



Referenční manuál

Tato referenční příručka vysvětluje pokročilé funkce Genos2, které nejsou vysvětleny v uživatelské příručce. Než si přečtete tuto Referenční příručku, přečtěte si nejprve Návod k obsluze.

Použití PDF manuálu

- Chcete-li rychle přejít na položky a témata, která vás zajímají, klikněte na požadované položky v rejstříku "Záložky" nalevo od hlavního okna displeje. (Kliknutím na záložku "Záložky" otevřete rejstřík, pokud není zobrazen.)
- Klepnutím na čísla stránek v této příručce přejdete přímo na příslušnou stránku.
- Vyberte "Najít" nebo "Hledat" z nabídky "Upravit" aplikace Adobe Reader a zadejte klíčové slovo pro vyhledání souvisejících informací v dokumentu. Názvy a pozice položek nabídky se mohou lišit podle používané verze Adobe Reader.

• Ilustrace a LCD obrazovky zobrazené v této příručce slouží pouze pro instruktážní účely a mohou se poněkud lišit od zobrazení na vašem nástroji. Pamatujte, že všechny příklady zobrazení uvedené v této příručce jsou v angličtině.

• Dokumenty "Data List" a "iPhone/iPad Connection Manual" si můžete stáhnout z webu Yamaha:

https://download.yamaha.com/

• Názvy společností a produktů v této příručce jsou ochranné známky nebo registrované ochranné známky příslušných společností.



© 2023 Yamaha Corporation Publikováno 11/2023 MW-A0

Obsah

Sezn	am funkcí	4
1.	Styly	6
	Typy Stylů (vlastnosti)	7
	Použití funkce Chord Tutor	7
	Registrace souborů do záložky Favorite	8
	Změna typu prstokladu	9
	Zapínání/vypínání jednotlivých kanálů Stylu	10
	Nastavení týkající se přehrávání Stylu	11
	Úprava Tempa	13
	Nahrávání a přehrávání sekvence akordů — Chord Looper	14
	Nahrávání sekvence akordů při zastaveném Stylu (Chord Looper)	
	Ukládání a vyvolávání vší sekvence akordů (Chord Looper)	17
	Vytváření/Editace Stylů (Style Creator)	
2.	Rejstříky	34
	Voice Part Setup displej	
	Nastavení týkající se Voice Selection displeje	
	Typy Rejstříků (vlastnosti)	
	Registrace souborů do záložky Favorite	
	Nastavení Metronomu	
	Nastavení týkající se klaviatury	
	Nastavení týkající se partů klaviatury (Voice Setting)	
	Transpozice ladění v půltónech	
	Jemné doladění celého nástroje (Master Tune)	
	Výběr nebo vytváření Stupnice (Scale Tune)	
	Provádění detailních nastavení pro Harmony/Arpeggio	
	Editace Rejstriku (Voice Edit)	
	Editace Varnannich Rejstriku (Voice Edit)	
2		
5.		64
	Vytvareni Multi Padu pres MiDi (Multi Pad Creator—MiDi Multi Pad Recording)	
	Vytvareni Multi Padu s Audio soubory (Multi Pad Creator—Audio Link Multi Pad) Editace Multi Padů	
4	Přehrávání Skladhy	69
		69
	Použití režimu Repeat Plavback	70
	Editace nastavení Notového zápisu (Score)	71
	Zobrazení textu Skladby a nastavení displeje	
	Zobrazení textu a nastavení displeje	74
	Použití funkce Auto Accompaniment s přehráváním MIDI Skladby	
	Zapínání/vypínání jednotlivých kanálů MIDI Skladby	
	Nastavení týkající se přehrávání Skladby	
5.	Nahrávání/Editace MIDI Skladby	79
	Přehled nahrávání MIDI Skladby	
	Nahrávání jednotlivých kanálů samostatně (Realtime Recording)	
	Znovu nahrávání určité Sekce — Punch In/Out (Realtime Recording)	
	Nahrání panelových nastavení do Skladby	
	Editace kanálových událostí v datech existující Skladby	
	Krokové nahrávání/Editace Skladby (Step Edit)	
6.	Audio Multi nahrávání	99
	Nahrávání vašeho vystoupení pomocí Audio Multi Recording	
	Konvertování souboru (Import/Export)	

	Editace nahraných dat (Multi Track Audio soubor)	
	Znovu nahrání Multi Track Audio souboru	
7.	Registrační paměť	113
	Zakázání wyolání určitých položek (Begistration Freeze)	113
	Vyvolání čísel Registračních pamětí v pořadí (Registration Seguence)	114
	Vyhledávání souboru Registrační paměťové banky	
0		110
0.	Playlist	110
_	Importovani zaznamu Music Finder do Playlistu	
9.	Mikrofon	120
	Provádění nastavení mikrofonu (Mic Setting)	
	Editace typu Vokálního harmonizéru (Vocal Harmony)	
	Editace typu syntezátorového vokodéru (Vocal Harmony)	
10.	Mix	129
	Editace parametrů Filtru (Filter)	
	Editace parametrů EQ (EQ)	
	Editace parametrů Efektu (Effect)	
	Editace parametrů Efektu (Chorus/Reverb)	
	Editace nastavení stereo pozice/hlasitosti (Pan/Volume)	
	Editace nastavení Master kompresoru (Compressor)	
	Blokové schéma	
11.	Nastavení funkcí ovladačů	138
	Přiřazení specifické funkce nožním pedálům a panelovým tlačítkům (Assignable)	
	Editace typů přiřazení Live Control Knobů, Sliderů a Joysticku (Live Control)	
12.	MIDI nastavení	149
	Základní postup pro MIDI nastavení	149
	System — MIDI System nastavení	
	Transmit — MIDI Transmit Channel nastavení	
	Receive — MIDI Receive Channel nastavení	
	On Bass Note — nastavení basového tónu pro přehrávání Stylu přes MIDI	
	Chord Detect — nastavení akordu pro přehrávání Stylu přes MIDI	
	Externí ovladač — MIDI Controller nastavení	155
13.	Nastavení sítě	159
	Nastavení bezdrátové sítě LAN	
	Provádění nastavení času	161
14	Nástroje	162
1-10		162
	Nepro/Nonextivita	
	Zámek parametru	
	Ukládání — Formátování disku	
	Systém	
	Tovární reset/Zálohování	
15.	Ovládání týkající se Expansion Packů	167
	Instalace dat Expansion Packů z USB Flash disku	
	Ukládání souboru Instrument Info na USB Flash disk	
16.	Připojení	169
	Přístup na User disk Genos2 z počítače (režim USR Storage)	160
	Výběr cíle výstupu pro jednotlivé zvuky (Line Out)	
ا- مرا		
Inde	X	171

Seznam funkcí

Tato část jednoduše a velmi stručně vysvětluje, co můžete dělat na displejích vyvolaných stisknutím tlačítek na panelu nebo dotykem jednotlivých ikon na displeji Menu.

Další informace naleznete na níže uvedené stránce nebo v uživatelské příručce. Značka "●" označuje, že funkce je popsána v návodu k obsluze.

Displej	Tlačítko pro přístup	Popis	Stránky	Uživatelský manuál
Home	[HOME]	Portál struktury displeje přístroje, který poskytuje rychlé informace o všech aktuálních nastaveních.	-	•
Menu	[MENU]	Dotykem každé z ikon můžete vyvolat nabídky pro různé níže uvedené funkce.	-	•
Style Selection	[STYLE]	Pro výběr souborů Stylu.	-	•
Voice Part Setup	[VOICE]	Pro potvrzení aktuálního nastavení rejstříku a provádění nastavení souvisejících s rejstříkem, jako jsou efekty.	35	-
Song Player	[SONG]	Pro ovládání přehrávání Skladeb.	69	•
Playlist	[PLAYLIST]	Pro výběr a úpravu Playlistů a správu vašeho repertoáru.	118	•
Song Recording	[RECORDING]	Pro záznam vašeho výkonu.	80, 99	•
Voice Selection	VOICE SELECT [LEFT]- [RIGHT 3]	Pro přiřazení rejstříků k jednotlivým klávesovým partům.	-	•
Multi Pad Selection	MULTI PAD CONTROL [SELECT]	Pro výběr Multi Padů.	68	•
Registration Memory Bank Selection	REGISTRATION BANK [–] and [+]	Pro výběr Bank Registračních pamětí.	114	•
Registration Memory window	[MEMORY]	Pro registraci aktuálního nastavení panelu.	-	•

Displeje přístupné pomocí tlačítek na panelu

Funkce zobrazení menu

Menu	Popis	Stránky	Uživatelský manuál
Mixer	Pro nastavení parametrů jednotlivých Partů, jako je hlasitost, pan a EQ. Umožňuje také upravit celkové ovládací prvky zvuku, jako je Master kompresor a Master EQ.	129	•
Channel On/Off	Pro zapnutí a vypnutí jednotlivých kanálů Stylu a MIDI Skladby.	10, 76	-
Line Out	Určuje, který konektor se používá pro výstup jednotlivých Partů a jednotlivých bicích a perkusních nástrojů.	170	-
Score	Pro zobrazení notového zápisu (score) aktuální MIDI Skladby.	71	•
Lyrics	Pro zobrazení textu aktuální Skladby.	73	•
Text Viewer	Pro zobrazení textových souborů vytvořených na vašem počítači.	74	-
Chord Looper	Pro záznam sekvence akordů a jejich přehrávání ve smyčce.	14, 16, 17	-
Kbd Harmony/Arp	Pro přidání efektu Harmony/Arpeggio do pravé části klaviatury. Lze nastavit parametry, jako je typ Harmonie/Arpeggia.	46	•
Split & Fingering	Pro nastavení bodu rozdělení nebo změnu typu prstokladu a oblasti detekce akordů.	9	•

Menu	Popis	Stránky	Uživatelský manuál
Mic Setting	Provádí nastavení zvuku mikrofonu.	120	•
Vocal Harmony	Pro přidání efektů Vocal Harmony do vašeho zpěvu. Vokální harmonii můžete upravit a uložit jako vaši vlastní harmonii.	123, 127	•
Regist Sequence	Určuje pořadí pro vyvolání nastavení Registrační paměti při použití pedálu.	114	-
Regist Freeze	Určuje položky, které zůstanou nezměněny, i když vyvoláte nastavení panelu z registrační paměti.	113	-
Тетро	Pro úpravu tempa MIDI Skladby, Stylu nebo metronomu. Stejnou operaci jako pomocí tlačítek TEMPO [–]/[+] a [TAP TEMPO] lze provést na displeji.	13	•
Metronome	Pro nastavení metronomu a tlačítka [TAP TEMPO].	39	•
Live Control	Určuje funkce přiřazené knobům, sliderům a joysticku LIVE CONTROL.	145	•
Assignable	Určuje funkce přiřazené pedálům, přiřaditelným tlačítkům a zkratkám na domovské obrazovce.	138	•
Panel Lock	Pro uzamčení nastavení panelu. Když jsou nastavení panelu uzamčena, nic se nestane, ani když stisknete libovolné tlačítko panelu.	-	•
Demo	Pro vyvolání ukázkového Demo displeje.	-	•
Voice Edit	Pro úpravu přednastavených rejstříků pro vytvoření vlastních rejstříků. Zobrazení se liší podle toho, zda je vybrán varhanní rejstřík nebo jiný druh hlasu.	48, 56, 58	-
Style Creator	Pro vytvoření stylu úpravou přednastaveného Stylu nebo nahráváním kanálů Stylu jeden po druhém.	20	-
Song Recording	Pro záznam vašeho výkonu. (Toto je stejné jako tlačítko [RECORDING] na panelu.)	79	•
M.Pad Creator	Pro vytvoření Multi Padu úpravou existujícího přednastaveného Multi Padu nebo nahráním nového.	64, 66	-
Voice Setting	Určuje podrobné nastavení partů klaviatury, jako je výška jednotlivých partů, filtr Voice Set a nastavení související s rejstříkem Super Articulation Voice.	41	-
Style Setting	Pro provedení nastavení souvisejících s přehráváním stylu, jako je časování OTS Link, Dynamics Control atd.	11	-
Song Setting	Pro nastavení související s přehráváním skladeb, jako je funkce Guide, nastavení kanálu atd.	77	-
Chord Tutor	Označuje, jak hrát akordy, které odpovídají zadaným názvům akordů.	7	-
Scale Tune	Pro ladění pro každou klávesu zvlášť.	43	-
Master Tune	Pro jemné doladění celého nástroje.	42	-
Transpose	Pro transpozici ladění celého zvuku po půltónech, nebo jen zvuku klaviatury nebo MIDI Skladby	42	•
Keyboard	Určuje odezvu dotyku klávesnice.	40	-
MIDI	Pro provedení nastavení souvisejících s MIDI.	149	-
Utility	Pro globální nastavení, správu USB flash disků, inicializaci přístroje do továrního nastavení nebo zálohování dat uložených v přístroji atd.	162	•
Wireless LAN*	Pro nastavení připojení nástroje k chytrému zařízení, jako je iPad, prostřednictvím funkce bezdrátové sítě LAN.	159	-
Time	Pro nastavení času zobrazeného na displeji Home.	161	-
Expansion	Pro instalaci Expansion Packů pro přidání dalšího obsahu staženého z webových stránek nebo vámi vytvořeného pomocí Yamaha Expansion Manageru.	167	-
Bluetooth*	Pro provedení nastavení pro připojení nástroje k zařízení vybavenému Bluetooth.	-	•

* Tato ikona se zobrazí pouze v případě, že je zahrnuta funkce bezdrátové sítě LAN.

Obsah kapitoly

Typy Stylů (vlastnosti)	7
Použití funkce Chord Tutor	7
 Registrace souborů do záložky Favorite Odebrání souborů ze záložky Favorite 	8
Změna typu prstokladu	9
Zapínání/vypínání jednotlivých kanálů Stylu	10
Nastavení týkající se přehrávání Stylu •Nastavení •Změna chování	11 11
Úprava Tempa	13
Nahrávání a přehrávání sekvence akordů — Chord Looper • Přehrávání sekvence akordů ve smyčce během přehrávání Stylu	 14 14
Nahrávání sekvence akordů při zastaveném Stylu (Chord Looper)	16
Ukládání a vyvolávání vaší sekvence akordů (Chord Looper) • Uložení zaznamenaných dat Chord Looperu •Uložení zaznamenaných dat jako soubor Banky • Vyvolání souboru Chord Looper Bank a přehrávání Stylu se sekvencí akordů • Editace Chord Looper Bank (Export, Import, Clear)	
 Vytváření/Editace Stylů (Style Creator) Struktura dat Stylu — Zdrojové Paterny Základní postup pro vytváření Stylu 	
 Realtime nahrávání Krokové nahrávání Assembly – Přiřazení Zdroiových paternů jednotlivým kanálům 	
 Channel Edit — Editování kanálu SFF Edit — Nastavení formátu souboru Stylu 	
Editace rytmického partu Stylu (Drum Setup)	32

Typy Stylů (vlastnosti)

Konkrétní typ Stylu je uveden vlevo nahoře od názvu Stylu na obrazovce Style Selection. Definující vlastnosti těchto Stylů a jejich výkonnostní výhody jsou popsány níže.



Session	Informace o těchto typech naleznete v části "Vlastnosti Stylu" v uživatelské příručce.
Free Play	
+Audio	Audio Styly (+Audio) byly speciálně vytvořeny přidáním zvukových nahrávek studiových hudebníků hrajících v různých nahrávacích studiích po celém světě. To přidává veškerý přirozený feeling, atmosféru a teplo bubnům a perkusím Stylu, což dává vašemu výkonu větší expresivní potenciál. Konkrétně zachovává jemné nuance a groovy, které je obtížné reprodukovat pomocí sady přednastavených bicích/perkusí. Technologie Yamaha Time Stretch umožňuje zvuku sledovat vaše změny tempa bez změny výšky tónu, takže vše zůstává v dokonalé synchronizaci. Audio Styly lze přehrávat a ovládat tímto nástrojem; ve výchozím nastavení však nejsou data v tomto nástroji zahrnuta. Audio Styly nebo Rozšiřující balíčky, které obsahují Audio Styly, mohou být k dispozici na webových stránkách Yamaha. POZNÁMKA • Pokud je tempo nastaveno na více než 160 % výchozí hodnoty, audio part se ztlumí. • Mějte na paměti, že načítání Audio Stylů může trvat déle než ostatní a že mohou mít určitá omezení a lišit se v konkrétních funkcích, které lze ovládat.

Použití funkce Chord Tutor

Funkce Chord Tutor vám umožňuje zjistit, které noty stisknout pro specifikaci akordu. Pokud znáte název akordu, ale nevíte, jak jej zahrát, použijte tuto funkci.

Tuto funkci lze použít na displeji vyvolaném pomocí [MENU] → [Chord Tutor].



Root	Umožňuje vybrat požadovaný základ akordu.
Туре	Umožňuje vybrat požadovaný typ akordu.

Noty, které potřebujete zahrát, se zobrazí na displeji.

POZNÁMKA

- Ačkoli tato funkce ukazuje, jak hrát akord pouze v případě "Fingered", indikace je užitečná i tehdy, když je zvolen jiný typ než "Single Finger".
- V závislosti na akordu budou některé noty vynechány.

Registrace souborů do záložky Favorite

Své oblíbené nebo často používané Styly nebo Rejstříky můžete rychle vyvolat jejich registrací na záložce Favorite na obrazovce File Selection.

1 Na obrazovce File Selection zvolte požadovanou kategorii v záložce Preset.

2 Stiskněte 📰 (File) pro vyvolání okna "File Edit".



- **3** Stiskněte [Favorite] pro vyvolání displeje pro výběr souborů.
- **4** Zvolte požadované soubory pro registraci do záložky Favorite.



5 Stiskněte [Favorite] pro registraci zvolených souborů do záložky Favorite.

Vybrané soubory se zobrazí na záložce Favorite.

Odebrání souborů ze záložky Favorite

- 1 V záložce Favorite na displeji File Selection, stiskněte 📓 (File) pro vyvolání okna "File Edit".
- **2** Stiskněte [Favorite] pro vyvolání displeje pro výběr souborů.
- **3** Zvolte požadované soubory pro odstranění ze záložky Favorite.



4 Stiskněte [Clear] pro odstranění zvolených souborů ze záložky Favorite.

Změna typu prstokladu

Typ prstokladu (Chord Fingering) určuje, jak jsou specifikovány akordy pro přehrávání Stylu. Požadovaný typ můžete vybrat na displeji vyvolaném pomocí [MENU] → [Split and Fingering].



Single Finger	Usnadňuje vytváření orchestrovaného doprovodu pomocí durových akordů, septakordů, mollových akordů akordů a mollových septakordů stisknutím pouze jedné, dvou nebo tří kláves na klaviatuře.			
	C Durový akord Stiskněte pouze základní tón. C7 Septakord Současně stiskněte základní tón a bílou klávesu nalevo od něj.			
	Cm Mollový akord Současně stiskněte základní tón a černou klávesu nalevo od něj. Cm7 Mollový septakord Současně stiskněte základní tón a černou klávesu nalevo od něj.			
Multi Finger	Automaticky detekuje prstoklad Single Finger nebo Fingered, takže můžete použít kterýkoli typ prstokladu, aniž byste museli přepínat typy prstokladu.			
Fingered	Umožňuje určit akord stisknutím not tvořících akord v levé části klaviatury, když je zapnutý ACMP nebo levý part. Informace o tom, které noty stisknout pro každý akord, najdete v seznamu dat (typy akordů rozpoznávaných v režimu prstů) ke stažení z Yamaha Manual Library, nebo použijte funkci Chord Tutor, jak je popsáno v další části.			
Fingered On Bass	Přijímá stejné prstoklady jako Fingered; avšak nejnižší tón hraný v sekci Chord na klaviatuře se používá jako basový tón, což vám umožňuje hrát akordy "na basu". (U typu Fingered se jako basová nota vždy používá základ akordu.)			
Full Keyboard	Detekuje akordy v celém rozsahu tóniny. Akordy jsou detekovány podobným způsobem jako Fingered, i když rozdělíte noty mezi levou a pravou rukou – například zahrajete basovou notu levou rukou a akord pravou, nebo zahrajete akord levou rukou. a melodii s vaším právem.			
Al Fingered	V podstatě to samé jako Fingered, s tou výjimkou, že pro označení akordů lze zahrát méně než tři tóny (na základě dříve hraného akordu atd.).			
AI Full Keyboard	Tento typ je podobný jako u Full Keyboard s tou výjimkou, že k označení akordů lze zahrát méně než tři tóny (na základě dříve hraného akordu atd.). Nonové, undecimové a tercdecimové akordy nelze přehrát.			

POZNÁMKA

"Al" znamená "Umělá inteligence".
Když je oblast detekce akordů nastavena na "Upper", je k dispozici pouze "Fingered*". Tento typ je v podstatě stejný jako "Fingered", kromě toho, že "1 plus 5", "1 plus 8" a Chord Cancel nejsou dostupné.

Zapínání/vypínání jednotlivých kanálů Stylu

Můžete přidávat variace a měnit dojem ze Stylu selektivním zapínáním a vypínáním kanálů během přehrávání Stylu.

Kanály Stylu

Každý Styl obsahuje níže uvedené kanály.

- Rhythm 1/2: Toto jsou základní části Stylu, které obsahují rytmické vzory bicích a perkusí.
- Bass: Basový part používá různé vhodné zvuky nástrojů, aby odpovídaly danému Stylu.
- Chord 1/2: Jedná se o doprovodný rytmický akord, který se běžně skládá z klavírních nebo kytarových rejstříků.
- Pad: Tento part se používá pro déle znějící nástroje, jako jsou smyčce, varhany, sbor atd.
- Phrase 1/2: Tyto party se používají pro úderné dechy, arpeggiované akordy a další doplňky, díky nimž je doprovod zajímavější.
- Audio: Toto je audio part Audio Stylu.

Kanály stylu lze zapnout nebo vypnout na displeji vyvolaném pomocí [MENU] → [Channel On/Off].

Channel On/Off X								
Song	Song							
1	2	3	4	5	6	7	8	
-								
9	10	11	12	13	14	15	16	
	8							
Style	Style							
Rhythm1	Rhythm2	Bass	Chord1	Chord2	Pad	Phrase1	Phrase2	Audio
Î		•	•				•	₩,

Pokud chcete přehrát pouze jeden konkrétní kanál (sólové přehrávání), dotkněte se a podržte požadovaný název kanálu, dokud se nezbarví do fialova. Chcete-li sólo zrušit, jednoduše se znovu dotkněte (fialového) názvu kanálu.

POZNÁMKA

Kanály můžete také zapnout/vypnout na displeji Mixer.

Změna rejstříku jednotlivých kanálů:

Klepnutím na ikonu nástroje pod požadovaným kanálem vyvolejte obrazovku výběru rejstříku a poté vyberte požadovaný rejstřík.

POZNÁMKA

Rejstřík Audio partu Audio Stylu měnit nelze.

POZNÁMKA

Zde můžete uložit nastavení do Registrační paměti. Podrobnosti naleznete v uživatelské příručce.

Nastavení týkající se přehrávání Stylu

Pro přehrávání Stylu můžete provést různá nastavení na displeji vyvolaném pomocí [MENU] → [Style Setting].



Nastavení

Dynamics Control	Určuje, zda lze dynamiku přehrávání stylu ovládat parametrem živého ovládání "Dynamics Control" (strana 147) nebo ne.			
Display Tempo	Zapne nebo vypne indikaci tempa pro každý Styl na displeji výběru Stylu.			
Stop ACMP	Když je tlačítko [ACMP] zapnuté a tlačítko [SYNC START] je vypnuté, můžete hrát akordy v akordové sekci klaviatury se zastaveným Stylem a stále slyšet doprovodný akord. V tomto stavu – nazývaném "Stop Accompaniment" – jsou rozpoznány všechny platné akordové prstoklady a kořen/typ akordu se zobrazí v oblasti Styl na domovské obrazovce. Zde můžete určit, zda akord zahraný v sekci akordů bude znít nebo ne ve stavu Stop Accompaniment.			
	Off: Akord hraný v sekci akordů nezazní.			
	• Style: Akord hraný v sekci akordů bude znít prostřednictvím rejstříků pro kanál Pad a basový kanál zvoleného Stylu.			
	 Fixed: Akord hraný v sekci akordů bude znít prostřednictvím rejstříků určených pad/basových kanálů, bez ohledu na zvolený Styl. 			
	POZNÁMKA Když vybraný Styl obsahuje MegaVoices, mohou se při nastavení na "Style" objevit neočekávané zvuky.			
	POZNÁMKA Když nahráváte skladbu, akord detekovaný přehráváním stop doprovodu lze nahrát bez ohledu na zde uvedené nastavení. Mějte prosím na paměti, že jak znějící hlas, tak data akordů se nahrávají, když je nastaveno na "Style", a pouze data akordů se nahrávají, když je nastaveno na "Off" nebo "Fixed".			
OTS Link Timing	To platí pro funkci OTS Link. Tento parametr určuje načasování, ve kterém se nastavení One Touch změní se změnou MAIN VARIATION [A] až [D]. (Tlačítko [OTS LINK] musí být zapnuté.)			
	Immediate: Nastavení One Touch se okamžitě vyvolá, když stisknete tlačítko MAIN VARIATION.			
	At Main Section Change: One Touch Setting se vyvolá při dalším taktu po stisknutí tlačítka MAIN VARIATION.			



Section Change Timing	To Main [A]–[D]	Určuje, kdy se změní sekce Stylu během přehrávání Stylu v následujících případech. Při přechodu ze sekce do hlavní sekce - Při načítání jiného Stylu
		Následují možnosti chování
		 Immediate: Změní na novou sekci vybranou při další době. Číslo doby při změně je přijato novou sekcí a poté se nová sekce přehraje od stejné doby.
		 Next Bar: Změny na novou sekci vybranou okamžitě, když je operace změny provedena během první následující doby. Jinak se tato možnost změní na novou sekci na začátku dalšího taktu.
		POZNÁMKA Za následujících podmínek se měnící chování řídí podle "Next Bar", i když je vybráno "Immediate". • Při změně sekcí, když je zapnuté tlačítko STYLE CONTROL [AUTO FILL IN]. • Při změně sekcí během přehrávání zvukového Stylu. • Při načítání jiného stylu během přehrávání zvukového Stylu.
		Při načítání Audio Stylu během přehrávání Stylu, který neobsahuje zvuková data.
		POZNÁMKA Tato možnost je také nastavena, když načtete registrační paměť. Načtená možnost se však aktivuje pouze při skutečné změně na Styl, který byl načten Registrační pamětí.
	Inside Intro/	Určuje načasování pro změnu sekce Stylu na sekci Intro/End během přehrávání Stylu sekce Intro/Enter.
	Enang	Následují možnosti chování.
		 Next Bar: Změní se na novou sekci Intro/Ending okamžitě, když je operace změny provedena během prvního taktu. Jinak se tato možnost změní na novou sekci Intro/Ending na začátku dalšího taktu.
		 End of Section: Změní se na novou sekci Intro/Ending po dokončení přehrávání aktuální sekce Intro/ Ending.
		POZNÁMKA Při přechodu z jedné sekce Intro do jiné sekce Intro se změna chování vždy řídí "Next Bar", i když je vybrán "End of Section". Při změně na Ending I se chování vždy řídí konvenčními pravidly místo nastavení zde.
Synchro Stop Window		To určuje, jak dlouho můžete držet akord, než se funkce Synchro Stop automaticky zruší. Když je tlačítko [SYNC STOP] zapnuto a toto je nastaveno na jinou hodnotu než "Off", funkce Synchro Stop se automaticky zruší, pokud podržíte akord déle, než je zde nastavená doba. To pohodlně resetuje ovládání přehrávání Stylu na normální, takže můžete uvolnit klávesy a stále hrát Styl. Jinými slovy, pokud uvolníte tlačítka rychleji, než je zde nastavený čas, funkce Synchro Stop funguje.
Multi Pad Synchro Stop (Style Stop)		Určuje, zda se při zastavení přehrávání Stylu zastaví opakované přehrávání multipadu.
Multi Pad Synchro Stop (Style Ending)		Určuje, zda se opakované přehrávání multipadu zastaví, když se přehraje sekce Ending Stylu.

Změna chování

Section Set	Určuje výchozí sekci, která se automaticky vyvolá při výběru různých Stylů (když je přehrávání Stylu zastaveno). Při nastavení na "Off" a přehrávání Stylu je zastaveno, aktivní sekce je zachována, i když je vybrán jiný Styl. Pokud některá z MAIN sekcí A až D není zahrnuta v datech Stylu, automaticky se vybere nejbližší sekce. Například, když MAIN D není obsažena ve vybraném Stylu, bude vyvolána sekce MAIN C.
Tempo	 Toto určuje, zda se tempo změní nebo ne, když změníte Styl. Lock: Bez ohledu na stav přehrávání se zachová nastavení tempa předchozího Stylu. Hold: Během přehrávání Stylu je zachováno nastavení tempa předchozího Stylu. Když je Styl zastaven, tempo se změní na tempo výchozího tempa zvoleného Stylu. Reset: Bez ohledu na stav přehrávání se tempo změní na tempo výchozího tempa pro vybraný Styl.



Part On/Off	Toto určuje, zda se při změně Stylu změní stav zapnutí/vypnutí kanálu Stylu nebo ne. • Lock: Bez ohledu na stav přehrávání je zachován stav zapnutí/vypnutí kanálu předchozího Stylu. • Hold: Zatímco se Styl přehrává, stav zapnutí/vypnutí kanálu předchozího stylu je zachován. Když se Styl zactaví všechov kanály zvoleného Stylu se zapnou
	• Reset: Bez ohledu na stav přehrávání jsou všechny kanály zvoleného Stylu zapnuté.

Úprava tempa

Tempo stylu, MIDI skladby a metronomu můžete upravit na displeji vyvolaném pomocí [MENU] → [Tempo], nebo otáčením ovladačem Data na domovské obrazovce.



0	Indikuje hodnotu tempa během přehrávání metronomu, stylu a MIDI skladby. Tempo lze změnit pomocí ovladače Data, tlačítek [DEC]/[INC] nebo tlačítek TEMPO [minus]/[plus]. Když vyberete Audio Styl (strana 7),horní limit tempa se zobrazí pod hodnotou tempa takto: Audio: ** max. Audio part se ztlumí, pokud tempo překročí horní limit.
0	Ekvivalentní k tlačítku [TAP TEMPO] na panelu.
3	Označuje hodnotu tempa aktuální MIDI skladby. Skladba se spustí v tomto tempu.
4	Označuje hodnotu tempa aktuálního Stylu. Styl bude spuštěn v tomto tempu.

POZNÁMKA

Hodnota tempa zvukové skladby se nastavuje pomocí funkce Time Stretch. Viz uživatelská příručka.

Nahrávání a přehrávání sekvence akordů — Chord Looper

Při přehrávání Stylu obvykle určujete akordy levou rukou. S pohodlnou funkcí Chord Looper však můžete nahrát sekvenci akordů a přehrát je ve smyčce. Pokud například nahrajete postup akordů " $C \rightarrow F \rightarrow G \rightarrow C$ ", přehrávání Stylu bude automaticky pokračovat s akordy " $C \rightarrow F \rightarrow G \rightarrow C \rightarrow C \rightarrow F \rightarrow G \rightarrow C \rightarrow ...$ " Protože se akordy přehrávají ve smyčce, akordový vzor již nemusíte opakovat ručně – můžete se tak soustředit na svůj výkon a další operace.

Přehrávání sekvence akordů ve smyčce během přehrávání Stylu

Můžete okamžitě nahrát požadovanou akordovou sekvenci a opakovat ji.

1 Zvolte požadovaný Styl.

Upravte tempo pokud chcete (pro snazší nahrávání).

- **2** Vyvolejte displej Chord Looper.
- **3** Se spuštěným přehráváním Stylu, stiskněte [Rec/Stop] na displeji.

Chord Looper	New Chord Loop	oer Bank	Save New	\times	Chord Looper				×
		Clear	Import Expor	t				Import Ex	
1	2	3	4		1	2	3	4	
5	6	7	8		5	6	7	8	
Memory		e Rec/Sto	op 🖓 🖓 0n/0	ff	Memory	С	Rec.	YStop ♀ On	a/Off

Během nahrávání

[Rec/Stop] bliká, což znamená, že funkce Chord Looper je v pohotovostním režimu pro nahrávání. Při dalším taktu stylu se zapne [Rec/Stop] a spustí se nahrávání.

POZNÁMKA

Když je [Rec/Stop] zapnuto, tlačítko [ACMP] se zapne automaticky.

4 Zadávejte akordy na klaviatuře v reálném čase spolu s tempem přehrávání Stylu.



Akordová sekvence se nahrává, dokud nezastavíte nahrávání v kroku 3.

5 Stiskněte [On/Off] pro zastavení nahrávání a spuštění přehrávání smyčky se sekvencí akordů.



Nahrávání se zastaví a [On/Off] bliká a přepne se do pohotovostního režimu přehrávání smyčky. Při dalším taktu stylu se [On/Off] zapne a akordová sekvence nahraná v kroku 2 se přehraje ve smyčce.

POZNÁMKA

Během přehrávání akordové sekvence tlačítko [ACMP] bliká, vstup akordu z klaviatury je deaktivován a celá klaviatura se používá pouze pro hraní.

6 Stiskněte [On/Off] pro zastavení přehrávání smyčky.

Přehrávání akordové sekvence se zastaví a Styl se vrátí do normálního přehrávání.

POZNÁMKA

• [On/Off] se rozsvítí, což znamená, že akordová sekvence byla nahrána a přehrávání smyčky se zastaví.

• Dotykem [On/Off] se znovu spustí smyčkové přehrávání akordové sekvence nahrané v krocích 1–3.

Nahrávání sekvence akordů při zastaveném Stylu (Chord Looper)

Můžete začít nahrávat a přehrávat akordovou sekvenci, když je přehrávání stylu zastaveno, pomocí SYNC START. Nahráváním tímto způsobem můžete upravit čas začátku přesně na první dobu taktu.

1 Během zastaveného přehrávání Stylu stiskněte [Rec/Stop] na displeji.



Během nahrávání

[Rec/Stop] bliká, což znamená, že funkce Chord Looper je v pohotovostním režimu pro nahrávání a tlačítko STYLE CONTROL [SYNC START] se automaticky zapne.

POZNÁMKA

Když je zapnuto [Rec/Stop], automaticky se zapne i tlačítko [ACMP].

2 Zadejte akordy na klaviatuře podle tempa přehrávání Stylu.



Nahrávání a přehrávání Stylu se spustí současně. Sekvence akordů se nahrává, dokud nezastavíte nahrávání v kroku 3.

3 Stiskněte tlačítko STYLE CONTROL [START/STOP] pro zastavení nahrávání a přehrávání Stylu.

Záznam se zastaví a zapne se [On/Off], což znamená, že data jsou již zaznamenána.

POZNÁMKA

Záznam můžete také zastavit dotykem [Rec/Stop]. V tomto případě se zastaví pouze nahrávání, zatímco přehrávání Stylu bude pokračovat.

UPOZORNĚNÍ

Poslední zaznamenaná data akordové sekvence jsou zachována, dokud nevypnete napájení nebo nezvolíte číslo paměti Chord Looper, které obsahuje data. Pokud chcete data uložit, viz strana 17.

Ukládání a vyvolávání vaší sekvence akordů (Chord Looper)

Na displeji Chord Looper si můžete uložit nahranou akordovou sekvenci funkce Chord Looper do jedné z osmi pamětí pro snadné vyvolání. Všech osm uložených datových slotů můžete uložit jako jeden soubor Chord Looper Bank (*.clb) nebo exportovat jednu paměť jako soubor Chord Looper Data (*.cld). Provozní displej se vyvolá pomocí: [MENU] → [Chord Looper].



Tato část popisuje, jak si zapamatovat, uložit/vyvolat a exportovat/importovat zaznamenaná data.

Uložení zaznamenaných dat Chord Looperu



1 Nahrajte požadovanou sekvenci akordů.

Podrobnosti o nahrávání akordové sekvence viz strany 14 a 16.

2 Dotkněte se [Memory] na displeji Chord Looper.

Na displeji se zobrazí naváděcí zpráva.

3 Dotkněte se požadovaného čísla, které chcete uložit.

Data se uloží do paměti a obsah uložených dat se zobrazí v odpovídající oblasti.

UPOZORNĚNÍ

Pokud v tomto okamžiku vypnete napájení, paměť se vymaže. Chcete-li uložit uložená data jako soubor, viz strany 18 a 19.

Uložení zaznamenaných dat jako soubor Bank

Osm akordových sekvencí uložených v paměti lze uložit jako jeden soubor Chord Looper Bank (*.clb).



1 Nahrajte požadovanou sekvenci akordů a poté si ji zaregistrujte na jedno z čísel [1]–[8].

Pro záznam akordové sekvence viz strany 14 a 16. Pro zaregistrování nahraných dat, viz strana 17.

2 Dotykem 🚔 (Save) uložte data z paměti Chord Looper Memory [1]–[8] jako jeden soubor Bank.

UPOZORNĚNÍ

Pokud před uložením upravených dat vyberete soubor Chord Looper Bank, data budou ztracena.

POZNÁMKA

Každá paměť Chord Looper je pojmenována automaticky (například "CLD_001"), ale lze ji přejmenovat exportováním souboru a následným importem (strana 19).

Vyvolání souboru Chord Looper Bank a přehrávání Stylu se sekvencí akordů



1 Zvolte Styl.

- **2** Načtěte název Chord Looper Bank pro vyvolání displeje Chord Looper Bank Selection, a poté zvolte požadovanou Banku.
- **3** Dotykem čísla Chord Looper Memory vyberte první použitou.

POZNÁMKA

Chcete-li spustit automatické přehrávání stylu od začátku hraní, dotkněte se [Zapnuto/Vypnuto] pro jeho zapnutí v tomto kroku.

DALŠÍ STR.

4 Spusťte přehrávání Stylu a hrajte spolu s ním.

5 Dotkněte se [On/Off] těsně před taktem, kterým chcete spustit smyčkové přehrávání akordové sekvence.

[On/Off] bliká, což znamená, že přehrávání smyčky je v pohotovostním režimu. Na dalším taktu Stylu se [On/Off] zapne a akordová sekvence se bude přehrávat ve smyčce.

POZNÁMKA

Během přehrávání smyčky [On/Off] svítí a tlačítko [ACMP] bliká. V tomto stavu je vstup akordů z klaviatury deaktivován a pro hraní lze použít celou klaviaturu.

6 Pokud je to nutné, změňte číslo Chord Looper Memory.

Chcete-li změnit číslo paměti, dotkněte se požadovaného čísla. Sekvence akordů se změní při dalším taktu Stylu.

7 Dotykem [On/Off] smyčku zastavte.

Přehrávání akordové sekvence se okamžitě zastaví a Styl se vrátí do normálního přehrávání.

Editace Chord Looper Bank (Export, Import, Clear)

Každé číslo paměti Chord Looper obsažené v paměťové bance Chord Looper lze jedno po druhém upravit (vymazat, importovat a exportovat). Data paměti jsou exportována/importována jako soubor Chord Looper Data (*.cld).

POZNÁMKA

Pokud chcete vymazat všechna data zobrazená na displeji Chord Looper, dotkněte se 🔚 (New) pro vytvoření nové Banky.



1 Dotkněte se požadované operace: [Clear], [Import] nebo [Export].

Postupujte podle pokynů na obrazovce. Chcete-li operaci v tomto okamžiku zrušit, jednoduše se dotkněte prázdné oblasti displeje.

2 Dotkněte se požadovaného čísla paměti, pak proveďte akci zvolenou v kroku 1 jak je popsáno níže.

Clear	Zobrazí se potvrzovací zpráva. Klepnutím na [Yes] proveďte vymazání.
Import	Vyvolá se obrazovka File Selection pro import. Dotkněte se požadovaného souboru, který chcete importovat, a poté se dotkněte (X) nebo se vraťte stisknutím tlačítka [EXIT].
Export	Vyvolá se obrazovka File Selection pro export. Dotkněte se [Export] na displeji, zadejte název souboru a poté se dotkněte [OK]. Název souboru se zadává automaticky, ale při ukládání jej můžete přejmenovat.

3 Pokud chcete dotkněte se 🚔 (Save) pro uložení editované Chord Looper Banky jako nový soubor.

UPOZORNĚNÍ

Pokud před uložením upravených dat vyberete soubor Chord Looper Bank, data budou ztracena.

Vytváření/Editace Stylů (Style Creator)

Funkce Style Creator vám umožní vytvořit váš originální Styl nahráním rytmického paternu pomocí klaviatury a použitím již nahraných dat Stylu. V zásadě vyberte přednastavený Styl, který je nejblíže typu, který chcete vytvořit, a poté nahrajte rytmický patern, basovou linku, doprovod akordů nebo frázi (v Tvůrci stylů označované jako "Source Pattern") pro každý kanál každé Sekce.

Struktura dat Stylu — Zdrojové Paterny

Styl se skládá z různých sekcí (Intro, Main, Ending atd.) a každá sekce má osm samostatných kanálů, z nichž každý je označován jako "Zdrojový Patern". Pomocí funkce Style Creator můžete vytvořit Styl tak, že samostatně zaznamenáte zdrojový patern pro každý kanál, nebo importujete data paternu z jiných existujících Stylů.



Omezení Audio partu:

- Pokud vyberete Audio Styl jako počáteční data, bude Audio part použit tak, jak je. Audio part nelze smazat, upravit nebo vytvořit od začátku.
- Vytvořený Styl obsahující Audio part lze použít pouze prostřednictvím nástroje, který podporuje Audio Styly a také formát SFF GE.
- Audio part nelze zkopírovat z jiného Stylu nebo sekce na displeji "Assembly" (strana 26). Pokud chcete použít konkrétní audio part, ujistěte se, že jste před vyvoláním zobrazení Style Creatoru vybrali odpovídající Audio Styl.

- **1** Zvolte požadovaný Style, který použijete jako základ pro nový Styl.
- **2** Vyvolejte displej Style Creator pomocí [MENU] \rightarrow [Style Creator].
- **3** Na displeji "Basic", zvolte požadovanou Sekci.

POZNÁMKA

Sekci můžete také vybrat stisknutím jednoho z odpovídajících tlačítek STYLE CONTROL na panelu.



Podle potřeby proveďte následující nastavení.

- Pokud chcete vytvořit Styl zcela od začátku, dotkněte se [Initialize Style], aby byl aktuální Styl prázdný.
- Pokud inicializujete Styl, nastavte "Pattern Length" (počet taktů zdrojového paternu). Po zadání hodnoty se dotkněte [Execute], abyste skutečně zadali změny.

```
POZNÁMKA
```

Pokud je jako počáteční data vybrán Audio Styl, změna délky paternu odstraní odpovídající Audio part.

- Nastavte základní parametry, jako je "Tempo". Nastavení zde běžně platí pro všechny sekce kromě Section Time Signature a
 Pattern Length, které lze nastavit pro každou sekci. Po nastavení Section Time Signature se dotkněte [Execute], abyste
 skutečně zadali změny.
- Takt nastavený v "Basic Time Signature" je aplikován na všechny sekce. Můžete také nastavit jiný takt pro každý oddíl v části "Section Time Signature". Po nastavení taktů se dotkněte [Execute], abyste skutečně zadali změny. Nastavení "Basic Time Signature" se automaticky použije na sekce bez nastavení v "Section Time Signature".
 POZNÁMKA

Při změně taktu se vymažou všechna existující zaznamenaná data.

4 Vytvořte zdrojové paterny pro jednotlivé kanály.

- Realtime nahrávání (strana 22) Umožňuje nahrát styl pouhým hraním na klaviaturu.
- Krokové nahrávání (strana 25)

Umožňuje zadat každou notu samostatně.

Style Assembly (strana 26)

Umožňuje kopírovat různé paterny z jiných přednastavených Stylů nebo Stylů, které jste již vytvořili.

5 Upravte již zaznamenaná data kanálu.

Channel Edit (strana 26)

Umožňuje upravit MIDI data již nahraných kanálů.

SFF Edit (strana 28)

Umožňuje upravit parametry související se SFF (Style File Format) již nahraných kanálů jiných než rytmické kanály.

Drum Setup (strana 32)

Umožňuje upravit rytmickou část Stylu, jako je změna Rejstříků jednotlivých nástrojů.

6 Opakujte kroky 3–5 podle potřeby.

7 Dotykem 式 (Save) uložte vytvořený Styl.

UPOZORNĚNÍ

Vytvořený styl bude ztracen, pokud přepnete na jiný styl nebo vypnete napájení nástroje bez provedení operace Save.

Realtime nahrávání

Vysvětlení zde platí pro krok 4 Základního postupu na straně 21. Na displeji "Rec Channel" můžete vytvořit data kanálu prostřednictvím záznamu v reálném čase.

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 2taktovou 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 data již nahraná vymazávána s výjimkou použití funkcí "Clear Drum Inst" (strana 23), "Delete" (stránky 23, 25) a "Remove Event" (strana 27). Například, pokud jste začali s nahráváním 2 taktové hlavní sekce, jsou dva takty mnohokrát opakovány. Tóny, které jste nahrály, budou přehrávány od příští smyčky, a umožňují tak přidat další materiál k již nahranému a zároveň ho poslouchat. Pokud vytváříte Styl na základě již existujícího, je připisování (Overdubbing) použito pouze pro rytmické kanály. U ostatních kanálů (kromě rytmického) musíte před nahrávání vymazat původní data.



Nahrávání rytmických kanálů 1-2

Pokud jako základ zvolíte Audio Styl:

Můžete zapnout nebo vypnout přehrávání Audio partu, ale nejde jej vymazat nebo upravit. Uvědomte si, že rytmický pattern tohoto partu bude použit v novém Stylu, který vytváříte. Pokud chcete vytvořit rytmickou frázi jako přídavek k Audio partu, postupujte takto.

1 Na displeji "Rec Channel", stiskněte a podržte požadovaný kanál dokud nezčervená.

Zvolený kanál bude nyní cílem pro nahrávání, ať již obsahuje data nebo nikoliv. Pokud jsou nahraná data již zahrnuta, měli byste nahrát další tóny do zvoleného kanálu pomocí Overdub nahrávání.



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

Stiskněte ikonu (viz obrázek) pro vyvolání displeje Voice Selection a pak požadovaný Rejstřík vyberte (například bicí soupravu). Po výběru uzavřete displej Voice Selection pro návrat na displej Style Creator. Se zvoleným Rejstříkem cvičte rytmický patern, který budete nahrávat.

Rejstříky dostupné pro nahrávání

Pro kanál Rhythm 1 lze použít všechny Rejstříky kromě Rejstříku varhan. Pro kanál Rhythm 2 lze použít pouze Rejstříky Bicí/SFX sady

POZNÁMKA

Informace o tom, v kterém klíči hrát bicí/efektové Rejstříky najdete v "Drum/SFX Kit List" v Seznamu dat na internetu.

DALŠÍ STR.

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

Pro zapnutí nebo vypnutí přehrávání nahraných dat stiskněte jednotlivé kanály n a displeji "Rec Channel". Pokud zvolíte jako základ Audio Styl, vypněte nebo zapněte jej stisknutím [Audio] kanálu. Pokud je to třeba, můžete vymazat kanál stiskem tlačítka [Delete] pod požadovaným kanálem.

4 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.



Vymazání chybně zahraných tónů

Pokud uděláte při nahrávání chybu, můžete určité tóny vymazat. Stiskněte tlačítko [Clear Drum Inst] pro vyvolání zprávy, a dokud je zpráva zobrazena stiskněte odpovídající klávesu na klaviatuře. Po vymazání požadovaného bicího nástroje stiskněte tlačítko [Exit] pro zavření zprávy.

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

Pokud chcete přidat další tóny, stiskněte znovu tlačítko [START/STOP] a pokračujte v nahrávání.

6 Stiskněte a podržte Recording (nahrávaný) kanál, dokud nezmění barvu pro vypnutí režimu nahrávání.

UPOZORNĚNÍ

Pokud nastavení neuložíte a změníte Styl nebo nástroj vypnete, provedená nastavení budou ztracena (krok 7 na straně 21).

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

1 Na displeji "Rec Channel" stiskněte a podržte požadovaný kanál, dokud nezmění barvu na červenou.

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 overdubbovat.



2 Pokud je to třeba, zvolte Rejstřík a procvičte si basovou linku, doprovod nebo frázi, které budete nahrávat.

Stiskněte ikonu (viz obrázek) pro vyvolání displeje Voice Selection a pak požadovaný Rejstřík vyberte (například bicí soupravu). Po výběru uzavřete displej Voice Selection pro návrat na displej Style Creator. Se zvoleným Rejstříkem cvičte rytmický pattern, který budete nahrávat.

Rejstříky dostupné pro nahrávání

Lze použít všechny Rejstříky, kromě varhanních Rejstříků a 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

S původním výchozím nastavením je zdrojový Základní akord nastaven na CM7. To znamená, že byste měli nahrávat zdrojový patern s použitím stupnice C Maj7, která se bude měnit podle akordů, které budete během hry normální zadávat. Nahrajte basovou linku, frázi nebo akordový doprovod, které chcete slyšet, když je zadán C Maj7. Detaily níže.

- Používejte tóny ze stupnice C Ionian, která je primární stupnicí pro CMaj7 v C dur kromě těchto tónů, kterým byste se měli vyhnout:
- -"F" (4th)
- -"D" (nefunguje s akordy "9th" nebo "#9th" v generátoru Stylu)
- Používejte pouze tóny škály CMaj7 při nahrávání Bass a Phrase kanálů (tzn. C, D, E, G, A a B).
- Používejte pouze akordické tóny pro nahrávání Chord a Pad kanálů (tzn. C, E, G a B).



C = tóny akordu R = doporučené tóny

* Při nahrávání zdrojového paternu, byste měli použít "C" a "R" uvedené výše, a vyhnout se ostatním.

Použitím dat zde nahraných, automatický doprovod (přehrávání Stylu) je 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 vytvořit tak speciální sled akordů. Nicméně dodržujte pravidla uvedená níže, když je jako zdrojový akord zadán C Maj7.

- Při nahrávání Intra se ujistěte, že fráze s progresí akordu, kterou nahráváte, vede správně do svého tonického akordu na konci Intra. Například v tónině C dur se běžně používá akord G7, protože silně vede zpět do tóniky tóniny C dur.
- Při nahrávání Endingu se ujistěte, že fráze s progresí akordu, kterou nahráváte, odpovídá původní tónině na začátku Endingu. Doporučené akordy, které plynule přecházejí do tóniny, jsou diatonické akordy (tj. CM7, Dm7, Em7, FM7, G7, Am7 a Bm7(b5) v tónině C dur).

Nastavení zdrojového základního akordu, pokud je to nezbytné

l když je výše uvedeno, že zdrojový akord je nastaven na C Maj7, můžete nastavit akord jiný, ve kterém hrajete snadněji. Vyvolejte displej "SFF Edit", zadejte "Source Root" a "Chord" na požadované. 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 29.



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

Pro zapnutí nebo vypnutí přehrávání nahraných dat stiskněte jednotlivé kanály n a displeji "Rec Channel". Pokud zvolíte jako základ Audio Styl, vypněte nebo zapněte Audio part stisknutím [Audio] kanálu. Pokud je to třeba, můžete vymazat kanál stiskem tlačítka [Delete] pod požadovaným kanálem.

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

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

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

• Pro poslech nahraného kanálu v jiném základním klíči/akordu:

1) Vyvolejte displej "SFF Edit", pak nastavte "Target Ch" na vrchu displeje na "Rhythm 1" nebo "Rhythm 2".

2) Stiskněte tlačítko STYLE CONTROL [START/STOP] pro spuštění přehrávání.

3) Stiskněte tlačítko [Play Root/Chord] pro vyvolání displeje ovládání.

4) Na displeji nastavte "Play Root/Chord" na požadovaný Základní akord a Typ akordu. Výše uvedená operace umožňuje poslouchat, jak zdrojový pattern zní při změně akordů během normální hry.

6 Stiskněte a podržte Recording (nahrávaný) kanál, dokud nezmění barvu pro vypnutí režimu nahrávání.

UPOZORNĚNÍ

Pokud nastavení neuložíte a změníte Styl nebo nástroj vypnete, provedená nastavení budou ztracena (krok 7 na straně 21).

Krokové nahrávání

Tato kapitola navazuje na bod 4 Základního postupu na straně 21. Na displeji Step Recording (Step Edit) vyvolaného stiskem (Step Edit) na vrchu displeje, můžete nahrávat nebo editovat tóny jeden po druhém. Tento postup nahrávání je naprosto shodný s nahráváním MIDI Song Multi Recording (strana 89) s výjimkami zde uvedenými:

- Při nahrávání Skladby lze značku ukončení "End" nastavit zcela libovolně, ve Style Creatoru ji nelze změnit. To proto, že délka
 paternu na stránce "Basic" je pevně nastavena (strana 14). Například, pokud vytváříte Styl založený na sekci o 4 taktech, značka
 ukončení je automaticky nastavena na konec čtvrtého taktu a nelze ji v displeji Step Edit změnit.
- Nahrávané kanály lze měnit na displeji Song Edit, nicméně je nelze měnit ve Style Creatoru. Zvolte Nahrávaný kanál na displeji "Rec Channel".
- Ve Style Creatoru nelze zadat data akordů, textu skladby a Systémová exkluzivní data. Zadat lze data kanálu a Systémová exkluzivní data lze editovat (mazat, kopírovat nebo přesouvat).

POZNÁMKA

Pokud jako výchozí data zvolíte Audio Styl, Audio Part bude použit, tak jak je. Audio part nelze smazat, editovat nebo vytvořit.

Assembly – Přiřazení zdrojového paternu jednotlivým kanálům

Postup níže navazuje na bod 4 Základního postupu na straně 21. Displej "Assembly" zobrazuje, ze kterého Stylu, které Sekce a kterého kanálu, byla jednotlivá data kanálů aktuální Sekce zkopírována. Pro jednotlivé kanály stiskněte název Stylu, název Sekce nebo název kanálu, pro zvolení požadovaného.

🗣 Style Creator	SkyPop Bar: 001	Save StepEdit	×
Basic		Copy From	🖞 Off
	Rhy1	SkyPop	
Rec Channel	Rhy2		
Assembly	Bass	SkyPop	
	Chd1	SkyPop	Chord1
Channel Edit	Chd2		
	Pad	SkyPop	
SFF Edit	Phr1	SkyPop	
	Phr2		

POZNÁMKA

- Audio part nelze kopírovat z jiného Stylu. Pokud chcete použít určitý Audio part, zvolte odpovídající Audio Styl ještě před vyvoláním displeje Style Creator.
- Pokud vyberete Audio Styl jako počáteční data, nelze Audio part nahradit jinými daty.

UPOZORNĚNÍ

Pokud nastavení neuložíte a změníte Styl nebo nástroj vypnete, provedená nastavení budou ztracena (krok 7 na straně 21).

Channel Edit – Editování kanálu

Postup níže navazuje na bod 5 Základního postupu na straně 21. Displej "Channel Edit" umožňuje měnit již nahraná data kanálu. Zvolte cílový kanál, pak změňte požadované parametry.

Po úpravě požadovaného parametru stiskněte tlačítko [Execute] pro vlastní zadání úprav pro jednotlivá okna nastavení. Po provedení se toto tlačítko změní na [Undo], a umožní vám obnovit původní nastavení, když nejste s výsledkem úprav spokojeni. Funkce Undo nabízí pouze jeden, poslední krok zpět, další operace již nelze obnovit.

Style Creator		ор 001	e Rhythm2	↓ Save	1000 StepEdit		×
Basic						_ ₹ of	f
		Tar	get Ch		ythm2		
Rec Channel							
Assembly			Groove			Dynamics	
			Quantize			Velocity	
Channel Edit		Bar Copy				Bar Clear	
SFF Edit							
						Remove Event	

POZNÁMKA

Pokud jako výchozí data zvolíte Audio Styl, Audio Part bude použit, tak jak je. Audio part nelze smazat, editovat nebo vytvořit.

Target Ch	Volí cílový kanál, který bude editován. Všechny položky, kromě "Groove" budou aplikovány na zde určený kanál.					
Groove	Můžete dodat vaší změny jsou aplikov	hře švih, nebo změnit feeling provedením jemných posunů v timingu Stylu. Tyto vány na všechny kanály zvolené Sekce.				
	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.				
	Beat Converter	Aktuálně mění časování taktů (určených v Original Beat 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.				
	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.				
	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.				
Dynamics	Provádí změny hlasitosti (důrazu) určitých tónů v přehrávaném Stylu. Tyto změny jsou aplikovány na všechny kanály nebo na vybrané kanály zvolené Sekce.					
	Accent Type	Určuje typ aplikovaného efektu, jinými slovy, které tóny v partu jsou zdůrazněny.				
	Strength	Určuje, jak silně bude výše zvolený efekt aplikován. Čím vyšší hodnota, tím silnější efekt.				
	Expand/ Compress	Rozšiřuje nebo zužuje rozsah hodnot hlasitosti. Hodnoty přesahující 100% jej rozšiřují, a obráceně.				
	Boost/Cut	Zvětšuje nebo zmenšuje hodnoty hlasitosti ve vybrané sekci nebo kanálu. Hodnoty přesahující 100% hlasitost zvyšují, a obráceně.				
	Apply To All Channels	Když je nastaveno na "On", nastavení v tomto displeji budou aplikována na všechny kanály aktuální Sekce. Když je nastaveno na "Off", nastavení v tomto displeji budou aplikována pouze na kanál určený v "Target Ch" na displeji "Channel Edit".				
Quantize	Stejné jako u MIDI	Multi Recording (strana 87), s výjimkou dalších dvou parametrů uvedených níže.				
		tom swing				
	Šestnáctinky s	efektem swing				
Velocity	Zvětšuje nebo sniž	uje hodnoty hlasitosti všech tónů ve vybraném kanálu. V závislosti na procentech zde nastavených.				
Bar Copy	Tato funkce umož	ňuje kopírovat data taktu nebo skupiny taktů do jiného umístění uvnitř zvoleného kanálu.				
	Source Top					
	Source Last	orcuje prvni (source rop) a posledni (source Last) takt ve zvolene oblasti ke kopirovani				
	Destination	Určuje první takt oblasti určené pro vložení.				
Bar Clear	Tato funkce vymaż	ze všechna data ze zvolené oblasti taktů ve zvoleném kanálu.				
Remove Event	Tato funkce umožňuje odstranit určité zvolené události ze zvoleného kanálu.					

UPOZORNĚNÍ

Pokud nastavení neuložíte a změníte Styl nebo nástroj vypnete, provedená nastavení budou ztracena (krok 7 na straně 21).

SFF Edit — Nastavení formátu souboru Stylu

Postup níže navazuje na krok 5 Základního postupu na straně 21. Style File Format (SFF) spojuje veškeré know-how Yamaha pro přehrávání stylu do jediného jednotného formátu. Nastavení parametrů souvisejících s SFF určuje, jak jsou původní noty převedeny na skutečně znějící noty na základě akordu, který určíte v oblasti Chord na klaviatuře. Konverzní tok je uveden níže.



Parametry uvedené výše lze nastavit na displeji "SFF Edit".



POZNÁMKA

Pokud jako výchozí data zvolíte Audio Styl, Audio Part bude použit, tak jak je. Audio part nelze smazat, editovat nebo vytvořit.

Target Ch	Zvolte cílový k	anál pro editaci.						
Source Root/ Chord (Play Root/Chord)	 Tyto parametry určují klíč použitý pro Source Pattern (tedy klíč použitý při nahrávání paternu do jinéh rytmického kanálu). Pokud zde nastavíte "Fm7", vaše originální nahraná fráze (Source Pattern) bude s zadáním Fm7 v akordické sekci klaviatury. Výchozí nastavení je "CM7" (Source Chord Root=C a Source Type=M7). Pokud akord změníte z CM7 na jiný, změní se také tóny akordu a doporučené tóny v závisl nově zvoleném typu akordu. Pokud provedete "Initialize Style" na displeji "Basic", je automaticky nast výchozí hodnota CM7. 							
	Tóny, když je	e základ akord	u C:					
	CMaj C R C		$\begin{array}{c ccccccccccccccccccccccccccccccccccc$					
	Caug C R C		$\begin{array}{c ccccccccccccccccccccccccccccccccccc$					
		CmM7 C C C C C R R ($\begin{array}{c c c c c c c c c c c c c c c c c c c $					
			$\begin{array}{c ccccccccccccccccccccccccccccccccccc$					
		C ₇ aug	$\begin{array}{c c c c c c c c c c c c c c c c c c c $					
	C = tóny C, R = dc * Při nah	r akordu oporučené tóny ırávání Zdrojového I	Paternu, byste měli používat tóny C a R.					
	DŮLEŽITÉ Tyto parameti změny tónů n	DŮLEŽITÉ Tyto parametry byste měli nastavit před nahráváním. Když změníte nastavení až po nahrávání, odpovídající změny tónů pelze provést, i když zadáte různé tvov						
	POZNÁMKA Pokud jsou para	imetry pro zvolený	r Target Ch nastaveny na NTR: Root Fixed, NTT Type: Bypass nebo NTT Bass: Off, jsou parametry					
	zde změněny na POZNÁMKA To neplatí, když	a "Play Root" a "Plaj je NTR nastaveno	y Chord". V tomto případě, můžete měnit akordy a poslouchat výsledný zvuk ze všech kanálů. na "Guitar" (kytara).					
NTR/NTT (Note Transposition	Tyto parametry určují, jak jsou originální tóny Zdrojového paternu konvertovány v reakci na změnu akordu během normální hry.							
Rule/Note Transposition Table)	NTR	Určuje Note Transposition Rule, který určuje, jak jsou tóny Zdrojového paternu transponovány v závislosti na změně Chord Root (základu akordu).						
		Root Trans	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.					
		Root Fixed	Tón je ponechán co nejblíže původnímu rozsahu tónu. Například tóny C3, E3 a G3 v C se změní na C3, F3 a A3, když je základ akordu v F. Toto nastavení použijte pro kanály s akordy.Při hře akordu C durPři hře akordu C durPři hře akordu F dur					
		Guitar	Slouží exkluzivně pro transpozici kytarového doprovodu. Tóny jsou transponovány na přibližné akordy zahrané přirozeným prstokladem.					
	NTT Type	Vybere tabulk podle změny t	u transpozice not, která určuje, jak jsou tóny ve zdrojovém vzoru transponovány typu akordu.					
		Když je NTR	nastaveno na "Root Trans" nebo "Root Fixed":					
		Bypass	Když je NTR nastaveno na Root Fixed, použitá transpoziční tabulka neprovádí žádnou konverzi not. Když je NTR nastaveno na Root Trans, použitá tabulka převádí pouze noty zachováním intervalů mezi notami.					

NTR/NTT (Note Transposition	NTT Type	Melody	Vhodné pro transpozici melodických linek. Použijte ji pro melodické kanály jako, jsou "Bass", "Phrase1" a "Phrase2".
Rule/Note Transposition Table)		Chord	Vhodné pro transpozici akordů. Použijte ji pro kanály "Chord 1" a "Chord 2", obzvláště pokud obsahují data partů klavíru nebo kytar.
		Melodic Minor	Když se hraný akord změní z durového na mollový akord, tato tabulka sníží durovou tercii nad "Source Root" o půltón. Když se akord změní z mollového na durový akord, mollová tercie nad "Source Root" se zvýší o půltón. Ostatní tóny se nemění. Toto použijte pro sekce, které reagují pouze na durové/mollové akordy, jako jsou Intro a Ending, podle tónů ve zdrojovém paternu, typu mollové tóniny (přirozená, harmonická nebo melodická moll) a/nebo režimu, který zamýšlíte.
		Melodic Minor 5th	Kromě výše uvedené transpozice Melodic Minor tato tabulka transponuje perfektní kvintový tón nad "Source Root" s rozšířenými a zmenšenými typy akordů.
		Harmonic Minor	Když se hraný akord změní z durového na mollový akord, tato tabulka sníží o půltón durovou tercii a sextu nad "Source Root". Když se akord změní z mollového na durový akord, mollová tercie a sexta nad "Source Root" se zvýší o půltón. Ostatní tóny se nemění. Použijte toto pro sekce, které reagují pouze na durové/ mollové akordy, jako jsou Intro a Ending, podle tónů ve zdrojovém paternu, typu mollové tóniny. (přirozená, harmonická nebo melodická moll) a/nebo režim, který zamýšlíte.
		Harmonic Minor 5th	Kromě výše uvedené transpozice Harmonic Minor tato tabulka transponuje perfektní kvintový tón nad "Source Root" s rozšířenými a zmenšenými typy akordů.
		Natural Minor	Když se hraný akord změní z durového na mollový akord, tato tabulka sníží durovou tercii, šestou a sedmou notu nad "Source Root" o půltón. Když se akord změní z mollového na durový akord, mollová tercie, sexta a septima nad "Source Root" se zvýší o půltón. Ostatní tóny se nemění. Toto použijte pro sekce, které reagují pouze na durové/mollové akordy, jako jsou Intro a Ending, podle tónů ve zdrojovém paternu, typu mollové tóniny (přirozená, harmonická nebo melodická moll) a/nebo režimu, který zamýšlíte.
		Natural Minor 5th	Kromě výše uvedené transpozice Natural Minor tato tabulka transponuje perfektní kvintový tón nad "Source Root" s rozšířenými a zmenšenými typy akordů.
		Dorian	Když se hraný akord změní z durového na mollový akord, tato tabulka sníží durovou tercii a septimu nad "Source Root" o půltón. Když se akord změní z mollového na durový akord, mollová tercie a septima nad "Source Root" se zvýší o půltón. Ostatní tóny se nemění. Toto použijte pro sekce, které reagují pouze na durové/mollové akordy, jako jsou Intro a Ending, podle tónů ve zdrojovém paternu, typu mollové tóniny (přirozená, harmonická nebo melodická moll) a/ nebo režimu, který zamýšlíte.
		Dorian 5th	Kromě výše uvedené transpozice Dorian tato tabulka transponuje perfektní kvintový tón nad "Source Root" s rozšířenými a zmenšenými typy akordů.
		Když je NTR i	nastaveno na "Guitar":
		All Purpose	Tato tabulka pokrývá oba zvuky hry trsátkem i prsty.
		Stroke	Tato tabulka je specializovaná na vybrnkávání. Některé tóny mohou znít, jako by byly ztlumené – to má simulovat skutečné zvuky brnkání na kytaru pro autentičtější zvuk.
		Arpeggio	Tato tabulka je specializovaná na arpeggia, výsledkem čehož jsou nádherné čtyřtónové zvuky arpeggia.



NTR/NTT (Note Transposition Rule/Note Transposition	NTT 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.						
lable)	NTR/NTT nastavení pro rytmické kanály Protože rytmické kanály by neměly být ovlivněny změnou akordů, ujistěte se, že jsou parametry nastaveny takto: • NTR = Root Fixed • NTT = Bypass • NTT Bass = Off V tomto případu je "Source Root" a "Source Chord" jsou změněny na "Play Root" a "Play Chord".							
High Key/Note	Tato nastaveni	upravují oktávu tónů konvertovaných přes NTR a NTT.						
Limit	High Key	igh KeyToto 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 29).Příklad – pokud nejvyšší tón je F.						
		Změny základu \rightarrow CM C [#] M · · · FM F [#] M · · · Hrané tóny \rightarrow C3-E3-G3 C [#] 3-E [#] 3-G [#] 3 F3-A3-C4 F [#] 2-A [#] 2-C [#] 3						
	Note Limit Low	Tyto nastavují rozsah výšky tónu (nejvyšší a nejnižší tóny) pro transpozici. Rozumným nastavením tohoto rozsahu můžete zajistit, že pro každou sadu Rejstříků na každém kanálu budou výsledkem přirozené rozsahy výšek – jinými slovy, zabráníte tím nepřirozeným tónům pro každý přehrávaný Rejstřík (např. Rejstříky vysokých basů nebo nízké pikoly). Příklad – pokud nejnižší tón je C3 a nejvyšší je D4.						
	Note Limit High	Každý tón je automaticky transponován, aby se vešel do rozsahu. Změny základu ➡ CM C [#] M · · · FM · · · Hrané tóny ➡ E3-G3-C4 E [#] 3-G [#] 3-C [#] 4 F3-A3-C4 Image: Second Berlin and Second						
RTR (Retrigger	Tato nastaven	určují, zda tóny přestanou znít nebo ne a jak změní ladění v závislosti na změně akordu.						
Kule)	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.						

UPOZORNĚNÍ

Pokud nastavení neuložíte a změníte Styl nebo nástroj vypnete, provedená nastavení budou ztracena (krok 7 na straně 21).

Editace rytmického partu Stylu (Drum Setup)

Postup níže navazuje na bod 5 Základního postupu na straně 21. Rytmické party přednastaveného Stylu se skládají z přednastavených Bicích sad, a jednotlivé bicí zvuky jsou přiřazeny různým tónům. Můžete chtít změnit zvuk a přiřazení tónů, nebo provést detailnější nastavení, jako jsou vyvážení hlasitosti, efekty atd. Použití funkce Drum Setup ve Style Creatoru umožňuje editovat rytmický part aktuálního Stylu a uložit jej jako originální Styl.

1 Na displeji "Rec Channel" stiskněte a podržte tlačítko požadovaného rytmického kanálu, dokud nezčervená.

POZNÁMKA

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





- **2** Dotykem [Drum Setup] vyvolejte okno "Drum Setup".
- **3** Pokud je to nutné, stiskněte tlačítko STYLE CONTROL [START/STOP] pro spuštění přehrávání rytmického partu.

Přehrávané zvuky jsou indikovány na klávesnici displeje a umožňují vám zkontrolovat notu, kterou chcete upravit.

4 Vyberte notu, kterou chcete upravit, dotykem na displej.

POZNÁMKA

- Notu můžete vybrat také stisknutím příslušné noty na klaviatuře.
- Horní oktáva je nastavena na "-1", když je otevřeno okno "Drum Setup". Po zavření okna se obnoví původní nastavení.

5 Zvolte požadovanou Sadu (Kit), kategorii a nástroj (v tomto pořadí.

6 Proveďte potřebná nastavení.

Level	Nastavení úrovně hlasitosti.
Pan	Nastavení stereo pozice.
Pitch	Pro jemné ladění v centech. POZNÁMKA V hudební terminologii "cent" je 1/100 půltónu (100 centů odpovídá půltónu).
Cutoff	Určuje frekvenci ořezání nebo efektivní rozsah frekvencí filtru. Vyšší nastavení produkují jasnější zvuk.
Resonance	Určuje zdůraznění frekvence ořezání (resonance), nastavené ve Filter Cutoff výše. Vyšší nastavení produkují důraznější efekt.
Attack	Určuje, jak rychle zvuk dosáhne maximální úrovně po stisku klávesy. Vyšší nastavení produkují rychlejší nástup.
Decay 1	Určuje, jak rychle zvuk dosáhne úrovně sustain (o něco menší než maximální úroveň). Vyšší nastavení produkují rychlejší doznění.
Decay 2	Určuje, jak rychle zvuk dozní do ticha po uvolnění klávesy. Vyšší nastavení produkují rychlejší doznění.
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.



Reverb	Pro úpravu hloubky reverbu.
Chorus	Pro úpravu hloubky chorusu.
Variation	 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 až 127: Na nástroj je aplikován efekt (Insertion On).
Ambience Depth	Nastavuje poměr upravený/neupravený zvuk pro rejstříky Ambient Drum.
Rcv Note Off	Určuje, zda zpráva note-off je přijata nebo ne.
Ins. Effect Bypass	Deaktivuje Insertion efekty pouze pro bicí zvuk tónu, i když jsou Insertion efekty přiřazeny k odpovídajícímu partu. POZNÁMKA Když je partu přiřazeno více Insertion efektů, toto nastavení určuje, zda jsou všechny Insertion efekty pro part zakázány nebo ne.

7 Stiskněte tlačítko [EXIT] pro zavření okna "Drum Setup".

UPOZORNĚNÍ

Pokud nastavení neuložíte a změníte Styl nebo nástroj vypnete, provedená nastavení budou ztracena (krok 7 na straně 21).

Obsah kapitoly

Voice Part Setup displej	35
Nastavení týkající se Voice Selection displeje	
Typy Rejstříků (vlastnosti)	37
Registrace souborů do záložky Favorite	39
Nastavení Metronomu	
Tap Tempo	
Nastavení týkající se klaviatury • Nastavení citlivosti klaviatury	40
Nastavení týkající se partů klaviatury (Voice Setting) • Tune • Voice Set Filter • S.Art2/Arpeggio	41 41 41 41
Transpozice ladění v půltónech	42
Jemné doladění celého nástroje (Master Tune)	42
Výběr nebo vytváření Stupnice (Scale Tune) • Výběr nebo vytváření Stupnice z Preset typů (Main Scale) • Vytváření a použití dočasných stupnic (Sub Scale)	 43 44 45
Provádění detailních nastavení pro Harmony/Arpeggio	46
Editace Rejstříků (Voice Edit) • Editovatelné parametry na displeji Voice Edit	 48 49
Editace Varhanních Rejstříků (Voice Edit)	56
 Editace Sborových Rejstříků (Voice Edit) Editovatelné parametry na displeji Ensemble Voice Edit 	 58

Voice Part Setup displej

Displej Voice Part Setup se vyvolá stisknutím tlačítka [VOICE] a poskytuje snadno srozumitelnou indikaci aktuálního nastavení každého klávesového partu (nebo každého partu Ensemble pro sborové rejstříky) a umožňuje provést důležitá nastavení pro Rejstříky, včetně EQ a efektů.



0	Voice	Označuje aktuální Rejstřík a stav zapnutí/vypnutí partu. Klepnutím na název Rejstříku vyvoláte zobrazení volby Rejstříku pro odpovídající part. Klepnutím na ikonu Part zapnete/vypnete part.
		Když je vybrán hlas varhanních fléten, můžete vyvolat displej Voice Edit (strana 56) pro part dotykem ikony
		 Když vyberete Super Articulation (S.Art/S.Art2), Revo Drums/SFX nebo Ambient Drums/SFX, zobrazí se následující ikony označující, kdy jsou efekty dostupné a jak je lze použít. 1: Stiskněte tlačítko [ART. 1]. 2: Stiskněte tlačítko [ART. 2]. 3: Stiskněte tlačítko [ART. 3]. 1: Pohněte ovladačem, kterému je přiřazeno "Modulation (+)". AT: Zatlačte na již zahranou klávesu. PB: Pohněte ovladačem, kterému je přiřazeno "Pitch Bend", abyste ohýbali výšku tónu. Když je stisknuto více kláves, pitch bend se aplikuje pouze na jednu notu. C: Opakovaným stisknutím libovolného tlačítka přepínáte mezi zvuky (křivkami). Hrajte na klaviaturu legato. Zatímco držíte jednu klávesu, stiskněte další klávesu a uvolněte ji, abyste mohli hrát trylky. Lze použít legato i trylky. Viz výše. Stiskněte klávesu silně, zatímco pohybujete ovladačem, kterému je přiřazeno "Modulation (+)". Stiskněte klávesu silně, zatímco podržíte tlačítko [ART.1].
0	Mono/Poly	Určuje, zda se hlas hraje monofonně nebo polyfonně.
	Octave	Určuje rozsah změny výšky v oktávách, o dvě oktávy nahoru nebo dolů pro každý klávesový part.
	EQ	Označuje nastavení EQ upravené na displeji Mixer (strana 130). Dotykem zde vyvoláte displej Mixer.
	Pan	Nastavuje stereo pozici (pan) nebo hlasitost pro jednotlivé party. Nastavení zde jsou ekvivalentní
	Volume	nastaveni na displeji Mixer (strana 135).
3	Insertion Effect	Označuje aktuální typ efektu Insertion pro díl a stav zapnutí/vypnutí efektu. Dotykem "On" nebo "Off" se efekty Insertion zapínají nebo vypínají. Klepnutím na jinou oblast zde vyvoláte zobrazení nastavení efektu Insertion (strana 134) pro odpovídající část (strana 134).
4	Effect Depth (Ins/Cho/Rev)	Označuje hloubku Insertion Effect, Chorus a Reverb pro part, který lze upravit na displeji Mixer (strany 133, 135). Dotykem zde vyvoláte stránku Effect na displeji Mixer.

Uložení nastavení Voice Part Setup:

Pokud chcete uložit nastavení na displeji Voice Part Setup, použijte funkci Registration Memory. Stiskněte tlačítko [MEMORY] v sekci REGISTRATION MEMORY, poté zaškrtněte "Voice" a stisknutím jednoho z tlačítek REGISTRATION MEMORY [1]–[10] zaregistrujte nastavení hlasu.

Nastavení týkající se Voice Selection displeje

Na vyskakovacím okně vyvolaném dotykem 🧮 (Menu) na displeji Voice Selection, můžete provádět následující nastavení.

Category	Určuje, jak se otevře stránka kategorie Voice, když je vybrána kategorie Voice. • Open and Select: Otevře stránku s dříve vybraným rejstříkem v automaticky vybrané kategorii Voice. • Open Only: Otevře stránku s aktuálně vybraným Rejstříkem.
Voice Number	Určuje, zda se na displeji Voice Selection zobrazí banka Rejstříků a číslo. To je užitečné, když chcete zkontrolovat, kterou banku vyberte MSB/LSB hodnoty a číslo programové změny, které musíte zadat při výběru hlasu z externího MIDI zařízení.
	POZNÁMKA Zde zobrazená čísla začínají od "1". V souladu s tím jsou skutečná čísla změn programu MIDI o jedno nižší, protože tento číselný systém začíná od "0".

POZNÁMKA

Menu [Voice Edit], [Mixer] a [Voice Setting] jsou stejná jako na displeji Menu vyvolaném tlačítkem [MENU].
Typy Rejstříků (vlastnosti)

Definující vlastnosti konkrétního typu Rejstříků a jejich výkonnostní výhody jsou popsány níže. Chcete-li zobrazit typ každého Rejstříku, podívejte se na seznam Rejstříků v Seznamu dat na webu. V levé horní části názvu hlasu na obrazovce Voice Selection jsou uvedeny pouze typy označené "*" v seznamu níže.



S.Art (Super Articulation)*	Tyto Rejstříky poskytují mnoho výhod se skvělou hratelností a výrazným ovládáním v reálném čase. Například u saxofonového Rejstříku, pokud zahrajete C a pak D velmi legatovým způsobem, uslyšíte, jak se tón plynule mění, jako by to saxofonista zahrál jedním dechem. Podobně jako u koncertního kytarového Rejstříku, pokud zahrajete notu C a poté E těsně nad velmi legatovým, ale pevným způsobem, výška se posune z C do E. V závislosti na tom, jak hrajete, mohou být použity další efekty, jako je "třepetání" resp. jsou produkovány zvuky dechu (pro zvuk trubky) nebo zvuky prstů (pro zvuk kytary).
S.Art2 (Super Articulation2)*	Pro Rejstříky dechových a smyčcových nástrojů, byla použita speciální technologie nazvaná AEM (strana 38), která obsahuje podrobné ukázky speciálních výrazových technik používaných na těchto konkrétních nástrojích – pro ohýbání nebo posun not, pro "spojení" různých not dohromady nebo pro přidání výrazových nuancí na konec noty atd. Můžete přidat tyto artikulace hraním legato nebo non-legato, nebo skokem ve výšce kolem oktávy. Například při použití klarinetového rejstříku, pokud držíte tón C a hrajete na Bb výše, uslyšíte glissando až do Bb. Některé efekty "vypnutí noty" se také vytvoří automaticky, když podržíte notu po určitou dobu. Každý Rejstřík S.Art2 má své vlastní výchozí nastavení vibrata, takže když vyberete Rejstřík S.Art2, použije se příslušné vibrato bez ohledu na polohu joysticku. Vibrato můžete upravit vertikálním pohybem joysticku. Podrobnosti o tom, jak se přidávají artikulace, najdete v části "S. Arts Voice Effect Assignment List" v Seznamu dat na webu.
Live	Tyto Rejstříky akustických nástrojů byly navzorkovány stereo, aby vznikl skutečně autentický, bohatý zvuk – plný atmosféry a prostředí.
Cool	Tyto Rejstříky používají sofistikované programování k zachycení dynamických textur a jemných nuancí elektrických nástrojů.
Sweet	Tyto Rejstříky akustických nástrojů také těží ze sofistikované technologie Yamaha – a vyznačují se jemně detailním a přirozeným zvukem.
Drums	Jednotlivým klávesám jsou přiřazeny různé zvuky bicích a perkusí, takže můžete hrát zvuky z klaviatury.
SFX	Jednotlivým klávesám jsou přiřazeny různé zvuky speciálních efektů a perkusí, takže můžete hrát zvuky z klaviatury.
Live Drums	Jedná se o vysoce kvalitní zvuky bicích, které plně využívají výhod stereo vzorkování a dynamického vzorkování.
Live SFX	Jedná se o různé vysoce kvalitní zvuky se speciálními efekty a zvuky perkusí, které plně využívají výhod stereo vzorkování a dynamického vzorkování.
Revo Drums*, Revo SFX*	Tyto Rejstříky obnovují přirozený zvuk skutečných bicích nebo skutečných perkusních nástrojů tím, že vytvářejí různé zvukové vzorky (nebo průběhy) při opakovaném hraní na stejnou klávesu.
Ambient Drums*, Ambient SFX*	Poskytuje realistické a živé zvuky bicích, kterých je obtížné dosáhnout pomocí DSP efektů. Zvýšením hodnoty Wet se také změní zvukový obraz. Normální efekt reverb pouze zvyšuje dozvuk, ale pokud zvýšíte hodnotu Wet u okolních bubnů, zvýší se také rezonance v sadě bicích. Když jsou tyto Rejstříky použity ve vybraném Stylu, můžete upravit poměr wet (dozvukový zvuk) a dry (nezpracovaný zvuk) zvuku v reálném čase pomocí otočného ovladače/posuvníku Live Control, kterému je přiřazena "Ambience Depth" (strana 147).
Organ Flutes*	Tyto autentické varhanní Rejstříky vám umožní upravit různé délky píšťal a vytvořit si vlastní originální varhanní Rejstříky. Podrobnosti najdete na straně 56.



FM*	Pomocí skutečného generátoru FM tónů s osmi operátory vám tyto Rejstříky umožňují dosáhnout dynamiky a výrazu, které nelze vyjádřit pomocí AWM Rejstříky.
	Je možná polyfonie až 128 současných not, a to je oddělené od AWM Rejstříků. Pomocí úprav Rejstříku můžete upravit počet Rejstříků, které jsou ve vrstvách ve stejnou dobu, a stereo šíření zvuku (strana 55).
MegaVoice*	Tyto Rejstříky speciálně využívají přepínání rychlosti. Každý rozsah dynamiky (míra vaší herní síly) má úplně jiný zvuk. Například kytarový MegaVoice obsahuje zvuky různých technik hraní. V konvenčních nástrojích by různé Rejstříky s těmito zvuky byly vyvolány přes MIDI a hrály by se v kombinaci, aby se dosáhlo požadovaného efektu. Nyní však s MegaVoice lze přesvědčivý kytarový part hrát pouze s jedním Rejstříkem, s použitím specifických hodnot dynamiky pro přehrávání požadovaných zvuků. Vzhledem ke komplexní povaze těchto Rejstříků a přesným dynamikám, které je potřeba ke hraní zvuků, nejsou určeny pro hraní z klaviatury. Jsou však velmi užitečné a pohodlné při vytváření MIDI dat – zvláště když se chcete vyhnout použití několika různých Rejstříků pouze pro jeden nástrojový part. POZNÁMKA Pro vyvolání adresáře "MegaVoice" stiskněte ikonu C (Up) vpravo dole na displeji Voice Selection (když je zvolen Preset pak zvolte stranu 2.

POZNÁMKA

- S.Art, S.Art2 a Mega Rejstříky nejsou kompatibilní s jinými modely nástrojů. Z tohoto důvodu žádná skladba nebo styl, které jste vytvořili na tomto nástroji pomocí těchto zvuků, nebude znít správně při přehrávání na nástrojích, které tyto typy Rejstříků nemají.
- Rejstříky S.Art, S.Art2 a Mega znějí odlišně v závislosti na rozsahu klaviatury, rychlosti, dotyku atd. Pokud tedy zapnete tlačítko [HARMONY/ARPEGGIO], změníte nastavení transpozice nebo změníte parametry úpravy Rejstříku, neočekávané nebo mohou vzniknout nežádoucí zvuky.

POZNÁMKA

Charakteristiky S.Art2 Rejstříků (výchozí nastavení vibrata a artikulační efekty aplikované tlačítky [ART]) jsou účinné pro výkon v reálném čase; tyto efekty však nemusí být zcela reprodukovány, když přehráváte MIDI skladbu, která byla nahrána pomocí S.Art2 Voices. Seznam přednastavených zvuků tohoto nástroje naleznete v části "Voice List" v seznamu dat na webu.

POZNÁMKA

Pro vyvolání adresáře "Legacy" stiskněte ikonu 🏠 (vpravo dole na displeji Voice Selection (když je zvolen Preset, pak zvolte stranu 2. Tato složka obsahuje Rejstříky předchozích kláves Yamaha (jako je řada Tyros) pro datovou kompatibilitu s jinými modely.

Převod hlasů MIDI Skladby na MegaVoices (MEGAEnhancer)

MEGAEnhancer je softwarový program, který převádí data písní XG/GM (Standard MIDI File) na data písní speciálně vylepšená pro přehrávání pomocí nástroje nebo tónového generátoru obsahujícího MegaVoices. S použitím sofistikovaných MegaVoices, MEGAEnhancer automaticky dělá konvenční soubory skladeb s kytarou, basou a dalšími částmi mnohem realističtější a autentičtější. MEGAEnhancer lze stáhnout z webu Yamaha.

http://download.yamaha.com/

AEM Technologie

Když hrajete na klavír, stisknutím klávesy "C" vytvoříte jednoznačný a relativně pevný tón C. Když však hrajete na dechový nástroj, jeden prstoklad může produkovat několik různých zvuků v závislosti na síle dechu, délce tónu, přidání trylků nebo ohybových efektů a dalších technikách hraní. Také při souvislém hraní dvou not – například "C" a "D" – budou tyto dva tóny plynule spojeny a nebudou znít nezávisle, jako by tomu bylo na klavíru.

AEM (Articulation Element Modeling) je technologie pro simulaci této charakteristiky nástrojů. Během hraní jsou v reálném čase postupně vybírány nejvhodnější zvukové vzorky z velkého množství navzorkovaných dat. Jsou hladce spojeny a ozvučeny jak by se přirozeně stalo na skutečném akustickém nástroji.

Tato technologie pro hladké spojení různých vzorků umožňuje aplikaci realistického vibrata. Konvenčně se u elektronických hudebních nástrojů vibrato aplikuje periodickým pohybem výšky. Technologie AEM jde mnohem dále tím, že analyzuje a dezagreguje vzorkované křivky vibrata a hladce spojuje dezagregovaná data v reálném čase během vaší hry. Pokud pohybujete joystickem vertikálně (Y: Modulation), když hrajete S.Art2 Voice (pomocí technologie AEM), můžete také ovládat hloubku vibrata a stále si zachovat pozoruhodný realismus.

Registrace souborů do záložky v

Postup registrace vašich oblíbených přednastavených Rejstříků na kartu Favorite je stejný jako u Stylů. Pokyny naleznete na straně 8.

Nastavení Metronomu

Nastavení metronomu a Tap Tempo můžete provést na displeji vyvolaném pomocí [MENU] → [Metronome].



Metronom

On/Off	Pro zapnutí/vypnutí metronomu.
Volume	Určuje hlasitost zvuku metronomu.
Bell Sound	Určuje, zda při prvním taktu každého taktu zazní či nezazní důraz.
Time Signature	Určuje takt zvuku metronomu.

Tap Tempo

Volume	Nastavuje hlasitost zvuku spouštěného při stisknutí tlačítka [TAP TEMPO].	
Sound	Vybírá bicí nástroj pro zvuk spouštěný po stisknutí tlačítka [TAP TEMPO].	
Style Section Reset	Určuje, zda "resetovat" pozici přehrávání sekce Stylu při klepnutí na tlačítko [TAP TEMPO] během přehrávání Stylu.	

Nastavení týkající se klaviatury

Nastavení citlivosti klaviatury

Citlivost (Touch Response) určuje, jak zvuk reaguje na vaši sílu hry. Vybraný typ odezvy na dotek se stane společným nastavením pro všechny Rejstříky.

Nastavení můžete provést na displeji vyvolaném pomocí [MENU] → [Keyboard].



POZNÁMKA

Některé Rejstříky jsou záměrně navrženy bez dotykové odezvy, aby napodobovaly skutečné charakteristiky skutečného nástroje (například konvenční varhany, které žádnou odezvu dotyku nemají).

Initial Touch

Touch Curve	Určuje typ odezvy Initial Touch. Ujistěte se, že jste zaškrtli políčka u požadovaných částí klávesnice.			
	• Normal: Standardní citlivost.			
	• Easy 1: Snadno produkuje vysokou i nízkou hlasitost v závislosti na vaší herní síle.			
	 Easy 2: Produkuje vyšší hlasitost (než Easy 1) při střední síle přehrávání a snadno se ovládá. Nejlepší pro začínající hráče. 			
	• Soft 1: Vytváří vysokou hlasitost při střední síle přehrávání. Nižší hlasitost je obtížnější vytvářet.			
	• Soft 2: Produkuje vysokou hlasitost i při nízké síle hraní. Nejlepší pro hráče s lehkým dotykem.			
	• Hard 1: Pro vyšší hlasitost vyžaduje středně silné hraní.			
	• Hard 2: K dosažení vysoké hlasitosti vyžaduje silné hraní. Nejlepší pro hráče s těžkým dotykem.			
Fixed Velocity	Určuje pevnou úroveň hlasitosti, když je odezva dotyku vypnutá. Hlasitost partů klaviatury bez zaškrtnutí zůstává pevná bez ohledu na vaši sílu hraní.			

After Touch

Touch Curve	Určuje typ odezvy After Touch. Ujistěte se, že jste zaškrtli políčka u požadovaných částí klávesnice.
	• Soft: Umožňuje provádět relativně velké změny velmi lehkým tlakem After Touch.
	Medium: Vytváří poměrně standardní odezvu After Touch.
	• Hard: K provedení změn je potřeba poměrně silný tlak After Touch.

Nastavení týkající se partů klaviatury (Voice Setting)

Tato část pokrývá nastavení klávesových partů a další nastavení související s Rejstříkem, která lze nastavit na displeji vyvolaném pomocí [MENU] → [Voice Setting].

🏶 Voice Setting						×
Tune		Left	Right1	Right2	Right3	
Voice Set Filter						
	Tuning					
S.Art2/Arpeggio	Octave					
	Portamento Time					

POZNÁMKA

Displej lze také vyvolat z [Menu] na displeji Voice Selection.

Tune

Umožňuje upravit parametry související s výškou pro jednotlivé klávesové party.

Tuning	Určuje výšku jednotlivých partů klaviatury.
Octave	Určuje rozsah změny výšky v oktávách, o dvě oktávy nahoru nebo dolů pro každý klávesový part.
Portamento Time	Portamento je funkce, která vytváří plynulý přechod výšky tónu od prvního tónu zahraného na klaviatuře k dalšímu. Portamento Time určuje čas přechodu výšky tónu. Vyšší hodnoty mají za následek delší dobu změny výšky tónu. Nastavení na "0" nemá žádný účinek. Tento parametr je dostupný pro klávesové party, pro které je Portamento nastaveno na "On" (strana 49). Můžete také nastavit další parametry, například pro provádění trylků nebo ovládání času portamenta podle rychlosti (strana 51).

Voice Set Filter

Každý Rejstřík je propojen se svým výchozím nastavením parametrů Voice Set, ekvivalentním těm na obrazovce Voice Edit (strana 48) pro jiné Rejstříky než Rejstříky varhanních fléten. Ačkoli jsou tato nastavení obvykle vyvolána automaticky výběrem Rejstříku, můžete tuto funkci také zakázat. Chcete-li například změnit Rejstřík a přitom zachovat stejný efekt harmonie, zrušte zaškrtnutí u "Keyboard Harmony/Arpeggio".

S.Art2/Arpeggio

S.Art2 Auto Articulation

Určuje, zda se artikulace automaticky přidá do S.Art2 Rejstříků pro tato příslušná časování kláves:

- Head: Při stisknutí první klávesy.
- Joint: Při stisknutí nebo uvolnění klávesy, zatímco držíte stisknutou jinou klávesu.
- **Tail:** Při stisknutí poslední klávesy.

POZNÁMKA

To ovlivní nejen Rejstříky S.Art2 vašeho hraní na klávesnici, ale také Rejstříky S.Art2 ve Skladbách nebo Stylech.

Arpeggio

Quantize	Určuje časování funkce Arpeggio Quantize. Přehrávání arpeggia je synchronizováno s přehráváním Skladby nebo Stylu a veškeré drobné nedokonalosti jsou v tomto načasování opraveny.
Hold	Zapíná nebo vypíná funkci Arpeggio Hold. Když je toto nastaveno na "On", otočením tlačítka [HARMONY/ ARPEGGIO] bude přehrávání Arpeggia pokračovat i po uvolnění noty. Chcete-li přehrávání zastavit, stiskněte znovu tlačítko [HARMONY/ARPEGGIO].

Transpozice ladění v půltónech

Můžete transponovat celkovou výšku nástroje (zvuk klaviatury, přehrávání Stylu, přehrávání MIDI Skladby atd.) v půltónových krocích.

Provozní displej lze vyvolat přes [MENU] → [Transpose].



Master	Transponuje výšku celého zvuku, s výjimkou audio zvuků, jako je Audio Skladba a vstupní zvuk z mikrofonu nebo z konektorů AUX IN.
Keyboard	Transponuje výšku klaviatury včetně základu akordu pro spuštění přehrávání Stylu.
Song	Transponuje výšku MIDI Skladby.

POZNÁMKA

Můžete také transponovat výšku pomocí tlačítek TRANSPOSE [-]/[+].

POZNÁMKA

Výška Audio Skladby se nastavuje pomocí funkce Pitch Shift. Viz uživatelská příručka.

POZNÁMKA

Transpozice se nepoužije na Rejstříky bicích sad a SFX sad.

Jemné doladění celého nástroje (Master Tune)

Můžete jemně doladit výšku celého nástroje v krocích po 0,2 Hz – užitečné, když hrajete Genos2 spolu s jinými nástroji nebo hudebními audio soubory. Vezměte prosím na vědomí, že funkce Tune neovlivňuje Rejstříky a Audio Skladby bicí sady nebo sady SFX.

Provozní displej lze vyvolat pomocí [MENU] → [Master Tune].



Chcete-li obnovit výchozí nastavení (440,0 Hz), dotkněte se a na chvíli podržte hodnotu nastavení.

Výběr nebo vytváření Stupnice (Scale Tune)

Stupnici nástroje můžete změnit tak, aby odpovídala hudbě, kterou chcete hrát. Provozní displej lze vyvolat přes [MENU] → [Scale Tune].

Existují dva způsoby, jak změnit Stupnici; Main Scale (Hlavní stupnice) a Sub Scale (Vedlejší stupnice).

Main Scale:

Nastavuje základní stupnici nástroje. Můžete si vybrat ze stávajících typů stupnic nebo ji upravit ručně. Nastavení lze uložit a vyvolat funkcí Registrační paměť.

• Sub Scale:

Dočasně změní stupnici pouze tehdy, když je povolena Sub Scale (např. zvolena na displeji Scale Tune). To vám umožní dočasně nastavit nastavení Scale Tune (které se liší od nastavení Main Scale) pro požadované party. Toto nastavení má přednost před nastavením Main Scale, pokud jde o zaškrtnuté části (viz níže). Nastavení můžete upravit ručně, ale nelze je uložit.

Sub Scale můžete deaktivovat/aktivovat dotykem "Main/Sub" na displeji nebo pomocí funkce "Scale Tune Quick Setting", kterou lze nastavit na přiřaditelná tlačítka nebo nožní pedály (strana 144).

Informace o tom, která nastavení se použijí pro jednotlivé party v závislosti na značkách zaškrtnutí na displeji, naleznete v příkladech níže.



Výběr nebo vytváření Stupnice z Preset typů (Main Scale)

Můžete si vybrat různé stupnice pro hraní ve vlastních laděních pro konkrétní historická období nebo hudební žánry.



1 Vyberte požadovaný typ Stupnice (temperament).

Туре	• Equal: Rozsah tónů každé oktávy je rovnoměrně rozdělen do dvanácti částí, přičemž každý půlkrok má
	rovnoměrný rozdíl ve výšce tónu. Toto je dnes nejčastěji používané ladění v hudbě.
	• Pure Major, Pure Minor: Tato ladění zachovávají čisté matematické intervaly každé stupnice, zejména pro triolové akordy (kořen, tercie, kvinta). Nejlépe to uslyšíte ve skutečných vokálních harmoniích – jako jsou sbory a a capella zpěv.
	 Pythagorean: Tato stupnice byla navržena slavným řeckým filozofem a je vytvořena z řady dokonalých kvint, které jsou složeny do jediné oktávy. 3. v tomto ladění je mírně nestabilní, ale 4. a 5. jsou krásné a hodí se na určitá sóla.
	Mean-Tone: Tato stupnice vychází s Pythagorovy, tak že třetí interval je více "vyladěn". Tato stupnice byla populární od 16. do 18. století, 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.

2 Změňte následující nastavení podle potřeby.

Base Note	Určuje základní notu pro každou stupnici. Pokud je tato nota změněna, dojde k transpozici celé stupnice, ale zachován originální rozložení mezi tóny.
Tune	Dotkněte se požadované klávesy na obrázku klávesnice, kterou chcete vyladit, a nalaďte ji v centech. Políčka na horní a spodní straně každé klávesy určují, zda se nastavení melodie aplikuje na notu. Toto můžete zapnout/vypnout dotykem, když je hodnota jiná než 0. Pokud tento parametr upravíte, v kroku 1 se vpravo od položky "Typ" zobrazí "(Edited)". POZNÁMKA V hudebních termínech "cent" znamená 1/100 půltónu (100 centů odpovídá jednomu půltónu).
Bypass	Zapnutím tohoto nastavení dočasně deaktivujete všechna nastavení Scale Tune. To vám umožní slyšet zvuk pro účely srovnání.
Parts	Zaškrtněte part, na který se bude vztahovat nastavení Main Scale.

Pro uložení nastavení stupnice Scale Tune (Main Scale):

Chcete-li uložit nastavení Scale Tune (Main Scale), použijte registrační paměť. Stiskněte tlačítko [MEMORY] v sekci REGISTRATION MEMORY, zaškrtněte "Scale Tune" a stiskněte jedno z tlačítek REGISTRATION MEMORY [1]–[10] pro registraci nastavení Scale Tune. Stupnici můžete dočasně změnit pomocí nastavení Sub Scale. Toto nastavení má při úpravě přednost před nastavením Main Scale. Nastavení je účinné pouze tehdy, když je povolena dílčí stupnice (Sub Scale např. na displeji ladění stupnice je vybráno "Sub").

1 Na displeji Scale Tune, se dotkněte [Sub] pro výběr nastavení Sub Scale (Vedlejší stupnice).



Nastavení Sub Scale se aplikuje na zaškrtnuté části ve spodní části displeje.

l když je vybrána dílčí stupnice, nastavení hlavní stupnice se použije na části, které nejsou zaškrtnuté ve spodní části displeje Sub Scale, ale zaškrtnuté na displeji Main Scale.

2 Změňte následující nastavení.

Tune	Dotykem boxů na horní a spodní straně ilustrace klaviatury můžete snadno snížit výšku požadované noty o 50 centů. Zapnutí/vypnutí políček vám umožní určit, zda je nastavení ladění aplikováno na notu nebo ne. Hodnotu ladění můžete upravit dotykem na obrázek požadovaného tlačítka a naladit jej v centech.
Bypass	Zapnutím tohoto nastavení dočasně deaktivujete všechna nastavení Scale Tune. To vám umožní slyšet zvuk pro účely srovnání.
Parts	Zaškrtněte part, na který se bude vztahovat nastavení Sub Scale

Pokud se v tomto stavu vrátíte na domovskou obrazovku, nastavení Sub Scale zůstane aktivní.

3 Chcete-li přestat používat nastavení Sub Scale, dotkněte se [Main] na displeji Scale Tune.

Nastavení Sub Scale je zakázáno a všechna nastavení Sub Scale ladění jsou resetována na výchozí hodnoty.

POZNÁMKA Nastavení Sub Scale je také zakázáno a resetováno na výchozí, když je napájení přístroje vypnuto.

POZNÁMKA

Můžete povolit/zakázat nastavení Sub Scale a provést nastavení Sub Scale rychle pomocí funkce "Scale Tune Quick Setting", kterou lze přiřadit přiřaditelným tlačítkům nebo nožním pedálům. Podrobnosti najdete na straně 144.

Provádění detailních nastavení pro Harmony/Arpeggio

Můžete provést různá nastavení funkcí Keyboard Harmony a Arpeggio, včetně úrovně hlasitosti. Provozní displej lze vyvolat pomocí [MENU] → [Kbd Harmony/Arp].

1 Zvolte požadovanou kategorii a typ Harmony/Arpeggio.

∎ Keyboard Harmony/Arpego	jio		×
On		Туре	
Category		 ✓ LCDSI Harmony1 Harmony2 	
Harmony		Standard Duet 1	
Echo		Standard Duet 2	
Arpeggio / Up&Down	1/3	Standard Trio	1/4
Arpeggio / Synth Seq 1	▼	Full Chord	•
Arpeggio / Synth Seq 2		Rock Duet	
			ö —

2 Dotykem **3** (Setting) vyvolejte okno s detailními nastaveními.

D	etail				
	Volume	82		-1	
	Assign				
	Chord Note Only			Off	
	Minimum Velocity		J		
				Close	

3 Podle potřeby nastavte Harmony/Arpeggio.

Když je vybrán některý z typů Arpeggia, lze nastavit pouze parametry označené "*" v seznamu níže. Žádný z parametrů v níže uvedeném seznamu není dostupný, když je zvolena kategorie Harmony "Multi Assign" typ.

Volume*	Určuje úroveň hlasitosti tónů Harmony/Arpeggio generovaných funkcí Harmony/Arpeggio. POZNÁMKA Když používáte určité rejstříky, jako jsou varhanní Rejstříky, u kterých je "Touch Sensitivity Depth" na obrazovce úprav hlasu nastavena na 0, hlasitost se nemění. (strana 49)
Speed	Tento parametr je dostupný pouze v případě, že je vybrána kategorie "Echo" (Echo, Tremolo nebo Trill). Určuje rychlost efektů Echo, Tremolo a Trill.
Assign*	 Určuje klávesový part, ke kterému je efekt přiřazen. Auto: Aplikuje efekt na part (Right 1–3), pro který je PART ON/OFF zapnuto. Pokud je vybrána kategorie Harmony/Echo, mají části prioritu v následujícím pořadí: Right 1, Right 2, Right 3 (když jsou všechny party zapnuté). Multi: Tento parametr je dostupný, když je vybrána kategorie Harmony/Echo. Když je zapnuto více partů, nota hraná na klaviatuře zní partem Right 1 a harmonické zvuky (efekt) se rozdělí na party Right 1 a ostatní. Když je zapnutý pouze jeden part, nota hraná na klaviatuře a efekt zazní tímto partem.
	• Right 1, Right 2, Right 3: Aplikuje efekt na zvolený part (Right 1, Right 2 nebo Right 3).
	POZNÁMKA Když je vybrána kategorie "Harmony", klávesový part, který je nastaven na Mono, Legato a typ Crossfade (strana 49), je pro Rejstřík považován za vypnutý. Například, když je Right 1 nastaveno na Legato/Crossfade (Mono) a Right 2 je nastaveno na Poly a oba party jsou zapnuté, zapnutím tlačítka [HARMONY/ARPEGGIO] se efekt Harmony aplikuje pouze na Part Right 2.



Chord Note Only	Tento parametr je dostupný pouze v případě, že je vybrána kategorie "Harmony". Když je toto nastaveno na "On", efekt Harmony se aplikuje pouze na notu (hranou v pravé části klaviatury), která patří k akordu hranému v akordové sekci klaviatury.
Minimum Velocity	Určuje nejnižší hodnotu dynamiky, při které zazní tón Harmony, Echo, Tremolo nebo Trill. To vám umožňuje selektivně aplikovat harmonii vaší herní silou, což vám umožní vytvořit harmonické akcenty v melodii. Efekt harmonie se aplikuje, když hrajete na klávesy silně (nad nastavenou hodnotu).

POZNÁMKA Nastavení funkce Arpeggio Quantize a funkce Arpeggio Hold lze provést na displeji vyvolaném pomocí [MENU] → [Voice Setting]

 \rightarrow [S.Art2/Arpeggio] (strana 41).

Editace Rejstříků (Voice Edit)

Funkce Voice Edit umožňuje vytvářet vlastní Rejstříky úpravou některých parametrů stávajících Rejstříků. Jakmile vytvoříte Rejstřík, můžete jej uložit jako soubor do interní paměti (jednotka uživatele) nebo na externí zařízení pro budoucí použití. Tato část pokrývá úpravy Rejstřík jiných než varhanních a sborových Rejstříků, protože mají jiné metody úpravy, než jsou zde popsány. Pokyny k úpravě varhanních Rejstřík naleznete na straně 56. Pokyny k úpravě sborových Rejstřík naleznete na straně 58.

1 Zvolte požadovaný Rejstřík (jiný než varhanní nebo sborový).



2 Na displeji Voice Selection, stiskněte (Menu) pak [Voice Edit] pro vyvolání displeje Voice Edit.

POZNÁMKA

Displej lze také vyvolat přes [MENU] → [Voice Edit].

3 Vyberte požadovaný parametr a poté upravte jeho hodnotu.

Informace o upravitelných parametrech naleznete na stránkách 49 – 55.

🦐 Voice Edit	Right1:CFX ConcertGran	d	Save	Compare	×
Common1					
	Volume				
Common2	Touch Sensitivity				
Controller	Depth			<u> </u>	
	Offset			<u> </u>	1/2
Sound	Velocity Limit				▼
Effect	Low		-		
	High	127			
EQ					

Stiskem ikony 🖭 (Compare) opakovaně, můžete porovnat zvuk upraveného s původním (neupraveným) Rejstříkem.

(Save) pro uložení upraveného Rejstříku. 4 Stiskněte

UPOZORNĚN

Nastavení se ztratí, pokud zvolíte jiný hlas nebo vypnete napájení nástroje bez provedení operace Save.

POZNÁMKA

Chcete-li upravit další Rejstřík, dotkněte se názvu Rejstřík v horní části obrazovky Voice Edit a vyberte část klávesnice. Případně stiskněte jedno z tlačítek VOICE SELECT pro výběr partu, ke kterému je přiřazen požadovaný Rejstřík, potvrdte název Rejstříku v horní části displeje Voice Edit, provedte požadované úpravy a poté proveďte operaci Save.

Zakázání automatického výběru Voice Setů (efektů atd.)

Každý Rejstřík je propojen se svým výchozím nastavením parametrů Voice Set, ekvivalentním nastavením na obrazovce Voice Edit. Ačkoli se tato nastavení obvykle automaticky vyvolají při výběru Rejstříku, můžete tuto funkci také deaktivovat provedením příslušných nastavení na displeji "Voice Set Filter". Podrobnosti najdete na straně 41.

Common 1

Volume	Upravuje hlasitost aktuálně upravovaného Rejstříku.		
Touch	Depth	Upravuje citlivost úhozu (rychlostní citlivost), nebo jak moc hlasitost reaguje na sílu vaší hry.	
Sensitivity	Offset	Hloubka citlivosti úhozu Posun citlivosti úhozu Změny křivky rychlosti podle hloubky Změny křivky rychlosti podle síly yrychlosti (s Posunem nastaveným na 64) Změny křivky rychlosti podle síly Aktuální rychlost pro tónový generátor Aktuální rychlost pro tónový generátor 127 Hloubka = 127 (dvojitá) 127 Hloubka = 64 (normální)	
		 64 64 64 64 64 64 64 64 72 74 75 74 74 74 75 74 7	
Velocity Limit	Low	Určuje nejnižší/nejvyšší hodnotu rychlosti pro Velocity Limit Low/High	
	High	vaši hru. Když je hodnota hraná na klaviatuře nižší/vyšší než zde nastavená hodnota, hodnota zadaná do tónového generátoru se převede na nastavenou hodnotu. To neovlivňuje dynamiku přenášených MIDI not.	
Part Octave	Right	Posune oktávový rozsah upraveného Rejstříku nahoru nebo dolů po oktávách. Když je editovaný Reistřík použit jako kterýkoli z partů Right 1 až 3 je dostupný parametr Right 1/	
	Left	Right 2/Right 3; když je editovaný Rejstříku použit jako levý part, je dostupný parametr Left.	
Panel Sustain	Určuje úroveň udr	žení aplikované na upravený Rejstřík, když je tlačítko [SUSTAIN] na panelu zapnuto.	
Kbd Harmony/ Arpeggio	V základu stejné ja C (Setting) je n Arpeggio" na strar	ako na displeji vyvolaném pomocí [MENU] – (Kbd Harmony/Arp], s výjimkou, že nastavení a jiné pozici. Viz Uživatelská příručka a "Provádění podrobných nastavení pro Harmony/ ně 46.	

Common 2

Mono/Poly	 Určuje, zda se upravený Rejstřík přehraje monofonně nebo polyfonně. POZNÁMKA Při použití Rejstříku nastaveného na "Mono" se pravidla výběru noty, která má být přehrána, automaticky mění v závislosti na tom, který part používá Rejstřík, a na stavu ostatních partů. Při použití Mono Voice pro kterýkoli z partů Right 1–3: Nejvyšší nota; když je zvolen Poly Voice pro ostatní povolené party Right 1–3. Poslední nota; když je vybrán Mono Voice pro všechny ostatní povolené party Right 1–3. Při použití Mono Voice pro part Left: Poslední nota (není ovlivněna stavem ostatních partů) 			
Portamento	Zapíná a vypíná funkci Portamento. POZNÁMKA Portamento je funkce, která vytváří plynulý přechod výšky tónu od prvního tónu zahraného na klaviatuře k dalšímu.			
Portamento Type (Mono Only)	 Určuje chování tónů doznívajících zvuků, jako je kytara, když jsou hrány způsobem legato s upraveným hlasem nastaveným na "Mono" výše. Normal: Další tón zazní po zastavení předchozího tónu. Legato: Zvuk předchozího tónu je zachován a pouze výška tónu se změní na tón následujícího. Crossfade: Zvuk plynule přechází z dříve hrané noty na další notu. POZNÁMKA Tento parametr není dostupný pro bicí/SFX sady a chová se stejně jako nastavení "Normal", když jsou zvoleny tyto Rejstříky. 			
Velocity Used for Crossfade Portamento	 Kdyz je vybrano Legato nebo Crossfade, chovani (jine nez zde popsane) se muze lisit od normalniho, v zavislosti na nastavení panelu. Určuje, která dynamika má prioritu pro 2. a pozdější tóny (když je jeden tón podržen a ostatní jsou hrány), zatímco je aktivní Crossfade Portamento. Latest Note: Přednost má rychlost naposledy zahrané noty. Jinými slovy, celková rychlost zvuku je určena naposledy zahranou notou. First Note: Přednost má rychlost prvního zahraného tónu. Jinými slovy, celková rychlost zvuku je určena prvním 			
Portamento Time Type	 Určuje, jak se z hodnoty Portamento Time vypočítá skutečný čas přechodu výšky tónu. Fixed Rate: Nastaví rychlost změny výšky tónu na 0: max., 127: min. Skutečná doba přechodu výšky se liší podle intervalu mezi dvěma tóny. Fixed Time: Změní aktuální čas přechodu výšky na 0: min., 127: max. Rychlost změny výšky se mění podle intervalu mezi dvěma tóny. POZNÁMKA Základní pravidlo Portamento Time se nemění, i když se toto nastavení změní. Když je hodnota Portamento Time menší, skutečný čas je kratší; když je hodnota větší, skutečný čas je kratší; když je hodnota Větší, skutečný čas je delší. 			
Portamento Time	Určuje čas Portamenta (čas přechodu výšky tónu).			
Fast Playing Portamento	Time Threshold	Když je čas mezi jednou a další notou kratší než tento časový limit, použije se níže uvedený parametr Portamento Time namísto původního času Portamento. To vám pomůže hrát rychlé pasáže jako trylky nebo glissando se specializovaným časem Portamento pro tento účel.		
	Portamento Time	Určuje čas Portamenta, když je čas mezi jednou notou a další kratší než parametr Time Threshold (výše). POZNÁMKA Na Portamento Time nemají vliv následující položky. • Intervaly mezi první a dalšími tóny • Portamento Time • Portamento Time Type • Velocity to Portamento Time • Min. Portamento Time		



Min. Portamento Time	l když je Portamento Time nastaveno na "0", Portamento Time se nikdy nezkrátí více, než zde nastavený čas, kromě doby, kdy je aktivní Portamento Fast Playing.		
Velocity to Portamento Time	Velocity Sensitivity	Určuje citlivost při výpočtu Portamento Time podle rychlosti. Pro kladné hodnoty se Portamento Time zkrátí/prodlouží, když je rychlost větší/menší než referenční rychlost níže. U záporných hodnot je chování opačné. Když je hodnota "0", je čas Portamento pevný.	
	Reference Velocity	Toto je základní hodnota, vůči které se Portamento Time mění. Když je hraná rychlost rovna zde nastavené hodnotě, je zachován původní čas Portamenta. Čím větší je rozdíl mezi hranou rychlostí a referenční rychlostí, tím větší bude změněný čas Portamenta.	
Velocity Limit for Portamento Time	Low	Určuje horní a dolní meze rychlosti použité k výpočtu doby přechodu výšky tónu	
	High	Portamenta.	



Red text: Parametry pro Voice Edit ______: Interní zpracování Hlasitost všech stisknutí když <mark>Portamento</mark> je "O[~] " a 1.stisknutí když <mark>Portamento</mark> je "On"

Ovladač

Modulation (+), Modulation (–)	Ovladač (jako je jo také výšky tónu (v parametrů.	ystick), kterému je tato funkce přiřazena, lze použít k modulaci níže uvedených parametrů a ibrato). Zde můžete nastavit míru, do jaké regulátor moduluje každý z následujících		
	Filter	Určuje, do jaké míry ovladač moduluje mezní frekvenci filtru. Podrobnosti o filtru viz níže.		
	Amplitude	Určuje, do jaké míry ovladač moduluje amplitudu (hlasitost).		
	LFO Pitch	Určuje, do jaké míry ovladač moduluje výšku tónu nebo efekt vibrata.		
	LFO Filter	Určuje, do jaké míry ovladač moduluje modulaci filtru nebo efekt wah.		
	LFO Amplitude	Určuje, do jaké míry ovladač moduluje amplitudu nebo efekt tremolo.		
After Touch	After Touch lze použít k modulaci níže uvedených parametrů. Zde můžete nastavit míru, do jaké After Touch moduluje každý z následujících parametrů.			
	Filter	Určuje, do jaké míry After Touch moduluje mezní frekvenci filtru.		
	Amplitude	Určuje, do jaké míry After Touch moduluje amplitudu (hlasitost).		
	LFO Pitch	Určuje, do jaké míry After Touch moduluje výšku tónu nebo efekt vibrata.		
	LFO Filter	Určuje, do jaké míry After Touch moduluje modulaci filtru nebo efekt wah.		
	LFO Amplitude	Určuje, do jaké míry After Touch moduluje amplitudu nebo efekt tremolo.		

Sound

Filter	Filtr je procesor, k rozsahu. Níže uvec frekvenčního rozs efektů podobných	terý mění zabarvení nebo tón zvuku buď blokováním nebo průchodem určitého frekvenčního dené parametry určují celkové zabarvení zvuku zesílením nebo oříznutím určitého ahu. Kromě toho, že zvuk bude jasnější nebo jemnější, lze filtr použít k vytváření elektronických n syntezátoru.
	Cutoff	Určuje mezní frekvenci nebo efektivní frekvenční rozsah filtru (viz diagram). Vyšší hodnoty znamenají jasnější zvuk. Hlasitost Cutoff Frequency Určuje mezní frequency Cutoff Frequency Cutoff Frequency Cutoff Frequency Cutoff Frequency Cutoff Frequency Cutoff Frequency Frekvence (ladění)
	Resonance	Určuje důraz kladený na mezní frekvenci (rezonanci), nastavenou v Cutoff výše (viz obrázek). Vyšší hodnoty mají za následek výraznější efekt. Frekvence (ladění)
EG	Nastavení EG (Env úroveň zvuku. To v charakteristik přirc útok a doznívání z tónu piana.	elope Generator) určuje, jak se v čase mění vám umožní reprodukovat mnoho zvukových ozených akustických nástrojů – jako je rychlý vuků perkusí nebo dlouhé uvolnění trvalého Stisk Uvolnění
	Attack	Určuje, jak rychle zvuk dosáhne maximální úrovně po zahrání klávesy. Čím nižší hodnota, tím rychlejší útok. POZNÁMKA Některé Rejstříky (jako Piano a E. Piano) nemusejí být tímto nastavením ovlivněny.
	Decay	Určuje, jak rychle zvuk dosáhne úrovně Sustain (o něco nižší než maximální). Čím nižší hodnota, tím rychlejší doznívání.
	Release	Určuje, jak rychle se zvuk po uvolnění klávesy ztiší. Čím nižší hodnota, tím rychlejší doznívání.
Vibrato	Vibrato je chvějící pravidelnou modu	se, vibrující zvukový efekt, který vzniká Ilací výšky Rejstříku.
	Depth	Určuje intenzitu efektu Vibrato. Vyšší nastavení má za následek výraznější vibrace.
	Speed	Určuje rychlost efektu Vibrato.
	Delay	Určuje dobu, která uplyne mezi zahráním klávesy a začátkem efektu Vibrato. Vyšší nastavení prodlužují zpoždění nástupu vibrace.



FM Voice	Určuje nastavení je dostupné pouz	pro vytvoření pocitu tloušťky a prostornosti v generátoru tónů FM Voice. Toto nastavení ze v případě, že je vybrán FM Voice.
	Mode	Určuje, kolik not se vygeneruje při zahrání jedné noty: jedna nota (Off), dvě současné noty (2 Unison) nebo čtyři současné noty (4 Unison).
	Detune	Určuje rozdíl ve výšce mezi dvěma nebo čtyřmi tóny, který ovlivňuje, jak silný nebo teplý je zvuk.
	Spread	Určuje rozdíl v panorámování mezi dvěma nebo čtyřmi notami, který ovlivňuje stereo šířku zvuku.

Effect

Insertion Effect	On/Off	Zapíná nebo vypíná efekty Insertion.	
	Туре	Vybírá typ efektu Insertion. Vyberte kategorii a poté vyberte typ. Podrobné parametry můžete upravit dotykem o (Setting) a uložit je. Podrobnosti naleznete v části "Úpravy a uložení nastavení efektů" (strana 134).	
	Depth	Upravuje hloubku efektu Insertion	
Reverb Depth	Upravuje hloubku	efektu Reverb.	
Chorus Depth	Upravuje hloubku efektu Chorus.		

EQ

Určuje frekvenci a zisk pásem Part EQ. Informace o EQ najdete na straně 130.

Editace Varhanní ch Rejstříků (Voice Edit)

Varhanní Rejstříky lze upravit úpravou délky fléten, přidáním zvuku při nástupu (atak), použitím efektu a ekvalizéru atd. Existují tři typy varhan a každý typ varhan má svůj vlastní displej, který krásně napodobuje skutečný vzhled skutečného nástroje. Každý typ poskytuje realistické, intuitivní ovládání zvuku pomocí speciálních pák, záložek a přepínačů – což vám umožní upravit zvuk s téměř stejným pocitem jako na skutečném nástroji.



1 Zvolte požadovaný Rejstřík Organ Flute.

Stiskněte [Organ] v podkategoriích, pak zvolte požadovaný varhanní rejstřík Organ Flute.

2 Na displeji Voice Selection, stiskněte 🕅 (Menu), pak stiskněte [Voice Edit] pro vyvolání Voice Edit.

POZNÁMKA

Displej Voice Edit pro varhanní rejstříky lze také vyvolat dotykem ikony Organ Flutes v pravém dolním rohu názvu varhanního rejstříku na obrazovce Home nebo na obrazovce Voice Part Setup. Lze jej také vyvolat přes [MENU] → [Voice Edit].

3 Zvolte požadovaný parametr a upravte jej.

POZNÁMKA

Když je vyvolána obrazovka Voice Edit pro varhanní rejstřík, automaticky se změní přiřazení typů pro posuvníky živého ovládání, což vám umožní ovládat délku fléten pomocí posuvníků.



Parametry označené "*" jsou dostupné pouze pro typ Vintage a Home. Typ zvoleného varhanního rejstříku lze rozlišit podle vzhledu displeje Voice Edit, jak je popsáno výše.

0	Volume	Nastavuje celkovou hlasitost varhanního rejstříku.
0	Rotary/Tremolo*	Střídavě přepíná rychlost Rotary Speaker mezi "Slow" a "Fast". Tento parametr je dostupný pouze v případě, že je použit efekt, který obsahuje ve svém názvu "Rotary". (strana 55)
3	Vibrato*	Zapíná nebo vypíná vibrato a upravuje jeho hloubku a rychlost.
4	Response	Ovlivňuje část zvuku jak atak, tak i uvolnění (strana 54), přičemž prodlužuje nebo zkracuje dobu odezvy počátečního nafouknutí a uvolnění na základě ovládacích prvků Footage. Čím vyšší hodnota, tím pomalejší nafouknutí a uvolňování.



6	Attack	Vybere "First" nebo "Each" jako režim Attack a upraví délku atak zvuku. V režimu First je atak (perkusivní zvuk) aplikován pouze na první tógnhrané a držené současně; zatímco první tóny jsou drženy, všechny následně zahrané tóny nemají žádný atak. V režimu Each je atak aplikován rovnoměrně na všechny noty. Délka útoku způsobí delší nebo kratší doznění ihned po počátečním ataku. Čím delší je hodnota, tím delší je doba doznění.
6	Footage	Určuje základní zvuk varhanních píšťal.

4 Pokud potřebujete, stiskněte **©** (Effect) poté nastavte parametry související s efekty a EQ.

Parametry jsou stejné jako parametry na displejích Effect a EQ v předchozí kapitole "Editace Rejstříků (Voice Edit)" (strana 55).

5 Stiskněte 🚔 (Save) pro uložení vytvořeného varhanního rejstříku.

UPOZORNĚNÍ

Nastavení se ztratí, pokud zvolíte jiný Rejstřík nebo vypnete napájení nástroje bez provedení operace Save.

POZNÁMKA

Chcete-li upravit další Rejstřík, dotkněte se názvu hlasu v horní části obrazovky úprav hlasu a vyberte část klávesnice. Nebo stiskněte jedno z tlačítek VOICE SELECT pro výběr partu, kterému je přiřazen požadovaný Rejstřík, potvrďte název Rejstříku v horní části displeje Voice Edit, proveďte požadované úpravy a poté proveďte operaci Save.

Editace Sborových Rejstříků (Voice Edit)

Kromě používání předvoleb si můžete vytvořit svůj původní Sborový Rejstřík (Ensemble Voice) úpravou různých parametrů, jak je popsáno zde. Tyto relevantní parametry určují, která nota je hrána jednotlivými party, který přednastavený zvuk se používá s jednotlivými party, kdy jsou zvuky skutečně produkovány a jak je vytvářena obálka výšky tónu. Výsledkem těchto nastavení je vysoce realistický celkový zvuk, jako by na akustické nástroje hráli skuteční umělci.

1 Zvolte požadovaný Sborový Rejstřík (Ensemble Voice).

Stiskněte [Ensemble] v podkategoriích, pak zvolte požadovaný Sborový Rejstřík (Ensemble Voice).

2 Na displeji Voice Selection, stiskněte 🧮 (Menu) pak stiskněte [Voice Edit] pro vyvolání Voice Edit.

POZNÁMKA

Displej Voice Edit pro Sborové Rejstříky lze také vyvolat stiskem ikony napravo nahoře u názvu Rejstříku na displeji Home display, nebo pomocí [MENU] \rightarrow [Voice Edit].

3 Zvolte požadovaný parametr, pak jej upravte.

Informace o upravitelných parametrech naleznete na stranách 58 - 63.

4 Stiskněte 蘦 (Save) pro uložení upraveného Rejstříku.

UPOZORNĚNÍ

Nastavení se ztratí, pokud zvolíte jiný Rejstřík nebo vypnete napájení nástroje bez provedení operace Save.

POZNÁMKA

Chcete-li upravit další Rejstřík, stiskněte libovolné z tlačítek VOICE SELECT a vyberte Sborový Rejstřík, poté se vraťte na obrazovku Voice Edit, proveďte požadované úpravy a proveďte operaci Save.

Editovatelné parametry na obrazovce Ensemble Voice Edit

Assign/Harmony



Key Assign Type	Určuje typ přiřazení klíče. Toto se aplikuje běžně na všechny party Rejstříku. Podrobnosti najdete v Seznamu typů přiřazení kláves Ensemble Voice na straně 60.	
Keyboard	On/Off	Zapne nebo vypne Keyboard Harmony.
Harmony	Туре	Stejné jako na displeji vyvolaném přes [MENU] → [Kbd Harmony/Arp]. Viz "Používání Keyboard Harmony" v Uživatelské příručce. Dostupné jsou pouze ty typy Harmony, které lze efektivně použít pro Sborové Rejstříky.

Struktura přiřazení Sborových Rejstříků klávesám

Každý Part monitoruje všechny stisknuté noty a hraje příslušné noty podle vámi provedeného nastavení. Podrobnosti o nastavení najdete v níže uvedeném seznamu Seznam přiřazení Sborových Rejstříků klávesám. Pohodlně vyvoláte nastavení všech partů najednou. Aktuální nastavení každého Partu (Key Assignment Status) je zobrazeno ve spodní části jeho vlastního obrázku klávesnice (viz výše) na obrazovce.



Seznam přiřazení Sborových Rejstříků klávesám (pouze indikace)

Parametr	Zobrazení na displeji	Celý název	Popis
Filter 1/Filter 2	F*D	First * in Descending	Nejvyšší * tóny ("*" označuje počet tónů) jsou vybrány ze vstupních tónů a odeslány do další fáze. *=2
	A*D	After *-th in Descending	* nejvyšší tón a jakékoli vyšší tóny nezní, ale všechny nižší tóny jsou vybrány ze vstupních tónů a odeslány do další fáze.
	F*A	First * in Ascending	Nejnižší * tóny jsou vybrány ze vstupních tónů a odeslány do další fáze.
	A*A	After *-th in Ascending	* nejnižší tón a jakékoli nižší tóny nezní, ale všechny vyšší tóny jsou vybrány ze vstupních tónů a odeslány do další fáze.
	THRU	Through	Všechny vstupní tóny jsou odeslány tak, jak jsou, do další fáze.
Assign	н	Highest	Z tónů zbývajících po filtru 2 je vybrán ten nejvyšší.
	LO	Lowest	Z tónů zbývajících po filtru 2 je vybrán ten nejnižší.
	EA	Earliest	Z tónů zbývajících po filtru 2 je vybrán ten první.
	LA	Latest	Z tónů zbývajících po filtru 2 je vybrán ten poslední.
Key off retrigger	RTG	Retrigger	Key Assign se aktualizuje vždy, když se uvolní některé z kláves (a zahrají se tóny splňující všechny příslušné podmínky).
	(Není zobrazeno)	-	Kdykoli uvolníte klávesy, odpovídající Rejstříky jednoduše přestanou hrát a nebudou znovu přiřazeny. Když však hrajete v legato, noty budou znovu spuštěny bez ohledu na to, zda je opětovné spouštění Key off vypnuto nebo zapnuto (Ano nebo Ne v dalším seznamu).

* Označuje celé číslo 1 nebo vyšší.

Ensemble Voice Key Assign Type List

Typ přiřazení klávesy	Popis	Znovu spuštění při uvolnění (*3)
Unison1 - latest	Toto nastavení vede k úplnému unisonu. Pokud zahrajete jednu klávesu, všechny čtyři party vytvoří stejnou notu. Pokud hrajete na více kláves, unisono nota bude vybrána na základě poslední hrané noty. Part 1 Part 2 Part 3 Part 4	Ano
Unison2 - highest and lowest	Toto nastavení vytváří unisono nebo harmonii dvou tónů. Pokud zahrajete jednu klávesu, všechny čtyři party vytvoří stejnou notu; pokud se však hrají dvě nebo více částí, části budou rozděleny mezi nejnižší a nejvyšší. Part 1 Part 2 Part 3 Part 4	Ano
4 Part Divide1 - retrigger	Toto nastavení je vhodné pro uzavřené akordy. Pokud zahrajete jednu klávesu, všechny čtyři party vydají zvuk. Pokud zahrajete dvě nebo více kláves, party budou rozděleny	Ano
4 Part Divide1	Part 1 Part 2 Part 2 Part 3 Part 4 Part 2 Part 3 Part 4 Part 2 Part 1 Part 2 Part 1 Part 2 Part 1 Part 2 Part 3 Part 4 Part 4	Ne
4 Part Divide2 - retrigger	Toto nastavení je vhodné pro otevřené akordy. Pokud zahrajete jednu klávesu, všechny čtyři party vydají zvuk. Pokud zahrajete dvě nebo více kláves, party budou rozděleny	Ano
4 Part Divide2	Part 1 Part 2 Part 2 Part 3 Part 4 Part 2 Part 1 Part 2 Part 1 Part 2 Part 1 Part 2 Part 1 Part 2 Part 3 Part 4 Part 4	Ne
4 Part Incremental1 - retrigger	Čím více kláves hraje, tím větší je počet partů, které vytvářejí zvuk, přičemž priorita je dána vyšším partům. Například Part 1 se hraje na jednu klávesu, Part 1 a Part 2 se hraje	Ano
4 Part Incremental1	Part 1 Part 2 Part 2 Part 2 Part 3 Part 3 Part 4	Ne
4 Part Incremental2 - retrigger	Čím více kláves hraje, tím větší je počet partů, které vytvářejí zvuk, přičemž priorita je dána nižším partům. Například Part 4 se hraje na jednu klávesu, Part 4 a Part 3 se hraje	Ano
4 Part Incremental2	na dve klavesy a tak dale. — Part 1 — Part 2 — Part 3 — Part 3 — Part 3 — Part 3 — Part 3 — Part 3 — Part 4 — Part 4 — Part 4 — Part 4	Ne
3 Part Divide1 - retrigger	Toto nastavení vytváří sbor tří tónů pro uzavřené akordy. (*1)	Ano
3 Part Divide1		Ne
3 Part Divide2 - retrigger	Toto nastavení vytváří sbor tří tónů pro otevřené akordy. (*1)	Ano
3 Part Divide2		Ne
3 Part Incremental1 - retrigger	Třítónová verze sboru s prioritou vyšších partů. Například Party 1 a 4 se hrají na jednu klávesu, Party 1 a 4 a Part 2 se hrají na dvě klávesy a tak dále. (*1)	Ano
3 Part Incremental1		Ne



Key Assign Type	Description	Key off retrigger (*3)
3 Part Incremental2 - retrigger	Třítónová verze sboru s prioritou nižších partů. Například Part 3 se hraje na jednu klávesu, Part 3 a Part 2 se hraje na dvě klávesy a tak dále. (*1)	Ano
3 Part Incremental2		Ne
2 Part Divide1 - retrigger	Toto nastavení vytváří soubor dvou tónů pro uzavřené akordy. (*2)	Ano
2 Part Divide1		Ne
2 Part Incremental1 - retrigger	Dvoutónová verze sboru s prioritou vyšších partů. Například Party 1 a 3 se hrají na jednu klávesu a Party 1 a 3 a Party 2 a 4 se hrají na dvě klávesy. (*2)	Ano
2 Part Incremental1		Ne
2 Part Incremental2 - retrigger	Dvoutónová verze sboru s prioritou nižších partů. Například Party 2 a 4 se hrají na jednu klávesu a Party 1 a 3 a Party 2 a 4 se hrají na dvě klávesy. (*2)	Ano
2 Part Incremental2		Ne

* 1 Ve tříhlasých sborech se Part 4 pohybuje stejným způsobem jako Part 1.
* 2 Ve dvouhlasých sborech se Part 3 pohybuje stejným způsobem jako Part 1; Part 4 se pohybuje stejným způsobem jako Part 2.
* 3 U typů sborů, které podporují opětovné spoužtění klávesy, kdykoli se part přestane hrát, protože uvolníte odpovídající klávesu, bude znovu přiřazen na základě kláves, které jsou stále stisknuté, a zahraje příslušnou notu.

■ Pan/Volume



Part On/Off	Zapne nebo vypne jednotlivé party Ensemble. Nastavení Part 1–4 odpovídá tlačítkům PART ON/OFF [LEFT], [RIGHT 1–3].
Voice	Umožňuje znovu vybrat Rejstříky pro každý part Ensemble. POZNÁMKA Lze vybrat pouze doporučené Rejstříky, které jsou vhodné pro Ensemble Voices.
Pan	Určuje stereo polohu vybraného Partu.
Volume	Určuje hlasitost jednotlivých Partů, což vám dává jemnou kontrolu nad vyvážením všech Partů. Tyto parametry odpovídají parametrům Left a Right 1–3 na záložce Pan/Volume na displeji Mixer (strana 135).

■ Tune/Effect



Part On/Off	Zapne nebo vypne jednotlivé party Ensemble. Nastavení Partů 1–4 odpovídá tlačítkům PART ON/OFF [LEFT], [RIGHT 1–3].
Voice	Umožňuje znovu vybrat Rejstříky pro jednotlivé party Ensemble. POZNÁMKA Lze vybrat pouze doporučené Rejstříky, které jsou vhodné pro Ensemble Voices.
Tuning	Určuje výšku jednotlivých partů Ensemble v centech. POZNÁMKA Z hudebního hlediska je "cent" 1/100 půltónu. (100 centů se rovná jednomu půltónu.)
Octave	Určuje rozsah změny výšky v oktávách, o dvě oktávy nahoru nebo dolů pro každý klávesový part. Zde nastavená hodnota se přičte k nastavení provedenému pomocí tlačítek OCTAVE [–]/[+].
Reverb Depth	Nastavuje hloubku efektu Reverb.
Vibrato Sensitivity	Určuje intenzitu efektu Vibrato. Vyšší nastavení má za následek výraznější vibrace.

Humanize



Part On/Off	Zapne nebo vypne jednotlivé party Ensemble. Nastavení Partů 1–4 odpovídá tlačítkům PART ON/OFF [LEFT], [RIGHT 1–3].
Voice	Umožňuje znovu vybrat Rejstříky pro jednotlivé party Ensemble. POZNÁMKA Lze vybrat pouze doporučené Rejstříky, které jsou vhodné pro Ensemble Voices.
Timing	Určuje dobu zpoždění mezi okamžikem stisknutí tónu a vytvořením skutečného zvuku pro jednotlivé party.
Pitch Range	Určuje vibrace výšky tónu (rozsah výšky tónu) při vytváření zvuku. Čím vyšší hodnota, tím větší rozsah výšky tónu.
Attack Pitch Range	Určuje skutečnou obálku výšky tónu ihned po vytvoření zvuku. Čím vyšší hodnota, tím větší rozsah výšky tónu.
Attack Pitch Adjust Time	Určuje dobu mezi okamžikem vzniku zvuku a okamžikem, kdy obálka výšky tónu dosáhne správné hodnoty.



Obsah kapitoly

Vytváření Multi Padu přes MIDI (Multi Pad Creator — MIDI Multi Pad Recording)	. 64
• Multi Pad — Nahrávání v reálném čase přes MIDI	64
• Multi Pad — Krokové nahrávání přes MIDI	66
Vytváření Multi Padu s Audio soubory (Multi Pad Creator—Audio Link Multi Pad)	. 66
Hra Audio Link Multi Padů	67
Editace Multi Padů	69

Vytváření Multi Padu přes MIDI (Multi Pad Creator — MIDI Multi Pad Recording)

Tato funkce vám umožňuje vytvářet vaše originální Multi Padové fráze a také vám umožňuje upravovat stávající Multi Padové fráze a vytvářet si vlastní. Stejně jako u nahrávání MIDI songů, MIDI Multi Pad Recording nabízí nahrávání v reálném čase a krokové nahrávání. U MIDI Multi Pad Recording se však každý Multi Pad skládá pouze z jednoho kanálu a praktické funkce jako Punch In/Out nejsou dostupné.

Multi Pad — Nahrávání v reálném čase přes MIDI

Před zahájením ovládání mějte na paměti následující body:

- Protože se jako Multi Padová fráze nahraje pouze part Right 1, měli byste předem vybrat požadovaný zvuk pro Part Right 1.
- Rejstříky Super Articulation a varhanní Rejstříky nelze použít pro Multi Pad Recording. Pokud je jeden z těchto Rejstříků nastaven pro Part Right 1, bude při nahrávání nahrazen zvukem Grand Piano.
- Protože nahrávání lze provádět společně s přehráváním Stylu a synchronizovat s ním, měli byste předem vybrat požadovaný styl. Mějte však na paměti, že Styl se nezaznamenává.
- Pokud chcete vytvořit nový Multi Pad ve stávající bance, vyberte požadovanou banku Multi Pad pomocí tlačítka MULTI PAD CONTROL [SELECT].
 Pokud chcete vytvořit nový Multi Pad v prázdné nové bance, je tento krok zbytečný.

2 Vyvolejte provozní displej pomocí [MENU] → [M.Pad Creator] → [MIDI Multi Pad Recording].





3 Pokud chcete vytvořit nový Multi Pad v prázdné nové Bance, stiskněte 🔜 (New).

4 Dotykem vyberte konkrétní Multi Pad pro nahrávání.

5 V případě potřeby vyberte požadovaný Rejstřík pomocí tlačítka VOICE SELECT [RIGHT 1]. Po výběru Rejstříku se stisknutím tlačítka [EXIT] vraťte na předchozí zobrazení.

6 Dotykem [•] (Rec) aktivujte režim přípravy nahrávání pro Multi Pad zvolený v kroku 4.

POZNÁMKA

Chcete-li nahrávání zrušit, před krokem 7 se znovu dotkněte [•] (Rec).

7 Hrou na klaviaturu spustíte nahrávání.

Chcete-li zajistit, že vaše nahrávka bude synchronizována s tempem, zapněte metronom klepnutím na [Metronom]. Pokud chcete před aktuální frázi vložit ticho, stiskněte STYLE CONTROL [START/STOP] pro spuštění nahrávání i přehrávání rytmu (aktuálního stylu). Mějte na paměti, že rytmická část aktuálního stylu se během nahrávání přehrává, i když není nahrána.

Doporučené tóny pro fráze, aby odpovídaly základním akordům

Pokud máte v úmyslu vytvořit frázi odpovídající základním akordům, použijte noty C, E, G, A a B; jinými slovy, hrajte frázi s akordovou stupnicí CM7, vyhněte se kvartám a zvětšeným nónakordům, což je v rozporu se změněnými nónakordy (b9., #9.). Díky tomu fráze funguje harmonicky a odpovídá většině základních akordů používaných v tonální hudbě, které jsou pokryty generátorem Stylu tohoto nástroje.



C = tóny akordu C, R = doporučené tóny * Při nahrávání Zdrojového paternu byste jej měli vytvořit pomocí not C a R, jak je popsáno výše, a ostatním se vyhnout.

8 Zastavte nahrávání.

Po dokončení přehrávání fráze stiskněte tlačítko MULTI PAD CONTROL [STOP] nebo tlačítko STYLE CONTROL [START/ STOP].

9 Poslechněte si svou nově nahranou frázi stisknutím příslušného tlačítka MULTI PAD CONTROL [1]–[4]. Pokud chcete frázi nahrát znovu, opakujte kroky 6–8.

10 Stiskem zapněte nebo vypněte Repeat [On]/[Off] pro jednotlivé pady.

Pokud je pro vybraný pad zapnutý parametr Repeat, přehrávání odpovídajícího padu bude pokračovat, dokud není stisknuto tlačítko MULTI PAD CONTROL [STOP]. Když během přehrávání skladby nebo stylu stisknete Multi Pad, pro který je zapnuto opakování, přehrávání se spustí a bude se opakovat synchronizovaně s rytmem. Pokud je parametr Repeat pro vybraný pad vypnutý, přehrávání se jednoduše přehraje jednou a automaticky se ukončí, jakmile je dosaženo konce fráze.

11 Stiskem zapněte nebo vypněte Chord Match [On]/[Off] pro jednotlivé pady.

Pokud je pro vybraný pad zapnut parametr Chord Match, přehraje se odpovídající pad podle akordu zadaného v akordové sekci klaviatury vygenerované zapnutím [ACMP] nebo zadaného v LEVÉ části klaviatury vygenerované funkcí zapnutí [LEFT] (když je [ACMP] vypnuto).

12 Stiskněte 🂒 (Rename), pro zadání požadovaného názvu pro jednotlivé Multi Pady.

13 Pokud chcete nahrát další Multi Pady, opakujte kroky 4–12.

14 Stiskněte 嬦 (Save) pro uložení Multi Padu, pak uložte data Multi Padu jako Banku obsahující sadu čtyř Padů.

UPOZORNĚNÍ

Editovaná data Multi Padů budou ztracena, pokud vyberete jinou banku Multi Pad nebo vypnete napájení nástroje bez provedení operace Save.

Multi Pad — Krokové nahrávání přes MIDI

Krokové nahrávání lze provést na stránce Step Edit. Po výběru Multi Pad v kroku 4 na straně 65, stiskněte ikonu 📰 (Step Edit) pro vyvolání stránky Step Edit.

Stránka Step Edit označuje seznam událostí, který vám umožňuje nahrávat poznámky s naprosto přesným načasováním. Tento postup krokového nahrávání je v podstatě stejný jako u nahrávání MIDI skladeb (strana 89), s výjimkou následujícího bodu:

• V aplikaci Multi Pad Creator lze zadávat pouze události kanálu a zprávy System Exclusive. Události Chord a Lyrics nejsou dostupné. Mezi dvěma typy seznamů událostí můžete přepínat dotykem [Ch]/[SysEx].

Vytváření Multi Padu s Audio soubory (Multi Pad Creator — Audio Link Multi Pad)

Nový Multi Pad můžete vytvořit propojením se zvukovými soubory (formát WAV: 44,1 kHz vzorkovací frekvence, 16bitové rozlišení) na uživatelské jednotce a USB flash disku ke každému z Multi Padů. Zvukové soubory (WAV) mohou být data, která jste nahráli na tento nástroj, stejně jako komerčně dostupné. Multi Pady, ke kterým byly připojeny zvukové soubory, se nazývají Audio Link Multi Pady. Nové Audio Link Multi Pady lze uložit na uživatelskou jednotku nebo USB flash disk.

POZNÁMKA

Zvukový soubor nelze propojit s MIDI Multi Padem.

Pokud chcete použít audio soubory (WAV) z USB flash disku, připojte USB flash disk obsahující data ke konektoru [USB TO DEVICE].

POZNÁMKA

Před použitím jednotky USB flash si přečtěte část "Připojení zařízení USB" v uživatelské příručce.

2 Vyvolejte displej s ovládáním [MENU] \rightarrow [M.Pad Creator] \rightarrow [Audio Link Multi Pad].

POZNÁMKA

Displej lze také vyvolat z [Menu] na displeji Multi Pad Selection.



POZNÁMKA

Pokud byl při vyvolání displeje Audio Link Multi Pad vybrán Audio Link Multi Pad, zobrazí se odkazy vytvořené pro vybraný pad. Chcete-li vytvořit nový pad, nezapomeňte stisknout [New]. V opačném případě jednoduše znovu vyberete odkaz ve vybraném Padu.

3 Dotykem vyberte požadovaný Pad.

Zobrazí se obrazovka Audio File.

4 Vyberte požadovaný audio soubor.

Pro potvrzení informací o vybraném audio souboru

Stiskem 🔚 (Menu), poté [Audio Information] na displeji File Selection, se můžete přesvědčit o informacích (název, rozlišení a vzorkovací frekvence atd.).



- **5** Stiskněte tlačítko [EXIT] pro návrat na displej Audio Link Multi Pad.
- **6** Pokud chcete propojit další audio soubory k dalším padům, opakujte kroky 3–5.
- 7 Pokud chcete, upravte hlasitost jednotlivých souborů pomocí Audio Level slideru. Stiskem požadovaného tlačítka MULTI PAD CONTROL [1]–[4], můžete upravit hlasitost během přehrávání fráze Multi Padu.
- 8 Dotykem 🚔 (Save) uložte Multi Pad, pak uložte Audio Link Multi Pad data jako Banku obsahující sadu čtyř Padů.

UPOZORNĚNÍ

Nastavení bude ztraceno, pokud zvolíte jiný Audio Link Multi Pad nebo vypnete napájení nástroje bez provedení operace Save.

9 Stiskněte tlačítko MULTI PAD CONTROL [SELECT] pro kontrolu nového Audio Link Multi Padu na displeji Multi Pad Bank Selection.

Nově vytvořený Audio Link Multi Pad je označen "Audio Link" nad názvem souboru.

Pokud chcete změnit nastavení propojení:

Vyberte požadovaný Audio Link Multi Pad a poté proveďte stejné operace jako v krocích 2-9.

Přehrávání Audio Link Multi Padů

Můžete přehrávat Multi Pady, ke kterým jsou přiřazeny audio soubory, jejich výběrem na User nebo USB flash disku na obrazovce Multi Pad Bank Selection. Přestože můžete hrát pomocí stejných operací jako na Multi Padu, který nemá žádné propojení se zvukovými soubory, mějte na paměti následující omezení.

- Ujistěte se, že jste připojili USB flash disk včetně příslušných audio souborů.
- Automatické opakované přehrávání není k dispozici.
- Chord Match nelze použít.

POZNÁMKA

Načítání zvukových souborů (WAV) trvá o něco déle než souborů MIDI.

Povolení/zakázání vícenásobného současného přehrávání Audio Link Multi Padů

Pomocí následujícího parametru můžete nastavit, zda nástroj přehrává více Audio Link Multi Padů současně nebo ne:

MULTI PAD CONTROL [SELECT] → [Menu]

Audio Link M.Pad "Simultaneous Play"

- On: Lze přehrávat více padů současně. I když spustíte přehrávání jiného padu, již přehrávaný pad se nezastaví.
- Off: Najednou bude přehrán pouze jeden pad. Přehrávání je exkluzivní, takže pokud spustíte přehrávání jiného padu, přehrávání již přehrávaného padu se zastaví. (To je stejné chování ve firmwaru v1.10 nebo starším.)

Audio Link M.Pad

Simultaneous Play

Editace Multi Padů

Můžete spravovat (přejmenovávat, kopírovat, vkládat a mazat) vlastní vytvořenou Multi Pad Banku a každý z Multi Padů patřících do Banky. Pokyny pro správu souboru Multi Pad Banky naleznete v části "Základní operace" v uživatelské příručce. Tato část popisuje, jak spravovat jednotlivé Multi Pady.

1 Vyberte Multi Pad Banku obsahující Multi Pad, který chcete editovat.

Stiskněte tlačítko MULTI PAD CONTROL [SELECT] pro vyvolání displeje Multi Pad Bank Selection, poté vyberte požadovanou Multi Pad Banku.

POZNÁMKA

Pokud vyberete Preset Multi Pad Banku a poté upravíte Multi Pady, uložte své úpravy na User disk jako User Banku.

2 Na displeji Multi Pad Bank Selection, stiskněte (Menu), poté [Multi Pad Edit] pro vyvolání okna Multi Pad Edit.



3 Vyberte požadovaný Multi Pad pro editaci.

4 Upravte jej.

Rename	Mění název Multi Padu.
Сору	Kopíruje zvolený Multi Pad (viz níže).
Paste	Vkládá zkopírovaný Multi Pad.
Delete	Smaže zvolený Multi Pad.

Kopírování Multi Padu

1 Zvolte Multi Pad pro kopírování v korku 4 výše.

2 Stiskněte [Copy].

Vybraný Multi Pad se zkopíruje do schránky.

3 Zvolte umístění.

Pokud chcete zkopírovat zvolený Pad do jiné banky, zvolte požadovanou banku na displeji Multi Pad Bank Selection, vyvolejte okno Multi Pad Edit stiskem 🧱 (Menu), pak zvolte umístění.

4 Stiskněte [Paste] pro provedení operace kopírování.

POZNÁMKA

MIDI a Audio pady nelze uložit do stejné Banky.

5 Uložte aktuální Banku obsahující upravené Multi Pady.

Stisknutím tlačítka [EXIT] vyvolejte potvrzovací okno, dotkněte se [Save] pro vyvolání uživatelského disku, poté se dotkněte [Save here] pro provedení operace uložení. Podrobnosti naleznete v části "Základní operace" v uživatelské příručce.

Přehrávání Skladby

Obsah kapitoly

Vytváření Seznamu Skladeb pro přehrávání	69
Použití režimu Repeat Playback	70
Editace nastavení Notového zápisu (Score) • Nastavení přehrávání • Nastavení zobrazení • Detailní nastavení	71 71 72 72
Zobrazení textu Skladby a nastavení displeje	73
Zobrazení textu a nastavení displeje	74
Použití funkce Auto Accompaniment s přehráváním MIDI Skladby	75
Zapínání/vypínání jednotlivých kanálů MIDI Skladby	76
Nastavení týkající se přehrávání Skladby • Guide — cvičení hry na klaviaturu a zpěvu pomocí funkce Guide Function • Part Ch	
• Lyrics	

Vytváření Seznamu Skladeb pro přehrávání

Přidáním svých oblíbených Skladeb do Song Listu můžete uspořádat požadované Skladby tak, aby byly nepřetržitě přehrávány, v libovolném pořadí, které určíte.

1 Stiskněte tlačítko [SONG] pro vyvolání displeje Song Player.

Ujistěte se, že je vybrán režim Song List.

2 Stiskněte 🕅 (New) pro vytvoření nového Song Listu.



- **3** Stiskněte [Add Song] pro vyvolání displeje Song Selection.
- **4** Stiskněte název požadované Skladby pro její přidání do zvoleného Song Listu. Pokud chcete přidat všechny skladby do vybrané složky, klepněte na [Select All].

4

Song Playback

5 Stiskněte [Add to Song List] pro přidání Skladeb do seznamu. Vybrané skladby se zobrazí na displeji Song Player.

6 Pokud chcete, Song List upravte.

- Delete: Vymaže zvolenou Skladbu ze seznamu.
- Up: Posune zvolenou Skladbu nahoru v seznamu.
- Down: Posune zvolenou Skladbu dolů v seznamu
- 7 Stiskněte 🚔 (Save) to save the Song List.

UPOZORNĚNÍ

Vytvořený Song List bude ztracen, pokud vyberete jiný nebo vypnete napájení nástroje bez provedení operace uložení.

Použití režimu Repeat Playback

Na displeji přehrávače skladeb vyvolaném tlačítkem [SONG] můžete nastavit způsob opakování přehrávání aktuální Skladby.

Dual Player režim



Zapíná nebo vypíná režim Single Repeat. Po zapnutí se vybraná skladba opakovaně přehrává.

Song List mode



Klepnutím zde přepnete režim Repeat.

 C (Off): Režim opakování je vypnutý. Všechny Skladby ve vybraném Song Listu se přehrají jednou a přehrávání se automaticky zastaví na konci poslední Skladby v seznamu.

- 🔁 (All Repeat): Všechny Skladby ve vybraném Song Listu se přehrávají opakovaně.
- 🔁 (Single Repeat): Pouze zvolená Skladba je přehrávána opakovaně.

Zapnutí **24** (**Shuffle**) náhodně změní pořadí Skladeb ve zvoleném Song Listu. Vypnutí obnoví původní pořadí.

Editace nastavení Notového zápisu (Score)

Vyberte MIDI skladbu v režimu Dual Player na displeji Song Player a poté se dotkněte [Score] pro vyvolání hudebního zápisu aktuální MIDI skladby. Označení zápisu můžete podle potřeby změnit, aby vyhovovalo vašim osobním preferencím.



0	Označuje název aktuální Skladby. Také hodnota tempa je zobrazena na pravém konci. Pokud chcete změnit Skladbu, klepnutím na název Skladby vyvolejte displej Song Selection.
0	Umožňuje nastavit parametry související s přehráváním částí MIDI Skladby. Viz "Nastavení přehrávání" (strana 71).
3	Umožňuje nastavit parametry indikace notového zápisu, včetně velikosti notového zápisu, zobrazení akordu atd. Podrobnosti naleznete v části "Nastavení zobrazení" (strana 72).
4	Umožňuje nastavit podrobnější parametry související s indikací notace. Viz "Detailní nastavení" (strana 72).

POZNÁMKA

Zobrazení skóre lze také vyvolat pomoc [MENU] → [Score].

Nastavení přehrávání

Na displeji vyvolaném pomocí 📢 (Play Setting), můžete nastavit parametry týkající se přehrávání aktuální MIDI Skladby.

Extra	Zapíná nebo vypíná přehrávání všech kanálů, kromě těch, které jsou přiřazeny k partům levé a pravé ruky popsaným níže.
Left	Zapíná nebo vypíná přehrávání partu levé ruky, kterému můžete přiřadit požadovaný kanál na displeji Song Setting (strana 78).
Right	Zapne nebo vypne přehrávání partu pravé ruky, kterému můžete přiřadit požadovaný kanál na displeji nastavení skladby (strana 78).
Guide	Zapne nebo vypne funkci průvodce. Podrobnosti viz strana 77.

Size	Změní velikost notového zápisu.
Left	Zapíná/vypíná zobrazení notace levé ruky. Pokud je tato indikace zašedlá a není dostupná, přejděte na displej "Detail Setting" (strana 72), nastavte levý kanál na libovolný kanál kromě "Auto". Nebo na displeji vyvolaném pomocí [MENU] →[Song Setting] →[Part Ch] nastavte levý kanál na libovolný kanál kromě "Off" (strana 78). POZNÁMKA Obě možnosti Right (dole) a Left nelze vypnout současně.
Right	Zapíná/vypíná zobrazení notace pravé ruky. POZNÁMKA Zobrazení notace pravé i levé ruky (výše) nelze vypnout současně.
Chord	Zapne nebo vypne zobrazení akordů. Pokud aktuální skladba neobsahuje akordová data, nezobrazí se žádné informace o akordech, i když je toto zaškrtnuto.
Lyrics	Zapne nebo vypne zobrazení textů. Pokud aktuální skladba neobsahuje data textu, nezobrazí se žádný text, i když je zaškrtnuto. Pokud skladba obsahuje události Pedal, dotykem zde přepínáte mezi "Lyrics" a "Pedal". Když je zaškrtnuto "Pedal", na displeji se místo textů zobrazí události pedálu.
Note	Zapne nebo vypne indikaci názvů poznámek. Když je toto zaškrtnuto, každý název noty je zobrazen na levé straně každé noty. Pokud skladba obsahuje události Fingering, dotykem zde přepínáte mezi "Note" a "Fingering". Když je zaškrtnuto "Fingering", na displeji se místo názvů not zobrazí události Fingering.
Color	Když je toto zaškrtnuto, noty na displeji se zobrazují v identifikačních barvách (C: červená, D: žlutá, E: zelená, F: oranžová, G: modrá, A: fialová a B: šedá).

Na displeji vyvolaném pomocí 🛃 (View Setting), můžete nastavit parametry týkající se zobrazení notace.

Detailní nastavení

Z displeje vyvolaného přes (Detail Setting) lze nastavit podrobnější parametry.

Right Ch	 Určuje, který MIDI kanál v datech MIDI skladby se použije pro part pro pravou/levou ruku. Toto nastavení se vrátí na "Auto", když je vybrána jiná skladba. Auto: MIDI kanály v datech MIDI skladby pro party pravé a levé ruky jsou přiřazeny automaticky – nastavením každého partu na kanál, který byl specifikován v Part Ch na displeji Song Setting (strana 78). 1–16: Přiřadí určený MIDI kanál (1–16) každému z partů pro pravou a levou ruku. Off (Left Ch pouze): Žádné přiřazení kanálu. Tím se zakáže zobrazení zápisu levé ruky.
Left Ch	
Key Signature	Umožňuje zadat Key Signature na aktuální zastavené pozici MIDI skladby. Toto nastavení je užitečné pro skladby, které jste nahráli se změnami tóniny, takže změny podpisu tóniny se správně projeví v notaci.
Quantize	To vám dává kontrolu nad rozlišením not v notovém zápisu, což vám umožňuje posunout nebo opravit časování všech zobrazených not tak, aby odpovídaly konkrétní hodnotě noty. Ujistěte se, že jste vybrali nejmenší hodnotu noty použitou ve skladbě.
Note Name	Vybírá typ názvu noty uvedený nalevo od noty v notaci z následujících tří typů. Nastavení zde jsou dostupná, když je zaškrtnutý parametr "View Setting". • A, B, C: Názvy not jsou označeny písmeny (C, D, E, F, G, A, B).
	• Fixed Do: Názvy not jsou uvedeny v solfeggio a liší se v závislosti na zvoleném jazyce.
	 Movable Do: Názvy not jsou uvedeny v solfeggio podle intervalů stupnice a jako takové jsou relativní ke klíči. Kořenová nota je označena jako Do. Například v tónině G dur bude kořenová nota "Sol" označena jako "Do". Stejně jako u "Fixed Do" se indikace liší v závislosti na zvoleném jazyce.
Zobrazení textu Skladby a nastavení displeje

Nejen MIDI Skladby, ale také Audio Skladby mohou zobrazovat texty, pokud konkrétní skladba obsahuje kompatibilní data textu.

1 Zvolte Skladbu v režimu Dual Player na displeji Song Player.

2 Stiskněte [Lyrics] pro vyvolání displeje Lyrics.

Pokud skladba obsahuje kompatibilní data textu, text se zobrazí na displeji. Během přehrávání skladby se barva textu mění, což označuje aktuální pozici.

POZNÁMKA

Zobrazení Lyrics lze také vyvolat přes [MENU] →[Lyrics].

3 Pokud je to nutné, proveďte následující požadovaná nastavení.



POZNÁMKA

Pokud jsou texty zkomolené nebo nečitelné, můžete to pravděpodobně napravit změnou nastavení Lyrics Language na displeji vyvolaném [MENU] → [Song Setting] → [Lyrics].

 Označuje název aktuální Skladby. Chcete-li změnit Skladbu, dotkněte se zde názvu Skladby pro vyvolání displeje Song Selection. U MIDI Skladeb je číslo aktuálního taktu zobrazeno na pravém konci. U Audio Skladeb je uplynulý čas zobrazen na pravém konci. Označuje aktuální stránku a celou stránku. Pokud si chcete prohlédnout celý text, dotkněte se [◄] nebo [►], když je Skladba zastavena. POZNÁMKA V závislosti na Skladbě nemusí být možné stránky změnit dotykem[◀] /[►]. • MIDI Song: Umožňuje nastavit parametry související s přehráváním částí MIDI Skladby. Podrobnosti viz "Play Setting" (strana 71). • Audio Song: Umožňuje zapnout nebo vypnout funkci Vocal Cancel. Podrobnosti naleznete v uživatelské příručce. Umožňuje změnit obrázek na pozadí zobrazení textu a textu. Včetně různých obrázků poskytnutých na záložce Preset si můžete vybrat originální obrázkový soubor (bitmapový soubor s maximálně 800 × 480 pixely) na USB flash disku. Původní soubor obrázku lze zkopírovat z USB flash disku do vnitřní uživatelské paměti. POZNÁMKA Nastavení zde platí také pro zobrazení textu. Umožňuje přepínat zobrazení textů mezi Skladbou A a B. 		
 Označuje aktuální stránku a celou stránku. Pokud si chcete prohlédnout celý text, dotkněte se [◄] nebo [►], když je Skladba zastavena. POZNÁMKA V závislosti na Skladbě nemusí být možné stránky změnit dotykem[◀] /[►]. • MIDI Song: Umožňuje nastavit parametry související s přehráváním částí MIDI Skladby. Podrobnosti viz "Play Setting" (strana 71). • Audio Song: Umožňuje zapnout nebo vypnout funkci Vocal Cancel. Podrobnosti naleznete v uživatelské příručce. Umožňuje změnit obrázek na pozadí zobrazení textu a textu. Včetně různých obrázků poskytnutých na záložce Preset si můžete vybrat originální obrázkový soubor (bitmapový soubor s maximálně 800 × 480 pixely) na USB flash disku. Původní soubor obrázku lze zkopírovat z USB flash disku do vnitřní uživatelské paměti. POZNÁMKA Nastavení zde platí také pro zobrazení textu. Umožňuje přepínat zobrazení textů mezi Skladbou A a B. 	0	Označuje název aktuální Skladby. Chcete-li změnit Skladbu, dotkněte se zde názvu Skladby pro vyvolání displeje Song Selection. U MIDI Skladeb je číslo aktuálního taktu zobrazeno na pravém konci. U Audio Skladeb je uplynulý čas zobrazen na pravém konci.
 MIDI Song: Umožňuje nastavit parametry související s přehráváním částí MIDI Skladby. Podrobnosti viz "Play Setting" (strana 71). Audio Song: Umožňuje zapnout nebo vypnout funkci Vocal Cancel. Podrobnosti naleznete v uživatelské příručce. Umožňuje změnit obrázek na pozadí zobrazení textu a textu. Včetně různých obrázků poskytnutých na záložce Preset si můžete vybrat originální obrázkový soubor (bitmapový soubor s maximálně 800 × 480 pixely) na USB flash disku. Původní soubor obrázku lze zkopírovat z USB flash disku do vnitřní uživatelské paměti. POZNÁMKA Nastavení zde platí také pro zobrazení textu. Umožňuje přepínat zobrazení textů mezi Skladbou A a B. 	2	Označuje aktuální stránku a celou stránku. Pokud si chcete prohlédnout celý text, dotkněte se [◀] nebo [▶], když je Skladba zastavena. POZNÁMKA V závislosti na Skladbě nemusí být možné stránky změnit dotykem[◀]/[▶].
 Umožňuje změnit obrázek na pozadí zobrazení textu a textu. Včetně různých obrázků poskytnutých na záložce Preset si můžete vybrat originální obrázkový soubor (bitmapový soubor s maximálně 800 × 480 pixely) na USB flash disku. Původní soubor obrázku lze zkopírovat z USB flash disku do vnitřní uživatelské paměti. POZNÁMKA Nastavení zde platí také pro zobrazení textu. Umožňuje přepínat zobrazení textů mezi Skladbou A a B. 	3	 MIDI Song: Umožňuje nastavit parametry související s přehráváním částí MIDI Skladby. Podrobnosti viz "Play Setting" (strana 71). Audio Song: Umožňuje zapnout nebo vypnout funkci Vocal Cancel. Podrobnosti naleznete v uživatelské příručce.
Umožňuje přepínat zobrazení textů mezi Skladbou A a B.	4	Umožňuje změnit obrázek na pozadí zobrazení textu a textu. Včetně různých obrázků poskytnutých na záložce Preset si můžete vybrat originální obrázkový soubor (bitmapový soubor s maximálně 800 × 480 pixely) na USB flash disku. Původní soubor obrázku lze zkopírovat z USB flash disku do vnitřní uživatelské paměti. POZNÁMKA Nastavení zde platí také pro zobrazení textu.
	5	Umožňuje přepínat zobrazení textů mezi Skladbou A a B.

Priorita dat textu Audio Skladby (soubor MP3)

Při zobrazení dat textu zvukové skladby (soubor MP3) se zobrazí pouze jeden typ dat (podle pořadí priority níže):

- 1) Soubor CDG (*.cdg) se stejným názvem, který je uložen soubor MP3 ve stejném adresáři.
- 2) Texty v souboru MP3 s tagem LYRICSBEGIN.
- 3) Texty v souboru MP3 s tagem SLT/SYLT.
- 4) Texty v souboru MP3 s tagem ULT/USLT.
- 5) Textový soubor (*.txt) se stejným názvem, který je uložen soubor MP3 ve stejném adresáři.

Zobrazení textu a nastavení displeje

Textový soubor (.txt) vytvořený pomocí počítače můžete zobrazit na displeji přístroje. Tato funkce umožňuje různé užitečné možnosti, jako je zobrazení textů písní, akordových symbolů a textových poznámek.

1 V režimu Dual Player na displeji Song Player stiskněte [Text] pro vyvolání displeje Text.

POZNÁMKA

Zobrazení textu lze také vyvolat pomocí [MENU] \rightarrow [Text Viewer].

2 Dotkněte se levého dolního rohu displeje, abyste vyvolali displej Text File Selection.



Na displeji File Selection můžete vybrat textový soubor na USB flash disku nebo textová data zkopírovaná do vnitřní uživatelské paměti.

3 Vyberte požadovaný textový soubor a poté zavřete displej File Selection, aby se text zobrazil na displeji.

Pokud se text rozkládá na několika stránkách, můžete procházet celým textem dotykem [◀] nebo [▶], které jsou zobrazeny vpravo a vlevo na stránce.

POZNÁMKA

- Zalomení řádků se do přístroje nezadává automaticky. Pokud se věta nezobrazuje celá kvůli omezenému prostoru na obrazovce, zadejte konce řádků ručně v počítači pomocí textového editoru atd. předem.
- Informace o výběru textového souboru lze uložit do registrační paměti. Podrobnosti naleznete v uživatelské příručce.

4 V případě potřeby proveďte požadovaná nastavení

0	Vymaže text z displeje. Tato operace neodstraní samotný textový soubor, ale jednoduše ponechá displej prázdný bez jakéhokoli textového souboru.
0	Umožňuje nastavit parametry související s přehráváním částí MIDI skladby. Podrobnosti viz "Play Setting" (strana 71).
3	Umožňuje změnit obrázek na pozadí zobrazení textu a textu. Včetně různých obrázků na záložce Preset si můžete vybrat svůj původní obrázkový soubor (bitmapový soubor, který nemá větší než 800 × 480 pixelů) na USB flash disku. Váš původní soubor obrázku lze zkopírovat z USB flash disku do vnitřní uživatelské paměti. POZNÁMKA Nastavení zde platí také pro displej Lyrics.
4	Umožňuje vybrat velikost nebo typ písma. "Small", "Medium" nebo "Large" zachovává každý znak ve stejné šířce a je vhodný pro zobrazení textů se symboly akordů výše atd. "Proportional Small", "Proportional Medium" a "Proportional Large" jsou vhodné pro zobrazení textů bez akordových symbolů nebo vysvětlujících poznámek.

POZNÁMKA

Pokud je text zkomolený nebo nečitelný, můžete to pravděpodobně napravit změnou nastavení System Language na displeji vyvolaném pomocí [MENU] → [Utility] → [System].

Použití funkce Auto Accompaniment s přehráváním MIDI Skladby

Při současném přehrávání MIDI Skladby a Stylu jsou kanály 9–16 v datech Skladby nahrazeny kanály Stylu – což vám umožní hrát doprovodné části Skladby sami. Zkuste hrát akordy spolu s přehráváním Skladby, jak je znázorněno v pokynech níže.

- **1** Vyberete Styl.
- **2** Vyberete MIDI Skladbu.
- - Song A
 MIDI

 J=125
 4/4

 001.1
 005

 Image: Song Position
 Image: Song Position

 M
 1
 2
 3
 4
 Loop

 Image: Score
 Image: Lyrics
 Image: Text
- **4** Stiskněte tlačítko [ACMP] pro zapnutí funkce automatického doprovodu, pak stiskněte tlačítko STYLE CONTROL [SYNC START] pro synchronizované spuštění přehrávání doprovodu.



5 Stiskněte tlačítko STYLE CONTROL [START/STOP] nebo zahrajte akord v akordické sekci klaviatury.

Spustí se přehrávání skladby a stylu. Když hrajete akordy, zapnutí "Chord" na obrazovce Score (strana 72) vám umožní zobrazit informace o akordech.

Když se zastaví přehrávání Skladby, zastaví se současně i přehrávání Stylu.

POZNÁMKA

Při současném přehrávání Skladby a Stylu se automaticky použije hodnota tempa nastavená ve Skladbě.

POZNÁMKA

Funkci Style Retrigger nelze použít během přehrávání Skladby (strana 147).

POZNÁMKA

Pokud chcete nastavit přehrávání Stylu tak, aby pokračovalo i po zastavení přehrávání Skladby, vypněte funkci "Style Synchro Stop" (strana 78).

Zapínání/vypínání jednotlivých kanálů MIDI Skladby

MIDI Skladba se skládá ze 16 samostatných kanálů. Každý kanál vybrané Skladby můžete nezávisle zapnout nebo vypnout na displeji vyvolaném pomocí [MENU] → [Channel On/Off].



Pokud chcete přehrát pouze jeden konkrétní kanál (sólové přehrávání), dotkněte se a podržte požadované číslo/název kanálu, dokud se nezbarví do fialova. Chcete-li sólo zrušit, jednoduše se znovu dotkněte (fialového) kanálu.

POZNÁMKA

- Obecně jsou jednotlivé party nahrány do následujících kanálů.
- Channels 1–4: keyboardové party (Right 1, Left, Right 2, Right 3)
- Channels 5–8: Multi Pad party
- Channels 9–16: Styl party

POZNÁMKA

Kanály můžete také zapnout/vypnout na displeji Mixer.

Chcete-li změnit Rejstříky jednotlivých kanálů

Klepnutím na ikonu nástroje pod požadovaným kanálem vyvolejte displej Voice Selection a poté vyberte požadovaný Rejstřík.

Nastavení týkající se přehrávání Skladby

Můžete provést různá nastavení pro přehrávání skladeb na displeji vyvolaném pomocí [MENU] → [Song Setting].

POZNÁMKA

Displej lze také vyvolat z [Menu] na displeji Song Player nebo Song Selection.



Guide — cvičení hry na klaviaturu a zpěvu pomocí funkce Guide Function

Pomocí funkce Guide nástroj ukazuje načasování, které potřebujete k zahrání not na displeji skóre pro snadné učení. Také, když zpíváte spolu s přehráváním MIDI songu pomocí připojeného mikrofonu, nástroj automaticky upraví načasování přehrávání MIDI songu tak, aby odpovídalo vašemu vokálnímu výkonu.

1 Vyberte MIDI Skladbu a vyvolejte displej Score (strana 71).

2 Nastavte Guide na displeji vyvolaném pomocí [MENU] \rightarrow [Song Setting] \rightarrow [Guide].

On/Off	Chcete-li používat funkci Guide (Průvodce), zapněte toto. Lze jej také zapnout/vypnout z okna "Play Setting" na displeji Score (strana 71).
Туре	Umožňuje vybrat typ Guide.
	Guide menu pro cvičení na klaviaturu
	 Follow Lights: Když je vybráno toto, přehrávání Skladby se pozastaví a čeká, až zahrajete noty správně. Když zahrajete správné noty, přehrávání Skladby pokračuje. Follow Lights byl vyvinut pro sérii Yamaha Clavinova. Tato funkce se používá pro účely cvičení, s vestavěnými kontrolkami na klaviatuře indikujícími tóny, které se mají hrát. I když Genos2 tyto lampy nemá, můžete použít stejnou funkci podle pokynů v zobrazené notaci s funkcí Song Score.
	 Any Key: Pomocí této funkce můžete zahrát melodii Skladby pouhým stisknutím jediné klávesy (kterákoli klávesa je v pořádku) pokud hrajete v rytmu. Přehrávání Skladby se pozastaví a čeká, až zahrajete libovolnou klávesu. Jednoduše zahrajte na klávesu na klávesnici současně s hudbou a přehrávání Skladby pokračuje.
	• Your Tempo: Stejné jako Follow Lights, kromě toho, že přehrávání Skladeb odpovídá rychlosti, kterou hrajete.
	Guide menu pro cvičení zpěvu
	 Karao-Key: Tato funkce vám umožňuje ovládat načasování přehrávání Skladby pouze jedním prstem, zatímco budete zpívat. To je užitečné pro zpívání při vlastním vystoupení. Přehrávání Skladby se pozastaví a čeká, až zazpíváte. Jednoduše zahrajte libovolnou klávesu na klaviatuře (hraní na klaviaturu nevydává žádný zvuk) a přehrávání Skladby pokračuje.

3 Pokud potřebujete, vraťte se na displej Score opakovaným stiskem tlačítka [EXIT].

4 Stiskněte tlačítko SONG [►/ III] (PLAY/PAUSE) pro spuštění přehrávání.

Procvičte si hru na klávesy nebo zpěv spolu s typem průvodce vybraným v kroku 2.

5 Hrajte na klaviaturu spolu s přehrávanou Skladbou.

POZNÁMKA

Nastavení průvodce lze uložit jako součást dat Skladby (strana 85). Když příště vyberete uloženou Skladbu, vyvolají se také odpovídající nastavení průvodce.

Part Ch

Right	Určuje, který kanál je přiřazen pravému partu.
Left	Určuje, který kanál je přiřazen levému partu.
Auto Set	Při nastavení na "On" se automaticky nastaví správné MIDI kanály pro party pravé a levé ruky předem naprogramované v komerčně dostupných datech Skladby. Normálně by to mělo být nastaveno na "On."

Lyrics

Language	 Určuje jazyk zobrazovaných textů. Auto: Když je jazyk specifikován v datech Skladby, texty se zobrazí odpovídajícím způsobem. Pokud jazyk není specifikován v datech Skladby, je jazyk textu považován níže za "International" níže.
	International: Zpracovává zobrazené texty jako západní jazyk.
	• Japanese: Zpracovává zobrazené texty jako japonské.

Play

Phrase Mark Repeat	Značka fráze je předprogramovaná část některých dat Skladby, která specifikuje určité umístění (soubor taktů) ve Skladbě. Když je tato možnost "Zapnuto", opakovaně se přehrává část odpovídající zadanému číslu značky fráze. Tento parametr je dostupný pouze v případě, že je vybráno nastavení MIDI Skladby obsahující značku fráze.			
Quick StartU některých komerčně dostupných dat MIDI Skladby jsou určitá nastavení související s MIDI sor je výběr hlasu, hlasitost atd.) zaznamenána do prvního taktu před vlastními daty not. Když je Qu nastaveno na "On", nástroj přečte všechna počáteční nenotová data skladby nejvyšší možnou r poté se automaticky přepne na vhodné tempo při první notě. To vám umožní zahájit přehrávár nejrychleji s minimální pauzou pro čtení dat.				
Song Previous Type	 Určuje chování po stisku tlačítka SONG [I<<] (PREV). Previous Song: Když je pozice přehrávání blízko začátku Skladby, přesune se na předchozí Skladbu ve stejné složce. V ostatních případech se tím vrátí pozice přehrávání na začátek Skladby. Song Top Only: Pouze vrátí pozici přehrávání na začátek Skladby a nepřesune se na předchozí Skladbu. 			
MIDI Song Fast Forward Type	Určuje typ rychlého posunu vpřed při stisknutí tlačítka [NEXT] (DN) během přehrávání MIDI Skladby. • Jump: Jedním stiskem [NEXT (DN)je okamžitě pozice přehrávání posunuta na další takt bez zaznění. Podržením [NEXT] (DN) se pozice kontinuálně posouvá. • Scrub: Stiskem a podržením [NEXT] (DN) je MIDI Skladba přehrávána při vyšší rychlosti.			
Style Synchro Stop	Určuje, zda se přehrávání Stylu zastaví nebo ne, když je zastaveno přehrávání MIDI Skladby.			
Multi Pad Synchro Stop	Určuje, zda se opakované přehrávání Multi Padu zastaví, když je zastaveno přehrávání MIDI Skladby.			

Obsah kapitoly

Přehled nahrávání MIDI Skladby79	
Nahrávání jednotlivých kanálů samostatně (Realtime Recording)81	
Znovu nahrávání určité Sekce — Punch In/Out (Realtime Recording)83	
Nahrání panelových nastavení do Skladby85 Editace kanálových událostí v datech existující Skladby 86	
•Detaily funkce	

Krokové nahrávání/Editace Skladby (Step Edit) 89

- Editace specifických MIDI událostí v nahraných datech ... 96

Přehled nahrávání MIDI Skladby

Návod k obsluze popisuje, jak vytvořit originální MIDI Skladbu nahráním hry na klaviaturu bez specifikování kanálů (tzv. "Quick Recording"). Tato referenční příručka ukazuje, jak vytvořit originální Skladbu nahráním hraní na klávesy do určeného kanálu nebo zadáváním not po jedné (nazývané "Multi Recording") a jak vylepšit již vytvořenou Skladbu úpravou podrobných parametrů.

Realtime Recording a Step Recording

Při vytváření MIDI Skladby jsou k dispozici tyto dvě metody nahrávání. S nahráváním v reálném čase (Realtime Recording) tento nástroj zaznamenává data o hře během hraní. Pomocí Krokového nahrávání (Step Recording) můžete sestavit své vystoupení "zapsáním" jedné události po druhé.

Struktura dat MIDI Skladby

MIDI Skladba se skládá ze 16 MIDI kanálů. Data MIDI Skladby můžete vytvořit nahráním vašeho vystoupení na konkrétní kanál nebo kanály v reálném čase nebo spuštěním Krokového nahrávání.



POZNÁMKA

Audio data, jako jsou rytmické kanály vytvořené prostřednictvím audio dat Audio Link Multi Padů a Audio Skladeb, nelze nahrávat do MIDI Skladeb.

5

Struktura displeje MIDI Multi Recording

Displej MIDI Multi Recording je portálový displej pro Multi Recording a lze jej vyvolat pomocí [RECORDING] → MIDI [Multi Recording].



0	Save	Pro uložení upravené Skladby.
2	Step Edit	Pro vytvoření nebo úpravu Skladby pomocí krokového nahrávání. Podrobnosti na straně 89.
3	Setup	Pro výběr nastavení panelu, která se mají nahrát do horní pozice Skladby. Podrobnosti na straně 85.
4	New	Za vyvolání prázdné Skladby.
5	Menu	Pro vyvolání displeje Mixer nebo nastavení hlasitosti přehrávání aktuálně nahrané Skladby pro úpravu vyvážení při nahrávání jiných kanálů.
6	Song name	Zobrazuje aktuální název Skladby. Klepnutím na toto vyvoláte displej Song Selection pro výběr MIDI Skladby.
0	Bar. Beat	Zobrazuje aktuální číslo taktu a dobu.
8	Rec Mode	Zobrazuje režim nahrávání (Recording Mode, strana 83), který lze nastavit na displeji vyvolaném dotykem zde.
9	Metronome	Pro zapnutí/vypnutí metronomu.
0	Channels	Pro určení editovaných kanálů.
0	Song Control	Pro ovládání nahrávání nebo přehrávání Skladby.
12	Functions	Pro editaci kanálových událostí. Detaily viz strana 86.

POZNÁMKA

• Displej MIDI Multi Recording lze také vyvolat pomocí [MENU] → [Song Recording] → MIDI [Multi Recording].

• Funkci Style Retrigger (strana 147) nelze použít, když provádíte overdubbing existujících dat.

Nahrávání jednotlivých kanálů samostatně (Realtime Recording)

Pomocí MIDI Recordingu můžete vytvořit MIDI Skladbu skládající se ze 16 kanálů nahráním vašeho vystoupení do každého kanálu jeden po druhém. Při nahrávání klavírní skladby můžete například nahrát part pravé ruky do kanálu 1 a poté nahrát part levé ruky do kanálu 2, což vám umožní vytvořit kompletní skladbu, kterou může být obtížné hrát živě oběma rukama u sebe. Chcete-li například nahrát vystoupení pomocí přehrávání Stylu, nahrajte přehrávání Stylu do kanálů 9–16 a poté nahrajte melodie do kanálu 1 a poslouchejte přehrávání již nahraného Stylu. Tímto způsobem můžete vytvořit celou Skladbu, kterou by jinak bylo obtížné nebo dokonce nemožné hrát naživo.

1 Vyvolejte displej MIDI Multi Recording pomocí [RECORDING] \rightarrow MIDI [Multi Recording].

Když je načtena uživatelská MIDI Skladba, je Skladba nastavena pro nahrávání. I když je vybrán režim Song List, uživatelská Skladba vybraná v Song Playeru je nastavena pro nahrávání namísto Skladby aktuálně vybrané v Song Listu.



- 2 Když chcete nahrát již existující Skladbu, vyberte požadovanou Skladbu dotykem jejího názvu, pak stiskněte tlačítko [EXIT] pro návrat na displej Multi Recording. Pokud chcete nahrávat Skladbu od začátku, tento krok přeskočte.
- **3** Stiskněte ikonu nástroje pro cílový kanál, pro vyvolání okna pro nastavení partu, pak vyberte part pro nahrávání.

Dotykem [OK] automaticky zapnete [Rec] pro cílový kanál, a aktivujete u něj stav připravení na nahrávání.



Pokud chcete během nahrávání zapnout nebo vypnout ostatní kanály, dotkněte se čísla kanálu požadovaného kanálu.

UPOZORNĚNÍ

Dříve zaznamenaná data budou přepsána, pokud nastavíte [Rec] na zapnuto pro kanály, které již mají zaznamenaná data.

POZNÁMKA

Pokud chcete nahrávání zrušit, dotkněte se [•] (Rec) na displeji, než přejdete ke kroku 4, a poté stisknutím tlačítka [EXIT] ukončete režim nahrávání.



4 Hrou na klaviaturu spusťte nahrávání.

Spustit nahrávání můžete také stiskem tlačítka [●] (Rec) nebo [▶/ II] (Play/Pause). Při nahrávání do Skladby, která zaznamenala data, můžete zapnout nebo vypnout již nahrané kanály dotykem čísla kanálu.



5 Když dohrajete, stiskněte tlačítko [■] (Stop) pro zastavení nahrávání.

6 Pro poslech nahrávky stiskněte [▶/ Ⅲ] (Play/Pause).

7 Opakováním kroků 3-6 nahrajte další kanály.

8 Dotykem 🚔 (Save) nahrávku uložte.

UPOZORNĚNÍ

Nahraná skladba bude ztracena, pokud přepnete na jinou skladbu nebo vypnete napájení bez provedení operace uložení.

Znovu nahrávání určité Sekce — Punch In/Out (Realtime Recording)

Když znovu nahráváte určitou část již nahrané MIDI Skladby, použijte funkci Punch In/Out. Při této metodě jsou nově zaznamenanými daty přepsána pouze data mezi bodem Punch In a Punch Out. Mějte na paměti, že tóny před a za body Punch In/Out se nenahrávají a uslyšíte je normálně přehrávat, aby vás navedly při časování Punch In/Out.

1 Na displeji MIDI Multi Recording vyberte Skladbu pro znovu nahrání, pak stiskněte tlačítko [EXIT] pro návrat na displej Multi Recording.



- 2 Stiskněte [Start/Stop] pro vyvolání displeje s ovládáním.
- **3** Nastavte parametry Rec Mode, jako jsou jak se Nahrávání spustí a zastaví a pozice Punch In/Out.

POZNÁMKA

Parametry zde nelze nastavit během nahrávání.

Rec Start	 Určuje chování při spuštění nahrávání. Normal: Přepisování se spustí, když je zahájeno přehrávání Skladby pomocí [►/ II] (Play/Pause) na displeji MIDI Multi Recording nebo když hrajete na klaviaturu v režimu Synchro Standby. First Key On: Skladba se přehraje normálně a jakmile zahrajete na klávesy, začne se přepisovat záznam. Punch In At: Skladba se normálně přehrává až do začátku zde specifikovaného "Bar" (míra) a poté začne přepisování nahrávání v tomto bodě.
Rec Stop	 Určuje chování při zastavení nahrávání nebo způsob zpracování dat po zastavení nahrávání. Replace All: Tímto se vymažou všechna data po bodu, ve kterém je nahrávání zastaveno. Punch Out: Pozice Skladby, ve které je nahrávání zastaveno, je považováno za bod Punch Out. Toto nastavení uchovává všechna data po bodu, ve kterém je nahrávání zastaveno. Punch Out At: Aktuální přepisovací záznam pokračuje až do začátku zde specifikovaného "Bar" (míry), v tomto okamžiku se záznam zastaví a pokračuje normální přehrávání. Toto nastavení uchovává všechna data po bodu, ve kterém je nahrávání.
Pedal Punch In/ Out	Když je toto nastaveno na "On", můžete použít Foot Pedal 2 k ovládání bodů Punch In a Punch Out. Zatímco se Skladba přehrává, stisknutí (a podržení) Nožního pedálu 2 okamžitě aktivuje nahrávání Punch In, zatímco uvolnění pedálu zastaví nahrávání (Punch Out). Během přehrávání můžete stisknout a uvolnit Nožní pedál 2, jak často chcete. Pamatujte, že aktuální přiřazení funkce středovému pedálu se zruší, když je funkce Pedal Punch In/Out nastavena na "On". POZNÁMKA Provoz pedálu Punch In/Out může být obrácen v závislosti na konkrétním pedálu, který jste k nástroji připojili. V případě potřeby změňte polaritu pedálu, aby se ovládání obrátilo (strana 138).



4 Na displeji MIDI Multi Recording stiskněte tlačítko [Rec] požadovaného kanálu pro zapnutí znovu nahrání kanálu.

5 Stiskněte [►/ III] (Play/Pause) pro spuštění nahrávání.

V bodě Punch In specifikovaném v kroku 3 začněte hrát na klaviaturu a začněte nahrávat. V bodě Punch Out určeném v kroku 3 přestaňte hrát na klaviaturu.

6 Stiskněte skolet (Save) pro uložení nahrávky.

UPOZORNĚNÍ

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

Příklady pro znovu nahrávání s různým nastavením Punch In/Out

Tento nástroj nabízí několik různých způsobů použití funkce Punch In/Out. Níže uvedené ilustrace ukazují různé situace, ve kterých jsou vybrané takty v osmitaktové frázi znovu zaznamenány.

Rec Start nastavení Rec Stop nastavení	Původní data	2 3	4	5	6	7	8
	Spuštění přepisová	iní *1		Za	istavení na	hrávání *2	
Normal	▽				7		
Replace All	1 2	2 3	4	5	ĺ		
	Spuštění přepisová	iní *1		Za	istavení na	hrávání *2	
Normal	∇						
Punch Out	1 2	2 3	4	5	6	7	8
Normal	Spuštění přepisová	iní *1		Za	stavení př	episování a p	řehrávání původních d
Normal Dunch Out no - 006							0
Punch Out na = 000		2 3	4	5	6	1	8
	Přehrávání původních dat	Hrou na klav spustíte pře	/iaturu nisování	7.	stavoní na	hrávání *7	
First Key On	∇	Spusite pre	pisovani	20		illavalli 2	
Replace All	1 2	2 3	4	5			
	Přehrávání	Hrou na klav	viaturu				
Fine Kee On	původních dat	spustíte pře	pisování	Za	istavení na	hrávání *2	
First Key On		•				7	0
Punch Out		2 3	4	5	0	1	0
	Přehrávání původních dat	Hrou na klav	/iaturu nisování	7.	stavoní př	opicování a n	řohrávání původních d
First Key On	∇		pisovani	20		episovani a p	
Punch Out na = 006	1 2	2 3	4	5	6	7	8
	Přehrávání						
	původních dat	Spuštění pře	episování	Za	istavení na	hrávání *2	
Punch In na $= 003$		•					
Replace All		2 3	4	5			
	Přehrávání původních dat	Spučtápí př	picování	7.	stavoní na	hrávání *7	
Punch In na = 003			episovani	20		illavalli 2	
Punch Out		2 3	4	5	6	7	8
	Přehrávání						
	původních dat	Spuštění pře	episování	Za	stavení př	episování a p	řehrávání původních d
Punch In na = 003	\bigtriangledown	•			7		
Punch Out na = 006		2 3	4	5	6	7	8
	ć. I						
Původné nahrar	na data						

Nově nahraná data

Smazaná data

*1 Abyste zabránili přepsání taktů 1–2, začněte nahrávat od taktu 3.
*2 Pro zastavení nahrávání stiskněte [●] (Rec) na konci taktu 5.

Nahrání panelových nastavení do Skladby

Aktuální nastavení displeje Mixer a další nastavení panelu lze nahrát do horní pozice Skladby jako data nastavení. Zde zaznamenaná nastavení mixu a panelu se automaticky vyvolají při spuštění Skladby.

1 Na displeji MIDI Multi Recording zvolte Skladbu pro nahrávání dat nastavení, pak stiskněte tlačítko [EXIT] pro návrat na displej Multi Recording.



- **2** Stiskněte [**1**] (Stop) pro posun pozice ve Skladbě na její začátek.
- 3 Stiskněte 🧱 (Setup) pro vyvolání okna Setup (Nastavení).
- **4** Zaškrtněte položky funkcí přehrávání a funkcí, které chcete automaticky vyvolat spolu s vybranou skladbou.



5 Stiskněte [Execute] pro nahrání dat, pak stiskněte [Close].

6 Stiskněte 🚔 (Save) pro provedení uložení.

UPOZORNĚNÍ

Editovaná data skladby budou ztracena, pokud vyberete jinou skladbu nebo vypnete napájení nástroje bez provedení operace Save.

Editace kanálových událostí v datech existující Skladby

Funkce zobrazené v pravém dolním rohu displeje MIDI Multi Recording vám umožňují opravit nebo konvertovat konkrétní část existujících dat Skladby.

1 Na displeji MIDI Multi Recording zvolte Skladbu pro editaci a pak stiskněte tlačítko [EXIT] pro návrat na displej Multi Recording.



2 Stiskněte požadované funkce a editujte parametry.

Chcete-li funkci opustit a vybrat jinou funkci, dotkněte se funkce znovu. Podrobnosti o funkcích a dostupných nastaveních viz strana 87.

3 Stiskněte [Execute] pro vlastní zadání editovaných parametrů aktuální funkce.

Po dokončení se toto tlačítko změní na [Undo], což vám umožní obnovit původní data, pokud nejste spokojeni s výsledky. Funkce Undo (Zpět) má pouze jednu úroveň; lze vrátit zpět pouze předchozí operaci.



Editovaná data Skladby budou ztracena, pokud vyberete jinou Skladbu nebo vypnete nástroj bez provedení operace Save.

Quantize

Funkce Quantize umožňuje sladit časování všech not v kanálu. Pokud například nahrajete níže zobrazenou hudební frázi, nemusíte ji zahrát s absolutní přesností a váš výkon mohl být mírně před nebo za přesným načasováním. Kvantizace je pohodlný způsob, jak to opravit.



Dotkněte se [Select] pod ikonou nástroje pro kanál, který má být kvantován, a poté upravte parametry.

Size	Vybírá velikost kvantizace (rozlišení). Pro optimální výsledky byste měli nastavit velikost kvantizace na nejkratší hodnotu noty v kanálu. Například, pokud jsou osminové tóny nejkratší v kanálu, měli byste použít osminu jako velikost kvantizace.					
	Délka čtvrťové noty Po osminové kvantizaci					
	Nastavení:					
	↓ 1/4 note ↓ 1/8 note ↓ 1/16 note ↓ 1/32 note ↓ ↓ 3 1/16 note + 1/38 note triplet*					
	$\int_{3} \frac{1}{4 \text{ note}} \int_{3} \frac{1}{8 \text{ note}} \int_{3} \frac{1}{16 \text{ note}} \int_{4} \int_{3} \frac{1}{8 \text{ note}} + \int_{1/8 \text{ note}} \frac{1}{1/8 \text{ note}} + \int_{1/8 \text{ note}} \frac{1}{1/6 \text{ note}} + \int_{1/16 \text{ note}} \frac{1}{1/16 \text{ note}} + \int_{1/16 \text{ note}} \frac{1}{1/16$					
	Tři nastavení kvantizace označená hvězdičkami (*) jsou výjimečně pohodlná, protože umožňují kvantovat dvě různé hodnoty not současně. Například, když jsou přímé osminové noty a osminový triplet obsaženy ve stejném kanálu, pokud kvantizujete pomocí přímých osminových not, všechny noty v kanálu jsou kvantizovány na rovné osminové noty – zcela eliminuje jakýkoli pocit tripletu. Pokud však použijete nastavení osminového plus osminový triplet, budou správně kvantizovány jak rovné, tak tripletové tóny.					
Strength	Určuje, jak silně budou noty kvantizovány. Nastavení 100 % vytváří přesné načasování. Pokud je vybrána hodnota menší než 100 %, noty se posunou směrem k zadaným kvantizačním dobám podle zadaného procenta. Použití méně než 100% kvantizace vám umožní zachovat v nahrávce část "lidského" feelingu.					
	Délka čtvrťové noty					
	Původní data (předpokládaný 4/4 takt)					
	Síla kvantizace = 100 \checkmark					
	Síla kvantizace = 50					

Delete

Můžete smazat data zadaného kanálu ve Skladbě. Dotkněte se [Smazat] a zapněte jej pro požadovaný kanál, jehož data chcete smazat, poté se dotkněte [Provést], abyste data skutečně vymazali.

■ Mix

Tato funkce umožňuje smíchat data ze dvou kanálů a umístit výsledky do jiného kanálu. Dotkněte se jedné z níže uvedených položek nabídky a poté se dotkněte ikony nástroje nebo pole níže pro požadovaný kanál.

Source 1	Určuje MIDI kanál (1–16), který se má míchat. Všechny MIDI události zde specifikovaného kanálu se zkopírují do cílového kanálu.
Source 2	Určuje MIDI kanál (1–16), který se má míchat. Do cílového kanálu se zkopírují pouze tónové události zde specifikovaného kanálu.
Destination	Určuje kanál, do kterého budou umístěny výsledky mixu.

Сору

Tato funkce umožňuje kopírovat data z jednoho kanálu do druhého. Dotkněte se jedné z níže uvedených položek nabídky a poté se dotkněte ikony nástroje nebo pole níže pro požadovaný kanál.

Source	Určuje MIDI kanál (1–16), který se má zkopírovat. Všechny MIDI události zde specifikovaného kanálu se zkopírují do cílového kanálu.	
Destination	Určuje kanál, do kterého budou umístěny výsledky kopírování.	

Transpose

Tato funkce umožňuje transponovat zaznamenaná data jednotlivých kanálů nahoru nebo dolů maximálně o dvě oktávy v půltónových krocích. Klepněte na pole pod ikonou nástroje pro kanál, který chcete transponovat, a poté upravte hodnotu. Pokud chcete transponovat všechny kanály současně, použijte nabídku níže.

All +	Zvýší hodnotu Transpose pro všechny kanály o 1.
All –	Sníží hodnotu Transpose pro všechny kanály o 1.

POZNÁMKA

Ujistěte se, že netransponujete kanály 9 a 10. Obecně jsou k těmto kanálům přiřazeny bicí sady. Pokud transponujete kanály bicích sad, nástroje přiřazené ke každé klávese se změní.

POZNÁMKA

Pokud si chcete poslechnout aktuálně upravená data, přehrajte si je předtím, než se dotknete [Execute]. Klepnutím na [Execute] transponujete výšku a také resetujete hodnotu na 0, což vám v případě potřeby umožní další transponování.

Krokové nahrávání/Editace Skladby (Step Edit)

Tato část ukazuje, jak vytvořit novou skladbu nebo upravit stávající skladbu pomocí funkce Step Edit.

Základní postup Krokového nahrávání/Editace

Tato část popisuje základní postup pro Krokové nahrávání.

1 Vyvolejte displej MIDI Multi Recording pomocí [RECORDING] → MIDI [Multi Recording].

Když je načtena uživatelská MIDI Skladba, je nastavena pro nahrávání. I když je vybrán režim Song List uživatelská Skladba vybraná v Song Playeru je nastavena pro nahrávání namísto Skladby aktuálně vybrané v Song Listu. Chcete-li nahrát novou Skladbu od začátku, stiskněte 📅 (New).

2 Stiskněte 📖 (Step Edit) na vrchu displeje pro vyvolání displeje Step Edit.

POZNÁMKA

Pro návrat na obrazovku MIDI Multi Recording se dotkněte [StepEdit] na obrazovce Step Edit.



3 Stiskněte [Ch1] vlevo nahoře na displeji pro výběr Cílového kanálu (Recording Target).

- Chcete-li zaznamenat hru na klaviaturu, vyberte jednu z možností "Ch1" "Ch8". Pokud nehodláte pro Skladbu použít přehrávání Stylu, lze také vybrat "Ch9"–"Ch16".
- Pokud chcete upravit data System Exclusive, vyberte "SysEx".
- Pokud chcete upravit text, vyberte "Lyrics".
- Pokud chcete nahrát přehrávání stylu (události změny akordu a změny sekcí), vyberte "Akord".

4 Podle vašeho výběru v kroku 3 proveďte Krokové nahrávání nebo upravte data.

- Když je zvoleno "Ch1"–"Ch16":
- Pokyny k editaci již zaznamenaných dat viz strana 96.

Pokyny pro zadávání melodií pomocí Krokového nahrávání získáte klepnutím na [Step Rec] v levé dolní části displeje a poté viz strana 90.

• Když je zvoleno "SysEx":

Upravte již zaznamenaná data podle vysvětlení na straně 96. Krokové nahrávání není dostupné.

Když je zvoleno "Lyrics":

Upravte již zaznamenaná data podle vysvětlení na straně 96. Krokové nahrávání není dostupné.

• Když je zvoleno "Chord":

Pokyny k editaci již zaznamenaných dat viz strana 96.

Pokyny pro zadávání událostí změny akordu/sekce pro přehrávání stylu prostřednictvím krokového nahrávání získáte klepnutím na [Step Rec] a poté viz strana 94.

5 Stiskněte 🚔 (Save) pro uložení Skladby.

UPOZORNĚNÍ

Vytvořená data skladby budou ztracena, pokud vyberete jinou skladbu nebo vypnete napájení nástroje bez provedení operace Save.

Nahrávání melodií v Krokovém nahrávání

Zde uvedená vysvětlení platí, když je v kroku 4 na straně 89 vybrán jeden z "Ch1" – "Ch16". Se zapnutou funkcí [Step Rec] v levé dolní části displeje můžete zadávat noty jednu po druhé pomocí ovládacích prvků níže.



■ Názvy ovladačů a funkce

	1			
0	Seznam událostí	Označuje události, jako je poznámka a výběr hlasu, které byly zadány. Podrobnosti najdete na straně 96.		
0	Pozice ve Skladbě (Takt: Doba: Čas)	Označuje aktuální pozici Skladby. Události, jako je nota a výběr Rejstříku, které zadáte, jsou zaznamenány na zde uvedené pozici. Aktuální pozici (Takt: Doba: Čas*) můžete změnit pomocí datového kolečka. * Čas: Nejmenší jednotka pro pozici skladby a délku noty. Čtvrťová nota se skládá z 1920 těchto jednotek.		
3	►/II (Play/Pause)	Přehraje nebo pozastaví aktuální Skladbu.		
4	(Stop)	Zastaví aktuální Skladbu a vrátí se na začátek Skladby.		
5	Kurzor	Umožňuje přesunout pozici kurzoru.		
6	Step Rec	Zapnutím se zobrazí obrazovka Step Recording a jejím vypnutím se zobrazí obrazovka Step Edit.		
0	Velocity	Určuje rychlost (hlasitost) zadávané noty. Hodnotu dynamiky lze specifikovat v rozsahu od 1 do 127. Čím vyšší je hodnota dynamiky, tím hlasitější bude zvuk. Kbd.Vel: Skutečná výsledná rychlost • <i>fff</i> : 127 • <i>ff</i> : 111 • <i>f</i> : 95 • <i>mf</i> : 79 • <i>mp</i> : 63 • <i>p</i> : 47 • <i>ppp</i> : 31 • <i>ppp</i> : 15		
8	Length	Určuje čas brány (délku noty) zadávané noty. • Tenuto 99% • Normal 80% • Staccato 40% • Staccatissimo : 20% • Manual: Pro volné nastavení času brány. Dotkněte se "Manual" a zavřete vyskakovací okno dotykem "OK", poté nastavte čas brány na libovolné požadované procento pomocí otočného ovladače Data.		
9	Note Type, Note Indication	Opakovaným dotykem na [Note Type] se bude střídat typ indikace not vpravo v pořadí: normální, tečkovaná a trojitá. Vyberte jeden ze tří typů a poté vyberte (zapněte) jednu z indikací not, se kterými je zadávána další nota. Pokud se znovu dotknete vybrané indikace noty (která je zapnutá), bude vložena pomlka s odpovídající délkou.		
0	Delete	Smaže vybraná data.		

Příklady Krokového nahrávání — Melodie



* Čísla uvedená na obrázku odpovídají následujícím číslům kroků operace.

POZNÁMKA

Zde uvedená ilustrace je pouze ukázkou. Vzhledem k tomu, že hudební skóre (vyvolané pomocí [MENU] → [Score]) je generováno z nahraných MIDI dat, nemusí vypadat přesně stejně jako výše. Symboly hudebního vystoupení, které nejsou noty, se na displeji skóre nezobrazí, i když jste je zadali.

Tato část popisuje pokyny pro zadávání melodií výše uvedeného zápisu pomocí krokového nahrávání. Před začátkem, všimněte si následujících bodů

- Chcete-li zadat notu pomocí kravaty v kroku 4, musíte provést operaci bez uvolnění tlačítka. Pokračujte v operacích a pečlivě si
 přečtěte pokyny.
- Před zadáním not, jak je popsáno níže, vyberte požadovaný Rejstřík stisknutím tlačítka [VOICE], čímž vyvoláte obrazovku výběru Rejstříku. I když již byl vybrán, musíte znovu vybrat stejný Rejstřík, abyste mohli zadat číslo Rejstříku do seznamu událostí. Mějte na paměti, že pomocí Krokového nahrávání lze zadávat pouze události pro výběr not a Rejstříku.

POZNÁMKA

Tlačítko [VOICE] funguje na displeji Step Edit jinak; zde se nepoužívá pro vyvolání displeje Voice Part Setup.

1 První a druhou notu zadejte s pomlčkou.

1-1 Stiskněte [Velocity] pro výběr "f".

1-2 Stiskněte [Length] pro výběr "99% (Tenuto)".

- 1-3 Stiskněte [Note Type] jednou nebo dvakrát pro vyvolání typu s tečkou.
- 1-4 Stiskněte délku tečkované čtvrťové noty () pro zapnutí.
- 1-5 Stiskněte klávesu C3.

S výše uvedenými operacemi byla zadána první nota. Dále zadejte druhou notu.

- **1-6** Stiskněte [Note Type] jednou nebo dvakrát pro vyvolání normální noty.
- 1-7 Stiskněte délku osminové noty ()) pro zapnutí.

1-8 Stiskněte klávesu D3.

První a druhá nota se zadávají s pomlčkou.

2 Zadejte další noty staccato.

- 2-1 Stiskněte [Length] pro výběr "40% (Staccato)."
- 2-2 Stiskněte délku čtvrťové noty () pro zapnutí.
- 2-3 Stiskněte klávesy E3 a F3 v tomto pořadí.

První takt byl dokončen.

3 Zadejte čtvrťovou pomlku.

Jedním klepnutím na čtvrťovou notu (), která byla zapnuta, zadejte čtvrťovou pomlku.

Dávejte pozor, abyste se stejné noty (která je zapnutá) nedotkla několikrát. Pokud tak učiníte, dojde k zadání vícenásobné pomlky. Pomlky nejsou ve skutečnosti v seznamu událostí označeny jako takové, ale zda nějaké byly vloženy nebo ne, můžete potvrdit kontrolou pozice skladby.



4 Zadejte další noty a svažte je

- 4-1 Stiskněte [Velocity] pro výběr "*"P*".
- 4-2 Stiskněte [Length] pro výběr "80% (Normal)."
- **4-3** Zatímco držíte klávesu G3, stiskněte čtvrťovou notu ().
 - Klávesu G3 ještě nepouštějte. Držte ji stisknutou, dokud neprovedete následující kroky.
- **4-4 Zatímco držíte klávesu G3, stiskněte klávesu C4.** Klávesy G3 a C4 ještě nepouštějte. Držte je stisknuté, dokud neprovedete následující kroky.
- **4-5** Zatímco držíte klávesy G3 a C4, stiskněte půlovou notu (). Po stisknutí půlové noty () klávesy uvolněte.

Druhé takt byl dokončen.

5 Stiskněte [■] (Stop) pro návrat na začátek Skladby, pak si novou Skladbu poslechněte stiskem [▶/II] (Play/Pause).

Nahrávání událostí změn Akordu/Sekce v Krokovém nahrávání

Vysvětlení zde platí, když je v kroku 4 na straně 89 vybrán "Chord". Se zapnutou funkcí [Step Rec] v levé dolní části displeje můžete vkládat události změn Akordu/Sekce pro přehrávání stylu jednu po druhé.



POZNÁMKA

- Zvukovou část Audio Stylu nelze nahrát.
- Záznam změn akordů pomocí Krokového nahrávání nelze použít pro
- následující.
- Uživatelské Styly
- Audio Styly
- Styl jehož Takt Sekce a Základní takt se liší

Názvy ovladačů a funkce

0	Seznam událostí	Označuje události, jako je poznámka a výběr hlasu, které byly zadány. Podrobnosti najdete na straně 96.
2	Pozice ve Skladbě (Takt: Doba: Čas)	Označuje aktuální pozici Skladby. Události, jako je nota a výběr Rejstříku, které zadáte, jsou zaznamenány na zde uvedené pozici. Aktuální pozici (Takt: Doba: Čas*) můžete změnit pomocí datového kolečka. * Čas: Nejmenší jednotka pro pozici skladby a délku noty. Čtvrťová nota se skládá z 1920 těchto jednotek.
3	►/II (Play/Pause)	Přehraje nebo pozastaví aktuální Skladbu.
4	■ (Stop)	Zastaví aktuální Skladbu a vrátí se na začátek Skladby.
6	Kurzor	Umožňuje přesunout pozici kurzoru.
6	Step Rec	Zapnutím se zobrazí obrazovka Step Recording a jejím vypnutím se zobrazí obrazovka Step Edit.
7	Note Indications	Vyberte jednu ze čtyř délek not pro zadání další události.
8	Delete	Smaže vybraná data.

Příklad Krokového nahrávání – události Akordů/Sekcí



* Čísla uvedená na obrázku odpovídají následujícím číslům kroků operace.

Tyto pokyny ukazují, jak vložit události změny Akordu/Sekce výše uvedeného zápisu pomocí Krokového nahrávání (Step Recording). Než začnete, mějte na paměti následující body:

- Vypněte tlačítko STYLE CONTROL [AUTO FILL IN] na panelu.
- Zvolte běžný 4dobý Styl.

1 Zadejte akordy pro Sekci Main A.

- 1-1 Stiskněte tlačítko MAIN VARIATION [A].
- 1-2 Stiskněte délku půlové noty () pro její zapnutí.
- 1-3 Zahrajte akordy C, F a G v akordické sekci klaviatury.



- **2** Zadejte akordy pro Sekci Break.
 - 2-1 Stiskněte tlačítko [BREAK] button.
 - 2-2 Stiskněte délku čtvrťové noty () pro její zapnutí.
 - 2-3 Zahrajte akordy F a G7 v akordické sekci klaviatury.

POZNÁMKA

Chcete-li zadat Fill-In, zapněte tlačítko [AUTO FILL IN] a jednoduše stiskněte tlačítko MAIN VARIATION [A]-[D].





- **3** Zadejte akordy pro Sekci Main B.
 - 3-1 Stiskněte tlačítko MAIN VARIATION [B].
 - 3-2 Stiskněte délku celé noty (o) pro její zapnutí.
 - **3-3** Zahrajte akord C v akordické sekci klaviatury.



Události změny Akordu a Sekce jsou nyní zadány.

- 4 Stiskněte [■] (Stop) pro návrat na začátek Skladby, poté si poslechněte vytvořenou Skladbu stiskem tlačítka [▶/ II] (Play/Pause).
- 5 Stiskněte a vypněte [Step Rec] pro vyvolání displeje Step Edit.
- **6** Stiskněte [Expand] vpravo nahoře na displeji Step Edit pro zkonvertování událostí změn Akordů/ Sekcí do dat Skladby.

Při výše uvedených operacích (kroky 1–3) jsou zaznamenány pouze události změny akordů a sekcí, což znamená, že skutečná data Skladby nebyla vytvořena a část Styl nemůže produkovat žádný zvuk, i když spustíte přehrávání Skladby po opuštění MIDI Multi Recording displeje. Po dokončení zadávání se tedy ujistěte, že jste spustili funkci Expand. Pokud jste vkládání nedokončili, uložte Skladbu, abyste zachovali zaznamenané události, a poté pokračujte v zadávání dalších událostí podle potřeby v budoucnu.

Editace specifických MIDI událostí v nahraných datech

Vysvětlení zde platí pro krok 4 na straně 89. Na displeji Step Edit můžete upravovat specifické MIDI události, jako jsou data not a výběr Rejstříku, které byly vytvořeny pomocí nahrávání v reálném čase nebo Krokovým nahráváním.

		3 3 3 4 4 4 4 5 4 4 5 4 5 5 5 5 5 5 5 5 5 5 5 5 5	ng Save StepEdit 4/4 2PP CountrySBeat2 M A Main A :4 C Maj F Maj F Maj F Maj F Maj F Maj F Maj F Maj F Maj C Main B :4 Multi C Cut Copy Paste Insert Delete Cancel 126 126 Cut Copy Paste Insert Delete Cancel Cut Cut Copy Paste Insert Delete Cancel	
0	Cíl editace	Určí cíl editace. • Ch 1–Ch 16: Když je vybr • SysEx: Umožňuje upravit • Lyrics: Umožňuje upravit • Chord: Umožňuje upravi	án jeden z těchto kanálů, můžete upravit data kanálu. z data System Exclusive, která platí pro všechny kanály. data Lyrics (textu skladby). it události změny akordů/sekcí pro přehrávání Stylu.	
0	Expand	Toto se zobrazí pouze tehdy, když je výše vybráno "Chord" a umožňuje vám převést události změny akordů/sekcí, které zadáte na displeji Step Recording, na data skutečně znějících not. Ujistěte se, že jste tuto funkci provedli při finalizaci dat Skladby. Pokud opustíte zobrazení MIDI Multi Recording, aniž byste tuto funkci provedli, spuštění přehrávání Skladby nevydá žádný zvuk partu Styl.		
0	Seznam událostí	V této oblasti jsou uvedeny Každou událost lze vybrat Data dial. Označuje pozic (Takt: doba: čas události. V závislosti na cíli úprav vý:	y události dat Skladby a lze je upravovat. Každý řádek zobrazuje jednu událost. pomocí kurzorových tlačítek ⑦ na displeji, a lze ji upravit pomocí ovladače 01 : 1 : 0000 11 : 1 : 0000 Sect Chord A Main A : 4 Chord Tempo 136 i skladby Označuje Označuje hodnotu nebo) příslušné typ události detail události. še ①, se uvedené a upravitelné události liší, jak je popsáno níže.	
		Když je Cíl editace nasta	aven na "Ch1"–"Ch16":	
		Note	Samostatná nota v rámci Skladby. Zahrnuje název tónu, který odpovídá tónině, která byla zahrána, plus hodnotu dynamiky podle toho, jak silně je klávesa zahrána, a hodnotu času brány (délku tónu).	
		Ctrl (Control Change)	Nastavení pro ovládání Rejstříku, jako je hlasitost, pan, filtr a hloubka efektu (upraveno přes Mixer) atd.	
		Prog (Program Change)	Číslo změny programu MIDI pro výběr Rejstříku.	
		P.Bnd (Pitch Bend)	Data pro plynulou změnu výšky Rejstříku.	
		A.T. (Aftertouch)	Tato událost je generována, když je na klávesu po stisku klávesy aplikován tlak.	
		P.A.T. (Polyphonic Aftertouch)	Toto je událost aftertouch control, která ovlivňuje každou notu nezávisle.	



8	Seznam událostí	Když je Cíl editace nastaven na "SysEx":		
		ScBar (Score Start Bar)	Určuje nejvyšší číslo taktu jako počáteční bod dat Skladby.	
		Tempo	Určuje hodnotu tempa.	
		Time (Time signature)	Určuje takt.	
		Key (Key signature)	Určuje klíč a také nastavení dur/moll pro hudební partituru zobrazenou na displeji.	
		XGPrm (XG parameters)	Umožňuje provádět různé podrobné změny parametrů XG. Viz Seznam dat (formát MIDI dat) na webu.	
		Sys/Ex. (System Exclusive)	Zobrazí data System Exclusive ve Skladbě. Mějte na paměti, že zde nemůžete vytvářet nová data ani měnit obsah dat; data však můžete odstranit, vyjmout, kopírovat a vložit.	
		Meta (Meta event)	Zobrazí meta události SMF ve Skladbě. Mějte na paměti, že zde nemůžete vytvářet nová data ani měnit obsah dat; data však můžete odstranit, vyjmout, kopírovat a vložit.	
		Když je Cíl editace nasta	aven na "Lyrics":	
		Name	Umožňuje zadat název Skladby.	
		Lyrics	Umožňuje zadat text Skladby.	
		Code	 CR: Zadává zalomení řádků do textu Skladby. LF: Vymaže aktuálně zobrazené texty a zobrazí další sadu textů. 	
Když je Cíl editace nastaven na "Chord":		aven na "Chord":		
		Style	Název Stylu.	
		Tempo	Nastavení tempa.	
		Chord	Základ akordu, typ akordu, akord On Bass.	
		Sect (Section)	Sekce Stylu (Intro, Main, Fill In, Break, Ending).	
		OnOff	Stav zapnuto/vypnuto pro každý part (kanál) Stylu.	
		CH.Vol (Channel Volume)	Hlasitost pro každý part (kanál) Stylu.	
		S.Vol (Style volume)	Celková hlasitost Stylu.	
4	Song Position (Measure: Beat: Clock)	Označuje aktuální pozici Skladby. Události, jako je nota a výběr Rejstříku, které zadáte, jsou zaznamenány na zde uvedené pozici. Aktuální pozici (Takt: Doba: Čas*) můžete změnit pomocí datového kolečka. * Čas: Nejmenší jednotka pro pozici skladby a délku noty. Čtvrťová nota se skládá z 1920 těchto jednotek.		
6	►/II (Play/Pause)	Přehraje nebo pozastaví ak	xtuální Skladbu.	
6	(Stop)	Zastaví aktuální Skladbu a	vrátí se na začátek Skladby.	
0	Cursor	Umožňuje přesunout pozie	ci kurzoru.	
8	Step Rec	Zapnutím se zobrazí obraz	ovka Step Recording a jejím vypnutím se zobrazí obrazovka Step Edit.	
9	Event Filter	 Vyvolá okno Event Filter, které vám umožní vybrat pouze události, které chcete zobrazit v seznamu událostí. Zaškrtne všechny položky. Zruší zaškrtnutí všech položek. Invertuje zaškrtnutí položek. 		
0	Multi Select	Po zapnutí použijte kurzor	ová tlačítka 7 🕑 na displeji pro výběr více událostí.	
0	Cut/Copy/Paste	Použijte je, když chcete ko	pírovat nebo přesunout vybrané události.	
12	Insert	Přidá novou událost.		
13	Delete	Smaže vybrané události.		
Image: Cancel Zruší úpravy a obnoví původní hodnotu.		odní hodnotu.		

Editace pozičních značek Skladby

Tato část se zabývá dvěma dalšími funkcemi a podrobnostmi souvisejícími se značkami. Základní informace o používání značek pro skokové přehrávání a přehrávání ve smyčce naleznete v uživatelské příručce.

Značka Jump

Značky vysvětlené v Uživatelské příručce se také nazývají "Jump značky (Značky skoku)". V seznamu událostí v datech System Exclusive (strana 96), jsou označeny jako "SPJ-01"–"SPJ-04". V seznamu událostí je lze libovolně přesouvat na jiné pozice a lze je dokonce zkopírovat a vytvořit na jiných pozicích identická čísla značek. Když je stejné číslo značky obsaženo na různých místech ve skladbě, použije se jako "značka konce smyčky" ta poslední, která se objevila (níže).

Značka End Loop (Konec smyčky)

Značky konce smyčky lze použít k umístění dalších značek do dat skladby, což poskytuje ještě větší všestrannost. Vytvoření značky konce smyčky se provádí v seznamu událostí (a ne na displeji přehrávače skladeb) pouhým zkopírováním jedné události značky skoku "SPJ" na jinou pozici ve skladbě.

Níže uvedené příklady ukazují, jak lze použít značky konce smyčky při přehrávání skladby na displeji přehrávače skladeb.

Příklad 1



- (1) Pokud se Skladba přehrává mezi dvěma body SPJ-01, zapnutí [Loop] bude mít za následek smyčku přehrávání mezi těmito body.
- (2) Pokud se Skladba přehrává mezi druhým SPJ-01 a SPJ-02 a je zapnutá funkce [Loop], přehrávání skočí zpět na první SPJ-01 a prochází smyčkou mezi dvěma body SPJ-01.



- (1) Pokud se Skladba přehrává mezi SPJ-02 a druhým SPJ-01, zapnutí [Loop] bude mít za následek smyčku přehrávání mezi těmito body.
- (2) Pokud je [Loop] zapnuto, když se Skladba přehrává mezi horní částí Skladby a SPJ-02, přehrávání se bude opakovat mezi SPJ-01 a SPJ-02.
- (3) Pokud se Skladba přehrává mezi druhým SPJ-01 a SPJ-03 a je zapnuto [Loop], přehrávání skočí zpět na SPJ-02 a smyčky mezi SPJ-02 a druhým SPJ-01 (značka konce smyčky).

Ve výše uvedených příkladech jsou skutečná data značky konce smyčky totožná s událostí, ze které byla zkopírována – pouze umístění zkopírované značky jim poskytuje tuto odlišnou funkci.

Při přehrávání Skladby se se značkami naformátovanými jako "SPJ-xxxxx" (xxxxx: jakýkoli znak kromě 01–04 a libovolný počet písmen je v pořádku) zachází jako se značkami konce smyčky.

Protože seznam událostí ve funkci MIDI Multi Recording vám neumožňuje volně pojmenovávat značky, pro vytváření nových značek se doporučují výše uvedené pokyny.

Se sekvenčním softwarem na počítači však můžete vytvořit nové značky a přiřadit jim vhodná jména. Pojmenováním značek tímto způsobem můžete snadno rozlišit mezi značkami konce smyčky a značkami skoků v seznamu událostí.

POZNÁMKA

Pokud jsou po sobě následující značky příliš blízko u sebe, mohou nastat problémy s přehráváním ve smyčce.

POZNÁMKA

Když se nastavení efektu cíle skoku (pozice, do které skáčete) liší od nastavení ve zdroji skoku, může dojít k závadám nebo výpadkům zvuku. Je to z důvodu omezení efektových procesorů tohoto nástroje.

POZNÁMKA

Při používání funkce průvodce (Guide, strana 77) s přehráváním skoků mějte na paměti, že indikace průvodce nemusí být schopna zůstat synchronizována s přeskakováním.

Audio Multi nahrávání

Obsah kapitoly

Nahrávání vašeho vystoupení pomocí Audio Multi Recording
Struktura displeje Audio Multi Recording100
• Základní postup Audio Multi nahrávání 101
Konvertování souboru (Import/Export)
• Import — Konvertování WAV/MP3 souboru do Multi Track Audio souboru (.aud)
• Export — Konvertování Multi Track Audio souboru (.aud) do WAV souboru
Editace nahraných dat (Multi Track Audio soubor)104
• Výběr Multi Track Audio souboru (.aud)
Normalizace Stopy104
• Vymazání Stopy
• Úprava vyvážení hlasitosti přehrávání 105
Nastavení bodů Start/End pro nahrávání a přehrávání 105
Znovu nahrání Multi Track Audio souboru107
Normal Recording — Nahrazování nebo Overdubbing všech dat
• Punch In/Out Recording — Nahrazování nebo Overdubbing určitého rozsahu dat
• Bounce nahrávání — Sloučení Hlavní a vedlejší Stopy do Hlavní Stopy112

Nahrávání vašeho vystoupení pomocí Audio Multi Recording

Pomocí funkce Audio Multi Recording můžete své vystoupení nahrát několikrát a vytvořit tak kompletní Skladbu. Například 1) nahrajte svůj výkon na klávesy do hlavní stopy a poté 2) nahrajte svůj zpěv přes mikrofon do vedlejší stopy.

Formáty souboru Multi Track Audio, které lze použít:

Režim	Přípona souboru	Dostupné umístění	Různé metody nahrávání (Bounce, Punch In/Out, atd.)
Audio Multi nahrávání	.aud (Genos original: 44, kHz vzorkovací frekvence,	Interní Uživatelský	Ano
(nahrávání a přehrávání)	16bitové rozlišení, stereo)	disk	

Struktura displeje Audio Multi Recording

Displej Audio Multi Recording lze vyvolat pomocí [RECORDING] \rightarrow Audio [Multi Recording].



0	New	Pro vyvolání nového prázdného Multi Track Audio souboru.
0	Menu	Pro vyvolání funkcí nebo nastavení souvisejících parametrů. • Vyvolání displeje Mixer. • Dočasné nastavení celkové hlasitosti přehrávání Multi Track Audio souboru (strana 105). • Vyvolání funkcí pro konverzi souborů (Import /Export).
3	Název souboru	Zobrazuje název aktuálního souboru. Klepnutím na toto vyvoláte zobrazení výběru souboru Multi Track Audio pro výběr souboru.
4	Audio pozice	Zobrazuje aktuální pozici nahrávání/přehrávání. Klepnutím na toto vyvoláte displej nastavení.
5	Body Start/End	Zobrazuje počáteční a koncový bod nahrávání/přehrávání. Klepnutím na toto vyvoláte obrazovku nastavení počátečního/koncového bodu.
6	Metronom	Pro zapnutí/vypnutí metronomu.
0	Slider Monitoru	Pro kontrolu a úpravu úrovně vstupu záznamu.
8	Main/Sub ovladač Stop	Pro kontrolu a úpravu hlasitosti jednotlivých stop (strana 105), a určení cíle nahrávání (strana 101).
9	Rec Mode	Zobrazuje režim nahrávání.
0	Recording/ Playback Control	Pro ovládání nahrávání a přehrávání.
0	Undo/Redo	Pro zrušení/obnovení předchozí operace. Podrobnosti najdete na stránce 102.
ß	Delete	Pro smazání stopy. Podrobnosti viz strana 104.
13	Normalize	Pro normalizaci stopy. Podrobnosti viz strana 104.

Základní postup Audio Multi nahrávání

Tato část popisuje základní postup Audio Multi nahrávání zvuku. Operační kroky lze shrnout následovně: 1) Nahrajte své hraní na klávesy do hlavní stopy, 2) nahrajte zvuk svého vokálu do vedlejší stopy.

POZNÁMKA

Při jedné operaci nahrávání lze nepřetržitě nahrávat až 80 minut.

1 Proveďte potřebná nastavení, jako je výběr hlasu/stylu a připojení mikrofonu (pokud chcete nahrávat vokály).

2 Vyvolejte obrazovku Audio Multi Recording pomocí [RECORDING] \rightarrow Audio [Multi Recording].



3 Stiskněte New (New) na displeji.

Tato operace vytvoří nový prázdný Multi Track Audio (vícestopý audio) soubor s názvem "Audio_M_****.aud".

UPOZORNĚNÍ

Data se automaticky ukládají na interní jednotku uživatele, ale možná budete chtít svá data čas od času zálohovat. Kopírování je nejjednodušší způsob, jak toho dosáhnout. Protože však kopírování v rámci složky na uživatelské jednotce není možné, musíte vytvořit novou složku. Podrobnosti o správě souborů naleznete v uživatelské příručce.

4 Nahrajte stopu Main (Hlavní).



Označuje stopu vybranou jako cíl.

- **4-1** Ujistěte se, že je jako cíl vybrána hlavní stopa (Main).
- Pokud ne, stiskněte [●] (Rec) u slideru "Main" pro její zapnutí.
- 4-2 Stiskněte [●] (Rec) pro aktivaci nahrávání.
- 4-3 Stiskněte [▶/ III] (Play/Pause) pro spuštění nahrávání.
- 4-4 Poté co dohrajete, stiskněte [■] (Stop) pro zastavení nahrávání.
- **4-5** Pro poslech nahrávky stiskněte [▶/ **II**] (Play/Pause).



Undo/Redo (Zpět/Znovu)

Pokud jste udělali chybu nebo nejste zcela spokojeni se svým výkonem, můžete použít funkci Undo (Zpět) k vymazání pokusu a zkusit to znovu.

- Stiskněte [Undo] na displeji.
 Poslední nahrávka, kterou jste pořídili, bude zrušena. Pokud chcete operaci obnovit, před přechodem na krok 2 se dotkněte [Redo].
- 2) Začněte znovu krokem 4 v části "Základní postup Audio Multi nahrávání".

Dále nahrajeme váš zpěv do vedlejší stopy. Při poslechu přehrávání hlavní stopy můžete nahrávat své vokály.

5 Cvičte svůj part (zpívejte do mikrofonu) pro kontrolu a úpravu úrovně hlasitosti nahrávání na měřáku "Monitor" a odpovídajícím slideru na displeji.

Upravte tak, aby hlasitost nepřecházela neustále do "červené" a rozsviťte indikátor. Pokud ano, možná budete muset trochu snížit vstupní úroveň mikrofonu.

POZNÁMKA

- Současným stisknutím tlačítek [DEC] a [INC] okamžitě resetujete hlasitost nahrávání na 90.
- Pokud vyvoláte jiný displej, stiskněte tlačítko [RECORDING] pro návrat na displej Multi Track Recorder.

6 Nahrajte vedlejší (Sub) stopu.

6-1 Stiskněte [Rec] odpovídající slideru "Sub" pro jeho zapnutí.

Jako cíl je vybrána vedlejší stopa (Sub).



POZNÁMKA

Ujistěte se, že "Rec Mode" na displeji je zde nastaveno na "Normal".

- 6-2 Stiskněte [●] (Rec) pro aktivaci nahrávání.
- 6-3 Stiskněte [►/ III] (Play/Pause) pro spuštění nahrávání.

Ihned po této operaci začněte zpívat spolu s přehráváním hlavní stopy (Main).

- 6-4 Když dozpíváte, stiskněte [] (Stop) pro zastavení nahrávání.
- 6-5 Pro poslech nové nahrávky stiskněte [▶/ II] (Play/Pause).

Nastavení vyvážení hlasitosti mezi hlavní (Main) a vedlejší (Sub) stopou

Na měřácích a sliderech odpovídajících "Main" a "Sub" na displeji můžete upravit hlasitost přehrávání hlavní a vedlejší stopy samostatně. Dotykem na [Main]/[Sub] pro vypnutí můžete také ztlumit hlavní/vedlejší stopy.

7 Stiskněte tlačítko [EXIT] pro opuštění displeje Audio Multi Recording.

V tomto okamžiku nebyla zaznamenaná data zpracována operací Export (převod Audio Multi souboru na soubor WAV). Pokud je export nezbytný, přečtěte si část "Export – Převod Audio Multi souboru (.aud) na soubor WAV" na straně 103.

POZNÁMKA

Soubor Multi Track Audio (.aud) lze přehrávat pouze na řadě Genos. Lze jej převést do formátu souboru WAV pomocí funkce Export.

Konvertování souboru (Import/Export)

Import — Konvertování WAV/MP3 souboru do Multi Track Audio souboru (.aud)

Audio soubor (.wav/.mp3), jako jsou komerčně dostupné samply, smyčky, zvukové efekty atd., můžete převést na Multi Track Audio soubor (.aud), což vám umožní pracovat se dvěma stopami nebo používat různé způsoby záznamu nástroje (Bounce, Punch In/Out atd.).

1 Připojte USB flash paměť obsahující audio soubor ke konektoru USB TO DEVICE.

2 Vyvolejte displej Audio Multi Recording pomocí [RECORDING] \rightarrow Audio [Multi Recording].

3 Stiskněte 📕 (Menu) a poté[Import].

Zobrazí se obrazovka Song Selection pro výběr audio souboru k importu.

4 Vyberte požadovaný soubor dotykem a poté dotykem [OK] jej skutečně importujte.

Audio soubor (.wav/.mp3) je převeden do formátu Multi Track Audio souboru (.aud) a načten do hlavní stopy. Po dokončení se operace automaticky vrátí na obrazovku Audio Multi Recording a automaticky se vybere importovaný soubor.

Nyní můžete se souborem používat různé metody nahrávání. Chcete-li například nahrát vedlejší stopu, proveďte stejné operace z kroku 6 v části "Základní postup Multi Track Audio nahrávání" na straně 102.

POZNÁMKA

Doba potřebná k převodu na soubor s více stopami závisí na velikosti zvukového souboru (.wav/.mp3).

UPOZORNĚNÍ

Pokud již stejný název souboru existuje, zobrazí se zpráva s výzvou k přepsání. Klepnutím na [Ano] převedete soubor a přepíšete hlavní stopu. Data vedlejší stopy budou vymazána.

Export — Konvertování Multi Track Audio souboru (.aud) do WAV souboru

Soubor Genos Multi Track Audio (.aud) můžete převést na zvukový soubor (.wav) – což vám umožní přehrát soubor na jiných zařízeních, než je řada Genos, a také jej přehrát na Genos2 z USB flash disku.

UPOZORNĚNÍ

Pokud chcete soubor uložit na USB flash disk, připojte USB flash disk ke konektoru [USB TO DEVICE].

- 1 Vyvolejte displej Audio Multi Recording pomocí [RECORDING] → Audio [Multi Recording].
- **2** Dotkněte se oblasti s názvy souborů (strana 100) pro vyvolání displeje Multi Track Audio Selection.
- 3 Dotykem zvolte požadovaný soubor, pak stiskněte tlačítko [EXIT] pro návrat na displej Audio Multi Recording.

4 Stiskněte (Menu) poté [Export].

Zobrazí se obrazovka Song Selection pro výběr místa, kam se má exportovaný zvukový soubor uložit.

POZNÁMKA

Pokud je vybraný soubor Multi Track Audio prázdný, [Export] není k dispozici.

5 Vyberte umístění, do kterého chcete exportovaný soubor uložit, a poté se dotkněte [Save here].

Vyvolá se okno Zadání znaků.

6 Zadejte název soubor, pak stiskněte [OK] pro spuštění exportu.

Multi Track Audio soubor (.aud) se převede na audio soubor (.wav). Po dokončení se operace automaticky vrátí na Audio Multi Recording displej.

Editace nahraných dat (Multi Track Audio soubor)

Můžete upravovat data, která jsou zaznamenána v Audio Multi Recording.

UPOZORNĚNÍ

Data se automaticky ukládají na interní uživatelskou jednotku, ale možná budete chtít data před úpravou zálohovat. Kopírování je nejjednodušší způsob, jak toho dosáhnout. Protože však kopírování v rámci složky na uživatelské jednotce není možné, musíte vytvořit novou složku. Podrobnosti o správě souborů naleznete v uživatelské příručce.

Výběr Multi Track Audio souboru (.aud)

- 1 Vyvolejte displej Audio Multi Recording pomocí [RECORDING] → Audio [Multi Recording].
- **2** Stiskněte oblast s názvy souborů (strana 100) pro vyvolání displeje Multi Track Audio Selection.
- **3** Vyberte požadovaný soubor dotykem a poté stiskněte tlačítko [EXIT] pro návrat do Audio Multi Recording displeje.

Normalizace Stopy

Normalizace zvyšuje hlasitost nahraného zvuku na optimální úroveň. Použijte toto k tomu, aby byl nahraný zvuk co nejhlasitější, bez zkreslení. Technicky vzato, tato operace prohledá zaznamenaný soubor na nejvyšší úroveň a poté zvýší hlasitost celého souboru tak, aby nejvyšší vrchol byl nastaven na maximální nezkreslující úroveň. Normalizace se vypočítá pro nejhlasitější signál nalezený v každém kanálu stereo nahrávky a na oba kanály se použije stejný zisk.

1 Pro výběr požadovaného souboru, proveďte Kroky 1–3 v "Výběr Multi Track Audio souboru (.aud)".

2 Stiskněte [Normalize] pro vyvolání vyskakovacího okna pro ovládání.

3 Stiskněte [Main]/[Sub] pro výběr stopy pro normalizaci, pak stiskněte [OK].

Vybraná stopa se normalizuje. Chcete-li operaci zrušit a vrátit stopu do stavu před normalizací, dotkněte se [Undo] před provedením jakékoli jiné operace kromě přehrávání.

Vymazání Stopy

1 Pro výběr požadovaného souboru, proveďte Kroky 1–3 v "Výběr Multi Track Audio souboru (.aud)".

2 Stiskněte [Delete] pro vyvolání vyskakovacího okna pro ovládání.

3 Stiskněte [Main]/[Sub] pro výběr stopy pro vymazání, pak stiskněte [OK].

Vybraná skladba se smaže. Chcete-li operaci zrušit a stopu ponechat nedotčenou, dotkněte se [Undo] před provedením jakékoli jiné operace kromě přehrávání.

Úprava vyvážení hlasitosti přehrávání

Hlasitost přehrávání hlavních a vedlejších stop můžete nezávisle upravit pomocí měřáků a sliderů odpovídajících [Main]/ [Sub] na displeji. Dotykem [Main]/[Sub] můžete také ztlumit hlavní/vedlejší stopy.



POZNÁMKA

Hlasitost přehrávání každé stopy se uloží do souboru Multi Track Audio a je znát, když znovu nahrajete stopy nebo exportujete soubor.



vyvážení s ostatními vstupními zvuky (mikrofon, zvuk přehrávání stylu atd.), dotkněte se [Menu] na displeji Multi Track Audio a poté upravte parametr "Volume". Tento parametr se neukládá do souboru Multi Track Audio.



Nastavení bodů Start/End pro nahrávání a přehrávání

Tato funkce umožňuje nastavit počáteční a koncový bod pro Multi Track Audio soubor. Tato akce je nedestruktivní; ve skutečnosti neodstraní žádná data od začátku nebo konce souboru. Počáteční a koncový bod se uloží do souboru Multi Track Audio a ovlivňují přehrávání, opětovné nahrávání a export.

- Pro výběr požadovaného souboru, proveďte Kroky 1–3 v "Výběr Multi Track Audio souboru (.aud)" na straně 104.
- **2** Dotkněte se oblasti "Start/End Point" na displeji pro vyvolání displeje pro ovládání.



3 Zadejte body Start/End.

3-1 Upravte pozici přehrávání na požadovaný počáteční bod.

Pro úpravu pozice přehrávání použijte [►/ II] /[■] /[◀◀] /[►►] na displeji, ovladač Data dial, nebo tlačítka [DEC]/ [INC].

Chcete-li nastavit bod při poslechu přehrávání kolem bodu, použijte funkci Nudge. Podrobnosti viz "Použití funkce Nudge" níže.

3-2 Stiskněte [Set] odpovídající "Start" pro zadání počátečního bodu.

- **3-3** Upravte pozici přehrávání na požadovaný koncový bod. Proveďte stejné operace jako v kroku 3-1.
- 3-4 Stiskněte [Set] odpovídající "End" pro zadání koncového bodu.

Počáteční/koncové body jsou specifikovány na displeji, ale ve skutečnosti ještě nejsou vloženy do souboru.

4 Stiskněte [Audition] pro kontrolu zadaného rozsahu přehrávání.

Audio soubor se přehraje v určeném rozsahu a rozsah můžete zkontrolovat poslechem. Chcete-li zrušit zadané počáteční/koncové body a opustit provozní displej, dotkněte se [Cancel]. Chcete-li změnit zadané body, proveďte znovu od kroku 3.

5 Stiskněte [OK] pro vlastní zadání bodu Start/End do souboru.

Nyní jsou počáteční/koncové body skutečně zadány a jsou uloženy do souboru Multi Track Audio.

Použití funkce Nudge — Úprava polohy při poslechu přehrávání Pomocí funkce Nudge můžete poslouchat přehrávání kolem pozice a zároveň mírně posouvat pozici přehrávání (i v milisekundách).	
Pro použití funkce Nudge stiskněte 🛱 nebo 🏠 pro její zapnutí.	
• Construint se vezení v rozsahu začínajícím 500 milisekund před a až do aktuální pozice přehrávání.	
• Constant v rozsahu začínajícím na aktuální pozici přehrávání a až o 500 milisekund později.	
Pro úpravu pozice přehrávání ve funkci Nudge použijte [◀◀] /[▶▶] na displeji, ovladač Data dial, nebo tlačítka [DEC]/[INC].
Pro vypnutí funkce Nudge stiskněte 🚧 nebo 🔯 aby obě položky zhasly.	

Znovu nahrání Multi Track Audio souboru

Vícestopá audio data, která jste vytvořili, lze znovu nahrát následujícími třemi způsoby.

- Normal: Nahrazování nebo Overdubbing všech dat viz níže
- Punch In/Out (*): Nahrazování nebo Overdubbing určitého rozsahu dat viz strana 109
- Bounce: Sloučení Hlavní a vedlejší Stopy do Hlavní Stopyviz strana 112

* Nahrávání Punch In/Out nabízí tři různé režimy v závislosti na způsobu spuštění nahrávání: Manual Punch In/Out, Pedal Punch In/Out a Auto Punch In/Out.

POZNÁMKA

Opakované nahrávání dat bude mít za následek zhoršení kvality zvuku.

UPOZORNĚNÍ

Data se automaticky ukládají na interní uživatelskou jednotku, ale možná budete chtít data před úpravou zálohovat. Kopírování je nejjednodušší způsob, jak toho dosáhnout. Protože však kopírování v rámci složky na uživatelské jednotce není možné, musíte vytvořit novou složku. Podrobnosti o správě souborů naleznete v uživatelské příručce.

Normal nahrávání — Nahrazování nebo Overdubbing všech dat

Můžete nahradit celá audio data stopy normálním nahráváním nebo smíchat audio data s předchozími pomocí Normal nahrávání se zapnutým overdubbingem. Normální nahrávání metodou overdub nepřidává žádné stopy, ale jednoduše přimíchá novou nahrávku ke stávajícím datům. Po zastavení nahrávání budou všechna data následující za bodem zastavení vymazána.

POZNÁMKA

Pokud máte v úmyslu předubovat části na stopu, je nejlepší ponechat první nahrávku jednoduchou. Můžete například nahrát pouze rytmický patern (například přehráváním stylu) nebo jednoduchý basový riff, přes který můžete přidat další party.

Pro výběr požadovaného souboru, proveďte Kroky 1–3 v "Výběr Multi Track Audio souboru (.aud)" na strana 104.

2 Vyberte požadovanou skladbu, kterou chcete znovu nahrát, dotykem [Rec] odpovídající skladbě.



3 Nastavte režim nahrávání.

3-1 Nastavte parametr "Rec Mode" na "Normal".

3-2 Nastavte zaškrtnutí boxu "Overdub".

- Off: Jednoduše zaměňte všechna data ve stopě.
- On: Smíchejte novou nahrávku se stávajícími daty ve stopě.



4 Procvičte si part a zároveň zkontrolujte a upravujte nastavení hlasitosti pro nahrávání.

Když je "Overdub" vypnutý (Off):

Procvičte part a zároveň zkontrolujte úroveň a upravujte hlasitost nahrávání pomocí měřáku/slideru "Monitor".

Když je "Overdub" zapnutý (On):

Přehrajte si nahranou stopu a procvičte si část, kterou chcete předubovat, zatímco se stopa přehrává. Upravte hlasitost přehrávání hlavní a vedlejší stopy (strana 105), a upravte hlasitost nahrávání pomocí měřáku/slideru "Monitor". Zde nastavené vyvážení hlasitosti ovlivňuje nahrávání.

POZNÁMKA

Před nacvičením partu a úpravou hlasitosti proveďte potřebná nastavení, jako je volba Rejstříku atd. Pokud si přejete nahrát z nástroje Rejstřík hraný na klaviaturu, vyberte požadovaný Rejstřík. Pokud si přejete nahrávat svůj zpěv nebo externí nástroj, připojte mikrofon nebo nástroj a proveďte příslušná nastavení.

5 Stiskněte [●] (Rec) pro aktivaci nahrávání.

6 Stiskněte [▶/ II] (Play/Pause) pro spuštění nahrávání.

Hrajte na klávesy (nebo zpívejte atd.) a nahrávejte své vystoupení.

POZNÁMKA

Přehrávaný zvuk druhé stopy (není vybrán jako cíl nahrávání) se do stopy nezaznamená.

7 Když dokončíte nahrávání, stiskněte [∎] (Stop).

Po zastavení nahrávání budou data za bodem zastavení stopy vymazána, i když je povoleno Overdub.

8 Pro poslech nové nahrávky stiskněte [▶/ III] (Play/Pause).

Pokud jste udělali chybu nebo nejste zcela spokojeni se svým výkonem, můžete nyní vrátit výsledek normálního nahrávání. Chcete-li to provést, dotkněte se [■] (Stop) pro zastavení přehrávání a poté se dotkněte [Undo].

POZNÁMKA

Funkce Audio Multi Recording automaticky sníží úroveň hlasitosti předchozí stopy o určitou nepatrnou hodnotu, aby se přizpůsobila nové nahrávce. To se provádí za účelem minimalizace možného zkreslení. K maximalizaci hlasitosti celkového zvuku můžete použít efekt Normalizace. Podrobnosti viz strana 104.
Punch In/Out Recording — Nahrazování nebo Overdubbing určitého rozsahu dat

Tento způsob záznamu lze použít pouze u existující nahrávky. Umožňuje vám znovu nahrát určitou část již nahraného materiálu. Můžete nahradit původní část novou nahrávkou nahráváním Punch In/Out, nebo zachovat původní část a smíchat ji s novou nahrávkou Punch In/Out se zapnutým overdubingem. To vám umožní buď opravit chybu v nahrávce nebo překopírovat nové části do původní nahrávky.

Mějte na paměti, že úseky před a za úsekem Punch In/Out stopy nejsou nahrány a zůstávají jako původní data – ale normálně se přehrávají, aby vás navedly dovnitř a ven z nahrávky.

POZNÁMKA

Když znovu nahráváte soubor metodou Punch In/Out, doporučujeme znovu nahrát pouze jeden rozsah najednou. Je to proto, že funkce Undo/Redo může vrátit zpět/znovu provést pouze jeden rozsah, který byl zaznamenán bezprostředně předtím.



- Pro výběr požadovaného souboru, proveďte Kroky 1–3 v "Výběr Multi Track Audio souboru (.aud)" na straně 104.
- 2 Zvolte požadovanou stopu pro znovu nahrání stiskem [Rec] odpovídajícím dané stopě.

3 Nastavte režim nahrávání.

3-1 Nastavte parametr "Rec Mode".

Vyberte požadovaný režim Punch In/Out podle toho, jak chcete spustit nahrávání.

- Manual Punch In/Out: To vám umožní ručně provádět nahrávání Punch In/Out ovládáním na displeji.
- Pedal Punch In/Out: To vám umožní ručně provádět nahrávání Punch In/Out pomocí připojeného nožního spínače ke konektoru ASSIGNABLE FOOT PEDAL 2.
- Auto Punch In/Out: To vám umožní automatizovat nahrávání Punch In/Out zadáním rozsahu nahrávání předem (viz níže).

3-2 Nastavte zaškrtnutí boxu "Overdub".

- Off: Zaměňte určený rozsah dat ve stopě.
- On: Smíchejte novou nahrávku se stávajícími daty v určeném rozsahu ve stopě.



Určení rozsahu nahrávání v Auto Punch In/Out režimu Pokud zvolíte "Auto Punch In/Out" jako "Rec Mode", určete rozsah nahrávání a procvičte si nahrávání pomocí funkce Rehearsal. **1** Stiskněte oblast "In/Out" na displeji pro vyvolání displeje s ovládáním. Punch In/Out Point Audio Multi Recordin 00:00:000 00:00:000 00:00 00:00:000 D D ►/II **2** Nastavte body Punch In/Out. POZNÁMKA Nejmenší možný rozsah záznamu Auto Punch In/Out je 100 milisekund. 2-1 Upravte pozici přehrávání k požadovanému bodu Punch In. Pro úpravu pozice přehrávání použijte [▶/ 💵] /[◀◀] /[▶▶] na displeji, ovladač Data dial, nebo tlačítka [DEC]/[INC]. Chcete-li nastavit bod při poslechu přehrávání kolem bodu, použijte funkci Nudge. Podrobnosti viz "Použití funkce Nudge" níže. 2-2 Stiskněte [Set] odpovídající "In" pro určení bodu Punch In. 2-3 Upravte pozici přehrávání k požadovanému bodu Punch Out. Proveďte stejné operace jako v kroku 2-1. 2-4 Stiskněte [Set] odpovídající "Out" pro určení bodu Punch Out. Když jsou zadány vstupní/výstupní body, jsou okamžitě uloženy do souboru. **3** Použijte funkci Rehearsal pro cvičení nahrávky. 3-1 Stiskněte [Rehearsal] pro její zapnutí. **3-2** Stiskněte [●] (Rec), pak se dotkněte [▶/ **II**] (Play/Pause) na displeji. Vícestopý zvuk se opakovaně přehrává počínaje čtyřmi sekundami před bodem Punch In až po čtyři sekundy po bodu Punch Out. Cvičně zahrajte si na klávesy nebo zazpívejte požadovaný part. V této zkušební funkci se záznam ve skutečnosti neprovádí. 3-3 Stiskněte [] (Stop) pro ukončení funkce Rehearsal. POZNÁMKA Opakované přehrávání funkce zkoušky se automaticky zastaví po přehrání 99krát. 4 Stiskněte [Close] pro zavření displeje Audio Multi Recording. POZNÁMKA Když se nepoužívá funkce Rehearsal, můžete také skutečně provádět nahrávání Auto Punch In/Out na displeji Punch In/Out Point.



4 Nahrajte konkrétní část stopy pomocí jedné z metod, které jste vybrali v kroku 3.

POZNÁMKA

Přehrávaný zvuk druhé stopy (není vybrán jako cíl nahrávání) se do stopy nezaznamená.

POZNÁMKA

Doporučujeme znovu nahrávat pouze jeden rozsah najednou. Je to proto, že funkce Undo/Redo může vrátit zpět/znovu provést pouze jeden rozsah, který byl zaznamenán bezprostředně předtím.

Manual Punch In/Out:

- 4-1 Stiskněte [●] (Rec) pro aktivaci režimu nahrávání.
- 4-2 Stiskněte [▶/ II] (Play/Pause) pro spuštění přehrávání v režimu nahrávání.
- 4-3 Stiskněte [●] (Rec) znovu pro skutečné zapnutí nahrávání (Punch In).
- 4-4 Když dohrajete, stiskněte [▶/ III] (Play/Pause) pro zastavení nahrávání (Punch Out).

Přehrávání se pozastaví a vlastní záznam jednoho rozsahu skončí.

4-5 Stiskněte [■] (Stop) na displeji pro opuštění režimu nahrávání.

Pedal Punch In/Out:

Bod, ve kterém stisknete nožní spínač (jacku ASSIGNABLE FOOT PEDAL 2), je bod Punch In a bod, ve kterém uvolníte pedál, je bod Punch Out.

- **4-1** Stiskněte [●] (Rec) pro aktivaci režimu nahrávání.
- **4-2** Stiskněte [▶/ **II**] (Play/Pause) pro spuštění přehrávání v režimu nahrávání.
- 4-3 Sešlápněte a podržte nožní pedál pro skutečné zapnutí nahrávání (Punch In).
- **4-4** Když dohrajete, uvolněte nožní pedál pro zastavení nahrávání (Punch Out). Přehrávání se pozastaví a vlastní záznam jednoho rozsahu skončí.
- 4-5 Stiskněte [■] (Stop) na displeji pro opuštění režimu nahrávání.

Auto Punch In/Out:

- 4-1 Stiskněte [●] (Rec) pro aktivaci režimu nahrávání.
- 4-2 Stiskněte [▶/ II] (Play/Pause) pro spuštění přehrávání v režimu nahrávání.

Přehrávání začíná čtyři sekundy před bodem Punch In, poté se automaticky spustí skutečný záznam a zastaví se v určených bodech Punch In/Out. Přehrávání se automaticky zastaví čtyři sekundy po bodu Punch Out.

5 Pro poslech nové nahrávky stiskněte [▶/ II] (Play/Pause).

Pokud jste udělali chybu nebo nejste zcela spokojeni se svým výkonem, zrušte operaci Punch In/Out dotykem [Undo] na displeji.

Bounce nahrávání — Sloučení Hlavních a Sub Stop do Hlavní Stopy

Všechna data z hlavní a vedlejší stopy můžete smíchat do jedné stopy (Hlavní (Main) stopa) pomocí Bounce nahrávání. Tato metoda umožňuje vyprázdnit vedlejší stopu (Sub) a zpřístupnit ji pro nahrávání další části vedlejší stopy normálním nahráváním.

1 Pro výběr požadovaného souboru, proveďte Kroky 1–3 v "Výběr Multi Track Audio souboru (.aud)" na strana 104.

2 Nastavte parametr "Rec Mode" na "Bounce."

POZNÁMKA

Když je "Rec Mode" nastaven na "Bounce", vybraná stopa se automaticky změní na Main.

3 Přehrávejte zvuk a zároveň kontrolujte a upravujte nastavení hlasitosti pro nahrávání.

Přehrajte nahrané stopy a upravte hlasitost přehrávání hlavní a vedlejší stopy (strana 105), a upravte hlasitost nahrávání pomocí měřáku/slideru "Monitor". Zde nastavené vyvážení hlasitosti ovlivňuje nahrávání.

4 Stiskněte [●] (Rec) pak pro pokračování stiskněte [Yes].

Pokud nechcete vymazat zaznamenaná data vedlejší stopy, dotkněte se [No] místo [Yes] výše.

5 Stiskněte [►/ II] (Play/Pause) pro spuštění Bounce nahrávání.

Všechna data v hlavní a vedlejší stopě jsou smíchána a zaznamenána do hlavní stopy. Po dokončení přehrávání hlavní a vedlejší stopy se záznam Bounce automaticky zastaví.

POZNÁMKA

Pokud během nahrávání Bounce zpíváte nebo hrajete na klávesy, vaše vystoupení se také nahraje do hlavní stopy.

6 Pro poslech nové nahrávky stiskněte [▶/ II] (Play/Pause).

Vedlejší stopa je nyní prázdná, což vám umožňuje nahrát další část do vedlejší stopy normálním nahráváním.

Pokud jste v kroku 4 neodstranili zaznamenaná data vedlejší stopy, budou data vedlejší stopy zaznamenána do hlavní i vedlejší stopy. Abyste předešli duplicitnímu přehrávání dat, vypněte přehrávání vedlejší stopy dotykem [Sub] na displeji.

Registrační paměť

Obsah kapitoly

Zakázání vyvolání určitých položek (Registration Freeze)	.113
Vyvolání čísel Registračních pamětí v pořadí (Registration Sequence)	114
Vyhledávání souboru Registrační paměťové banky	. 116
Přidání štítků do Registrační paměťové banky pro vyhledávání Search	117

Zakázání vyvolání určitých položek (Registration Freeze)

Registration Memory vám umožní vyvolat všechna nastavení panelu, která jste provedli, jediným stisknutím tlačítka. Může se však stát, že budete chtít, aby některé položky zůstaly stejné, i když přepnete nastavení registrační paměti. Můžete například chtít změnit nastavení hlasu při zachování stejného stylu. Zde se hodí funkce Freeze. Umožňuje vám zachovat nastavení určitých položek a ponechat je beze změny, i když zvolíte jiná tlačítka Registrační paměti. Provozní displej lze vyvolat pomocí [MENU] → [Regist Freeze].



1 Zaškrtněte položku nebo skupinu položek, které budou "zmrazeny".

Podrobnosti o tom, které parametry patří do skupiny Registration Memory Group, najdete v Seznamu dat (Tabulka parametrů) na webu.

2 Zapněte funkci Registration Freeze nastavením na "On".

POZNÁMKA

Funkci Registration Freeze lze také zapnout/vypnout stisknutím tlačítka [FREEZE].

Vyvolání čísel Registračních pamětí v pořadí (Registration Sequence)

Pro rychlou změnu nastavení panelu během živého vystoupení je tento nástroj vybaven Registrační sekvencí, která vám umožní vyvolat deset nastavení v libovolném pořadí, které určíte, jednoduše pomocí tlačítek [DEC]/[INC] na displeji Home pomocí tlačítek ASSIGNABLE nebo pedálu během hraní.

- **1** Pokud máte v úmyslu použít pedál nebo pedály k přepnutí čísla Registration Memory, připojte volitelné pedály k příslušným jackům ASSIGNABLE FOOT PEDAL. Pokyny naleznete v uživatelské příručce.
- **2** Současně stiskněte tlačítka REGIST BANK [–] a [+] pro vyvolání displeje Registration Bank Selection.
- **3** Vyberte požadovanou Registrační paměťovou banku pro vytvoření sekvence.
- **4** Vyvolejte displej Registration Sequence pomocí [MENU] \rightarrow [Regist Sequence].

	i Re	Registration Sequence																	
8—	Sequ	uenc On	e				Pe	dal	Contr	rol	Regis Regis	st + st -	Peda Peda	al1 al1	Pedal2 Pedal2	2 Pe	edal3 edal3	5	
Zobrazuje čísla registrační — paměti v pořadí aktuální	— Sequ	uenc	e Di	ata		Nev	w Bai	۱k									* -	9	Názovalstvální Dogistrační banky
Registrační sekvence.	1	2	3		5	7	8	9	10	1	2	3	4	5	6	7			Nazev aktualini Registrachi Danky
	8	9	10		2												Stop	-7	
										Den	laca		cont		alata		leer	6	
										кер	race	In	sert		elece	Ľ	lear	Ŭ	

5 Pokud hodláte použít pedál k přepnutí čísla Registration Memory, určete zde, jak bude pedál používán.

Pedál přiřazený k "Regist +" bude použit pro postup v sekvenci vpřed. Pedál přiřazený k "Regist –" bude použit ke zpětnému procházení sekvence.

Pokud hodláte použít tlačítko ASSIGNABLE pro přepnutí čísla Registrační paměti, přiřaďte "Registration Sequence +" nebo "Registration Sequence –" na displeji vyvolaném pomocí [MENU] → [Assignable] (strana 138).

POZNÁMKA

Pedálu můžete také přiřadit další funkce — Voice Guide Controller (strana 164), Punch In/Out Skladby (strana 83) a funkci určenou na displeji Assignable (strana 138). Pokud pedálu přiřadíte více funkcí, priorita je: Voice Guide Controller \rightarrow Punch In/Out Skladby \rightarrow Registration Sequence \rightarrow funkce nastavená na displeji Assignable.



6 Naprogramuje Sekvenci, ve které budou čísla Registrační paměti vyvolávána.

Jednoduše stiskněte požadované tlačítko s číslem Registrační paměti na panelu a poté se dotkněte [Insert] a zadejte zvolené číslo.

◀, ◀, ▶, ▶	Pohybuje kurzorem. POZNÁMKA Pokud chcete přesunout kurzor přímo na již zadané číslo, dotkněte se požadovaného čísla.
Replace	Nahradí číslo pozice kurzoru aktuálně vybraným číslem Registrační paměti.
Insert	Vloží číslo aktuálně vybraného čísla Registrační paměti před pozici kurzoru.
Delete	Smaže číslo na pozici kurzoru.
Clear	Smaže všechna čísla v sekvenci.

7 Vyberte akci, která bude výsledkem, když sekvence registrace dosáhne konce.

- Stop: Stisk tlačítka ASSIGNABLE nebo pedálu "další" nemá žádný efekt. Sekvence je "zastavena".
- Top: Sekvence začíná znovu od začátku.
- Next: Sekvence se automaticky přesune na začátek další banky ve stejné složce na obrazovce Registration Bank Selection.

8 Zapněte Registration Sequence nastavením na "On".

Zde naprogramovaná registrační sekvence je zobrazena v oblasti Registration Memory Bank na displeji Home. Stisknutím tlačítka ASSIGNABLE nebo pedálu zkontrolujte, zda je číslo registrační paměti vyvoláno v naprogramovaném pořadí.

9 Stiskněte 📩 (Save) pro vyvolání displeje File Selection, pak uložte naprogramovanou sekvenci jako soubor Registrační paměťové banky.

UPOZORNĚNÍ

Nastavení na obrazovce Registrační sekvence budou ztracena, pokud vyberete jinou Registrační banku bez provedení operace Save.

Vyhledávání souboru Registrační paměťové banky

Pomocí funkce Search můžete rychle najít požadované soubory Registrační paměťové banky z velkého počtu souborů.

- 1 Vyvolejte ovládací displej stiskem ikony sech (Search) na displeji Registration Bank Selection.
- **2** Dotykem boxu vyhledávání vyvolejte okno pro zadávání znaků (Character Entry).



3 Chcete-li zahájit vyhledávání, zadejte název souboru nebo název složky (nebo jen jeho část).

Pokud chcete zadat více slov, vložte mezi každé slovo mezeru. Po dokončení vyhledávání se zobrazí výsledný seznam. Pokud chcete výsledek vymazat, dotkněte se [Clear].

4 Pokud chcete vyhledávání zúžit, stiskněte **File** (Filter) a zadejte vyhledávací podmínky do boxu.

- Tag: Zadejte štítky (strana 117) do pole nebo vyberte štítky ze seznamu klepnutím na [Existing Tag List]. Chcete-li do pole zadat více štítků, vložte mezi jednotlivé štítky mezeru.
- **Song:** Zadejte název Skladby.
- Style: Zadejte název Stylu.
- Style Tempo: Zadejte rozsah tempa Stylu.

Chcete-li vymazat každý vyhledávací dotaz, dotkněte se [Clear]. Chcete-li vymazat vše, dotkněte se [All Clear]. Dalším stisknutím 🔐 (Filtr) se vrátíte k výsledku vyhledávání.

5 Z výsledku vyhledávání vyberte požadovaný soubor Registrační paměťové banky

Klepnutím na [OK] zavřete zobrazení výsledku a vyvoláte vybranou banku z výsledku. Klepnutím na [Cancel] zavřete zobrazení výsledků a vrátíte se do dříve zvolené banky.

Přidání štítků do Registrační paměťové banky pro vyhledávání

Štítky Registračních paměťových bank vám pomohou rychle najít požadované soubory při vyhledávání.

- 1 Vyberte požadovaný soubor Registrační paměťové banky, do kterého chcete přidat štítky.
- 2 Na displeji Registration Bank Selection, stiskněte 🗮 (Menu) pak stiskněte [Regist Bank Tag Edit] pro vyvolání ovládacího displeje.
- **3** Stiskněte [New Tag] pro zadání požadovaného textu v okně pro zadávání znaků (Character Entry).



Pokud jste již přidali nějaké štítky do jiného souboru Registrační paměťové banky, existující štítky se objeví v seznamu a Ize je vybrat zaškrtnutím. Zobrazení seznamu může chvíli trvat.

4 Stisknete 📩 (Save) pro registraci informací o štítcích do souboru Registrační paměťové banky.

Obsah kapitoly

Importování záznamů Music Finder do Playlistu 118

Importování záznamů Music Finder do Playlistu

Importováním záznamů Music Finder používaných na předchozích keyboardech Yamaha (jako je řada Tyros) můžete záznamy používat v seznamu skladeb Genos2, stejně jako pomocí funkce Music Finder na těchto jiných nástrojích. Podrobnosti o používání Music Finder najdete v Uživatelské příručce klaviatury Yamaha, která obsahuje požadované záznamy Music Finder Records.

- **1** Připojte USB flash disk obsahující soubor Music Finder (***.mfd) ke konektoru [USB TO DEVICE] na Genos2.
- **2** Na displeji Playlist se dotkněte názvu souboru Playlist pro vyvolání obrazovky Playlist File Selection.



3 Vyberte požadovaný soubor Music Finder a vyvolejte potvrzovací zprávu.

4 Stiskněte [Yes] pro spuštění importu.

Importované záznamy Music Finder budou převedeny na soubory Registrační paměťové banky a uloženy do složky (se stejným názvem jako importovaný soubor) na uživatelské jednotce tohoto nástroje. Současně se na USB flash disku vytvoří Playlist převedených souborů Registrační paměťové banky (se stejným názvem jako importovaný soubor). Nastavení Music Finder jsou registrována pod číslem registrační paměti [1] pro každou banku.

POZNÁMKA

Import není dostupný v následujících případech. Při výběru souboru Music Finder se zobrazí výstražná zpráva.

- Složka se stejným názvem již existuje.
- Během přehrávání Stylu
- Během přehrávání nebo nahrávání Skladby nebo Multi Padu.



5 Zapněte tlačítko [OTS LINK] pro umožnění použití importovaných záznamů stejným způsobem jako u původní funkce Music Finder.



6 Dotkněte se názvu záznamu na displeji Playlist a načtěte nastavení obsažená v datech Music Finder.

Vyhledávání záznamů

Vzhledem k tomu, že data aplikace Music Finder jsou uložena do registrační paměti, můžete záznamy vyhledávat na displeji Registration Bank Selection nebo na displeji Playlist. Klíčové slovo a žánr Music Finderu se uloží jako informace o štítku.

Obsah kapitoly

Provádění nastavení mikrofonu (Mic Setting)	120
• Uložení/Vyvolání nastavení mikrofonu	. 122
Editace typu Vokálního harmonizéru (Vocal Harmony)	123
Editace typu syntezátorového vokodéru (Vocal Harmony)	127

Provádění nastavení mikrofonu (Mic Setting)

Tato sekce vám umožňuje nastavit parametry pro různé efekty, které jsou aplikovány na zvuk mikrofonu. Měli byste provést nastavení "Vocal" i "Talk" – "Vocal" pro váš pěvecký výkon a "Talk" například pro oznamování mezi skladbami. Provozní displej lze vyvolat pomocí [MENU] → [Mic Setting].

POZNÁMKA

Tato nastavení vám umožňují upravit EQ, Noise Gate a Compressor, když je vybráno "Vocal". Chcete-li upravit nastavení Pan a Reverb/Chorus pro váš zpěv, použijte nastavení Mixer (strana 135).



0	Mikrofon On/Off	Zapne nebo vypne zvuk mikrofonu. Když je nastaveno na On, zvuk mikrofonu bude přicházet do nástroje. POZNÁMKA Toto nastavení je stejné jako nastavení na displeji Vocal Harmony (strana 123).
0	Vocal/Talk Switch	Když při svém vystoupení zpíváte do mikrofonu, nastavte toto na "Vocal". Když mluvíte normálně nebo potřebujete udělat oznámení mezi skladbami vašeho vystoupení, nastavte toto na "Talk". To vám umožní okamžitě změnit nastavení mikrofonu v závislosti na situaci. Nastavení na "Talk" je stejné jako zapnutí tlačítka [TALK] na panelu.
3	Úprava hlasitosti	Upravuje vstupní hlasitost zvuku mikrofonu. Vstupní úroveň je zobrazena vpravo. POZNÁMKA Toto nastavení je ekvivalentní nastavení na displeji Vocal Harmony (strana 123).
4	3 Band EQ	EQ (Equalizer) je procesor, který rozděluje frekvenční spektrum do více pásem, která lze podle potřeby zesílit nebo ořezat, aby se přizpůsobila celková frekvenční odezva. Nástroj je vybaven třípásmovým (Low, Mid a High) digitálním ekvalizérem pro zvuk mikrofonu. Pro každé ze tří pásem můžete upravit střední frekvenci (Hz) a úroveň (dB) pomocí příslušných knoflíků na displeji.



5	Noise Gate	Tento efekt ztlumí vstupní signál, když vstup z mikrofonu klesne pod určenou úroveň. To účinně omezuje vnější šum a umožňuje průchod požadovaného signálu (vokálu atd.).					
		On/Off	Zapne nebo vypne šumovou bránu (Noise Gate).				
		Threshold	Nastavuje vstupní úroveň, nad kterou se brána začne otevírat.				
6	Compressor	Tento efekt podrží výstup, když vstupní signál z mikrofonu překročí zadanou úroveň. To je užitečné zejména pro vyhlazení vokálů, které mají velmi rozdílnou dynamiku. Účinně "komprimuje" signál, čímž se hlasité části ztiší nebo naopak.					
		On/Off	Zapne nebo vypne kompresor.				
		Threshold	Upravuje vstupní úroveň, nad kterou se začne používat komprese.				
		Ratio	Upravuje kompresní poměr. Vyšší poměry vedou ke komprimovanějšímu zvuku se sníženým dynamickým rozsahem.				
		Out	Nastavuje konečnou výstupní úroveň.				
0	Pitch Detect	Umožňuje nastavi	t, jak je zjišťována výška zvuku mikrofonu během hraní.				
	(pouze když je zvoleno "Vocal"	Voice Range	 Nastavte toto pro získání nejpřirozenější vokální harmonie v závislosti na vašem hlasu. Bass: Navrženo pro zvýraznění nižších hlasů. Toto nastavení je také vhodné pro vrčení a křik. Alto/Tenor: Navrženo pro vylepšení hlasů středního rozsahu. Soprano: Navrženo pro vylepšení vyšších hlasů. Toto nastavení je také vhodné pro zpěv v blízkosti mikrofonu. All Range: Navrženo pro posílení vokalistů, kteří mají široký rozsah, od basu po soprán. 				
		Response	Upravuje rychlost odezvy efektu Vocal Harmony nebo jak rychle jsou generovány harmonie v reakci na váš hlas. POZNÁMKA Když jsou jeden nebo oba parametry "Lead Pitch Detect Speed" a "Harm Pitch Detect Speed" funkce Vocal Harmony (strana 126) nastaveny na "as Mic Setting", je tento parametr aktivní. V jiných nastaveních je účinné nastavení odezvy detekce výšky tónu Vocal Harmony. To vám umožní odfiltrovat zvuky, které by rušily detekci výšky tónu. Nastavením				
		Noise Cut	"Thru" se šumový filtr vypne.				
8	Talk Mixing	Umožňuje provés	t nastavení pro mluvení nebo oznamování mezi skladbami během vystoupení.				
	(použe když je zvoleno "Talk"	Pan	Určuje polohu stereo panorámování zvuku mikrofonu.				
		Reverb	Určuje hloubku efektů reverb aplikovaných na zvuk mikrofonu.				
		Chorus	Určuje hloubku efektů chorus aplikovaných na zvuk mikrofonu.				
		Level Reduction	Určuje míru redukce, která má být aplikována na celkový zvuk (kromě mikrofonního vstupu), což vám umožňuje efektivně upravit rovnováhu mezi vaším hlasem a celkovým zvukem nástroje.				

UPOZORNĚNÍ

Nastavení se ztratí, pokud vypnete napájení bez provedení operace Save.

9



Všechna nastavení mikrofonu lze uložit jako jeden soubor dotykem (Save) na displeji Mic Setting. Do uživatelské paměti tohoto přístroje lze uložit až deset souborů. Pro usnadnění budoucího vyvolání byste měli přiřadit dostatečně popisný název nebo takový, který odpovídá vašemu výkonu.

Chcete-li vyvolat nastavení mikrofonu, dotkněte se názvu nastavení vlevo od 👼 (Uložit) a poté vyberte požadovaný soubor.

POZNÁMKA

Pokud chcete uložit nastavení mikrofonu na USB flash disk, uložte jej jako soubor User Effect. Chcete-li to provést, na displeji vyvolaném prostřednictvím [MENU] →[Utility] →[Factory Reset/Backup] →strana 2/2, stiskněte [Save] u "User Effect" pro provedení uložení (strana 166).

Editace typu Vokálního harmonizéru (Vocal Harmony)

Úpravou parametrů přednastaveného typu Vocal Harmony můžete vytvořit svůj původní typ Vocal Harmony. Provozní displej lze vyvolat přes [MENU] → [Vocal Harmony].

- **1** Stiskněte název Vocal Harmony pro vyvolání displeje Vocal Harmony Selection display.
- **2** Stiskněte [Vocal Harmony], pak vyberte požadovaný typ Vocal Harmony.

3 V závislosti na vybraném typu vokální harmonie upravte příslušná nastavení podle potřeby.

POZNÁMKA

Než zde nastavíte parametry Vocal Harmony, zkontrolujte, zda je mikrofon správně připojen (viz Uživatelská příručka) a zda jsou nastavení správně upravena (viz Referenční příručka, strana 120).



Harmony

Umožňuje upravit parametry Vocal Harmony.

0	Harmony On/Off	Zapíná nebo vypír	apíná nebo vypíná Vocal Harmony. To odpovídá tlačítku [VOCAL HARMONY] na panelu.						
0	Mode	l když je při výběru typu vokální harmonie automaticky vybrán jeden ze tří následujících režimů, režim můžete změnit.							
		Chordal	Noty harmonie jsou určeny následujícími třemi typy akordů: akordy hrané v akordové sekci klaviatury (se zapnutým tlačítkem [ACMP]), akordy hrané v levé části klaviatury (se zapnutou levou partií) a akordy obsažené v datech Skladby pro ovládání harmonie. (Není k dispozici, pokud skladba neobsahuje žádná data akordů.)						
		Vocoder	Zvuk mikrofonu je reprodukován prostřednictvím not, které hrajete na klaviatuře, nebo prostřednictvím not přehrávání Skladby.						
		Vocoder-Mono	V podstatě to samé jako Vocoder. V tomto režimu lze přehrávat pouze jednotónové melodie nebo linky (s prioritou posledního tónu).						

9



3	(Když je režim nastaven na "Chordal")								
	Chord Source	Určuje, která data nebo událost Skladby budou použity pro detekci akordů.							
		• Off: Nedetekuje žádné akordy z dat Skladby.							
		• XF: Budou použita akordová data definovaná pomocí XF.							
		 1–16: Detekuje akordy z not zde specifikovaného MIDI kanálu. 							
		POZNÁMKA Vokální harmonie nemusí fungovat správně bez ohledu na zde uvedené nastavení v závislosti na datech Skladby, protože vybraná Skladba nemusí obsahovat data akordů nebo dostatek dat pro detekci akordů.							
	Туре	Určuje, jak jsou tóny harmonie aplikovány na zvuk mikrofonu výběrem jednoho z typů akordů. Téměř všechny typy používají tóny harmonie na základě akordu specifikovaného prostřednictvím levé části klaviatury, akordové části klaviatury nebo dat skladby, s výjimkou následujících dvou typů.							
		 ScaleDiatonic: To generuje harmonické tony na zakladě Key Root a Key Type specifikovaných na displeji Harmony Assign ②, což znamená, že tóny harmonie nezávisí na akordu, ale odpovídají diatonické stupnici tóniny aktuální písně. 							
		 Parallel: To přidá notu k hlavní notě (zvuk mikrofonu) s intervalem určeným jako ⁽⁾, bez ohledu na akord. 							
		POZNÁMKA "Abv" v seznamu Chordal Type znamená, že tóny harmonie jsou generovány nad hlavním tónem (zvuk mikrofonu), zatímco "Blw" znamená, že tóny harmonie jsou generovány pod tónem hlavního tónu.							
		Další informace o typech akordů najdete v Seznamu dat (Seznam parametrů hlasové harmonie) na webu.							
4	(Když je režim nastaven na "Vocoder" nebo "Vocoder-Mono")								
	Song Ch	Při nastavení na jednu z 1–16 se k ovládání harmonie použijí notová data (hraná ze skladby na tomto nástroji nebo připojeném počítači) odpovídajícího kanálu. Při nastavení na "Off" je ovládání dat skladby nad harmonií vypnuto.							
	Part	Při nastavení na "Mute" je výše vybraný kanál (pro ovládání Harmony) během přehrávání Skladby ztlumen (vypnut), což vám umožňuje zakázat ovládání prostřednictvím konkrétních kanálů podle potřeby.							
	Keyboard	• Off: Ovládání harmonie klaviaturou je vypnuto.							
		• Upper: Noty hrané napravo od bodu rozdělení (vlevo) ovládají harmonii.							
		Lower: Noty hrané nalevo od Split Point (vlevo) ovládají harmonii.							
		POZNÁMKA Když se použijí nastavení hry na klaviaturu a dat Skladby, tato nastavení se sloučí, aby bylo možné ovládat harmonii.							
6	Balance	Umožňuje nastavit rovnováhu mezi hlavním vokálem (zvuk mikrofonu) a zvukem Vocal Harmony. Zvýšením této hodnoty se zvýší hlasitost vokální harmonie a sníží se hlasitost hlavního vokálu. Když je toto nastaveno na L <h63 (l:="" bude="" h:="" harmony),="" lead="" na="" pouze="" vocal="" vocal,="" vocal<br="" výstupu="">Harmony; když je nastaveno na L63>H, je na výstupu pouze hlavní zpěv.</h63>							



6	Úprava vyvážení pro	Následující parametry lze upravit pro jednotlivé tóny Lead (zvuk mikrofonu) a tóny Harmony.
	tóny Lead a tóny Harmony	 Transpose: Umožňuje změnit výšku tónu pro jednotlivé tóny Harmony a Lead. Rozsah pro všechny tóny je stejný; tóny Lead však lze upravit pouze v oktávách.
		Když je Chordal Type nastaven na "ScaleDiatonic", tento parametr se změní na Degree (Stupeň), což vám umožní posunout výšku ve stupních od -3 oktáv (-22 stupňů stupnice) – Unison (1 stupeň stupnice) – +3 oktávy (+22 stupňů stupnice)).
		• Detune: Určuje jemné nastavení výšky pro každý tón Harmony od -50 centů do +50 centů.
		 Formant: Určuje nastavení formantu pro každý tón Harmony. Čím vyšší hodnota, tím "ženštější" se harmonický hlas stává. Čím nižší hodnota, tím je hlas "mužštější".
		 Pan: Určuje nastavení polohy pan pro každou notu Harmony. Nastavením každé noty Harmony do jiné polohy stereo polohy, například s hlavním vokálem uprostřed, získáte přirozeně široký stereo zvuk.
		 Volume: Určuje nastavení hlasitosti pro každý tón Harmony. Použijte toto k nastavení relativní úrovně vyvážení mezi hlavním vokálem a tóny Harmony.
		POZNÁMKA Když je režim Pitch Correct ⑦ nastaven na OFF, part Lead není dostupný pro parametry Transpose, Detune a Formant.
		Hodnoty Transpose harmonií jsou dostupné pouze tehdy, když je režim 2 nastaven na "Chordal."
0	Přiřazení Harmonie	Umožňuje nastavit, jak se tóny Harmony přiřazují nebo vyjadřují hlavní notě (zvuk mikrofonu). Podrobnosti najdete v Seznamu dat (Seznam parametrů hlasové harmonie) na webu.
		Když je režim nastaven na "Chordal"
		 Session Table: Určuje, jak budou harmonie znít nebo jaký typ akordu bude použit při vytváření harmonií, podle různých hudebních stylů.
		POZNÁMKA Tento parametr je dostupný pouze v případě, že je Chordal Type nastaven na něco jiného než "ScaleDiatonic" nebo "Parallel".
		 Key Root, Key Type: Když je Chordal Type ③ nastaven na "ScaleDiatonic", je tento parametr dostupný. Harmonické tóny založené na nastavení zde nezávisí na akordu, ale odpovídají diatonické stupnici klíče aktuální skladby.
		Když je režim nastaven na "Vocoder" nebo "Vocoder-Mono"
		 Transpose Mode: Určuje míru, o kterou jsou části harmonie transponovány. Nastavení "0" nezpůsobí žádnou transpozici, zatímco nastavení "Auto" způsobí automatickou transpozici.



0	Detailní nastavení	 Pitch Correct Mode: Opravuje výšku tónu Lead (zvuk mikrofonu). "Off" neopravuje, zatímco "Hard" koriguje výšku tónu nejpřesněji.
		 Humanize: Toto nastavení vám umožňuje vytvořit zvuk Vocal Harmony přirozenější a méně "elektronický" zavedením nepatrných časových nesrovnalostí mezi tóny Lead a Harmony.
		• Off: Bez Humanize efektu.
		 1: Efekt Humanize je aplikován na Harmony, aby vytvořil přirozenější pocit, s autenticky znějícím rozšiřujícím efektem, který vytváří dojem, že zpívá více lidí.
		 2: Efekt Humanize je aplikován na Harmony, aby vytvořil zřetelnější groove. I rychlejší pasáže si zachovávají rytmickou podstatu.
		 3: Efekt Humanize je aplikován na Harmony, aby odrážel způsob, jakým spolupůsobí hlavní vokalista a zadní sbor, s hlavním vokálem vpředu a načasováním mírně uvolněným.
		• Lead Pitch Detect Speed, Harm Pitch Detect Speed: Určuje, jak rychle se detekuje výška tónu Lead a tóny harmonie v reakci na signál přes mikrofon. "1" reaguje nejpomaleji, "4" je standardní, "15" reaguje nejrychleji a "jako nastavení mikrofonu" upřednostňuje rychlost zadanou na displeji "Response" detekce výšky tónu na displeji nastavení mikrofonu. (strana 121).
		• Harmony Effect: Určuje typ efektu aplikovaný na tóny Harmony přidané k tónům Lead.
		 Harmony Stability: Určuje stupeň stability, s jakým je Harmony aplikována na úvodní notu. Při nastavení na "Stable" je zvuk relativně stabilní s malým harmonickým pohybem. Při nastavení na "Dynamický" má tendenci přidat harmonii s pohybem podle vstupního zvuku.
		• Lead Vibrato Depth: Toto určuje hloubku vibrata hlavního zvuku.
		• Harm Vibrato Depth: Toto specifikuje hloubku vibrata zvuku harmonie.
		• Vibrato Speed: Toto specifikuje rychlost vibrata jak hlavního, tak harmonického zvuku.
		• Vibrato Delay: Toto specifikuje zpoždění vibrata jak hlavního, tak harmonického zvuku.
		Více informací o parametrech Detail Settings najdete v Seznamu dat (Vocal Harmony Parameter List) na webu.

Effect

Umožňuje upravit parametry související s efekty aplikovanými na tóny Vocal Harmony.

8	Effect On/Off	Zapne nebo vypne efekty aplikované na tóny Vocal Harmony.
9	Туре	Vybírá typ efektu aplikovaný na tóny Vocal Harmony. Upravit lze také podrobné parametry zvoleného typu. Podrobnosti naleznete v Seznamu dat ("Vocal Effect Type List" pro typy efektů Vocal Harmony a "Vocal Harmony Parameter List" pro parametry Vocal Harmony Effect) na webu.
0	Lead	Upraví hloubku efektu aplikovaného na úvodní tón.
0	Harmony	Upraví hloubku efektu aplikovaného na tóny Harmony.
Ð	Reverb	Upravuje hloubku Reverb aplikovanou na zvuk mikrofonu. Toto nastavení je stejné jako nastavení na displeji Mixer (strana 135).
13	Chorus	Upraví hloubku Chorus aplikovanou na zvuk mikrofonu. Toto nastavení je stejné jako nastavení na displeji Mixer (strana 135).

4 Stiskněte 📥 (Save), pak uložte nastavení jako originální typ Vocal Harmony.

Celkem lze uložit šedesát typů (typy Vocal Harmony a Synth Vocoder). Pro usnadnění budoucího vyvolání byste měli přiřadit popisný název, který odpovídá nastavení.

UPOZORNĚNÍ

Nastavení se ztratí, pokud vypnete napájení bez provedení operace Save.

POZNÁMKA

Pokud chcete uložit nastavení Vocal Harmony na USB flash disk, uložte je jako soubor User Effect. K tomu na displeji vyvolaném přes [MENU] →[Utility] → [Factory Reset/Backup] → trana 2/2, stiskněte [Save] u "User Effect" pro uložení (strana 166).

Editace typu syntezátorového vokodéru (Vocal Harmony)

Úpravou parametrů přednastaveného typu syntezátorového vokodéru můžete vytvořit svůj původní typ syntezátorového vokodéru. Provozní displej lze vyvolat přes [MENU] → [Vocal Harmony].

- **1** Stiskněte název Vocal Harmony pro vyvolání displeje Vocal Harmony Selection.
- **2** Stiskněte [Synth Vocoder], pak vyberte požadovaný typ Synth Vocoder.
- **3** V závislosti na zvoleném typu Synth Vocoder, upravte odpovídající nastavení podle potřeby.

POZNÁMKA

Před nastavením parametrů syntezátorového vokodéru zde zkontrolujte, zda je mikrofon správně připojen (viz Uživatelská příručka) a zda jsou nastavení správně upravena (viz Referenční příručka, strana 120).



Harmony

Umožňuje editovat parametry Synth Vocoder.

0	Harmony On/Off	Zapne nebo vypne Synth Vocoder. To je stejné jako tlačítko [VOCAL HARMONY] na panelu.
2	Carrier	Vybírá zvuk hudebního nástroje použitý jako zdroj (Carrier) pro syntezátorový vokodér. (Nosič slouží jako základní zvuk, na který jsou aplikovány vokální charakteristiky.)
3	Song Ch	Při nastavení na jeden z 1–16 kanálů, se k ovládání harmonie použijí notová data (hraná ze Skladby na tomto nástroji nebo připojeném počítači) odpovídajícího kanálu. Při nastavení na "Off" je ovládání harmonie pomocí dat Skladby vypnuto.
4	Part	Při nastavení na "Mute" je výše vybraný kanál (pro ovládání Harmony) během přehrávání Skladby ztlum en (vypnut), což vám umožňuje zakázat ovládání prostřednictvím konkrétních kanálů podle potřeby.
6	Keyboard	• Off: Ovládání harmonie klaviaturou je vypnuto.
		• Upper: Noty hrané napravo od bodu rozdělení (vlevo) ovládají harmonii.
		Lower: Noty hrané nalevo od Split Point (vlevo) ovládají harmonii.
		POZNÁMKA Když se použijí nastavení pro hru na klaviaturu a data Skladby, tato nastavení se sloučí, aby bylo možné ovládat harmonii.
6	Vocoder	 Attack: Určuje dobu ataku zvuku syntezátorového vokodéru. Čím vyšší hodnota, tím pomalejší atak (nástup).
		 Release: Určuje čas doznění zvuku syntezátorového vokodéru. Čím vyšší hodnota, tím pomalejší doznění.
0	Formant	 Shift: Určuje velikost (v BPF), o kterou se posune hodnota mezní frekvence BPF (pro Inst vstup). Tento parametr lze použít ke změně charakteru zvuku vokodéru.
		 Offset: Jemně upravuje mezní frekvence všech BPF (pro Inst vstup). Tento parametr lze použít k jemné změně charakteru zvuku vokodéru.



9

0	Detail Setting	Carrier	 Volume: Určuje úroveň nosiče pro zvuk syntezátorového vokodéru. Noise: Určuje úroveň šumu, který vstupuje do syntezátorového vokodéru. Toho lze využít ke zdůraznění sykavých a plosivních zvuků a ke zvýraznění vlastností podobných řeči. Octave: Určuje nastavení oktávy nosiče pro zvuk syntezátorového vokodéru.
		HPF (High Pass Filter)	 Freq (Frequency): Určuje mezní frekvenci HPF pro zvuk mikrofonního vstupu. Nastavení této hodnoty na nízkou hodnotu má za následek minimálně zpracovaný vstupní zvuk – jinými slovy, blízký originálu. Nastavení na vyšší hodnoty zdůrazní souhlásky a sykavky s vyšší frekvencí (slova budou snáze srozumitelná). Level: Určuje úroveň výstupu zvuku mikrofonu z HPF.
		BPF1 – 10 (Band Pass Filter)	Určuje jednotlivá výstupní zesílení BPF 1–10 pro Inst vstup (zvuk klávesnice). BPF 1 odpovídá nejnižšímu formantu, zatímco BPF 10 odpovídá nejvyššímu formantu. POZNÁMKA V závislosti na nastavení může dojít ke zpětné vazbě (vytí). Pozor hlavně při navyšování hodnot.

Effect

Umožňuje upravit parametry související s efekty aplikovanými na tóny syntezátorového vokodéru.

9	Effect On/Off	Zapne nebo vypne efekty aplikované na tóny syntezátorového vokodéru.
0	Туре	Vybírá typ efektu aplikovaný na tóny syntezátorového vokodéru. Upravit lze také podrobné parametry zvoleného typu. Podrobnosti najdete v Seznamu dat ("Vocal Effect Type List" pro typy efektů Synth Vocoder Effect a "Vocal Harmony Parameter List" pro parametry Synth Vocoder Effect) na webové stránce.
0	Depth	Upraví hloubku efektu aplikovanou na celkový zvuk syntezátorového vokodéru.
Ð	Reverb	Upravuje hloubku Reverb aplikovanou na zvuk mikrofonu. Toto nastavení je stejné jako nastavení na displeji Mixer (strana 135).
13	Chorus	Upraví hloubku Chorus aplikovanou na zvuk mikrofonu. Toto nastavení je stejné jako nastavení na displeji Mixer (strana 135).

4 Stiskněte 📥 (Save), pak uložte úpravy jako originální typ syntezátorového vokodéru.

Celkem lze uložit šedesát typů (typy Vocal Harmony a Synth Vocoder). Pro usnadnění budoucího vyvolání byste měli přiřadit popisný název, který odpovídá nastavení.

UPOZORNĚNÍ

Nastavení se ztratí, pokud vypnete napájení bez provedení operace Save.

POZNÁMKA

Pokud chcete uložit nastavení Vocal Harmony na USB flash disk, uložte je jako soubor User Effect. K tomu na displeji vyvolaném přes [MENU] → [Utility] → [Factory Reset/Backup] → strana 2/2, stiskněte [Save] u "User Effect" pro uložení (strana 166).

Mix

Editace parametrů Filtru (Filter)	129
Editace parametrů EQ (EQ)	130
Editace parametrů Efektu (Effect) • Editace a uložení nastavení efektů	133 134
Editace parametrů Efektu (Chorus/Reverb) • Editace a uložení nastavení Chorusu/Reverbu	135 135
Editace nastavení stereo pozice/hlasitosti (Pan/Volume)	135
Editace nastavení Master kompresoru (Compressor)	136
Blokové schéma	137

Návod k obsluze popisuje základní postup používání funkce Mixer. Tato referenční příručka poskytuje podrobnější informace o každém displeji (nebo funkci) displeje Mixer vyvolaného pomocí [MENU] → [Mixer]. Karty "Panel" až "Song" Part Selection v horní části displeje Mixer umožňují upravit zvuk pro každý odpovídající part, zatímco

"Master" umožňuje provést celkové úpravy zvuku pro celý nástroj.

POZNÁMKA

Když je vybrána Audio Skladba, nemůžete nastavit parametry související s částí Skladby nebo kanály.

POZNÁMKA

Knoby a slidery se na displeji nastavení zobrazí pouze tehdy, jsou-li k dispozici příslušné parametry.

Vizuální indikaci toku signálu a konfiguraci směšovače viz blokové schéma na straně 137.

Editace parametrů Filtru (Filter)

Tato funkce upravuje tonální charakteristiky (jas atd.) zvuku oříznutím výstupu určité frekvenční části zvuku. Toto není k dispozici, když vyberete "Master" ze záložek v horní části displeje Mixer.



Resonance	Umožňuje upravit efekt Resonance (strana 54) pro jednotlivé party. To lze použít v kombinaci s parametrem "Cutoff" pro přidání dalšího charakteru zvuku.
Cutoff	Určuje jas zvuku pro jednotlivé party úpravou mezní frekvence (strana 54).

Editace parametrů EQ (EQ)

Ekvalizér (také nazývaný "EQ") je zvukový procesor, který rozděluje frekvenční spektrum do několika pásem, která lze podle potřeby zesílit nebo ořezat, aby se přizpůsobila celková frekvenční odezva. Záložky "Panel" až "Song" Part Selection v horní části displeje Mixer umožňují upravit EQ pro každý odpovídající part, zatímco "Master" umožňuje provést celkové úpravy EQ pro celý nástroj.

Part EQ (když je zvolena	jedna ze záložek "Panel	" až "Song")
--------------------------	-------------------------	--------------



High	Zesiluje nebo omezuje vysoké pásmo EQ (výšky) pro jednotlivé party.
Low	Zesiluje nebo omezuje nízké pásmo EQ (basy) pro jednotlivé party.

Master EQ (když je zvolena záložka "Master")

Tento nástroj má vysoce kvalitní osmipásmový digitální EQ. Pomocí této funkce lze na výstup vašeho nástroje aplikovat finální efekt – ovládání tónu. Na displeji "Master" můžete vybrat jeden z devíti přednastavených typů EQ. Můžete si dokonce vytvořit vlastní nastavení EQ úpravou frekvenčních pásem a uložit nastavení do jednoho z 30 typů User Master EQ.

POZNÁMKA

Master EQ nelze použít na Audio Skladbu, audio vstup přes konektory AUX IN nebo zvuk metronomu.



- **1** Zvolte požadovaný typ EQ pro editaci.
 - Flat: Nastavení plochého EQ. Zisk každé frekvence je nastaven na 0 dB.
 - Mellow: Měkké a jemné nastavení EQ, ve kterém jsou vysokofrekvenční pásma mírně redukována.

0

0

۲

0

٢

0

OdE

۲

0

OdB

٢

0

OdE

٢

Ô

3

Bright: Nastavení EQ pro zvýšení úrovně vysokých frekvencí, díky čemuž je zvuk jasnější.

Ò

- Loudness: Jasné nastavení EQ, ve kterém jsou zdůrazněny nízkofrekvenční i vysokofrekvenční zvuky. To se dobře hodí k hudbě v rychlém tempu.
- Powerful: Výkonné nastavení EQ, ve kterém jsou zdůrazněny všechny frekvenční zvuky. To lze použít k posílení hudby na večírcích atd.
- HS7, HS8, STAGEPAS 600, STAGEPAS 1k mkll: Toto jsou optimální nastavení EQ pro výstup na každý produkt odpovídajícího názvu.
- User1-30: Vaše vlastní nastavení EQ uložené v kroku 4.

2 Upravte Q (šířku pásma) a Center Frequency (Středová frekvence) jednotlivých pásem.

Dostupný frekvenční rozsah je pro každé pásmo jiný. Čím vyšší je hodnota Q, tím užší je šířka pásma. Pokud jde o pásmo nejvíce vlevo a vpravo:

- Lze vybrat typ EQ (Peak/Dip, Shelving). Charakteristiky každého typu viz výše.
- Q lze upravit pouze v případě, že je vybrán typ Peak/Dip.



3 Upravte úroveň Gain (Zisk) pro zesílení nebo zeslabení jednotlivých pásem podle potřeby.

4 Stiskněte 📥 (Save) pro uložení nastavení uživatelského typu Master EQ.

Lze vytvořit a uložit až dva typy EQ.

UPOZORNĚNÍ

Nastavení se ztratí, pokud vypnete napájení přístroje bez provedení operace Save.

POZNÁMKA

Pokud chcete uložit nastavení Master EQ na USB flash disk, uložte ho jako soubor User Effect. K tomu z displeje vyvolaného přes [MENU] \rightarrow [Utility] \rightarrow [Factory Reset/Backup] \rightarrow strana 2/2, stiskněte [Save] u "User Effect" pro uložení (strana 166).

Editace parametrů Efektu (Effect)

Tento nástroj obsahuje následující Efektové bloky.

- System Effect (Systémové efekty Chorus, Reverb): Tyto efekty jsou aplikovány na celý zvuk tohoto nástroje. Pro každý part můžete upravit hloubku systémového efektu. To lze nastavit na displeji "Chorus/Reverb" (strana 135).
- Insertion Effect 1–28 (Insertion efekty): Tyto efekty jsou aplikovány pouze na určitou part. Pro každý z těchto efektů vyberte typ efektu speciálně pro požadovaný part (například Distortion, který by byl aplikován pouze na kytarový part).
- Variation Effect (Variation efekty): Tento blok lze použít jako Systémové i Insertion efekty a můžete mezi nimi přepínat.

Tato část pokrývá nastavení související s Insertion efekty a efektem Variation na obrazovce efektů. Toto zobrazení není dostupné, pokud je v horní části displeje Mixer vybrána karta "Master".



Insertion Effect	Umožňuje vám přiřadit požadovaný typ Insertion efektu pro každý part dotykem oblasti nad každým knobem. Pomocí knobů můžete upravit míru, do jaké je každý efekt aplikován. Pokud chcete přiřadit každý z Insertion efektů ke konkrétnímu Partu a vybrat typ efektu, dotkněte se [Assign Part Setting] v pravé horní části této oblasti a proveďte potřebná nastavení v okně. Přiřaditelné party pro jednotlivé Insertion efekty jsou následující: • Insertion Effect 1–19: Keyboardové Party, kanály Skladby 1–16 • Insertion Effect 20: Mikrofonní part, kanály Skladby 1–16 • Insertion Effect 21–28: Party Stylu (kromě Audio Partu Audio Stylu)
Variation Effect	Klepnutím na [Insertion] nebo [System] přepněte propojení efektu mezi efektem vložení a efektem systému a poté klepnutím na pravý konec tohoto řádku vyberte požadovaný typ efektu. Když vyberete "System", tento efekt se použije na všechny party Skladby a Stylu jako Systémový efekt. Když je vybrána možnost "Insertion", tento efekt se použije pouze na určený part Skladby/Stylu. Chcete-li upravit míru, do jaké je efekt aplikován, použijte knob u jednotlivého partu. POZNÁMKA Tato možnost není dostupná, pokud je v horní části displeje Mixer vybrána záložka "Panel".

Editace a uložení nastavení efektů

Můžete upravit nastavení Systémových efektů (Chorus, Reverb), Insertion efektu a Variation efektu. Úpravy lze uložit jako typ uživatelského efektu.

1 Na displeji Mixer stiskněte název typu Efektu pro vyvolání displeje s nastaveními efektu.



2 Vyberte kategorii a typ Efektu, pak upravte hodnoty parametrů pomocí ovladačů na displeji.

3 V případě potřeby stiskněte [Detail], abyste vyvolali displej Effect Parameter pro další nastavení.

Dostupné parametry se liší v závislosti na typu Efektu.

POZNÁMKA

Parametry, které jsou zašedlé, nelze upravovat.

4 Stiskněte 📥 (Save) pro uložení uživatelského typu Efektu.

Pro každý z bloků efektů Reverb, Chorus a Variation lze uložit až tři typy efektů, zatímco pro bloky efektů Insertion lze uložit až třicet typů efektů.

UPOZORNĚNÍ

Nastavení se ztratí, pokud vypnete napájení přístroje bez provedení operace Save.

POZNÁMKA

Pokud chcete uložit nastavení Efektu na USB flash disk, uložte je jako soubor User Effect. Na displeji vyvolaném pomocí [MENU] →[Utility] → [Factory Reset/Backup] → strana 2/2, stiskněte [Save] u "User Effect" pro uložení (strana 166).

Editace parametrů Efektu (Chorus/Reverb)

Chorus a Reverb jsou systémové efekty, které se aplikují na celý zvuk nástroje. Nejsou dostupné, pokud je v horní části displeje Mixer vybrána karta "Master".



Chorus	Klepnutím na název typu Chorusu v pravém horním rohu tohoto řádku vyberte požadovaný typ Chorusu. Po výběru se vraťte na displej Mixer a poté pomocí každého ovladače upravte hloubku Chorus pro jednotlivé party.
Reverb	Klepnutím na název typu Reverbu v pravém horním rohu tohoto řádku vyberte požadovaný typ Reverbu. Po výběru se vraťte na displej Mixer a poté pomocí každého ovladače upravte hloubku Chorus pro jednotlivé party.

POZNÁMKA

Podrobnosti o typech efektů Chorus a Reverb najdete v Seznamu dat (Seznam typů efektů) na webu.

Editace a uložení nastavení Chorusu/Reverbu

Stejné jako operace na displeji Effect. (strana 133).

Editace nastavení stereo pozice/hlasitosti (Pan/Volume)

Pro každý Part můžete nastavit Pan (stereo polohu zvuku) a Volume (Hlasitost). Toto zobrazení není dostupné, pokud je v horní části displeje Mixer vybrána karta "Master".

Hit Mixer	Pane	S.	tyle	M.Pad	Son	g M	aster	×
Panel 1	Style	M.Pad	Left	Right1	Right2	Right3	Song A	Song B
Filter	c O	c O	c (D)	c (D)	c (D)	c (D)		
EQ	100	100	• 100	100	• 100	• 100	100	100
Effect								
Chorus/ Reverb								
Pan/ Volume								

0	Pan	Určuje stereo pozici jednotlivých partů (kanálů).
2	Volume	Určuje úroveň jednotlivých partů nebo kanálů, což vám dává jemnou kontrolu nad vyvážením všech partů.

Editace nastavení Master kompresoru (Compressor)

Kompresor je efekt běžně používaný k omezení a kompresi dynamiky (jemnosti/hlasitosti) zvukového signálu. U signálů, které se velmi liší v dynamice, jako jsou vokály a kytarové party, "zmáčkne" dynamický rozsah, takže slabé zvuky jsou hlasitější a hlasité zvuky slabší. Při použití se zesílením ke zvýšení celkové úrovně vytvoří silnější a konzistentnější hlasitý zvuk. Tento nástroj je vybaven hlavním kompresorem, který je aplikován na celý zvuk tohoto nástroje. Přestože jsou k dispozici předvolby nastavení hlavního kompresoru, můžete také vytvořit a uložit své původní předvolby hlavního kompresoru úpravou souvisejících parametrů. Toto zobrazení je dostupné pouze tehdy, když je v horní části displeje Mixer vybrána záložka "Master".

POZNÁMKA

Master Compressor nelze použít na Audio Skladbu, audio vstup přes konektory AUX IN nebo zvuk metronomu.



1 Nastavte Compressor na "On."

2 Vyberte typ Master kompresoru pro editaci.

- Natural: Nastavení Natural Compressor, ve kterém je efekt středně výrazný.
- Rich: Nastavení Rich Compressor, ve kterém jsou optimálně zvýrazněny charakteristiky nástroje. To je dobré pro vylepšení akustických nástrojů, jazzové hudby atd.
- Punchy: Velmi přehnané nastavení kompresoru. To je dobré pro vylepšení rockové hudby.
- Electronic: Nastavení kompresoru, ve kterém se optimálně projeví vlastnosti elektronické taneční hudby.
- Loud: Nastavení výkonného kompresoru. To je dobré pro vylepšení energické hudby, jako je rock nebo gospelová hudba.
- User1–5: Vaše vlastní nastavení kompresoru uložené v kroku 4.

3 Upravte parametry týkající se Master kompresoru.

Compression	Parametry jako Threshold, Ratio a Soft Knee (které jsou k dispozici na běžně používaných kompresorech) se mění všechny současně, což vám umožňuje mírně komprimovat zvuk.
Texture	Dodává efektu přirozené vlastnosti. Čím vyšší hodnota, tím jasnější zvuk. POZNÁMKA Při použití v kombinaci s "Compression" a "Output" může být snazší slyšet změny.
Output	Určuje výstupní úroveň hlasitosti.

Indikace "GR" ukazuje snížení zisku (komprimovaná úroveň), zatímco "Output" zobrazuje výstupní úroveň podle zvuku nástroje v reálném čase.

4 Stiskněte 💾 (Save) pro uložení nastavení jako typ uživatelského Master kompresoru.

Lze vytvořit a uložit až pět typů Master kompresoru.

UPOZORNĚNÍ

Nastavení se ztratí, pokud vypnete napájení přístroje bez provedení operace Save.

POZNÁMKA

Pokud chcete uložit nastavení Master kompresoru na USB flash disk, uložte je jako soubor User Effect. Na displeji vyvolaném pomocí [MENU] → [Utility] → [Factory Reset/Backup] → strana 2/2, stiskněte [Save] u "User Effect" pro uložení (strana 166).

Blokové schéma



Obsah kapitoly

Přiřazení specifické funkce nožním pedálům a panelovým tlačítkům (Assignable)	138
Přiřaditelné funkce	139
Editace typů přiřazení Live Control Knobů, Sliderů a Joysticku (Live Control)	145
Přiřaditelné funkce	146

Přiřazení specifické funkce nožním pedálům a panelovým tlačítkům (Assignable)

Můžete přiřadit různé funkce nožním pedálům připojeným ke konektorům ASSIGNABLE FOOT PEDAL a také tlačítkům ASSIGNABLE [A-F] a [1-3].

Provozní displej lze vyvolat pomocí [MENU] \rightarrow [Assignable].



1 Dotykem vyberte požadovaný pedál nebo tlačítko

Dalším dotykem vyvoláte seznam funkcí.

POZNÁMKA

Jak je popsáno v uživatelské příručce, zkratky lze také přiřadit tlačítkům ASSIGNABLE. Zejména zkratky následujících funkcí lze přiřadit pouze tlačítkům ASSIGNABLE.

- Informace Registrační banky
- Editace Registrační banky
- Informace o Stylu
- Editace Multi Padu

2 Zvolte funkci pro požadovaný pedál nebo tlačítko

Informace o jednotlivých funkcích naleznete na stránkách 139–144.

POZNÁMKA

Pedálu můžete také přiřadit další funkce – ovladač Voice Guide (strana 164), Punch In/Out Skladby (strana 83) a Registrační Sekvenci (strana 114). Pokud pedálu přiřadíte více funkcí, priorita je: Ovladač Voice Guide → Punch In/Out Skladby → Registrační Sekvence → Funkce přiřazená zde.

3 Proveďte potřebná nastavení vybrané funkce zobrazené ve spodní části displeje.

Můžete provést podrobná nastavení vybrané funkce, například které party jsou funkcí ovlivněny atd. Chcete-li změnit název funkce, který se zobrazí ve vyskakovacím okně, dotkněte se [Rename] a zadejte požadovaný název. Lze použít až 50 znaků.



Controller Function Settings

11

4 V případě potřeby nastavte polaritu pedálu dotykem 🗮 (Menu).

V závislosti na pedálu, který jste k nástroji připojili, může fungovat opačně (tj. jeho stisknutí nemá žádný účinek, ale jeho uvolnění ano). Pokud k takovému případu dojde, použijte toto nastavení k obrácení polarity

Skrytí vyskakovacího okna po stisknutí tlačítek ASSIGNABLE

Když stisknete jedno z tlačítek ASSIGNABLE, zobrazí se vyskakovací okno zobrazující stav přiřazené funkce. Můžete jej také skrýt Abyste to provedli, stiskněte 🚍 (Menu) na displeji Assignable, pak nastavte "Popup Window" na Off.

Přiřaditelné funkce

V seznamu níže "P" označuje pedály, "A" označuje tlačítka ASSIGNABLE. Funkce označené "i" jsou dostupné pro odpovídající pedály nebo tlačítka.

- Pro funkce označené pomocí "*," použijte pouze nožní ovladač; správnou funkci nelze zajistit pomocí nožního přepínače.
- Pro funkce označené pomocí "Range," můžete nastavit rozsah (Range) pro ovládání následovně.
 - Full: Min. Střed Max.
 - Upper: Střed Max.
 - Lower: Střed Min.
- Pro funkce označené pomocí "Control Type," pouze při přiřazení pedálu můžete zvolit chování pedálu z následujících možností. Některé funkce mají specifické chování, které je uvedeno jednotlivě.
- Toggle: Zapíná/vypíná s každým stisknutím.
- Hold A: Zapne funkci a podrží ji aktivní.
- Hold B: Vypne funkci a podrží ji neaktivní při sešlápnutí.

POZNÁMKA

Ve spodní části displeje Assignable můžete provést podrobná nastavení každé funkce, například které party budou funkcí ovlivněny atd. (dostupné položky se liší v závislosti na jednotlivých funkcích).

Funkce			Přiřaditelné	
Kategorie	Funkce	Popis	Р	A
Voice Rejstřík	Articulation 1–3	Když používáte Super Articulation Rejstřík, který má efekt odpovídající této funkci, můžete efekt aktivovat ovladačem, kterému je tato funkce přiřazena.	0	0
	Volume*	Ovládá hlasitost pomocí nožního ovladače.	0	-
	Sustain (Control Type)	Ovládá sustain. Když stisknete a podržíte ovladač, kterému je tato funkce přiřazena, všechny noty hrané na klaviatuře mají delší sustain. Uvolněním pedálu okamžitě zastavíte (utlumíte) všechny znějící tóny.	0	0
	Panel Sustain On/Off	Stejné jako tlačítko [SUSTAIN].	0	0
	Sostenuto (Control Type)	Ovládá efekt Sostenuto. Pokud zahrajete tón nebo akord na klaviatuře a stisknete ovladač, kterému je tato funkce přiřazena, zatímco držíte tón(y), budou tóny trvat tak dlouho, dokud budete ovladač držet. Všechny následující tóny ale doznívat nebudou. To umožňuje například podržet akord, zatímco ostatní tóny jsou hrány staccato. POZNÁMKA Tato funkce neovlivní žádné varhanní rejstříky ani některé super artikulační rejstříky.	0	0
	Soft (Control Type)	Ovládá efekt soft. Stisknutím ovladače, kterému je tato funkce přiřazena, se sníží hlasitost a změní se zabarvení tónů, které hrajete. Toto je účinné pouze pro určité vhodné Rejstříky.	0	0



	Funkce		Přiřaditelné	
Kategorie	Funkce	Popis	Р	Α
Voice Rejstřík	Glide (Range, Control Type)	 Když stisknete ovladač, kterému je tato funkce přiřazena, výška tónu se změní a po uvolnění ovladače se vrátí do normálu. Ve spodní části tohoto displeje můžete provést následující nastavení. Pitch Bend Range (Left, Right1/2/3): Určuje rozsah pitch bend pro každý part klaviatury, který je ovlivněn pohybem ovladače. Rozsah je od "0" do "12", přičemž každý krok odpovídá jednomu půltónu. POZNÁMKA Nastavení rozsahu Pitch Bend je sdíleno všemi ovladači souvisejícími s Pitch Bend. On Speed: Určuje rychlost změny výšky tónu při stisknutí ovladače. Off Speed: Určuje rychlost změny výšky tónu při uvolnění ovladače. 	0	0
	Mono/Poly (Typ ovladače)	 Přepíná, zda je hlas přehráván monofonně nebo polyfonně. POZNÁMKA Tato funkce má pro níže uvedené typy ovládání nožního pedálu následující specifické chování. Toggle: Přepíná mezi Mono/Poly Hold A: Sešlápnutím aktivuje Mono. Hold B: Sešlápnutím aktivuje Poly. 	0	0
	Portamento (Typ ovladače)	Efekt Portamento (plynulý přechod mezi notami) lze vytvořit pomocí ovladače, kterému je tato funkce přiřazena. Portamento vzniká, když se noty hrají ve stylu legato (tj. nota se hraje, zatímco předchozí nota je stále držena). Čas Portamenta lze upravit také na obrazovce Voice Edit (strana 49). Tuto funkci můžete zapnout nebo vypnout pro každou část klávesnice ve spodní části tohoto displeje. POZNÁMKA Tato funkce ovlivní pouze některé Rejstříky, zejména Rejstříky syntezátoru a některé basové Rejstříky. Neovlivní to žádné varhanní Rejstřík, Rejstříky Super Articulation 2 a pouze některé Rejstříky Super Articulation, i když byla funkce přiřazena ovladači.	0	0
	Portamento Time*	Ovládá parametr Portamento Time jednotlivých klávesových partů pomocí nožního ovladače. Podrobnosti o čase Portamento viz strana 41.	0	-
	Vel. Sens. for Portamento Time* (Range)	Ovládá citlivost Velocity pro Velocity až Portamento Time jednotlivých klávesových partů. Podrobnosti viz strana 51.	0	-
	Pitch Bend* (Range, Control Type)	 Umožňuje ohýbat výšku tónů nahoru nebo dolů pomocí pedálu. Tuto funkci můžete zapnout nebo vypnout pro každý klávesový part a provést následující nastavení ve spodní části tohoto displeje. Pitch Bend Range (Left, Right1/2/3): Určuje rozsah pitch bend pro jednotlivé party klaviatury, které jsou ovlivněny pohybem ovladače. Rozsah je od "0" do "12", přičemž každý krok odpovídá jednomu půltónu. POZNÁMKA Nastavení Pitch Bend Range je sdíleno všemi ovladači souvisejícími s Pitch Bend. 	0	-
	Modulation (+), (–)*	Aplikuje vibrato a další efekty na noty hrané na klaviatuře.	0	-
	Modulation (+), (–) Alt (Typ ovladače)	Toto je mírná variace na modulaci výše, ve které lze efekty (průběh vlny) střídavě zapínat/vypínat.	0	0
	Initial Touch On/Off (Typ ovladače)	Zapne/vypne nastavení Initial Touch pro jednotlivé klávesové party na displeji Keyboard.	0	0



		Funkce	Přiřad	itelné
Kategorie	Funkce	Popis	Р	A
Voice Rejstřík	Left Hold On/Off (Typ ovladače)	Stejné jako tlačítko [LEFT HOLD].	0	0
	Pedal Control (Wah)*	Aplikuje efekt wah na noty hrané na klaviatuře. POZNÁMKA Efekt lze aplikovat pouze na určité Rejstříky.	0	-
	Organ Rotary Slow/Fast (Typ ovladače)	Přepíná rychlost rotačního reproduktoru (strana 56) mezi "Pomalu" a "Rychle". POZNÁMKA Tato funkce má pro níže uvedené typy ovládání nožního pedálu následující specifické chování. • Toggle: Přepíná mezi Fast/Slow • Hold A: Fast • Hold B: Slow	0	0
	Kbd Harmony/Arpeggio On/Off (Typ ovladače)	Stejné jako tlačítko [HARMONY/ARPEGGIO].	0	0
	Arpeggio Hold (Typ ovladače)	Když je tato funkce zapnutá, přehrávání Arpeggia pokračuje i po uvolnění klaviatury a poté se zastaví, když je tato funkce vypnuta. Ujistěte se, že je vybrán jeden z typů Arpeggia a tlačítko [HARMONY/ ARPEGGIO] je zapnuté.	0	0
Registration	Registration Memory	Stejné jako tlačítko REGISTRATION MEMORY [MEMORY].	0	0
	Registration Memory 1–10	Stejné jako tlačítka REGISTRATION MEMORY [1]–[10].	0	0
	Registration Sequence +/–	Postupuje dopředu/dozadu prostřednictvím Registrační sekvence. POZNÁMKA Pokud chcete použít pedál, nastavte "Pedal Control" na displeji Registration Sequence (strana 114).	-	0
	Registration Bank +/-	Stejné jako tlačítka REGIST BANK [+]/[–].	0	0
	Registration Freeze On/Off	Stejné jako [On]/[Off] na displeji Registration Freeze (strana 113).	0	0
	Registration Sequence On/Off	Stejné jako [On]/[Off] na displeji Registration Sequence (strana 114).	0	0
Live Control	Live Control Knob Assign	Stejné jako tlačítko [KNOB ASSIGN].	0	0
	Live Control Slider Assign	Stejné jako tlačítko [SLIDER ASSIGN].	0	0
	Live Control Joystick Assign	Postupně přepíná typy přiřazení joysticku (1–3). Podrobnosti naleznete v uživatelské příručce.	0	0
	Live Control Joystick Hold On/Off (Typ ovladače)	Stejné jako tlačítko [JOYSTICK HOLD].	0	0
	Live Control Reset Value	Stejné jako [Reset Value] na displeji Live Control (strana 145). Resetuje hodnoty všech přiřaditelných funkcí Live Control.	0	0
Chord	Chord Looper On/Off	Stejné jako tlačítko CHORD LOOPER [ON/OFF].	0	0
Looper	Chord Looper Rec/Stop	Stejné jako tlačítko CHORD LOOPER [REC/STOP].	0	0

11



		Funkce	Přiřad	itelné
Kategorie	Funkce	Popis	Р	A
Style	Style Start/Stop	Stejné jako tlačítko STYLE CONTROL [START/STOP].	0	0
	Synchro Start On/Off	Stejné jako tlačítko [SYNC START].	0	0
	Synchro Stop On/Off	Stejné jako tlačítko [SYNC STOP].	0	0
	Intro 1–3	Stejné jako tlačítka INTRO [I]–[III].	0	0
	Main A–D	Stejné jako tlačítka MAIN VARIATION [A]–[D].	0	0
	Fill Down	Přehraje Fill-in, po kterém automaticky následuje sekce Main tlačítka nalevo.	0	0
	Fill Self	Přehraje fill-in.	0	0
	Fill Break	Přehraje break.	0	0
	Fill Up	Přehraje fill-in, po kterém automaticky následuje sekce Main tlačítka napravo.	0	0
	Ending 1–3	Stejné jako tlačítka ENDING/rit. [I]–[III].	0	0
	Acmp On/Off	Stejné jako tlačítko [ACMP].	0	0
	OTS Link On/Off	Stejné jako tlačítko [OTS LINK].	0	0
	Auto Fill In On/Off	Stejné jako tlačítko [AUTO FILL IN].	0	0
	Half Bar Fill In (Control Type)	Když je tato funkce zapnutá, změna sekcí Stylu v první době aktuální sekce spustí další sekci od středu s automatickým fill- inem.	0	0
		POZNÁMKA Když vyberete Audio Styl, funkce nebude fungovat.		
	Fade In/Out	Zapíná/vypíná funkci Fade In/Fade Out pro přehrávání stylů, MIDI Skladeb atd. Ve spodní části tohoto displeje lze nastavit následující parametry.	0	0
		 Fade In Time: Určuje čas, který trvá, než se hlasitost Stylu/Skladby zesílí nebo přejde z minima na maximum (rozsah 0–20,0 sekund). 		
		 Fade Out Time: Určuje dobu, za kterou se hlasitost Stylu/Skladby zeslabí nebo přejde z maxima na minimum (rozsah 0–20,0 sekund). 		
		 Fade Out Hold Time: Určuje dobu, po kterou je hlasitost udržována na 0 po zeslabení (rozsah 0–5,0 sekund). 		
	Fingered/Fingered On Bass	Pedál střídavě přepíná mezi režimy "Fingered" a "Fingered On Bass". (strana 9).	0	0
	Bass Hold (Control Type)	Když je tato funkce zapnutá, basová nota Stylu zůstane zachována, i když se během přehrávání Stylu změní akord. POZNÁMKA	0	0
		Pokud je prstoklad nastaven na "Al Full Keyboard", funkce nefunguje.		
	One Touch Setting 1–4	Stejné jako tlačítka ONE TOUCH SETTING [1]–[4].	0	0
	One Touch Setting +/–	Vyvolá další/předchozí nastavení One Touch Setting.	0	0
Multi Pad	Multi Pad 1–4	Stejné jako tlačítka MULTI PAD CONTROL [1]–[4].	0	0
	Multi Pad Select	Stejné jako tlačítko MULTI PAD CONTROL [SELECT, SYNC START].	0	0
	Multi Pad Stop	Stejné jako tlačítko MULTI PAD CONTROL [STOP].	0	0



	Funkce		Přiřaditelné	
Kategorie	Funkce	Popis	Р	A
Song	Song A Play/Pause	Stejné jako tlačítko SONG A [PLAY/PAUSE].	0	0
	Song A Previous	Stejné jako tlačítko SONG A [PREV].	0	0
	Song A Next	Stejné jako tlačítko SONG A [NEXT].	0	0
	Song A Single Repeat On/Off	Stejné jako SONG A 📮 (Repeat) na displeji Song Playback v režimu Dual Player.	0	0
	Song A Vocal Cancel On/Off	Stejné jako SONG A Audio (Vocal Cancel) na displeji Song Playback v režimu Dual Player.	0	0
	Song A Time Stretch* (Range)	Ovládá nastavení SONG A Audio 💿 100% (Time Stretch) na displeji Song Playback pomocí nožního ovladače.	0	-
	Song A Pitch Shift* (Range)	Ovládá nastavení SONG A Audio 🦸 💿 (Pitch Shift) na displeji Song Playback pomocí nožního ovladače.	0	-
	Song A A-B Repeat	Stejné jako SONG A Audio 📧 (A-B Repeat) na displeji Song Playback v režimu Dual Player.	0	0
	Song B Play/Pause	Stejné jako tlačítko SONG B [PLAY/PAUSE].	0	0
	Song B Previous	Stejné jako tlačítko SONG B [PREV].	0	0
	Song B Next	Stejné jako tlačítko SONG B [NEXT].	0	0
	Song B Single Repeat On/Off	Stejné jako SONG B 📮 (Repeat) na displeji Song Playback v režimu Dual Player.	0	0
	Song B Vocal Cancel On/Off	Stejné jako SONG B Audio 🛛 🥥 (Vocal Cancel) na displeji Song Playback v režimu Dual Player.	0	0
	Song B Time Stretch* (Range)	Ovládá nastavení SONG A Audio <a> Image: 100% (Time Stretch) na displeji Song Playback pomocí nožního ovladače.	0	-
	Song B Pitch Shift* (Range)	Ovládá nastavení SONG A Audio (Pitch Shift) na displeji Song Playback pomocí nožního ovladače.	0	-
	Song B A-B Repeat	Stejné jako SONG B Audio 🕼 (A-B Repeat) na displeji Song Playback v režimu Dual Player.	0	0
	Song MIDI Synchro Start On/Off	Stejné jako 関 (Sync Start) na displeji Song Playback v režimu Dual Player.	0	0
	Song MIDI Position Memorize On/Off	Stejné jako Song Position [M] na displeji Song Playback v režimu Dual Player.	0	0
	Song MIDI Position Marker 1–4	Stejné jako Song Position [1]–[4] na displeji Song Playback v režimu Dual Player.	0	0
	Song MIDI Position Loop On/Off	Stejné jako Song Position [Loop] na displeji Song Playback v režimu Dual Player.	0	0
	Song List Shuffle On/Off	Stejné jako 🔀 (Shuffle) na displeji Song Playback v režimu Song List (strana 70).	0	0
	Score Page +/	Když je Skladba zastavena, můžete přejít na další/předchozí stránku notace (po jedné stránce).	0	0
	Lyrics Page +/-	Když je Skladba zastavena, můžete přejít na další/předchozí stránku textu (po jedné stránce).	0	0
	Text Viewer Page +/-	Můžete přejít na další/předchozí textovou stránku (po jedné stránce).	0	0

Controller Function Settings

11



		Funkce	Přiřad	itelné
Kategorie	Funkce	Popis	Р	A
Mic	Talk On/Off	Stejné jako tlačítko [TALK].	0	0
	VH Harmony On/Off (Typ ovladače)	Zapíná a vypíná "Harmony" na displeji Vocal Harmony (strana 123).	0	0
	VH Effect On/Off (Typ ovladače)	Zapíná a vypíná "Effect" na displeji Vocal Harmony (strana 126).	0	0
Overall	Part On/Off	Současně zapne/vypne požadované party.	0	0
	Insertion Effect On/Off (Typ ovladače)	Zapíná a vypíná Insertion efekty (strana 133).	0	0
	Metronome On/Off	Zapíná a vypíná metronom.	0	0
	Tempo +/–	Stejné jako tlačítka TEMPO [+]/[–].	0	0
	Reset/Tap Tempo	Stejné jako tlačítko [TAP TEMPO].	0	0
	Master Tempo* (Range)	Změní tempo aktuálně vybraného stylu nebo skladby. Dostupný rozsah tempa se liší v závislosti na zvoleném stylu/skladbě. Stejné jako "Tempo (Master tempo)" v Live Control (strana 145).	0	-
	Style Tempo Lock/Reset	Stisknutí ovladače, kterému je tato funkce přiřazena, změní nastavení "Tempo" na displeji nastavení stylu z "Reset" na "Lock". Dalším stisknutím se nastavení vrátí na "Reset". "Podrobnosti o chování změny stylu "Tempo" viz strana 12.	0	0
	Style Tempo Hold/Reset	Stisknutím pedálu nebo tlačítka změníte nastavení "Tempo" na displeji Style Setting z "Reset" na "Hold". Dalším stisknutím se nastavení vrátí na "Reset". Podrobnosti o chování změny stylu "Tempo" viz strana 12.	0	0
	Transpose +/-	Stejné jako tlačítka TRANSPOSE [+]/[–].	0	0
	Upper Octave +/-	Stejné jako tlačítka UPPER OCTAVE [+]/[–].	0	0
	Scale Tune Quick Setting	Umožňuje přímo provést nastavení dílčí stupnice (strana 43). Při stisknutém ovladači, kterému je tato funkce přiřazena, stiskněte požadovaná tlačítka a poté ovladač uvolněte. Tím se aktivuje dílčí stupnice s vámi zadanými klíči nastavenými na -50 centů. Chcete-li zrušit nastavení dílčí stupnice, znovu stiskněte ovladač a poté jej uvolněte bez stisknutí jakékoli klávesy.	0	0
	Scale Tune Bypass On/Off	Stejné jako [Bypass] na displeji Scale Tune (strana 43). Dočasně deaktivuje všechna nastavení Scale Tune. To vám umožní slyšet zvuk pro účely srovnání.	0	0
	Percussion	Pedál hraje na bicí nástroj vybraný ve spodní části tohoto displeje (nebo v okně vyvolaném dotykem "Kit", "Kategorie" nebo "Nástroj"). V okně Drum Kit Instrument Selection můžete k výběru nástroje použít také klaviaturu. POZNÁMKA Když vyberete bicí nástroj stisknutím klávesy na klaviatuře, rychlost, se kterou klávesu stisknete, určuje hlasitost perkusí.	0	-
	Voice Guide On/Off	Zapne nebo vypne funkci Hlasový průvodce (strana 164).	0	0
	No Assign	Není přiřazena žádná funkce.	-	0
Editace typů přiřazení Live Control Knobů, Sliderů a Joysticku (Live Control)

Nastavení funkcí knobů nebo posuvníků Live Control (nazývaných "Assign Types") lze podle potřeby měnit z různých možností.

Provozní displej lze vyvolat pomocí [MENU] \rightarrow [Live Control].



- **1** Stiskněte [Knob/Slider] nebo [Joystick] na displeji pro výběr požadovaného ovladače pro nastavení.
- 2 Stiskněte požadovanou osu knobu, slideru nebo joysticku.

Dalším dotykem vyvoláte seznam funkcí.

3 Vyberte funkci pro osu knobu, slideru nebo joysticku.

Informace o jednotlivých funkcích naleznete na stránkách 146-148.

POZNÁMKA

Typ přiřazení posuvníku "Balance" nelze upravit; vždy se používal k ovládání vyvážení hlasitosti mezi party.

4 Proveďte potřebná nastavení vybrané funkce zobrazené ve spodní části displeje.

Můžete provést podrobná nastavení vybrané funkce, například které části jsou funkcí ovlivněny atd. U joysticku zaškrtávací značky napravo od každé položky určují, zda budou odpovídající položky ovlivněny tlačítkem HOLD na joysticku nebo ne.

Chcete-li změnit název funkce, který se zobrazí v zobrazení Live Control (vedlejší zobrazení) nebo ve vyskakovacím okně Joystick, klepněte na [Rename] a zadejte požadovaný název. Lze použít až devět znaků.

Zobrazení vyskakovacího okna při použití joysticku

Ve výchozím nastavení se vyskakovací okno joysticku, které zobrazuje stav parametru, zobrazí pouze po stisknutí tlačítka, kterému je přiřazeno "Live Control Joystick Assign".

Můžete však nastavit, aby se vyskakovací okno zobrazovalo také při použití joysticku.

Chcete-li tak učinit, dotkněte se 🧮 (Menu) na displeji Live Control a poté nastavte "Joystick Pop-up" to On.

Resetujte hodnoty všech přiřaditelných funkcí Live Control

Dotykem [Reset Value] v horní části displeje Live Control můžete resetovat všechna nastavení hodnot funkcí, které lze přiřazené knobům, posuvníkům a joysticku na výchozí tovární hodnoty.

POZNÁMKA

U joysticku můžete resetovat hodnotu funkce přiřazené každé jednotlivé ose. Chcete-li to provést, stiskněte tlačítko, ke kterému je přiřazeno "Live Control Joystick Assign", abyste vyvolali vyskakovací okno joysticku, a poté se dotkněte [Reset] na indikaci požadované funkce. 11

Přiřaditelné funkce

POZNÁMKA

Ve spodní části displeje Live Control můžete provést podrobná nastavení každé funkce, například které části budou funkcí ovlivněny atd. (položky závisí na každé funkci).

Kategorie	Funkce	Popis
Mixer	Volume	Ovládá hlasitost vybraných partů nebo kanálů.
	VolRatio (Volume Ratio)	Ovládá hlasitost vybraných partů nikoli jako absolutní hodnotu, ale jako poměr. Rozsah je 0-100-200%.
	KbdVol (Keyboard Volume)	Nastavuje hlasitost všech částí klaviatury. To je výhodné pro nastavení hlasitosti všech klávesových partů dohromady pro optimální vyvážení s ostatními (MIDI Song, Styl, Multi Pady atd.).
	Balance	Upraví vyvážení hlasitosti mezi party A a B. Ve vyskakovacím okně vyvolaném pomocí [Balance Setting] ve spodní části tohoto displeje můžete vybrat, které party patří k A nebo B.
	RatioBal (Ratio Balance)	Nastavuje vyvážení poměru hlasitosti mezi party A a B. Party patřící k části A nebo B si můžete vybrat ve vyskakovacím okně vyvolaném pomocí [Balance Setting] ve spodní části tohoto displeje.
	Pan	Určuje stereo polohu vybraných partů.
	Reverb	Upraví hloubku Reverbu vybraných partů.
	Chorus	Upraví hloubku Chorusu vybraných partů.
	Rev&Cho (Reverb & Chorus)	Upraví hloubku Reverbu a Chorusu vybraných partů.
	InsEffect (Insertion Effect Depth)	Upraví hloubku Insertion efektu vybraných partů.
	EQHighG (EQ High Gain)	Zesiluje nebo zeslabuje vysoké pásmo EQ pro vybrané party.
	EQLowG (EQ Low Gain)	Zesiluje nebo zeslabuje hluboké pásmo EQ pro vybrané party.
	Cutoff	Upraví mezní frekvenci filtru pro vybrané party.
	Resonance	Upraví rezonanci filtru pro vybrané party.
	Cut&Reso (Cutoff & Resonance)	Upraví mezní frekvenci a rezonanci filtru pro vybrané party.
	Filter	Upraví parametry, jako je mezní frekvence a rezonance filtru pro vybrané party. Parametry se však nemění rovnoměrně, ale jsou speciálně naprogramovány tak, aby se měnily individuálně pro optimální zvuk, což vám umožňuje filtrovat zvuk pro nejlepší hudební výsledky.
Voice	Attack	Upraví dobu, za kterou zvolené party dosáhnou své maximální úrovně po zahrání klávesy. POZNÁMKA Některé Rejstříky (jako např. Rejstříky klavíru a E. klavíru) nemusí být tímto nastavením ovlivněny.
	Decay	Upravuje dobu, za kterou vybraný part dosáhne úrovně udržení po dosažení maximální úrovně.
	Release	Upraví dobu, za kterou vybrané party po uvolnění klávesy ztiší.
	Atk&Dec (Attack & Decay)	Upravuje jak čas Attack, tak Decay vybraných partů.
	Atk&Rel (Attack & Release)	Upravuje jak čas Attack, tak Release vybraných partů.

DALŠÍ STR.

Kategorie	Funkce	Popis
Voice	Mod(+), Mod (–) (Modulation (+), Modulation (–))	Aplikuje vibrato a další efekty na noty hrané na klaviatuře.
	Tuning	Určuje výšku tónu vybraných klávesových partů.
	Octave	Určuje rozsah změny výšky v oktávě pro vybrané klávesové party.
	PitchBend	 Umožňuje ohýbat výšku tónů nahoru nebo dolů pomocí ovladače, kterému je tato funkce přiřazena. Tuto funkci můžete zapnout nebo vypnout pro každý klávesový part a provést následující nastavení ve spodní části tohoto displeje. Pitch Bend Range (Left, Right1-3): Určuje rozsah pitch bendu pro každý part klaviatury ovlivněný pohybem ovladače. Rozsah je od "0" do "12", přičemž každý krok odpovídá jednomu půltónu. Nastavení této funkce je sdíleno všemi souvisejícími ovladači.
	PBRange (Pitch Bend Bange)	Určuje rozsah ohybu výšky tónu pro vybrané klávesové party (strana 140).
	PortaTime (Portamento Time)	Určuje čas Portamenta pro vybrané klávesové party (strana 41).
	VelPTSens (Vel. Sens. for Portamento Time)	Ovládá citlivost Velocity pro Velocity to Portamento Time každého klávesového partu. Podrobnosti viz strana 51.
	FMDetune (FM Voice Detune)	Ovládá funkci Detune pro FM Rejstřík. Podrobnosti viz strana 55.
	FMSpread (FM Voice Spread)	Ovládá funkci Spread pro FM Rejstřík. Podrobnosti viz strana 55.
Harmony/ Arpeggio	HrmArpVol (Kbd Harmony/Arpeggio Volume)	Nastavuje hlasitost funkce Keyboard Harmony nebo Arpeggio.
	ArpVel (Arpeggio Velocity)	Nastavuje dynamiku každé noty Arpeggia. Hodnota zobrazená v zobrazení Live Control je uvedena jako procento výchozí hodnoty pro každý typ Arpeggia.
	ArpGateT (Arpeggio Gate Time)	Upraví délku každé noty Arpeggio. Hodnota zobrazená v zobrazení Live Control je uvedena jako procento výchozí hodnoty pro každý typ Arpeggia.
	ArpUnitM (Arpeggio Unit Multiply)	Upravte rychlost Arpeggia. Hodnota zobrazená v zobrazení Live Control je uvedena jako procento výchozí hodnoty pro každý typ Arpeggia.
Style	AmbiDepth (Ambience Depth)	Ovládá vyvážení Wet/Dry rytmických partů přehrávání Stylu.
	DynCtrl (Dynamics Control)	Ovládá dynamiku přehrávání Stylu. Tím se změní intenzita přehrávání Stylu, nikoli pouze hlasitost.
	RtgRate (Style Retrigger Rate)	Upraví délku Style Retrigger. Toto je zobrazeno jako 1, 2, 4, 8, 16 nebo 32 v zobrazení Live Control, což označuje délky not. První část aktuálního Stylu se opakuje v zadané délce.
	RtgOnOff (Style Retrigger On/Off)	Zapíná/vypíná funkci Style Retrigger. Je-li nastaveno na on, konkrétní délka první části aktuálního Stylu se opakuje, když se hraje akord. POZNÁMKA
		Funkce Style Retrigger se aplikuje pouze na hlavní sekci Stylu.
	RtgOff&Rt (Style Retrigger On/Off & Rate)	Zapíná/vypíná funkci Style Retrigger a upravuje její délku. Otočením knobu doleva se funkce vypne; otočením doprava funkci zapnete a zkrátíte délku.

Controller Function Settings

11



Kategorie	Funkce	Popis
Style	StyMuteA (Style Track Mute A)	Zapne/vypne přehrávání kanálů Stylu. Otočením knobu do levé krajní polohy (nebo posunutím jezdce dolů) se zapne pouze kanál Rhythm 2 a ostatní kanály se vypnou. Otočením knobu ve směru hodinových ručiček (nebo posunutím posuvníku nahoru) z této polohy se kanály zapnou v pořadí Rhythm 1, Bass, Chord 1, Chord 2, Pad, Phrase 1, Phrase 2 a všechny kanály se zapnou, když knob dosáhne do polohy úplně vpravo (nebo jezdec do horní polohy).
	StyMuteB (Style Track Mute B)	Zapne/vypne přehrávání kanálů Stylu. Otočením knobu do levé polohy (nebo posunutím jezdce dolů) se zapne pouze kanál Chord 1 a ostatní kanály se vypnou. Otočením knobu ve směru hodinových ručiček (nebo posunutím jezdce nahoru) z této polohy se kanály zapnou v pořadí Chord 2, Pad, Bass, Fráze 1, Fráze 2, Rhythm 1, Rhythm 2 a všechny kanály se zapnou, když knob dosáhne do polohy úplně vpravo (nebo jezdec do horní polohy).
Mic	VHBalance (VH Harmony Balance)	Nastavuje rovnováhu mezi hlavním vokálem a zvukem Vocal Harmony. Podrobnosti naleznete v části Harmony "Balance" strana 125.
	VHEffect (VH Effect To Lead)	Upraví hloubku efektu Vocal Harmony aplikovanou na notu Lead.
Overall	Tempo (Master Tempo)	Změní tempo aktuálně vybraného Stylu nebo Skladby. Dostupný rozsah tempa se liší v závislosti na zvoleném Stylu/Skladbě.
	 (No Assign)	Není přiřazena žádná funkce.

Obsah kapitoly

Základní postup pro MIDI nastavení149	•
System — MIDI System nastavení 15	1
Transmit — MIDI Transmit Channel nastavení152	2
Receive — MIDI Receive Channel nastavení15	3
On Bass Note — nastavení basového tónu pro přehrávání Stylu přes MIDI 154	4
Chord Detect — nastavení akordu pro přehrávání Stylu přes MIDI 154	ŧ
Externí ovladač — MIDI Controller nastavení	5
Funkce reagující na kontinuální vstup hodnot	ò
Funkce reagující na zapnutí/vypnutí	7

Základní postup pro MIDI nastavení

V této sekci můžete provést nastavení nástroje související s MIDI. Tento nástroj vám poskytuje sadu deseti předprogramovaných šablon, které vám umožní okamžitě a snadno překonfigurovat nástroj tak, aby odpovídal vaší konkrétní MIDI aplikaci nebo externímu zařízení.

Předprogramované šablony můžete upravit a uložit do souboru jako své původní šablony. Můžete si také uložit, která šablona se použije pro Registrační paměť, a později ji pohodlně vyvolat.

Provozní displej lze vyvolat pomocí [MENU] \rightarrow [MIDI].



1 Dotkněte se boxu (zobrazen nahoře na displeji), pak zvolte na přednastavenou MIDI šablonu. Pokud jste již vytvořili originální MIDI šablonu a uložili ji jako soubor (v krocích 2 a 3 níže), můžete tuto šablonu vybrat také na záložce User.

Podrobnosti o předprogramovaných MIDI šablonách viz strana 150.



2 Pokud chcete, upravte MIDI parametry MIDI šablony zvolené v kroku 1 v odpovídajících nastaveních na displeji.

Displej	Popis	Strana
System	Umožňuje nastavit parametry související s MIDI systémem.	151
Transmit	Umožňuje nastavit parametry související s MIDI přenosem.	152
Receive	Umožňuje nastavit parametry související s MIDI příjmem.	153
On Bass Note	Umožňuje vybrat MIDI kanály, jejichž MIDI data přicházející z externího MIDI zařízení budou použita pro detekci basové noty pro přehrávání Stylu.	154
Chord Detect	Umožňuje vybrat MIDI kanály, jejichž MIDI data přicházející z externího MIDI zařízení budou použita pro detekci typu akordu pro přehrávání Stylu.	154
External Controller	Umožňuje vybrat funkci přiřazenou k připojenému MIDI kontroleru.	155

3 Po dokončení editace na jednotlivých displejích, stiskněte 🚔 (Save) pro uložení nastavení jako vaší vlastní MIDI šablony.

Předprogramované MIDI šablony

All Parts	Přenáší všechny party včetně klávesových partů (Pravý 1–3, Levý), s výjimkou partů Skladby.
Keyboard & Style	V podstatě stejné jako "All Parts" s výjimkou toho, jak jsou spravovány klávesové party. Pravé části jsou zpracovány jako "Upper" namísto Main a Layer a levá část je zpracována jako "Lower".
Master Keyboard1, 2	V tomto nastavení nástroj funguje jako "master" keyboard, hraje a ovládá jeden nebo více připojených tónových generátorů nebo jiných zařízení (jako je počítač/sekvencer). Master KBD1 vysílá zprávy AT (After Touch), zatímco Master KBD2 ne (strana 152).
Clock External A	Přehrávání nebo nahrávání (Skladby, Stylu atd.) se synchronizuje s externími MIDI hodinami přes MIDI A port namísto interních hodin nástroje. Tato šablona by měla být použita, pokud chcete, aby bylo tempo (synchronizace) ovládáno z připojeného MIDI zařízení.
MIDI Accordion 1–4	MIDI akordeony umožňují přenášet MIDI data a hrát připojené tónové generátory z klaviatury a basových/ akordových tlačítek akordeonu. Tyto šablony vám umožňují ovládat hru na klaviaturu a přehrávání stylu z MIDI akordeonu. Vyberte šablonu, která odpovídá vašemu MIDI akordeonu, v závislosti na různých nastaveních příjmu (1–4).
MIDI Pedal1	MIDI pedálové jednotky vám umožňují hrát připojené tónové generátory nohama (obzvláště vhodné pro hraní basových partů s jednou notou). Tato šablona vám umožňuje hrát/ovládat kořen akordu při přehrávání stylu pomocí MIDI pedálové jednotky.
MIDI Pedal2	Tato šablona vám umožňuje hrát basový part pro přehrávání Stylu pomocí MIDI pedálové jednotky.
MIDI OFF	Nejsou vysílány ani přijímány žádné MIDI signály.

System — MIDI System nastavení

Zde uvedená vysvětlení platí, když v kroku 2 vyvoláte zobrazení "Systém" na straně 150.

Clock		Určuje, zda je nástroj řízen svými vlastními interními hodinami ("Internal") nebo MIDI hodinami ("MIDI A", "MIDI B", "USB1", "USB2" a "Wireless LAN") přijímanými z externího zařízení . "Interní" je normální nastavení hodin, když je nástroj používán samostatně nebo jako hlavní klaviatura pro ovládání externích zařízení. Pokud nástroj používáte s externím sekvencerem, MIDI počítačem nebo jiným MIDI zařízením a chcete jej synchronizovat s tímto zařízením, nastavte tento parametr na příslušné nastavení: "MIDI A", "MIDI B", "USB2" nebo "Wireless LAN". V takovém případě se ujistěte, že je externí zařízení správně připojeno (např. ke konektoru MIDI IN nástroje) a že správně vysílá hodinový signál MIDI. Když je toto nastaveno pro ovládání externím zařízením ("MIDI A", "MIDI B", "USB2" nebo "Wireless LAN"), Tempo je označeno jako "EXT". na displeji Tempo.
		Pokud jsou hodiny nastaveny jinak než "Internal", Styl, Skladbu, metronom a tempo nelze ovládat tlačítky na tomto nástroji.
		POZNAMKA "Wireless LAN" se zobrazí pouze v případě, že je zahrnuta funkce bezdrátové sítě LAN. V závislosti na vaší oblasti nemusí být funkce bezdrátové sítě LAN zahrnuta.
Transmit Clock		Zapíná nebo vypíná vysílání MIDI hodin (F8). Při nastavení na "Off" nejsou přenášeny žádné MIDI hodiny ani data Start/Stop, i když je přehrávána Skladba nebo Styl.
Transpose MIDI Input		Určuje, zda je nastavení transpozice nástroje aplikováno na události not přijímané z externího zařízení přes MIDI.
Start/Stop		Určuje, zda příchozí zprávy FA (start) a FC (stop) ovlivňují přehrávání Skladby nebo Stylu.
Local Control		Zapne nebo vypne místní ovládání pro jednotlivé party. Když je Local Control nastaveno na "On", klaviatura nástroje ovládá svůj vlastní (lokální) interní generátor tónů, což umožňuje hrát interní zvuky přímo z klaviatury. Pokud nastavíte Local na "Off", klaviatura a kontrolery jsou vnitřně odpojeny od sekce tónového generátoru nástroje, takže při hraní na klaviaturu nebo používání kontrolerů nevychází žádný zvuk. To vám například umožňuje používat externí MIDI sekvencer pro přehrávání interních zvuků nástroje a používat klaviaturu nástroje k nahrávání not do externího sekvenceru a/nebo přehrávání externího generátoru tónů.
System Exclusive Message	Transmit	Určuje, zda jsou z tohoto nástroje přenášeny zprávy MIDI System Exclusive (On) nebo ne (Off).
	Receive	Určuje, zda jsou zprávy MIDI System Exclusive tímto nástrojem rozpoznávány (On) nebo ne (Off).
Chord System Exclusive Message	Transmit	Určuje, zda jsou z tohoto nástroje přenášena (On) nebo ne (Off) exkluzivní data MIDI akordů (detekce akordů. základ a typ).
	Receive	Určuje, zda jsou tímto nástrojem rozpoznána (On) nebo ne (Off) exkluzivní data MIDI akordů (detekce akordů. základ a typ).

Transmit — MIDI Transmit Channel nastavení

Zde uvedená vysvětlení platí, když vyvoláte displej "Transmit" v kroku 2 na straně 150. Toto určuje, který MIDI kanál se použije pro každý part, když jsou MIDI data přenášena z tohoto nástroje.



Tečky odpovídající každému kanálu (1–16) krátce zablikají, kdykoli jsou na kanálu (kanálech) vysílána nějaká data.

1 Pro jednotlivé party, vyberte MIDI Vysílací kanál, na kterém budou MIDI data odpovídajícího Partu vysílána.

S výjimkou dvou níže uvedených částí je konfigurace součástí stejná, jaká již byla vysvětlena jinde v návodu k obsluze.

- Upper: Klávesový part hraný na pravé straně klaviatury od bodu dělení pro Rejstříky (RIGHT 1, 2 a 3).
- Lower: Klávesový part hraný na levé straně klaviatury od bodu dělení pro Rejstříky. Toto není ovlivněno stavem zapnutí/ vypnutí tlačítka [ACMP].

POZNÁMKA

Pokud je stejný přenosový kanál přiřazen několika různým partům, jsou přenášené MIDI zprávy sloučeny do jediného kanálu, což má za následek neočekávané zvuky a možné závady v připojeném MIDI zařízení.

POZNÁMKA

Přednastavené skladby nelze přenášet, i když jsou pro vysílání nastaveny správné kanály skladeb 1–16.

2 Stiskněte [▶] pro vyvolání další stránky, pak vyberte, které MIDI zprávy budou vysílány na jednotlivých partech.

Následující MIDI zprávy lze nastavit na displeji Transmit/Receive.

•Note (Note events).....strana 96

- CC (Control Change).....strana 96
- PC (Program Change)strana 96
- PB (Pitch Bend)strana 96
- AT (After Touch).....strana 96

Receive—MIDI Receive Channel nastavení

Vysvětlení zde platí, když vyvoláte displej "Receive" v kroku 2 na straně 150. Toto určuje, který Part se použije pro jednotlivé MIDI kanály, když jsou MIDI data rozpoznána tímto nástrojem.



Tečky odpovídající každému kanálu (1–16) krátce zablikají, kdykoli jsou na kanálu (kanálech) přijata nějaká data.

1 Pro jednotlivé party, vyberte MIDI Vysílací kanál na kterém budou MIDI data odpovídajícího Partu přijímána z externího MIDI zařízení.

Při připojení přes USB může tento nástroj zpracovávat MIDI data 32 kanálů (16 kanálů × 2 porty). S výjimkou dvou níže uvedených částí je konfigurace součástí stejná, jaká již byla vysvětlena jinde v návodu k obsluze.

- Keyboard: Přijaté notové zprávy řídí výkon klaviatury nástroje.
- Extra Part 1–5: Těchto pět částí je speciálně vyhrazeno pro příjem a přehrávání MIDI dat. Normálně tyto části samotný nástroj nepoužívá.
- 2 Stiskněte [▶] pro vyvolání další stránky, pak vyberte, které MIDI zprávy budou přijímány pro jednotlivé kanály.



On Bass Note — nastavení basového tónu pro přehrávání Stylu přes MIDI

Vysvětlení zde platí, když vyvoláte zobrazení "On Bass Note" v kroku 2 na straně 150. Toto nastavení zde vám umožní určit basový tón pro přehrávání Stylu na základě notových zpráv přijatých přes MIDI. Zprávy o zapnutí/vypnutí not přijaté na kanálu(ech) nastaveném na zapnuto jsou rozpoznány jako basové tóny akordů pro přehrávání Stylu. Basový tón bude detekován bez ohledu na nastavení [ACMP] nebo Split Point. Když je několik kanálů současně zapnuto, basový tón je detekován ze sloučených MIDI dat přijatých přes tyto kanály.



Klepnutím na číslo požadovaného kanálu zadejte značku zaškrtnutí. Opětovným klepnutím na stejné místo zaškrtnutí odstraníte.

Chord Detect — nastavení akordu pro přehrávání Stylu přes MIDI

Vysvětlení zde platí, když vyvoláte displej "Chord Detect" v kroku 2 na straně 150. Toto nastavení zde vám umožní určit typ akordu pro přehrávání Stylu na základě notových zpráv přijatých přes MIDI. Zprávy o zapnutí/vypnutí not přijaté na kanálech nastavených na zapnuto jsou rozpoznány jako noty pro detekci akordů při přehrávání Stylu. Akordy, které mají být detekovány, závisí na typu prstokladu. Typy akordů budou detekovány bez ohledu na nastavení [ACMP] nebo rozdělení bodu. Když je několik kanálů současně zapnuto, typ akordu je detekován ze sloučených MIDI dat přijatých přes tyto kanály.



Klepnutím na číslo požadovaného kanálu zadejte značku zaškrtnutí. Opětovným klepnutím na stejné místo zaškrtnutí odstraníte.

Externí ovladač – MIDI Controller nastavení

Vysvětlení zde platí, když vyvoláte displej "External Controller" v kroku 2 na straně 150.

Připojením vhodného externího MIDI zařízení (jako je MIDI nožní ovladač, počítač, sekvencer nebo master keyboard) ke Genos2 můžete pohodlně ovládat širokou škálu operací a funkcí pomocí MIDI zpráv (zprávy o změně ovládání a zprávy o zapnutí/ vypnutí not) ze zařízení – pro změnu nastavení a ovládání zvuku při živém hraní. Každé zprávě lze přiřadit různé funkce.

Ujistěte se, že jste na tomto displeji nastavili příslušný MIDI port a kanál pro ovládání externím MIDI zařízením.



1 Vyberte funkci přiřazenou jednotlivým číslům změny ovládání nebo číslům not.

		2	2	3
MIDI	All Parts	5	Save	\times
System	MIDI Por	t Of	f MIDI Ch	16
	CC / Note	Function	Part	
Transmit	CC#7 / -	Expression	Right1	
Receive	CC#1 / -	No Assign		
	CC#2 / -	No Assign		
	CC#3 / -	No Assign		
On Bass Note	CC#4 / -	No Assign		1/5
Chord Detect	CC#0 / C#-1	Style Start/Stop		•
	CC#5 / D-1	Fill Down		
	CC#6 / Eb-1	Fill Self	-	
External Controller			*Europe CTV	L C manufac

Na tomto displeji lze provést dva typy nastavení (níže):

• CC#7, 1, 2, 3, 4

MIDI zařízení odešle zprávu o změně ovládání do Genos2, a Genos2 určí, jak zareaguje na toto číslo změny ovládání (nebo kterým parametrem se změní).

Musíte také vybrat part, na který se přiřazená funkce použije.

Ostatní položky (např. CC#0/C#-1)

MIDI zařízení odešle zprávu o zapnutí/vypnutí noty do Genos2, a Genos2 určí, jak zareaguje na toto číslo noty (nebo kterou funkci vykonává).

Stejnou funkci lze také provést odesláním čísla změny ovládání odpovídajícího číslu noty, jak je zobrazeno na displeji. Například číslo změny řízení 0 odpovídá číslu noty C#–1. Čísla změny řízení 0–63 jsou považována za Vypnuto a 64–127 za Zapnuto.

Informace o funkcích, které lze přiřadit, naleznete na stránkách 156–158.

2 Vyberte MIDI port, který má být použit pro komunikaci s externím MIDI zařízením.



- **3** Vyberte MIDI kanál, který má být použit pro komunikaci s externím MIDI zařízením.
- **4** Připojte konektor MIDI OUT externího MIDI zařízení ke konektoru MIDI IN na Genos2 podle nastavení výše pomocí MIDI kabelu.



- **5** Proveďte nezbytná nastavení na externím MIDI zařízení.
- **6** Pomocí externího MIDI zařízení ověřte, zda můžete správně ovládat Genos2 z externího zařízení MIDI zařízení podle nastavení v kroku 4.

Mějte na paměti, že následující dvě nastavení na displeji externího ovladače slouží k uložení nikoli do externího MIDI zařízení, ale do Genos2 jako MIDI šablony (strana 150).

- Číslo noty/Genos2 dvojice přiřazení funkcí
- Číslo změny ovládání/Genos2 páry přiřazení změny parametrů

Funkce reagující na kontinuální vstup hodnot

Tyto funkce lze aplikovat na vybrané klávesové party (pravá 1–3, levá) nebo party Stylu.

POZNÁMKA

Funkce označené "*" nejsou platné pro party Stylu.

No Assign	Není přiřazena žádná funkce.
Modulation	Vysílá zprávy Modulace (CC#1).
Breath Controller*	Vysílá zprávy Dechového kontroléru (CC#2).
Foot Controller*	Vysílá zprávy Nožního ovladače (CC#4).
Portamento Time*	Vysílá zprávy Čas portamenta (CC#5).
Volume	Vysílá zprávy Hlasitosti (CC#7).
Pan	Vysílá zprávy Stereo pozice (CC#10).
Expression	Vysílá zprávy Expression pedálu (CC#11).
Sustain*	Vysílá zprávy Sustain pedálu (CC#64).
Portamento Switch*	Vysílá zprávy Portamento přepínače (CC#65).
Soft*	Vysílá zprávy Soft pedálu (CC#67).
Resonance	Vysílá zprávy Resonance (CC#71).
Release Time	Vysílá zprávy Času uvolnění (CC#72).
Attack Time	Vysílá zprávy Ataku (CC#73).
Cutoff	Vysílá zprávy Ořezání (CC#74).
Reverb Send	Vysílá zprávy Reverbu (CC#91).
Chorus Send	Vysílá zprávy Chorusu (CC#93).

Funkce reagující na zapnutí/vypnutí

No Assign	Není přiřazena žádná funkce.
Sustain	Odesílá zprávy zapnutí/vypnutí Sustain pro party klaviatury.
Sostenuto	Odesílá zprávy zapnutí/vypnutí Sostenuto pro party klaviatury.
Soft	Odesílá zprávy zapnutí/vypnutí Soft pro party klaviatury.
Portamento	Odesílá zprávy zapnutí/vypnutí Portamento pro party klaviatury.
Modulation (Alt) Right 1–3, Left	Aplikuje modulační efekty na part, ve kterém se efekty (průběh vlny) střídavě zapínají/vypínají každou zprávou zapnutí/vypnutí.
Articulation 1/2/3 Right 1–3, Left	Aplikuje efekt Super Articulation 1, 2 nebo 3 na part.
Effect Right 1–3, Left, Mic	Zapne/vypne efekt Insertion aplikovaný na part.
Kbd Harmony/Arpeggio On/Off	Stejné jako tlačítko [HARMONY/ARPEGGIO].
VH Harmony On/Off	Zapíná a vypíná "Harmony" na displeji Vocal Harmony (strana 123)
VH Effect On/Off	Zapíná a vypíná "Effect" na displeji Vocal Harmony (strana 126).
Talk	Stejné jako tlačítko [TALK].
Score Page +, –	Když je Skladba zastavena, umožňuje to přejít na další/předchozí stránku notace (po jedné stránce).
Lyrics Page +, -	Když je Skladba zastavena, umožňuje to přejít na další/předchozí stránku textu (po jedné stránce).
Text Viewer Page +, –	Přejde na další/předchozí textovou stránku (po jedné stránce).
Song A Play/Pause	Stejné jako tlačítko [▶/ II] (PLAY/PAUSE) pro Skladbu A.
Song B Play/Pause	Stejné jako tlačítko [▶/ 🂵] (PLAY/PAUSE) pro Skladbu B.
Style Start/Stop	Stejné jako tlačítko STYLE CONTROL [START/STOP].
Тар Тетро	Stejné jako tlačítko [TAP TEMPO].
Synchro Start	Stejné jako tlačítko [SYNC START].
Synchro Stop	Stejné jako tlačítko [SYNC STOP].
Intro 1–3	Stejné jako tlačítka INTRO [I]–[III].
Main A–D	Stejné jako tlačítka MAIN VARIATION [A]–[D].
Fill Down	Přehraje fill-in, po kterém automaticky následuje hlavní část (Main) tlačítka nalevo.
Fill Self	Přehraje fill-in.
Fill Break	Přehraje break.
Fill Up	Přehraje fill-in, po kterém automaticky následuje hlavní část (Main) tlačítka napravo.
Ending 1–3	Stejné jako tlačítka ENDING/rit. [I]–[III].
Fade In/Out	Zapíná/vypíná funkci Fade In/Fade Out přehrávání Stylu/MIDI Skladby.
Fingered/Fingered On Bass	Střídavě přepíná mezi režimy "Fingered" a "Fingered On Bass" (strana 9).
Bass Hold	Umožňuje vám podržet basovou notu Stylu, i když se během přehrávání Stylu změní akord.
Percussion 1–3	Přehraje bicí nástroj.
Right 1–3, Left Part On/Off	Stejné jako tlačítka PART ON/OFF.



12 MIDI Settings

One Touch Setting +, –	Vybere další nebo předchozí číslo nastavení One Touch Setting.
One Touch Setting 1–4	Stejné jako tlačítka ONE TOUCH SETTING [1]–[4].
Regist Sequence +, –	Posouvá nebo obrací Registrační sekvenci.
Regist 1–10	Stejné jako tlačítka REGISTRATION MEMORY [1]–[10].
Transpose +, –	Stejné jako tlačítka TRANSPOSE [+], [–].
Multi Pad 1–4, Stop	Stejné jako tlačítka MULTI PAD CONTROL [1]–[4] a [STOP].
Song Control SP 1–4, Loop	Stejné jako tlačítka Position Markers [1]–[4] a [Loop] na displeji Song Player.

13 Nastavení sítě

Obsah kapitoly

Nastavení bezdrátové sítě LAN	159
•Režim Infrastructure	159
•Režim Access Point	160
Provádění nastavení času	161

Nastavení bezdrátové LAN

V závislosti na vaší oblasti je zahrnuta funkce bezdrátové sítě LAN a zobrazení nastavení lze vyvolat pomocí [MENU] -> [Wireless LAN].

Provedením nastavení bezdrátové sítě LAN můžete propojit Genos2 s chytrým zařízením prostřednictvím bezdrátové sítě. Obecné provozní pokyny naleznete v "Příručce pro připojení iPhonu/iPadu" na webové stránce. Tato část pokrývá pouze operace, které jsou specifické pro Genos2. Informace o kompatibilních chytrých zařízeních a aplikačních nástrojích naleznete na následující stránce:

https://www.yamaha.com/kbdapps/

UPOZORNĚNÍ

Nepřipojujte tento produkt přímo k veřejné Wi-Fi a/nebo internetové službě. Tento produkt připojujte k internetu pouze prostřednictvím směrovače se silným heslem. Informace o optimálních bezpečnostních postupech získáte od výrobce směrovače.

Režim Infrastructure



0	Networks	 Připojení k síti uvedené na displeji: Ze seznamu Sítě na displeji vyberte požadovanou. U sítě s ikonou zámku () musíte zadat heslo a dotknout se [Connect]; u sítě bez ikony zámku můžete síť připojit pouze jejím výběrem. Ruční nastavení: Dotkněte se [Other] zobrazené na samém konci seznamu, abyste vyvolali obrazovku ručního nastavení, kde můžete provést nastavení SSID, zabezpečení a hesla. Po jejich zadání se dotkněte [Connect] na obrazovce ručního nastavení a připojte se k síti.
0	Update Networks	Aktualizuje seznam sítí na displeji.



3	Connect by WPS Připojuje tento nástroj k síti pomocí WPS. Po dotyku [Ano] v okně, které se zobrazí po dotyku zde, stiskněte do dvou minut tlačítko WPS požadovaného přístupového bodu bezdrátové sítě LAN. POZNÁMKA Ujistěte se, že váš přístupový bod podporuje WPS. Informace o potvrzení a změnách nastavení přístupového bodu.	
4	Initialize	Inicializuje nastavení připojení na výchozí tovární stav.
5	Detail	Umožňuje nastavit podrobné parametry, jako je statická adresa IP. Po nastavení se dotkněte [OK].
6	Mode	Přepne do režimu Access Point.

Po úspěšném připojení se v horní části displeje zobrazí "Connected" a zobrazí se jedna z níže zobrazených ikon indikující sílu signálu.



Když je Genos2 v režimu Infrastructure a síť je nastavena, bezdrátová LAN se automaticky znovu připojí pouze v následujících případech.

- Při zapnutí nástroje
- Při zobrazení displeje Wireless LAN
- Při zobrazení displeje Time

Pokud dojde ke ztrátě spojení, vyvolejte displej bezdrátové sítě LAN pomocí [MENU] → [Wireless LAN].

Režim Access Point

Vireless Netw	ork Setting	
SSID	ap_Genos_000000	
Channel	11Ch	
Security	WPA2-PSK(AES)	
Password	12345	
P Address Set	ting	
DHCP Server	On	
IP Address	192.168.0.1	
Use the inform	nation above when connecting a smart device.	

0	Initialize	lnicializuje nastavení připojení na výchozí tovární stav.
2	Detail	Nastaví podrobné parametry. • 1/3 strana: Nastavuje SSID, zabezpečení, heslo a kanál. • 2/3 strana: Nastavuje IP adresu a další související parametry. • 3/3 strana: Zadá název hostitele nebo zobrazí adresu MAC atd.
3	Mode	Přepíná do režimu Infrastructure mode.

Provádění nastavení času

Můžete nastavit datum a čas na displeji vyvolaném pomocí [MENU] → [Time]. Čas se zobrazuje v pravém horním rohu domovské obrazovky.



0	Date	Nastavuje datum.	
0	Time	Nastavuje čas.	
3	Set Automatically	Pokud zde zaškrtnete, datum a čas se nastaví automaticky, když je přístroj připojen k síti. Tato možnost je k dispozici pouze v případě, že je zahrnuta funkce bezdrátové sítě LAN a nastavení režimu bezdrátové sítě LAN je nastaveno na režim Infrastruktura (strana 159).	
4	Sync Now	nc Now Okamžitě spustí synchronizaci času. Tato možnost je dostupná pouze v režimu online.	
6	Time Zone	Vybírá časové pásmo.	
6	Daylight Saving Time	Zapíná nebo vypíná letní čas.	

Když je Genos2 v režimu infrastruktury (v nastavení bezdrátové sítě LAN), stav připojení je zobrazen v horní části displeje, stejně jako na displeji bezdrátové sítě LAN.

14 Nástroje

Obsah kapitoly

Repro/Konektivita	162
Dotyková obrazovka/Displej	163
Zámek parametru	163
Ukládání — Formátování disku	163
Systém	164
Tovární reset/Zálohování	165
Factory Reset — Obnovení továrního naprogramovaného nastavení	165
•Backup/Restore –Uložení a vyvolání všech dat a nastavení jako jeden soubor	165
• Setup Files — Ukládání a načítání	166

Tato část pokrývá obecná nastavení, která ovlivňují celý nástroj, a také podrobná nastavení konkrétních funkcí. Vysvětluje také funkce resetování dat a ovládání paměťových médií, jako je formátování disku. Provozní displej lze vyvolat pomocí [MENU] → [Utility].

🔧 Utility			×
Speaker/ Connectivity			
Touch Screen/	Speaker		
Display	Audio Loopback	On	
Parameter Lock	Display Out		
	Content		
Storage			
System			
Factory Reset/ Backup			

Repro/Konektivita

Speaker		 Určuje způsob výstupu zvuku do připojených volitelných reproduktorů GNS-MS01. Headphone Switch: Reproduktor hraje normálně, ale je přerušen, když jsou sluchátka vložena do konektoru [PHONES].
		• On: Reproduktor hraje vždy.
		• Off: Zvuk reproduktoru je vypnutý. Zvuk nástroje můžete slyšet pouze přes sluchátka nebo externí zařízení připojené ke konektorům AUX OUT.
Audio Loopback		Určuje, zda se zvukový vstup zvuku z terminálu [USB TO HOST] vrátí do počítače nebo ne spolu s hrou na nástroj. Pokud chcete do počítače vysílat pouze zvuk hraný tímto nástrojem, nastavte tento parametr na "Off".
Display Out Content		 Určuje výstupní obsah přes USB adaptér, když je připojen. Lyrics/Text: Na výstupu jsou pouze texty písní nebo textové soubory (podle toho, co jste použili naposledy), bez ohledu na displej aktuálně zobrazený na nástroji.
		Mirroring: Zobrazí se displej aktuálně zobrazený na přístroji.
		POZNÁMKA Přístroj nemusí nutně podporovat všechny komerčně dostupné USB adaptéry displeje. Seznam kompatibilních grafických adaptérů USB naleznete na následující webové stránce: https://download.yamaha.com/

Dotyková obrazovka/Displej

Touch Screen	Sound	Určuje, zda dotyk na displej spustí zvuk kliknutí.
	Calibration	Pro kalibraci displeje, když nereaguje správně na váš dotyk. (Za normálních okolností toto nastavení není nutné, protože je zkalibrováno ve výchozím nastavení z výroby.) Klepnutím zde vyvolejte kalibrační displej a poté se dotkněte středu plusových značek (+).
Brightness	Main Display	Upravuje jas hlavního displeje.
	Sub Display	Přepíná mezi kombinacemi jasu (dvě úrovně) a záporným/kladným nastavením vedlejšího displeje.
	Button Lamps	Nastavuje jas kontrolek tlačítek.
Display	Pop-up Display Time	Určuje čas, který uplyne, než se vyskakovací okna zavřou. Vyskakovací okna se objeví, když stisknete tlačítka jako TEMPO, TRANSPOSE nebo UPPER OCTAVE, atd. Pokud je zde vybráno "Hold", vyskakovací okno se zobrazuje, dokud je nezavřete.
	Transition Effect	Zapíná nebo vypíná přechodový efekt, který se použije při změně zobrazení.
File Selection	Time Stamp	Určuje, zda se časové razítko souboru zobrazí na záložce user na obrazovce File Selection či nikoli. POZNÁMKA Čas lze nastavit na displeji vyvolaném pomocí [MENU] →[Time]. Podrobnosti najdete na stránce 161.
	Dial Operation	Určuje, zda se soubor načte okamžitě, když je vybrán pomocí ovladače Dial. Možnosti jsou následující. • Select: Soubor se načte s operací výběru. • Move Cursor Only: Soubor se ve skutečnosti nenačte, dokud nestisknete tlačítko [ENTER]. Objeví se kurzor označující aktuální výběr.

Zámek parametru

Tato funkce se používá k "uzamčení" konkrétních parametrů (efekt, bod rozdělení atd.), aby je bylo možné vybrat pouze pomocí ovládacího panelu na panelu – jinými slovy, místo aby byly měněny prostřednictvím Registrační paměti, OTS nastavení, Playlistu nebo Skladby a sekvenčních dat.

Chcete-li zamknout požadovanou skupinu parametrů, dotkněte se příslušného pole pro zaškrtnutí. Chcete-li parametr odemknout, znovu se dotkněte pole.

POZNÁMKA

Podrobnosti o tom, které parametry patří do jednotlivých skupin, najdete v Seznamu dat (tabulka parametrů) na webu.

Ukládání — Formátování disku

Toto vám umožní provést operaci Formátování nebo zkontrolovat kapacitu paměti (přibližnou hodnotu) interní jednotky uživatele nebo jednotky USB flash připojené ke konektoru [USB TO DEVICE].

Chcete-li naformátovat interní uživatelskou jednotku nebo připojenou jednotku USB flash, dotkněte se v seznamu zařízení názvu požadované jednotky, která se má formátovat, a poté se dotkněte [Format].

UPOZORNĚNÍ

Operace Formátování odstraní všechna dříve existující data. Ujistěte se, že uživatelská jednotka nebo USB flash disk, který formátujete, neobsahují důležitá data. Postupujte opatrně, zvláště při připojování více USB flash disků.

Systém

Version	Označuje verzi firmwaru tohoto nástroje. Společnost Yamaha může čas od času aktualizovat firmware produktu bez upozornění za účelem zlepšení funkcí a použitelnosti. Chcete-li plně využít výhod tohoto nástroje, doporučujeme upgradovat váš nástroj na nejnovější verzi. Nejnovější firmware lze stáhnout z níže uvedených webových stránek: <u>http://download.yamaha.com/</u>
Hardware ID	Označuje hardwarové ID tohoto nástroje.
Licenses	Klepnutím zde vyvolejte informace o licenci softwaru.
Copyright	Klepnutím sem zobrazíte informace o autorských právech.
Language	Určuje jazyk používaný na displeji pro názvy nabídek a zprávy. Klepnutím na toto nastavení vyvolejte seznam jazyků a poté vyberte požadovaný jazyk.
Owner Name	Umožňuje zadat vaše jméno, které se objeví na úvodním displeji (vyvolá se při zapnutí napájení). Klepnutím sem vyvolejte okno Character Entry a zadejte své jméno.
Auto Power Off	Umožňuje nastavit dobu, která uplyne, než se napájení vypne funkcí Auto Power Off. Klepnutím na tuto položku vyvolejte seznam nastavení a poté vyberte požadované. Chcete-li deaktivovat automatické vypínání, vyberte zde "Disabled".
Voice Guide	Určuje, zda se použije Hlasový průvodce (zapnuto/vypnuto), když je k tomuto nástroji správně připojena jednotka USB flash obsahující soubor Hlasového průvodce (audio).
Voice Guide Controller	Podržením zde nastaveného ovladače a následným stisknutím tlačítka na panelu nebo dotykem položky na displeji uslyšíte odpovídající název (bez provedení funkce).
Voice Guide Volume	Upravuje hlasitost Hlasového průvodce.

Chcete-li používat Hlasového průvodce, musíte si stáhnout soubor Voice Guide (audio) z webu Yamaha a uložit jej na USB flash disk, který pak připojíte k tomuto nástroji. Informace o používání Hlasového průvodce naleznete v příručce Voice Guide Tutorial Manual (jednoduchý textový soubor).

Soubor Voice Guide (audio) a příručka Voice Guide Tutorial Manual jsou k dispozici na webových stránkách.

Přejděte prosím na následující adresu URL, vyberte svou zemi, přejděte na stránku "Documents and Data" a vyhledejte podle klíčového slova "Genos2":

http://download.yamaha.com/

Tovární reset/Zálohování

Factory Reset — Obnovení továrního naprogramovaného nastavení

Na straně 1/2 zaškrtněte políčka u požadovaných parametrů a poté se dotkněte [Factory Reset] pro inicializaci nastavení parametrů, které jsou zaškrtnuté.

System	Obnoví parametry nastavení systému na původní tovární nastavení. Podrobnosti o tom, které parametry patří do Nastavení systému, najdete v části "Tabulka parametrů" v seznamu dat.
Registration	Zhasne všechny kontrolky REGISTRATION MEMORY [1]–[10], což znamená, že není vybrána žádná Registrační paměťová banka, ačkoli všechny soubory banky jsou zachovány. V tomto stavu můžete vytvořit nastavení Registrační paměti z aktuálního nastavení panelu.
User Effect	Obnoví nastavení Uživatelských efektů včetně následujících dat na původní tovární nastavení. • Uživatelské typy Efektů (strana 134) • Uživatelské typy Master EQ (strana 131) • Uživatelské typy Master Compressor (strana 136) • Uživatelské typy Vocal Harmony/Synth Vocoder (strany 123, 127) • Uživatelská nastavení mikrofonu (strana 120)
Live Control	Obnoví všechna nastavení na displeji Live Control (strana 145) na původní tovární nastavení.
Favorite	Odebere všechny Styly nebo Rejstříky ze záložky Favorite (strana 8) na displeji File Selection.

Backup/Restore — Uložení a vyvolání všech dat a nastavení jako jeden soubor

Na straně 2/2 můžete zálohovat všechna data uložená na uživatelské jednotce (kromě chráněných Skladeb a Expansion Rejstříků/Stylů) a všech nastavení nástroje na USB flash disk jako jeden soubor s názvem "Genos2.bup".

Před vyvoláním displeje je třeba provést všechna požadovaná nastavení na přístroji. Klepnutím na [Backup] uložíte soubor zálohy do kořenového adresáře USB flash disku. Klepnutím na [Restore] vyvoláte záložní soubor a všechna data a nastavení budou nahrazena. Pokud chcete zahrnout Audio soubory, nejprve zaškrtněte políčko "Include Audio files".

POZNÁMKA

• Před použitím jednotky USB flash si přečtěte část "Připojení USB zařízení" v uživatelské příručce.

• Konektor [USB TO DEVICE] pod přístrojem nelze použít při zálohování nebo obnově dat.

POZNÁMKA

• Uživatelská data, jako jsou Rejstříky, Skladby, Styly a Registrační paměť, můžete zálohovat jejich zkopírováním jednotlivě na USB flash disk na obrazovce
File Selection.

Pokud celková velikost cílových dat pro zálohování překročí 3,9 GB (kromě zvukových souborů), funkce zálohování není dostupná. Pokud k tomu dojde, zálohujte uživatelská data zkopírováním položek jednotlivě.

UPOZORNĚNÍ

Dokončení operace zálohování/obnovy může trvat několik minut. Během zálohování nebo obnovy nevypínejte napájení. Pokud během zálohování nebo obnovy vypnete napájení, může dojít ke ztrátě nebo poškození dat.

Setup Files — Ukládání a načítání

U níže uvedených položek můžete uložit své původní nastavení na uživatelskou jednotku nebo jednotku USB flash jako jeden soubor pro budoucí použití. Pokud chcete uložit soubor nastavení na USB flash disk, ujistěte se, že jste USB flash disk nejprve připojili ke konektoru [USB TO DEVICE].

POZNÁMKA

Před použitím jednotky USB flash si přečtěte část "Připojení USB zařízení" v uživatelské příručce.

1 Proveďte požadovaná nastavení na přístroji a poté vyvolejte stránku 2/2 displeje Factory Reset/Backup.

2 Stiskněte [Save] u požadované položky.

System	Parametry nastavené na různých obrazovkách, jako je "Utility", jsou zpracovávány jako jeden soubor nastavení systému. Podrobnosti o tom, které parametry patří do Nastavení systému, najdete v Seznamu dat na webu.
User Effect	Nastavení Uživatelských efektů včetně následujících dat lze spravovat jako jeden soubor. • Uživatelské typy efektů (strana 134) • Uživatelské typy Master EQ (strana 131) • Uživatelské typy Master Compressor (strana 136) • Uživatelské typy Vocal Harmony/Synth Vocoder (strany 123, 127) • Uživatelská nastavení mikrofonu(strana 120)

3 Vyberte požadovaný cíl pro uložení instalačního souboru a poté se dotkněte [Save Here].

V případě potřeby přiřaďte název a poté klepnutím na [OK] soubor uložte.

Vyvolání instalačního souboru:

Dotkněte se [Load] požadované položky a poté vyberte požadovaný soubor. Továrně naprogramovaný stav můžete obnovit výběrem souboru Setup na záložce "Preset".

Obsah kapitoly

nstalace dat Expansion Packů z USB Flash disku	167
Jkládání souboru Instrument Info na USB Flash disk	168

Instalace Expansion Packů (Rozšiřujících balíčků) vám umožní přidat různé volitelné Rejstříky a Styly do složky "Expansion" na uživatelský disk User. Tato část pokrývá operace, které mohou být nezbytné pro přidání nového obsahu do přístroje.

Instalace dat Expansion Packů z USB Flash disku

Soubor, který obsahuje přibalené rozšiřující balíčky ("***.ppi" nebo "***.cpi"), které se mají nainstalovat do přístroje, se nazývá "soubor instalace balíčku". Do přístroje lze nainstalovat pouze jeden instalační soubor Pack. Pokud chcete nainstalovat více rozšiřujících balíčků, sbalte balíčky dohromady na vašem počítači pomocí softwaru "Yamaha Expansion Manager". Informace o použití softwaru naleznete v přiložené příručce.

UPOZORNĚNÍ

Po dokončení instalace budete muset přístroj restartovat. Ujistěte se, že jste předem uložili všechna aktuálně upravovaná data, jinak budou ztracena.

POZNÁMKA

Pokud rozšiřující balíček již existuje, můžete jej přepsat novým v kroku 4 níže. Stávající data nemusíte předem mazat.
 Soubory rychlé instalace "***.pqi" nebo "***.cqi" vám umožňují přidávat data tak rychle, jak to vaše kapacita Voice Wave umožňuje. Před použitím "***.pqi" nebo "***.cqi" musíte do přístroje uložit "***.ppi" nebo "***.cqi".

- Připojte USB flash disk obsahující požadovaný instalační soubor Pack Installation ("***.ppi", "***.cpi", "***.pqi" nebo "***.cqi") ke konektoru [USB TO DEVICE].
- **2** Vyvolejte displej ovládání pomocí [MENU] \rightarrow [Expansion].
- **3** Stiskněte [Pack Installation] pro vyvolání displeje File Selection.
- **4** Vyberte požadovaný instalační soubor Pack Installation.
- 5 Řiďte se instrukcemi na displeji.

Tím se nainstalují vybraná data balíčku do složky "Expansion" na disku User.

POZNÁMKA

Pokud chcete smazat data rozšiřujícího balíčku z přístroje, naformátujte User disk (strana 163). Pamatujte, že tím smažete všechna ostatní data na User disku.

Skladba, Styl nebo Registrační paměť obsahující rozšiřující Rejstříky nebo Styly

Skladba, Styl nebo Registrační paměť obsahující jakékoli rozšiřující Rejstříky nebo Styly nebudou znít správně nebo je nelze vyvolat, pokud v nástroji neexistují data rozšiřujícího balíčku.

Doporučujeme, abyste si zapsali název rozšiřujícího balíčku, když vytváříte data (Skladba, Styl nebo Registrační paměť) pomocí rozšiřujících Rejstříků nebo Stylů, abyste v případě potřeby mohli rozšiřující balíček snadno najít a nainstalovat.

Ukládání souboru Instrument Info na USB Flash disk

Pokud ke správě dat Balíčků používáte software "Yamaha Expansion Manager", možná budete muset načíst soubor Instrument Info z nástroje, jak je popsáno níže. Informace o použití softwaru naleznete v přiložené příručce.

1 Připojte USB flash disk ke konektoru [USB TO DEVICE].

POZNÁMKA

Před použitím jednotky USB flash si přečtěte část "Připojení USB zařízení" v uživatelské příručce.

2 Vyvolejte displej ovládání pomocí [MENU] \rightarrow [Expansion].

3 Stiskněte [Export Instrument Info].

4 Řiďte se instrukcemi na displeji.

Tím se soubor Instrument Info uloží do kořenového adresáře na USB flash disku. Uložený soubor se jmenuje "Genos2_InstrumentInfo.n27".

Obsah kapitoly

Přístup na User disk Genos2 z počítače (režim USB Storage)	169
Výběr cíle výstupu pro jednotlivé zvuky (Line Out)	170

Přístup na User disk Genos2 z počítače (režim USB Storage)

Když je nástroj v režimu USB Storage (USB úložiště), soubory Wave a soubory Skladeb lze přenášet mezi uživatelským diskem Genos2 a počítačem. Když nástroj NENÍ v režimu úložiště USB, lze připojení USB použít pro ovládání MIDI. Rozhraní USB nezpracovává přímo audio signály.

POZNÁMKA

Režim úložiště USB lze použít s Windows 10 (32/64 bit), 11 (64 bit) nebo Mac OS 10.15/11/12/13.

UPOZORNĚNÍ

- Před vstupem/ukončením režimu úložiště USB proveďte následující.
- Ukončete všechny aplikace
- Pokud přístroj NENÍ v režimu úložiště USB, ujistěte se, že nejsou přenášena data z Genos2.
- Pokud je nástroj v režimu USB Storage, ujistěte se, že neprobíhá žádná operace čtení nebo zápisu souboru.
- Pokud je přístroj v režimu úložiště USB, bezpečně odstraňte ikonu Genos2 z hlavního panelu Windows.

1 Zapněte počítač.

2 Zapněte Genos2 a současně podržte tlačítko [PLAYLIST], abyste vstoupili do režimu úložiště USB.

Kontrolka SIGNAL na panelu bliká zeleně v režimu úložiště USB.





POZNÁMKA

V režimu úložiště USB nelze nástroj ovládat.

3 Spravujte soubory/složky na uživatelské jednotce Genos2 pomocí počítače.

UPOZORNĚNÍ

- Nepřejmenovávejte, neodstraňujte ani nepřesouvejte existující složky při přístupu k uživatelské jednotce prostřednictvím režimu úložiště USB.
- Nevstupujte do složky AUDIOREC.ROOT obsahující audio soubory, které jste nahráli. Pokud ke složce přistoupíte nebo v ní provedete změny (přesunutí složky nebo zkopírování některých souborů ve složce atd.), vaše důležitá data budou smazána nebo poškozena.



Connections

Výběr cíle výstupu pro jednotlivé zvuky (Line Out)

Můžete přiřadit libovolný požadovaný part nebo zvuk bicích/perkusních nástrojů kterémukoli z konektorů LINE OUT pro nezávislý výstup. Provozní displej lze vyvolat přes [MENU] → [Line Out].





0	Panel, Drum&Percussion	Přepíná zobrazenou stránku: Panel (Panelové party) nebo Bicí a perkusní nástroje.
0	Sub3–4, AUX Out	Přepíná zobrazené menu: Sub3–4 nebo AUX Out. Tím se také ve skutečnosti mění role jacků LINE OUT SUB 3–4 nebo jacků AUX OUT.
3	Depends on Part (pouze Drum&Percussion strana)	Když je toto zaškrtnuto, vybraný bicí nástroj bude vystupovat přes jacky nastavené na stránce Panel.
4	Main ([L/L+R, R])	Když je toto zaškrtnuto, vybraný part/bicí nástroje budou vystupovat z konektorů LINE OUT MAIN, PHONES a volitelného reproduktoru.
6	Sub1–Sub4 ([L], [R])	Když je zaškrtnutý jeden z těchto sloupců (jacků), vybraný part/bicí nástroje budou výstup pouze z vybraných konektorů SUB. POZNÁMKA Na zvukový výstup z konektorů SUB lze použít pouze efekty Insertion Effect a Vocal Harmony. Systémový efekt (Chorus, Reverb, a když je efekt variace nastaven na "System") se nepoužije.
6	AUX Out ([L, R])	Toto je automaticky zaškrtnuto, když je zaškrtnuto "Main". Vybraný part/bicí nástroje budou vystupovat z konektorů AUX OUT.

Drum&Percussion strana

Index

A

Access Point Mode 160
AEM Technologie 38
After Touch 40, 53
Ambience Depth 33
Ambient Drums
Ambient SFX 37
Arpeggio 41, 46
Arpeggio Hold 41, 141
Arpeggio Quantize 41
Articulation 139
Assembly
Assignable 138
Attack 54, 57, 146
Audio Link Multi Pad
Audio Loopback 162
Audio Multi Recording 100
Audio Styl
Auto Accompaniment
Auto Power Off

В

Backup	165
Balance	146
Blokové schéma	137
Bounce (Audio Multi Recording)	107

С

Channel 10, 7	76
Channel Edit 2	26
Channel Event 8	36
Chord Detect 15	54
Chord Fingering Type	9
Chord Looper 14, 16, 7	17
Chord Match	55
Chord Tutor	7
Chorus 135, 14	16
Clock 15	51
Compressor 13	36
Converting 10)3
Сору 8	38
Copyright 16	54
Cutoff 54, 129, 14	16

D

Decay 54, 7	146
Delete	87
Displej	163
Drum Setup	32
Dynamics	27
Dynamics Control	11

Ε

-
Effect 62, 133, 135
EG (Envelope Generator) 54
Ensemble Voice 58
Ensemble Voice Key Assignment
Structure 59
Ensemble Voice Key Assign Status List 59
Ensemble Voice Key Assign Type List . 60
EQ 146
EQ (Equalizer) 130
Equalizer (EQ) 130
Expansion Pack 167
Export 103
External Controller 155

F

Factory Reset	165
Fade In/Out	142
Favorite	8
Filter 54,	129
FM 38	8, 55
Footage	. 57
Format	163
Freeze	113

G

Glide	140
Groove	27
Guide	77

Η

Half Bar Fill In	142
Harmony	. 46
High Key	. 31
Humanize	. 63

L

Import	103
Infrastructure Mode	159
Initial Touch	. 40
Insertion Effect 55, 133,	144
Instrument Info	168

Κ

Key Assign Type	58
Keyboard Harmony	58
Keyboard Setting	40

L

Language	164
Licenses	164
Line Out	170

Live Control	145
Local Control	151
Lyrics	. 73

Μ

Main Scale 43, 44
Master Compressor 136
Master EQ 131
Master Tune 42
MEGAEnhancer 38
MegaVoice 38
Metronome 39
Microphone 120
Mic Setting 120
MIDI 149
MIDI Multi Pad Recording 64
MIDI Multi Recording 80
MIDI Song 69
MIDI Song Recording 79
Mix
Mixer 129
Modulation 53, 140, 147
Mono;Poly 140
Multi Pad 64
Multi Pad Creator 64, 66
Multi Track Audio File 99, 104
Music Finder 118

Ν

Network	159
Normal (Audio Multi Recording)	107
Normalize	104
Note Limit	. 31
NTR (Note Transposition Rule)	. 29
NTT (Note Transposition Table)	. 29

0

Octave 41,	147
On Bass Note	154
One Touch Setting	142
Organ Flutes	. 56
OTS Link Timing	. 11
Overdub (Audio Multi Recording)	107,
	109

Ρ

Pack Installation File	167
Pan 61, 135,	146
Panel Setup	85
Parameter Lock	163
Part EQ	130
Percussion	144
Phrase Mark Repeat	78

Pitch 42
Pitch Bend 140, 147
Pitch Bend Range 147
Playback Setting (Song) 77
Playback Setting (Style) 11
Playlist 118
Play Root/Chord 29
Portamento 50, 140
Portamento Time 41, 147
Punch In Out (Audio Multi Recording)
Punch In/Out (MIDI Song)

Q

Quantize	27, 41,	87
Quick Start		78

R

Realtime Recording (MIDI Song) 81
Realtime Recording (Multi Pad) 64
Realtime Recording (Style) 22
Receive Channel 153
Recording (MIDI Song) 79
Registration Freeze 113
Registration Memory 113
Registration Sequence 114
Release 54, 146
Repeat Playback 70
Re-recording 83
Resonance 54, 129, 146
Restore 165
Reverb 135, 146
Revo Drums 37
Revo SFX 37
Rotary 56, 141
RTR (Retrigger Rule) 31

S

S.Art2 Auto Articulation 41
Scale Tune 43
Score 71
Search 116
Section Change Timing 12
Setup File 166
Seznam funkcí 4
SFF Edit
Soft 139
Soft 139 Song List 69
Soft
Soft139Song List69Song Position Marker98Song Recording79
Soft139Song List69Song Position Marker98Song Recording79Song Setting77
Soft139Song List69Song Position Marker98Song Recording79Song Setting77Sostenuto139
Soft139Song List69Song Position Marker98Song Recording79Song Setting77Sostenuto139Source Pattern20
Soft139Song List69Song Position Marker98Song Recording79Song Setting77Sostenuto139Source Pattern20Source Root/Chord29

Speaker 162
Start/End Points 105
Step Edit (MIDI Song) 89
Step Recording (MIDI Song) 89
Step Recording (Multi Pad) 66
Step Recording (Style) 25
Stop ACMP 11
Storage 163
Style 6
Style Creator 20
Style Retrigger 147
Style Setting 11
Sub Scale 43, 45
Sustain 139
Synchro Stop Window 12
Synth Vocoder 127
System 164
System Effect 135
System Exclusive Message 151

Т

Tag (Registration Memory) 11
Tap Tempo 39
Tempo 13, 14
Text
Time 16
Touch Response 40
Touch Screen 16
Touch Sensitivity 49
Transmit Channel 15
Transpose 42, 88
Tremolo 50
Tuning 41, 42, 62, 14

U

Undo;Redo	102
USB Storage Mode	169
Utility	162

V

Variation Effect 133
Velocity 27
Velocity Limit 49
Version 164
Vibrato 54, 56
Vocal Harmony 123
Voice
Voice Edit 48, 56, 58
Voice Guide 164
Voice Part Setup 35
Voice Set 48
Voice Set Filter 41
Voice Setting 41
Volume 61, 135, 139, 146

/olume Balance (Audio Multi Recording)	
	105

W

Wireless LAN 159