
Digitální keyboard

Referenční manuál

PSR-E473

PSR-EW425

Účel tohoto Referenčního manuálu je podpora Uživatelského manuálu popisem pokročilých témat.

Proto Vám doporučujeme si pečlivě přečíst Uživatelský manuál, abyste se dobře seznámili s nástrojem, ještě před čtením tohoto Referenčního manuálu.

Obsah

Nastavení Rejstříku	3
Editace Rejstříku	3
Nastavení Efektu	4
Výběr typu Reverbu	4
Výběr typu Chorusu	4
Výběr typu Ekvalizéru pro optimální zvuk	5
Funkce užitečné pro hru	6
Ovládání ladění – Transpozice	6
Ovládání ladění – Jemné doladění	6
Změna dynamiky úhozu klaviatury	7
Nastavení taktu	7
Stupnice ladění	8
Výběr přednastavené stupnice (funkce Scale)	8
Nastavení základního tónu jednotlivých stupnic	8
Ladění jednotlivých tónů pro vytvoření vlastní stupnice	9
Nastavení Harmony/Arpeggia	10
Synchronizace Arpeggia s přehráváním Skladby/Stylu/Groovu (Kvantizace Arpeggia)	10
Podržení přehrávání Arpeggia nožním pedálem (Arpeggio Hold)	10
Nastavení Stylu	11
Typy akordů pro přehrávání Stylu	11
Akordy hrané ve funkci Smart Chord	12
Změna přiřazení Rejstříku partu Stylu (Style Revoicing)	13
Hra akordů bez přehrávání Stylu	14
Nastavení týkající se Skladby a Audio souboru	15
Přehrávání doprovodné hudby	15
Náhodné přehrávání Skladeb	15
Nastavení Rejstříku melodie preset Skladby	16
Použití Groove Creatoru	17
Funkce Groove Retrigger	17
Knoby – Přiřaditelné parametry	18
Hrajte jako DJ!	20
Vytvoření Partu Intro pomocí ovladačů Track On/Off	20
Zvýšení vzrušení a zájmu změnou Sekce;	20
Přidání efektů ke Groove pomocí Live Control Knobů	20
Vytváření většího vzrušení pomocí funkce Retrigger	21
Přepínání jiného Groovu pomocí Musical Climax	21
Práce s USB flash diskem	22
Ukládání uživatelských dat na USB flash disk	22
Ukládání Samplů na USB flash disk	23
Ukládání uživatelské Skladby jako SMF na USB flash disk	24
Načítání uživatelských dat z USB flash disku	25
Načítání Samplů z USB flash disku	26
Načítání WAV souborů z USB flash disku	27
Načítání souborů jednotlivých Stylů	28
Vymazání Samplů z USB flash disku	29
Vymazání Audio souborů z USB flash disku	29
Vymazání uživatelských souborů z USB flash disku	30
Vymazání SMF souborů z USB flash disku	30
Blokové schéma	31
Index	32

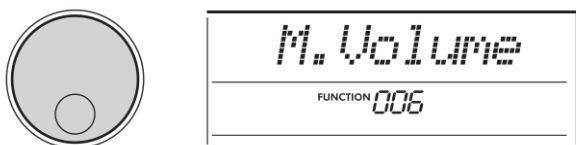
Editace Rejstříku

Každý z Rejstříků Main, Dual a Split lze editovat, přičemž editovatelné parametry zahrnují hlasitost, oktávu a hloubku Reverbu/Chorusu – což vám umožňuje vytvořit vaše vlastní zvuky, které budou lépe vyhovovat vašim hudebním požadavkům.

1. Stiskněte tlačítko [FUNCTION] pro vyvolání displeje Function.



2. Použijte otočný ovladač pro výběr požadované položky.



Parametry Rejstříku jsou uvedeny níže

- Parametry Rejstříku Main:
M. ***** (Function 006–014)
- Parametry Rejstříku Dual:
D. ***** (Function 015–024)
- Parametry Rejstříku:
S. ***** (Function 025–030)

3. Když je požadovaná položka zobrazena, stiskněte tlačítko [ENTER] pro vyvolání displeje s nastaveními pro požadované položky.

4. Použijte otočný ovladač pro nastavení požadované hodnoty.

Hrou na klaviaturu Rejstřík zkontrolujte.

5. Po dokončení editace, stiskněte tlačítko [ENTER] pro opuštění displeje s nastaveními.

6. Opakujte kroky 2-5 a editujte další parametry Rejstříku.

7. Stiskněte tlačítko [FUNCTION] pro opuštění displeje Function.

8. Pokud chcete, uložte nové nastavení do registrační paměti.

To vám umožní načíst váš vlastní zvuk Rejstříku, když jej budete chtít použít znovu. Návod na ukládání najdete v Uživatelském manuálu.

Poznámka

Mějte na paměti, že je nutné provést uložení ještě před volbou nového Rejstříku. Nastavení týkající se rejstříku jsou resetována, při vyvolání jiného Rejstříku.

Nastavení efektů

Volba typu Reverbu

Efekt Reverb umožňuje hrát s bohatým prostorovým zvukem jako v koncertním sále.

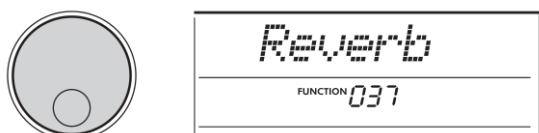
Ačkoliv výběrem Stylu nebo Skladby automaticky také vyvoláte optimální nastavení Reverbu pro celý zvuk, můžete si ručně vybrat jiný typ efektu Reverb.

1. Stiskněte tlačítko [FUNCTION] pro vyvolání displeje Function.



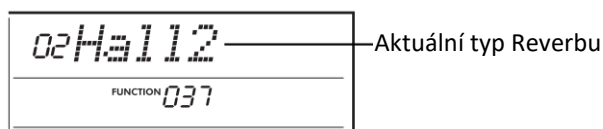
2. Použijte otočný ovladač pro zobrazení položky „Reverb“ na displeji (Funkce 037).

Za okamžik se na displeji objeví aktuální typ Reverbu.



3. Stiskněte tlačítko [ENTER].

Na displeji je zobrazen aktuální typ Reverbu.



Poznámka

Pokud je použit jeden z typů Reverbu, který je dostupný pouze pro Skladby nebo Styly, je na displeji zobrazeno „---“.

4. Použijte otočný ovladač pro výběr požadovaného typu Reverbu.

Hrajte na klaviaturu a zkontrolujte zvuku. Informace o dostupných typech Reverbů najdete v manuálu Data List (Seznam dat).

Úprava hloubky Reverbu

Hloubku Reverbu pro Hlavní, Dual a Split Rejstřík můžete nastavit jednotlivě stejným postupem jako je výše uvedený, jen v kroku 2 zvolte Funkce ze Seznamu Funkcí v Uživatelském manuálu.

5. Stiskněte tlačítko [FUNCTION] pro opuštění displeje Function.

Volba typu Chorusu

Efekt Chorus vytváří silný zvuk, který zní, jako by současně znělo mnoho stejných Rejstříků unisono.

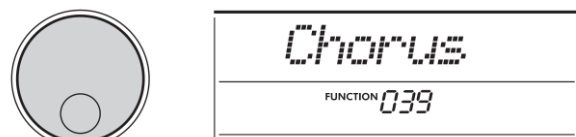
Ačkoliv výběrem Stylu nebo Skladby automaticky také vyvoláte optimální nastavení Chorusu pro celý zvuk, můžete si ručně vybrat jiný typ efektu Chorus.

1. Stiskněte tlačítko [FUNCTION] pro vyvolání displeje Function.



2. Použijte otočný ovladač pro zobrazení položky „Chorus“ na displeji (Funkce 039).

Za okamžik se na displeji objeví aktuální typ Reverbu.



3. Stiskněte tlačítko [ENTER].

Na displeji je zobrazen aktuální typ Reverbu.



Poznámka

Pokud je použit jeden z typů Chorusu, který je dostupný pouze pro Skladby nebo Styly, je na displeji zobrazeno „---“.

4. Použijte otočný ovladač pro výběr požadovaného typu Chorusu.

Hrajte na klaviaturu a zkontrolujte zvuku. Informace o dostupných typech Chorusů najdete v manuálu Data List (Seznam dat).

Úprava hloubky Chorusu

Hloubku Chorusu pro Hlavní, Dual a Split Rejstřík můžete nastavit jednotlivě stejným postupem jako je výše uvedený, jen v kroku 2 zvolte Funkce ze Seznamu Funkcí v Uživatelském manuálu.

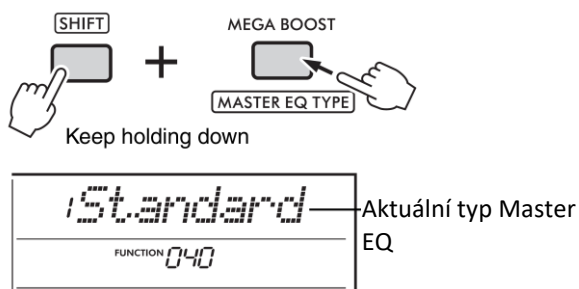
5. Stiskněte tlačítko [FUNCTION] pro opuštění displeje Function.

Výběr typu Ekvalizéru pro optimální zvuk

Můžete upravit nastavení ekvalizéru (EQ) pro nastavení optimálního zvuku nástroje.

1. Zatímco držíte stisknuté tlačítko [SHIFT], stiskněte tlačítko [MEGA BOOST].

Na displeji budou zobrazena aktuální nastavení Master EQ.



2. Použijte otočný ovladač pro výběr požadovaného typu Master EQ.

Za okamžik se na displeji objeví aktuální typ Reverbu.

Typy Master EQ

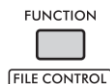
1	Standard	Nabízí standardní, relativně plochý (nezpracovaný) zvuk.
2	Piano	Optimalizuje zvuk pro sólová klavírní vystoupení.
3	Bright	Snižuje středové frekvence pro vytvoření jasného zvuku.
4	Mild	Snižuje vysoké frekvence pro vytvoření měkčího zvuku.

3. Stiskněte tlačítko [FUNCTION] pro opuštění displeje Function.

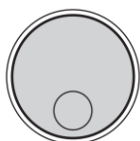
Změna dynamiky úhozu klaviatury

Klaviatura tohoto nástroje je vybavena funkcí dynamiky úhozu, která umožňuje dynamicky a expresivně ovládat úroveň hlasitosti rejstříků podle síly vaší hry, a má čtyři různá nastavení.

1. Stiskněte tlačítko [FUNCTION] pro vyvolání displeje Function.



2. Použijte otočný ovladač pro zobrazení položky „TouchRes“ na displeji (Funkce 005).



3. Stiskněte tlačítko [ENTER].

Aktuální hodnota je zobrazena na displeji.



Aktuální nastavení dynamiky úhozu

4. Použijte otočný ovladač pro výběr nastavení v rozmezí 1 až 4.

Dynamika úhozu

1	Soft	Umožňuje dosáhnout maximální hlasitosti s relativně jemnou hrou na klaviaturu.
2	Medium	Nabízí standardní dynamiku úhozu klaviatury. Jemná hra vytváří nízkou hlasitost a naopak.
3	Hard	Vyžaduje silnou hru pro vytvoření vysoké hlasitosti.
4	Fixed	Všechny tóny zní stejně hlasitě, bez ohledu na to, jak silně na klaviaturu hrajete.

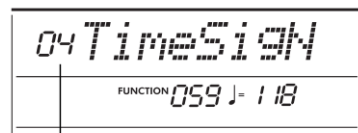
5. Stiskněte tlačítko [FUNCTION] pro opuštění displeje Function.

Nastavení taktu

Můžete změnit výchozí nastavení taktu, vyzkoušejme nastavit 6/8 takt.

1. Zatímco držíte stisknuté tlačítko [SHIFT], stiskněte tlačítko [METRONOME].

Na displeji je zobrazen počet dob v taktu.



Počet dob v taktu

2. Použijte otočný ovladač pro výběr počtu dob v taktu.

Zvuk zvonku jako důrazu zazní při každé první době taktu, při ostatních zazní zvuk kliku. Při volbě „00“ pak zní klik při každé době. Vy zvolte „06“.

Poznámka

Toto nastavení nelze provést během přehrávání Stylu, Skladbu nebo Groovu (rytmu).

3. Stiskněte tlačítko [ENTER] pro opuštění displeje nastavení.
4. Použijte otočný ovladač pro zobrazení položky „TimeSigD“.

Zvuk zvonku jako důrazu zazní při každé první době taktu, při ostatních zazní zvuk kliku. Při volbě „00“ pak zní klik při každé době. Vy zvolte „06“.



5. Stiskněte tlačítko [ENTER].

Aktuální délka doby je zobrazena na displeji.



Délka jedné doby

6. Použijte otočný ovladač pro výběr délky doby tónu z 2 (půlová), 4 (čtvrtová), 8 (osminová) nebo 16 (šestnáctinová).
Zvolte „08“.
7. Stiskněte tlačítko [FUNCTION] pro opuštění displeje Function.
8. Potvrďte si nastavení spuštěním metronomu.

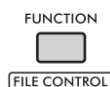
Stupnice ladění

Ve výchozím nastavení je stupnice tohoto nástroje nastavena na Rovnoměrné ladění – stejně jsou laděny akustické klavíry. Nicméně, nastavení lze změnit na jinou stupnici, podle toho, jaký žánr nebo styl chcete hrát.

Výběr přednastavené stupnice (funkce Scale)

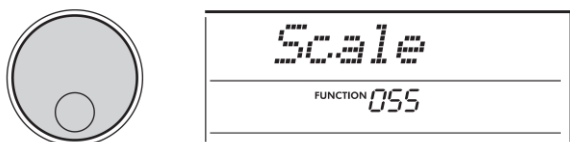
Můžete si zvolit požadovanou stupnici z mnoha různých typů stupnic.

1. Stiskněte tlačítko [FUNCTION] pro vyvolání displeje Function.



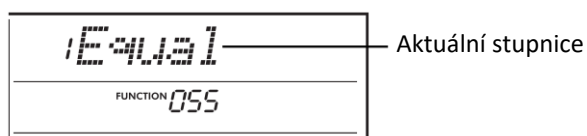
2. Použijte otočný ovladač pro zobrazení položky „Scale“ na displeji (Funkce 055).

Za okamžik se na displeji objeví aktuální typ stupnice.



3. Stiskněte tlačítko [ENTER].

Aktuálně zvolená stupnice je zobrazena na displeji.



4. Použijte otočný ovladač pro výběr požadované stupnice.

Výchozí nastavení je „1 Equal“.

Přednastavené typy stupnic

1	Equal
2	Pure Major
3	Pure Minor
4	Bayat (Arabská)
5	Rast (Arabská)

5. Stiskněte tlačítko [FUNCTION] pro opuštění displeje Function.

Nastavení základního tónu jednotlivých stupnic

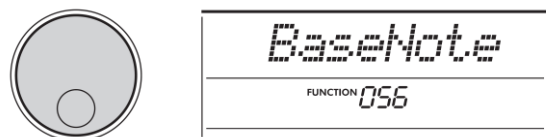
Ujistěte se, že nastavíte odpovídající základní tón, pokud vyberete jinou stupnici než Rovnoměrné ladění (Equal Temperament) nebo vytvořte vlastní stupnici pomocí funkce Scale Tune.

1. Stiskněte tlačítko [FUNCTION] pro vyvolání displeje Function.



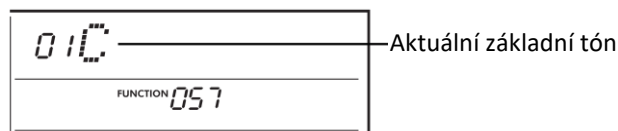
2. Použijte otočný ovladač pro zobrazení položky „BaseNote“ na displeji (Funkce 056).

Za okamžik se na displeji objeví aktuální základní tón.



3. Stiskněte tlačítko [ENTER].

Aktuálně laděný tón je zobrazen na displeji.



4. Použijte otočný ovladač pro výběr požadovaného nastavení z těchto možností C, C#, D, Eb, E, F, F#, G, Ab, A, Bb nebo B.

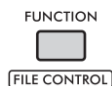
Výchozí nastavení je „C“.

5. Stiskněte tlačítko [FUNCTION] pro opuštění displeje Function.

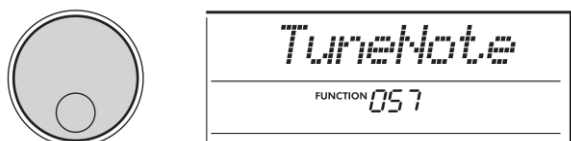
Ladění jednotlivých tónů pro vytvoření vlastní stupnice

Můžete jednotlivé tóny doladit v centech („cent“ je 1/100 půltónu) pro vytvoření vaší vlastní stupnice ladění.

1. Stiskněte tlačítko [FUNCTION] pro vyvolání displeje Function.

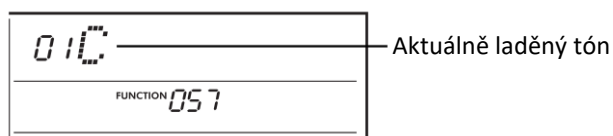


2. Použijte otočný ovladač pro zobrazení položky „TuneNote“ na displeji (Funkce 057).



3. Stiskněte tlačítko [ENTER].

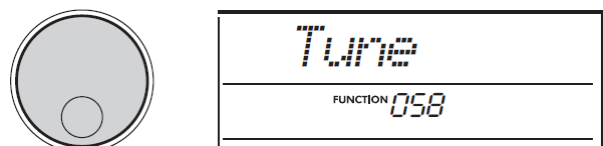
Laděný tón je zobrazen na displeji.



4. Použijte otočný ovladač pro výběr požadovaného nastavení z těchto možností C, C#, D, Eb, E, F, F#, G, Ab, A, Bb nebo B.

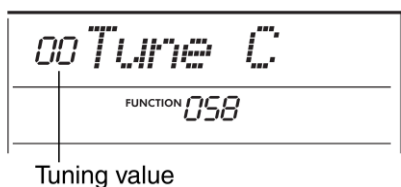
5. Stiskněte tlačítko [ENTER] pro opuštění displeje.

6. Použijte otočný ovladač pro zobrazení položky „Tune“ na displeji (Funkce 058).



7. Stiskněte tlačítko [ENTER].

Laděný tón zvoleného v kroku 4 je zobrazeno na displeji.



8. Použijte otočný ovladač pro naladění tónu v rozsahu -64 až +63.

Nastavení můžete resetovat na výchozí hodnotu současným stiskem tlačítek [+] a [-].

Poznámka

Původní výchozí nastavení pro jednotlivé tóny je definováno podle posledního načteného nastavení ladění, jež je jedno z těchto:

- Přednastavená stupnice zvolená pomocí funkce Scale (funkce 055).
- „Editovaná“ původní stupnice načtená z Registrační paměti, kterou jste upravili a uložili do paměti.

9. Stiskněte tlačítko [ENTER] pro opuštění displeje.

10. Opakujte kroky 2 až 5.

11. Stiskněte tlačítko [FUNCTION] pro opuštění displeje Function.

12. Uložte zde provedená nastavení do Registrační paměti.

Po uložení budete tuto stupnici moci vyvolat v budoucnu. Detaily viz Uživatelský manuál.

Poznámka

Po vyvolání funkce „Scale“ (Funkce 055) po použití ladění jednotlivých tónů stupnice, bude na displeji zobrazena zpráva „(Edited)“. Nicméně, nastavení editované stupnice bude vymazáno při vyvolání jiné stupnice. Z tohoto důvodu byste měli editovaná nastavení uložit do Registrační paměti.

Nastavení Harmony/Arpeggia

Synchronizace Arpeggia s přehráváním Skladby/ Stylu/ Groovu (Kvantizace Arpeggia)

Když hrou na klaviaturu spouštíte Arpeggia (strana 21) spolu s přehráváním Skladby/Stylu/Riyazu, musíte hrát jednotlivé tóny ve správný čas, aby bylo Arpeggio synchronizované s dalšími přehrávanými stopami. Nicméně, váš timing hry může být maličko napřed nebo pozadu. Funkce „Arpeggio Quantize“ (Kvantizace Arpeggia) tohoto nástroje opraví jemné nedokonalosti v timingu vaší hry (podle níže uvedených nastavení) a zahraje Arpeggio správně.

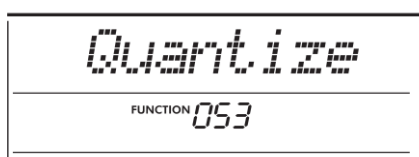
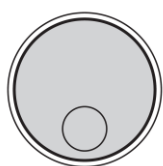
- OFF: Bez synchronizace
- 1/8: Synchronizace podle 1/8 noty
- 1/16: Synchronizace podle 1/4 noty

I když je hodnota kvantizace Arpeggia přednastavená pro všechny typy Arpeggií, můžete je manuálně změnit.

1. Stiskněte tlačítko [FUNCTION] pro vyvolání displeje Function.

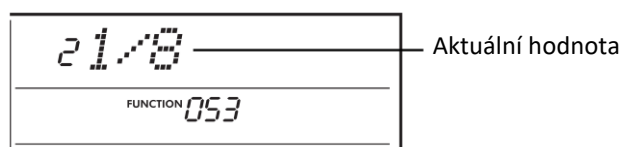


2. Použijte otočný ovladač pro zobrazení položky „Quantize“ (Funkce 053).



3. Stiskněte tlačítko [ENTER].

Na displeji je zobrazeno aktuální nastavení.



4. Použijte otočný ovladač pro nastavení hodnoty z možností „OFF“, „1/8“ a „1/16“.

5. Stiskněte tlačítko [FUNCTION] pro opuštění displeje Function.

Podržení Arpeggia nožním přepínačem (Arpeggio Hold)

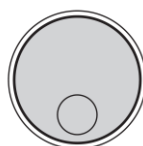
Můžete nastavit nástroj tak, že přehrávání Arpeggia pokračuje i po uvolnění kláves, tím že sešlápnete nožní přepínač připojený ke konektoru [SUSTAIN].

1. Stiskněte tlačítko [FUNCTION] pro vyvolání displeje Function.



2. Použijte otočný ovladač pro zobrazení položky „Pd1Func“ (Funkce 054).

Za okamžik se na displeji objeví aktuální nastavení pedálu.

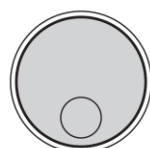


3. Stiskněte tlačítko [ENTER].

Na displeji je zobrazena aktuálně přiřazená funkce pedálu.



4. Použijte otočný ovladač pro nastavení hodnoty „Arp Hold“.



Pokud chcete obnovit výchozí nastavení pedálu na sustain, zvolte „Sustain“. Pokud chcete používat obě funkce pedálu současně, nastavte „Sus+ArpH“.

5. Stiskněte tlačítko [FUNCTION] pro opuštění displeje Function.

6. Vyzkoušejte hrát Arpeggia a ovládejte je pedálem.

Zahrajte na klaviaturu pro spuštění Arpeggia a poté sešlápněte pedál. I když uvolníte klávesy, Arpeggio bude dál znít. Přehrávání Arpeggia zastavíte uvolněním pedálu.

Nastavení Stylu

Typy akordů pro přehrávání Stylu

Pro uživatele, kteří jsou nováčky ve hře akordů, tato tabulka zobrazuje běžné akordy. Další detaily o více typech akordů a jejich použití najdete v samostatně prodejných knihách o akordech.

* označuje základní tón

Mol	Dur	Septakord	Mol Septakord	Dur Septakord
C 	Cm 	C7 	Cm7 	CM7 
D 	Dm 	D7 	Dm7 	DM7 
E 	Em 	E7 	Em7 	EM7 
F 	Fm 	F7 	Fm7 	FM7 
G 	Gm 	G7 	Gm7 	GM7 
A 	Am 	A7 	Am7 	AM7 
B 	Bm 	B7 	Bm7 	BM7 

- Inverze lze použít stejně jako v „základní“ poloze – s následujícími výjimkami: m7, m7b5, m7(11), 6, m6, sus4, aug, dim7, 7b5, 6(9), sus2
- Inverze 7sus4 není rozeznána, když jsou vynechány tóny.
- Když hrajete akord, který tento nástroj neumí rozeznat, nebude na displeji nic zobrazeno. V tomto případě bude znít pouze rytmický a basový part.

Snadné akordy

Tato metoda vám umožní snadno zahrát akordy v doprovodné oblasti klaviatury s použitím jednoho, dvou nebo tří prstů.

Pro základní tón C



Hra mol akordu
Stiskněte základní tón (*) akordu



Hra dur akordu
Stiskněte základní tón (*) akordu spolu s nejbližší černou klávesou nalevo



Hra Septakordu
Stiskněte základní tón (*) akordu spolu s nejbližší bílou klávesou napravo



Hra dur septakordu
Stiskněte základní tón (*) akordu spolu s nejbližší bílou a černou klávesou

Akordy hrané ve funkci Smart Chord

Když je typ prstokladu (Funkce 032) nastaven na „SmartChd“ a ve funkci Smart Chord Key (Funkce 033) je nastavena tónina požadovaného ladění, můžete snadno hrát užitečné akordy, podle tabulky uvedené níže, pouze stiskem jejich základního tónu (Root Note) v doprovodné části klaviatury.

Key Signature	Smart Chord Key (display indication)	Root Note											
		D \flat		E \flat		F \sharp		G \sharp		B \flat			
		C	D	E	F	G	A	B					
	FL7	C dim	D \flat m	D dim7	E \flat 1+5	E	F dim	F \sharp 7	G	G \sharp m	A	B \flat m7 \flat 5	B
	FL6	C dim	D \flat 7	D	E \flat m	E	F m7 \flat 5	F \sharp	G dim	G \sharp m	A dim7	B \flat 1+5	B
	FL5	C m7 \flat 5	D \flat	D dim	E \flat m	E dim7	F 1+5	F \sharp	G dim	G \sharp 7	A	B \flat m	B
	FL4	C 1+5	D \flat	D dim	E \flat 7	E	F m	F \sharp	G m7 \flat 5	G \sharp	A dim	B \flat m	B dim7
	FL3	C m	D \flat	D m7 \flat 5	E \flat	E dim	F m	F \sharp dim7	G 1+5	G \sharp	A dim	B \flat 7	B
	FL2	C m	D \flat dim7	D 1+5	E \flat	E dim	F 7	F \sharp	G m	G \sharp	A m7 \flat 5	B \flat	B dim
	FL1	C 7	D \flat	D m	E \flat	E m7 \flat 5	F	F \sharp dim	G m	G \sharp dim7	A 1+5	B \flat	B dim
No key signature 	SP0 (default)	C	D \flat dim	D m	E \flat dim7	E 1+5	F	F \sharp dim	G 7	G \sharp	A m	B \flat	B m7 \flat 5
	SP1	C	D \flat dim	D 7	E \flat	E m	F	F \sharp m7 \flat 5	G	G \sharp dim	A m	B \flat dim7	B 1+5
	SP2	C	D \flat m7 \flat 5	D	E \flat dim	E m	F dim7	F \sharp 1+5	G	G \sharp dim	A 7	B \flat	B m
	SP3	C dim7	D \flat 1+5	D	E \flat dim	E 7	F	F \sharp m	G	G \sharp m7 \flat 5	A	B \flat dim	B m
	SP4	C	D \flat m	D	E \flat m7 \flat 5	E	F dim	F \sharp m	G dim7	G \sharp 1+5	A	B \flat dim	B 7
	SP5	C dim	D \flat m	D dim7	E \flat 1+5	E	F dim	F \sharp 7	G	G \sharp m	A	B \flat m7 \flat 5	B
	SP6	C dim	D \flat 7	D	E \flat m	E	F m7 \flat 5	F \sharp	G dim	G \sharp m	A dim7	B \flat 1+5	B
	SP7	C m7 \flat 5	D \flat	D dim	E \flat m	E dim7	F 1+5	F \sharp	G dim	G \sharp 7	A	B \flat m	B

Změna přiřazení Rejstříku partu Stylu (Style Revoicing)

Styl se skládá ze šesti stop, které obsahují jeden nebo dva party podle tabulky níže. Můžete měnit Rejstříky přiřazené partům Stylů jako jsou Drums a Bass.

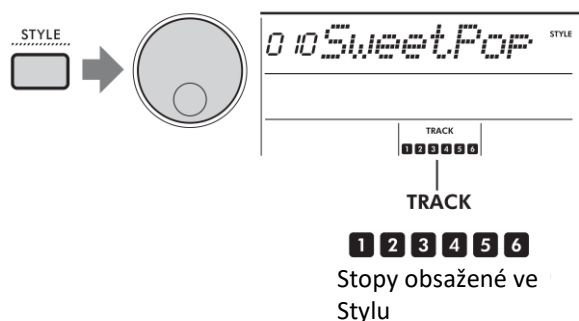
Stopa	Part	Displej
Bicí	Drums1	StyVcDr1
	Drums2	StyVcDr2
Basová	Bass	StyVcBas
Akordická 1	Chord1	StyVcCh1
Akordická 2	Chord2	StyVcCh2
Pad	Pad	StyVcPad
Frázová	Phrase1	StyVcPh1
	Phrase2	StyVcPh2

Poznámka

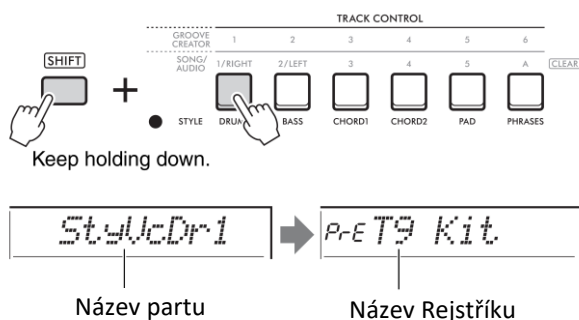
Podle zvoleného Stylu, nemusí být některé výše uvedené party dostupné.

1. Po stisknutí tlačítka [STYLE] zvolte otočným ovladačem požadovaný Styl.

Stopy obsažené ve zvoleném Stylu jsou zobrazeny na displeji.



2. Podržte tlačítko [SHIFT] a stiskněte tlačítko [TRACK CONTROL] odpovídající stopě/partu obsahující Rejstřík, který chcete změnit.



Krátce je zobrazen název partu, pak je zobrazen název Rejstříku přiřazeného tomuto partu.

Poznámka

Pokud se Rejstřík stejný jako ve výchozím nastavení, pak je nalevo před názvem rejstříku uvedeno „PrE“.

Pokud stopa obsahuje dva party, pak je nejprve zobrazen Rejstřík prvního partu. Pro druhý part opakujte krok 2.

3. Otočným ovladačem požadovaný Rejstřík.

4. Zkontrolujte zvuk Rejstříku spuštěním přehrávání Stylu.

Poznámka

Rejstříky, které lze zvolit v korku 3 zahrnují Rejstříky s aplikovanými efekty, jako jsou DSP1 a Harmony/Arpeggio. Nicméně efekty jsou pro použití ve Stylu zakázány. Kvůli rozdílům, mohou být na displeji zobrazeny rozdílně, ale stále se jedná o stejné vámi zvolené Rejstříky.

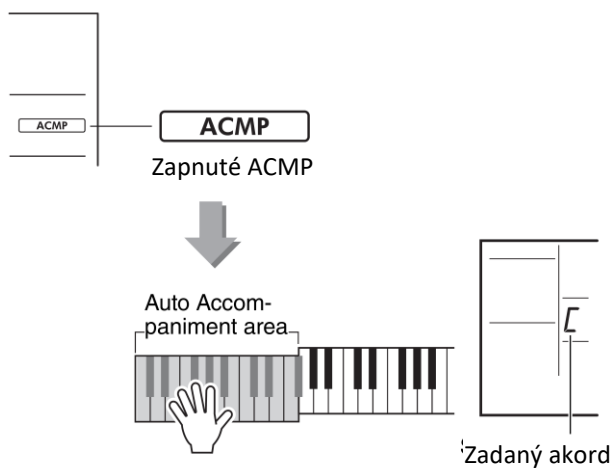
Protože se jedná pouze o dočasnou změnu, je automaticky resetována při volbě jiného Stylu. Pokud chcete změny uchovat pro budoucí použití, uložte je do Registrační paměti.

Hra akordů bez přehrávání Stylu

Abyste mohli hrát tímto způsobem, stiskněte tlačítko [STYLE] a zapněte Styl (ACMP) stiskem tlačítka [ACMP ON/OFF] (ujistěte se, že je SYNC START vypnutý).

Tu vám umožní slyšet pouze zvuk akordů (hraných Rejstříky Bass a Pad) bez přehrávání Stylu, když hrajete akordy v doprovodné části klaviatury. Odpovídající symboly akordů jsou také zobrazeny na displeji.

Nyní můžete svojí pravou rukou aplikovat efekty Harmony, aniž spustíte přehrávání automatického doprovodu.



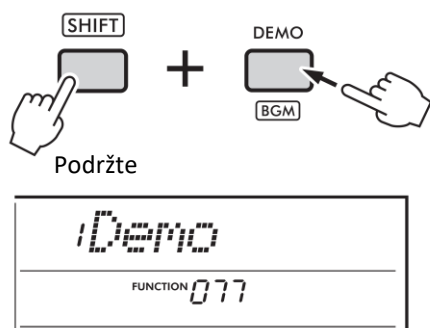
Nastavení týkající se Skladby a Audio souboru

Přehrávání doprovodné hudby

Ve výchozím nastavení je stiskem tlačítka [DEMO] přehráno opakovaně pouze několik interních Skladeb. Toto nastavení můžete změnit tak, že jsou například přehrávány všechny interní Skladby, nebo všechny Skladby přenesené z počítače, a udělat tak z nástroje přehrávač doprovodné hudby. K dispozici máte šest skupin pro přehrávání Skladeb.

1. Podržte tlačítko [SHIFT] a stiskněte tlačítko [DEMO] pro vyvolání displeje „DemoGrp“ (Funkce 077).

Na displeji je zobrazena aktuálně zvolená skupina pro přehrávání.



2. Otočným ovladačem vyberte skupinu pro opakované přehrávání podle tabulky uvedené níže.

Demo	Preset Skladby 001-003
Preset	Všechny preset Skladby
User	Všechny Uživatelské Skladby
Download	Všechny Skladby přenesené z počítače
USB	Všechny Skladby (MIDI soubory) na připojeném USB flash disku
AUDIO	Všechny audio Skladby na připojeném USB flash disku

3. Stiskněte tlačítko [DEMO].

Skladby ze zvolené skupiny jsou kontinuálně přehrávány. Pro zastavení přehrávání stiskněte tlačítko [DEMO] znovu.

Poznámka

Když neexistují žádné Uživatelské Skladby, přenesené Skladby nebo USB Skladby, jsou přehrávány Demo Skladby.

Náhodné přehrávání Skladeb

Pořadí přehrávání Skladeb pomocí tlačítka [DEMO] lze měnit mezi číselným nebo náhodným pořadím.

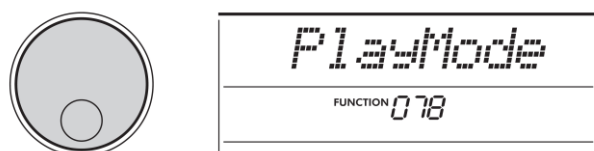
Poznámka

Toto nastavení lze změnit, pouze pokud je jako „DemoGrp“ (Funkce 077) zvoleno jiné nastavení než „Demo“.

1. Stiskněte tlačítko [FUNCTION] pro vyvolání displeje Function.



2. Použijte otočný ovladač pro zobrazení položky „PlayMode“ (Funkce 078).



3. Stiskněte tlačítko [ENTER].

Na displeji je zobrazen aktuální režim přehrávání.



4. Otočným ovladačem zvolte možnost „Random“. Pro návrat k číselnému pořadí zvolte „Normal“.

5. Stiskněte tlačítko [DEMO].

Skladby ze zvolené skupiny jsou přehrávány v náhodném pořadí. Pro zastavení přehrávání stiskněte tlačítko [DEMO].

Nastavení Rejstříku melodie preset Skladby

Můžete změnit Rejstřík melodie aktuální preset Skladby a Skladby z externího zařízení na jiný požadovaný Rejstřík.

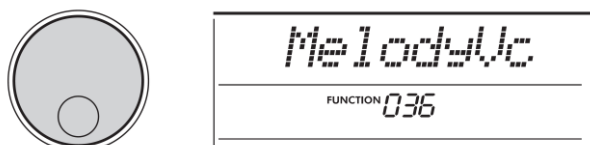
1. Stiskněte tlačítko [SONG/AUDIO], zvolte požadovanou preset Skladbu, pak spusťte její přehrávání.
2. Stiskněte tlačítko [VOICE], pak otočným ovladačem nastavte požadovaný Rejstřík.
Pro návrat k číselnému pořadí zvolte „Normal“.



3. Stiskněte tlačítko [FUNCTION].



4. Použijte otočný ovladač pro zobrazení položky „MelodyVc“ (Funkce 036).



5. Stiskněte tlačítko [ENTER].

Rejstřík melodie Skladby je změněn na Rejstřík určený v bodu 2.

Poznámka

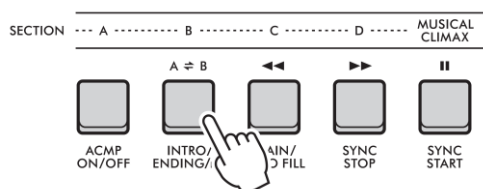
- Výběrem jiné Skladby se zruší volba jiného Rejstříku melodie.
- Nemůžete změnit Rejstřík melodie Uživatelské Skladby.
- V závislosti na Skladbě je možné měnit i jiné Rejstříky, jako u Skladeb na USB flash disku nebo přenesené z počítače.
- Nemůžete změnit Rejstřík Audio Skladby.

Použití Groove Creatoru

Funkce Groove Retrigger

Tato funkce umožňuje opakovaně ve smyčce přehrávat začátek aktuálně přehrávané sekce.

1. Stiskněte tlačítko [GROOVE CREATOR], pak zvolte požadovaný Groove pomocí otočného ovladače.
2. Pro spuštění přehrávání Groovu stiskněte tlačítko [▶/■] nebo stiskněte jakoukoliv klávesu v doprovodné sekci klaviatury.
3. Stiskem tlačítka aktuálně přehrávané sekce spustí přehrávání této sekce od začátku. Podržením tlačítka opakovaně přehráváte začátek sekce pro speciální efekty.



Délku opakované části sekce lze nastavit pomocí Knobů (Retrigger Rate; strana 19).

Poznámka

Pokud nahrajete Skladbu s funkcí Retrigger, pak se indikátor doby na displeji, metronom a přehrávání Arpeggia nemohou synchronizovat s přehráváním Skladby.

Knoby – Přiraditelné parametry

Tato kapitola popisuje jednotlivé parametry, které lze přiřadit Knobům.

1, 4 CUTOFF/RESONANCE

Tyto efekty tvarují zvuk tím, že umožňují průchod pouze určeným frekvencím anebo vytvářením rezonančních špiček při „cutoff“ frekvenci. Tyto efekty lze využít pro vytváření mnoha různých „syntezátorových“ zvuků.

Poznámka

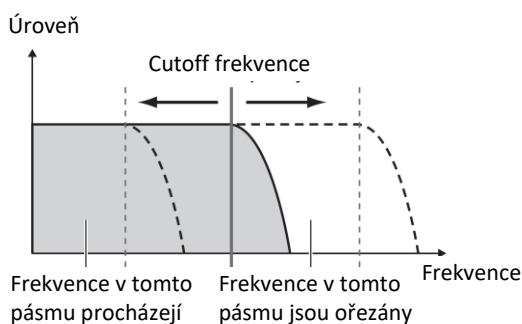
Když je zvoleno **1**, jsou tyto efekty aplikovány na Main a Dual Rejstříky.

Když je zvoleno **4**, jsou tyto efekty aplikovány na Styly a Groovy.

Mějte na paměti, že tyto efekty mohou někdy způsobit zkreslení, především u basových frekvencí.

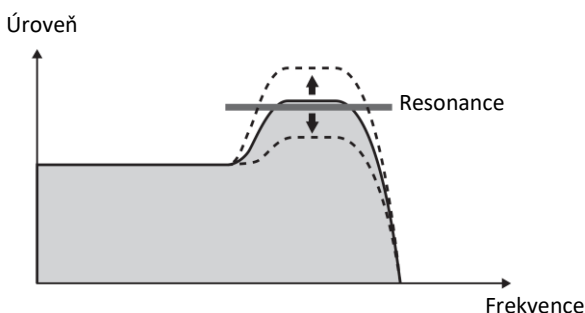
• Knob A: CUTOFF

Upravuje cutoff frekvenci a tím i jas zvuku. Otáčením knobem doleva zvuk zatemníte a ztlumíte, zatímco otáčením doprava jej uděláte jasnější.



• Knob B: RESONANCE

Upravuje množství resonance aplikované na cutoff frekvenci. Otáčením doprava zvyšujete resonanci a tím také zesilujete cutoff frekvenci, výsledkem je nadměrná špička.



2, 5 REVERB/CHORUS

• Knob A: REVERB

Reprodukuje akustické prostředí koncertního sálu nebo klubu. Otáčením knobem doprava zvyšujete hloubku efektu.

• Knob B: CHORUS

Vytváří vřelý efekt vrstvení zvuku. Otáčením knobem doprava zvyšujete hloubku efektu.

Poznámka

Když je nastavena **2**, jsou tyto efekty aplikovány na Main a Dual Rejstříky. Když je nastavena **5**, jsou tyto efekty aplikovány na Styly a Groovy.

3 DSP1, 7 DSP2

• Knob A/B: DSP Parametr A/B

S vystavenými digitálními efekty můžete aplikovat DSP efekty na zvuk nástroje. Efekt DSP1 je aplikován na Main Rejstřík, a efekt DSP2 je aplikován na part zvolený ve funkci „DSP2 Part“ (funkce 043). Každý z efektů má dva parametry, které jsou přiřazeny ke Knobům A a B.

Když je nastaveno **3**, můžete ovládat parametry DSP1 pomocí Knobů. Když je nastaveno **7**, můžete ovládat parametry DSP2. Otáčením Knoby můžete měnit hudbu různými dynamickými způsoby, jako změna rychlosti otočných reproduktorů, nebo změnou stupně zkreslení.

6 VOLUME BALANCE / RETRIGGER RATE

• Knob A: VOLUME BALANCE

Otáčením Knobem A doprava snižujete hlasitost Stylu, Groovu nebo Skladby. Otáčením Knobem A doleva snižujete hlasitost externích zvuků z konektoru [AUX IN] nebo [USB TO HOST]. Zvuky klaviatury a padů QUICK SAMPLING nejsou měněny. Touto funkcí můžete měnit vyvážení, mezi doprovodnými party (Styl, Groove, Skladba) a externími zvuky, nebo mezi doprovodnými party, externími zvuky a hrou na klaviaturu a zvuky padů.

Poznámka

Když je vypnuta (OFF) funkce „Audio Loop Back“ (funkce 070), pak hlasitost externích zvuků na konektoru [USB TO HOST] nelze upravit.

• Knob B: RETRIGGER RATE

Upravuje parametr Retrigger Rate (délka opakovaného partu) pro funkci Groove Retrigger. Otáčením doprava délku zkracujete a naopak.

Poznámka

Pokud je přehrávání groovu nastaveno na rychlost větší než 200, nemusí mít otáčení doprava žádný vliv na délku partu.

Tabulka níže zobrazuje některé zajímavé způsoby použití různých efektů, které lze přiřadit Knobům.

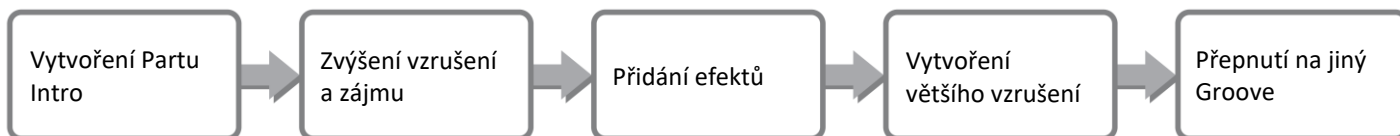
Doporučené použití Knobů

1	CUTOFF / RESONANCE	Zvolte Rejstřík 184, Gemini (syntezátorový typ Rejstříku) nebo 214, Noise. Tlačítkem [KNOB ASSIGN] zvolte 1 . Otáčením Knoby A a B během hry můžete vytvářet dynamický efekt filtru analogových syntezátorů.
2	REVERB / CHORUS	Zvolte Rejstřík 010, CP80. Tlačítkem [KNOB ASSIGN] zvolte 2 . Otočte Knoby A a B zcela vlevo pro přímý, neupravený zvuk Rejstříku. Otáčením Knobem B doprava bude narůstat efekt Chorus. Otáčením Knobem A doprava zase přidáte Reverb a bude znít jako byste hráli v koncertním sále.
3	DSP1	Zvolte Rejstřík 038 Cool!Org. Tlačítkem [KNOB ASSIGN] zvolte 3 . Na displeji Function nastavte „DSP1 Type“ (funkce 041) na „01 RotarySp“. Použijte Knob A během hry na klaviaturu pro změnu rychlosti otáčejícího se reproduktoru. Pozvolným otáčením vytvoříte pomalé změny rychlosti jako u reálného reproduktoru. Otáčením Knobem B upravujete zkrácení.
6	VOLUME BALANCE/ RETRIGGER RATE	Knob A: Připojte externí audio zařízení nebo počítač, a otáčejte Knobem A, zatímco přehráváte zvuky z připojeného zařízení. Můžete upravovat vyvážení hlasitosti mezi hrou na nástroj a zvuky z externího zařízení. Knob B: zvolte Sekci C u Groove 008, FrenchDJ a spusťte přehrávání Groovu. Otáčejte Knobem B doprava, zatímco držíte stisknuté tlačítko [C], pro výrazné zkrácení parametru Retrigger Rate, jako DJ během vystoupení.

Hrajte jako DJ!

Dynamická funkce Groove Creator a Knoby Live Control vám dávají do rukou mocné nástroje hrát jako DJ. Protože plynule měnit Groovy a sekce doprovodu bez přerušení rytmu je skutečně jednoduché. Nicméně stále je velmi důležité mít cit pro rytmus. Takž zvýšte hlasitost, cítte rytmus tělem a pracujte s tlačítky a knoby – jako byste byly v čele tanečního sálu.

V tomto příkladu použijeme Groove 001 (Elec Dnc) a vy se naučíte použít jeden Groove a různě jej měnit.



Vytvoření Partu Intro pomocí ovladačů Track On/Off

1. Stiskněte tlačítko [GROOVE CREATOR], pak otočným ovladačem zvolte Groove 001.
2. Použijte tlačítka [TRACK CONTROL] pro zapnutí Stop [1], [2] a [3] a vypněte Stopy [4], [5] a [6], takže znějí pouze rytmické stopy.



3. Stiskněte tlačítko Section [A] pro zapnutí přehrávání sekce A.
4. Stiskněte tlačítko [▶/■] pro spuštění přehrávání. Za okamžik se na displeji objeví aktuální Split Rejstřík.
5. Sledujte, jak se na displeji mění značky doby >>>> a číslo taktu, a stiskněte tlačítko Track [6] pro zapnutí Stopy 6, když začne hrát 4 doba taktu 008 (těsně předtím, než opět začne Takt 001).



6. Stejným postupem jako v kroku 5, současně stiskněte tlačítka Track [4] a [5] pro zapnutí přehrávání stop 4 a 5.

Poznámka

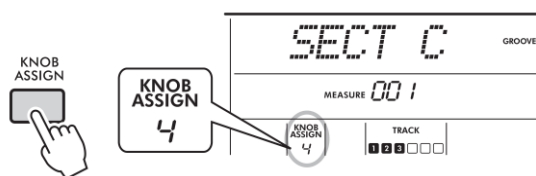
Současně lze zapnout a vypnout pouze dvě stopy, proto stiskněte současně pouze dvě tlačítka

Zvýšení vzrušení a zájmu změnou sekce

1. Sledujte, jak se na displeji mění značky doby >>>> a stiskněte tlačítko Sekce [B] ve vhodný okamžik, pro přepnutí na přehrávání Sekce B. I když bude váš timing poněkud posunutý, Sekce se plynule změní v synchronizaci s rytmem.
2. Stejným postupem měňte Sekce [C] nebo [D] a vytvářejte Groove.

Přidání efektů ke Groove pomocí Live Control Knobů

1. Zatímco sledujete displej, několikrát stiskněte tlačítko [KNOB ASSIGN] pro výběr „4“.



2. Otočte Knob B zcela doprava a Knob A zcela doleva.



3. Postupně otáčejte Knob A doprava a měňte ztlumený zvuk na čistý, jasný zvuk. Zkuste otáčet Knobem v správném tempu.

4. Nyní v rytmu otáčejte Knobem A tam a zpět. Mějte na paměti, že můžete využít různé variace i se stejnou rytmickou frází.

5. Stejně jak je uvedeno výše, stiskněte tlačítko [KNOB ASSIGN] a zvolte „5“. Nastavení 5 (REVERB/CHORUS) ovládá odrazy a vřelost zvuku.

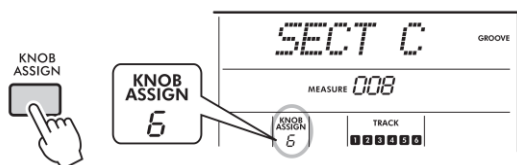
Poznámka

Pouhá volba změny nastavení nemá na zvuk žádný vliv, i když nejsou Knoby ve středové pozici. Zvolené funkce je aktivní, pouze když pohnete Knobem.

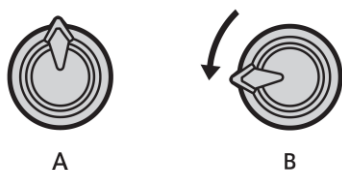
Vytváření většího vzrušení pomocí funkce Retrigger

Stiskněte tlačítko Sekce [C] pro zapnutí a poslech této Sekce. Doby se po Taktu 005 výrazně zrychlí. To vytváří intenzitu a vzrušení. Můžete ještě zvýšit úroveň vzrušení vaší hry pomocí stejného „rychlopalného“ efektu pomocí funkce Retrigger a pomocí Knobů.

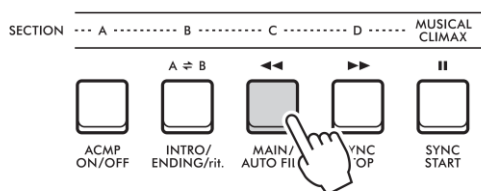
1. Zatímco sledujete displej, několikrát stiskněte tlačítko [KNOB ASSIGN] pro výběr „6“.



2. Otočte Knob B asi o 90° doleva.

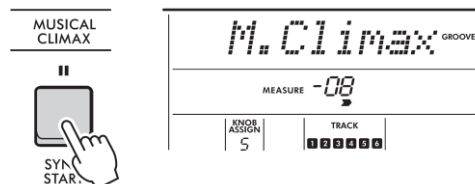


3. Sledujte, jak se na displeji mění značky doby >>>> a číslo taktu, a stiskněte a podržte tlačítko Sekce [C] těsně před tím, než takt dosáhne 005.



Přepínání jiného Groovu pomocí Musical Climax

1. Sledujte, jak se na displeji mění značky doby >>>> a ve správný okamžik stiskněte tlačítko [MUSICAL CLIMAX], těsně před tím, než se takt změní z 008 na 001. Groove začne budovat hudební vyvrcholení s 8 taktovým úvodem (s odpočítáváním).



2. Jakmile odpočítávání úvodu dosáhne 000, použijte číselná tlačítka nebo otočný ovladač pro výběr jiného Groovu. Správný timing bude poněkud obtížný, ale s trochou cvičení se naučíte plynule přepnout na jiný Groove ihned po hudebním vyvrcholení – stejně jako profi DJ!

Poznámka

Uložení dalšího Groovu do Registrační paměti můžete jednoduše přepnout na nový Groove stiskem jednoho tlačítka.

Práce s USB flash diskem

Tato kapitola popisuje instrukce pro ovládání funkcí týkajících se souborů na USB flash disku, jako jsou jejich ukládání, načítání a mazání. Instrukce předpokládají, že již USB flash disk byl k nástroji připojen. Postup připojení USB flash disku k nástroji je uveden v Uživatelském manuálu.

Ukládání uživatelských dat na USB flash disk

Uživatelská data se skládají z:

- Všech deset Uživatelských Skladeb
- Styly přenesené z počítače a načtené do pozic 291 – 300
- Všechna nastavení Registračních pamětí.

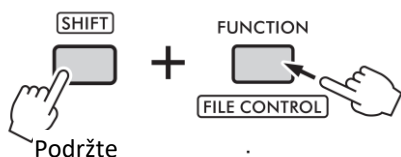
Všechna uživatelská data se ukládají jako jeden soubor „User File“ (.usr) na USB flash disk.

Poznámka

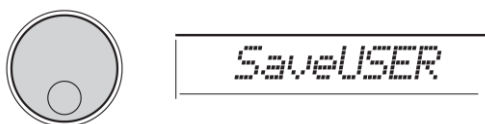
Detaily o ukládání Samplů, viz strana 23.

Přípona souboru (.usr) není na displeji nástroje zobrazena. Zkontrolujte ji po připojení USB flash disku k počítači.

1. Zatímco držíte stisknuté tlačítko [SHIFT], stiskněte tlačítko [FUNCTION] pro vyvolání displeje File Control.



2. Otočným ovladačem vyberte „SaveUSER“.



3. Stiskněte tlačítko [ENTER].

Na displeji je zobrazen název cílového souboru „USER***“ (***: číslo). Pro výběr jiného souboru použijte otočný ovladač, k dispozici máte možnosti USER001 – USER100.



4. Stiskněte tlačítko [ENTER] znovu.

Objeví se zpráva s potvrzením „SaveOK?“. Pro zrušení operace stiskněte tlačítko [EXIT].

Přepsání existujících souborů

Pokud soubor zvolený pro uložení dat, již data obsahuje, bude na displeji zobrazena zpráva „Overwrt?“.

5. Stiskněte tlačítko [ENTER] znovu.

Po chvíli je na displeji zobrazena zpráva potvrzující dokončení operace. Uživatelský soubor (.usr) je uložen do adresáře „USER FILES“, který byl automaticky vytvořen na připojeném USB flash disku.

UPOZORNĚNÍ

Operaci ukládání není možné v jejím průběhu zrušit. Během jejího provádění nikdy nástroj nevypínejte ani neodpojujte USB flash disk. Mohlo by dojít ke ztrátě dat.

Poznámka

Čas nutný pro provedení operace se liší podle stavu USB flash disku.

6. Stiskněte tlačítko [FUNCTION] pro opuštění displeje File Control.

Poznámka

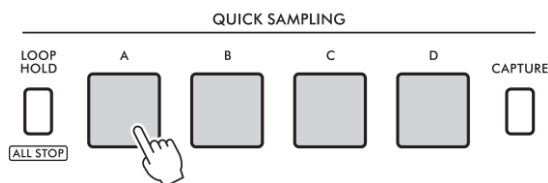
Pokud chcete do nástroje načíst uživatelský soubor (.usr), proveďte operaci Načtení (Load, strana 25).

Ukládání samplů na USB flash disk

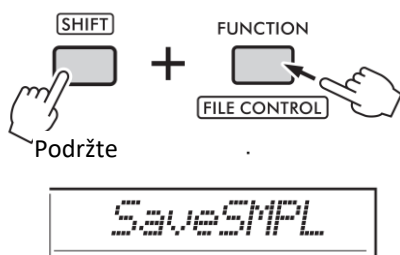
DŮLEŽITÉ

Pokud je nástroj v režimu Quick Sampling, stiskněte tlačítko [CAPTURE] pro ukončení tohoto režimu, pak se řiďte koky uvedenými níže.

1. Stiskem padů QUICK SAMPLING [A] – [D] si ověřte, které pady obsahují sampl, které chcete uložit.



2. Zatímco držíte stisknuté tlačítko [SHIFT], stiskněte tlačítko [FUNCTION] pro vyvolání displeje File Control. Na displeji je zobrazeno „SaveSMPL“.



3. Stiskněte tlačítko [ENTER].

Na displeji je zobrazeno „PressA-D“.

4. Stiskněte pad QUICK SAMPLING, který obsahuje sampl, který chcete uložit.

Pokud stisknete pad, který neobsahuje data, je na displeji zobrazena zpráva „NoData“. V takovém případě zvolte jiný pad.

5. Otočným ovladačem vyberte soubor pro uložení. SMPL001 – SMPL250.

6. Stiskněte tlačítko [ENTER] znovu.

Objeví se zpráva s potvrzením „SaveOK?“. Pro zrušení operace stiskněte tlačítko [EXIT].

Přepsání existujících souborů

Pokud soubor zvolený pro uložení dat, již data obsahuje, bude na displeji zobrazena zpráva „Overwrt?“.

7. Stiskněte tlačítko [ENTER] znovu pro provedení operace uložení.

Na displeji je na chvíli zobrazena zpráva „Saving“ a sampl je uložen.

8. Stiskněte tlačítko [FUNCTION] pro opuštění displeje File Control.

Uložení Uživatelských Skladeb jako SMF na USB flash disk

Uživatelské Skladby lze zkonvertovat do SMF formátu 0 a uložit na USB flash disk.

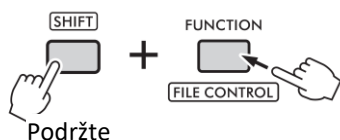
Poznámka

Pokud je velikost zkonvertovaného souboru SMF příliš velká, nebude možné jej zpětně na nástroji přehrát. V této situaci doporučujeme použít funkci Audio nahrávání.

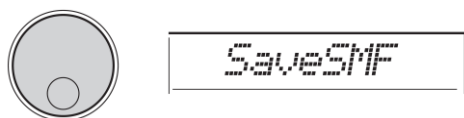
DSP efekt nelze zkonvertovat do SMF formátu.

Nastavení transpozice tohoto nástroje není do dat zahrnuto.

1. Zatímco držíte stisknuté tlačítko [SHIFT], stiskněte tlačítko [FUNCTION] pro vyvolání displeje File Control.



2. Otáčejte otočným ovladačem, dokud není na displeji zobrazeno „SaveSMF“.



3. Stiskněte tlačítko [ENTER].

Na displeji bude zobrazen název cílové Uživatelské Skladby „USER***“ (kde *** je číslo 1-10). Pokud chcete, můžete otočným ovladačem zvolit požadovanou Uživatelskou Skladbu v rozmezí „USER01“ - „USER10“.



4. Stiskněte tlačítko [ENTER] znovu.

Na displeji bude zobrazen název cílové Uživatelské Skladby „SONG***“ (kde *** je číslo 1-100). Pokud chcete, můžete otočným ovladačem zvolit jiný soubor ze SONG001 – SONG100.



5. Stiskněte tlačítko [ENTER] znovu.

Na displeji je zobrazena zpráva s potvrzením „SaveOK?“. Pro zrušení operace stiskněte tlačítko [EXIT].

Přepsání existujícího souboru

Pokud zvolíte soubor, který již obsahuje data, bude na displeji zobrazena zpráva „Overwrt?“.

6. Stiskněte tlačítko [ENTER] znovu pro provedení operace uložení.

Po chvíli, bude na displeji zobrazena zpráva o dokončení operace, a Uživatelská Skladba (SMF formát 0) bude uložena na USB flash disk do automaticky vytvořeného adresáře „USER FILES“.

UPOZORNĚNÍ

Operaci Ukládání nelze v jejím průběhu zrušit. Během operace neodpojujte USB flash disk ani nevytáhnete nástroj. Mohlo by dojít ke ztrátě dat.

Poznámka

Množství času vyžadované touto operací se liší podle stavu USB flash disku.

7. Stiskněte tlačítko [FUNCTION] pro opuštění displeje File Control.

Načítání uživatelských dat z USB flash disku

Uživatelská data (strana 223) uložená jako Uživatelský soubor (.usr) na USB flash disku lze načíst do tohoto nástroje.

UPOZORNĚNÍ

Operace Load (načtení) přepíše všechna existující data v nástroji, včetně všech deseti Uživatelských Skladeb, dat Stylů načtených do čísel 291–300 a všechna nastavení Registračních pamětí. Důležitá data by měla být vždy uložena na USB flash disku.

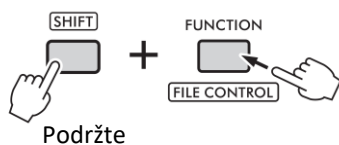
DŮLEŽITÉ

Mějte na paměti, že Uživatelské soubory musí být uloženy v adresáři „USER FILES“ na USB flash disku. Soubory uložené mimo tento adresář nejsou rozpoznány.

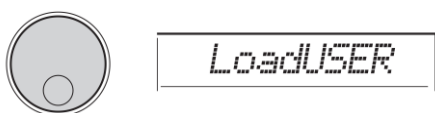
Poznámka

Detaily o načítání samlpů, viz strana 26.

1. Zatímco držíte stisknuté tlačítko [SHIFT], stiskněte tlačítko [FUNCTION] pro vyvolání displeje File Control.



2. Otáčejte otočným ovladačem, dokud není na displeji zobrazeno „LoadUSER“.



3. Stiskněte tlačítko [ENTER].

Na displeji bude zobrazen název Uživatelské Skladby „USER***“ (kde *** je číslo) uložené na USB flash disku. Pokud chcete, můžete otočným ovladačem zvolit jiný Uživatelský soubor.



4. Stiskněte tlačítko [ENTER] znovu.

Na displeji je zobrazena zpráva s potvrzením „LoadOK?“. Pro zrušení operace stiskněte tlačítko [EXIT].

5. Stiskněte tlačítko [ENTER] znovu.

Na displeji je zobrazena zpráva o dokončení „Complete“.

UPOZORNĚNÍ

Operaci Načítání nelze v jejím průběhu zrušit. Během operace neodpojujte USB flash disk ani nevyplínejte nástroj. Mohlo by dojít ke ztrátě dat.

6. Stiskněte tlačítko [FUNCTION] pro opuštění displeje File Control.

7. Zkontrolujte, zda byla data správně načtena tím, že vyvoláte Uživatelskou Skladbu, jeden ze Stylů 291-300 nebo Registrační paměť.

Načítání Samplů z USB flash disku

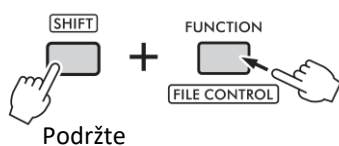
DŮLEŽITÉ

Pokud je nástroj v režimu Quick Sampling, stiskněte tlačítko [CAPTURE] pro jeho ukončení. Pak se řiďte pokyny uvedenými níže.

UPOZORNĚNÍ

Operace Load (načtení) přepíše a vymaže existující sampl. Důležitá data by měla být vždy uložena na USB flash disku (strana 23).

1. Zatímco držíte stisknuté tlačítko [SHIFT], stiskněte tlačítko [FUNCTION] pro vyvolání displeje File Control.



2. Otáčejte otočným ovladačem, dokud není na displeji zobrazeno „LoadUSER“.



3. Stiskněte tlačítko [ENTER].

Na displeji bude zobrazena zpráva „PressA-D“. Pokud na USB flash disku není uložen žádný sampl, bude na displeji zobrazena zpráva „NoFile“. Vraťte se na krok 2.

4. Stiskněte jeden z padů QUICK SAMPLING pro načtení samplu.

5. Otočným ovladačem vyberte soubor pro načtení.

6. Stiskněte tlačítko [ENTER] znovu.

Na displeji je zobrazena zpráva s potvrzením „LoadOK?“. Pro zrušení operace a návrat na krok 2 stiskněte tlačítko [EXIT].

7. Stiskněte tlačítko [ENTER] znovu pro provedení operace načtení.

Na displeji je krátce zobrazena zpráva „Loading“ a sampl je načten do padu.

8. Stiskněte tlačítko [FUNCTION] pro opuštění displeje File Control.

9. Vyzkoušejte načtené sampl.

Abyste přehráli načtený sampl, stiskněte pad, do kterého jste jej načetli.

Načítání WAV souborů z USB flash disku

WAV soubory uložené na USB flash disku lze načíst do nástroje jako samplly a registrovat je do QUICK SAMPLING padů.

Poznámka

Dostupné formáty souboru jsou mono nebo stereo PCM (WAV) s 44,1 KHz a 16bitové.

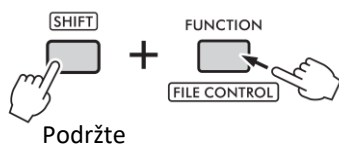
DŮLEŽITÉ

Pokud je nástroj v režimu Quick Sampling, stiskněte tlačítko [CAPTURE] pro jeho ukončení. Pak se řiďte pokyny uvedenými níže.

UPOZORNĚNÍ

Operace importování přepíše existující samplly. Důležitá data by měla být vždy uložena na USB flash disku (strana 23).

1. Zatímco držíte stisknuté tlačítko [SHIFT], stiskněte tlačítko [FUNCTION] pro vyvolání displeje File Control.



2. Otáčejte otočným ovladačem , dokud není na displeji zobrazeno „Imp.WAV“.



3. Stiskněte tlačítko [ENTER].

Na displeji bude zobrazena zpráva „PressA-D“. Pokud na USB flash disku není uložen žádný WAV soubor, bude na displeji zobrazena zpráva „NoFile“. Vraťte se na krok 2.

4. Stiskněte jeden z QUICK SAMPLING padů pro registrování WAV souboru.

5. Otočným ovladačem zvolte soubor pro import.

6. Stiskněte tlačítko [ENTER] znovu.

Na displeji je zobrazena zpráva s potvrzením „LoadOK?“. Pro zrušení operace a návrat na krok 2 stiskněte tlačítko [EXIT].

7. Stiskněte tlačítko [ENTER] znovu pro provedení operace načtení.

Na displeji je na chvíli zobrazena zpráva o načítání „Loading“ a WAV soubor je naimportován jako sampl a registrován do padu.

8. Stiskněte tlačítko [FUNCTION] pro opuštění displeje File Control.

9. Zkontrolujte načtené samplly.

Abyste přehráli načtený sampl, stiskněte pad, do kterého jste jej načteli.

Načítání souborů jednotlivých Stylů

Data Stylu vytvořeného na jiném nástroji nebo na počítači lze načíst do Stylů číslo 291-300. Můžete s nimi pak zacházet jako s ostatními interními Styly nástroje. Můžete využít dva způsoby načtení.

- Načtení souboru Stylu (.sty) uložených v kořenovém adresáři USB flash disku.
- Načtení souboru Stylu (.sty) přeneseného z počítače pomocí aplikace MusicSoft Downloader a uloženého v interní paměti tohoto nástroje.

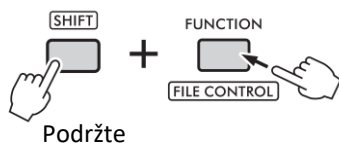
Poznámka

Návod na přenesení souboru Stylu z počítače pomocí aplikace MusicSoft Downloader, viz online manuál „Computer-related Operations“. Po přenesení dat načtěte Styl do jednoho z čísel 291-300 pro umožnění jeho přehrávání.

UPOZORNĚNÍ

Operace načtení Stylu přepíše všechna existující data ve zvoleném čísle Stylu. Důležitá data by měla být vždy uložena na USB flash disku.

1. Zatímco držíte stisknuté tlačítko [SHIFT], stiskněte tlačítko [FUNCTION] pro vyvolání displeje File Control.



2. Otáčejte otočným ovladačem, dokud není na displeji zobrazeno „LoadSTY“.



3. Stiskněte tlačítko [ENTER] znovu.

Na displeji bude zobrazen název souboru Stylu v USB flash disku nebo v interní paměti nástroje. Pokud chcete, můžete otočným ovladačem zvolit soubor Stylu.



4. Stiskněte tlačítko [ENTER] znovu.

Na displeji bude zobrazena zpráva „*** Load To?“ (kde *** je číslo 291-300). Pokud chcete, můžete otočným ovladačem zvolit požadované číslo.



5. Stiskněte tlačítko [ENTER] znovu.

Na displeji je zobrazena zpráva s potvrzením „LoadOK?“. Pro zrušení operace stiskněte tlačítko [EXIT].

6. Stiskněte tlačítko [ENTER] znovu pro provedení operace načtení.

Po chvíli, bude na displeji zobrazena zpráva o provedení operace „Complete“.

UPOZORNĚNÍ

Operaci Načítání nelze v jejím průběhu zrušit. Během operace neodpojujte USB flash disk ani nevypínejte nástroj. Mohlo by dojít ke ztrátě dat.

7. Stiskněte tlačítko [FUNCTION] pro opuštění displeje File Control.

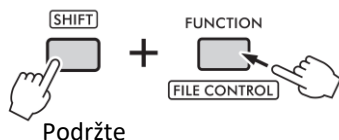
8. Stiskněte tlačítko [STYLE], otočným ovladačem zvolte Styl 291-300, a zkuste spustit jeho přehrávání.

Vymazání Samplů z USB flash disku

DŮLEŽITÉ

Pokud je nástroj v režimu Quick Sampling, stiskněte tlačítko [CAPTURE] pro jeho ukončení. Pak se řiďte pokyny uvedenými níže.

1. Zatímco držíte stisknuté tlačítko [SHIFT], stiskněte tlačítko [FUNCTION] pro vyvolání displeje File Control.



2. Otáčejte otočným ovladačem, dokud není na displeji zobrazeno „Del SMPL“.



3. Stiskněte tlačítko [ENTER] znovu.

Pokud na USB flash disku není žádný sampl, na displeji bude zobrazena zpráva „NoFile“. Vráťte se na krok 2.

4. Otočným ovladačem soubor pro vymazání.

5. Stiskněte tlačítko [ENTER] znovu.

Na displeji bude zobrazena zpráva „Del OK?“. Pro zrušení operace stiskněte tlačítko [EXIT].

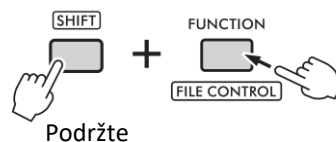
6. Stiskněte tlačítko [ENTER] znovu pro provedení operace vymazání.

Na chvíli bude na displeji zobrazena zpráva „Deleting“ a sampl bude vymazán.

7. Stiskněte tlačítko [FUNCTION] pro opuštění displeje File Control.

Vymazání audio souborů z USB flash disku

1. Zatímco držíte stisknuté tlačítko [SHIFT], stiskněte tlačítko [FUNCTION] pro vyvolání displeje File Control.



2. Otáčejte otočným ovladačem, dokud není na displeji zobrazeno „Del AUDIO“.



3. Stiskněte tlačítko [ENTER] znovu.

Audio soubory na USB flash disku jsou zobrazeny jako „AUDIO***“ (kde *** je číslo). Vyberte soubor pro vymazání otočným ovladačem.



4. Stiskněte tlačítko [ENTER] znovu.

Na displeji bude zobrazena zpráva „Del OK?“. Pro zrušení operace stiskněte tlačítko [EXIT].

5. Stiskněte tlačítko [ENTER] znovu pro provedení operace vymazání.

Po dokončení bude na displeji zobrazena zpráva „Complete“.

UPOZORNĚNÍ

Operaci Vymazání nelze v jejím průběhu zrušit. Během operace neodpojujte USB flash disk ani nevypínejte nástroj. Mohlo by dojít ke ztrátě dat.

6. Stiskněte tlačítko [FUNCTION] pro opuštění displeje File Control.

Vymazání uživatelského souboru z USB flash disku

Uživatelský soubor (.usr) uložený v kořenovém adresáři na USB flash disku lze vymazat.

DŮLEŽITÉ

Pouze Uživatelské soubory (.usr) uložené v adresáři „USER FILES“ na USB flash disku lze vymazat. Soubory mimo tento adresář nelze rozpoznat.

1. Zatímco držíte stisknuté tlačítko [SHIFT], stiskněte tlačítko [FUNCTION] pro vyvolání displeje File Control.
2. Otáčejte otočným ovladačem, dokud není na displeji zobrazeno „Del USER“.



3. Stiskněte tlačítko [ENTER].

Na displeji bude zobrazen název souboru z USB flash disku jako „USER***“ (kde *** je číslo). Otočným ovladačem zvolte Uživatelský soubor pro vymazání.



4. Stiskněte tlačítko [ENTER] znovu.

Na displeji bude zobrazena zpráva „Del OK?“. Pro zrušení operace stiskněte tlačítko [EXIT].

5. Stiskněte tlačítko [ENTER] znovu pro provedení operace Vymazání.

Po chvíli, bude na displeji zobrazena zpráva o provedení operace „Complete“.

UPOZORNĚNÍ

Operaci Vymazání nelze v jejím průběhu zrušit. Během operace neodpojujte USB flash disk ani nevyplínejte nástroj. Mohlo by dojít ke ztrátě dat.

6. Stiskněte tlačítko [FUNCTION] pro opuštění displeje File Control.

Vymazání SMF souboru z USB flash disku

MIDI soubory nahrané na tomto nástroji a uložené na USB flash disk pomocí operace SaveSMF (strana 24) lze jednotlivě vymazat.

UPOZORNĚNÍ

Pouze SMF soubory (.mid) uložené v adresáři „USER FILES“ na USB flash disku lze vymazat. Soubory mimo tento adresář nelze rozpoznat. Tuto operaci lze použít pouze na soubory s názvem ve formátu „SONG***“ (kde *** je číslo 001-100).

1. Zatímco držíte stisknuté tlačítko [SHIFT], stiskněte tlačítko [FUNCTION] pro vyvolání displeje File Control.
2. Otáčejte otočným ovladačem, dokud není na displeji zobrazeno „Del SMF“.



3. Stiskněte tlačítko [ENTER].

Na displeji bude zobrazen název SMF souboru z USB flash disku jako „SONG***“ (kde *** je číslo). Otočným ovladačem zvolte soubor pro vymazání.



4. Stiskněte tlačítko [ENTER] znovu.

Na displeji bude zobrazena zpráva „Del OK?“. Pro zrušení operace stiskněte tlačítko [EXIT].

5. Stiskněte tlačítko [ENTER] znovu pro provedení operace Vymazání.

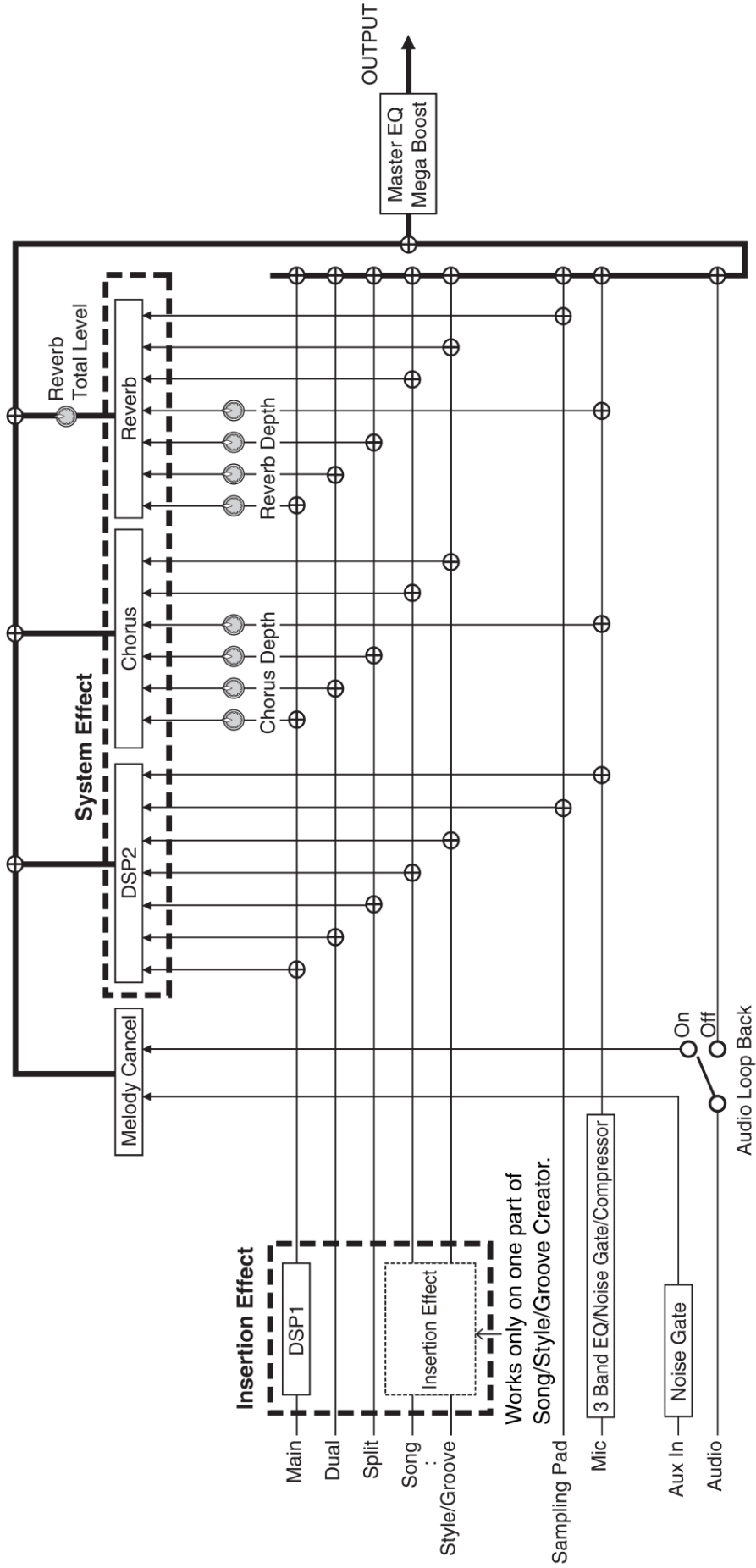
Po chvíli, bude na displeji zobrazena zpráva o provedení operace „Complete“.

UPOZORNĚNÍ

Operaci Vymazání nelze v jejím průběhu zrušit. Během operace neodpojujte USB flash disk ani nevyplínejte nástroj. Mohlo by dojít ke ztrátě dat.

6. Stiskněte tlačítko [FUNCTION] pro opuštění displeje File Control.

Blokové schéma



Index

A		T	
Akord	11, 14	Temperament	8
Arpeggio	10	Transpozice	6
Audio soubory	29		
B		U	
Background Music	15	USB Flash disk	22
Blokové schéma	31	Uživatelská data	22, 25
		Uživatelské soubory	30
		Uživatelské skladby	24
C		W	
Chorus	4	WAV soubory	27
E			
Effect	4		
EQ	5		
G			
Groove Retrigger	17		
H			
Harmony	10		
J			
Jemné doladění	6		
K			
Knoby	18		
M			
Master EQ	5		
MIDI Files	30		
R			
Reverb	4		
Rejstříky	3		
S			
Samplý	23, 26, 27, 29		
Smart Chord	12		
SMF	24, 30		
Stupnice ladění	8		
Styly	11		
Style soubory	28		
Style Revoicing	13		