

Genos

DIGITÁLNÍ PRACOVNÍ
STANICE

Uživatelská příručka

Před použitím nástroje si přečtěte část „BEZPEČNOSTNÍ ZÁSADY“ na straně 5.

Informace pro uživatele týkající se sběru a likvidace starých zařízení



Tento symbol na výrobcích, obalech nebo doprovodných materiálech znamená, že použité elektrické a elektronické výrobky se nesmí vyhazovat do běžného domácího odpadu.

Podle zákona je třeba je odnést na příslušná sběrná místa, kde budou náležitě zlikvidovány, obnoveny nebo recyklovány.

Správnou likvidací těchto výrobků pomáháte chránit cenné zdroje a zmírňovat negativní dopady na zdraví lidí a životní prostředí, které vznikají v důsledku nesprávné manipulace s odpadem.

Další informace o sběru a recyklaci starých výrobků vám poskytne místní obecní úřad, sběrný dvůr nebo prodejna, ve které jste výrobek zakoupili.

Informace pro podnikatele v Evropské unii:

Chcete-li získat další informace o likvidaci elektrických a elektronických zařízení, obraťte se na prodejce nebo dodavatele.

Informace o likvidaci v zemích mimo Evropskou unii:

Tento symbol platí pouze v zemích Evropské unie. Chcete-li získat informace o správných postupech likvidace elektrických a elektronických zařízení, obraťte se na místní úřady nebo prodejce.

(weee_eu_cs_02)

Číslo modelu, sériové číslo, požadavky na napájení a další údaje naleznete na identifikačním štítku na spodní straně jednotky nebo v jeho blízkosti. Napište toto číslo do pole níže a uschovejte tuto příručku na bezpečném místě. V případě krádeže budete moci nástroj identifikovat.

Číslo modelu

Sériové číslo

(bottom_cs_01)

OBSERVERA!

Apparaten kopplas inte ur växelströmskällan (nätet) så länge som den är ansluten till vägguttaget, även om själva apparaten har stängts av.

ADVARSEL: Netspændingen til dette apparat er IKKE afbrudt, så længe netledningen sidder i en stikkontakt, som er tændt — også selvom der er slukket på apparatets afbryder.

VAROITUS: Laitteen toisiopiiriin kytketty käyttökytkin ei irroita koko laitetta verkosta.

(standby)

BEZPEČNOSTNÍ ZÁSADY

NÁSTROJ POUŽÍVEJTE AŽ PO DŮKLADNÉM PŘEČTENÍ NÁSLEDUJÍCÍ ČÁSTI

Uchovávejte tuto příručku na bezpečném a snadno přístupném místě pro pozdější potřebu.



UPOZORNĚNÍ

Vždy postupujte podle níže uvedených základních bezpečnostních zásad, jinak by mohlo dojít k vážnému poranění nebo i smrtelnému úrazu způsobenému elektrickým proudem, požárem atd. Dodržujte následující bezpečnostní pokyny (nejdou však úplné):

Zdroj napájení a napájecí kabel

- Neumísťujte napájecí kabel ke zdrojům tepla, jako jsou ohřívače nebo radiátory. Také kabel příliš neohýbejte ani jinak nepoškoďte. Nepokládejte na něj těžké předměty.
- Používejte jen napětí určené pro tento nástroj. Požadované napětí se nachází na identifikačním štítku na nástroji.
- Používejte výhradně dodaný napájecí kabel a zástrčku.
- Pravidelně kontrolujte elektrickou zástrčku a odstraňte případné nečistoty a prach.
- Kabel připojte k zásuvce vybavené bezpečnostním uzemněním. Nesprávné uzemnění může způsobit úraz elektrickým proudem.

Neotevírat

- Nástroj neobsahuje žádné součásti, které by uživatel mohl sám opravit. Nepokoušejte se jakkoli demontovat či upravovat vnitřní součásti nástroje. Pokud si budete myslet, že nástroj nefunguje správně, přestaňte jej ihned používat a nechte jej prohlédnout kvalifikovaným servisním technikem společnosti Yamaha.

Umístění

- Radiové vlny mohou mít vliv na zdravotnické elektronické přístroje.
 - Výrobek nepoužívejte v blízkosti zdravotnických zařízení ani v oblastech, kde je omezeno použití radiových vln.
 - Výrobek nepoužívejte do vzdálenosti 15 cm (6 palců) od osob s kardiostimulátorem.



VAROVÁNÍ

Aby nedošlo k poranění, poškození nástroje či jiné majetkové škodě, vždy postupujte podle níže uvedených základních bezpečnostních zásad. Dodržujte následující bezpečnostní pokyny (nejdou však úplné):

Zdroj napájení a napájecí kabel

- Nepřipojujte nástroj ke zdroji napájení prostřednictvím prodlužovací šňůry s více zásuvkami. Mohlo by dojít ke snížení kvality zvuku nebo i přehřátí zásuvky.
- Při odpojování elektrické zástrčky od nástroje nebo elektrické zásuvky vždy tahejte za zástrčku, nikdy za kabel. Pokud byste tahali za kabel, mohl by se poškodit.
- Pokud nebudete nástroj delší dobu používat nebo při bouři, zástrčku napájecího kabelu odpojte ze zásuvky zdroje napájení.

Umístění

- Nepokládejte nástroj do nestabilní pozice, jinak by mohl spadnout a poškodit se.
- Před přemístěním nástroje nejprve odpojte všechny kabely, abyste předešli poškození kabelů a poranění osob, které o ně mohou zakopnout.
- Při volbě místa pro nástroj dbejte, aby byla elektrická zásuvka snadno přístupná. V případě jakýchkoli potíží nástroj okamžitě vypněte pomocí přepínače napájení a odpojte zástrčku ze zásuvky. Pokud nástroj vypnete pomocí přepínače napájení, neustále do něj bude proudit elektřina, i když jen minimální množství. Pokud nebudete nástroj používat delší dobu, nezapomeňte odpojit napájecí kabel od elektrické zásuvky.
- Používejte výhradně stojan určený pro tento nástroj. Při jeho upevňování vždy používejte jen dodané šrouby. Jinak by mohlo dojít k poškození vnitřních součástí nebo upadnutí nástroje.

Společnost Yamaha nezodpovídá za škody způsobené nesprávným použitím nebo upravením nástroje ani za ztrátu či poškození dat.

Voda

- Nevystavujte nástroj dešti, nepoužívejte jej v blízkosti vody ani v mokré či vlhkém prostředí, ani na něj nestavte žádné nádoby (například vázy, láhve či sklenice) s tekutinami. Tekutiny by mohly proniknout otvory dovnitř do nástroje. Pokud do nástroje vnikne tekutina (např. voda), ihned vypněte napájení a odpojte napájecí kabel ze zásuvky. Potom nechte nástroj prohlédnout kvalifikovaným servisním technikem společnosti Yamaha.
- Máte-li mokré ruce, nikdy se nedotýkejte elektrické zásuvky.

Oheň

- Nepokládejte na nástroj hořící předměty, jako například svíčky. Takový předmět by se mohl převrhnout a způsobit požár.

Pokud nástroj funguje nestandardně

- Pokud dojde k jednomu z následujících problémů, nástroj okamžitě vypněte pomocí přepínače napájení a odpojte zástrčku od elektrické zásuvky. Potom zařízení nechte prohlédnout servisním technikem společnosti Yamaha.
 - Napájecí kabel nebo zástrčka se jakkoli poškodí.
 - Cítíte neobvyklý zápach nebo z nástroje vychází kouř.
 - Do nástroje pronikly nějaké předměty.
 - Při použití nástroje se přerušil zvuk.

Připojení

- Před připojením nástroje k jiným elektronickým zařízením vždy vypněte napájení všech zařízení. Před zapnutím nebo vypnutím napájení všech zařízení snižte jejich hlasitost na minimum.
- Chcete-li nastavit požadovanou úroveň hlasitosti, nastavte hlasitost všech zařízení na minimum a postupně ji zvyšujte.

Pokyny k manipulaci

- Nestrkejte prsty ani ruce do otvorů na nástroji.
- Nezasunujte ani nevhazujte do otvorů na panelu papírové, kovové ani jiné předměty. Mohlo by dojít k poranění, poškození nástroje nebo jiného majetku, nebo funkčnímu selhání.
- O nástroj se neopírejte a nepokládejte na něj těžké předměty a při použití tlačítek, přepínačů a konektorů nepoužívejte nadměrnou sílu.
- Nepoužívejte nástroj, zařízení nebo sluchátka delší dobu při vyšší nebo nepřijemné úrovni hlasitosti, mohlo by dojít k trvalému poškození sluchu. Pokud máte potíže se sluchem nebo vám zvoní v uších, navštivte lékaře.

Pokud nástroj nepoužíváte, vypněte jej pomocí vypínače.

I když je přepínač [] (Pohotovostní režim / Zapnout) přeprnut do pohotovostního režimu (displej je vypnutý), nástroj je stále mírně pod proudem.

Pokud nebudete nástroj používat po delší dobu, nezapomeňte vypnout napájecí kabel z elektrické zásuvky.

Důležité informace

OZNÁMENÍ

Chcete-li předejít nesprávnému fungování nebo poškození nástroje a poškození dat nebo jiného majetku, řiďte se následujícími pokyny.

■ Manipulace

- Nepoužívejte nástroj v blízkosti televizoru, rádia, stereofonního systému, mobilního telefonu ani jiného elektronického zařízení. V opačném případě by mohlo dojít k rušení signálu nástroje, televizoru či rádia. Jestliže tento nástroj používáte v kombinaci s aplikací v zařízení iPad, iPhone nebo iPod touch, doporučujeme v daném zařízení zapnout režim „Letadlo“. Vyhněte se tak rušení způsobenému komunikačním signálem zařízení.
- Nepoužívejte nástroj v prašném prostředí a nevystavujte ho nadměrným vibracím ani extrémně nízkým či vysokým teplotám (např. přímé sluneční světlo, blízkost topného tělesa nebo interiér vozidla během dne). Mohlo by dojít k deformaci panelu, poškození vnitřních součástí nebo narušení funkcí nástroje. (Ověřený rozsah provozních teplot: 5–40 °C)
- Nepokládejte na nástroj vinylové, plastové ani pryžové předměty. Mohlo by dojít ke změně barvy panelu nebo klaviatury.

■ Údržba

- K čištění nástroje používejte měkkou látku. Nepoužívejte ředidla, rozpouštědla, alkohol, čisticí prostředky ani čisticí utěrky napuštěné chemickou látkou.

■ Ukládání dat

- Pokud je neuložíte, budou upravené skladby, styly, rejstříky, data nastavení MIDI apod. po vypnutí nástroje smazány. K tomu dojde také při vypnutí napájení funkcí automatického vypnutí (str. 24). Uložte data do paměti nástroje nebo na jednotku paměti flash USB či externí zařízení jako např. počítač (str. 37). Uložení dat na jednotku paměti flash USB / externí zařízení je bezpečnější, protože může dojít ke ztrátě dat v nástroji v důsledku poruchy, chybného použití atd. Před použitím jednotky paměti flash USB si přečtěte informace na str. 111.
- V zájmu prevence ztráty dat při případném poškození jednotky paměti flash USB doporučujeme zálohovat důležitá data na další jednotku paměti flash USB nebo v externím zařízení, např. v počítači.
- Pokud v dialogu na obrazovce změníte nastavení a potom dialog zavřete, automaticky budou uložena data nastavení systému (jiná data než upravené skladby, styly, rejstříky a data nastavení MIDI). Tato data budou smazána, jestliže vypnete napájení, aniž byste správně ukončili daný dialog. Informace o datech nastavení systému najdete na webu v tabulce parametrů v seznamu dat.
- Pokud nezapnete přepínač napájení déle než přibližně týden, může dojít ke ztrátě nastavení času (hodin).

Informace

■ Autorská práva

- Kopírování komerčně dostupných hudebních dat, mimo jiné dat MIDI nebo zvukových dat, pro jiné než osobní použití je zakázáno.
- Tento produkt zahrnuje obsah a je dodáván s obsahem, na který společnost Yamaha vlastní autorská práva nebo na který vlastní licenci pro použití produktů podléhajících autorským právům jiných vlastníků. S ohledem na zákony o autorských právech a ostatní související zákony vám NENÍ povolena distribuce médií obsahujících záznam nebo uložený obsah v podobě shodné nebo velmi blízké obsahu v produktu.
 - * Mezi výše popsany obsah se řadí počítačové aplikace, data se stylem doprovodu, data MIDI nebo WAVE, data se záznamem rejstříku, notový zápis, data notových zápisů apod.
 - * Distribuce médií je vám povolena v případě, že obsahují vaši hru nebo hudební tvorbu využívající tento obsah. Schválení společnosti Yamaha Corporation v takových případech není zapotřebí.

■ Informace o funkcích/datech nástroje

- V některých přednastavených skladbách byly provedeny úpravy délky či aranžmá, a proto se nemusí přesně shodovat s původní verzí.
- V tomto zařízení lze používat různé typy a formáty hudebních dat. Data je třeba nejprve převést na vhodný formát určený pro použití s tímto zařízením. Proto se některá data nemusí přehrávat přesně tak, jak jejich producenti či autoři původně zamýšleli.
- Rastrová písma použitá v tomto nástroji jsou majetkem společnosti Ricoh Co., Ltd.

Společnost Yamaha může kvůli vylepšení funkcí a lepší použitelnosti po určité době aktualizovat firmware produktu bez dalšího upozornění. Pokud chcete nástroj využívat naplno, doporučujeme vám aktualizaci na nejnovější verzi. Aktuální firmware lze stáhnout z webových stránek uvedených níže:

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

Informace o autorských právech

V následující části jsou uvedeny názvy, autoři a informace o autorských právech skladeb přednastavených v nástroji.

Eye Of The Tiger

Theme from ROCKY III

Words and Music by Frank Sullivan and Jim Peterik

Copyright (c) 1982 Sony/ATV Music Publishing LLC, Rude Music, Three Wise Boys LLC, WB Music Corp. and Easy Action Music

All Rights on behalf of Sony/ATV Music Publishing LLC, Rude Music and Three Wise Boys LLC Administered by Sony/ATV Music Publishing LLC, 424 Church Street, Suite 1200, Nashville, TN 37219

All Rights on behalf of Easy Action Music Administered by WB Music Corp.

International Copyright Secured All Rights Reserved

Game Of Thrones

Theme from the HBO Series GAME OF THRONES

By Ramin Djawadi

Copyright (c) 2011 TL MUSIC PUBLISHING

All Rights Administered by UNIVERSAL MUSIC CORP.

All Rights Reserved Used by Permission

The Girl From Ipanema (Garôta De Ipanema)

Music by Antonio Carlos Jobim

English Words by Norman Gimbel

Original Words by Vinicius de Moraes

Copyright (c) 1963 ANTONIO CARLOS JOBIM and VINICIUS DE MORAES, Brazil

Copyright Renewed 1991 and Assigned to SONGS OF UNIVERSAL, INC. and WORDS WEST LLC

English Words Renewed 1991 by NORMAN GIMBEL for the World and Assigned to WORDS WEST LLC (P.O. Box 15187, Beverly Hills, CA 90209 USA)

All Rights Reserved Used by Permission

Living Next Door To Alice

Words and Music by Nicky Chinn and Mike Chapman

Copyright (c) 1977 by Universal Music - MGB Songs

Copyright Renewed

International Copyright Secured All Rights Reserved

Love Really Hurts Without You

Words and Music by Ben Findon and Les Charles

(c) 1984 EMI MUSIC PUBLISHING LTD.

All Rights in the U.S. and Canada Controlled and Administered by EMI LONGITUDE MUSIC

All Rights Reserved International Copyright Secured Used by Permission

Moon River

from the Paramount Picture BREAKFAST AT TIFFANY'S

Words by Johnny Mercer

Music by Henry Mancini

Copyright (c) 1961 Sony/ATV Music Publishing LLC

Copyright Renewed

All Rights Administered by Sony/ATV Music Publishing LLC, 424 Church Street, Suite 1200, Nashville, TN 37219

International Copyright Secured All Rights Reserved

More Than Words

Words and Music by Nuno Bettencourt and Gary Cherone

Copyright (c) 1990 COLOR ME BLIND MUSIC

All Rights Administered by ALMO MUSIC CORP.

All Rights Reserved Used by Permission

A Sky Full Of Stars

Words and Music by Guy Berryman, Jon Buckland, Will Champion, Chris Martin and Tim Bergling

Copyright (c) 2014 by Universal Music Publishing MGB Ltd. and EMI Blackwood Music Inc.

All Rights for Universal Music Publishing MGB Ltd. in the United States and Canada

Administered by Universal Music - MGB Songs

All Rights for EMI Blackwood Music Inc. Administered by Sony/ATV Music Publishing LLC, 424 Church Street, Suite 1200, Nashville, TN 37219

International Copyright Secured All Rights Reserved

Wake Me Up!

Words and Music by Aloe Blacc, Tim Bergling and Michael Einziger

(c) 2013 WB MUSIC CORP., ALOE BLACC PUBLISHING, EMI MUSIC PUBLISHING SCANDINAVIA AB, UNIVERSAL MUSIC CORP. and ELEMENTARY PARTICLE MUSIC

All Rights on behalf of itself and ALOE BLACC PUBLISHING Administered by WB MUSIC CORP.

All Rights on behalf of EMI MUSIC PUBLISHING SCANDINAVIA AB Administered by SONY/ATV MUSIC PUBLISHING LLC, 424 Church Street, Suite 1200, Nashville, TN 37219

All Rights on behalf of ELEMENTARY PARTICLE MUSIC Controlled and Administered by UNIVERSAL MUSIC CORP. All Rights Reserved Used by Permission

Hulapalu

Words and Music by Andreas GABALIER

© 2015 by Edition Stall c/o Melodie der Welt GmbH & Co.KG, 60313 Frankfurt am Main

Blahopřejeme!

Stali jste se majiteli mimořádných elektronických kláves.

Kromě stylově zaobleného provedení spojuje nástroj Yamaha Genos nejpokročilejší technologii generování tónů s nejmodernější digitální elektronikou, která poskytuje vynikající zvuk a maximální hudební všestrannost – jedná se o z každého úhlu pohledu krásný nástroj.

Abyste mohli funkce nástroje Genos a jeho obrovský potenciál plně využít, doporučujeme přečíst si důkladně tuto příručku a vyzkoušet popisované funkce. Příručku uschovejte na bezpečném a snadno dostupném místě pro pozdější potřeby.

Příložené příslušenství

- Uživatelská příručka (tento dokument)
- Registrace produktu člena online komunity
- Napájecí kabel
- Notový stojánek, dva úchyty notového stojánku

Příručky

S tímto nástrojem jsou dodávány následující dokumenty a instruktážní materiály:

Dodávané dokumenty



Uživatelská příručka (tento dokument)

Obsahuje stručný popis základních funkcí nástroje Genos.

Materiály online (Lze je stáhnout z webových stránek.)



Reference Manual (Referenční příručka) (je k dispozici pouze v angličtině, francouzštině, němčině, italštině, holandštině a polštině)

Vysvětluje pokročilé funkce nástroje, jako je například vytváření originálních stylů, skladeb a frází Multi Pad či nastavení specifických parametrů.



Data List (Seznam dat)

Obsahuje seznamy různých důležitých předvoleb, jako například předvolby pro rejstříky, styly, efekty, a také informace týkající se dat MIDI.



iPhone/iPad Connection Manual (Příručka pro připojení k zařízení iPhone/iPad) (str. 112)

Popisuje, jak nástroj připojit k inteligentním zařízením, např. telefonům iPhone, tabletům iPad atd.



Computer-related Operations (Operace prováděné s počítačem) (str. 113)

Obsahuje pokyny pro připojení tohoto nástroje k počítači a popis operací spojených s přenášením dat skladeb.

Tyto dokumenty můžete získat tak, že přejdete na stránku Yamaha Downloads, do pole Model Name (Název modelu) zadáte „Genos“ a poté kliknete na tlačítko [Search] (Hledat).

Yamaha Downloads

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

- Obrázky a snímky displeje v této příručce jsou určeny jen pro informační účely a mohou se od obsahu displeje vašeho nástroje lišit.
- Windows je registrovaná ochranná známka společnosti Microsoft® Corporation v USA a jiných zemích.
- iPhone, iPad a iPod touch jsou ochranné známky společnosti Apple Inc. registrované v USA a jiných zemích.
- Názvy společností a produktů v této příručce jsou ochranné známky nebo registrované ochranné známky příslušných společností.

Hlavní funkce

Nástroj Genos, který nahrazuje velmi úspěšný nástroj Tyros, je novým standardem pro zvuk digitálních pracovních stanic, provedení a uživatelský zážitek. Ať už jste profesionální hudebník, nebo fanoušek, nástroj Genos inspiruje a zesílí vaši hru a požitek z ní.

● Výjimečně výrazné a realistické rejstříky

Zvuková kvalita každého rejstříku nástroje Genos předčí jakékoli jiné digitální pracovní stanice, na které jste kdy hráli – tento nástroj jednoduše mění pravidla hry. Ze všeho, co uslyšíte, ať už to bude krásné piano CFX, špičkové smyčce, nebo důrazné nové bicí, budete úplně vedle.

● Výkonné zpracování efektů DSP pro vylepšení zvuku

Od dozvuku přes zkreslení a rotující reproduktor až po kompresor. Nástroj Genos nabízí bezkonkurenční výkon DSP. Díky tomu, že využívá stejnou technologii VCM, jakou mají špičkové profesionální mixážní konzole značky Yamaha, disponuje nástroj Genos nástroji pro tvorbu dokonalého zvuku. Nejen že efekty budou skvěle znít, ale budou také skvěle vypadat – a to díky úžasným grafickým uživatelským rozhraním.

● Styly doprovodu

Bez ohledu na hudební žánr, který chcete hrát, nástroj Genos je připraven doprovodit vás špičkovými úpravami, důraznými bicími a až čtyřnásobným výkonem DSP oproti předchozím digitálním pracovním stanicím. Nikdy tu nebyla dokonalejší osobní doprovodná skupina.

● Všestranná řídicí jednotka v reálném čase – LIVE CONTROL

Okamžitě tvarujte zvuk díky úplně nové části ovládacího panelu LIVE CONTROL. Kolečkům a jezdcům LIVE CONTROL lze přiřadit širokou škálu funkcí, přičemž zobrazení LIVE CONTROL poskytuje rychlé vizuální potvrzení úprav bez nutnosti přepínat hlavní displej.

● Rozšiřitelnost rejstříků a stylů díky softwaru Yamaha Expansion Manager

Pomocí softwaru Yamaha Expansion Manager na počítači můžete opakovaně rozšiřovat obsah nástroje Genos vytvářením a instalováním vašich vlastních nebo zakoupených balíčků. Díky podpoře formátů WAV, AIFF a dokonce i SoundFont a REX je rozsah možností nových zvuků a stylů prakticky neomezený.

● Rychlé a snadné nastavení díky seznamu skladeb a registraci

Seznam skladeb je nový způsob, jak rychle nastavit nástroj Genos bez ohledu na to, jak velký máte repertoár. Uspořádejte registrační paměti do praktických seznamů skladeb pro okamžité vyvolání během hry.

● Zvuková funkce

Prolínejte mezi dvěma zvukovými soubory díky novému duálnímu přehrávači nebo přiřaďte svá vlastní zvuková data frázím Multi Pad – možnosti kreativity jsou obrovské. Můžete dokonce nahrát svou hru přímo do vysoce kvalitního zvukového souboru připraveného ke snadnému sdílení.

Kompatibilní formáty pro tento nástroj



Formát GM (General MIDI) je jeden z nejběžnějších formátů pro přidělení rejstříků. Formát GM System Level 2 je standardní specifikací, která rozšiřuje původní formát GM a zvyšuje kompatibilitu dat skladeb. Zajišťuje zvýšenou polyfonii, větší výběr rejstříků, rozšířené parametry rejstříků a integrované zpracování efektů.



Formát XG představuje výrazné vylepšení formátu GM System Level 1 a byl vyvinut společností Yamaha speciálně za účelem poskytnutí více rejstříků a variací, většího výrazového rozsahu v rámci rejstříků a efektů a také pro zajištění kompatibility dat do budoucna.



Formát GS byl vyvinut společností Roland Corporation. Stejně jako formát XG společnosti Yamaha představuje i formát GS výrazné vylepšení formátu GM. Výsledkem je podpora většího počtu rejstříků a bicích sad a jejich variací, jakož i většího výrazového rozsahu v rámci rejstříků a efektů.



Formát XF společnosti Yamaha je zdokonalením standardu SMF (Standard MIDI File), jehož předností je lepší funkčnost a více možností budoucího rozšíření. Nástroj Genos umožňuje zobrazit text skladby přehrávaného souboru XF (obsahuje-li tento soubor data textu skladby).



Formát SFF (Style File Format) je původním formátem souborů stylu společnosti Yamaha, který používá jedinečný převáděcí systém poskytující vysoce kvalitní automatický doprovod využívající široké spektrum akordů. Formát SFF GE (Guitar Edition) je rozšířeným formátem SFF, který představuje zdokonalenou transpozici not pro kytarové stopy.



AEM (Articulation Element Modeling) je ochranná známka společnosti Yamaha. Jedná se o špičkovou technologii generování tónů. Více informací o technologii AEM naleznete v Referenční příručce na webové stránce.

Obsah

BEZPEČNOSTNÍ ZÁSADY	5
Příložené příslušenství	9
Příručky	10
Hlavní funkce	11
Používání nástroje Genos – úplný přehled	14
Hlavní funkce	16
Ovládací prvky a terminály na panelu	18
Počáteční postupy	22
Audio připojení	22
Zdroj napájení	23
Zapnutí a vypnutí napájení	23
Úprava základního nastavení	24
Změna jasu svítících tlačítek	25
Struktura displeje	26
Struktura zobrazení LIVE CONTROL (dílčí displej)	27
Struktura hlavního displeje – Používání tlačítek brány	28
Základy použití	30
Konfigurace displeje	30
Zavření aktuálního displeje	33
Ovládací prvky používané pomocí displeje	34
Okamžité vyvolání požadovaného displeje – Přímý přístup	36
Přehrávání ukázek	36
Správa souborů	37
Zadávání znaků	40
Uzamčení nastavení panelu (zámek panelu)	41
Použití metronomu	41
Stručný průvodce – pro hraní na nástroj Genos	42
Pokyny k obsluze	
1 Hraní se styly – Nastavení	44
Nastavení stylů	44
Nastavení panelu optimální pro aktuální styl (One Touch Setting) (Nastavení OTS)	47
Nastavení částí klaviatury	48
Výběr rejstříku pro jednotlivé části klaviatury	52
Vytvoření vlastních rejstříků varhan	53
Používání rejstříků orchestru	54
Nastavení harmonie klaviatury / arpeggia	56
Nastavení fráze Multi Pad	59
Uložení původních nastavení panelu do One Touch Setting	60
Změna výšky tónu klaviatury	61
Nastavení přiřaditelných ovladačů	62
Pokyny k obsluze	
2 Hra s styly – Obsluha při hře	64
Ovládání přehrávání stylů	64
Expresivní ovládání vlastní hry	66
Přehrávání a ovládání rejstříků Super Articulation	67
Ovládání přehrávání frází Multi Pad	70
Pokyny k obsluze	
3 Zpěv při přehrávání skladby – nastavení	72
Nastavení přehrávání skladby	72
Použití vokálních efektů pro signál mikrofону (Vokální harmonie)	76

Pokyny k obsluze

4 Zpěv při přehrávání skladby – Obsluha při hře 78

Ovládání přehrávání skladby	78
Použití značek pozice ve skladbě (pouze skladba MIDI)	81
Zobrazení notového zápisu, textu a textových souborů během přehrávání.....	83
Úprava vyvážení hlasitosti mezi SONG A a SONG B (prolínací ovladač)	85
Ovládání funkcí mikrofonu	85

Pokyny k obsluze

5 Úprava parametrů pro jednotlivé party – Mixážní pult 86

Základní postupy při používání mixážního pultu	86
Aktivace nebo deaktivace každého z kanálů stylu nebo skladby MIDI	88
Změna rejstříku pro jednotlivé kanály stylu nebo skladby MIDI	89

Pokyny k obsluze

6 Nahrávání skladby 90

Rychlé nahrávání MIDI	90
Rychlé nahrávání zvuku	91

Pokyny k obsluze

7 Ukládání a vyvolávání vlastních nastavení panelu – Registrační paměť, seznam skladeb 92

Ukládání a načtení vlastního nastavení panelu pomocí registrační paměti	93
Správa velkého repertoáru pomocí tlačítek seznamu skladeb	96

Pokyny k obsluze

8 Přizpůsobení pro optimální hru 100

Přizpůsobení zástupců na hlavním displeji	100
Nastavení funkcí nebo zástupců k tlačítkům ASSIGNABLE	100
Globální nastavení (Doplňující funkce)	101
Úprava zvuku při konečném výstupu (hlavní kompresor, hlavní ekvalizér)	102
Přidání nového obsahu – Rozšiřující balíčky	103

Pokyny k obsluze

9 Nastavení systému 104

Potvrzení informací o verzi firmwaru a ID hardwaru	104
Obnova nastavení naprogramovaných výrobcem	104
Zálohování a obnovení dat	105

Připojení – Použití nástroje s jinými zařízeními 106

Připojení mikrofonu (konektor [MIC INPUT])	106
Připojení volitelných reproduktorů Yamaha GNS-MS01	108
Připojení audiozařízení (konektory LINE OUT, konektory AUX IN, konektor [DIGITAL OUT])	108
Připojení pedálových spínačů nebo nožních ovladačů (konektory ASSIGNABLE FOOT PEDAL)	110
Připojení zařízení USB (konektor [USB TO DEVICE])	111
Připojení k zařízení iPhone/iPad (funkce bezdrátové sítě LAN, konektor [USB TO HOST] nebo konektory MIDI)	112
Připojení k počítači (konektor [USB TO HOST])	113
Připojení externích zařízení MIDI (konektory MIDI)	113
Zobrazení displeje nástroje na externím monitoru	114

Seznam funkcí 116**Dodatek 118**

Instalace volitelných reproduktorů	118
Diagram funkce Přímý přístup	120
Řešení problémů	122
Technické údaje	125
Index	127

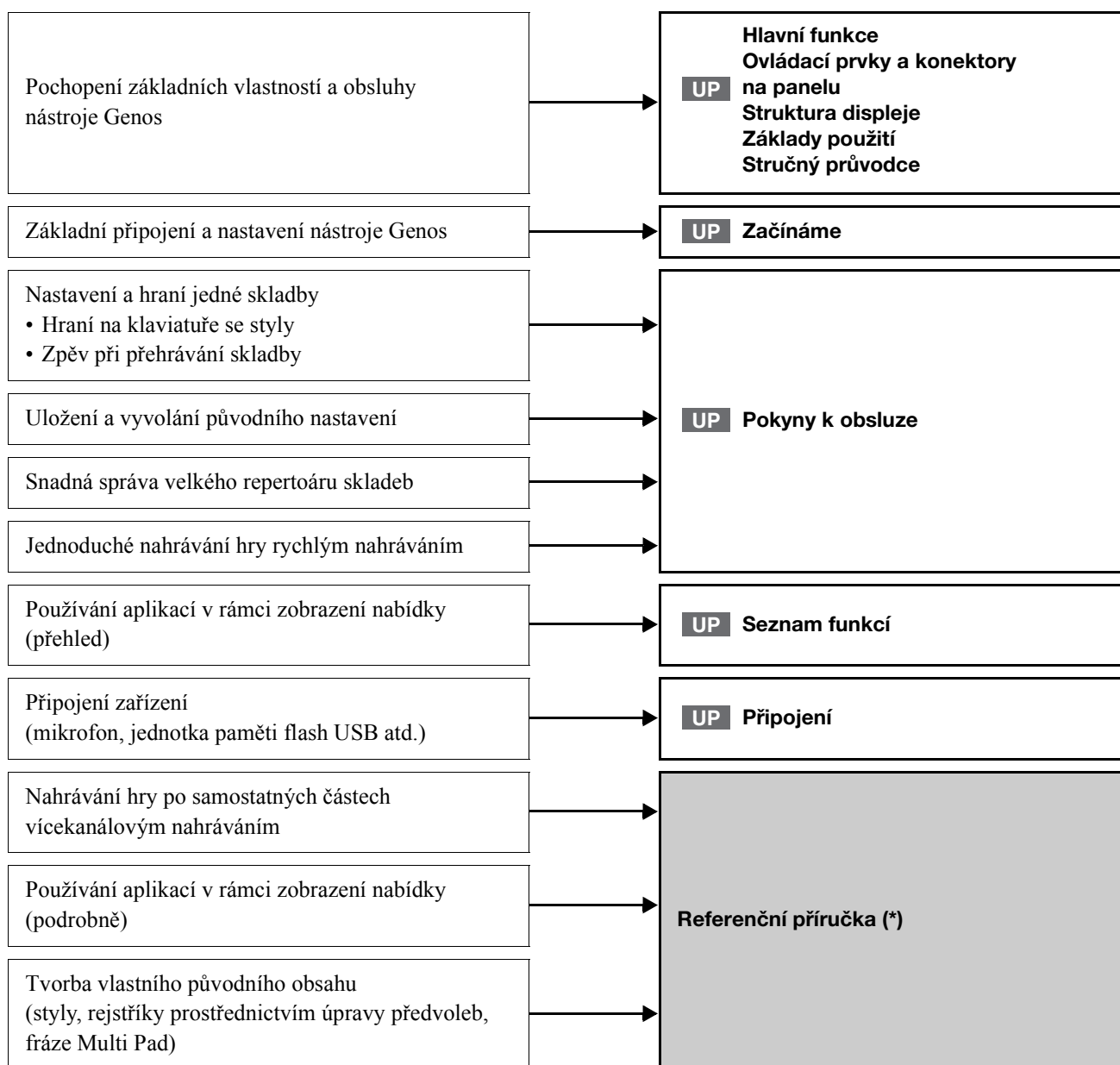
Používání nástroje Genos – úplný přehled

Tato část obsahuje přehled užitečných informací o široké řadě funkcí, které jsou k dispozici u nástroje Genos a míst, kde naleznete nezbytné informace o těchto tématech. Pokud potřebujete pomoc s pochopením vlastností, funkce nebo obsluhy – nebo potřebujete získat základní porozumění tomu, co nástroj Genos dokáže a jak jej efektivně používat – projděte si tuto část.

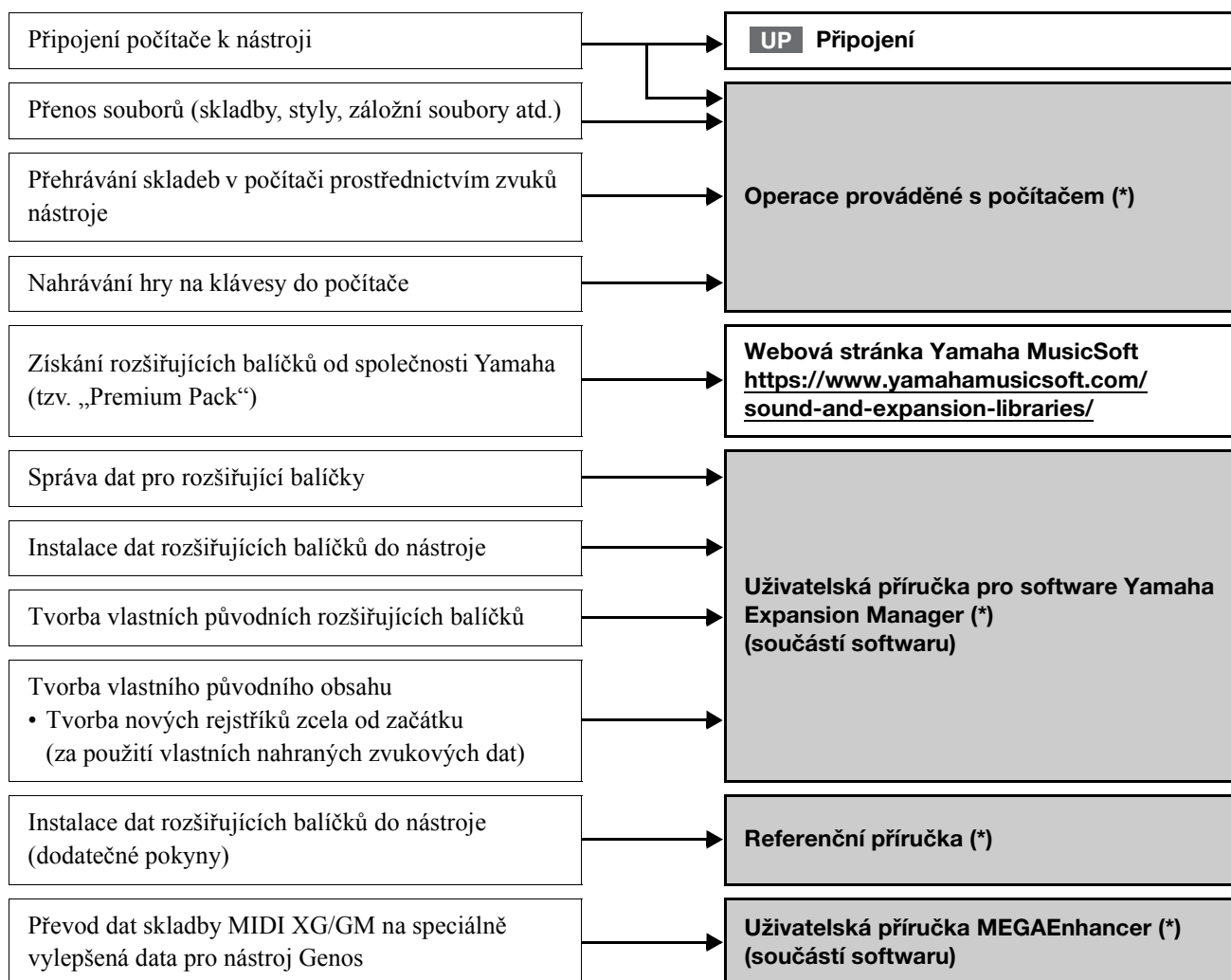
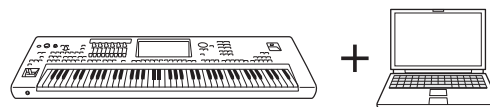
UP : Uživatelská příručka nástroje Genos (tento dokument). Po tomto symbolu jsou uvedeny názvy příslušných kapitol. Podrobné informace o každé kapitole naleznete v tématu „Obsah“ (str. 12).

* : Tento materiál lze získat z webové stránky Yamaha Downloads (str. 10).

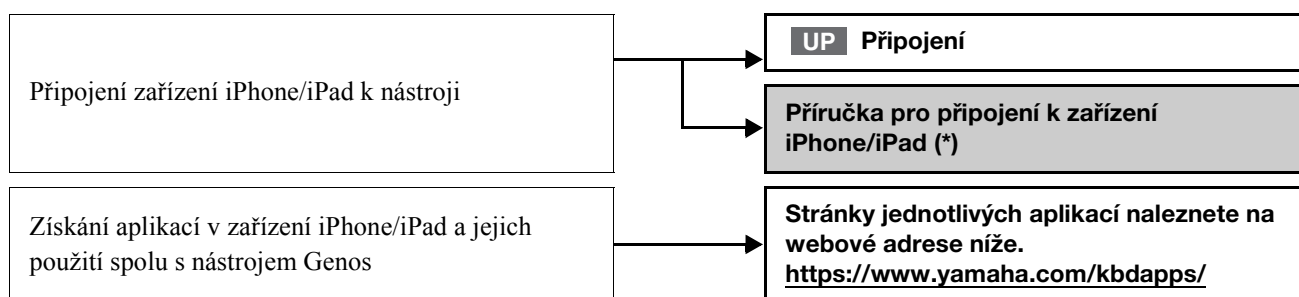
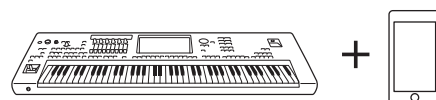
Samotné používání nástroje Genos



Používání nástroje Genos s počítačem



Používání nástroje Genos se zařízením iPhone/iPad



Hlavní funkce

Tato část stručně vysvětluje hlavní funkce nástroje Genos, což vám pomůže lépe porozumět celkovým možnostem nástroje.

Styly – rytmus a automatický doprovod –

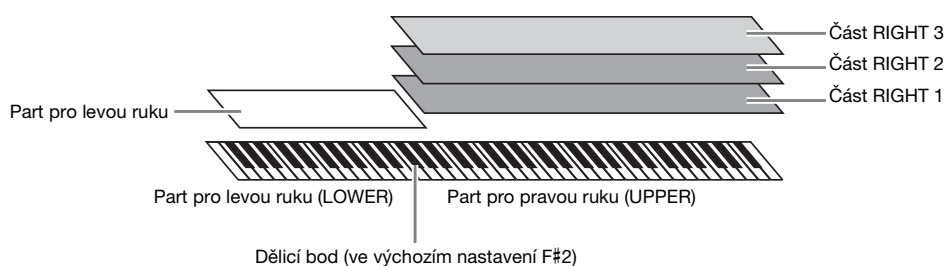
Nástroj Genos obsahuje řadu rytmických a melodických doprovodných motivů (patternů) nazvaných styly. Styly pokrývají různé hudební žánry, včetně popu, jazzu a mnoha dalších. Styly mají sofistikované motivy automatického doprovodu, takže doprovod lze automaticky přehrávat jen tím, že budete hrát levou rukou akordy. Tímto způsobem můžete získat zvuk celé skupiny nebo orchestru, i když na nástroj hrajete sami.

Rejstříky – jednotlivé zvuky nástroje Genos –

Nástroj Genos obsahuje řadu výjimečně realistických nástrojů (rejstříků), včetně klavíru, kytary, smyčců, dechových a žesťových nástrojů a dalších. Rejstříky mohou být hrány ručně na klaviatuře a také se používají ve stylech, skladbách MIDI a frázích Multi Pad.

Části klaviatury

Pro ruční hraní jsou k dispozici čtyři části klaviatury: LEFT, RIGHT 1, 2 a 3. Každá část má jeden rejstřík. Tyto části můžete spojit pomocí tlačítek PART ON/OFF, a tím vytvořit bohatě znějící textury nástrojů a užitečné kombinace pro hru. Rozsah klaviatury jednotlivých částí lze změnit změnou dělicího bodu.



Multi Pad – Přidávání hudebních frází do hry –

Fráze Multi Pad lze použít k přehrávání řady krátkých předem nahraných rytmických a melodických sekvencí, které mohou zpestřit a umocnit vaši hru. Fráze Multi Pad jsou seskupeny v bankách po čtyřech. Nástroj Genos obsahuje řadu bank frází Multi Pad pro různé hudební žánry. Dále je k dispozici funkce Audio Link pro fráze Multi Pad, jež umožňuje vytvoření obsahu jedinečné nové fráze pomocí vlastních zvukových dat (soubory WAV) a její přehrání během hry.

Skladby – Přehrávání MIDI / zvukových souborů –

V případě nástroje Genos označuje termín „skladba“ skladby MIDI či zvuková data, jako jsou přednastavené skladby, komerčně dostupné soubory atd. Skladby lze nejen přehrát a poslouchat, lze je i hrát společně s přehrávanou skladbou. Přehrávání skladby obsahuje dva režimy: režim duálního přehrávače a režim seznamu skladeb.

- **Duální přehrávač** Přehrává dvě audioskladby (nebo jednu audioskladbu a jednu skladbu MIDI) současně a hladce mezi nimi přechází.
- **Seznam skladeb:** Nepřetržitě přehrává skladby podle dříve vytvořeného seznamu skladeb.

Efekty pro mikrofon – Přidání efektů harmonických hlasů a syntezátorových efektů Vocoder k vašemu zpěvu –

Po připojení mikrofону ke konektoru MIC [INPUT] (konektor XLR nebo standardní 6,35mm sluchátková zástrčka) můžete zpívat a hrát přitom na nástroj nebo přehrávat skladbu. Nástroj odesílá zvukový signál zpěvu do připojeného reproduktorového systému.

Můžete dále automaticky použít různé efekty vokální harmonie na svůj zpěv nebo můžete použít funkci syntezátorový Vocoder, která vašemu hlasu dokáže dodat jedinečnou charakteristiku prostřednictvím syntezátoru a jiných zvuků.

Registrační paměť – Ukládání a načtení vlastního nastavení panelu –

Registrační paměť umožňuje uložit („registrovat“) prakticky všechna nastavení panelu a přiřadit je k tlačítku registrační paměti. Takto uložená nastavení lze snadno načíst stisknutím tohoto tlačítka. Registrovaná nastavení pro deset tlačítek registrační paměti jsou uložena jako jediná banka registrační paměti (soubor).

Seznam skladeb – Správa velkého množství skladeb a nastavení –

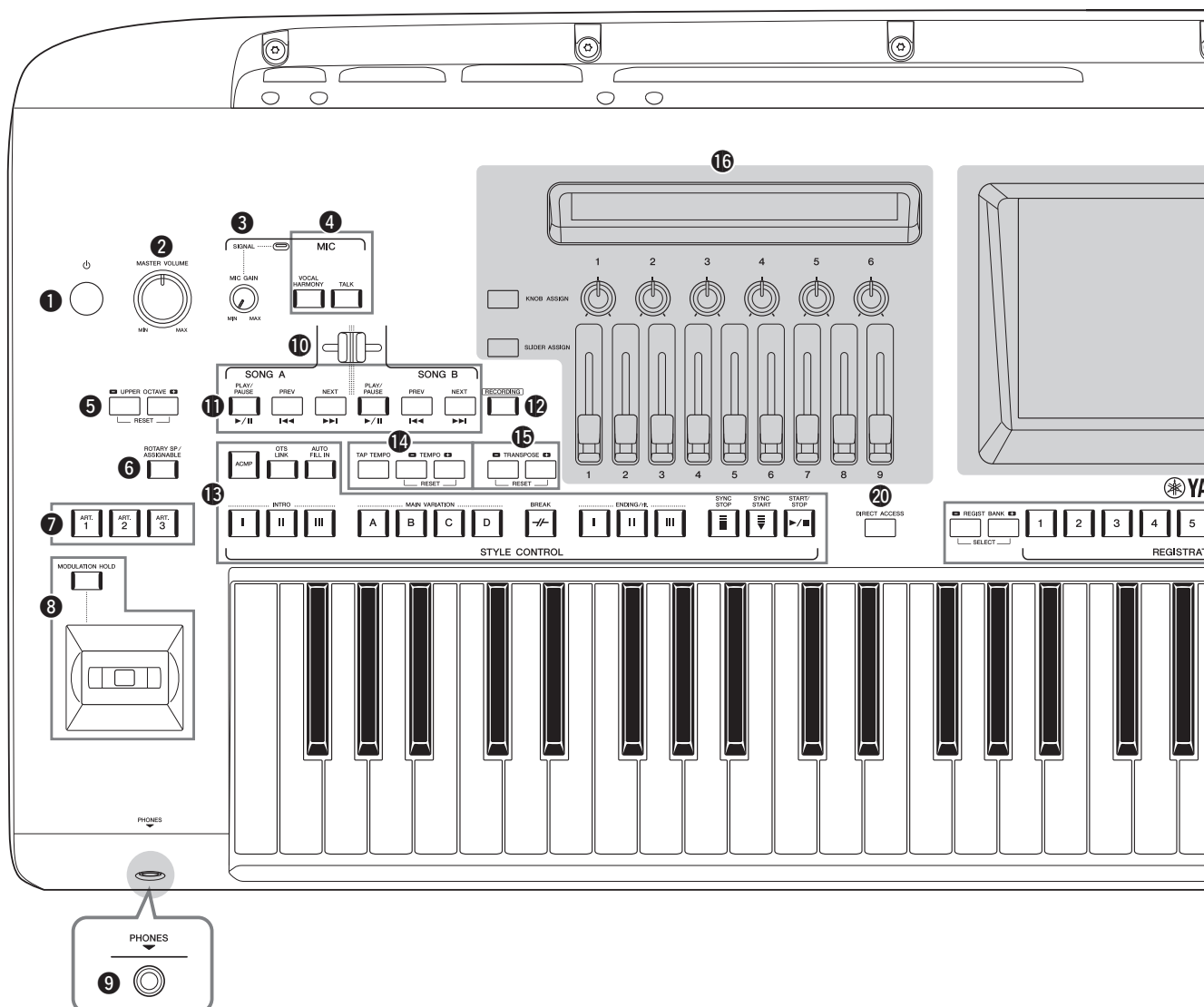
Funkce seznamu skladeb snadno spravuje a vyvolává skladby a související nastavení, a to bez ohledu na to, jak mnoho jich je. Seznam skladeb umožňuje vyvolat určitou skladbu z více než 10 skladeb, a to jedním jednoduchým krokem. V seznamu skladeb lze registrovat až 2 500 skladeb a jedním klepnutím můžete vyvolat nastavení panelu odpovídající každé skladbě.

Nahrávání – Nahrávání vlastní hry –

Nástroj Genos umožňuje nahrávat vaši hru a uložit ji jako soubor MIDI ve formátu SMF. Nástroj Genos umožňuje také nahrávat vaši hru na interní uživatelskou jednotku ve formátu zvukových dat (WAV). Každý způsob nahrávání navíc zahrnuje dva praktické způsoby nahrávání, rychlé nahrávání a vícekanálové nahrávání.

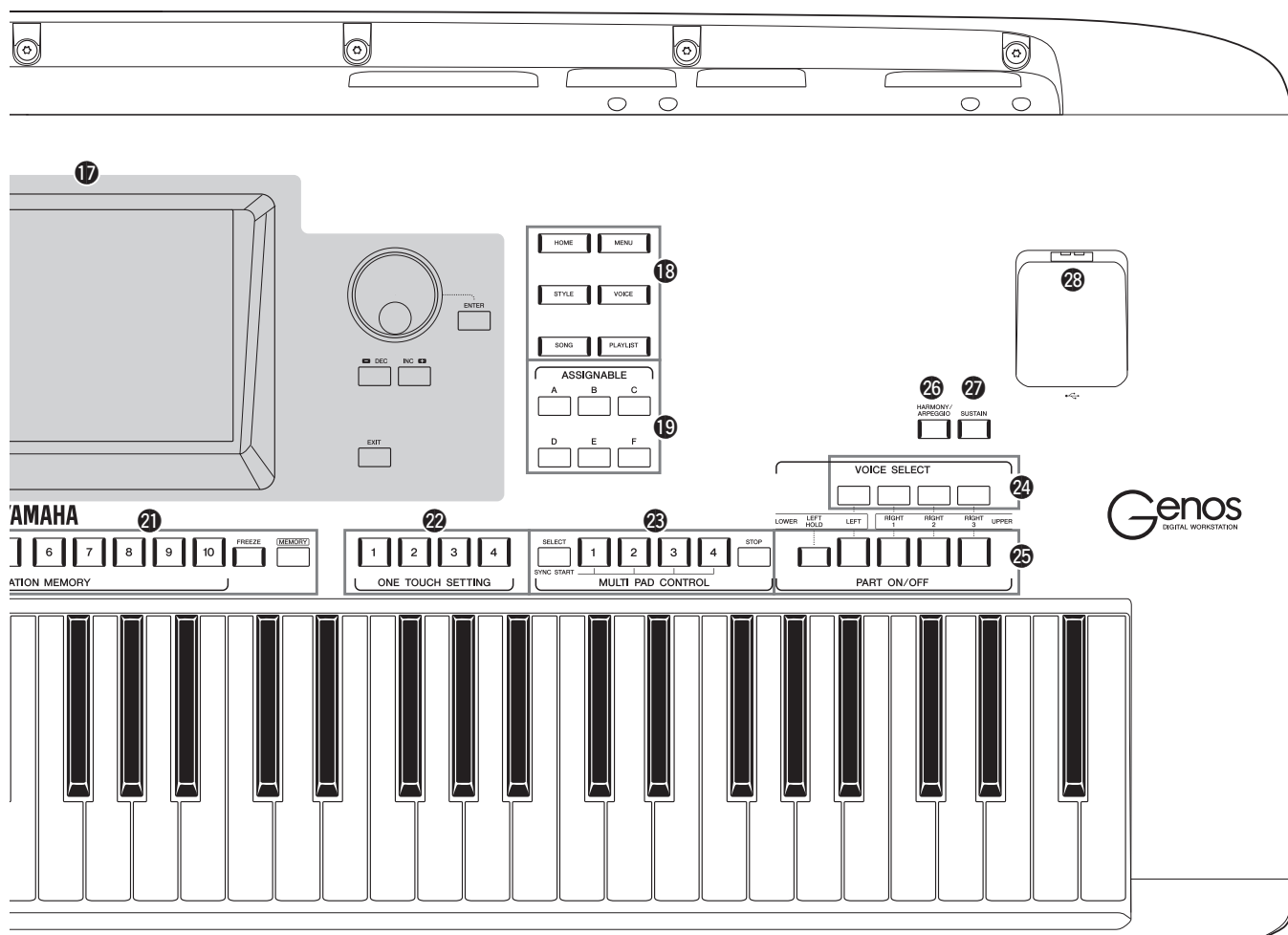
Ovládací prvky a terminály na panelu

■ Horní panel



- 1** [] Přepínač (Pohotovostní režim/Zapnout) ...str. 23
Zapne napájení nebo uvede nástroj do pohotovostního režimu.
- 2** Ovladač [MASTER VOLUME].....str. 23
Upraví celkovou úroveň hlasitosti.
- 3** Kolečko [MIC GAIN]str. 106
Upravuje citlivost na vstupu konektoru MIC INPUT.
- 4** Tlačítka MICstr. 85
Přidávají různé efekty na mikrofonní vstup a ovládají tento vstup.
- 5** Tlačítka UPPER OCTAVE.....str. 61
Posouvají výšku tónu klaviatury v krocích po oktávách.
- 6** Tlačítko [ROTARY SP /ASSIGNABLE].....str. 63
Ovládá efekt rotujícího reproduktoru nebo přiřazenou funkci.
- 7** Tlačítka [ART. 1]/[ART. 2]/[ART. 3]str. 68
Ovládají rejstříky SA (Super Articulation).
- 8** Joystick, tlačítko [MODULATION HOLD]str. 66
Slouží k použití funkcí pitch bend a modulace.

- 9** Konektor [PHONES] str. 22
Slouží k připojení sluchátek.
- 10** Prolínací ovladač..... str. 85
Upraví vyvážení hlasitosti mezi přehrávanou skladbou na straně SONG A a na straně SONG B.
- 11** Tlačítka SONG A / SONG B str. 78
Slouží k volbě skladeb a ovládání přehrávání skladby.
- 12** Tlačítko [RECORDING]..... str. 29, 90
Vyvolá displej nahrávání skladby.
- 13** Tlačítka STYLE CONTROL..... str. 44, 64
Slouží k ovládání přehrávání stylu.
- 14** Tlačítka [TAP TEMPO]/TEMPO..... str. 46
Slouží k ovládání tempa přehrávání stylu, skladby MIDI a metronomu.
- 15** Tlačítka TRANSPOSE str. 61
Umožňuje transpozici výšky tónu po půltónech.
- 16** LIVE CONTROL
(zobrazení/kolečka/jezdce) str. 26, 62
Slouží k ovládání zvuků v reálném čase.



Genos
DIGITAL WORKSTATION

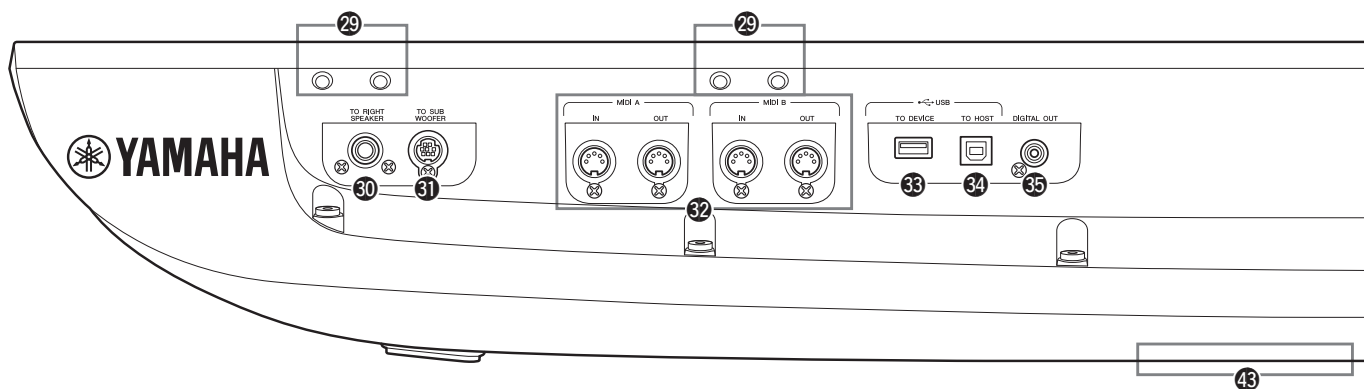
- 17** Dotykový LCD displej a související ovládací prvkystr. 30
- 18** Tlačítka bránystr. 28
Pro přímé vyvolání hlavního displeje a některých dalších displejů.
- 19** Tlačítka ASSIGNABLE.....str. 100
Umožňují přiřazení zástupce k často používaným funkcím.
- 20** Tlačítko DIRECT ACCESSstr. 36, 120
Pro okamžité vyvolání požadovaného displeje jediným dalším stisknutím tlačítka.
- 21** Tlačítka REGISTRATION MEMORY.....str. 92
Umožňují registraci a vyvolání nastavení panelu.
- 22** Tlačítka ONE TOUCH SETTINGstr. 47, 60
Slouží k vyvolání vhodných nastavení panelu pro daný styl.
- 23** Tlačítka MULTI PAD CONTROLstr. 59, 70
Slouží k výběru a přehrání rytmické nebo melodické fráze Multi Pad.
- 24** Tlačítka VOICE SELECT.....str. 52
Vybírají rejstřík pro jednotlivé části klaviatury.

- 25** Tlačítka PART ON/OFF.....str. 48
Zapnou či vypnou každou část klaviatury.
- 26** Tlačítko [HARMONY/ARPEGGIO]str. 56
Použije harmonii nebo arpeggio u rejstříků pro pravou ruku.
- 27** Tlačítko [SUSTAIN]str. 67
Použije doznívání u rejstříků pro pravou ruku.
- 28** Konektor [USB TO DEVICE]str. 111
Slouží k připojení jednotky flash USB.

Nastavení panelu

Pomocí ovládacích prvků na panelu můžete upravit různá nastavení podle uvedeného postupu. Úpravě těchto nastavení nástroje se v této příručce obecně říká „nastavení panelu“.

■ Zadní a dolní panel



29 Otvory str. 20, 118
Čtyři otvory nejbližší k panelu s displejem slouží k připojení úchyťů notového stojánu. Zbývající otvory slouží k připojení úchyťů volitelných reproduktorů GNS-MS01.

30 Konektor [TO RIGHT SPEAKER] str. 118
Slouží k připojení volitelných reproduktorů.

31 Konektor [TO SUB WOOFER] str. 118
Slouží k připojení volitelných reproduktorů.

32 Konektory MIDI str. 113
Slouží k připojení externích zařízení MIDI.

33 Konektor [USB TO DEVICE] str. 111
Slouží k připojení jednotky flash USB.

34 Konektor [USB TO HOST] str. 113
Slouží k připojení k počítači nebo volitelnému bezdrátovému adaptéru MIDI.

35 Konektor [DIGITAL OUT] str. 109
Slouží k připojení audiozařízení, jako je například stereofonní systém.

36 Konektory ASSIGNABLE FOOT PEDAL str. 110
Slouží k připojení pedálových spínačů, resp. nožních ovladačů.

37 Konektory LINE OUT str. 108
Slouží k připojení audiozařízení, jako je například stereofonní systém.

38 Konektory AUX IN str. 109
Slouží k připojení zařízení, např. přenosných audiopřehrávačů.

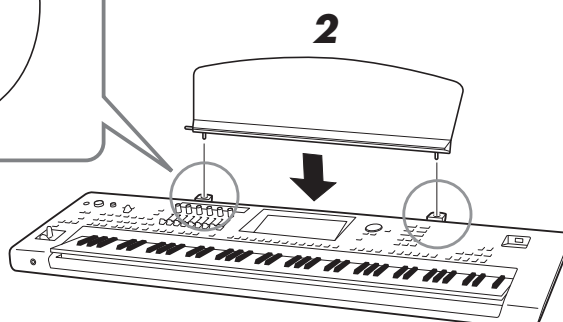
39 Konektor MIC INPUT str. 106
Konektor combo k připojení mikrofону.
(Do kombinovaného konektoru je možné připojit konektor XLR nebo 6,35mm sluchátkovou zástrčku.)

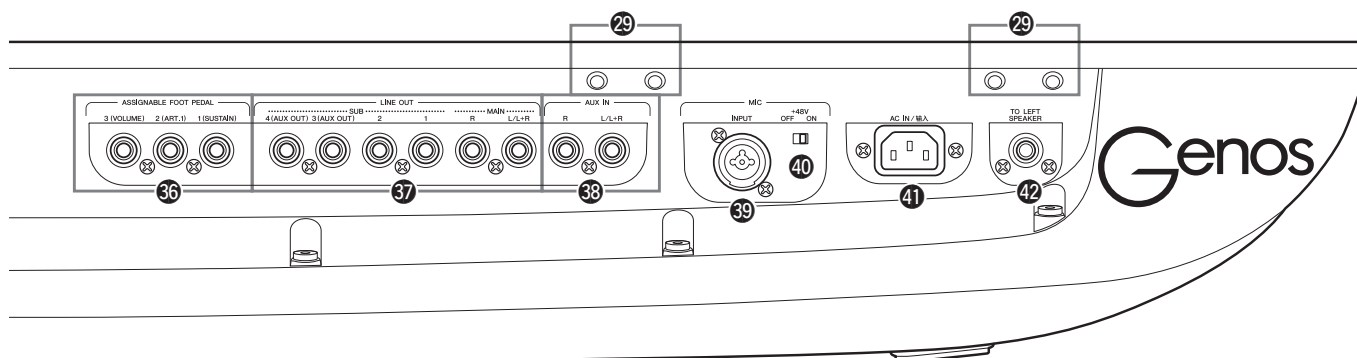
40 Přepínač [+48V] str. 106
Zapíná a vypíná phantomové napájení. Při zapnutí tohoto přepínače se na konektor XLR připojený ke konektoru MIC INPUT použije phantomové napájení. Po připojení phantomově napájeného kondenzátorového mikrofónu k zařízení pouze zapněte/vypněte tento přepínač. Pokud není vyžadován, vždy

Upevnění notového stojánu

1 Zasuňte oba úchyty notového stojánu do otvorů na zadním panelu.

2 Upevněte notový stojánek k úchyťům.





přepněte phantomový přepínač napájení na hodnotu OFF (Vypnuto).

OZNÁMENÍ

Při používání phantomového napájení dbejte na následující věci, aby nedošlo k šumu a možnému poškození nástroje Genos nebo připojeného zařízení.

- Nepřipojujte ani neodpojujte žádná zařízení, pokud je phantomový přepínač napájení na hodnotě ON.
- Před přepnutím phantomového přepínače napájení na hodnotu ON nebo OFF nastavte všechny ovladače výstupní úrovně na minimum.
- Při připojování zařízení nevyžadujícího phantomové napájení ke konektoru MIC INPUT nezapomeňte přepnout phantomový přepínač napájení na hodnotu OFF.

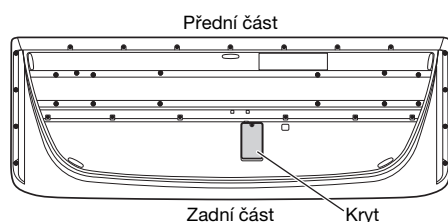
POZNÁMKA

Při zapínání a vypínání phantomového přepínače se vstup z konektoru MIC INPUT na několik sekund ztlumí.

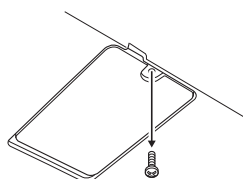
- 41 Konektor AC IN str. 23
Slouží k připojení dodaného napájecího kabelu.
- 42 Konektor [TO LEFT SPEAKER] str. 118
Slouží k připojení volitelných reproduktorů.
- 43 Konektor [USB TO DEVICE]
(zespodu nástroje) str. 21, 111
Slouží k připojení jednotky flash USB. Informace o otevírání/zavírání krytu naleznete níže.

Použití konektoru USB TO DEVICE zespodu nástroje

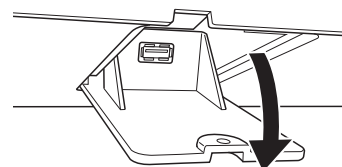
Nástroj Genos má praktický další konektor USB TO DEVICE na spodní straně nástroje, což umožňuje dočasně nainstalovat jednotku paměti flash USB, která bude vždy k dispozici a chráněna před poškozením nebo ztrátou. Než začnete postupovat podle následujících kroků, připravte si křížový šroubovák. Před použitím jednotky paměti flash USB si také přečtěte část „Připojení zařízení USB“ na str. 111.



- 1 Vyjměte šroubek z krytu.



- 2 Otevřete kryt.
Odkryje se konektor USB TO DEVICE.



- 3 Připojte jednotku paměti flash USB.
- 4 Zavřete kryt a utáhněte šroubek, který jste odstranili v kroku 1.

POZNÁMKA

Vyjmutý šroubek položte na bezpečné místo. Použije se při zavírání krytu.

Počáteční postupy

Audio připojení

Připojení sluchátek nebo reproduktorového systému

Nástroj není vybaven žádnými reproduktory, proto budete pro poslech zvuku nástroje potřebovat nějaké externí zařízení, například sluchátka nebo reproduktorový systém.

■ Použití sluchátek

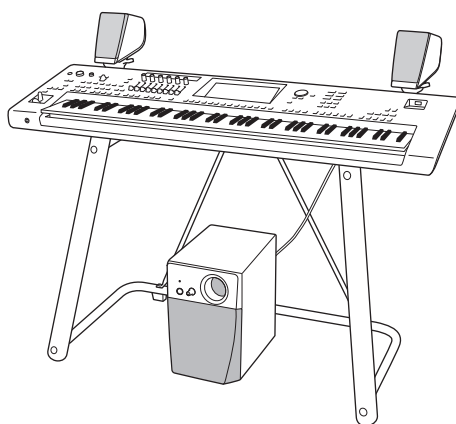
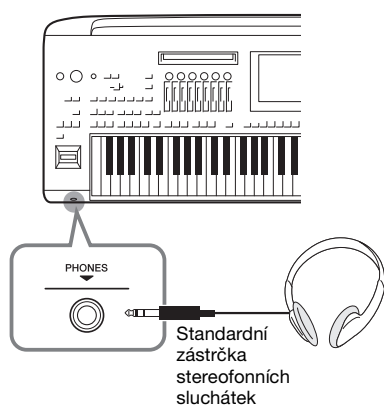
Sluchátka připojte ke konektoru [PHONES].

■ Použití reproduktorového systému

Pokyny k instalaci volitelných reproduktorů GNS-MS01: str. 118. Pokyny k připojení jiných reproduktorů naleznete na str. 108.

VAROVÁNÍ

Nepoužívejte sluchátka delší dobu při vysoké hlasitosti. Mohlo by dojít k poškození sluchu.



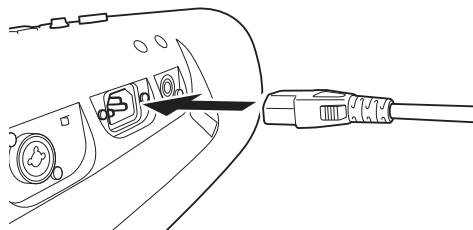
Zde je zobrazen volitelný klávesový stojan L-7B

Připojení mikrofону

Po připojení mikrofonu ke konektoru [MIC INPUT] (konektor XLR nebo standardní 6,35mm sluchátková zástrčka) můžete zpívat a hrát přitom na nástroj nebo přehrávat skladbu. Pokyny k připojení mikrofonu najdete na str. 106.

Zdroj napájení

- 1 Připojte dodaný napájecí kabel ke konektoru [AC IN] na zadním panelu nástroje.



- 2 Zasuňte zástrčku na druhém konci napájecího kabelu do elektrické zásuvky.

⚠ UPOZORNĚNÍ

Používejte výhradně dodaný napájecí kabel.

⚠ VAROVÁNÍ

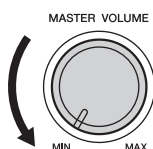
Při volbě místa pro nástroj dbejte na to, aby byla používána elektrická zásuvka snadno přístupná. V případě jakýchkoli potíží nástroj okamžitě vypněte pomocí přepínače napájení a odpojte zástrčku ze zásuvky.

🔧 POZNÁMKA

Při odpojování napájecího kabelu nejprve vypněte napájení a tento postup proveďte v opačném pořadí.

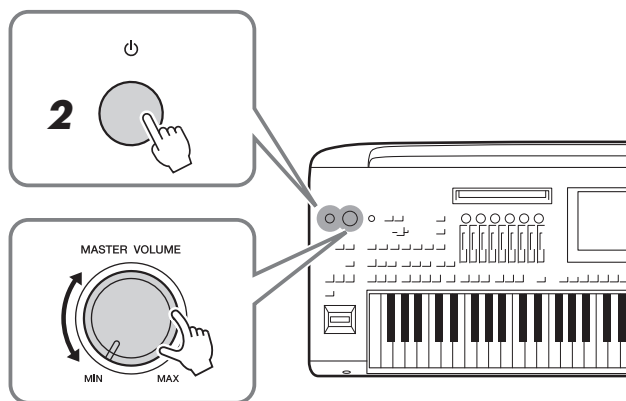
Zapnutí a vypnutí napájení

- 1 Otočte ovladačem [MASTER VOLUME] do polohy „MIN“.



- 2 Nástroj zapnete stisknutím spínače [⏻] (Pohotovostní režim / zapnout).

Zobrazí se hlavní displej (str. 30). Během hry můžete úroveň hlasitosti upravit.



- 3 Když nástroj přestanete používat, vypněte jeho napájení stlačením a přidržením přepínače [⏻] (Pohotovostní režim / Zapnout) po dobu přibližně jedné sekundy.

🔧 POZNÁMKA

Dokud se nezobrazí hlavní displej, neprovádějte žádné úkony, nehrajte na klávesy ani nevypínejte napájení.

⚠ VAROVÁNÍ

Pokud nástroj vypnete pomocí přepínače napájení, neustále do něj bude proudit elektrina, i když jen minimální množství. Pokud nebudete nástroj používat delší dobu, nezapomeňte odpojit napájecí kabel od elektrické zásuvky.

OZNÁMENÍ

Pokud právě nahráváte či upravujete nějaké položky nebo je zobrazena zpráva, nelze napájení vypnout, a to ani stiskem přepínače [⏻] (Pohotovostní režim / Zapnout). Jestliže budete chtít vypnout napájení, vyčkejte, než se dokončí nahrávání či úpravy nebo zavřete zprávu, a stiskněte přepínač [⏻] (Pohotovostní režim / Zapnout). Jestliže potřebujete nástroj vynuceně vypnout, stiskněte a podržte přepínač [⏻] (Pohotovostní režim / zapnout) déle než 3 sekundy. Mějte na paměti, že vynucené vypnutí může vést ke ztrátě dat nebo poškození nástroje.

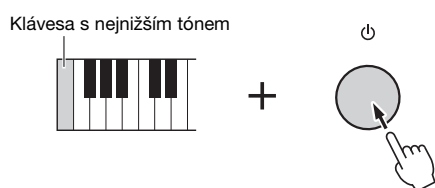
Funkce automatického vypnutí napájení a automatické úspory energie

Aby se zbytečně nespotřebovávala energie, je nástroj vybaven funkcí automatického vypnutí, která automaticky odpojí napájení v případě, že nástroj není určitou dobu používán. Doba, která má uběhnout před automatickým vypnutím, činí ve výchozím nastavení přibližně 30 minut. Tuto dobu však můžete změnit (str. 25).

Tento nástroj je vybaven funkcí automatické úspory energie, která automaticky snižuje jas zobrazení LIVE CONTROL, pokud nástroj není po určitou dobu používán. Doba, která má uběhnout před automatickým snížením jasu, činí ve výchozím nastavení přibližně 5 minut. Tuto dobu však můžete změnit (str. 25).

Deaktivace automatického vypnutí napájení a automatické úspory energie (jednoduchá metoda)

Zapněte nástroj a současně držte stisknutou klávesu s nejnižším tónem na klaviatuře. Krátce se zobrazí zpráva a funkce automatického vypnutí napájení a automatické úspory energie se deaktivují.



OZNÁMENÍ

Jestliže dojde k automatickému vypnutí nástroje, aniž by byla pomocí funkce ukládání data uložena, budou tato data ztracena. Uložte proto svá data dříve, než k tomuto dojde (str. 37).

POZNÁMKA

Pokud je k nástroji připojena paměť USB Flash obsahující mnoho souborů, může být provádění funkce automatického vypnutí nebo funkce automatické úspory energie odloženo, protože index hledání souborů se automaticky aktualizuje.

Úprava základního nastavení

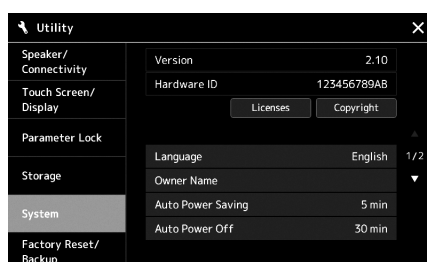
Podle potřeby můžete upravit základní nastavení nástroje, např. jazyk zobrazený na displeji.

1 Vyvolejte provozní displej Utility.

Nejprve stisknutím tlačítka [MENU] vyvoláte displej nabídky. Poté stiskem tlačítka [Menu 2] přejděte na 2. stránku displeje (je-li to nutné) a stiskněte tlačítko [Utility].

2 Nakonec stiskněte na displeji tlačítko [System].

3 Dotykem na displeji proveďte potřebné změny v nastavení.



Language (Jazyk)	Určuje jazyk používaný při zobrazení zpráv a názvů nabídek na displeji. Stiskem tohoto nastavení vyvoláte seznam jazyků, kde můžete vybrat jazyk, který vám vyhovuje.
Owner Name (Jméno majitele)	Umožňuje zadat jméno, které se zobrazí na úvodním displeji, který se zobrazí po zapnutí. Stiskem tohoto nastavení vyvolejte okno pro zadání znaků, s jehož pomocí zadejte své jméno (str. 40).

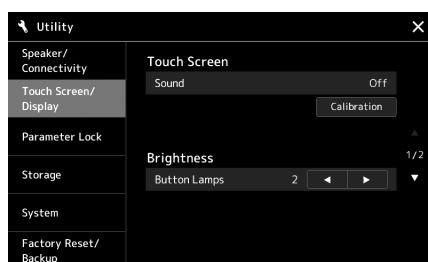
Auto Power Saving (Automatická úspora energie)	Umožňuje zadat dobu, která má uběhnout před snížením jasu zobrazení LIVE CONTROL pomocí funkce automatické úspory energie. Stiskem tohoto tlačítka vyvoláte seznam nastavení, kde můžete vybrat nastavení, které vám vyhovuje. Pokud chcete funkci automatické úspory energie zakázat, vyberte zde možnost „Disabled“.
Auto Power Off (Automatické vypnutí)	Umožňuje zadat dobu, která má uběhnout před vypnutím pomocí funkce automatického vypnutí (str. 24). Stiskem tohoto tlačítka vyvoláte seznam nastavení, kde můžete vybrat nastavení, které vám vyhovuje. Pokud chcete funkci automatického vypnutí zakázat, vyberte zde možnost „Disabled“.

Informace o dalších položkách na displeji naleznete v Referenční příručce na webové stránce (str. 10).

Změna jasu svítících tlačítek

Zde můžete změnit jas svítících tlačítek.

- 1 Vyvolejte provozní displej (Utility) (krok 1 na str. 24).**
- 2 Vyvolejte „Touch Screen/Display“ (Dotykovou obrazovku / displej).**
Na displeji stiskněte [Touch Screen/Display].
- 3 Dotykem na displeji upravte nastavení.**



Button Lamps (Indikátory tlačítek)	Stiskem tlačítka [◀] / [▶] upravte jas svítících tlačítek.
---------------------------------------	--

Struktura displeje

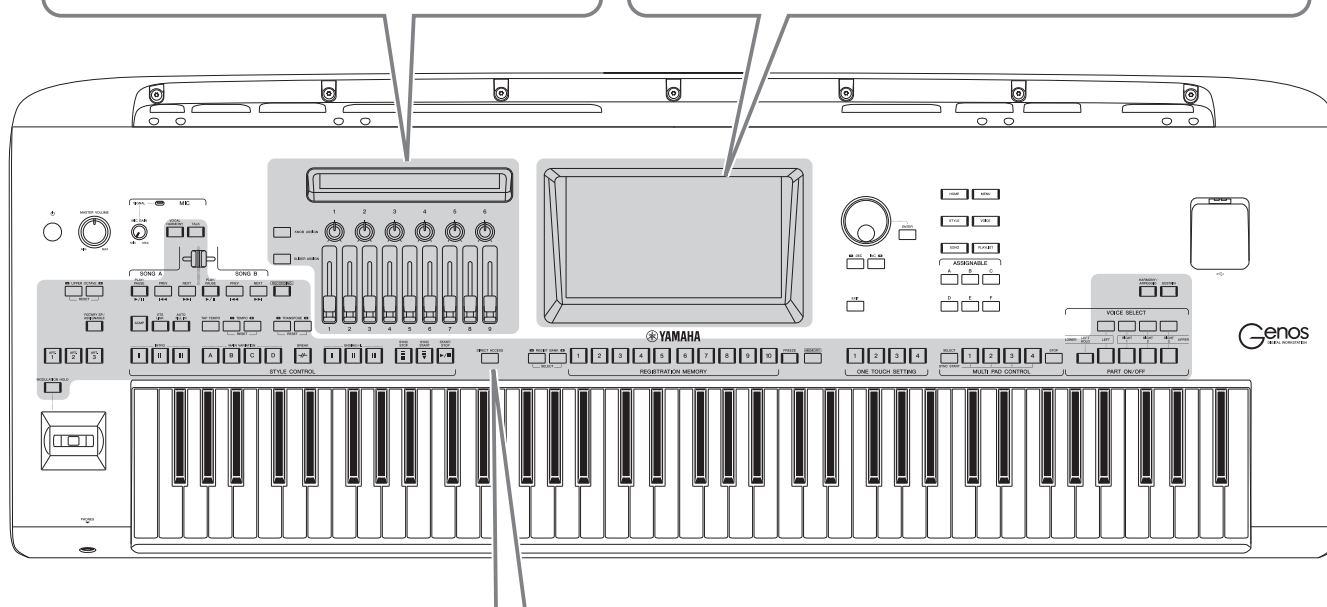
Nástroj Genos má dva displeje (dotykovou obrazovku LCD a zobrazení LIVE CONTROL) a svítící tlačítka, která vizuálně napomáhají porozumění aktuálnímu stavu.

Zobrazení LIVE CONTROL (dílčí displej)

Zobrazení LIVE CONTROL označuje parametry ovládané pomocí šesti koleček LIVE CONTROL a devíti jezdců LIVE CONTROL. Podrobnosti o struktuře displeje naleznete na str. 27.

LCD (hlavní displej, dotyková obrazovka)

LCD označuje parametry a hodnoty související s aktuálně vybraným použitím. Můžete je ovládat stiskem „virtuálních“ tlačítek nebo jezdců na displeji. Podrobnosti o struktuře displeje naleznete na str. 28.



Svítící tlačítka

Tato tlačítka označují odpovídající stavy funkcí zapnutím/vypnutím svícení, blikáním nebo změnou barev. Podrobné informace o označení a konvencích svícení naleznete v každém popisu funkcí.

Struktura zobrazení LIVE CONTROL (dílčí displej)

V zobrazení LIVE CONTROL vidíte stav parametrů ovládaných pomocí koleček LIVE CONTROL a jezdců LIVE CONTROL. Existují dva displeje: kolečka a jezdcé, mezi nimiž můžete při obsluze nástroje přepínat. Chcete-li přepnout mezi displeji beze změny hodnot parametru, jednoduše stisknete tlačítka [KNOB ASSIGN] / [SLIDER ASSIGN].

POZNÁMKA

Stisknutím tlačítka [KNOB ASSIGN], když je již zobrazen displej koleček, nebo stisknutím tlačítka [SLIDER ASSIGN], když jsou již zobrazen displej jezdců, přepne typ přiřazení odpovídající skupiny řídicích jednotek. Podrobnosti o přepínání typů přiřazení viz str. 62.

Displej koleček LIVE CONTROL

Zobrazuje číslo typu přiřazení kolečka (str. 62)

1	Cutoff	Resonance	Attack	Release	Reverb	Chorus
	0	0	0	0	17	0

Zobrazí parametr aktuálně ovládaný příslušným kolečkem.

Použití jednoho z jezdců
nebo
Stisknutí tlačítka [SLIDER ASSIGN]



Použití jednoho z koleček
nebo
Stisknutí tlačítka [KNOB ASSIGN]

Displej jezdců LIVE CONTROL

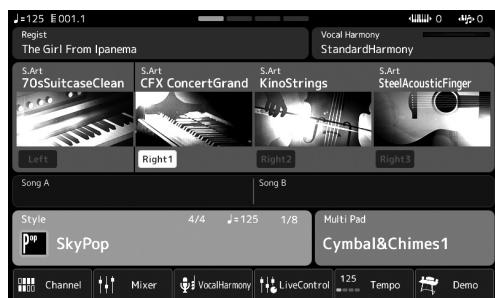
Zobrazuje číslo typu přiřazení jezdce (str. 62)

B	Style	M.Pad	Left	Right1	Right2	Right3	SongA	SongB	Mic
	100	100	100	100	100	100	85	100	100

Zobrazí parametr aktuálně ovládaný příslušným jezdce.

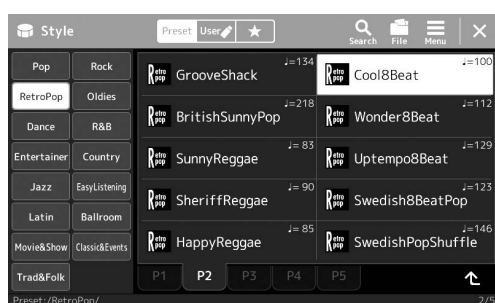
Struktura hlavního displeje – Používání tlačítek brány

Tlačítka brány jsou přesně tím, co jejich název naznačuje – pohodlná a snadno pochopitelná „brána“ k nástroji Genos. Po zapnutí nástroje se vyvolá hlavní displej. Nicméně při obsluze nástroje můžete přímo vyvolat hlavní displej a další požadované displeje přímo stisknutím tlačítek brány na předním panelu. Z displeje nabídky je možné získat přístup k dalším funkcím a různým podrobným nastavením. Rovněž – v závislosti na konkrétní funkci – můžete vyvolat displej pro volbu souborů a vybrat tak požadované soubory.



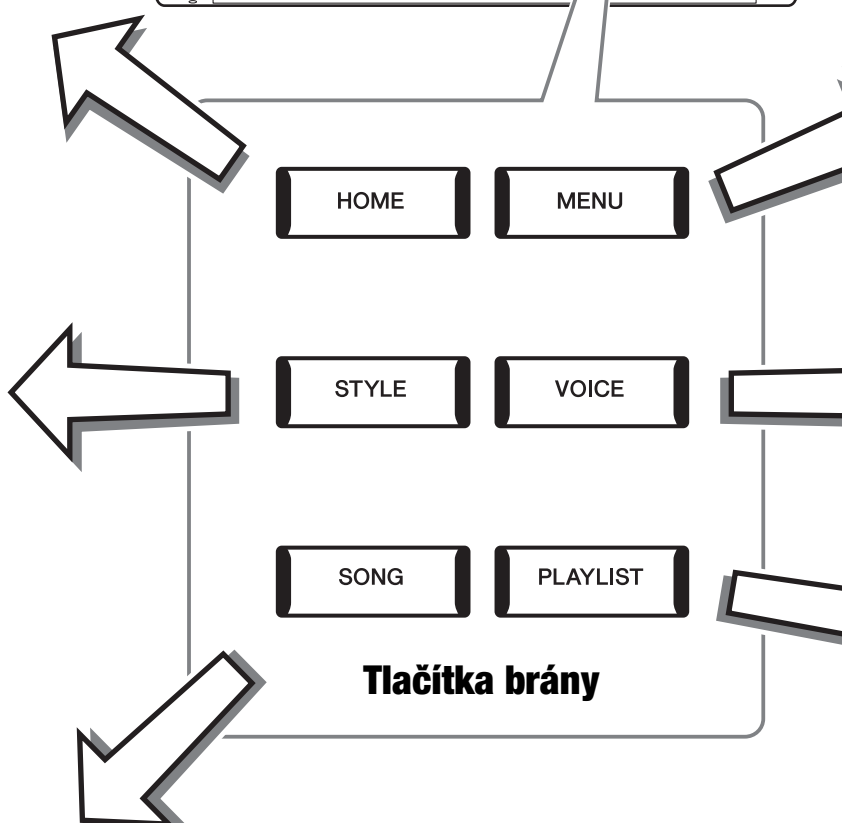
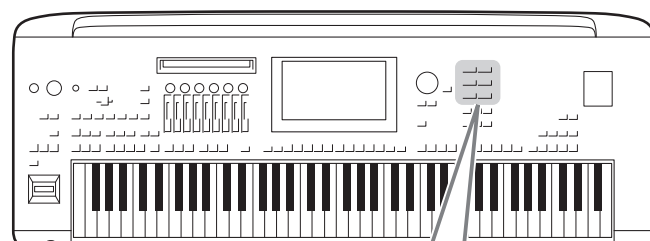
Hlavní displej

Jedná se o portál ve struktuře displeje nástroje, který poskytuje přehledné informace o všech aktuálních nastaveních.

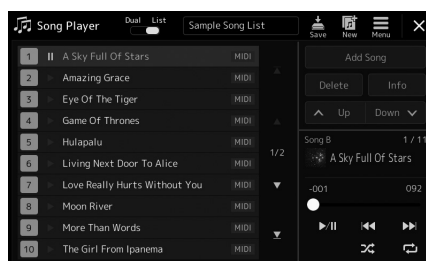
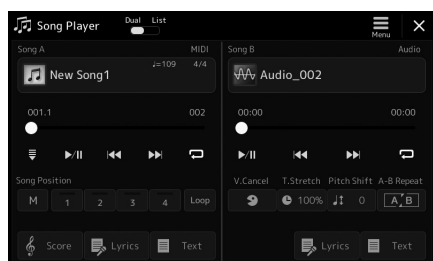


Displej pro volbu stylů

Jedná se o typ displeje „pro volbu souborů“ (str. 32) pro volbu stylů.

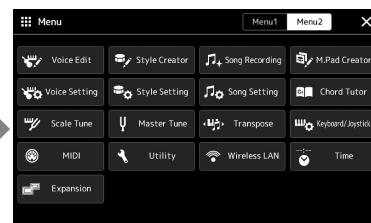
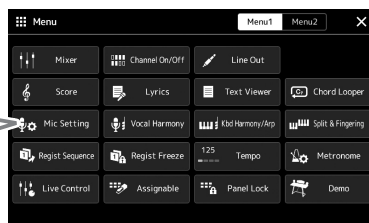
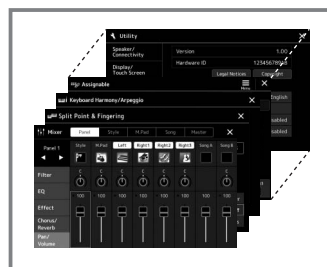


Tlačítka brány



Displej pro přehrávání skladby

Je určen k ovládání přehrávání skladby (str. 72, 78.)



Displej s nabídkou

Stiskem jednotlivých ikon můžete vyvolat nejrůznější funkce, např. notový zápis skladby, vyvážení hlasitosti a další podrobná nastavení. (str. 33)



Displej pro nastavení partu rejstříků

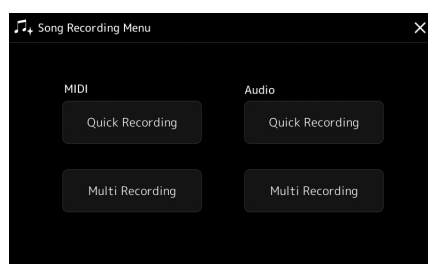
Je určen pro podrobná nastavení, jako je například úprava rejstříků a nastavení efektů částí klaviatury. Podrobnosti o displeji nastavení partu rejstříku naleznete v referenční příručce na webové stránce.



Displej seznamu skladeb

Je určen pro výběr a úpravu seznamů skladeb (str. 96.)

RECORDING



Displej pro nahrávání skladby

Slouží k nahrávání vlastní hry (str. 90).

Základy použití

Konfigurace displeje

V této části jsou popsány nejčastěji používané displeje: Hlavní displej, displej pro volbu souborů a displej s nabídkou. Hlavní displej se zobrazí po zapnutí napájení. Termín „Displej pro volbu souborů“ představuje všechny různé displeje vyvolávané na nástroji, ze kterých můžete vybrat soubory. Na displeji nabídky je portál pro různé funkce a můžete jej vyvolat stisknutím tlačítka [MENU].

Hlavní displej

Zobrazí se při zapnutí nástroje a je možné jej vyvolat stiskem tlačítka [HOME]. Na tomto displeji jsou přehledně zobrazena aktuální základní nastavení, například vybraný rejstřík a styl. Díky tomu je vhodné mít při používání nástroje zobrazený hlavní displej.



1 Oblast s rejstříkem

Zobrazuje vybraný rejstřík pro jednotlivé části klaviatury (levá a pravá 1–3). Je zde také uvedeno, zda jsou tyto čtyři části zapnuty nebo vypnuty. Stisknutím názvu rejstříku vyvolá displej pro volbu rejstříku pro příslušnou část.

2 Oblast se skladbou

Zobrazuje informace týkající se přehrávání skladby. V závislosti na režimu přehrávání skladby se zobrazí informace o přehrávání skladby (str. 73).

Stiskem názvu souboru otevřete displej příslušné sekce.

3 Oblast se stylem

Zobrazuje údaje o aktuálním stylu, aktuální pozici přehrávané části, název aktuálního akordu a takt. Stiskem názvu stylu otevřete displej pro volbu stylů. Pokud nastavíte tlačítko [ACMP] do zapnuté polohy, zobrazí se akord určený v akordické části klaviatury.

4 Oblast s frází Multi Pad

Označuje aktuální banky frází Multi Pad. Stiskem názvu banky frází Multi Pad vyvoláte displej pro volbu banky frází Multi Pad.

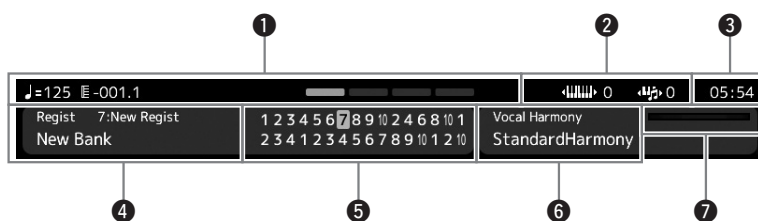
5 Oblast s informacemi

Označuje aktuální stav, jako jsou například informace týkající se mikrofonu, aktuální registrační paměť. Podrobnosti najdete na následující straně.

6 Oblast se zástupci

Obsahuje zástupce, které můžete jednoduše stisknout, a tak vyvolat nejrůznější funkce. Stiskem ikony zástupce vyvoláte displej s odpovídající funkcí. Můžete zde podle potřeby také zaregistrovat vlastní ikony zástupců, a to prostřednictvím displeje Přiřaditelný (str. 100).

■ Oblast s informacemi na hlavním displeji



❶ Takt/Doba/Tempo

Zobrazuje aktuální pozici (takt/dobu/tempo) při přehrávání stylu nebo skladby MIDI. Otočením datového ovladače můžete vyvolat vyskakovací displej s tempem a tempo upravit.

❷ Horní oktáva / Transpozice

Zobrazí hodnotu posunutou o hodnotu horní oktávy a množství hlavní transpozice v půltónových jednotkách (str. 61).

❸ Hodiny

Aktuální čas je zobrazen zde.

❹ Banka registrační paměti

Označuje název aktuálně vybrané banky registrační paměti a číslo registrační paměti. Stiskem názvu banky registrační paměti vyvoláte displej pro volbu banky registrační paměti.

❺ Registrační sekvence

Zobrazí se, pokud je aktivní registrační sekvence. Podrobnosti o programování sekvence naleznete v dokumentu Reference Manual (Referenční Příručka) na webové stránce.

❻ Název typu vokální harmonie

Označuje aktuální typ vokální harmonie (str. 76). Stisknutím názvu typu vokální harmonie vyvoláte displej pro volbu typu vokální harmonie.

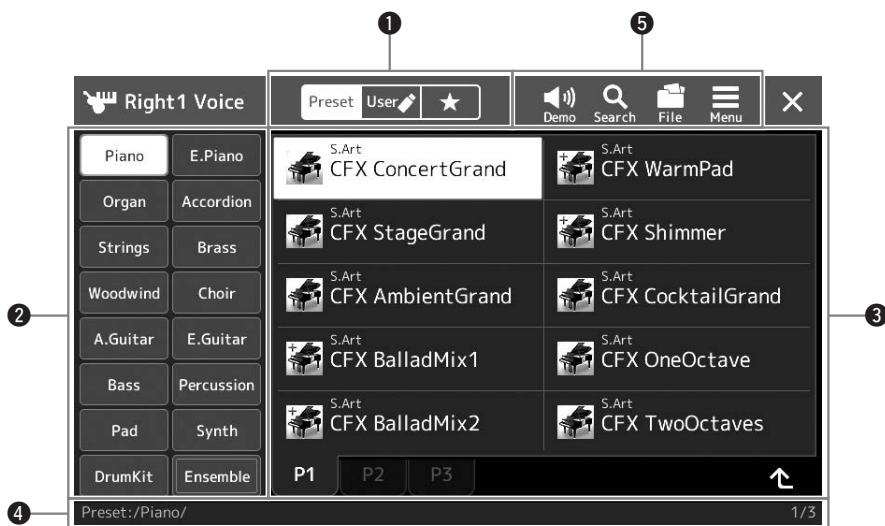
❼ Indikátor vstupní úrovně MIC

Pokud je připojený mikrofón, indikuje vstupní úroveň. Nastavte úroveň pomocí ovladače [MIC GAIN] tak, aby indikátor svítil zeleně nebo žlutě (ne červeně). Podrobnosti o připojení mikrofónu naleznete na str. 106.

Displej pro volbu souborů

Displej pro volbu souborů slouží k volbě rejstříku, stylu, skladby, frází Multi Pad a jiných položek. Displej vyvoláte stiskem názvu rejstříku, stylu nebo skladby na hlavním displeji nebo stiskem tlačítek VOICE SELECT, nebo tlačítka [STYLE] atd. Displeje se liší podle toho, jaký je vybrán typ souboru. Například při zvolení rejstříku se vyvolá displej pro volbu rejstříku.

Tato část popisuje struktury displeje společné pro všechny typy displejů pro volbu souborů.



1 Hlavní kategorie

Vyberte kartu Preset (Předvolba), User (Uživatel) nebo Favorite (Oblíbené).

Preset (Předvolba)	Umístění, kde jsou zobrazena přednastavená data. Řada dat, jako např. rejstříky nebo styly, je rozdělena do několika podkategorií (záložek).
User (Uživatel)	Jedná se o umístění, kde jsou uložena nahraná nebo upravená data. Data uložená v nástroji jsou uvedena na kartě „User“ (Uživatelská jednotka) a data z připojené jednotky paměti flash USB jsou uvedena na kartě „USB“. V této příručce jsou data na kartě User (Uživatel) označena jako „Uživatelská data“.
Oblíbené	Jedná se o umístění, kde se zobrazí data zaregistrovaná jako oblíbená. Tato karta nemusí být zobrazena v závislosti na typu dat.

2 Podkategorie/jednotky

- Jakmile v hlavních kategoriích vyberete kartu Preset (Předvolba), zobrazí se zde podkategorie podle typu dat. Na displeji pro volbu rejstříku se zobrazí například různé typy nástrojů, jako například piano a varhany.
- Po výběru karty User (Uživatel) se jako podkategorie zobrazí dostupné jednotky.

3 Data (soubory), která lze vybrat

Zobrazují se soubory, které lze vybrat. Pokud jsou k dispozici alespoň dvě stránky, můžete vyvolat další stránku stiskem požadované karty stránky ve spodní části této oblasti.

4 Cesta ke složce

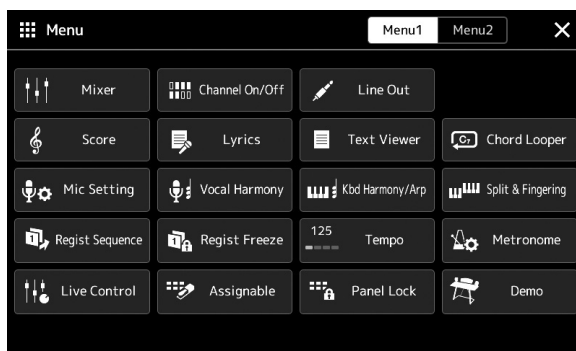
Zde se v závislosti na struktuře složky zobrazí aktuální cesta nebo složka.

5 Provozní ikony

Uvedeny jsou funkce (ukládání, kopírování, mazání atd.), které lze ovládat prostřednictvím displeje pro volbu souborů. Ikony, které jsou zde zobrazeny, závisí na tom, jaký jste vybrali displej pro volbu souborů. Podrobnosti naleznete na stránkách „Správa souborů“ (str. 37), nebo v rámci pokynů k displeji pro volbu souborů pro jednotlivé funkce.

Displej s nabídkou

Jedná se o portál pro používání různých funkcí a můžete jej vyvolat stisknutím tlačítka [MENU].



Prostřednictvím ikon máte k dispozici řadu užitečných funkcí. Stiskem jednotlivých ikon otevřete odpovídající funkci. V tomto seznamu naleznete dvě stránky, které můžete zobrazit stiskem tlačítka [Menu 1] nebo [Menu 2].

Stručné informace o jednotlivých funkcích naleznete v „Seznam funkcí“ (str. 116).

POZNÁMKA

Stránky lze měnit také vodorovným rychlým pohybem.

Konvence pokynů pro displej s nabídkou

V této příručce jsou pokyny s více kroky uváděny v jednoduše použitelné zkrácené podobě s šípkami, které uvádí správný postup.

Např.: [MENU] → [Utility] → [System] → [Language]

Výše uvedený příklad popisuje postup s těmito čtyřmi kroky:

- 1) Stisknutím tlačítka [MENU] vyvoláte displej nabídky.
- 2) Na displeji s nabídkou stiskněte tlačítko [Utility].
- 3) Stiskněte tlačítko [System].
- 4) Stiskněte tlačítko [Language].

Zavření aktuálního displeje

Aktuální displej zavřete stiskem tlačítka [EXIT] nebo stiskněte v pravém horním rohu displeje (nebo okna) nebo tlačítka [Close] v pravé spodní části místního displeje. Po zobrazení zprávy (dialogové okno s informací nebo potvrzením) stiskněte odpovídající tlačítko, jako např. „Yes“ nebo „No“. Zprávu tak zavřete.

Chcete-li rychle přejít zpět na hlavní displej, na panelu stiskněte tlačítko [HOME].

Ovládací prvky používané pomocí displeje

Displej tohoto nástroje je tvořen zvláštní dotykovou obrazovkou, pomocí níž můžete vybírat nebo měnit požadované parametry jednoduchým stiskem požadované položky na displeji. Můžete také snížit/zvýšit hodnotu po malých krocích otočením datového ovladače nebo stisknutím tlačítka [DEC]/[INC].

Používání displeje (dotyková obrazovka)

OZNÁMENÍ

K ovládání dotykové obrazovky nepoužívejte žádné ostré nebo tvrdé předměty. V opačném případě může dojít k poškození displeje.

POZNÁMKA

Současný stisk dvou nebo více bodů na displeji není možný.

■ Citlivost

Pokud chcete položku vybrat, lehce se dotkněte odpovídajícího zobrazení na displeji.

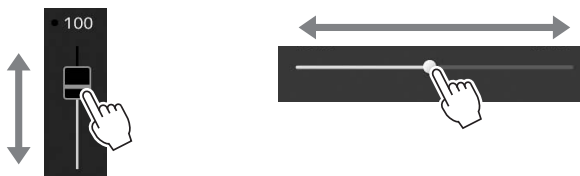


POZNÁMKA

Pokud sledáte systémové zvuky (vzniklé stisknutím displeje) rušivými, můžete je zapnout/vypnout možností [MENU] → [Utility] → [Display/Touch Screen] → [Sound] na dotykové obrazovce.

■ Posun

Přidržeťte jezdec na displeji a posunutím prstu svisle nebo vodorovně změňte hodnotu parametru.



POZNÁMKA

U svislého jezdec je operace posunutí aktivní pouze pro jezdec, který je vybrán. Chcete-li vybrat jezdec, jednou jej stiskněte. Výběr je indikován oranžovým orámováním.

■ Otočení

Přidržeťte kolečko na displeji a otáčením prstu okolo kolečka změňte hodnotu parametru.



POZNÁMKA

Funkce otočení je účinná, pouze když je vybrán kolečko. Chcete-li vybrat kolečko, jednou jej stiskněte. Výběr je indikován oranžovým orámováním.

■ Stisk a přidržení

Tento pokyn vyžaduje stisk objektu na displeji a jeho přidržení na krátkou chvíli.

Pokud měníte hodnoty pomocí tlačítek [◀]/[▶], jezdec nebo kolečko, výchozí hodnotu můžete obnovit stiskem a přidržetím hodnoty na displeji.

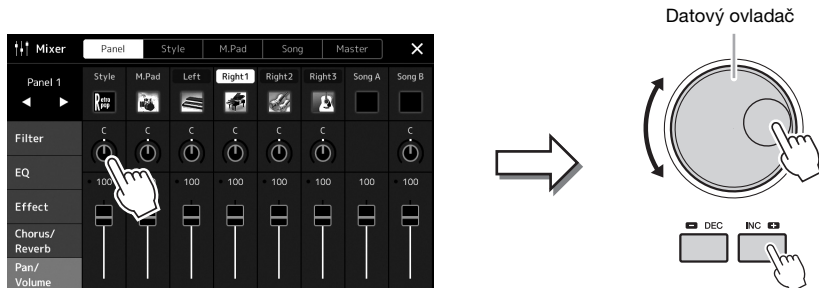


Pomocí datového ovladače, tlačítka [ENTER] a tlačítek [DEC]/[INC].

V závislosti na vybraném displeji lze datový ovladač a tlačítka používat třemi způsoby.

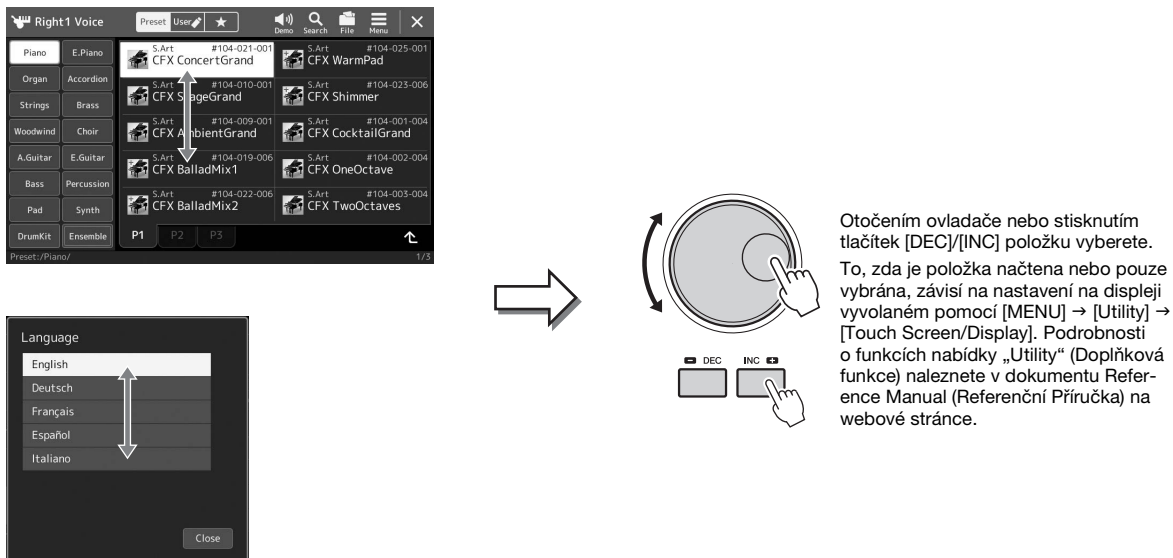
■ Úprava hodnot parametrů

Po výběru požadovaného parametru můžete pomocí datového ovladače nebo tlačítek [DEC]/[INC] upravit jeho hodnotu. To je užitečné v případě, že se vám hodnotu nedaří upravit stiskem displeje nebo chcete provádět citlivější úpravu.



■ Načtení/Výběr položky ze seznamu

Pokud seznam, například displej pro volbu souborů, nemá kurzor, vyberte položku pomocí datového ovladače a tlačítek [DEC]/[INC].



Okamžité vyvolání požadovaného displeje – Přímý přístup

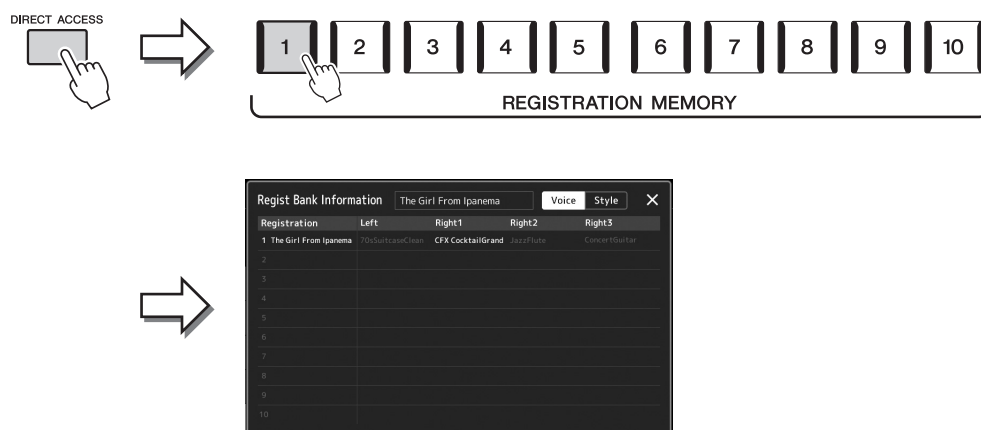
Pomocí funkce přímého přístupu můžete jediným stisknutím tlačítka rychle vyvolat požadovaný displej. Viz „Diagram funkce Přímý přístup“ na str. 120 obsahující seznam displejů, které lze vyvolat funkcí přímého přístupu.

1 Stiskněte tlačítko [DIRECT ACCESS].

Zobrazí se výzva ke stisknutí odpovídajícího tlačítka.

2 Stisknutím tlačítka (nebo posunutím kolečka, jezdce, joysticku nebo sešlápnutím připojeného pedálu), které odpovídá požadovanému displeji s nastavením, vyvolejte příslušný displej.

Například stisknutím jednoho z tlačítek REGISTRATION MEMORY [1]–[10] vyvoláte displej s informacemi o bance registrační paměti (str. 95).



Přehrávání ukázek

Ukázky poskytují dynamické názorné předvedení vysoce kvalitních zvuků.

1 Vyvolejte displej ukázky pomocí tlačítek [MENU] → [Demo].

2 Stiskem tlačítka na displeji zobrazíte a zahrajete požadovanou ukázku.

3 Stisknutím tlačítka [EXIT] displej ukázky opustíte.

POZNÁMKA

Chcete-li se vrátit na nabídku vyšší úrovně, stiskněte tlačítko [Menu] na displeji.

Správa souborů

Vytvořená data, např. nahrané skladby a upravené rejstříky, lze v podobě souborů ukládat v nástroji (označováno jako „uživatelská jednotka“) nebo na jednotku paměti flash USB. Pokud uložíte mnoho souborů, jejich vyhledání může být zdoluhavé. K usnadnění práce můžete soubory uspořádat do složek, přejmenovat je, odstranit nepotřebné soubory atd. Tyto operace se provádí na displeji pro volbu souborů.

POZNÁMKA

Před použitím jednotky flash USB si přečtěte část „Připojení zařízení USB“ na str. 111.

Omezení platná pro přednastavené skladby

Přednastavené skladby jsou chráněné proti kopírování, aby nedošlo k jejich nelegálnímu kopírování nebo náhodnému smazání. Nelze je kopírovat, přesunovat a ukládat na žádné jiné místo a nelze je odstranit.

Ukládání souboru

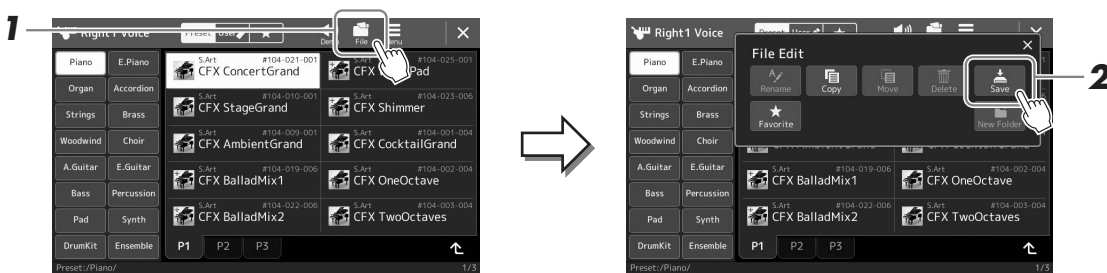
Svá vlastní data (například vámi nahrané skladby a upravené rejstříky) můžete ukládat do souboru na uživatelskou jednotku nebo jednotku USB flash na displeji pro volbu souborů (str. 32).

- 1 Stisknutím tlačítka  (Úprava souboru) na příslušném displeji pro volbu souborů (*) vyvoláte místní okno pro úpravu souboru.

* Například níže zobrazený displej (Volba rejstříku) je vyvolán prostřednictvím tlačítka VOICE SELECT [RIGHT 1].

POZNÁMKA

Operaci souboru můžete zrušit stisknutím tlačítka [EXIT].



- 2 Stiskem tlačítka [Save] otevřete displej pro volbu cílového umístění pro uložení.

- 3 Vyberte umístění, kam chcete soubor uložit.

Pokud chcete přejít ve struktuře složek o úroveň výš, stiskněte tlačítko  (Nahoru)..



- 4 Stiskem tlačítka [Save here] otevřete okno pro zadání znaků.

- 5 Zadejte název souboru (str. 40).

I když tento krok vynecháte, název souboru můžete po uložení kdykoli změnit (str. 38).

POZNÁMKA

Operaci můžete zrušit stiskem tlačítka [Cancel].

6 Stiskem tlačítka [OK] v okně pro zadání znaků soubor ulože.

Soubor bude uložen do vybraného umístění. Soubory jsou řazeny v abecedním pořadí.

Vytvoření nové složky

Složky můžete vytvořit, pojmenovat a uspořádat tak, abyste mohli svá data snadno najít a vybrat.

- 1 Na displeji pro volbu souborů stiskněte kartu User (str. 32) a vyberte požadované umístění, kde chcete novou složku vytvořit. Pokud chcete přejít ve struktuře složek o úroveň výš, stiskněte tlačítko  (Nahoru).

- 2 Stiskem tlačítka  (Úprava souboru) vyvoláte místní okno pro úpravu souboru.

- 3 Stiskem tlačítka [New Folder] otevřete okno pro zadání znaků.

- 4 Zadejte název nové složky (str. 40).

POZNÁMKA

- Do složky lze uložit až 2 500 souborů/složek.

POZNÁMKA

Nové složky nelze vytvořit na kartě Preset (Předvolba) ani ve složce „Expansion“ (str. 103) na kartě User (Uživatel).

Přejmenování souborů/složek

Soubory a složky můžete přejmenovat.

- 1 Otevřete displej pro volbu souborů, na kterém jsou požadovaný soubor nebo složka uvedeny.
- 2 Stiskem tlačítka  (Úprava souboru) vyvoláte místní okno pro úpravu souboru.
- 3 Stiskem tlačítka [Rename] v nabídce správy souborů vyvolejte displej pro volbu požadovaného souboru/složky.

- 4 Stiskem požadovaného souboru nebo složky je vyberte.

- 5 Stiskem tlačítka [Rename] v horní části displeje vyvoláte okno pro zadání znaků.

- 6 Zadejte název vybraného souboru nebo složky (str. 40).

POZNÁMKA

Soubory na kartě Preset (Předvolba) ani ve složce „Expansion“ (str. 103) na kartě User (Uživatel) nelze přejmenovat.

POZNÁMKA

V daný moment lze přejmenovat pouze jeden soubor nebo složku.

Kopírování nebo přesunování souborů

Podle potřeby můžete kopírovat nebo vyjmout soubor a vložit jej do jiného umístění (složky). Pomocí stejného postupu lze zkopírovat i složku (aniž by se přesunula).

- 1 Otevřete příslušný displej pro volbu souborů, kde jsou požadované soubory nebo složky uvedeny.
- 2 Stiskem tlačítka  (Úprava souboru) vyvoláte místní okno pro úpravu souboru.
- 3 Stiskem tlačítka [Copy] nebo [Move] v nabídce správy souborů vyvolejte displej pro volbu požadovaných souborů/složek.

POZNÁMKA

- Soubory na kartě s Preset (Předvolba) nelze kopírovat/přesunout.
- Soubory ve složce „Expansion“ (str. 103) na kartě User (Uživatel) nelze kopírovat ani přesunout.

4 Stiskem jednotlivých položek požadované soubory nebo složky vyberte.

Vybrat (označit) lze jeden i více souborů/složek. Chcete-li výběr zrušit, stiskněte znovu stejnou položku.

Stiskněte tlačítko [Select All], chcete-li vybrat všechny položky zobrazené na aktuálním displeji (včetně ostatních stránek). Chcete-li výběr zrušit, stiskněte tlačítko [All Off].

5 V horní části odpovídajícího displeje stiskněte tlačítko [Copy] nebo [Move] a otevřete tak displej pro volbu cíle.

6 Výběrem požadovaného cílového umístění (cesty) vložte soubory/složky.

7 Stiskem tlačítka [Copy here] nebo [Move here] vložte soubory/složky, které jste vybrali v rámci kroku 4.

Vložený soubor nebo složka se zobrazí na displeji mezi ostatními soubory. Soubory a složky jsou řazeny v abecedním pořadí.

POZNÁMKA

Operaci můžete zrušit stiskem tlačítka [Cancel] před přechodem ke kroku 7.

Odstranění souborů/složek

Soubory a složky můžete odstranit.

1 Otevřete příslušný displej pro volbu souborů, kde jsou požadované soubory nebo složky uvedeny.

2 Stiskem tlačítka (Úprava souboru) vyvoláte místní okno pro úpravu souboru.

3 Stiskem tlačítka [Delete] v nabídce správy souborů vyvolejte displej pro volbu požadovaných souborů/složek.

4 Stiskem jednotlivých položek požadované soubory nebo složky vyberte.

Vybrat (označit) lze jeden i více souborů/složek. Chcete-li výběr zrušit, stiskněte znovu stejnou položku.

Stiskněte tlačítko [Select All], chcete-li vybrat všechny položky zobrazené na aktuálním displeji (včetně ostatních stránek). Chcete-li výběr zrušit, stiskněte tlačítko [All Off].

5 Stiskněte tlačítko [Delete] v horní části displeje.

Zobrazí se zpráva s potvrzením. Operaci můžete zrušit stiskem tlačítka [No] před přechodem ke kroku 6.

6 Stiskem tlačítka [Yes] skutečně odstraníte soubory/složky vybrané v rámci kroku 3.

POZNÁMKA

Soubory a složky na kartě Preset (Předvolba) nebo ve složce „Expansion“ (str. 103) na kartě User (Uživatel) odstranit nelze.

Registrace souborů na kartu Favorite (Oblíbené)

Podle potřeby můžete vyvolat oblíbené nebo často používané styly nebo rejstříky jejich registrací na kartě Favorite (Oblíbené). Podrobný popis naleznete v referenční příručce na webové stránce (str. 10).

Hledání souborů

Požadované soubory můžete hledat podle názvu, a to na displeji, který vyvoláte stisknutím možnosti  (Hledání souborů). V případě souborů banky registrační paměti je můžete hledat také zadáním dalších podrobných vlastností. Podrobný popis naleznete v referenční příručce na našem webu (str. 10).

Zadávání znaků

V této části jsou uvedeny pokyny k zadávání znaků u názvů souborů a složek, zadávání klíčových slov při vyhledávání souboru atd. Znaků se zadávají na následujícím displeji.



1 Stiskněte typ znaku.

Stiskem tlačítka [Symbol] (nebo [abc]) můžete přepínat mezi režimem zadávání symbolů nebo latinky (a čísel).

Pokud chcete přepnout mezi zadáváním velkých a malých písmen, stiskněte tlačítko  (Shift).

2 Stiskem tlačítek [◀]/[▶], otočením datového ovladače nebo stisknutím tlačítek [DEC]/[INC] lze posunout kurzor na požadované umístění.

3 Zadejte požadované znaky jeden po druhém.

Pokud chcete odstranit jeden znak, stiskněte tlačítko [Delete]. Jestliže chcete odstranit všechny znaky současně, tlačítko [Delete] stiskněte a přidržte. Mezeru můžete zadat stiskem tlačítka s mezerou uvedeného na obrázku výše.

Chcete-li zadat písmena s přídatnými znaky:

Písmena s přídatnými znaky, např. s přehláskou, můžete zadat ze seznamu vyvolaného stiskem a přidržením vhodného písmene. Pokud chcete např. zadat ze seznamu písmeno „Ě“, stiskněte a přidržte tlačítko „E“.

Volba vlastních ikon pro soubory (zobrazeny vlevo od názvu souboru):

Můžete vybrat vlastní ikony souboru. Stiskem tlačítka [Icon] vyvoláte místní okno a poté vyberte požadovanou ikonu.

4 Stiskem tlačítka [OK] dokončete úpravu zadaných znaků (název, klíčová slova atd.).

POZNÁMKA

- V závislosti na použité znakové sadě nebude možné zadat některé skupiny znaků.
- Název souboru může obsahovat až 46 znaků a název složky může obsahovat až 50 znaků.
- Používat nelze následující znaky (poloviční velikosti): \ / : * ? " < > |

POZNÁMKA

Operaci můžete zrušit stiskem tlačítka [Cancel] před přechodem ke kroku 4.

Uzamčení nastavení panelu (zámek panelu)

Pokud jsou nastavení panelu uzamčená, při stisknutí libovolného panelového tlačítka se nic nestane. Pokud si například při hraní uděláte pauzu a od nástroje odejdete, tato funkce zabrání jiným osobám ve změně nastavení panelu.

- 1 Vyvolejte displej zámek panelu pomocí tlačítek [MENU] → [Panel Lock].**

Vyvolá se numerická klávesnice pro zadání kódu PIN.

- 2 Zadejte čtyřmístný kód PIN stiskem tlačítek na numerické klávesnici a poté potvrďte stiskem tlačítka [OK].**

Nastavení panelu je uzamčeno. Hlavní displej je při uzamčení zámku panelu také v uzamčeném režimu.

- 3 Chcete-li nástroj odemknout, stiskněte displej a zadejte stejný kód PIN, který jste zadali v kroku 2.**

POZNÁMKA

Pokud kód PIN zapomenete, vypnutím napájení a opětovným zapnutím nástroj odemknete.

Použití metronomu

Metronom vytváří klapání, díky němuž můžete dodržovat přesné tempo při cvičení nebo si v případě potřeby ověřit, jak konkrétní tempo zní. Pokud nahráváte bez přehrávání stylu, pro zefektivnění nahrávání doporučujeme zapnout funkci metronomu.

- 1 Vyvolejte displej metronomu pomocí tlačítek [MENU] → [Metronome].**



- 2 Stiskněte ikonu zapnutí/vypnutí metronomu.**

Informace o dalších položkách na displeji naleznete v části „Nastavení metronomu“ v referenční příručce na webové stránce.

POZNÁMKA

Metronom můžete také zapnout/vypnout stiskem tlačítka Metronome On/Off na displeji každého nahrávání. (str. 90)

Stručný průvodce – pro hraní na nástroj Genos

■ Ruční nastavení panelu a hraní jedné skladby

Hraní na klávesnici se styly (automatický doprovod)

**Nastavení
stylu**
... str. 44

**Nastavení panelu optimální pro aktuální styl
(One Touch Setting) ... str. 47**

Vyvolá nejvhodnější nastavení panelu (části klaviatury, harmonie/
arpeggia nebo fráze Multi pad) pro vybraný styl.

nebo

Nastavení rejstříků ... str. 48
(Nastavení částí klaviatury)

**Nastavení harmonie/
arpeggia ... str. 56**

Zpěv při přehrávání skladby

Provádění nastavení přehrávání skladby ... str. 72

■ Uložení nastavení panelu skladby pro snadné vyvolání

Uložení nastavení panelu skladby do registrační paměti ... str. 93

Podrobné informace o registrační paměti a bankách registrační paměti naleznete na str. 92.

■ Vyvolání uloženého nastavení panelu pro hru

Volba požadovaného souboru banky registrační paměti

Vyvolání registračních pamětí 1–10 pro soubor banky. (str. 94)

Vyvolání nastavení panelu požadované skladby ze seznamu skladeb v jednom kroku

Volba požadovaného záznamu seznamu skladeb pro vyvolání odpovídající připojené registrační paměti. (str. 97)

■ Nahrávání vlastní hry na klávesy

Nastavení nahrávání: Vyvolání registrační paměti ze seznamu skladeb atd.

**Nastavení fráze
Multi Pad ... str. 59**

**Přiřazení funkce
k řídicím
jednotkám ... str. 62**

**Nastavení
vokální
harmonie ...
str. 76**

Hraní se styly
Obsluha během hry:
str. 64

**Přiřazení funkce
k řídicím
jednotkám ... str. 62**

**Nastavení
vokální
harmonie ... str. 76**

**Zpěv při přehrávání
skladby**
Obsluha během hry:
str. 78

**Registrace registrační paměti
v seznamu skladeb ... str. 96**
Vytvoření záznamu seznamu skladeb jako zástupce
registrační paměti.

**Úprava seznamu skladeb pro váš
seznam živé hudební produkce ... str. 98**
Vytvoření nového seznamu skladeb pro vaši hru naživo
výběrem skladby ze seznamu přednastavených skladeb.

Volba požadované registrační paměti
Vývolání požadovaných nastavení panelu stisknutím tlačítek registračních pamětí 1–10. (str. 94)

**Hraní se styly
nebo
Zpěv při přehrávání
skladby**

Další nastavení nahrávání
Rychlé nahrávání MIDI... str. 90
Rychlé nahrávání zvuku... str. 91

**Nahrávání
vlastní hry**
Nahrávání vlastní
hry a/nebo zpěvu.

Hraní se styly – Nastavení

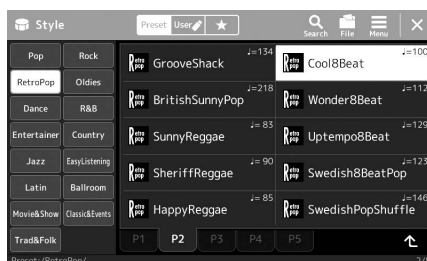
Tato kapitola představuje základní postupy pro obohacení vaší hry na klávesy pomocí stylů (rytmus a automatický doprovod). Projděte si různé pokyny níže, abyste úplně nastavili hru jedné skladby: Styl, část klaviatury (rejstřík), fráze Multi Pad a různé typy řídicích jednotek.

Nastavení v této části lze společně uložit v registrační paměti jako nastavení jedné skladby (str. 92).

Nastavení stylů

Vyberte požadovaný styl a zapnutí automatického doprovodu (ACMP)

- 1 Pomocí tlačítka [STYLE] vyvolejte displej pro volbu stylu.



POZNÁMKA

Displej pro volbu stylu můžete vyvolat také prostřednictvím hlavního displeje (str. 30).

- 2 Stiskněte požadovaný styl.

Například stiskněte kategorii [Country] a poté [Country Folk 8beat].

- 3 Ověřte, zda je tlačítko STYLE CONTROL [ACMP] zapnuto.

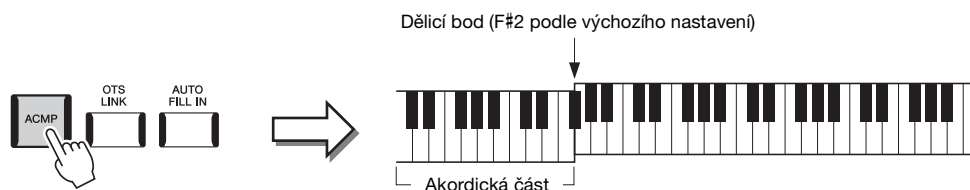
Pokud je tlačítko zapnuto, lze během přehrávání stylu přehrát rytmickou část i automatický doprovod.

POZNÁMKA

Základy použití displeje pro volbu stylu naleznete v dokumentu „Displej pro volbu souborů“ (str. 32).

POZNÁMKA

Dělicí bod lze podle potřeby změnit (str. 49).



Zároveň lze danou část kláves pro levou ruku používat jako akordickou část. Akordy hrané v této části budou automaticky rozpoznány a použity pro plně automatický doprovod ve zvoleném stylu.

- 4 V případě potřeby si vybraný styl vyzkoušejte.

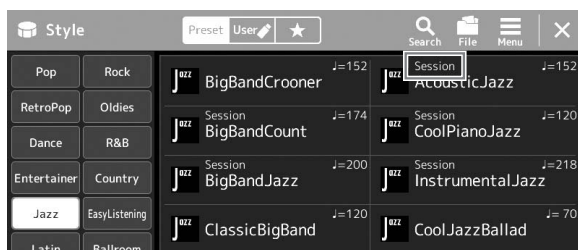
Stiskněte tlačítko STYLE CONTROL [] (SYNC START) (SYNCHRONIZOVANÉ SPUŠTĚNÍ) a poté hrajte akordy levou rukou. Přehrávání stylu zastavíte stisknutím tlačítka STYLE CONTROL [] (START/STOP).

POZNÁMKA

Podrobné informace o použití přehrávání stylů naleznete na str. 64.

Vlastnosti stylu

Konkrétní typ stylu je indikován vlevo nahoře vedle názvu stylu na displeji pro volbu stylů. Níže jsou popsány vlastnosti těchto stylů a jejich výhody při hře.



- **Session:** Tyto styly nabízejí ještě realističtější doprovod tím, že s hlavními částmi kombinují typy původních akordů a změny i speciální motivy a akordické změny. Byly naprogramovány tak, aby „okořenily“ hru určitých skladeb a určitých žánrů. Pamatujte si však, že tyto styly nemusí být vhodné (dokonce i z hlediska harmonie nemusí být správné) pro všechny skladby a všechny akordy. V některých případech může být výsledkem jednoduchého durového trojzvuku pro skladbu ve stylu country „jazzový“ septakord. Výsledkem obratu akordu může být nevhodný nebo neočekávaný doprovod.
- **Free Play (Volná hra):** Tyto styly se vyznačují charakterem rubato. Můžete hrát volně s nebývale expresivním doprovodem, aniž byste byli svázáni striktním tempem.
- **DJ:** Dané styly využívají vlastní druh posloupnosti akordů a vy tak svoji hru můžete obohatit o změnu akordů pouhou změnou klávesy základního tónu. Data frází Multi Pad (str. 59) v kategorii „DJ Phrase“ byly vytvořeny speciálně pro tyto styly. Vhodné fráze Multi Pad vyvoláte prostřednictvím funkce One Touch Setting (str. 47).

POZNÁMKA

- Při používání stylů „DJ Style“ nelze určit typ akordu (např. durový nebo molový).

Seznam přednastavených stylů naleznete v seznamu dat na webové stránce.

Styl je tradičně tvořen osmi částmi (kanály): rytmus, basa atd. Podle potřeby můžete přidat variace a změnit charakter stylu vypnutím či zapnutím kanálů nebo změnou rejstříků (str. 88).

Kompatibilita souborů stylů

Tento nástroj využívá formát souboru SFF GE (str. 11) a umožňuje tak přehrávat vytvořené soubory SFF. Pokud však takový soubor uložíte do nástroje (nebo v nástroji načtete), bude uložen ve formátu SFF GE. Tento uložený soubor bude možné přehrávat jen na nástrojích s podporou formátu SFF GE.

Nastavení tempa

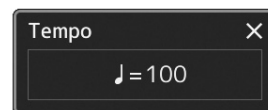
Tlačítka TEMPO [-] a [+] umožňují změnu tempa pro přehrávání metronomu, stylů a skladeb MIDI. Tempo stylu a skladeb MIDI je možné upravit také pomocí tlačítka [TAP TEMPO] (Vyklepat tempo).

POZNÁMKA

Budete-li chtít upravit tempo audioskladby, použijte funkci časové délky (podrobnosti na str. 80).

● Tlačítka TEMPO [-]/[+]

Stisknutím tlačítka TEMPO [-] nebo [+] vyvolejte místní displej s tempem. Stisknutím tlačítek TEMPO [-]/[+] můžete snížit nebo zvýšit tempo v rozsahu 5–500 dob za minutu. Přidržením jednoho z tlačítek můžete hodnotu měnit plynule. Současným stisknutím tlačítek TEMPO [-] a [+] vyvoláte výchozí tempo posledního vybraného stylu nebo skladby.



● Tlačítko [TAP TEMPO] (VYKLEPAT TEMPO)

Tempo lze během přehrávání stylu nebo skladby MIDI změnit tak, že dvakrát stisknete tlačítko [TAP TEMPO] v požadovaném tempu. Pokud jsou styl i skladba zastaveny, klepnutím na tlačítko [TAP TEMPO] (čtyřikrát pro takt 4/4) spustíte přehrávání rytmické části stylu ve vytukaném tempu.

Změna typu prstokladu akordu

Změnou typu prstokladu akordu můžete automaticky generovat vhodný doprovod, i když nestisknete všechny tóny daného akordu. Typ prstokladu akordu lze změnit pomocí okna Dělicí bod / prstoklad: [MENU] → [Split & Fingering]. Například lze vybrat následující typy.

● Single Finger (Jedním prstem)

Tento způsob umožňuje snadné hraní akordů v rozsahu klaviatury pro doprovod, a to jedním, dvěma nebo třemi prsty.



Durový akord

Stačí stisknout jen klávesu základního tónu.



Mollový akord

Současně stiskněte klávesu základního tónu a černou klávesu vlevo od ní.



Septakord

Současně stiskněte klávesu základního tónu a bílou klávesu vlevo od ní.



Mollový septakord

Současně stiskněte klávesu základního tónu a bílou i černou klávesu vlevo od ní.

● Fingered (Standardní prstoklad)

Umožňuje pomocí prstokladu hrát vlastní akordy v části s akordy, zatímco nástroj bude doplňovat vhodný orchestrální doprovod (rytmus, basu akordický doprovod) podle vybraného stylu. Typ prstokladu Fingered dokáže rozeznat typy akordů uvedené v datovém seznamu na webové stránce (str. 10). Tyto akordy můžete vyhledat také pomocí funkce Chord Tutor (výuka hraní akordů) dostupné pomocí tlačítek [MENU] → [ChordTutor].

● AI Full Keyboard (Celá klaviatura s umělou inteligencí)

Umožňuje hrát oběma rukama prakticky cokoli a kdekoli na klaviatuře (stejně jako u normální hry na klavír) a nástroj k tomu zvolí vhodný doprovod. Nemusíte si dělat starosti s konkrétními způsoby hraní/určení akordů. (Funkce pro hru na celou klaviaturu s umělou inteligencí nemusí v závislosti na aranžmá skladby vždy přehrát vhodný doprovod.)

POZNÁMKA

Pokud u oblasti detekce akordů vyberete možnost „Upper“ (str. 51), bude k dispozici pouze typ „Fingered“.

Informace o dalších typech naleznete v referenční příručce na webové stránce (str. 10).

POZNÁMKA

V případě specifického prstokladu (Fingered, Fingered On Bass, AI Fingered) (standardní prstoklad, prstoklad s obraty, prstoklad s umělou inteligencí) můžete vytvořit stav, ve kterém nebude akord zadán zadáním zvláštního akordu s názvem „Cancel“. Tento postup se nazývá „Chord Cancel“ (Zrušení akordu). Více informací o zadávání akordů, včetně možnosti „Cancel“, naleznete v dokumentu „Chord Types Recognized in the Fingered Mode“ (Typy akordů rozpoznávaných v režimu prstokladu) v dokumentu Data List (Seznam dat) na webové stránce.

Nastavení panelu optimální pro aktuální styl (One Touch Setting) (Nastavení OTS)

Funkce One Touch Setting je výkonný a praktický pomocník, který automaticky vyvolá nejvhodnější nastavení panelu (například rejstříky, efekty atd.) pro aktuálně vybraný styl, to vše po stisknutí jediného tlačítka. Pokud již víte, jaký styl chcete použít, pomocí funkce Nastavení jedním stiskem můžete automaticky vybrat vhodný rejstřík.

POZNÁMKA

Informace o nastavení panelu lze vyvolat pomocí nastavení OTS. Další informace najdete v tabulce parametrů v seznamu dat na webové stránce (str. 10).

1 Vyberte požadovaný styl (kroky 1–2, str. 44).

2 Stiskněte jedno z tlačítek ONE TOUCH SETTING [1]–[4].

Tato funkce nejenže okamžitě vyvolá veškerá nastavení (rejstříky, efekty atd.) optimální a nejběžněji používané pro aktuální styl, ale také automaticky zapne funkce ACMP a SYNCHRONIZOVANÉ SPUŠTĚNÍ, abyste mohli požadovaný styl ihned začít přehrávat.

Kontrola funkce nastavení jedním stiskem

Stiskem tlačítka  (Nabídka) a poté [Style Information] na displeji pro volbu stylu vyvolejte okno s informacemi, kde můžete ověřit, že jsou v rámci aktuálního stylu rejstříky přiřazeny ke tlačítkům ONE TOUCH SETTING [1]–[4]. Požadované nastavení lze také vyvolat přímo stiskem jednoho z tlačítek One Touch Settings s čísly 1–4 v okně s informacemi.

3 Jakmile zahrajete levou rukou akord, spustí se vybraný styl.

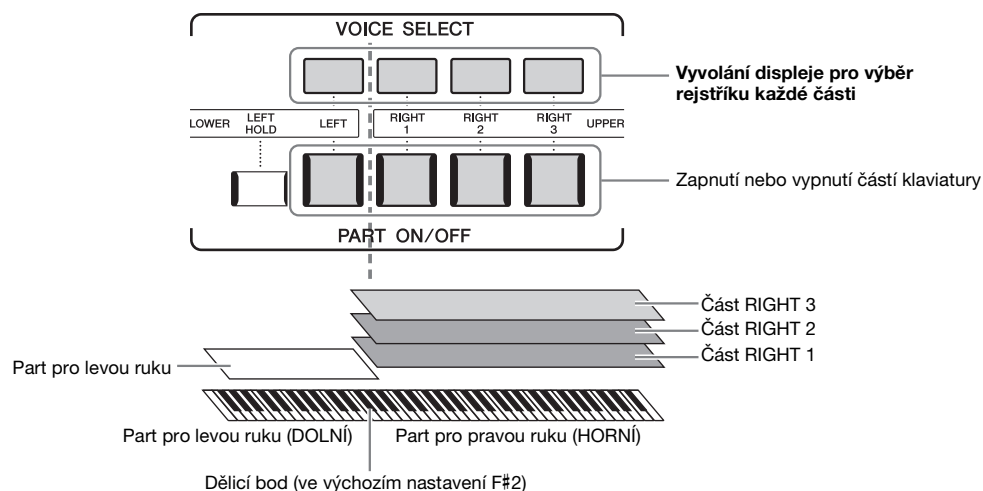
Každý styl má čtyři nastavení funkce One Touch Setting. Stisknutím libovolných dalších tlačítek ONE TOUCH SETTING [1]–[4] můžete vyzkoušet další nastavení.

POZNÁMKA

Můžete nastavit automatickou změnu One Touch Settings při zvolení hlavní části (A–D) vybraného stylu. Podrobnosti naleznete v „PROPOJENÍ OTS“ (str. 65).

Nastavení částí klaviatury

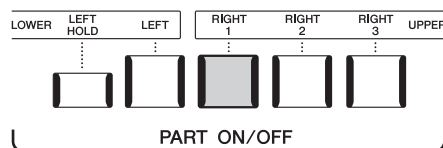
Pro ruční hraní jsou k dispozici čtyři části klaviatury: LEFT, RIGHT 1, RIGHT 2 a RIGHT 3 a jednotlivé části mají jeden rejstřík. Tyto části můžete spojit pomocí tlačítek PART ON/OFF, a tím vytvořit bohatě znějící textury nástrojů a užitečné kombinace pro hru.



Vytvoření kombinací částí klaviatury (vrstva, rozdělení klaviatury)

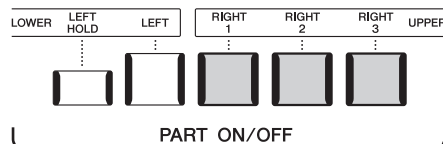
● Nastavení jediného rejstříku přes celou klaviaturu:

Zapněte část RIGHT 1, 2 nebo 3. Ověřte, že je část LEFT vypnuta.



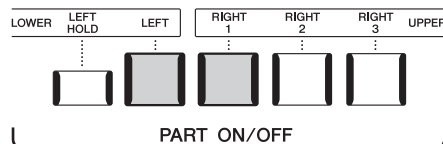
● Hra se dvěma či třemi různými rejstříky současně (vrstva):

Zapněte dvě či více částí RIGHT 1, 2 a 3.



● Hraní odlišných rejstříků na částech pro pravou a levou ruku na klaviatuře (rozdělení klaviatury):

Zapněte část LEFT a alespoň jednu z částí RIGHT 1–3. Klávesy F#2 a nižší jsou vyhrazeny pro část LEFT, zatímco horní klávesy (kromě F#2) se používají pro části RIGHT 1, 2 a 3. Klávesa rozdělující klaviaturu na část pro levou a pravou ruku je označována jako „dělicí bod“.



Zapnutí/vypnutí jednotlivých částí klaviatury z displeje

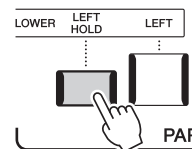
Části lze také zapínat/vypínat prostřednictvím hlavního displeje nebo displeje pro nastavení partu rejstříku. Podrobnosti viz „Hlavní displej“ (str. 30) nebo „Displej pro nastavení partu rejstříku“ (Referenční příručka na webové stránce).

Podržení partu rejstříku LEFT (podržení levé)

Zapnutím tlačítka PART ON/OFF [LEFT HOLD] po zapnutí části LEFT (poloha ON) bude rejstřík pro část LEFT podržen i po uvolnění kláves.

Rejstříky bez doznívání, například smyčce, budou stále hrát, zatímco rejstříky s dozníváním, například klavír, budou doznívat pomaleji (jako při použití pedálu doznívání). Použití této funkce je výhodné při přehrávání stylu, protože zvuky akordů podle přehrávání stylu budou zachovány.

Jestliže budete chtít znějící rejstřík části LEFT zastavit, vypněte přehrávání stylu nebo vypněte tlačítko [LEFT HOLD].

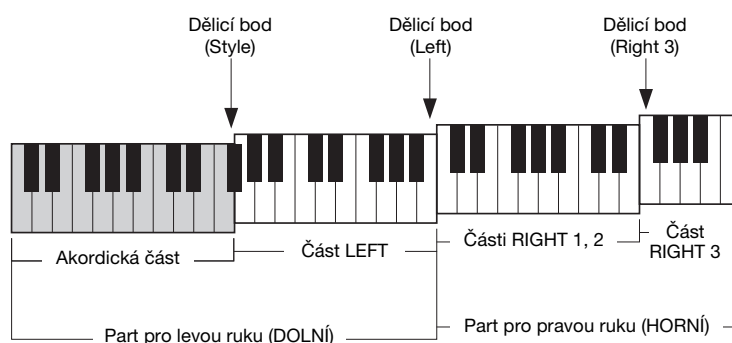


1

Hraní se stylem – Nastavení

Nastavení dělicího bodu

Klávesa dělicí klaviaturu na dvě části se nazývá „dělicí bod“. Existují tři typy dělicích bodů: Dělicí bod (Style), Dělicí bod (Left) a Dělicí bod (Right 3).

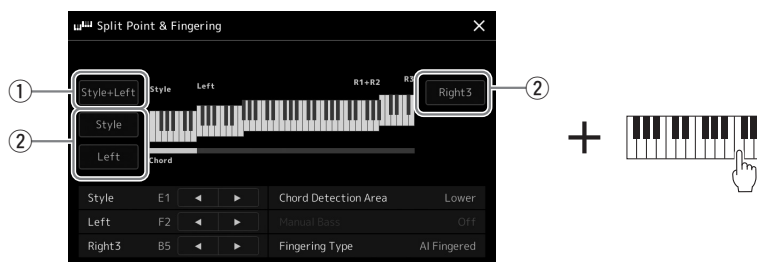


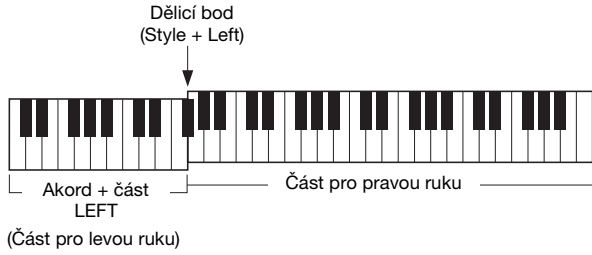
- **Dělicí bod (Style):**..... Rozdělí část pro levou ruku (DOLNÍ) na akordickou část a část LEFT.
- **Dělicí bod (Left):**..... Rozdělí klaviaturu na část pro levou ruku (DOLNÍ) a část pro pravou ruku (HORNÍ).
- **Dělicí bod (Right 3):**..... Rozdělí část pro pravou ruku (HORNÍ) na části RIGHT 1, 2 a část RIGHT 3.

1 Vyvolání okna s dělicím bodem / prstokladem.

[MENU] → [Split & Fingering]

2 Nastavte dělicí bod.



①	Dělicí bod (Style + Left)	Nastaví dělicí bod (Style) a dělicí bod (Left) na stejnou notu. V tomto případě akordická část a část LEFT zabírají stejnou oblast. Určete dělicí bod přímo z klaviatury současným přidržením [Style + Left] na displeji a stisknutí požadované klávesy na klaviatuře. 
②	Dělicí bod (Style, Left, Right 3)	Nastaví každý dělicí bod zvlášť. Určete dělicí bod přímo z klaviatury současným přidržením odpovídající položky na displeji a stisknutí požadované klávesy na klaviatuře.

Každý dělicí bod můžete také zadat pomocí názvu noty stiskem ovladačů [◀]/[▶]. Dělicí bod pro ovládání stylu (Style) je označen údajem „Style“, dělicí bod pro část pro levou ruku (Left) je označen údajem „Left“, a dělicí bod pro část Pravý 3 (Right 3) je označen údajem „Right 3“.

POZNÁMKA

Jakmile se dotknete [◀] / [▶], zaměří se ovládaný dělicí bod (příslušný indikátor je barevný). V tomto stavu můžete změnit hodnotu typu zaměřeného dělicího bodu otočením datového ovladače.

POZNÁMKA

Dělicí bod (Left) nelze nastavit níž než dělicí bod (Style) a dělicí bod (Right 3) nelze nastavit níž než dělicí bod (Left).

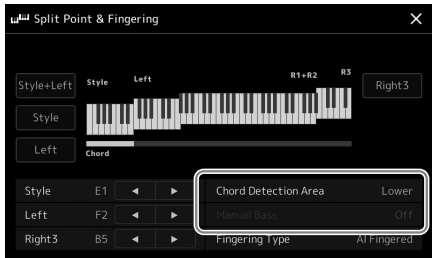
Zadávání akordů pravou rukou pro přehrávání stylu

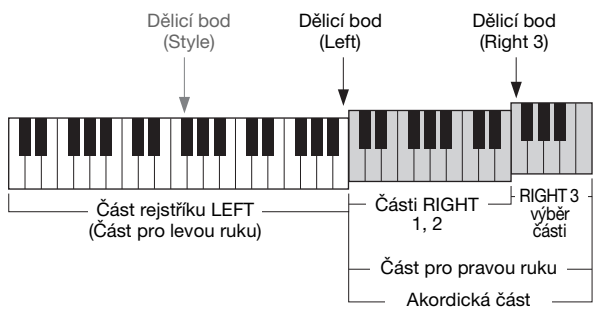
Změnou oblasti detekce akordů z části pro levou ruku na část pro pravou ruku můžete hrát basovou linku levou rukou a pravou rukou můžete přehrávat akordy ovládající přehrávání stylu.

1 Vyvolání okna s dělicím bodem / prstokladem.

[MENU] → [Split & Fingering]

2 Dotykem na displeji proveďte potřebné změny v nastavení.

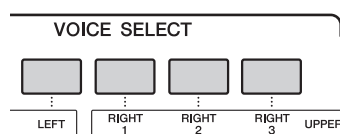


Chord Detection Area (Oblast detekce akordů)	Vyberte možnost „Upper“. Akordická část je nastavena napravo od levého dělicího bodu. Typ prstokladu je automaticky nastaven na „Fingered*“.  POZNÁMKA • Typ „Fingered*“ je prakticky shodný s typem „Fingered“, s výjimkou toho, že možnosti „1+5“, „1+8“ a Chord Cancel nejsou k dispozici. • Informace o tom, když je „oblast detekce akordů“ nastavena na „Dolní“ („Lower“), naleznete v „Nastavení dělicího bodu“ na (str. 49). • Tento parametr se automaticky nastaví na hodnotu „Dolní“, jestliže je zvolen rejstřík orchestru.
Manual Bass (Ruční bas)	Pokud je nastavena na hodnotu „Zapnuto“, rejstřík pro basový part v rámci aktuálního stylu se ztlumí a přiřadí se k levé části. POZNÁMKA • Ruční bas se nastaví na hodnotu „Zapnuto“ automaticky podle výchozího nastavení, jakmile v oblasti detekce akordů uvedené výše je vybrána volba „Upper“. • Tento parametr je k dispozici pouze v případě, že je „oblast detekce akordů“ nastavena na „Horní“.

Výběr rejstříku pro jednotlivé části klaviatury

1 Stiskněte tlačítko VOICE SELECT odpovídající požadované části.

Zobrazí se displej pro výběr rejstříků (pro požadovanou část).



POZNÁMKA

Můžete také vyvolat displej pro volbu rejstříků prostřednictvím hlavního displeje (str. 30) nebo displeje nastavení partu rejstříku (Referenční příručka na webové stránce).

2 Stiskněte požadovaný rejstřík.

Poslech vlastností rejstříku:

Stiskem tlačítka (Ukázka) spustíte přehrávání ukázky vybraného rejstříku.

Opětovným stiskem tlačítka (Ukázka) přehrávání zastavíte.

POZNÁMKA

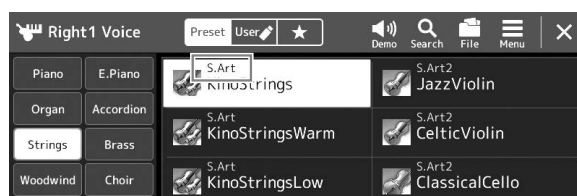
- Základy použití displeje pro výběr rejstříku naleznete v dokumentu „Displej pro volbu souborů“ (str. 32).

3 V případě potřeby si vybraný rejstřík vyzkoušejte.

Ověřte, zda je požadovaná část klaviatury aktivní, a zahrajte na klaviaturu.

Vlastnosti rejstříků

Typ rejstříku a jeho vlastnosti jsou uvedeny nad názvem rejstříku. Vlastností rejstříku je mnoho, ale dále budou popsány pouze následující. Jejich podrobný popis naleznete v referenční příručce na webové stránce (str. 10).



• Rejstříky S.Art, S.Art2 (Super Articulation) (str. 67)

Umožňuje vytvořit velmi jemné a realistické výrazové nuance jednoduše tak, jak hrajete, a přidávání nuancí stisknutím jediného tlačítka.

• Rejstříky Organ Flutes (Varhany) (str. 53)

Umožňují upravit délku píšťal a obohatit o perkusní zvuky podobně jako u tradičních varhan a napodobovat tak všechny klasické zvuky varhan.

• Rejstříky Revo Drum, Revo SFX

Rejstříky bicích a SFX umožňují na klávesách hrát na různé perkusní a bicí nástroje nebo použít zvuky SFX (zvukové efekty). Zejména rejstříky bicích nástrojů napodobují přirozený zvuk bicích, dokonce i při hraní na stejnou klávesu vícekrát. Podrobnosti naleznete v seznamu přiřazených kláves pro bicí nástroje v samostatném seznamu dat.

Vytvoření vlastních rejstříků varhan

Nástroj Genos využívá pokročilou digitální technologii k vytvoření legendárního zvuku starých varhan. Stejně jako v případě klasických elektronických varhan můžete vytvořit vlastní zvuk tím, že zvýšíte či snížíte hlasitost jednotlivých píšťal rozlišených podle délky. Vytvořený rejstřík můžete uložit a kdykoli jej později načíst.

POZNÁMKA

Termín „délka“ odkazuje na generování zvuku u tradičních píšťalových varhan, ve kterých je zvuk produkován píšťalami různých délek (ve stopách).

1 Na displeji pro volbu rejstříku vyberte požadovaný rejstřík píšťaly varhan.

V podkategoriích stiskněte [Organ] a vyberte požadovaný rejstřík varhan.

2 Vraťte se zpět na hlavní displej a stiskem tlačítka (Píšťaly varhan) vpravo dole od názvu rejstříku vyvolejte displej pro úpravu rejstříku píšťal varhan.

3 Posunutím páčky u délky upravte sílu zvuku jednotlivých píšťal.

Nastavení délky určuje základní zvuk píšťal varhan.

POZNÁMKA

- Dostupné parametry se liší v závislosti na typu varhan.
- Upravit můžete také nastavení efektů a ekvalizéru. Podrobný popis naleznete v referenční příručce na webové stránce (str. 10).



Můžete také změnit další nastavení, např. rotující reproduktor a vibrato.

①	Volume (Hlasitost)	Určuje hlasitost veškerých zvuků píšťal varhan.
②	Rotary Speaker (Rotující reproduktor)	Umožňuje přepnutí mezi nízkou a vysokou rychlostí rotujícího reproduktoru. Tento parametr je dostupný, pouze pokud používáte efekt, jehož název obsahuje text „Rotary“ nebo „Rot“.
③	Vibrato	Umožňuje zapnutí a vypnutí vibrata nebo úpravu jeho hloubky a rychlosti.
④	Response (Citlivost)	Umožňuje úpravu citlivosti pro nástup a uvolnění zvuku.
⑤	Attack (Nástup)	Umožňuje přepnutí mezi dvěma různými režimy nástupu: First (První) a Each (Každý) a určuje délku nástupního zvuku.

4 Stiskem tlačítka (Uložit) uložte vytvořený rejstřík varhan.

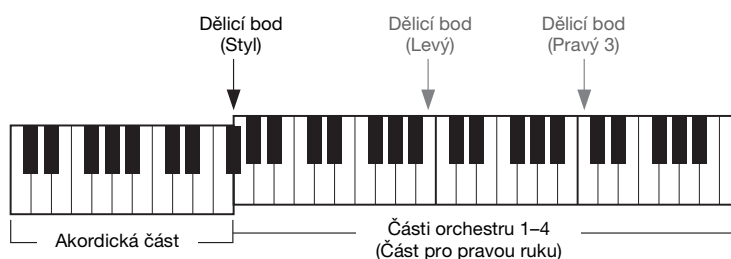
Pokyny k ukládání naleznete v „Správa souborů“ (str. 37).

OZNÁMENÍ

Nastavení bude ztraceno, pokud vyberete jiný rejstřík nebo vypnete nástroj, aniž byste předtím provedené změny uložili.

Používání rejstříků orchestru

Toto jsou speciální nastavení částí klaviatury, která poskytují několik rejstříků používaných v kombinacích realisticky znějícího orchestru, jako je například dechová sekce nebo smyčcový kvartet. Jeden rejstřík může obsahovat až čtyři jedinečné party nebo nástroje. Nejedná se však o pouhé spojení, protože tyto části jsou dynamicky přiřazeny k notám a distribuovány mezi hranými intervaly s výjimečnou přirozeností a muzikální kvalitou – jako kdyby části hráli naživo čtyři různí hudebníci. Odlišnost mezi každým nástrojem (výška tónu, časování atd.) lze ovládat a „polidštit“, takže celkový dosažený zvuk je úžasně autentický a plný výrazu.



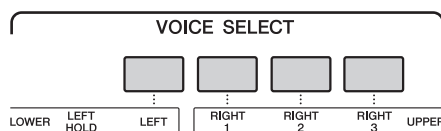
V tomto režimu se části klaviatury (L, R1, R2 a R3) změní na části orchestru 1–4. Všechny části orchestru jsou považovány za části pro pravou ruku, takže část pro levou ruku není v tomto režimu dostupná. Lze však zapnout automatický doprovod a levou rukou můžete hrát styly.

Zadávání režimu rejstříku orchestru

OZNÁMENÍ

Zadání režimu rejstříku orchestru vymaže jakékoli nastavení kombinace rejstříků (L, R1, R2 a R3), které jste dosud provedli. Důležitá nastavení panelu doporučujeme uložit do registrační paměti (str. 92).

- 1 Pomocí libovolného z tlačítek VOICE SELECT vyvolejte displej pro výběr rejstříku.



- 2 Stiskem tlačítka [Ensemble] vstoupíte do režimu rejstříku orchestru.



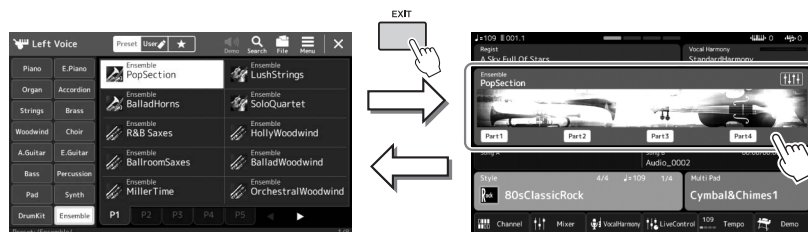
- 3 Dotykem vyberte požadovanou předvolbu rejstříku orchestru.
- 4 Začněte hrát.

POZNÁMKA

Můžete upravit nastavení, například změnit každý z rejstříků, který tvoří rejstřík orchestru. Můžete také změnit způsob přiřazení tónů akordu, který hrajete, k rejstříkům. Podrobný popis naleznete v referenční příručce na webové stránce.

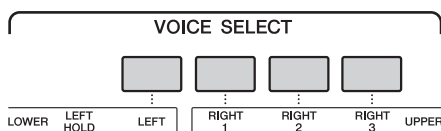
Návrat k hlavnímu displeji

Stiskněte tlačítko [EXIT] nebo tlačítko [HOME]. V oblasti rejstříku se zobrazí název rejstříku orchestru. Chcete-li znovu vyvolat displej pro výběr rejstříku, abyste mohli vybrat další předvolby, stiskněte oblast s rejstříkem na hlavním displeji.



Ukončení režimu rejstříku orchestru

- 1** Pomocí libovolného z tlačítek VOICE SELECT vyvolejte displej pro výběr rejstříku.



- 2** Zvolte jiný rejstřík než rejstřík orchestru.

Po výběru jiného rejstříku, můžete ověřit, že režim rejstříku orchestru již není aktivní. Chcete-li tak učinit, stisknutím tlačítka [Home] se vraťte na hlavní displej a ověřte, že oblast rejstříku zobrazuje čtyři různé názvy rejstříku.



Nastavení harmonie klaviatury / arpeggia

Funkce harmonie klaviatury nebo arpeggia můžete použít k vylepšení nebo změně zvuku částí pro pravou ruku (RIGHT 1–3). Harmonie klaviatury použije takové efekty hry, jako je harmonie (duet, trio apod.), echo, tremolo a trylek, na tóny zahrané v části pro pravou ruku. Funkce arpeggia umožňuje hraní arpeggií (rozložených akordů) prostým stisknutím tónů akordu. Můžete například hrát noty C, E a G a vytvořit tak různé zajímavě znějící a rytmicky dynamické fráze. Tuto funkci lze použít při skládání hudby i při živém přehrávání.

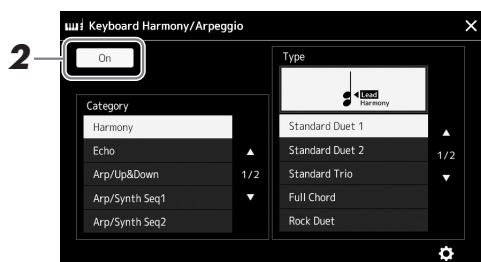
POZNÁMKA

Pokud pro část RIGHT 1 vyberete jiný rejstřík, harmonie klaviatury / arpeggio se automaticky změní na typ uložený v nastavení rejstříku. Podrobnosti o funkci pro nastavení rejstříku naleznete v referenční příručce na webu.

Používání harmonie klaviatury

1 Vyvolejte displej příslušné operace.

[MENU] → [Kbd Harmony/Arp]



2 Nastavte funkci harmonie klaviatury / arpeggia na hodnotu „On.“ (Zapnuto).

Jestliže je nastavena na hodnotu „Zapnuto“, na vaši hru na klaviatuře se automaticky použije harmonie klaviatury.

3 Dotykem vyberte kategorii „Harmony“ nebo „Echo“.

4 Stiskněte požadovaný typ harmonie nebo echa.

Stiskem tlačítka  (podrobná nastavení) vyvoláte místní okno podrobných nastavení. Více informací naleznete v referenční příručce na webové stránce.

5 Začněte hrát.

Efekt vybraný v kroku 4 se použije u melodie pro pravou ruku.

POZNÁMKA

Funkci můžete také nastavit na hodnotu „Zapnuto“ zapnutím tlačítka [HARMONY/ARPEGGIO].



Chcete-li efekt vypnout, vypněte funkci [HARMONY/ARPEGGIO].

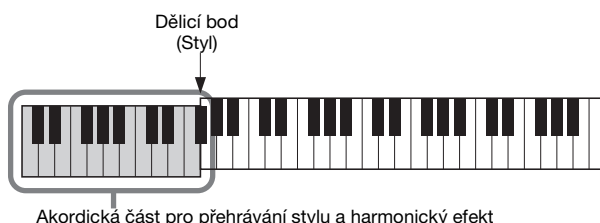
■ Typy kategorií harmonie klaviatury (Harmonie/echo)

● Kategorie Harmony

Standard Duet — Strum

Tyto typy použijí harmonický efekt na noty zahrané v pravé části klaviatury podle toho, který akord jste zahráli v části kláves pro levou ruku. (Všimněte si, že na nastavení „1+5“ a „Octave“ nemají akordy žádný vliv.)

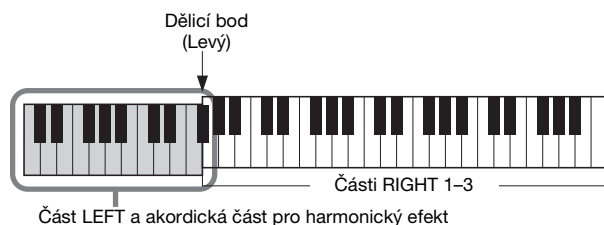
- Pokud je tlačítko [ACMP] aktivní a část pro levou ruku (LEFT) je vypnuta:



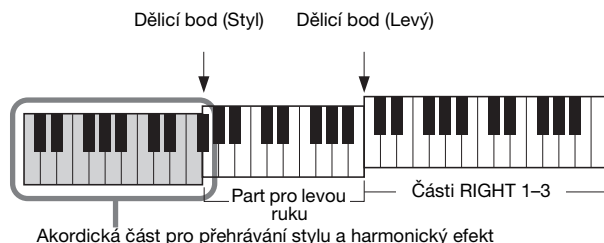
POZNÁMKA

Podrobnosti o dělicím bodě naleznete na str. 49.

- Pokud je tlačítko [ACMP] neaktivní a část pro levou ruku (LEFT) je zapnuta:



- Pokud jsou tlačítko [ACMP] i část pro levou ruku (LEFT) aktivní:



Multi Assign

Efekt vícenásobného přiřazení umožňuje automaticky přiřadit noty akordů zahráných v pravé části klaviatury k samostatným partům (rejstříkům). Například když zahrájete třítónový akord, první notu, kterou stisknete, hraje rejstřík RIGHT 1, druhou rejstřík RIGHT 2 a třetí rejstřík RIGHT 3. Na efekt vícenásobného přiřazení nemá vliv [ACMP] a stav zapnutí/vypnutí části pro levou ruku (LEFT).

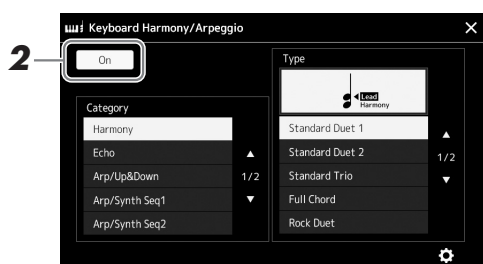
● Kategorie Echo (Echo, Tremolo, Trill)

Efekty echa, tremola nebo trylky se použijí u not zahráných v pravé části klaviatury podle aktuálně nastaveného tempa bez ohledu na stav doprovodu [ACMP] nebo zapnutí/vypnutí části pro levou ruku (LEFT). Mějte na paměti, že trylek se aktivuje pouze při současném přidržení dvou not na klaviatuře (nebo posledních dvou not v případech, kdy stisknete více kláves) a slouží ke střídavému hraní těchto dvou not.

Použití arpeggia

1 Vyvolejte displej příslušné operace.

[MENU] → [Kbd Harmony/Arp]



2 Nastavte funkci harmonie klaviatury / arpeggia na hodnotu „On.“ (Zapnuto).

Jestliže je nastavena na hodnotu „Zapnuto“, na vaši hru na klaviatuře se automaticky použije harmonie klaviatury.

3 Dotykem vyberte kategorii jinou než „Harmony“ nebo „Echo“.

4 Stiskněte požadovaný typ arpeggia.

Stiskem tlačítka  (podrobná nastavení) vyvoláte místní okno podrobných nastavení. Více informací naleznete v referenční příručce na webové stránce.

POZNÁMKA

Funkci můžete také nastavit na hodnotu „Zapnuto“ zapnutím tlačítka [HARMONY/ARPEGGIO].



5 Arpeggio přehrajete stisknutím jedné nebo více kláves.

Fráze s arpeggiem se může lišit v závislosti na zahráných notách.

Chcete-li efekt vypnout, vypněte funkci [HARMONY/ARPEGGIO].

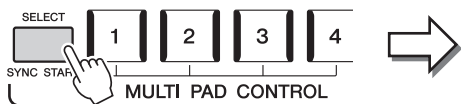
POZNÁMKA

- Prostřednictvím funkce kvantizace arpeggia můžete synchronizovat přehrávání arpeggia s přehrávanou skladbou nebo stylem a odstranit tak případné drobné nedostatky v načasování. Nastavení provedete na displeji následovně: [MENU] → [VoiceSetting] → [S.Art2/Arpeggio].
- Přiřazením funkce pro podržení arpeggia k pedálovému spínači lze arpeggio přehrávat i po uvolnění klávesy. Pokyny naleznete na str. 63.

Nastavení fráze Multi Pad

Výběr frází Multi Pad

- 1 Stisknutím tlačítka **MULTI PAD CONTROL [SELECT]** vyvolejte displej pro volbu banky frází Multi Pad.



POZNÁMKA

Displej pro volbu frází Multi Pad můžete vyvolat také prostřednictvím hlavního displeje (str. 30).

- 2 Stiskněte požadovanou banku frází Multi Pad.

- 3 V případě potřeby si vybrané fráze Multi Pad vyzkoušejte.

Jednoduchým stisknutím tlačítka **MULTI PAD CONTROL [1]–[4]** spustíte přehrávání příslušné fráze. Přehrávání zastavíte tlačítkem **[STOP]**.

Více informací o ovládání přehrávání frází Multi Pad naleznete v „Ovládání přehrávání frází Multi Pad“ (str. 70).

POZNÁMKA

Základy použití displeje pro volbu frází Multi Pad naleznete v dokumentu „Displej pro volbu souborů“ (str. 32).

Vytváření a úprava frází Multi Pad

Vaše vlastní fráze Multi Pad můžete vytvořit třemi způsoby:

- Nahrávání nových frází
- Úprava stávajících frází Multi Pad
- Propojení se zvukovými soubory (fráze Multi Pad s funkcí Audio Link)

Také můžete vytvářet vlastní originální banky frází Multi Pad úpravou jednotlivých frází Multi Pad.

Podrobný popis naleznete v referenční příručce na webové stránce (str. 10).

1

Hraní se stýly – Nastavení

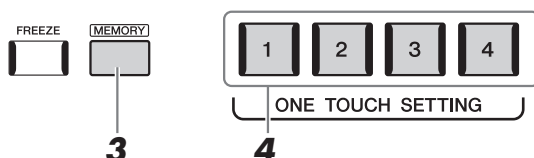
Uložení původních nastavení panelu do One Touch Setting

Můžete uložit původní nastavení panelu (zejména styl, rejstříky a fráze Multi Pad) do One Touch Setting (OTS). Nově vytvořené nastavení One Touch Setting se uloží na jednotku uživatele nebo na jednotku paměti flash USB a toto nastavení můžete později vyvolat jako součást stylu.

POZNÁMKA

Informace o tom, která nastavení panelu jsou uložena do One Touch Setting, najdete v „tabulce parametrů“ v seznamu dat na webové stránce (str. 10).

- 1** Vyberte požadovaný styl, který chcete uložit do funkce One Touch Setting.
- 2** Upravte nastavení panelu, jako například rejstřík nebo efekty.
- 3** Stiskněte tlačítko [MEMORY] v části REGISTRATION MEMORY.



Zobrazí se zpráva. Zde však není nutné provádět jakákoli nastavení, protože nastavení zapnutí/vypnutí na tomto displeji nemají vliv na funkci One Touch Setting.

- 4** Stiskněte požadované tlačítko ONE TOUCH SETTING [1]–[4], pod něž chcete nastavení panelu uložit.

Nyní se zobrazí výzva k uložení nastavení panelu. Chcete-li pokračovat a uložit různá nastavení panelu pod další tlačítka, stiskněte tlačítko [No], poté opakujte kroky 2–4 podle potřeby a nakonec uložte všechna nová nastavení v kroku 5 níže.

POZNÁMKA

U tlačítek OTS, do nichž nebyla nastavení panelu uložena, zůstanou zachována nastavení OTS původního stylu.

- 5** Stisknutím tlačítka [Yes] vyvolejte displej pro volbu stylu sloužící k uložení dat a aktuální nastavení uložte jako uživatelský styl.

Pokyny k ukládání naleznete v „Správa souborů“ (str. 37).

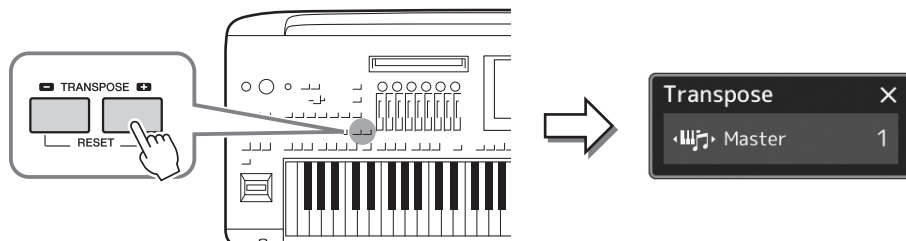
OZNÁMENÍ

Uložené hodnoty funkce Nastavení jedním stiskem budou ztraceny, pokud změníte styl nebo vypnete nástroj, aniž byste provedli akci ukládání.

Změna výšky tónu klaviatury

Transpozice výšky tónu po půltónových krocích (tlačítka TRANSPOSE [-]/[+])

Tlačítka TRANSPOSE [-]/[+] transponují celkovou výšku tónu nástroje (zvuk nástroje, přehrávání stylů, skladeb MIDI atd.) v půltónových krocích (od -12 po 12). Chcete-li obnovit transpozici na hodnotu 0, stiskněte současně tlačítka [+] a [-].



POZNÁMKA

- Budete-li chtít transponovat výšku tónu u audioskladby, použijte parametr posunu výšky tónu (podrobnosti na str. 80).
- Funkce transpozice nemají vliv na rejstříky bicích nástrojů ani na rejstříky sady SFX.

Podle potřeby můžete nezávisle vybrat část, kterou chcete transponovat. Opakovaným stiskem místního okna s transpozicí zobrazíte požadovanou část, kterou následně pomocí tlačítek TRANSPOSE [-]/[+] transponujete.

Master (Hlavní)	Transponuje výšku tónu u všech zvuků s výjimkou audioskladeb a vstupního zvuku z mikrofonu nebo konektorů [AUX IN].
Keyboard (Klaviatura)	Transponuje výšku tónu klaviatury včetně základního tónu akordu, který spustí přehrávání stylu.
Song (Skladba)	Transponuje výšku tónu u skladeb MIDI.

POZNÁMKA

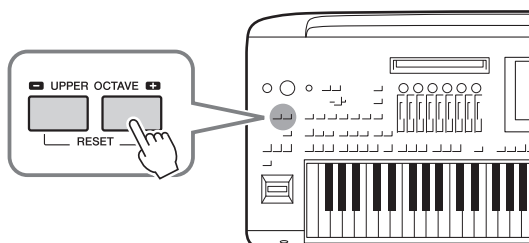
Transpozici můžete nastavit také na displeji, který otevřete pomocí tlačítek [MENU] → [Transpose]. Podrobný popis naleznete v referenční příručce na webové stránce.

Jemné doladění výšky tónu

Standardně je výška tónu celého nástroje nastavena na 440,0 Hz s temperovaným laděním. Toto nastavení lze změnit na displeji vyvolaném pomocí tlačítek [MENU] → [Master Tune]. Podrobný popis naleznete v referenční příručce na webové stránce.

Transpozice výšky tónu v oktávě (tlačítka UPPER OCTAVE [-]/[+])

Tlačítka UPPER OCTAVE [-]/[+] umožňují posunout ladění částí pro pravou ruku (RIGHT 1–3) o oktávu nahoru nebo dolů. Chcete-li obnovit nastavení hodnoty oktávy na hodnotu 0, stiskněte současně tlačítka [+] a [-].

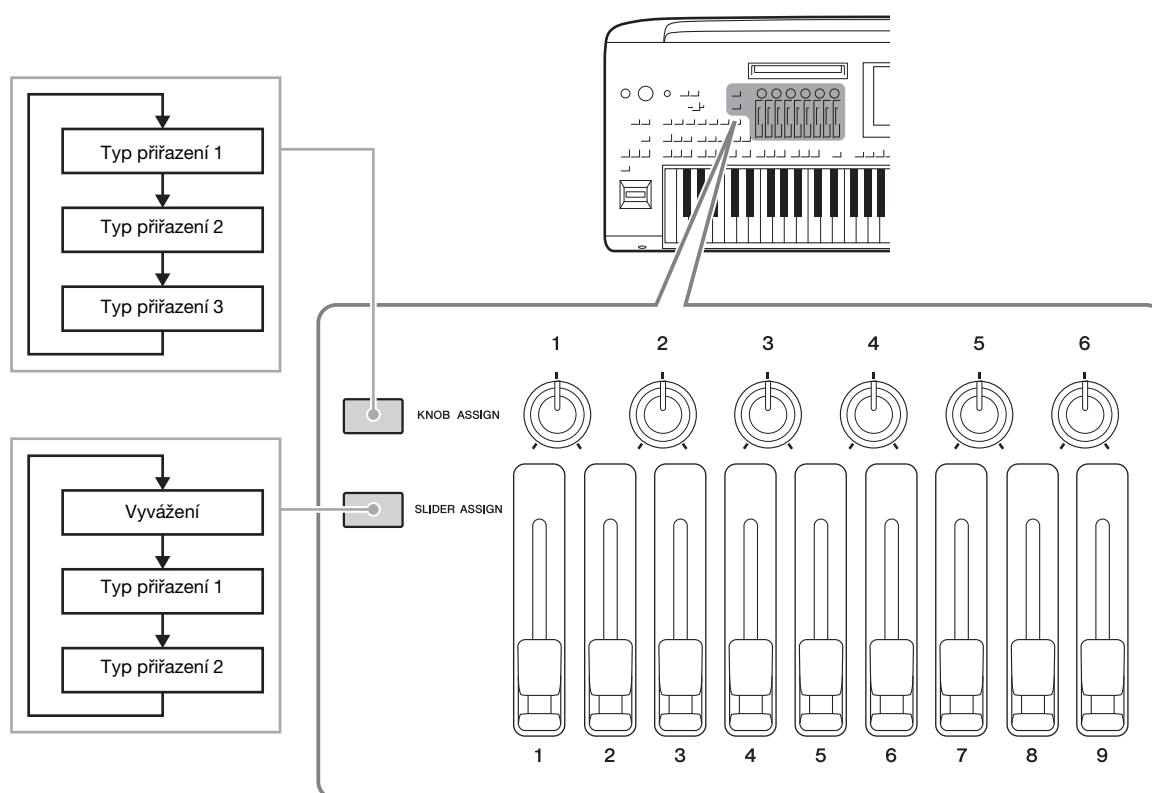


Nastavení přiřaditelných ovladačů

Parametry a funkce můžete přiřadit kolečkům/jezdcům LIVE CONTROL, tlačítku [ROTARY SP/ASSIGNABLE] nebo volitelným pedálovým spínačům pro rychlou obsluhu a ovládání při hře na klávesy. Nastavení přiřaditelných ovladačů je uloženo/vyvoláno z registrační paměti, takže je lze měnit všechna dohromady.

Volba typů přiřazení kolečkům/jezdcům LIVE CONTROL

Každé nastavení přiřazených parametrů u koleček se nazývá „typ přiřazení kolečka“ a u jezdců se nazývá „typ přiřazení jezce“. Jsou k dispozici tři typy přiřazení kolečka (1–3) a lze je postupně přepínat stisknutím tlačítka [KNOB ASSIGN]. Obvykle jsou k dispozici tři typy přiřazení jezce (vyvážení a typy přiřazení 1 a 2), a lze je postupně přepínat stisknutím tlačítka [SLIDER ASSIGN]. Vybrané typy přiřazení koleček a jezdců se resetují, jakmile vypnete napájení.



Úprava typu přiřazení koleček/jezdců

Typy přiřazení koleček 1–3 a typy přiřazení jezdců 1–2 lze upravit v rámci displeje pro úpravy, který se vyvolá následujícím způsobem: [MENU] → [Live Control]. Podrobnosti o upravitelných položkách naleznete v referenční příručce na webové stránce.

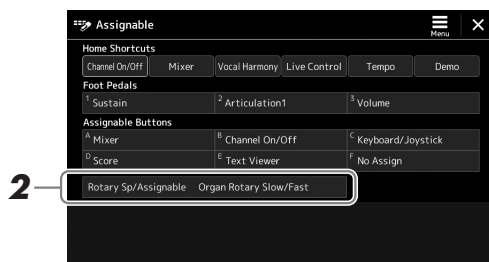
POZNÁMKA

Pokud je pro každou část klaviatury vybrán rejstřík píšťaly varhan (Organ Flutes), lze konkrétně vybrat další typy přiřazení jezdců pro ovládání délkových pák odpovídajících každé části, což umožňuje upravit zvuk s tak stejným pocitem jako u skutečného nástroje.

Přiřazení funkcí k tlačítku [ROTARY SP/ASSIGNABLE]

K tlačítku [ROTARY SP/ASSIGNABLE] lze přiřadit řadu různých funkcí.

- 1 Chcete-li vyvolat displej pro úpravu, stiskněte [MENU] → [Assignable].



- 2 Poklepejte (dvakrát stiskněte) položku „Rotary Sp/Assignable“ na displeji.

Zobrazí se místní okno pro výběr funkce.

- 3 Stiskněte požadovanou funkci.

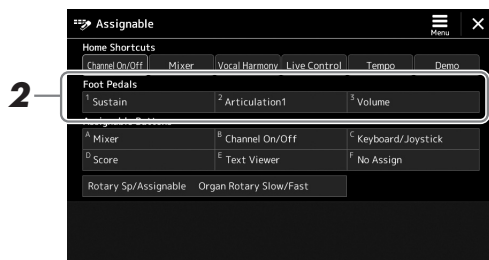
POZNÁMKA

Podrobnosti o přiřaditelných parametrech a funkcích naleznete v referenční příručce na webové stránce.

Přiřazení funkcí k pedálovým spínačům / nožním ovladačům

Volitelným pedálovým spínačům / nožním ovladačům lze přiřadit řadu různých funkcí.

- 1 Chcete-li vyvolat displej pro úpravu, stiskněte [MENU] → [Assignable].



- 2 Poklepejte (dvakrát stiskněte) požadovanou položku v oblasti „Foot Pedals“ (Pedály) (viz výše).

Zobrazí se místní okno pro výběr funkce.

- 3 Stiskněte požadovanou funkci.

POZNÁMKA

- Podrobnosti o přiřaditelných parametrech a funkcích naleznete v referenční příručce na webové stránce.
- Informace o připojení pedálových spínačů / nožních ovladačů naleznete v „Připojení pedálových spínačů / nožních ovladačů“ (str. 110).

Pokud jste provedli všechna požadovaná nastavení pro zvolenou skladbu (v předchozích částech), nyní můžete začít hrát na klaviatuře. Tato část vysvětluje zejména různé operace související se stylem, které budete používat při hře na nástroj: přehrávání stylu, použití výrazových efektů a přehrávání frází Multi Pad.

Ovládání přehrávání stylů

Spouštění a zastavování přehrávání stylu

● Tlačítko [START/STOP]

Spustí přehrávání rytmické části aktuálního stylu. Přehrávání zastavíte opětovným stisknutím tohoto tlačítka.



Přehrávání rytmického i automatického doprovodu (ACMP)

Pokud zapnete tlačítko [ACMP], rytmickou část i automatický doprovod lze přehrát při hraní akordů v části pro akordy během přehrávání stylu.



● Tlačítko [SYNC START] (Synchronizované spuštění)

Tato funkce přepne přehrávání stylu do „pohotovostního stavu“. Styl se začne přehrávat po stisknutí jakékoli klávesy (je-li vypnuta funkce [ACMP]) nebo po zahrání akordu levou rukou (je-li funkce [ACMP] zapnuta). Pokud při přehrávání stylu stisknete toto tlačítko, přehrávání stylu se zastaví a přepne se do pohotovostního režimu.



● Tlačítko [SYNC STOP]

Styl lze kdykoli spustit a zastavit stisknutím nebo uvolněním kláves v akordické části kláves. Ověřte, že je zapnuta funkce [ACMP], stiskněte tlačítko [SYNC STOP] a poté začněte hrát na nástroj.



POZNÁMKA

Pokud nastavíte typ prstokladu (str. 46) „Full Keyboard“ nebo „AI Full Keyboard“, synchronizované zastavení nelze zapnout.

● Tlačítka INTRO [I]–[III]

Nástroj Genos obsahuje tři různé přede hry, které lze použít před spuštěním stylu. Přehrávání stylu spustíte stisknutím některého z tlačítek INTRO [I]–[III]. Po skončení přede hry se přehrávání stylu automaticky posune do hlavní části.



● ENDING/rit. Tlačítka [I]–[III]

Nástroj Genos obsahuje tři různé závěry, které lze použít před zastavením přehrávání stylu. Jestliže stisknete jedno z tlačítek závěru [I]–[III] během přehrávání stylu, styl se automaticky zastaví po přehrání závěru. Závěr skladby můžete postupně zpomalit (ritardando) opětovným stisknutím tlačítka ENDING během přehrávání závěru.



Postupné zesílení a zeslabení

Funkce postupného zesílení a zeslabení je vhodná pro spouštění a zastavování přehrávání stylu nebo skladby. Tuto funkci můžete přiřadit k tlačítku [ROTARY SP./ASSIGNABLE], pedálovým spínačům nebo tlačítkům ASSIGNABLE [A]–[F].

POZNÁMKA

Informace o přiřazení funkcí ke každé řídicí jednotce naleznete v „Nastavení přiřaditelných ovladačů“ (str. 62) a „Nastavení funkcí nebo zástupců k tlačítkům ASSIGNABLE“ (str. 100).

• Spuštění přehrávání s postupným zesílením:

Když je přehrávání zastaveno, stiskněte tlačítko, k němuž byla tato funkce přiřazena. Poté stiskněte tlačítko [START/STOP] pro styl (nebo tlačítko [PLAY/PAUSE] pro skladbu MIDI).

• Zastavení přehrávání s postupným zeslabením:

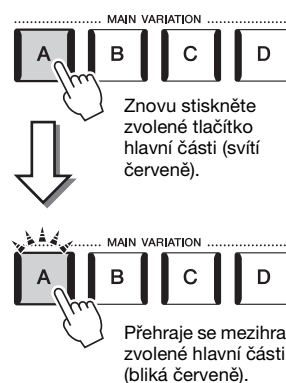
Během přehrávání stiskněte tlačítko, k němuž byla tato funkce přiřazena.

Změna variace patternu (části) při přehrávání stylu

Každý styl obsahuje čtyři různé hlavní části, čtyři mezihry a přechod. Efektivním využitím těchto částí lze dodat hře profesionálnější a dynamičtější charakter. Části lze libovolně měnit během přehrávání stylu.

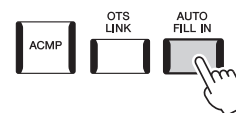
● Tlačítka HLAVNÍCH VARIACÍ [A]–[D]

Stisknutím jednoho z tlačítek MAIN VARIATION [A]–[D] vyberte požadovanou hlavní část (tlačítko svítí červeně). Každá z těchto částí je několikataktový úsek, který se přehrává opakovaně. Po opětovném stisknutí vybraného tlačítka MAIN VARIATION se přehraje mezihra, která poskytuje rytmickou obměnu a zpestření hry. Po skončení mezihry se začne plynule přehrávat hlavní část.



Funkce AUTO FILL IN

Pokud je zapnuté tlačítko [AUTO FILL IN], stisknutí jakéhokoli tlačítka MAIN VARIATION [A]–[D] během hry automaticky zahraje mezihru, aby byl přechod na další (nebo stejnou) část hladký a dynamický.



Style Section Reset (Reset části stylu)

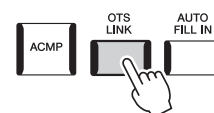
Během přehrávání stylu můžete pomocí tlačítka [TAP TEMPO] převinout zpět do horní části („reset“ pozice přehrávání, pro opakované efekty stutter) (str. 46).

POZNÁMKA

Chování můžete nastavit tak, aby se změnilo tempo namísto „resetování“ části, a to i v případě, že při přehrávání stylu klepnete na tlačítko. Nastavení se provádí na displeji, který vyvoláte pomocí tlačítek [MENU] → [Metronome] → [Tap Tempo]. Podrobný popis naleznete v dokumentu Reference Manual (Referenční Příručka) na webové stránce.

Automatická změna nastavení OTS při změně hlavní části (PROPOJENÍ OTS)

Praktická funkce OTS Link (Propojení OTS) umožňuje automaticky změnit nastavení OTS při zvolení jiné hlavní části (A–D). Hlavní části A, B, C a D odpovídají nastavení One Touch Setting 1, 2, 3 a 4. Chcete-li funkci Propojení OTS použít, stiskněte tlačítko [OTS LINK].



POZNÁMKA

Časování změny nastavení One Touch Setting lze změnit změnami položky MAIN VARIATION [A]–[D]. Chcete-li to učinit, vyvolejte displej prostřednictvím tlačítek [MENU] → [Style Setting] → [Setting], poté nastavte parametr časování propojení OTS. Podrobný popis naleznete v referenční příručce na webové stránce (str. 10)

● Tlačítko [BREAK]

Umožňuje k doprovodu přidat rytmický přechod. Stiskněte tlačítko [BREAK] během přehrávání stylu. Po přehrávání jednotaktového přechodu se přehrávání stylu automaticky posune zpět na hlavní část.



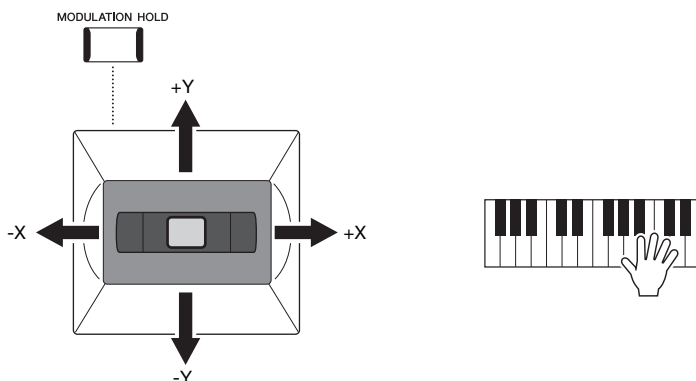
Stav indikátoru tlačítek pro části (INTRO/MAIN VARIATION/BREAK/ENDING)

- **Červená:** Část je aktuálně vybraná.
- **Červená (bliká):** část bude přehrána po aktuálně vybrané části.
*Při přehrávání mezihry také blikají červeně indikátory tlačítek MAIN VARIATION [A]–[D].
- **Modrá:** Část obsahuje data, ale není aktuálně vybrána.
- **Vypnuto:** Část neobsahuje žádná data a nelze ji přehrát.

Expresivní ovládání vlastní hry

Pomocí joysticku

Posunutím joysticku ve vodorovném (X) nebo svislém (Y) směru můžete ohýbat tóny nahoru nebo dolů nebo aplikovat efekty modulace. Posunutím joysticku můžete ovládat zvuk během hraní na klaviatuře.



● X: Ohyb tónu

Ohne tóny nahoru (posunutím joysticku vpravo) nebo dolů (posunutím joysticku vlevo) během hry na klaviatuře. Použije se na všechny části klaviatury (RIGHT 1–3 a LEFT).

POZNÁMKA

- Maximální rozsah ohybu tónu lze změnit na displeji vyvolaném prostřednictvím tlačítek [MENU] → [Keyboard/Joystick] → [Joystick].
- Efekt ohybu tónu se při přehrávání stylu nemusí použít pro část LEFT, v závislosti na nastavení stylu.

● Y: Modulace

Funkce modulace aplikuje efekt vibrata na tóny hrané na klávesách. Ve výchozím nastavení se používá na části klaviatury RIGHT 1–3. Můžete nastavit, jestli se mají efekty modulace vytvořené joystickem použít na každou část klaviatury jednotlivě: [MENU] → [Keyboard/Joystick] → [Joystick] → Modulation (+), Modulation (-).

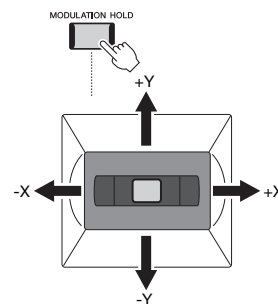
POZNÁMKA

Efekty modulace se při přehrávání stylu nemusejí použít pro část LEFT, v závislosti na nastavení stylu.

Přidržení hodnoty modulace (MODULATION HOLD)

Joystick se při uvolnění sám vrátí do středové polohy. Aktuální hodnotu modulace však můžete přidržit stisknutím tlačítka [MODULATION HOLD].

- Je-li tlačítko [MODULATION HOLD] zapnuto, zatímco se joystick přesouvá, hodnota modulace (Y hodnota) je dána pevně a zůstane přidržena i po uvolnění joysticku.
- Pokud je tlačítko [MODULATION HOLD] vypnuto, hodnota modulace se vrátí na výchozí hodnotu pro daný rejstřík pro každou část. (Pozice joysticku v dané době bude ignorována.)

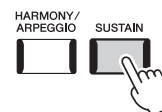


POZNÁMKA

Když je nastaven rejstřík jedné z částí klaviatury, tlačítko [MODULATION HOLD] se automaticky vypne a parametry Modulation (+) a Modulation (-) se resetují.

Použití dozívání u rejstříků RIGHT 1–3

Stisknutím tlačítka [SUSTAIN] zapnete a vypnete funkci dozívání. Pokud je zapnuta, všechny tóny zahráné na klaviaturu v částech pro pravou ruku (RIGHT 1, 2, 3) budou déle dozívat.



Přehrávání a ovládání rejstříků Super Articulation

Rejstříky Super Articulation (S.Art a S.Art2) umožňují při hře jednoduše reprodukovat velmi jemné a realistické výrazové nuance. Typ rejstříku (S.Art, S.Art2) je uveden nad názvem rejstříku Super Articulation na displeji pro výběr rejstříků. Navíc můžete tlačítka [ART.] 1/[ART.] 2/[ART.] 3 tohoto nástroje přidávat tyto výrazové nuance stisknutím jediného tlačítka.

POZNÁMKA

Použitý efekt artikulace je závislý na vybraném rejstříku. Podrobný popis naleznete v seznamu dat na webové stránce.

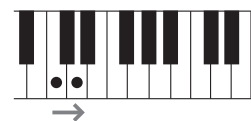
Automatické efekty artikulace rejstříků Super Articulation

■ Rejstříky S.Art

Rejstříky S.Art nabízejí řadu výhod a pestré možnosti hry a flexibilního ovládání v reálném čase.

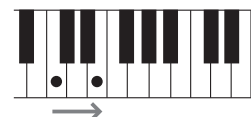
Např.: rejstřík saxofonu

Pokud zahrájete tón C a poté sousedící D ve výrazném legatu, přechod mezi tóny bude velmi jemný, jako kdyby byly zahrány hráčem na saxofon jedním dechem.



Např.: Rejstřík koncertní kytary

Pokud zahrájete tón C následovaný nejbližším vyšším tónem E ve výrazném legatu s dostatečným důrazem, výška tónu se posune od tónu C k tónu E.



■ Rejstříky S.Art2

Součástí rejstříků některých dechových nástrojů a smyčcových nástrojů je speciální technologie AEM, která využívá detailních samplů speciálních výrazových technik, které se u těchto nástrojů používají – a to k ohýbání tónů, „spojování“ různých tónů dohromady nebo přidávání výrazových nuancí na konci tónu atd. Tyto artikulace můžete přidat tím, že budete hrát legato nebo bez legato, nebo přeskakovat mezi tóny v oktávách nebo vyšších intervalech.

Např.: rejstřík klarinetu

Pokud budete držet tón C a zahrajete H $\flat$, zazní glissando k tónu H $\flat$. Také jsou automaticky produkovány některé efekty „konce tónu“, pokud budete držet tón po určitou dobu.

POZNÁMKA

Technologie AEM (Articulation Element Modeling) přirozeně napodobuje zvuky akustických nástrojů plynulým spojováním nevhodnějších samplů vybraných v reálném čase z databáze během hraní.



POZNÁMKA

Každý rejstřík S.Art2 má vlastní výchozí nastavení vibrata, aby se při výběru rejstříku S.Art2 použilo správné vibrato. Vibrato lze upravit posunutím joysticku nahoru nebo dolů.

Přidání efektů artikulace pomocí tlačítek [ART. 1]–[ART. 3]

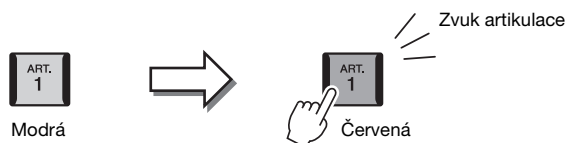
Pokud vyberete rejstřík Super Articulation, tlačítka [ART. 1]/[ART. 2]/[ART. 3] mohou svítit modře. Stisknutí osvětleného tlačítka přidá efekt (neosvětlená tlačítka nemají žádný účinek).



Níže jsou tři příklady efektů Super Articulation pomocí tlačítek.

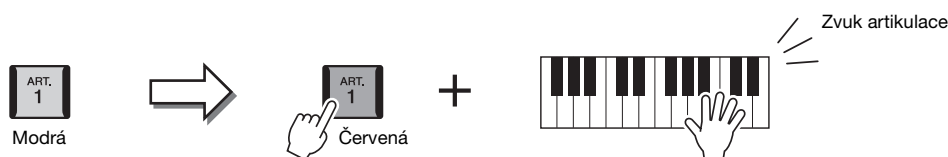
■ Příklad 1

Stisknutím dostupného tlačítka [ART] spustíte různé herní efekty a techniky (odděleně od hry na klaviatuře). Například stisknutím tlačítka [ART] v případě rejstříku saxofonu S.Art můžete vytvářet zvuk dechu nebo klapků, zatímco v případě rejstříku kytary S.Art můžete vytvářet zvuk prachů nebo klepání na tělo nástroje. Hře lze tímto způsobem efektivně dodat větší autentičnost. Při přehrávání zvuků artikulace bude tlačítko svítit červeně.



■ Příklad 2

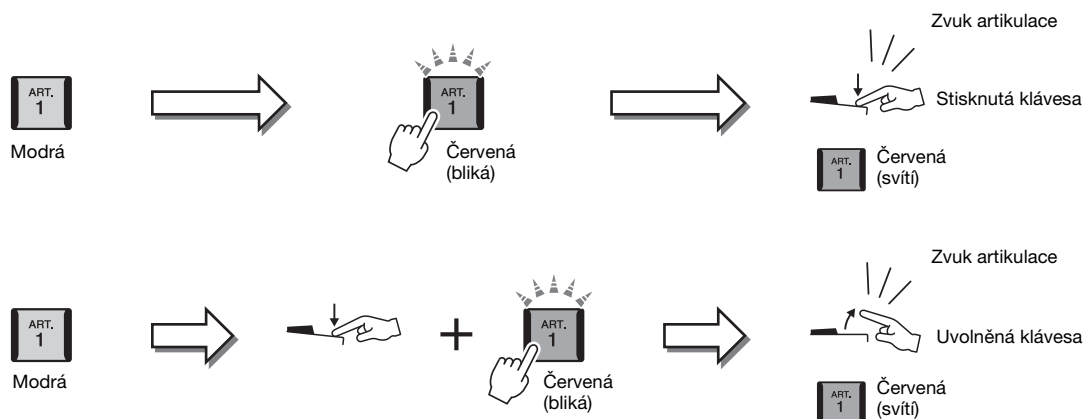
Jestliže budete hrát na nástroj a současně přidržíte dostupné tlačítko [ART], povaha rejstříku se změní. Pokud vyberete rejstřík NylonGuitar z kategorie A.GUITAR (Akustická kytara) a přidržíte tlačítko [ART. 1], můžete hrát flažolety. Uvolnění tlačítka obnoví normální režim rejstříku. Přidržené tlačítko bude svítit červeně.



■ Příklad 3

Pokud vyberete rejstřík S.Art2, stisknutím dostupného tlačítka [ART] a zahráním/uvolněním tónu můžete přidávat efekty artikulace, jako například ohyb nahoru/dolů, glissando nahoru/dolů, efekt brass fall apod.

Pokud stisknete dostupné tlačítko [ART], bude blikat červeně, dokud se efekt nepřehraje. Funkci můžete zrušit opětovným stisknutím blikajícího tlačítka. Okamžitě po stisknutí/uvolnění tónu a přehrání efektu artikulace bude tlačítko svítit červeně.



Efekty typu 3 lze použít stejným způsobem jako typ 2.

Přidržení tlačítka [ART] (tlačítko bude blikat červeně) a zahrání/uvolnění tónu umožní přidat efekt artikulace několikrát za sebou.

POZNÁMKA

Aby byla zachována realistická odezva skutečných nástrojů, efekty se aktivují podle rozsahu klaviatury, v jakém hrajete.

Jestliže jsou rejstříky SA vybrány pro více částí

Pokud vyberete rejstříky S.Art/S.Art2 pro více než dvě části klaviatury, současné použití tlačítka [ART] bude mít vliv na všechny části, pro které jsou vybrány rejstříky S.Art/S.Art2.

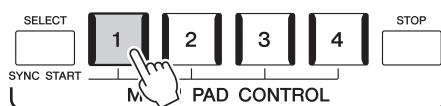
Pokud přiřadíte efekt z příkladu 3 k levým i pravým částem a tlačítko [ART] bude blikat červeně (pohotovostní stav), při hraní jen na jednu část (například na pravou část 1) se přidá efekt artikulace jen pro tuto část. Jelikož je druhá část (levá) v pohotovostním stavu, tlačítko bude i nadále blikat. Chcete-li pohotovostní stav zrušit, zahrajte na levou část klaviatury. (Stisknutí blikajícího tlačítka pohotovostní stav v tomto případě nezruší, protože se tím sice zruší pohotovostní stav levé části, ale znovu se aktivuje pohotovostní stav pro pravou část.)

Ovládání přehrávání frází Multi Pad

Přehrávání frází Multi Pad

1 Stisknutím libovolného tlačítka MULTI PAD CONTROL [1]–[4] přehrajete frázi Multi Pad.

Přiřazená fráze pro tlačítko se začne celá přehrávat v aktuálně nastaveném tempu. Současně můžete přehrávat až čtyři fráze Multi Pad.



POZNÁMKA

- Existují dva typy dat frází Multi Pad. Jeden typ se přehraje jednou a na konci se zastaví. Druhý typ se přehrává opakovaně (smyčka).
- Pokud stisknete tlačítko přehrávané fráze, přehrávání se zastaví a znovu se spustí od začátku.

2 Stisknutím tlačítka [STOP] zastavíte přehrávání frází Multi Pad.

Chcete-li zastavit určitou frázi, přidržte tlačítko [STOP] a současně stiskněte tlačítko fráze, kterou chcete zastavit.

POZNÁMKA

- Pokud při přehrávání stylu nebo skladby MIDI stisknete tlačítko Multi Pad, přehrávání se zahájí od začátku dalšího taktu. Jsou-li styl nebo skladba MIDI zastaveny, stiskem tlačítka Multi Pad přehrávání ihned spustíte.
- Pokud při přehrávání stylu nebo skladby MIDI stisknete tlačítko STYLE CONTROL [START/STOP] nebo SONG A/B [PLAY/STOP], zastavíte také přehrávání frází Multi Pad. Pokud při společném přehrávání stylu a skladby MIDI stisknete tlačítko SONG A/B [PLAY/STOP], zastavíte přehrávání skladby, stylu i frází Multi Pad. Toto chování lze změnit v nastavení na displeji nastavení skladby a nastavení stylu. Podrobný popis naleznete v referenční příručce na našem webu.

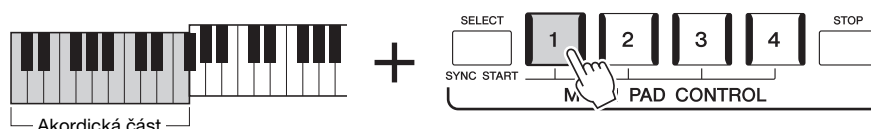
Informace o stavu indikátorů tlačítek MULTI PAD CONTROL [1]–[4]

- **Modrá:** značí, že daná položka obsahuje data (frázi).
- **Červená:** značí, že se položka Multi Pad přehrává.
- **Červená (bliká):** Značí, že je příslušná fráze Multi Pad v pohotovostním stavu (pro synchronizované spuštění, viz str. 71).
- **Vypnuto:** Značí, že odpovídající fráze neobsahuje žádná data a nelze ji přehrát.

Přizpůsobení frází akordům

Je-li zapnuta funkce [ACMP] (Doprovod) nebo je zapnuta část LEFT, fráze Multi Pad budou automaticky měnit výšku tónu podle akordu, který budete hrát v akordické části.

Akord v akordické části můžete zahrát před i po stisknutí jakékoli fráze Multi Pad.



POZNÁMKA

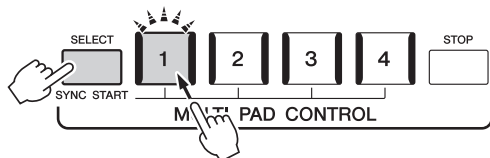
Funkce shody akordů nemá na některé fráze Multi Pad žádný vliv.

Použití funkce synchronizovaného spuštění frází Multi Pad

Přehrávání frází Multi Pad můžete spustit také zahájením hry na klaviatuře nebo spuštěním přehrávání stylu.

1 Přidržte tlačítko MULTI PAD CONTROL [SELECT] a současně stiskněte jedno nebo více tlačítek [1]–[4].

Odpovídající tlačítko začne červeně blikat, což značí pohotovostní stav.



POZNÁMKA

Chcete-li pohotovostní stav zvolené fráze zrušit, zopakujte předchozí krok nebo jednoduše stiskněte tlačítko [STOP], kterým zrušíte pohotovostní stav pro všechny fráze.

2 Spusťte přehrávání fráze Multi Pad.

- Jestliže je funkce [ACMP] vypnuta, stiskněte libovolnou klávesu nebo přehrajte styl.
- Jestliže je funkce [ACMP] zapnuta, zahrajte v akordické části akord nebo začněte přehrávat styl.

Pokud frázi Multi Pad povolíte pohotovostní stav během přehrávání stylu nebo skladby, po stisknutí libovolné klávesy (když je doprovod [ACMP] vypnutý) nebo po zahrání akordu v akordické části (když je doprovod [ACMP] zapnutý) se fráze Multi Pad začne přehrávat od začátku dalšího taktu.

POZNÁMKA

Pokud je v pohotovostním stavu více frází Multi Pad, po spuštění kterékoli z nich se spustí přehrávání všech frází.

Tato část vysvětluje, jak nastavit zpěv se skladbou pomocí výběru skladby a nastavení vokální harmonie.

Jako v případě Kapitoly 1, nastavení v této části lze společně uložit v registrační paměti jako nastavení jedné skladby (str. 92).

Nastavení přehrávání skladby

Skladby – Skladba MIDI a audioskladba

V případě nástroje Genos označuje slovo „skladba“ skladby MIDI či zvuková data, které zahrnují přednastavené skladby, komerčně dostupné hudební soubory atd. Skladby lze nejen přehrát a poslouchat, společně s přehrávanou skladbou lze i hrát nebo zpívat. Tento nástroj umožňuje ukládat a přehrávat dva druhy skladeb: skladby MIDI a audioskladby.

● Skladba MIDI

Skladba MIDI obsahuje informace o hře na klávesy. Nejedná se o zaznamenávání samotného zvuku. Informace o hře představují údaje o zahráných notách, rychlosti hraní a síle úderu – stejně jako při notovém záznamu. V závislosti na zaznamenaných informacích o hře vydává tónový generátor (nástroje Genos atd.) odpovídající zvuk. Jelikož data skladeb MIDI obsahují např. informace o části kláves nebo rejstříku, můžete zapnout zobrazení notového zápisu a hrát efektivněji, zapínat a vypínat konkrétní části nebo měnit rejstříky.

● Audioskladba

Audioskladba představuje záznam samotného zahraniho zvuku. Záznam těchto dat probíhá stejně jako u nahrávek na kazety, diktafony apod. Audioskladby je možné přehrávat na přenosných hudebních přehrávačích i na řadě dalších zařízení a jednoduše se tak podělit s ostatními o záznam vaší hry.

Pokud chcete přehrávat skladbu z jednotky flash USB, nejprve připojte jednotku flash USB obsahující data skladby ke konektoru [USB TO DEVICE].

POZNÁMKA

Před použitím jednotky flash USB si přečtěte část „Připojení zařízení USB“ na str. 111.

Kompatibilita souborů skladeb

Přehrávat můžete následující typy skladeb:

- Přednastavené skladby (skladby MIDI)
- Vlastní nahrané skladby (pokyny k nahrávání najdete na str. 90)
- Komerčně dostupné skladby: soubory MIDI ve formátu SMF (standardní soubor MIDI), hudební soubory ve formátu WAV nebo MP3

WAV smplovací kmitočet 44,1 kHz, 16bitové rozlišení, stereofonní

MP3 MPEG-1 Audio Layer-3: vzorkovací frekvence 44,1 kHz, bitový tok 64–320 kB/s, stereofonní

POZNÁMKA

- Základní informace o rozhraní MIDI a jeho použití naleznete v dokumentu „MIDI Basics“ na webu (str. 10).
- Více informací o kompatibilních formátech MIDI naleznete na str. 11.

Přepínání režimů přehrávání skladby

Nástroj Genos je vybaven dvěma režimy přehrávání skladby: režim duálního přehrávače a režim seznamu skladeb. Duální režim přehrávače přehrává současně dvě skladby (SONG A a SONG B) a umožňuje provést hladký DJovský přechod mezi těmito dvěma skladbami pomocí speciálního prolínacího ovladače. Režim seznam skladeb bude nepřetržitě přehrávat skladby z dříve vytvořeného seznamu skladeb.

1 Stisknutím tlačítka [SONG] vyvolejte displej pro přehrávání skladby.

Zobrazí se duální přehrávač nebo seznam skladeb, podle toho, co jste si vybrali naposledy.

2 Stiskem tlačítka na displeji přepnete do režimu přehrávání skladby.



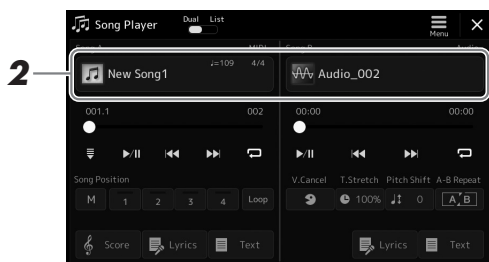
POZNÁMKA

Režim přehrávání skladby nelze během přehrávání skladby přepnout.



Výběr skladby (režim Duálního přehrávače)

- 1 Stisknutím tlačítka [SONG] vyvolejte displej pro přehrávání skladby. Ujistěte se, že je vybrán režim duálního přehrávače.



- 2 Stiskněte název skladby v oblasti Skladby A nebo Skladby B.

Zobrazí se displej pro volbu skladby.

- 3 Vyberte požadovanou skladbu pro každou, A a B.

Chcete-li zvolit z audioskladeb, stiskněte tlačítko [Audio].

Chcete-li zvolit ze skladeb MIDI, stiskněte tlačítko [MIDI].



Prohlížení informací o zvuku

Pokud na displeji pro volbu skladby zvolíte audioskladbu a stiskněte tlačítko (Nabídka) a poté [Audio Information], zobrazí se okno s informacemi.



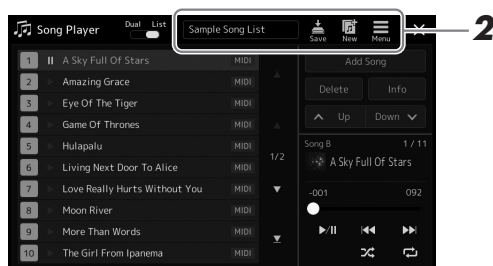
POZNÁMKA

- Základy použití displeje pro volbu skladby naleznete v dokumentu „Displej pro volbu souborů“ (str. 32).
- Můžete vybrat dvě audioskladby nebo jednu audioskladbu a jednu skladbu MIDI pro SONG A a SONG B. Nelze vybrat dvě skladby MIDI.
- Na displeji můžete vyvolat nastavení týkající se přehrávání prostřednictvím  (Nabídka) → [Song Setting].

Podrobnou obsluhu přehrávání a funkci prolínání naleznete na stranách 78, 85.

Výběr skladeb (režim seznamu skladeb)

- 1** Stisknutím tlačítka [SONG] vyvolejte displej pro přehrávání skladby. Ujistěte se, že je vybrán režim seznamu skladeb.



2 Připravte seznam skladeb

● Při vytváření nového seznamu skladeb

Stiskem tlačítka  (Nový) na displeji lze vytvořit nový seznam skladeb.

Podrobnosti o úpravě seznamu skladeb naleznete v referenční příručce na webové stránce.

● Při výběru stávajícího seznamu skladeb

2-1 Vyvolejte displej pro volbu souborů seznamu skladeb stiskem názvu seznamu skladeb.

2-2 Stiskněte požadovaný soubor seznamu skladeb.

3 Stiskněte požadovanou skladbu z vybraného seznamu skladeb.

Vybraná skladba se zvýrazní.

Podrobné ovládání přehrávání naleznete na str. 78.

Informace o ovládání nepřetržitého přehrávání skladeb v seznamu naleznete v referenční příručce na webové stránce.

Použití vokálních efektů pro signál mikrofonu (Vokální harmonie)

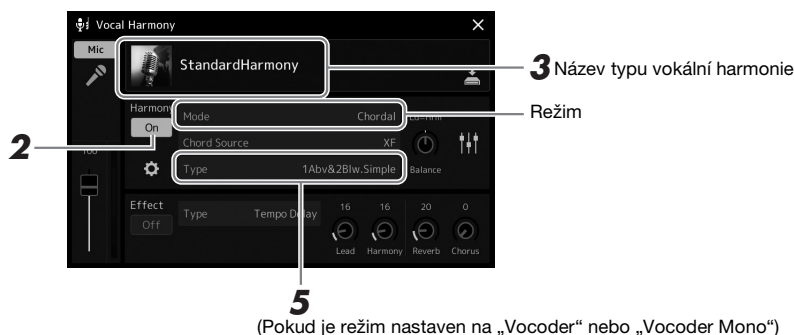
Můžete automaticky použít různé efekty vokální harmonie na svůj zpěv nebo můžete použít funkci Synth Vocoder, která vašemu hlasu dokáže dodat jedinečnou charakteristiku prostřednictvím syntezátoru a jiných zvuků.

POZNÁMKA

Před použitím funkce vokální harmonie a Synth Vocoder se ujistěte, že máte připojený mikrofon. Pokyny k připojení mikrofonu a provedení nezbytných nastavení naleznete na str. 106.

Používání vokální harmonie

- 1 Stiskem tlačítek [MENU] → [Vocal-Harmony] vyvolejte displej pro vokální harmonii.



- 2 Zkontrolujte, zda je harmonie nastavena na hodnotu „On.“ (Zapnuto).

V případě potřeby přepněte harmonii na hodnotu „Zapnuto“ stisknutím na displeji, nebo stisknutím tlačítka [VOCAL HARMONY].

- 3 Stisknutím názvu vokální harmonie vyvolejte displej pro volbu typu vokální harmonie.

- 4 Dotykem vyberte požadovaný typ harmonie.

Vokální harmonie nabízí tři různé režimy, které lze vybrat automaticky výběrem typu vokální harmonie.

Režimy vokální harmonie

Chordal (Akordický)	Tóny harmonie jsou určeny pomocí akordů hraných v akordické části klaviatury (se zapnutou funkcí [ACMP ON/OFF]), v části klaviatury určené pro levou ruku (funkce [ACMP ON/OFF] vypnutá, part pro levou ruku zapnutý) nebo akordickými daty skladby.
Vocoder	Zvuk mikrofonu je posílán na výstup v podobě not, které hrajete na klaviatuře, nebo not přehrávané skladby.
Vocoder-mono	V základu se jedná o totéž jako Vocoder, avšak v tomto režimu lze přehrávat pouze jednotónové melodie nebo linie (s prioritou poslední noty).

Ikony uvedené na displeji pro volbu typu vokální harmonie představují následující případy použití.

 (modrá)	Typ vokální harmonie akordického režimu
 (hnědá)	Typ vokální harmonie režimu Vocoder
 (zelená)	Typ vokální harmonie využívající nestandardní efekty, např. robotický hlas
 (šedá)	Typ vokální harmonie bez dalšího efektu

5 Podle vybraného typu (a režimu) postupujte podle následujících pokynů.

■ Při výběru akordického typu:

5-1 Ověřte, že je zapnuta funkce [ACMP].

5-2 Začněte přehrávat styl při hraní akordů přehrajte nebo skladbu obsahující akordy.

Na váš zpěv budou použity vokální harmonie založené na akordech.

■ Při výběru typu efektu Vocoder nebo Vocoder-Mono:

5-1 Podle potřeby upravte nastavení klaviatury „Keyboard“ na možnosti „Off“, „Upper“, nebo „Lower“.

Jestliže vyberete možnost „Upper“ nebo „Lower“, efekt Vocoder budete ovládat hraním v části klaviatury pro pravou nebo levou ruku. Jestliže vyberete možnost „Off“, efekt Vocoder hraním ovládat nebudete.

5-2 Hrajte melodii na klávesy nebo spusťte skladbu a zároveň zpívejte do mikrofonu.

Zjistíte, že není zapotřebí zpívat přesné tóny. Efekt Vocoder využije mluvené slovo a použije ho na tón zvuku hraného na nástroji.

POZNÁMKA

V případě typů efektů Vocoder jsou efekty použity na maximálně tři tóny zahraniho akordu a v případě typů efektů Vocoder-Mono pouze na jeden naposledy zahráný tón.

3

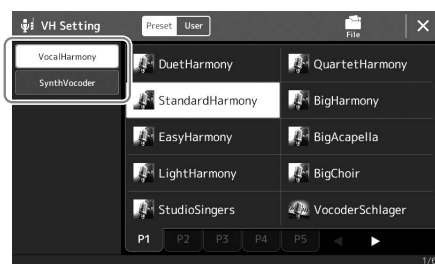
Zpěv při přehrávání skladby – nastavení

Používání funkce Synth Vocoder

Jedná se o speciální efekty umožňující převést prvky vašeho hlasu do syntetizéru nebo jiných zvuků a vytvořit tak neobvyklé strojové nebo robotické efekty, nebo naopak vytvářet jedinečné sborové zvuky, které můžete ovládat vlastním zpěvem nebo hraním.

1 Provedte kroky 1 až 3 v části „Používání vokální harmonie“ na str. 76.

2 Na displeji pro volbu typu vokální harmonie za pomoci tlačítek vyberte z podkategorií kategorii Synth Vocoder.



3 Dotykem vyberte požadovaný typ funkce Synth Vocoder.

4 Zkuste stisknout klávesu na klaviatuře a promluvit nebo zazpívat do mikrofonu.

Zároveň zkuste při mluvě/zpěvu střídat klávesy (u každého slova stisknout jednu).

POZNÁMKA

Změnou nastavení klaviatury (Vypnuto/ Horní/Dolní) můžete určit, která část klaviatury (nebo skladby) bude efekt ovládat. Podrobný popis naleznete v referenční příručce na webové stránce.

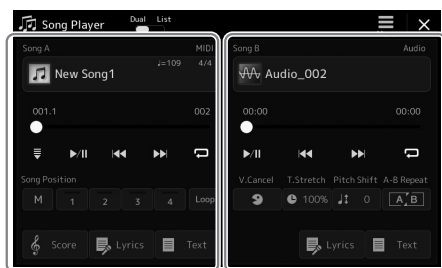
Zpěv při přehrávání skladby – Obsluha při hře

Tato část vysvětluje obsluhu během zpěvu skladeb: Přehrávání skladby, zobrazení notového zápisu a textu, úprava hlasitosti mezi dvěma skladbami a přepínání funkcí týkajících se mikrofону.

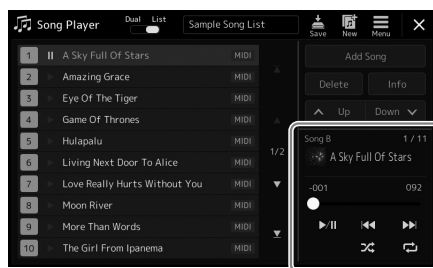
Ovládání přehrávání skladby

Přehrávání skladby můžete ovládat pomocí tlačítek na panelu nebo z displeje pro přehrávání skladby, který se vyvolá stisknutím tlačítka [SONG]. Zobrazí se ovládací displeje pro SONG A a SONG B (je-li použita), které vám umožní ovládat aktuálně vybrané skladby MIDI / audioskladeb na obrazovce.

Displej pro přehrávání skladby



Režim duálního přehrávače (SONG A, SONG B)

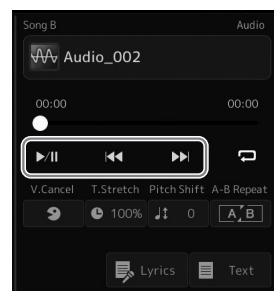
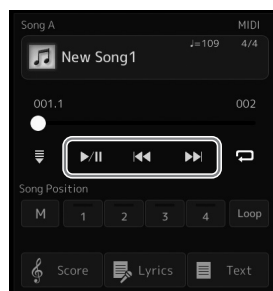
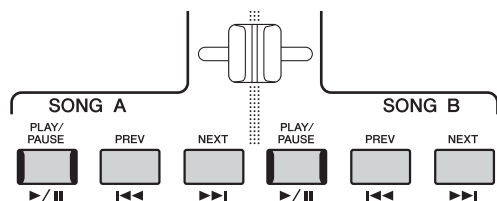


Režim seznamu skladeb (pouze SONG B)

POZNÁMKA

- Podrobnosti o skladbách MIDI / audioskladeb, přepínání mezi režimy přehrávání skladby a o výběru skladeb naleznete na str. 72.
- V režimu seznamu skladeb jsou možné pouze základní činnosti přehrávání. Na druhou stranu můžete přehrávat více skladeb nepřetržitě. Podrobný popis naleznete v referenční příručce na webové stránce.

Základní činnosti přehrávání (v případě MIDI a audioskladeb)



■ Přehrát/pozastavit (tlačítko [PLAY/PAUSE])

Stiskem tlačítka [PLAY/PAUSE] (▶/||) spustíte přehrávání skladby příslušné strany (SONG A nebo SONG B). Stiskem během přehrávání pozastavíte přehrávání skladby. Opětovným stisknutím obnovíte přehrávání skladby od aktuálního místa.

■ Volba předchozí/další skladby (tlačítko [PREV] nebo [NEXT])

Stisknutím tlačítka [PREV] nebo [NEXT] (◀◀ nebo ▶▶) vyberte předchozí/další skladbu. V režimu duálního přehrávače tato operace vybere předchozí/další soubor skladeb ve stejné složce. V režimu seznamu skladeb tato operace vybere předchozí/další skladbu v seznamu skladeb.

■ Posunutí skladby zpět/dopředu (tlačítko [PREV] nebo [NEXT])

Přidržením tlačítka [PREV] nebo [NEXT] (◀◀ nebo ▶▶) se budete nepřetržitě posunovat dozadu/dopředu v rámci aktuálního souboru.

Přesouvání pozice přehrávání ve skladbě (místní okno pozice skladby)

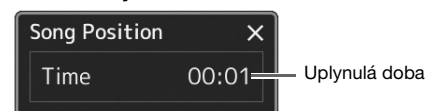
Po stisku a přidržení tlačítek [PREV] (Předcházející) nebo [NEXT] (Následující) se zobrazí displej s nastavením a informacemi o aktuální pozici ve skladbě. Když je toto okno zobrazeno na displeji, v aktuálním souboru se můžete posunovat dozadu/dopředu pomocí datového ovladače.

Číslo u značky fráze se zobrazí pouze v případě, že je vybrána skladba obsahující značky fráze. Po předchozím stisku displeje můžete vybrat, zda se pozice přehrávání ve skladbě posune zpět nebo dopředu v jednotkách taktů nebo značek fráze.

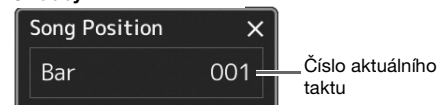
POZNÁMKA

Značka fráze je předem naprogramovaná značka v datech některých skladeb MIDI, která označuje určité místo ve skladbě.

Audioskladby



Skladby MIDI



Přesouvání pozice přehrávání ve skladbě (indikátor průběhu na displeji)



V každé oblasti skladby se zobrazí aktuální pozice přehrávání ve skladbě. Tuto pozici můžete přesunutím jezdce na displeji posunout dopředu nebo zpět.

Přidání další skladby k přehrávání do fronty

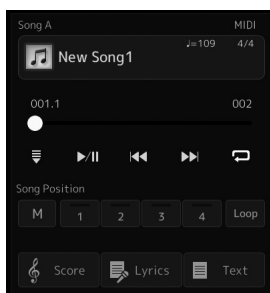
Během přehrávání skladby MIDI můžete připravit k přehrávání další skladbu MIDI. To je vhodné například při živém hraní, kdy potřebujete dosáhnout plynulého přechodu mezi skladbami. Chcete-li skladbu přidat do fronty, během přehrávání skladby vyberte na displeji pro volbu skladeb další skladbu, kterou chcete přehrát. Nahoře vpravo od názvu příslušné skladby se zobrazí údaj „Next“ (Další). Chcete-li toto nastavení zrušit, stiskněte tlačítko (Next Cancel) (Zrušit další) na displeji pro volbu skladby.

Další audioskladby můžete v průběhu přehrávání přidávat stejně jako skladby MIDI.

POZNÁMKA

Při použití funkce nahrávání je fronta pro přehrávání zrušena.

Operace přehrávání výhradně pro skladbu MIDI

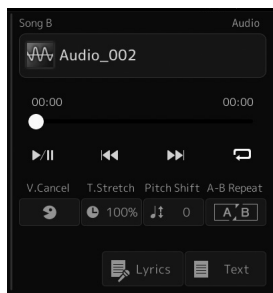


■ Synchronizované spuštění

Podle potřeby můžete pohodlně spustit přehrávání skladby MIDI, jakmile začnete hrát na klaviatuře. Stiskem tlačítka  (synchronizované spuštění) přepne synchronizované spuštění do pohotovostního režimu, a to bez ohledu na to, zda skladba je aktuálně přehrávána nebo zastavena. Funkci synchronizovaného spuštění deaktivujete zopakováním stejného postupu.

■ Přehrávání pomocí značek pozice ve skladbě ([M], [1]–[4], [Loop])

Pomocí značek pozice ve skladbě nejen že můžete rychle a snadno procházet data skladby MIDI, ale také nastavit pohodlné přehrávání smyček pro snadné uspořádání skladeb. Podrobnosti naleznete v „Použití značek pozice ve skladbě“ (str. 81).



■ Zrušení vokálu

Umožňuje zrušit nebo ztlumit středovou část stereofonního zvuku při přehrávání audioskladby. Díky této funkci můžete zpívat ve stylu „karaoke“ pouze s instrumentálním doprovodem nebo přehrávat část s melodií na klaviatuře, neboť zvuk vokálů se u většiny stereofonních nahrávek nachází uprostřed stereofonního obrazu.

Funkci zrušení vokálu můžete zapnout/vypnout, když vyberete audioskladbu. Poté zapněte/vypněte funkci  (Zrušení vokálu).

POZNÁMKA

I když je funkce zrušení vokálu u většiny zvukových záznamů vysoce efektivní, u některých skladeb nemusí být zvuk vokálu zcela potlačen.

■ Časová délka

Stejně jako v případě úpravy tempa u skladeb MIDI umožňuje upravit rychlost přehrávání audioskladeb tak, že je protáhnete nebo zkrátíte. Chcete-li to provést, stisknutím tlačítka  (Časová délka) otevřete okno nastavení. Stiskem tlačítka []/[] v tomto okně nastavíte hodnotu (od 70 % do 160 %). Čím vyšší hodnotu nastavíte, tím rychlejší bude tempo.

■ Posun výšky tónu

Podobně jako funkce transpozice u skladeb MIDI umožňuje posun výšky tónu audioskladby v půltónových krocích (od -12 do 12).

■ Opakované přehrávání A-B

Umožňuje opakovaně přehrávat určený rozsah (mezi body A a B).

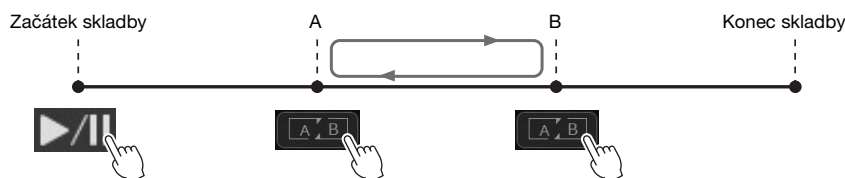
1 Stiskem tlačítka  (Přehrát/pozastavit) zahájíte přehrávání.

2 Zadejte rozsah, jenž se má opakovat.

Jakmile přehrávání dospěje do místa, které chcete nastavit jako počáteční bod (A), zapněte funkci  (Opakovat A–B). Jakmile přehrávání dospěje do místa, které chcete nastavit jako koncový bod (B), znovu stiskněte tlačítko  (Opakovat A–B). Úsek mezi bodem A a B se bude opakovaně přehrávat.

POZNÁMKA

- Zadáte-li pouze bod A, bude se opakovaně přehrávat úsek mezi bodem A a koncem skladby.



3 Opakované přehrávání A-B vypnete stisknutím tlačítka  (Opakovat A–B).

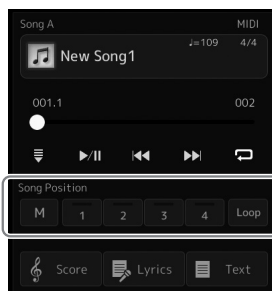
Doba mezi body A a B byla smazána a opakované přehrávání se zruší.

Určení rozsahu pro opakování při zastaveném přehrávání skladby

1. Převedte skladbu dopředu do bodu A a poté zapněte funkci  (Opakovat A–B).
2. Převedte skladbu dopředu do bodu B a znovu stiskněte tlačítko  (Opakovat A–B).

Použití značek pozice ve skladbě (pouze skladba MIDI)

Do dat skladby MIDI lze vložit poziční značky (SP 1–SP 4). Umožňují nejen snadnější a rychlejší orientaci v datech skladby MIDI, ale také nastavení praktických smyček pro přehrávání umožňujících úpravy aranžmá skladby během hraní.



Zadání pozičních značek skladby

- 1** Vyberte požadovanou skladbu MIDI (str. 74) a spusťte přehrávání (str. 78).
- 2** Zadejte značky pozice ve skladbě.
 - 2-1** Stiskem tlačítka **M** (Uložit pozici ve skladbě) ji zapnete.
 - 2-2** Pokud skladba dosáhne bodu, který chcete nastavit jako značku, stiskněte tlačítko s číslem požadované značky ([1]–[4]) na displeji.
Odpovídající značka pozice ve skladbě je zadána a funkce Uložit pozici ve skladbě se automaticky vypne.
- 3** Podle potřeby zadejte další značky stejným způsobem jako v kroku 2.
- 4** Pozastavení přehrávání skladeb (str. 78).
- 5** Uložte skladbu.
 - 5-1** Stiskem názvu skladby otevřete displej pro volbu skladeb.
 - 5-2** Uložte soubor skladby (str. 37).

OZNÁMENÍ

Zadaná značka bude ztracena, pokud vyberete jinou skladbu nebo vypnete nástroj, aniž byste použili funkci pro uložení.

Informace o stavu pozice ve skladbě [1]–[4]

- **Vypnuto:** Pozice ve skladbě není zadána pro tlačítko.
- **Zelená:** Pozice ve skladbě je zadána pro tlačítko.
- **Červená (bliká):** Přeskok přehrávání lze provést. Viz níže („Přeskok ke značce pozice ve skladbě během přehrávání“).
- **Červená:** Pozice ve skladbě již byla minuta a přehrávání skladby pokračuje k dalšímu tlačítku skladby.

Přeskok ke značce pozice ve skladbě během přehrávání

Při stisknutí jednoho z tlačítek pozice ve skladbě [1]–[4] během přehrávání skladby přeskočí na příslušnou pozici, jakmile bude dosaženo konce aktuálně přehrávaného taktu. (Tlačítko bude blikat červeně, což značí, že přeskok lze provést.) Dokud přeskok neproběhne, lze jej zrušit stisknutím stejného tlačítka pozice ve skladbě.

Spuštění přehrávání od určité značky

Nejprve stiskněte jednu z pozice ve skladbě [1]–[4] při zastaveném přehrávání skladby a potom spusťte přehrávání (str. 78).

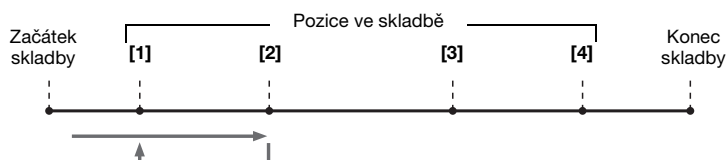
Použití značek pro přehrávání ve smyčce

V této části si vysvětlíme přehrávání smyčky za použití příkladu smyčky mezi značkami [1] a [2].

1 Chcete-li spustit přehrávání od začátku skladby, stiskněte tlačítko  (Přehrát/pozastavit)

2 Po minutí bodu [1] stiskněte tlačítko  (Smyčka) a zapněte tak funkci smyčky.

Skladba se přehraje až k bodu [2], pak se vrátí zpět k bodu [1] a úsek mezi těmito body se bude přehrávat ve smyčce.



3 Pokud chcete ukončit smyčku a pokračovat v normálním přehrávání, stiskněte tlačítko  (Smyčka) znovu.

Jakmile ji vypnete, přehrávání bude pokračovat za bodem [2].

Zobrazení notového zápisu, textu a textových souborů během přehrávání

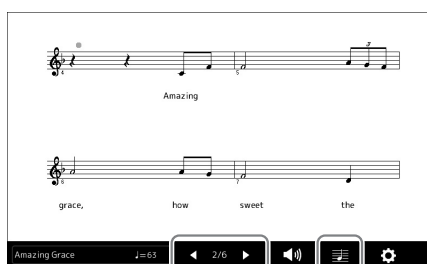
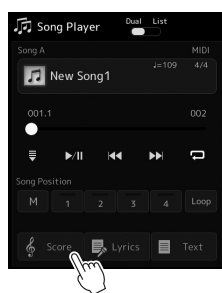
Zobrazení hudební notace (notového zápisu) skladby MIDI

Pro vybranou skladbu MIDI můžete zobrazit hudební notaci. Projděte si notový zápis ještě předtím, než začnete cvičit.

1 Vyberte skladbu MIDI (str. 74).

2 Stiskem tlačítka Score (Notový zápis) na displeji pro přehrávání skladby vyvolejte displej s notovým zápisem.

Celou notaci skladby si můžete prohlédnout pomocí tlačítek [◀] nebo [▶], jestliže je zastaveno přehrávání skladby. Při spuštěném přehrávání se „kulička“ posunuje po notovém zápisu, čímž indikuje aktuální pozici.



Změna stránky

Změna nastavení
zobrazení notového
zápisu

POZNÁMKA

- Displej s notovým zápisem můžete vyvolat i pomocí tlačítek [MENU] → [Score].
- Nástroj umožňuje zobrazení hudební notace komerčně dostupných hudebních dat nebo nahraných skladeb.
- Zobrazený notový zápis je vygenerován nástrojem podle dat skladby. Proto nemusí být zcela shodný s běžně dostupnými notovými zápisy stejné skladby. To platí především pro notace se složitými pasážemi nebo s velkým počtem krátkých not.

Změna velikosti notového zápisu a zobrazení textu skladby v notovém zápisu

Po stisknutí ikony noty v pravém spodním rohu displeje můžete upravit nastavení displeje s notovým zápisem a změnit tak jeho velikost, zobrazit názvy not, zobrazit text skladby společně s notovým zápisem apod. Podrobnosti o displeji s notovým zápisem naleznete v referenční příručce na webové stránce.

POZNÁMKA

Text skladby je možné zobrazit pouze tehdy, pokud skladba text skladby obsahuje.

Zobrazení textu skladby MIDI

Pokud vybraná skladba obsahuje text, během přehrávání jej můžete zobrazit na displeji nástroje.

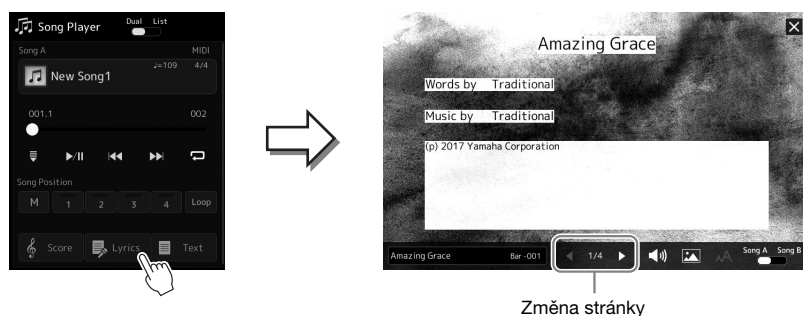
1 Vyberte skladbu MIDI (str. 74).

2 Stiskem tlačítka  **Lyrics** (Text skladby) na displeji pro přehrávání skladby vyvolejte displej s textem skladby.

Pokud data skladby obsahují text, tento text se zobrazí na displeji. Celý text skladby si můžete prohlédnout pomocí tlačítek [◀] nebo [▶], jestliže je zastaveno přehrávání skladby. Při přehrávání skladby se barva textu bude měnit, což značí aktuální pozici.

POZNÁMKA

Displej s notovým zápisem můžete vyvolat i pomocí tlačítek [MENU] → [Lyrics].



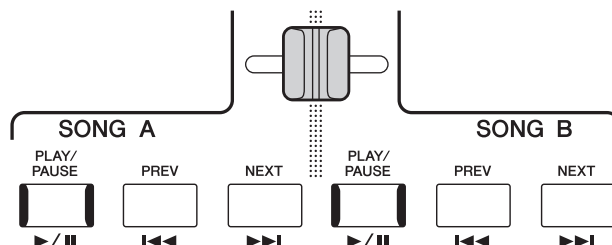
Podrobnosti o zobrazení textu skladby naleznete v referenční příručce na webové stránce.

Zobrazení textu

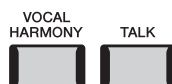
Bez ohledu na to, zda je či není vybrána skladba, počítačem vytvořené textové soubory (.txt) můžete zobrazit na displeji nástroje. Stiskem tlačítka  **Text** (Text) na displeji pro přehrávání skladby vyvolejte displej. Tato funkce umožňuje zobrazit různý text, například text skladby, tabulky akordů a poznámky ke hře. Podrobnosti o displeji s textem naleznete v referenční příručce na webové stránce.

Úprava vyvážení hlasitosti mezi SONG A a SONG B (prolínací ovladač)

V režimu přehrávání skladby duálním přehrávačem umožňuje prolínací ovladač upravit vyvážení hlasitosti mezi přehrávanou SKLADBOU A a SKLADBOU B. Posunutí ovladače doleva zvýší hlasitost přehrávání SKLADBY A a posunutí doprava zvýší hlasitost přehrávání SKLADBY B.



Ovládání funkcí mikrofonu



Zapnutí/vypnutí vokální harmonie

Opakovaným stiskem tlačítka [VOCAL HARMONY] zapnete/vypnete funkci vokální harmonie. Pomocí tohoto tlačítka můžete rychle přepínat, zda se u vašeho hlasu použijí efekty vokální harmonie pomocí mikrofonu nebo ne. Podrobné informace o funkci vokální harmonie, včetně volby typu harmonie, najdete na str. 76.

Použití funkce Talk (Hovor)

Zapnutí funkce hovoru pomocí tlačítka [TALK] (Hovor) okamžitě změní nastavení mikrofonu na mluvený projev vůči posluchačům. Vokální harmonie není k dispozici, když je tato funkce zapnutá. To je obzvláště užitečné například pro oznámení mezi skladbami bez rušivých účinků dozvuku atd.

POZNÁMKA

Nastavení funkce hovoru můžete podle potřeb upravit na displeji „Nastavení mikrofonu“. Podrobný popis naleznete v referenční příručce na webové stránce.

Úprava parametrů pro jednotlivé party – Mixážní pult

Mixážní pult umožňuje snadné nastavení vlastností partů klaviatury a kanálů skladeb a stylů, včetně vyvážení hlasitosti a tónu zvuků. Umožňuje úpravu úrovně a stereofonní pozice (vyvážení) jednotlivých rejstříků, a tak nastavení optimálního vyvážení a stereofonního obrazu. Jeho prostřednictvím lze také nastavit způsob použití efektů.

V této části naleznete informace o základních postupech při práci s mixážním pultem. Podrobný popis naleznete v referenční příručce na webové stránce.

Základní postupy při používání mixážního pultu

- 1 Vyvolejte displej mixážního pultu stiskem tlačítek [MENU] → [Mixer].



- 2 Chcete-li upravit vyvážení mezi požadovanými částmi, stiskněte příslušnou kartu.

Panel	Pomocí tohoto displeje můžete upravit vyvážení mezi celou částí stylu, celou částí frází Multi Pad, partem pro levou ruku (část Left), party pro pravou ruku (část Right 1–3), celým partem skladby A, celým partem skladby B, partem mikrofonu, zvukovým partem Aux In a bezdrátovým rozhraním LAN Audio Part. POZNÁMKA Funkce bezdrátové sítě LAN nemusí být v závislosti na oblasti k dispozici.
Style (Styl)	Pomocí tohoto displeje můžete upravit vyvážení hlasitosti mezi kanály stylu. Informace o jednotlivých kanálech naleznete v „Kanály stylu“ (str. 88).
M.Pad	Pomocí tohoto displeje můžete upravit vyvážení hlasitosti mezi čtyřmi frázemi Multi Pad Audio Link.
Song (Skladba)	Pomocí tohoto displeje můžete upravit vyvážení hlasitosti mezi všemi party skladby MIDI.
Master (Hlavní)	Oproti ostatním displejům můžete tento displej používat v případě, že chcete upravit vlastnosti celkového zvuku (s výjimkou audioskladeb) nástroje. Podrobnosti o tomto displeji naleznete na str. 102.

3 Stiskněte některou z karet a upravte požadované parametry.

Filter (Filtr)	Slouží k nastavení rezonance a přerušení (jasnost zvuku).
EQ (Ekvalizér)	Slouží k nastavení ekvalizačních parametrů pro úpravu tónu nebo témbu zvuku.
Effect (Efekt)	Umožňuje výběr typu efektu a úpravu jeho intenzity pro jednotlivé části.
Chorus/Reverb (Chorus/dozvuk)	Umožňuje výběr typu efektu chorus/dozvuk a úpravu jeho intenzity pro jednotlivé party.
Pan/Volume (Vyvážení/hlasitost)	Umožňuje úpravu umístění ve stereu a hlasitosti pro jednotlivé party.

4 Nastavte hodnoty jednotlivých parametrů.

5 Uložte nastavení mixážního pultu.

■ Uložení nastavení panelu s mixážním pultem:

Zaregistrujte je do registrační paměti (str. 93).

■ Uložení nastavení stylu s mixážním pultem:

Uložte je jako soubor se stylem na uživatelskou jednotku nebo na jednotku paměti flash USB. Pokud chcete nastavení později obnovit, vyberte zde uložený soubor se stylem.

1 Vyvolejte provozní displej stiskem tlačítek [MENU] → [Style Creator].

2 Stiskem tlačítka [Save] (Uložit) vyvolejte displej pro volbu stylů a uložte soubor se stylem (str. 37).

■ Uložení nastavení mixážního pultu skladby MIDI:

Při úpravě a ukládání nastavení kanálu skladby MIDI je vyžadován jiný postup. Podrobnosti naleznete níže v části „Úprava a ukládání nastavení mixážního pultu kanálu skladby MIDI“.

POZNÁMKA

- Pokud chcete obnovit výchozí hodnoty parametru, stiskněte číselnou hodnotu nebo nastavení a podržte je.

5

Úprava parametrů pro jednotlivé party – Mixážní pult

Úprava a ukládání nastavení mixážního pultu kanálu skladby MIDI

Nejprve vyberte skladbu MIDI a upravte parametry. Poté zaregistrujte upravené nastavení jako součást dat skladby MIDI (Setup/Nastavení) a následně uložte skladbu na uživatelskou jednotku nebo na paměť flash USB. Pokud chcete nastavení později obnovit, vyberte zde uložený soubor skladby.

1 Vyvolejte provozní displej stiskem [RECORDING] (Nahrávání) → MIDI [Multi Recording] (Vícekanálové nahrávání MIDI).

2 Klepnutím na název skladby „New Song“ (Nová skladba) vyvolejte displej pro volbu skladeb a poté zvolte požadovanou skladbu.

3 Upravte požadované parametry podle kroků 1–4 postupu „Základní postupy při používání mixážního pultu“ (str. 86).

4 Stiskem tlačítka [RECORDING] (Nahrávání) znovu vyvolejte displej vícekanálového nahrávání MIDI.

5 Uložte upravená nastavení skladby MIDI.

5-1 Stiskem tlačítka [Setup] (Nastavení) vyvolejte displej pro nastavení.

5-2 Klepnutím na volbu [Execute] (Provést) uložte upravené nastavení jako součást dat skladby MIDI.

6 Stiskem tlačítka [Save] (Uložit) vyvolejte displej pro volbu skladeb a poté uložte soubor skladby (str. 37).

Aktivace nebo deaktivace každého z kanálů stylu nebo skladby MIDI

Můžete přidat variace a změnit charakter přehrávaného stylu nebo skladby MIDI vypnutím či zapnutím kanálů.

Kanály stylu

Každý styl obsahuje následující kanály.

- **Rhythm 1/2:** Jde o základní části stylu obsahující rytmické části bicích a perkusních nástrojů.
- **Bass:** Tato basová část používá různé zvuky nástrojů vhodné pro vybraný styl.
- **Chord 1/2:** Jedná se o rytmický akordický doprovod, obvykle tvořený rejstříky klavíru nebo kytary.
- **Pad:** Tato část se obvykle používá pro nástroje s dozníváním, jako například smyčce, varhany, sbor atd.
- **Phrase 1/2:** Tyto části se obvykle používají pro důrazné dechové fráze, rozložené akordy a další prvky, které činí doprovod zajímavějším.

1 Na displeji mixážního pultu stiskněte kartu [Style] nebo [Song].

2 Stiskněte kanál, který chcete zapnout/vypnout.



Pokud chcete přehrávat jen jeden konkrétní kanál (sólo přehrávání), stiskněte a podržte požadovaný kanál, dokud se číslo nezvýrazní fialově. Používání sólo režimu zrušíte jednoduše opětovným stiskem čísla kanálu (svítícího fialově).

3 Podle potřeby upravte i ostatní nastavení a uložte je jako soubor se stylem nebo skladbou (krok 5 na str. 87).

Změna rejstříku pro jednotlivé kanály stylu nebo skladby MIDI

Můžete změnit rejstřík pro každý kanál prostřednictvím displeje mixážního pultu.

- 1** Na displeji mixážního pultu stiskněte kartu [Style] nebo [Song].
- 2** Stiskem ikony nástroje pod názvem kanálu vyvolejte displej pro volbu rejstříků a vyberte požadovaný rejstřík.



- 3** Podle potřeby upravte i ostatní nastavení a uložte je jako soubor se stylem nebo skladbou (krok 5 na str. 87).

Nahrávání skladby

Tento nástroj vám umožňuje nahrávat vaši hru na klávesy dvěma způsoby: Nahrávání MIDI a nahrávání zvuku. Kromě toho je každý způsob nahrávání vybaven dvěma dalšími způsoby: Rychlé nahrávání, které je nejjednodušším, nejpohodlnějším způsobem, jak nahrávat, a vícekanálové nahrávání, které vám umožní nahrávat jednotlivé kanály nebo každé stopy zvlášť. V této části se podíváme na rychlé nahrávání MIDI a rychlé nahrávání zvuku.

■ Rychlé nahrávání MIDI

Pomocí této metody jsou nahrávky vaší hry na klaviatuře uloženy v nástroji nebo na jednotce flash USB ve formátu souborů MIDI SMF (format 0). Tuto metodu použijte, jestliže chcete znovu nahrát konkrétní část nebo změnit rejstříky či upravit parametry. Tento nástroj umožňuje nahrát skladbu o velikosti přibližně 3 MB.

■ Rychlé nahrávání zvuku

Pomocí této metody jsou nahrávky uloženy v nástroji jako audio soubory. Nahrávání probíhá bez specifikace nahrávaného partu. Vzhledem k tomu, že záznamy jsou podle výchozího nastavení ukládány ve stereofonním formátu WAV v běžné CD kvalitě (44,1 kHz/16 bitů), lze je přenést pomocí počítače a přehrávat na přenosném hudebním přehrávači. Tento nástroj umožňuje nahrát až 80minutovou skladbu.

Vícenásobné nahrávání

- **Vícenásobné nahrávání MIDI:** Umožňuje vytvořit skladbu MIDI obsahující 16 kanálů tak, že nahrajete svoji hru postupně do každého kanálu zvlášť.
- **Vícekanálové nahrávání zvuku:** Tak můžete nahrávat vaši hru několikrát a vytvořit tak úplnou skladbu, nebo nahrát další hry do stávajícího zvukového souboru.

Porobnosti o vícestopém nahrávání naleznete v referenční příručce na webové stránce.

Rychlé nahrávání MIDI

Než začnete nahrávat, upravte potřebná nastavení (např. vyberte rejstřík nebo styl). Podle potřeby připojte jednotku flash USB ke konektoru [USB TO DEVICE]. Během tohoto typu nahrávání budou jednotlivé party nahrány do následujících kanálů.

- **Části klaviatury:** kanály 1–4
- **Části frází Multi Pad:** kanály 5–8
- **Části stylů:** kanály 9–16

1 Vyvolejte displej pro rychlé nahrávání MIDI prostřednictvím tlačítek [RECORDING] → MIDI [Quick Recording].

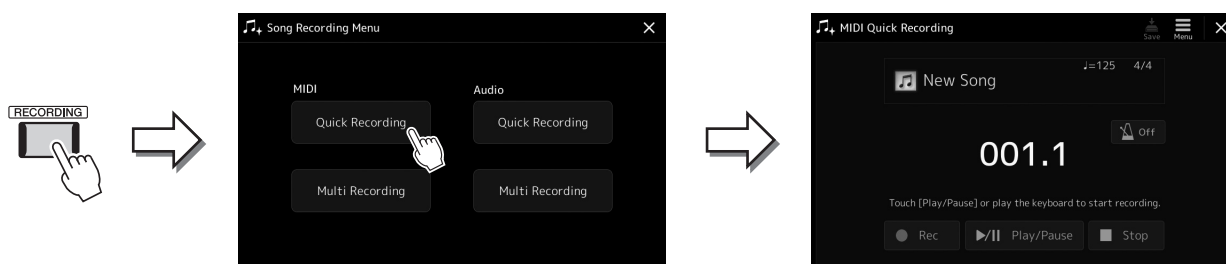
Zobrazí se displej a nová prázdná skladba je automaticky nastavena do pohotovostního režimu nahrávání.

POZNÁMKA

- Zvuková data jako například rytmické kanály vytvořené pomocí zvukových dat pro fráze Multi Pad s funkcí Audio Link a skladby ve zvukovém formátu nelze nahrávat do souborů skladeb MIDI.
- Před použitím jednotky flash USB si přečtěte část „Připojení zařízení USB“ na str. 111.

POZNÁMKA

Chcete-li nahrávání zrušit, stiskněte tlačítko [Stop] na displeji a poté stiskněte před přechodem ke kroku 2 tlačítko [EXIT].



2 Začněte nahrávat.

Nahrávání lze spustit tak, že začnete hrát na klaviatuře, spustíte styl, spustíte frázi Multi Pad nebo stisknete tlačítko [Play/Pause].

3 Na konci hry zastavte nahrávání stiskem tlačítka [Stop].

4 Stiskem tlačítka [Save] vyvolejte displej pro volbu skladeb a poté uložte nahranou hru jako soubor (str. 37).

OZNÁMENÍ

Nahraná skladba bude ztracena, jestliže zavřete displej nebo vypnete napájení nástroje, aniž byste předtím nahranou skladbu uložili.

Rychlé nahrávání zvuku

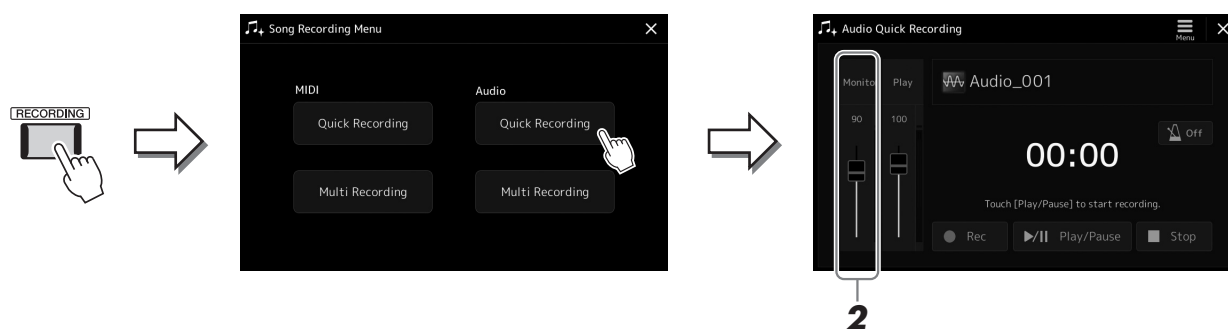
Před nahráváním proveďte potřebná nastavení, jako je například volba rejstříku/stylu a připojení mikrofону (pokud chcete nahrávat zpěv).

1 Vyvolejte displej pro rychlé nahrávání zvuku prostřednictvím tlačítek [RECORDING] → Audio [Quick Recording].

Zobrazí se displej a je vytvořen nový prázdný zvukový soubor, s povoleným pohotovostním stavem nahrávání. Avšak na rozdíl od rychlého nahrávání MIDI se nahrávání automaticky nespustí hrou na klaviatuře, přehráváním stylu ani přehráváním fráze Multi Pad.

POZNÁMKA

Chcete-li nahrávání zrušit, stiskněte tlačítko [Stop] na displeji a poté stiskněte před přechodem ke kroku 2 tlačítko [EXIT].



2 Před nahráváním zkontrolujte hlasitost nahrávání hrou na klávesy, přehráním stylu atd. na měřiči Monitor nahrávání a případně ji upravte pomocí příslušných jezdců.

Upravte nastavení tak, aby se hlasitost neustále nedostávala do červené oblasti a nerozsvěcel se indikátor přebuzení.

3 Stiskem tlačítka [Play/Pause] zahájíte nahrávání.

Okamžitě poté zahajte nahrávání hry.

4 Na konci hry zastavte nahrávání stiskem tlačítka [Stop].

Nahraná data se automaticky uloží do uživatelské jednotky jako soubor. Název souboru bude přidělen automaticky. Nahraná audioskladba se zobrazí v kategorii User (Uživatel) na displeji pro volbu skladeb.

6

Nahrávání skladeb

Ukládání a vyvolávání vlastních nastavení panelu – Registrační paměť, seznam skladeb

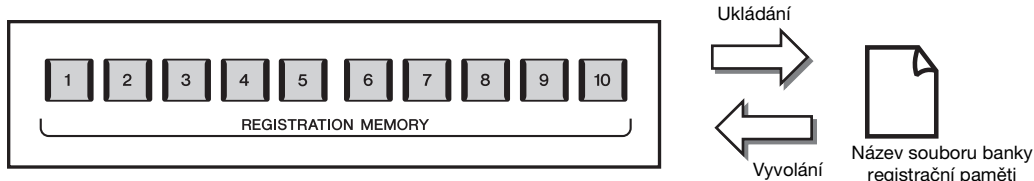
Funkce registrační paměti a funkce seznamu skladeb umožňuje uložit („registrovat“) prakticky všechna nastavení panelu a poté okamžitě načíst vaše uživatelsky upravená nastavení panelu pro hru jedním jednoduchým stiskem. Seznam skladeb je užitečný zejména pro správu repertoáru, umožňuje vám vybrat pouze požadovaná nastavení panelu z obrovské repertoáru v registrační paměti a vytvořit nový seznam.

■ Registrační paměť

Tato funkce umožňuje uložit (registrovat) uživatelská nastavení panelu k jednomu z tlačítek registrační paměti pro snadné vyvolání.



Na panelu je k dispozici deset tlačítek registrační paměti. Všechna deset registrovaných nastavení panelu můžete uložit do jediného souboru banky registrační paměti.



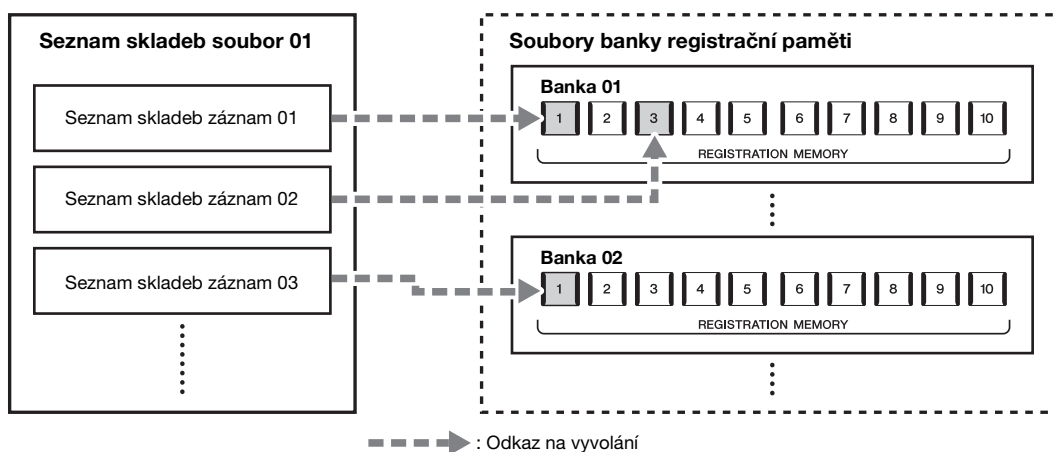
POZNÁMKA

Informace o parametrech které lze uložit pomocí funkce registrační paměti, naleznete v části Registrace v „tabulce parametrů“ v seznamu dat na webové stránce.

■ Seznam skladeb

Funkce seznamu skladeb umožňuje vytvářet vlastní seznamy živé hudební produkce. Můžete zvolit pouze požadované soubory z obrovského množství souborů banky registrační paměti bez změny konfigurace souboru banky.

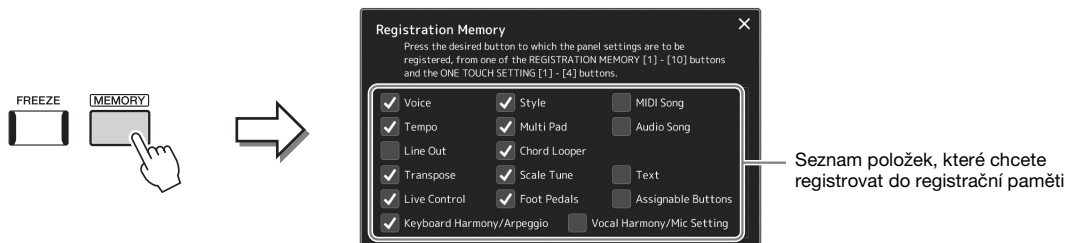
Každý záznam seznamu skladeb může vyvolat přímo určitou registrační paměť ve vybraném souboru banky registrační paměti. Záznamy seznamu skladeb můžete společně uložit jako jeden soubor seznamu skladeb.



Ukládání a načtení vlastního nastavení panelu pomocí registrační paměti

Registrace nastavení panelu

- 1 Proveďte požadovaná nastavení panelu, například pro rejstříky, styl nebo efekty.
- 2 Stiskem tlačítka [MEMORY] v části REGISTRATION MEMORY vyvoláte okno s registrační pamětí.



Výběr položek, které chcete registrovat

Okno s registrační pamětí obsahuje seznam pro výběr položek, které chcete registrovat. Než budete pokračovat krokem 3, stiskněte požadované položky a přidejte nebo odeberte tak jejich zaškrtnutí. Zaregistrují se položky se zaškrtnutím.

- 3 Stiskněte požadované tlačítko REGISTRATION MEMORY [1]–[10], pod něž chcete nastavení panelu uložit.

Tlačítko s nastavením bude svítit červeně, což znamená, že obsahuje data a je zvoleno jeho číslo.



Stav indikátorů

- **Červená:** byla registrována data a tato data jsou aktuálně zvolena.
- **Modrá:** byla registrována data, ale nejsou aktuálně zvolena.
- **Vypnuto:** nejsou registrována žádná data.

- 4 Zopakováním kroků 1–3 můžete zaregistrovat různá nastavení pro ostatní tlačítka.

Registrované nastavení panelu lze načíst stisknutím příslušného číselného tlačítka.

OZNÁMENÍ

Pokud jste vybrali tlačítko s červeně nebo modře svítícím indikátorem, dříve uložené nastavení panelu pro toto tlačítko bude smazáno a nahrazeno novým nastavením.

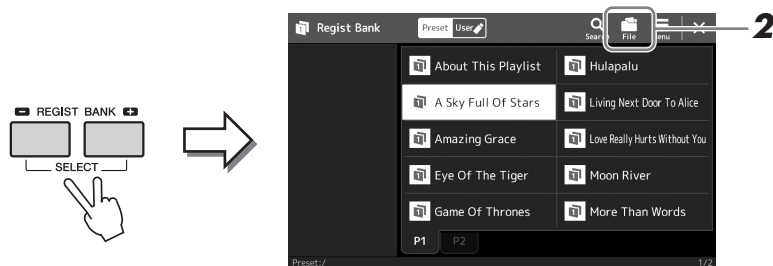
POZNÁMKA

Nastavení panelu registrovaná pod číselnými tlačítky budou zachována i po vypnutí napájení. Pokud chcete odstranit všech deset uložených nastavení panelu, zapněte nástroj při současném stisknutí klávesy F# 6 (předposlední klávesa na klaviatuře vpravo).

Uložení registrační paměti do souboru banky

Všech deset registrovaných nastavení panelu můžete uložit do jediného souboru banky registrační paměti.

- 1** Současným stisknutím tlačítek REGIST BANK (Banka registrační paměti) [-] a [+] vyvoláte displej pro volbu banky registrační paměti.



- 2** Stiskem tlačítka  (Úprava souboru) vyvolejte místní okno, a poté stiskem tlačítka [Save] uložte soubor banky.

Pokyny k ukládání naleznete v kapitole „Správa souborů“ (str. 37).

POZNÁMKA

Můžete označit soubory banky registrační paměti pro snadné hledání. Podrobný popis naleznete v referenční příručce na webové stránce.

Vyvolání registrovaného nastavení panelu ze souboru banky

Uložené soubory banky registrační paměti lze načíst pomocí tlačítek REGIST BANK [-] / [+] nebo pomocí následujícího postupu.

- 1** Současným stisknutím tlačítek REGIST BANK [-] a [+] vyvoláte displej pro volbu banky registrační paměti.

- 2** Stiskněte a vyberte požadovanou banku na displeji.

Banku můžete vybrat také pomocí tlačítek REGIST BANK [-]/[+].

- 3** Stiskněte jedno z modře svítících očíslovaných tlačítek ([1]–[10]) v části registrační paměti.

Vybrané tlačítko se rozsvítí červeně.

POZNÁMKA

- Při vyvolávání nastavení obsahujících soubory skladby, stylu nebo textu na jednotce flash USB musí být ke konektoru [USB TO DEVICE] připojena vhodná jednotka flash USB obsahující registrovanou skladbu, styl nebo text.
- Před použitím jednotky flash USB si přečtěte část „Připojení zařízení USB“ na str. str. 111.

POZNÁMKA

Stisknutí tlačítka [FREEZE] (Zablokovat) slouží k zakázání načtení určitých položek. Pokyny naleznete v referenční příručce na webu.

POZNÁMKA

Těchto deset nastavení můžete také vyvolat pomocí pedálů nebo tlačítek Assignable v libovolném pořadí, které nastavíte pomocí tlačítek [MENU] → [Regist Sequence]. Podrobný popis naleznete v referenční příručce na webové stránce.

Ověření údajů banky registrační paměti

Můžete vyvolat informační displej, chcete-li ověřit, jaké rejstříky, styly a skladby jsou uloženy pod tlačítka [1]–[10] banky registrační paměti.

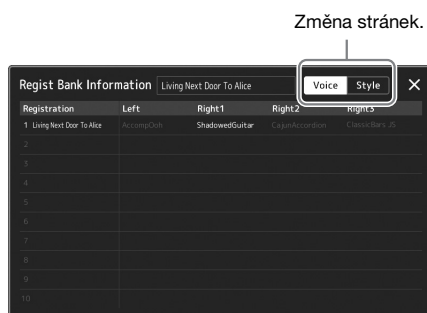
1 Vyvolejte displej pro volbu banky registrační paměti a vyberte požadovanou banku.

2 Stiskem tlačítka  (Nabídka) a poté [Regist Bank Info] vyvolejte displej s informacemi o bance registrační paměti.

Tento displej je tvořen dvěma stránkami: stránkou týkající se rejstříku a stránkou týkající se stylu. Přepínat mezi nimi můžete pomocí tlačítka [Voice]/[Style] na displeji.

POZNÁMKA

Pokud je určitá část rejstříku vypnuta, název rejstříku příslušné části bude zobrazen šedě.



Dotykem zvolte požadovanou registrační paměť. Vybraná registrační paměť se automaticky načte.

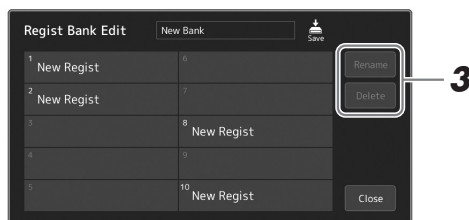
3 Stisknutím tlačítka [EXIT] (Konec) informační displej zavřete.

Úprava banky registrační paměti

Na displeji úpravy banky registrační paměti můžete upravit banku registrační paměti (odstranit nebo přejmenovat registrační paměti atd.).

1 Vyvolejte displej pro volbu banky registrační paměti a vyberte požadovanou banku.

2 Stiskem tlačítka  (Nabídka) a poté [Regist Bank Edit] vyvolejte displej pro úpravu registrační banky.



3 Úprava informací o registrační paměti.

Dotykem zvolte požadovanou registrační paměť. Registrační paměť se vybere jako cíl úprav, ale nenačte se.

- Pokud chcete změnit název vybrané registrace, stiskněte tlačítko [Rename] (Přejmenovat).
- Vybranou registraci můžete odstranit stiskem tlačítka [Delete] (Odstranit).

4 Stiskem tlačítka  (Uložit) uložíte upravený soubor banky registrační paměti.

Správa velkého repertoáru pomocí tlačítek seznamu skladeb

Seznam skladeb je užitečný pro správu více seznamů pro vaši hru naživo. Lze vybrat pouze požadované soubory z velkého repertoáru (obrovské množství souborů banky registrační paměti) a vytvořit nový seznam pro každou hru.

Přidání záznamu do seznamu skladeb

Přidáním záznamu do seznamu skladeb můžete vyvolat přímo požadovanou registrační paměť.

1 Stisknutím tlačítka [PLAYLIST] vyvolejte displej se seznamem skladeb.

Zobrazí se soubor seznamu skladeb, který byl vybrán naposledy. (Při prvním otevření ses zobrazí ukázka seznamu přednastavených skladeb)



2 Přidání záznamu do seznamu skladeb.

● Přidání nahrávání pomocí zobrazení voleb banky registrační paměti:

2-1 Stiskněte Add Record [List] na displeji.

Zobrazí se displej pro výběr registrační banky.

2-2 Vyberte požadovaný soubor registrační banky, který chcete zaregistrovat jako záznam seznamu skladeb.

Stisknutím tlačítka [Add to Playlist] displej zavřete a do seznamu skladeb se přidá nový záznam seznamu skladeb.

● Přidání nahrávání pomocí funkce hledání:

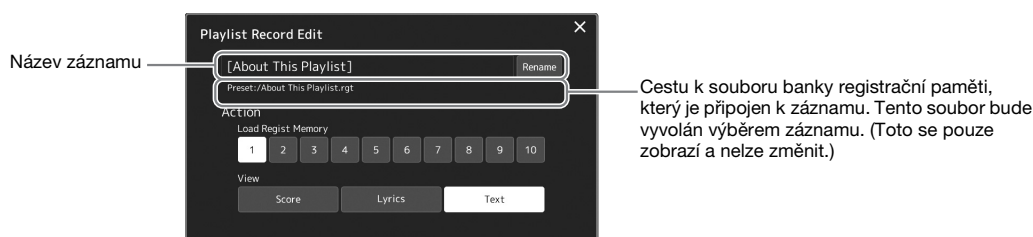
Klepnutím na tlačítko Add Record [Search] na displeji vyvoláte provozní displej, kde můžete hledat požadovaný soubor banky registrační paměti. Podrobnosti o hledání souborů naleznete v referenční příručce na webové stránce.

Ve výsledcích vyhledávání vyberte požadovaný soubor, stisknutím tlačítka [Add to Playlist] displej zavřete a nový záznam seznamu skladeb se přidá.

3 V případě potřeby upravte záznam seznamu skladeb.

Nově přidané záznamy seznamu skladeb jednoduše vyvolají vybraný soubor registrační banky. Pokud chcete nastavit podrobnější nastavení (například přímé vyvolání určité registrační paměti a automatické přepnutí obrazovky), můžete upravit záznam seznamu skladeb.

3-1 Stiskem tlačítka [Edit] vyvolejte displej pro úpravu záznamu.



3-2 Dotykem upravte záznam.

Název záznamu	Určuje název záznamu. Stiskem tlačítka [Rename] otevřete okno pro zadání znaků.
Action (Akce)	Další akce po výběru záznamu a vyvolání banky. • Load Regist Memory (Načíst registrační paměť): Obnoví registrační paměť odpovídající vybranému číslu. Pokud není vybrána žádná položka, nevyvolá se žádná registrační paměť. • View (Zobrazit): Zobrazí vybraný pohled. Pokud není vybrána žádná položka, nezobrazí se žádný pohled.

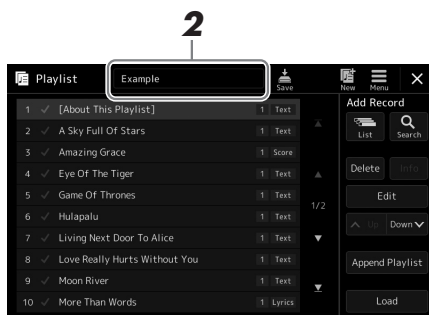
3-3 Zavřete displej.

4 Stiskem tlačítka (Uložit) uložte přidávaný záznam do aktuálního souboru seznamu skladeb.

Chcete-li obnovit zaregistrovaný záznam, stiskněte požadovaný záznam na displeji se seznamem skladeb.

Vyvolání vlastních nastavení panelu pomocí seznamu skladeb

1 Stisknutím tlačítka [PLAYLIST] vyvolejte displej se seznamem skladeb.



2 Stisknutím názvu souboru seznamu skladeb vyvolejte displej pro volbu souborů seznamu skladeb.

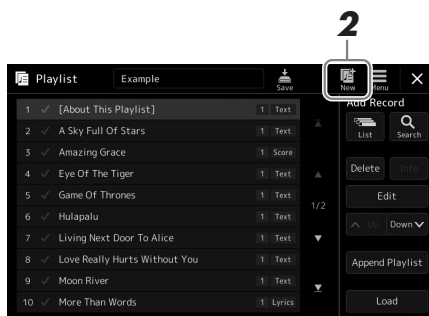
3 Stiskněte požadovaný soubor seznamu skladeb a poté zavřete displej.

4 Stiskněte název záznamu na displeji se seznamem skladeb a poté stiskněte tlačítko [Load].

Vyvolá se banka registrační paměti registrovaná jako záznam seznamu skladeb a akce, kterou jste zadali, se provede (str. 96.)

Vytvoření nového seznamu skladeb

- 1 Stisknutím tlačítka [PLAYLIST] vyvolejte displej se seznamem skladeb.



- 2 Stiskněte na displeji tlačítko  (Nový)

Bude vytvořen nový soubor seznamu skladeb.

Kopírování záznamů seznamu skladeb (připojení seznamu skladeb)

„Připojit seznam skladeb“ umožňuje kopírovat existující soubor seznamu skladeb jako nový soubor seznamu skladeb.

- 1 Stisknutím tlačítka [PLAYLIST] vyvolejte displej se seznamem skladeb.
- 2 Stiskněte tlačítko [Append Playlist] na displeji.
Zobrazí se displej pro volbu souborů seznamu skladeb.
- 3 Stiskněte požadovaný soubor seznamu skladeb, který chcete připojit.
Všechny záznamy ve vybraném souboru seznamu skladeb se přidají do spodní části aktuálního seznamu skladeb.
- 4 Stiskem tlačítka  (Uložit) uložte záznamy přidané do aktuálního souboru seznamu skladeb.

Změna pořadí záznamů v seznamu skladeb

- 1** Stisknutím tlačítka [PLAYLIST] vyvolejte displej se seznamem skladeb.
- 2** Změňte pořadí záznamů.
 - 2-1** Stiskněte požadovaný záznam, který chcete přesunout.
 - 2-2** Stiskem tlačítka  Up (Nahoru) /  Down (Dolů) lze posunout záznam vybraný v kroku 2-1.
- 3** Stiskem tlačítka  (Uložit) uložte upravený soubor seznamu skladeb.

Odstranění záznamu seznamu skladeb ze seznamu skladeb

- 1** Stiskem požadovaného záznamu na displeji seznamu skladeb jej vyberte.
- 2** Stiskněte na displeji tlačítko [Delete].

Zobrazí se zde potvrzovací zpráva. Odstraňování můžete zrušit stiskem tlačítka [No].
- 3** Klepněte na možnost [Yes].
- 4** Stiskem tlačítka  (Uložit) uložte upravený soubor seznamu skladeb.

Seřazení seznamu skladeb v abecedním pořadí

- 1** Stisknutím tlačítka [PLAYLIST] (Seznam skladeb) vyvolejte displej se seznamem skladeb.
- 2** Na displeji stiskněte tlačítko .

Položky seznamu skladeb jsou řazeny v abecedním pořadí. Chcete-li zrušit řazení, znovu stiskněte tlačítko .

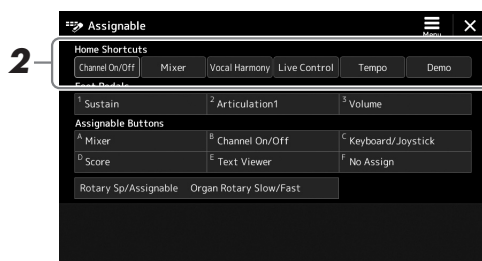
Přizpůsobení pro optimální hru

Nástroj si můžete přizpůsobit podle svých osobních preferencí a pro optimální hru. V této části naleznete popis, jak upravovat zástupce na hlavním displeji, nastavovat tlačítka ASSIGNABLE, provádět globální nastavení, upravovat nastavení zvuku při konečném výstupu a přidávat obsah, jako jsou rejstříky a styly.

Přizpůsobení zástupců na hlavním displeji

Často používané funkce lze zaregistrovat jako zástupce na hlavním displeji. Podle výchozího nastavení je již zaregistrováno šest zástupců, které však můžete podle potřeby upravit. Zaregistrovaní zástupci jsou zobrazeni v oblasti zástupců (str. 30) ve spodní části hlavního displeje a umožňují z něj rychle vyvolat požadovanou funkci.

- 1 Vyvolejte displej přiřaditelných položek stiskem tlačítek [MENU] → [Assignable].**



- 2 Poklepejte (dvakrát stiskněte) požadovanou položku ze šesti umístění oblasti „Home Shortcuts“.**

Zobrazí se místní okno pro výběr funkce.

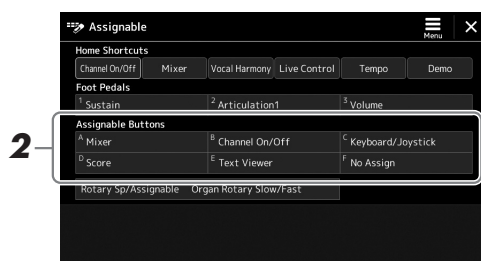
- 3 Stiskněte požadovanou funkci.**

Dojde tak k registraci funkce vybrané v rámci kroku 2.

Nastavení funkcí nebo zástupců k tlačítkům ASSIGNABLE

K tlačítkům ASSIGNABLE [A]–[F] můžete přiřadit řadu ovládacích funkcí nebo zástupců, což vám umožní rychle ovládat nebo vyvolat požadovanou funkci.

- 1 Vyvolejte displej přiřaditelných položek stiskem tlačítek [MENU] → [Assignable].**



- 2 Poklepejte (dvakrát stiskněte) požadovanou položku z oblasti „Assignable Buttons“.**

Zobrazí se místní okno pro výběr funkce.

- 3 Stiskněte požadovanou funkci.**

Dojde tak k registraci funkce vybrané v rámci kroku 2.

POZNÁMKA

Podrobnosti o přiřaditelných parametrech a funkcích naleznete v referenční příručce na webové stránce.

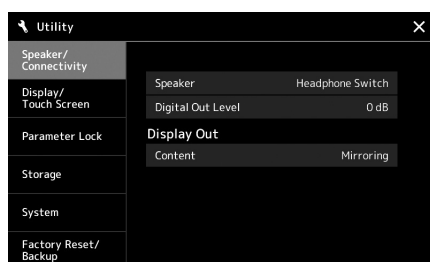
Globální nastavení (Doplňující funkce)

Doplňující funkce obsahuje řadu praktických nástrojů a nastavení nástroje Genos. Patří mezi ně obecná nastavení platná pro celý nástroj a také podrobná nastavení určitých funkcí. Také zde jsou k dispozici funkce pro resetování dat a správu paměťových médií, jako například funkce formátování disku.

Základní postup

1 Vyvolejte displej příslušné operace.

[MENU] → [Utility]



2 Stisknutím požadované karty vyvolejte požadovanou stránku a změňte nastavení nebo proveďte operaci.

Speaker/Connectivity (Reproduktor/připojení)	Určuje, jak zvuk vychází z reproduktoru a hlasitost digitálního výstupu. Rovněž určuje nastavení displeje, když je připojen grafický USB adaptér (str. 114).
Display/Touch Screen (Displej / dotyková obrazovka)	Obsahuje nastavení týkající se displeje, jako je nastavení jasu, rychlosti odezvy displeje a zapnutí/vypnutí zvuku dotyku.
Parameter Lock (Zámek parametrů)	Určuje parametry, které je možné pak vybrat pouze pomocí panelového ovladače.
Storage (Úložiště)	Umožňuje provést operaci formátování nebo zkontrolovat velikost paměti (přibližná hodnota) jednotky paměti flash USB připojené k tomuto nástroji. (str. 112)
System (Systém)	Obsahuje informaci o verzi firmwaru a ID hardwaru tohoto nástroje a umožňuje změnu základního nastavení, např. jazyku displeje, zapnutí/vypnutí funkce automatického vypnutí. (str. 24, 104)
Factory Reset/Backup (Obnova nastavení výrobce / záloha)	Zálohuje/obnoví všechna data nebo jejich část v nástroji, případně uvede nástroj do nastavení výrobce. (str. 105)

Více informací o jednotlivých kartách naleznete v „Doplňkové funkci“ v referenční příručce na webové stránce.

Úprava zvuku při konečném výstupu (hlavní kompresor, hlavní ekvalizér)

Můžete upravit kvalitu zvuku a hlasitost při konečném výstupu z nástroje Genos tím, že provedete nastavení hlavního kompresoru a hlavního ekvalizéru.

- 1** Vyvolejte displej mixážního pultu stiskem tlačítek [MENU] → [Mixer].
- 2** Stiskněte kartu „Master“.



- 3** Stiskněte některou z karet a upravte požadované parametry.

Compressor (Kompresor)	Umožňuje zapnutí nebo vypnutí hlavního kompresoru (použije se pro celkový zvuk s výjimkou přehrávání audia), vyberte typ hlavního kompresoru a upravte související parametry. Původní úpravy můžete uložit jako typ hlavního kompresoru.
EQ (Ekvalizér)	Umožňuje výběr typu hlavního ekvalizéru použitého pro celkový zvuk s výjimkou přehrávání audia a úpravu souvisejících parametrů. Originální úpravy můžete uložit jako typ hlavního ekvalizéru.

POZNÁMKA

Více informací o těchto parametrech naleznete v referenční příručce na webové stránce.

- 4** Nastavte hodnoty jednotlivých parametrů.

- 5** Uložte nastavení.

Originální úpravy můžete uložit jako typ hlavního kompresoru a typ hlavního ekvalizéru. Pokud budete chtít nastavení vyvolat někdy později, vyberte odpovídající typ v pravé horní části jednotlivých displejů.

- 5-1** Stiskněte tlačítko  (Uložit) na displeji s kompresorem nebo ekvalizérem.
- 5-2** Vyberte jednu z možností User1–User30 na displeji „s kompresorem“ nebo z možností User1–User30 na displeji „s ekvalizérem“ a poté stiskněte tlačítko [Save] (Uložit) pro vyvolání okna pro zadávání znaků.
- 5-3** V okně pro zadání znaků název podle potřeby upravte a stiskem tlačítka [OK] data uložte.

POZNÁMKA

Pokud chcete obnovit výchozí hodnoty parametru, stiskněte číselnou hodnotu nebo nastavení a podržte je.

Přidání nového obsahu – Rozšiřující balíčky

Instalací rozšiřujících balíčků můžete přidat různé volitelné rejstříky a styly do složky „Expansion“ na uživatelské jednotce. Nainstalované rejstříky a styly si můžete zvolit pomocí karty Uživatel na displejích pro výběr rejstříku nebo stylu. Můžete si tak rozšířit hru a vytvořit nové možnosti. Podle potřeby můžete získat vysoce kvalitní data rozšiřujících balíčků vytvořených společností Yamaha nebo lze vytvořit vlastní balíčky za použití softwaru „Yamaha Expansion Manager“ v počítači. Podrobnosti o instalaci rozšiřujících balíčků naleznete v Referenční příručce na webové stránce.

Další informace o rozšiřujících balíčcích naleznete na stránce s knihovnami zvuků a balíčků na webové stránce MusicSoft společnosti Yamaha:

<https://www.yamahamusicsoft.com/sound-and-expansion-libraries/>

Pokud chcete stáhnout software Yamaha Expansion Manager a příslušné příručky, přejděte na následující web a vyhledejte podle názvu modelu „Genos“.

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

Nastavení systému

Tato část vysvětluje, jak provést důležitá celková nastavení týkající se systému, včetně zálohování/obnovení nastavení a dat souboru.

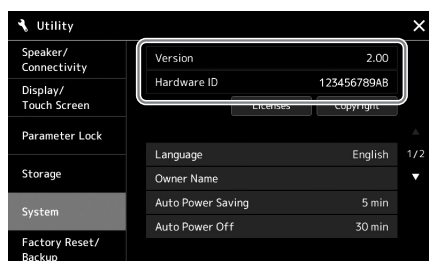
Potvrzení informací o verzi firmwaru a ID hardwaru

Můžete zjistit verzi firmwaru a ID hardwaru tohoto nástroje.

1 Vyvolejte provozní displej prostřednictvím tlačítek [MENU] → [Utility].

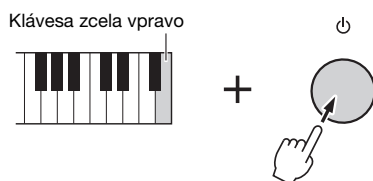
2 Stiskněte tlačítko [System].

Na displeji se zobrazí verze programu a ID hardwaru.



Obnova nastavení naprogramovaných výrobcem

Stiskněte klávesu zcela vpravo na klaviatuře a současně zapněte nástroj. Všechna nastavení se obnoví na výchozí hodnoty.



POZNÁMKA

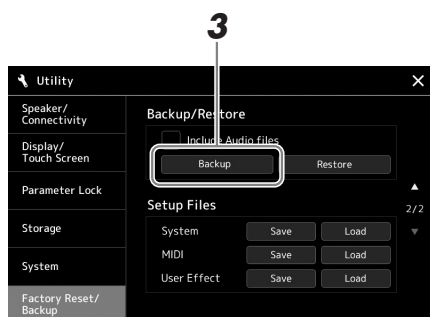
- Podle potřeby můžete obnovit výchozí hodnoty konkrétního nastavení nebo odstranit všechny soubory a složky na uživatelské jednotce v rámci displeje, který otevřete pomocí tlačítek [MENU] → [Utility] → [Factory Reset/Backup] → stránka 1/2. Podrobnosti o funkcích nabídky „Doplňková funkce“ naleznete v referenční příručce na webové stránce.
- Jestliže jednoduše chcete obnovit výchozí hodnoty u parametru, jež jste změnili, stiskněte a přidržte hodnotu na displeji (str. 34).

Zálohování a obnovení dat

Zálohování dat

Podle potřeby můžete zálohovat všechna data v uživatelské jednotce nástroje (kromě rejstříků/stylů modulu Expansion) a všechna nastavení v paměti flash USB v podobě jediného souboru. Tento postup doporučujeme provádět v zájmu zabezpečení dat a zálohování pro případ poškození nástroje.

- 1 Připojte jednotku flash USB ke konektoru [USB TO DEVICE] jako cílové umístění pro zálohování.**
- 2 Vyvolejte displej pomocí tlačítek [MENU] → [Utility] → [Factory Reset/ Backup] → stránka 2/2.**



Pokud chcete do záložního souboru zahrnout zvukové soubory:

Před pokračováním krokem 3 zaškrtněte stiskem políčko „Zahrnout zvukové soubory“.

- 3 Stiskem tlačítka [Backup] (Záloha) uložte záložní soubor na jednotku paměti flash USB.**

Obnovení záložního souboru

Obnovení provedete stiskem tlačítka [Restore] v rámci kroku 3 uvedeného výše. Po dokončení operace se nástroj automaticky restartuje.

POZNÁMKA

- Před použitím jednotky flash USB si přečtěte část „Připojení zařízení USB“ na str. 111.
- Uživatelská data, např. rejstříky, skladby, styly a registrační paměť, můžete zálohovat jejich jednotlivým zkopírováním na jednotku paměti flash USB. Pokyny viz str. 37.
- Pokud celková velikost cílových dat pro zálohování překročí 3,9 GB (mimo zvukové soubory), není funkce zálohování k dispozici. Pokud k tomu dojde, zálohujte uživatelská data ručním zkopírováním položek.
- Systémová nastavení, nastavení MIDI, nastavení uživatelských efektů a záznamy seznamu skladeb lze ukládat samostatně.

OZNÁMENÍ

- Proces zálohování a obnovy může trvat několik minut. Během zálohování nebo obnovení nevypínejte napájení. Pokud při zálohování/obnově napájení vypnete, mohlo by dojít k poškození nebo ztrátě dat.

Připojení – Použití nástroje s jinými zařízeními

V této kapitole jsou popsána připojení tohoto nástroje k jiným zařízením. Informace o umístění těchto konektorů na nástroji najdete na stranách 18–21.

VAROVÁNÍ

Před připojením nástroje k jiným elektronickým zařízením vždy vypněte napájení všech zařízení. Před zapnutím či vypnutím jakéhokoli zařízení nastavte úroveň hlasitosti na minimum (0). V opačném případě může dojít k poškození komponent, úrazu elektrickým proudem nebo trvalému poškození sluchu.

Připojení mikrofону (konektor [MIC INPUT])

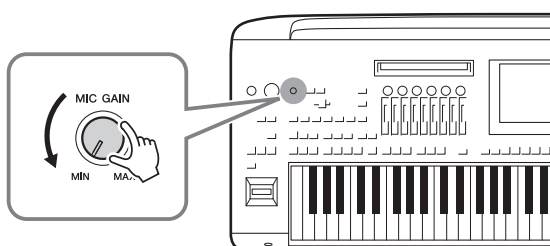
Jestliže připojíte mikrofon, můžete zpívat při hře na nástroj nebo při přehrávání skladeb, případně nahrávat vlastní zpěv do audioskladby. Ujistěte se, že máte dynamický mikrofon nebo kondenzátorový mikrofon.

Informace o dynamických a kondenzátorových mikrofonech

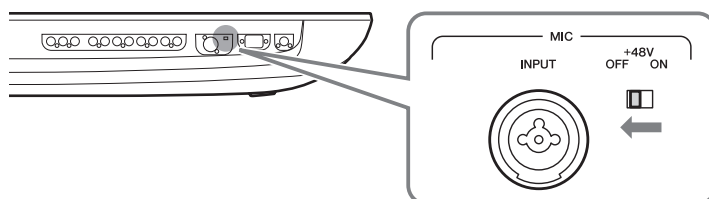
- Dynamický mikrofon snižuje šum vibrací, takže je vhodný pro živá vystoupení. Napájení není zapotřebí.
- Kondenzátorový mikrofon se používá především pro zpěv a další nástroje v prostředí, jako například nahrávací studia, protože je citlivější na jemné zvuky. Z tohoto důvodu je nutné více dbát na minimalizaci vibrací než s dynamickým mikrofonom. Mikrofon vyžaduje phantomové napájení (+48 V), které přijímá z nástroje Genos připojením na konektor XLR.

Připojení mikrofonu k nástroji

- 1** Nastavte kolečko [MASTER VOLUME] a kolečko [MIC GAIN] do minimální polohy.

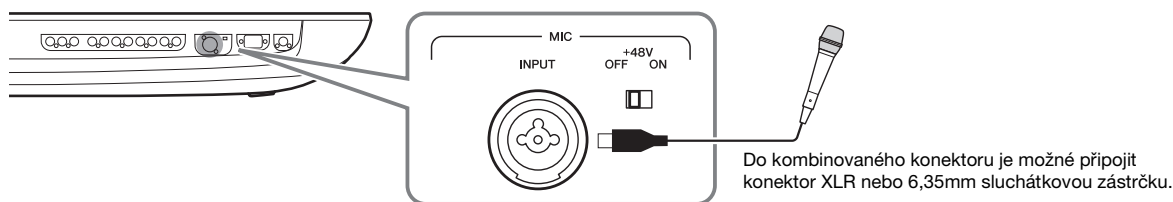


- 2** Nastavte přepínač [+48V] do polohy vypnuto



3 Připojte mikrofon ke konektoru [MIC INPUT].

Při připojování dynamického mikrofonu využijte konektor XLR nebo standardní 1/4" konektor do sluchátkové zástrčky. U kondenzátorového mikrofonu použijte konektor XLR.



4 Při použití kondenzátorového mikrofonu přepínač [+48V] zapněte.

5 Pomocí ovladače [MASTER VOLUME] obnovíte původní úroveň.

OZNÁMENÍ

- Nepřipojujte ani neodpojujte během zapínání přepínače [+48V] žádné kabely. V opačném případě by mohlo dojít k poškození připojeného zařízení a/nebo samotného nástroje.
- Používáte-li zařízení nevyžadující fantomové napájení, například dynamický mikrofon, nezapomeňte nastavit přepínač [+48V] do polohy OFF (Vypnuto).

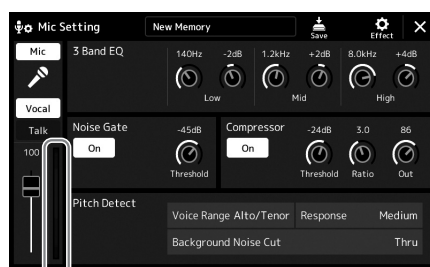
POZNÁMKA

Během zapínání a vypínání přepínače napájení [+48V] se vstup z konektoru [MIC IN] na několik sekund ztlumí.

Úprava vstupní hlasitosti mikrofonu

1 V případě potřeby zapněte mikrofon.

2 Pomocí tlačítek [MENU] → [Mic Setting] vyvolejte displej s nastavením mikrofonu.



Indikátor vstupní úrovně hlasitosti

3 Zpívejte do mikrofonu a upravte nastavení kolečkem [MIC GAIN].

Nastavte kolečko [MIC GAIN] tak, aby se indikátor vstupní úrovně na displeji rozsvítil zeleně nebo žlutě. Měřič nesmí svítit oranžově nebo červeně. Znamenalo by to, že vstupní úroveň je příliš vysoká.

4 Upravte vyvážení hlasitosti mezi zvukem mikrofonu a zvukem nástroje pomocí displeje mixážního pultu (str. 86).

POZNÁMKA

Vstupní úroveň můžete zkontrolovat také na indikátoru SIGNÁLU na panelu. Ujistěte se, že indikátor nesvítí červeně.

Odpojení mikrofonu

- 1 Nastavte kolečko [MASTER VOLUME] a kolečko [MIC GAIN] do minimální polohy.
- 2 Nastavte přepínač [+48V] do polohy vypnuto
- 3 Při použití kondenzátorového mikrofonu počkejte více než 10 sekund.
- 4 Odpojte mikrofon od konektoru [MIC INPUT].

OZNÁMENÍ

Okamžité odpojení může poškodit kondenzátorový mikrofon a/nebo samotný nástroj.

Připojení volitelných reproduktorů Yamaha GNS-MS01

Použijte konektory [TO RIGHT SPEAKER], [TO LEFT SPEAKER] a [TO SUB WOOFER]. Viz část str. 118.

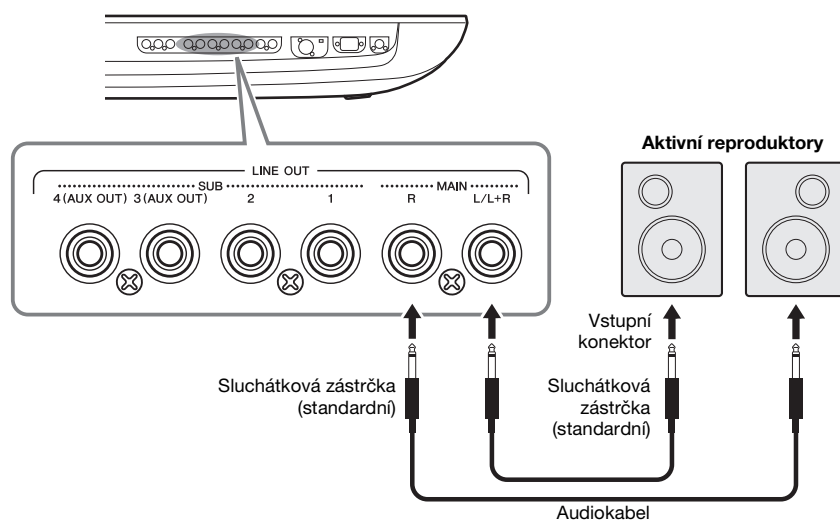
Připojení audiozařízení (konektory LINE OUT, konektory AUX IN, konektor [DIGITAL OUT])

DŮLEŽITÉ

Jelikož nástroj Genos není vybaven reproduktory, pro monitorování zvukového výstupu je nutné připojit externí zvukové zařízení. Také můžete použít sluchátka (str. 22).

Použití externích zvukových zařízení pro přehrávání (konektory LINE OUT)

Konektory LINE OUT slouží k odesílání výstupu nástroje Genos do klávesového zesilovače, stereofonního systému nebo mixážního pultu. Pokud budete nástroj Genos připojovat k monofonnímu systému, použijte jen konektor LINE OUT MAIN [L/L+R] (L/L+P). Pokud je připojen jen tento konektor (pomocí standardní sluchátkové zástrčky), levé a pravé kanály stereofonního zvuku nástroje Genos jsou spojeny do monofonního signálu a odeslány přes tento konektor.



POZNÁMKA

- Do libovolného konektoru LINE OUT SUB můžete odeslat signál určitého partu. Požadovaný provozní displej lze vyvolat pomocí těchto možností: [MENU] → [Line Out]. Podrobný popis naleznete v referenční příručce na webové stránce.
- Namísto konektorů LINE OUT MAIN můžete také použít konektor [DIGITAL OUT]. Výstupní hlasitost z konektorů [DIGITAL OUT] však nelze ovládat funkcí MASTER VOLUME.

OZNÁMENÍ

V zájmu prevence možného poškození zapněte nejprve napájení nástroje a teprve poté napájení externího zařízení. Při vypínání napájení nejprve vypněte napájení externího zařízení a až poté nástroj. Protože se tento nástroj může díky funkci automatického vypnutí automaticky vypnout (str. 24), vypněte napájení externího zařízení nebo zakažte funkci automatického vypnutí, jestliže plánujete nástroj nepoužívat.

Použití konektorů LINE OUT SUB [3]–[4] jako konektorů AUX OUT

Funkci konektorů LINE OUT SUB [3]–[4] můžete přepnout na konektory AUX OUT na displeji nástroje, který vyvoláte pomocí možností [MENU] → [Line Out]. Podrobný popis naleznete v referenční příručce na webové stránce.

OZNÁMENÍ

Nepropojte výstup konektorů AUX OUT s konektory AUX IN. Při tomto propojení bude signál směřovaný do konektorů AUX IN vedený z konektorů AUX OUT, což může způsobit zpětnovazebnou smyčku, která může zcela znemožnit hru nebo dokonce i poškodit zařízení.

POZNÁMKA

Výstupní hlasitost u konektorů AUX OUT nelze ovládat pomocí funkce MASTER VOLUME.

Používání konektoru [DIGITAL OUT]

Konektor [DIGITAL OUT] má stejný výstupní signál jako konektory LINE OUT MAIN.

Pomocí tohoto konektoru, můžete nahrát hru na klávesy nebo přehrávání skladeb tohoto nástroje na externí médium (např. počítač nebo záznamové CD) s výjimečně kvalitním zvukem, a to díky přímému digitálnímu připojení.

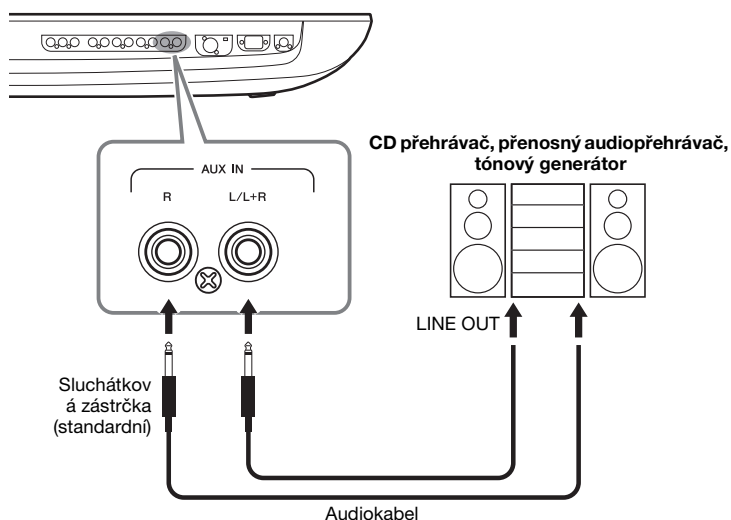
Tento konektor použijte pro výstupní signály prostřednictvím koaxiálního kabelu (s RCA piny). Formát digitálního signálu je CD/DAT (S/PDIF). Tento konektor dodává výstupní signál 44,1 kHz / 24 bit.

POZNÁMKA

Výstupní hlasitost u konektoru [DIGITAL OUT] nelze ovládat pomocí funkce MASTER VOLUME. Chcete-li ovládat digitální výstupní hlasitost, upravte digitální výstupní úroveň na následujícím displeji: (vyvolaném pomocí tlačítek [MENU] → [Utility] → [Speaker/Connectivity]).

Přehrávání signálu externích zvukových zařízení pomocí nástroje Genos (konektory AUX IN)

Výstupní konektory externího zařízení (například CD přehrávač, přenosný audiopřehrávač, tónový generátor atd.) můžete propojit s konektory AUX IN [L/L+R]/[R] nástroje a zajistit tak, aby zvuk zařízení zněl ve sluchátkách nebo na volitelných reproduktorech Yamaha GNS-MS01 nástroje Genos.



OZNÁMENÍ

V zájmu prevence poškození zařízení zapněte nejprve napájení externího zařízení a teprve poté napájení nástroje. Při vypínání napájení nejprve vypněte nástroj a až poté vypněte externí zařízení.

POZNÁMKA

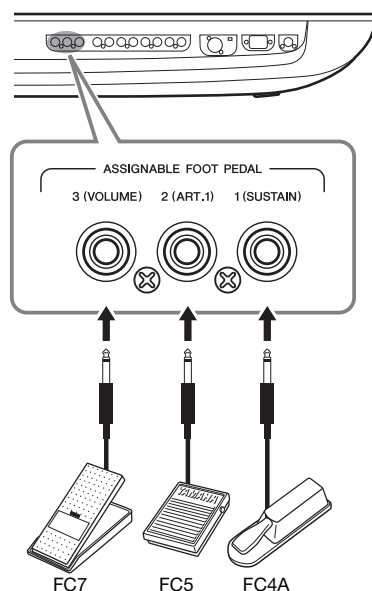
- Konektor [L/L+R] používejte jen k připojení monofonního zařízení.
- Vstupní signál z konektorů AUX IN je ovlivněn nastavením ovladače [MASTER VOLUME] nástroje a vyvážením hlasitosti pro další části, jako je například celá klaviatura, lze upravit pomocí displeje mixážního pultu (str. 86).

Připojení pedálových spínačů nebo nožních ovladačů (konektory ASSIGNABLE FOOT PEDAL)

K těmto konektorům ASSIGNABLE FOOT PEDAL můžete připojit jeden či dva volitelné pedálové spínače Yamaha FC4A nebo FC5 a volitelný nožní ovladač Yamaha FC7. Pedálový spínač lze použít k zapínání a vypínání funkcí. Nožní ovladač lze použít k ovládání kontinuálních parametrů, například hlasitosti.

POZNÁMKA

Žádný pedál nepřipojujte ani neodpojujte při zapnutém napájení.



Při výchozím nastavení z výroby poskytuje každý konektor následující funkci.

- **1 (SUSTAIN)**Ovládá dozívání.
- **2 (ART. 1)**Ovládá efekt artikulace pro rejstříky Super Articulation / Super Articulation 2.
- **3 (VOLUME)**Ovládá hlasitost.

Podle potřeby můžete také změnit přiřazení funkcí pedálů.

● Např.: Ovládání spuštění/zastavení SKLADBY A pedálovým spínačem

Připojte pedálový spínač (FC4A nebo FC5) k jednomu z konektorů ASSIGNABLE FOOT PEDAL. Chcete-li k připojenému pedálu přiřadit funkci, vyberte na provozním displeji položku „Song A Play/Pause“: [MENU] → [Assignable].

POZNÁMKA

Seznam funkcí přiřaditelných k pedálům naleznete v referenční příručce na webové stránce.

Připojení zařízení USB (konektor [USB TO DEVICE])

Ke konektoru [USB TO DEVICE] můžete připojit jednotku paměti flash USB a uložit data, která jste na nástroji vytvořili, na jednotku (str. 37).

Bezpečnostní pokyny při použití konektoru [USB TO DEVICE]

Nástroj je vybaven vestavěným konektorem [USB TO DEVICE]. Při připojování zařízení USB ke konektoru zacházejte s daným zařízením USB opatrně. Postupujte v souladu s následujícími bezpečnostními zásadami.

POZNÁMKA

Další informace o zacházení se zařízeními USB naleznete v příslušné příručce k zařízení USB.

● Kompatibilní zařízení USB

- Jednotka flash USB
- Grafický USB adaptér

Jiná zařízení USB, například rozbočovač USB, klávesnice nebo myš počítače, používat nelze.

Nástroj nemusí podporovat všechna komerčně dostupná zařízení USB. Společnost Yamaha nemůže zaručit použitelnost všech zařízení USB, která zakoupíte. Před zakoupením zařízení USB, které chcete použít s tímto nástrojem, navštivte následující webové stránky:

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

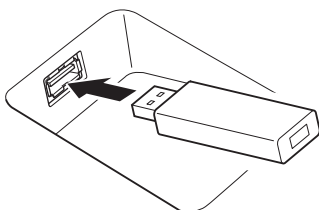
Ačkoliv lze na tomto nástroji používat zařízení USB 1.1 až 3.0, doba vyžadovaná pro ukládání na zařízení USB nebo načítání z něj se může lišit v závislosti na typu dat nebo stavu nástroje.

POZNÁMKA

Maximální hodnoty specifikace konektoru [USB TO DEVICE] činí 5 V / 500 mA. Nepřipojujte zařízení USB s vyššími hodnotami, než jsou tyto, nástroj by se mohl poškodit.

● Připojení zařízení USB

Při připojení zařízení USB ke konektoru [USB TO DEVICE] ověřte, zda je konektor zařízení odpovídající a připojen správným směrem.



OZNÁMENÍ

- Zařízení USB nepřipojujte a neodpojujte během přehrávání/nahrávání, práce se soubory (např. ukládání, kopírování, odstraňování, formátování) či přístupu k zařízení USB. V opačném případě by mohlo dojít k „zamrznutí“ činnosti nástroje nebo poškození zařízení USB nebo dat.
- Jestliže zařízení USB připojujete a odpojujete (nebo obráceně), vždy mezi těmito operacemi vyčkejte několik sekund.

POZNÁMKA

- Při připojování zařízení USB nepoužívejte prodlužovací kabel.

● Používání jednotek flash USB

Když připojíte nástroj k jednotce flash USB, můžete ukládat vytvořená data do připojeného zařízení a naopak načítat data z připojeného zařízení.

● Počet jednotek paměti flash USB, které lze použít

Ke každému konektoru [USB TO DEVICE] lze připojit pouze jednotku paměti flash USB.

● Formátování jednotky flash USB

Jednotku flash USB byste měli formátovat pouze s tímto nástrojem (str. 112). Jednotka flash USB naformátovaná na jiném zařízení nemusí fungovat správně.

OZNÁMENÍ

Formátování přepíše všechna dřívější data. Ujistěte se, že zařízení neobsahuje důležitá data. Postupujte opatrně, zejména při připojování více jednotek flash USB.

● Ochrana dat (ochrana proti zápisu)

Chcete-li zabránit nechtěnému vymazání důležitých dat, použijte ochranu proti zápisu, která je součástí každé jednotky flash USB. Pokud budete do zařízení ukládat data, ochrana proti zápisu musí být deaktivována.

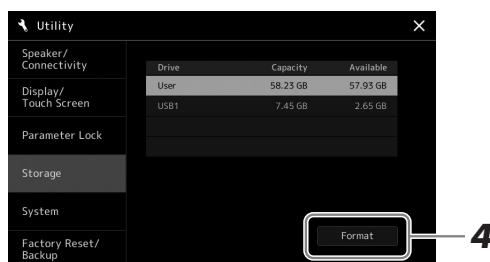
● Vypnutí nástroje

Před vypnutím nástroje se ujistěte, že se nástroj NEPŘIPOJUJE k jednotce flash USB – tzn. že neprobíhá přehrávání/nahrávání pomocí paměťového zařízení a že neprobíhá správa souborů (například ukládání, odstraňování či formátování). V opačném případě by mohlo dojít k poškození zařízení a dat.

Formátování jednotky paměti flash USB nebo interní uživatelské jednotky

Za účelem formátování paměťového zařízení USB nebo interní uživatelské jednotky proveďte formátování. Chcete-li formátovat paměťové zařízení flash USB, předem se ujistěte, že je jednotka paměti flash USB správně připojena ke konektoru [USB TO DEVICE].

- 1** Jednotku flash USB, kterou chcete naformátovat, připojte ke konektoru [USB TO DEVICE].
- 2** Provozní displej vyvoláte stiskem tlačítek [MENU] → [Utility] → [Storage].



- 3** V seznamu zařízení vyberte stiskem zařízení určené k formátování.

Podle počtu přiřazených připojeným zařízením se zobrazí údaje USB 1, USB 2 atd.

- 4** Stiskem tlačítka [Format] spustíte formátování.

Připojení k zařízení iPhone/iPad (funkce bezdrátové sítě LAN, konektor [USB TO HOST] nebo konektory MIDI)

Intelligentní zařízení, jako iPhone nebo iPad, můžete připojit k nástroji a použít toto zařízení s nástrojem různými způsoby. S využitím aplikací v inteligentním zařízení můžete používat různé praktické funkce a rozšířit využití nástroje o další možnosti.

K připojení můžete použít jeden z následujících způsobů.

- Připojení prostřednictvím funkce bezdrátové sítě LAN (*1).
- Připojte se ke konektoru [USB TO HOST] prostřednictvím bezdrátového adaptéru MIDI: UD-BT01 (*2)
- Připojte se ke konektorům MIDI prostřednictvím bezdrátového adaptéru MIDI: MD-BT01 (*2)

*1 Funkce bezdrátové sítě LAN nemusí být v závislosti na oblasti k dispozici.

*2 Toto příslušenství je prodáváno samostatně, avšak ve vaší oblasti nemusí být k dispozici.

Podrobný popis připojení naleznete v dokumentu „iPhone/iPad Connection Manual“ a v referenční příručce na našem webu.

Informace o kompatibilních inteligentních zařízeních a dostupných aplikacích naleznete na následující stránce:

<https://www.yamaha.com/kbdapps/>

OZNÁMENÍ

Formátování odstraní všechna stávající data. Zkontrolujte, zda formátovaná jednotka flash USB neobsahuje důležitá data. Postupujte opatrně, zejména při připojování více jednotek flash USB.

OZNÁMENÍ

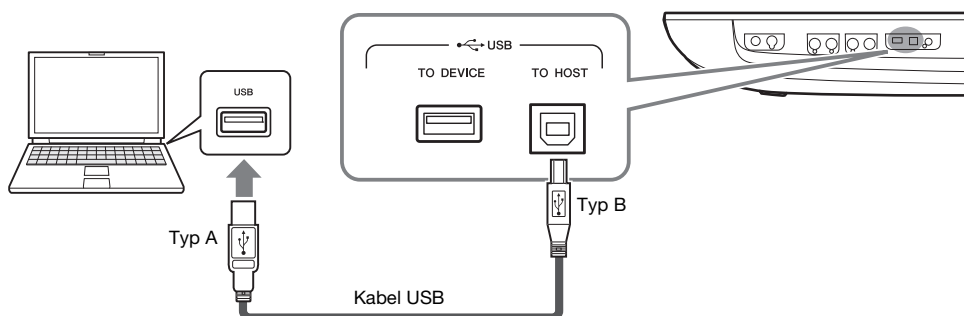
Neumísťujte zařízení iPhone/iPad do nestabilní polohy. V opačném případě by mohlo dojít k pádu zařízení, a tím k jeho poškození.

POZNÁMKA

Jestliže tento nástroj používáte v kombinaci s aplikací na zařízení iPhone/iPad, doporučujeme nejprve zapnout na zařízení iPhone/iPad režim „Letadlo“ a poté zapnout režim „Wi-Fi“. Vyhněte se tak rušení způsobenému komunikačním signálem zařízení.

Připojení k počítači (konektor [USB TO HOST])

Po připojení počítače ke konektoru [USB TO HOST] můžete přes rozhraní MIDI přenášet data mezi nástrojem a počítačem. Podrobnosti o používání počítače s tímto nástrojem najdete v dokumentu „Computer-related Operations“ na webu.



OZNÁMENÍ

Používejte kabel USB typu AB s maximální délkou 3 m. Kabely USB 3.0 nelze použít.

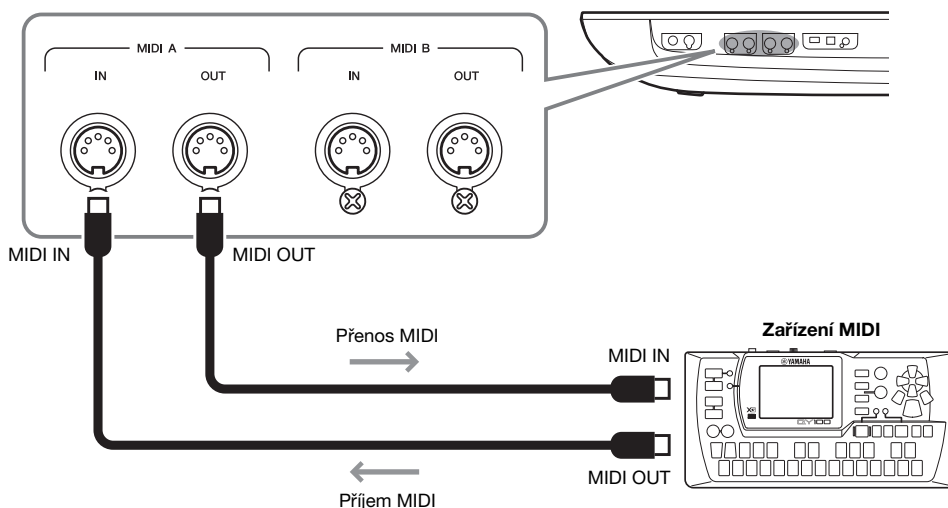
POZNÁMKA

- Používáte-li k připojení nástroje k počítači kabel USB, propojte zařízení přímo bez využití rozbočovače USB.
- Nástroj zahájí přenos krátce po propojení s rozhraním USB.
- Informace o nastavení softwarového sekvenceru naleznete v uživatelské příručce daného programu.

Připojení externích zařízení MIDI (konektory MIDI)

Použijte konektory [MIDI] a standardní kabely MIDI k připojení externích zařízení MIDI (klávesnice, sekvenceru atd.).

- **MIDI IN**Příjem zpráv MIDI z jiných zařízení MIDI. Jsou k dispozici dva porty (A, B). Každý z nich může přijímat zprávy MIDI přes 16 kanálů.
- **MIDI OUT** Odesílá zprávy MIDI generované nástrojem Genos do jiného zařízení MIDI. Jsou k dispozici dva porty (A, B). Každý z nich může odesílat zprávy MIDI přes 16 kanálů.



Nastavení MIDI, např. kanály pro odesílání/příjem v nástroji, lze nastavit pomocí tlačítek [MENU] → [MIDI]. Podrobný popis naleznete v referenční příručce na webové stránce.

POZNÁMKA

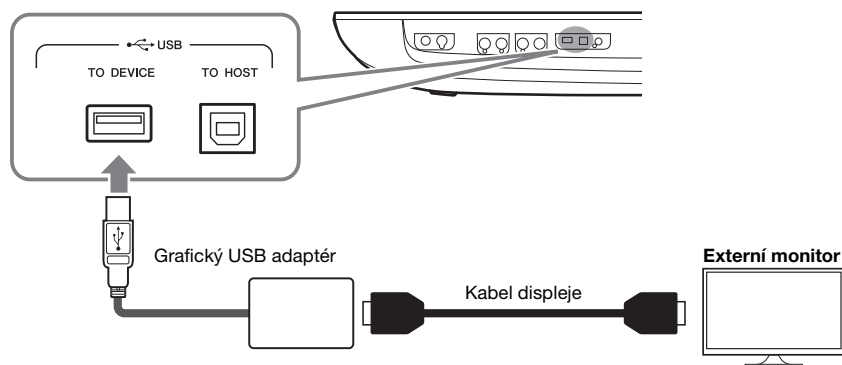
Základní informace o rozhraní MIDI a jeho použití najdete v dokumentu „MIDI Basics“, (Základní informace o rozhraní MIDI), který lze stáhnout z webové stránky.

Zobrazení displeje nástroje na externím monitoru

Po připojení k externímu monitoru, například televizoru, můžete samostatně zobrazovat texty nebo duplikovat displej nástroje (zrcadlení) na externím monitoru. Pro připojení ke konektoru [USB TO DEVICE] tohoto nástroje použijte grafický USB adaptér a kabel displeje kompatibilní s tímto nástrojem a monitorem.

Seznam kompatibilních grafických USB adaptérů naleznete na následující webové stránce:

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



Stiskem tlačítek [MENU] → [Utility] → [Speaker/Connectivity] nastavte obsah displeje, který chcete přenášet.

Lyrics/Text (Text skladby)	Na výstup budou odesílány jen texty skladeb nebo textové soubory (podle toho, které jste použili naposledy) bez ohledu na obsah displeje nástroje.
Mirroring (Zrcadlení)	Na výstup bude odesílán aktuální obsah displeje nástroje.

OZNÁMENÍ

Připojujete-li grafický USB adaptér, připojte ho přímo ke konektoru [USB TO DEVICE] na nástroji. (Nepoužívejte rozbočovač USB.)

POZNÁMKA

Genos generuje obraz o rozlišení 800 x 600 pro externí displej. Velikost hlavního displeje Genos je 800 x 480, takže v horní a dolní části obrazu budou vždy prázdné oblasti.

POZNÁMKA

Než začnete konektor [USB TO DEVICE] používat, přečtěte si část „Bezpečnostní zásady při použití konektoru [USB TO DEVICE]“ na str. 111.

Poznámky

Seznam funkcí

V této části jsou jednoduše a stručně popsány možnosti displejů, které vyvoláte stiskem odpovídajících tlačítek na panelu nebo stiskem jednotlivých ikon na displeji s nabídkou.

Více informací o zobrazení textu skladby naleznete na stránce uvedené níže nebo v dokumentu Referenční příručka na webové stránce.

„●“ označuje, že podrobné informace naleznete v referenční příručce.

Zobrazí dostupné pomoci tlačítek panelu

Displej	Tlačítka přístupu	Popis	Stránky	Referenční příručka
Domů	[HOME]	Portál ve struktuře displeje nástroje, který poskytuje přehledné informace o všech aktuálních nastaveních.	30	-
Nabídka	[MENU]	Stiskem jednotlivých ikon můžete vyvolat nabídky pro různé funkce uvedené níže.	33	-
Volba stylu	[STYLE]	Pro volbu souborů stylu.	44	-
Nastavení partu rejstříku	[VOICE]	Pro podrobná nastavení, jako je například úprava rejstříků a nastavení efektů částí klaviatury.	-	●
Přehrávání skladby	[SONG]	Slouží k ovládání přehrávání skladby.	72, 78	●
Seznam skladeb	[PLAYLIST]	Pro výběr a úpravu seznamů skladeb a správu repertoáru.	96	-
Nahrávání skladby	[RECORDING]	Pro nahrávání vaší hry.	90	●
Výběr rejstříku	VOICE SELECT [LEFT]–[RIGHT 3]	Pro přiřazení rejstříků jednotlivým částem klaviatury.	52	●
Volba frází Multi Pad	MULTI PAD CONTROL [SELECT]	Pro výběr frází Multi Pad.	59	●
Výběr banky registrační paměti	REGISTRATION BANK [-]/[+]	Pro výběr bank registrační paměti.	94	●
Okno Registrační paměť	[MEMORY]	Pro registraci aktuálního nastavení panelu.	93	-

Funkce na displeji s nabídkou

Nabídka	Popis	Stránky	Referenční příručka
Mixer (Mixážní pult)	K úpravě parametrů pro každou část, jako je například hlasitost, vyvážení a ekvalizér. Umožňuje také upravit celková zvuková nastavení, jako například hlavní kompresor a hlavní ekvalizér.	86	●
Channel On/Off (Zapnutí/vypnutí kanálu)	K aktivaci nebo deaktivaci jednotlivých kanálů stylu a skladby MIDI.	-	●
Line Out	Určuje, který konektor slouží k výstupu jednotlivých partů a jednotlivých bicích a perkusivních nástrojů.	-	●
Score (Notový zápis)	Zobrazí pro aktuální skladbu MIDI hudební notaci (notový zápis).	83	●
Lyrics (Text skladby)	Ke zobrazení textu pro aktuální skladbu.	84	●
Text Viewer (Textový prohlížeč)	Zobrazí textové soubory vytvořené v počítači.	-	●
Chord Looper (Smyčka akordů)	Slouží k nahrávání posloupnosti akordů a jejich přehrávání ve smyčce.	-	●
Mic Setting (Nastavení mikrofону)	Umožňuje úpravu nastavení zvuku mikrofónu.	107	●
Vocal Harmony (Vokální harmonie)	Doplní zpěv o vokální harmonické efekty. Vokální harmonii lze upravit a uložit jako originální harmonii.	76	●
Kbd Harmony/Arp	Pro přidání efektu harmonie/arpeggia pro pravou část klaviatury. Nastavit lze parametry jako např. typ harmonie / arpeggio.	56	●
Split & Fingering (Dělicí bod a prstoklad)	K nastavení dělicího bodu nebo ke změně typu prstokladu akordu nebo oblasti detekce akordů.	46, 49, 51	●
Regist Sequence (Registrační sekvence)	Určuje pořadí pro vyvolávání nastavení registrační paměti při použití pedálu.	-	●
Regist Freeze (Zablokování registrace)	Určuje položky, které se nezmění ani po vyvolání nastavení panelu z registrační paměti.	-	●

Nabídka	Popis	Stránky	Referenční příručka
Tempo	Slouží k úpravě tempa skladeb MIDI, stylu nebo metronomu. Na displeji lze provádět stejné operace jako při použití tlačítek Tempo [-]/[+] a [TAP TEMPO].	46	●
Metronome (Metronom)	Pro úpravu nastavení metronomu a tlačítka [TAP TEMPO].	41	●
Live Control (Ovládání při hře)	Určuje funkce přiřazené ke kolečkům a jezdcům LIVE CONTROL.	62	●
Assignable (Přiřaditelný)	Určuje funkce přiřazené k pedálům, přiřaditelným tlačítkům a zástupcům na hlavním displeji.	63, 100	●
Panel Lock (Zámek panelu)	K uzamčení nastavení panelu. Pokud jsou nastavení panelu uzamčená, nestane se nic ani při stisknutí libovolného panelového tlačítka.	41	-
Demo (Ukázka)	Vyvolá displej s ukázkou.	36	-
Voice Edit (Úprava rejstříku)	Pro úpravu přednastavených rejstříků a tvorbu svých vlastních. Displej se bude lišit v závislosti na tom, zda je vybrán rejstřík píšťaly varhan (Organ Flutes) nebo jiný typ rejstříku.	-	●
Style Creator (Tvorba stylu)	Umožňuje prostřednictvím úpravy přednastaveného stylu nebo postupného záznamu kanálů stylu vytvořit styl.	-	●
Song Recording (Nahrávání skladby)	Pro nahrávání vaší hry. (Toto je shodné jako u tlačítka [RECORDING] na panelu.)	90	●
M.Pad Creator (Tvorba frází Multi Pad)	Umožňuje vytvářet fráze Multi Pad úpravou stávajících frází Multi Pad nebo vytvořením fráze nové.	-	●
Voice Setting (Nastavení rejstříku)	Určuje podrobná nastavení částí klaviatury, jako je výšku tónu jednotlivých částí, filtr nastavení rejstříku a nastavení související s rejstříkem Super Articulation.	-	●
Style Setting (Nastavení stylu)	Umožňuje úpravu nastavení souvisejícího s přehráváním stylů, např. časování propojení OTS, nastavení dynamiky apod.	-	●
Song Setting (Nastavení skladby)	Umožňuje úpravu nastavení souvisejícího s přehráváním skladeb, např. funkce průvodce, nastavení kanálů apod.	-	●
Chord Tutor (Výuka hraní akordů)	Určuje, jak hrát akordy, které odpovídají zadaným názvům akordů.	-	●
Scale Tune (Ladění stupnice)	Slouží k nastavení typu stupnice.	-	●
Master Tune (Hlavní ladění)	Jemné nastavení celkového ladění nástroje.	-	●
Transpose (Transpozice)	Transponuje výšku tónu u všech zvuků po půltónech nebo upravuje jen výšku tónu pro klaviaturu či skladby MIDI.	61	●
Keyboard/Joystick (Klaviatura/joystick)	Určuje citlivost úhozu klaviatury a nastavení týkající se joysticku.	-	●
MIDI	Umožňuje úpravu nastavení MIDI.	-	●
Utility (Doplňující funkce)	Pro globální nastavení, správu jednotek pamětí flash USB, uvádění nástroje do nastavení od výrobce nebo zálohování dat uložených v nástroji atd.	101	●
Wireless LAN (Bezdrátová síť LAN)*	Umožňuje změnit nastavení pro připojení nástroje k inteligentnímu zařízení (jako je iPad) prostřednictvím funkce bezdrátové sítě LAN.	-	●
Time (Čas)	Umožňuje nastavení času uvedeného na displeji.	-	●
Expansion (Další rejstříky)	Umožňuje nainstalovat rozšiřující balíčky a stáhnout tak dodatečný obsah z webu nebo obsah, který jste sami vytvořili pomocí softwaru Yamaha Expansion Manager.	-	●

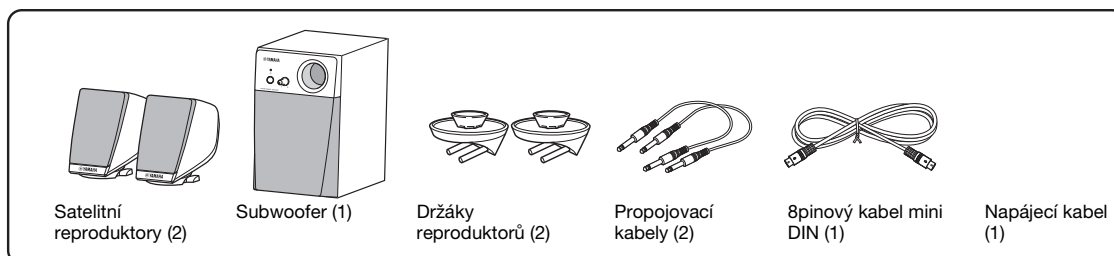
* Tato ikona se zobrazuje, pouze pokud je bezdrátová funkce součástí balení.

Instalace volitelných reproduktorů

Ověřte, že všechny dodávané součásti byly součástí balení reproduktorů GNS-MS01.

OZNÁMENÍ

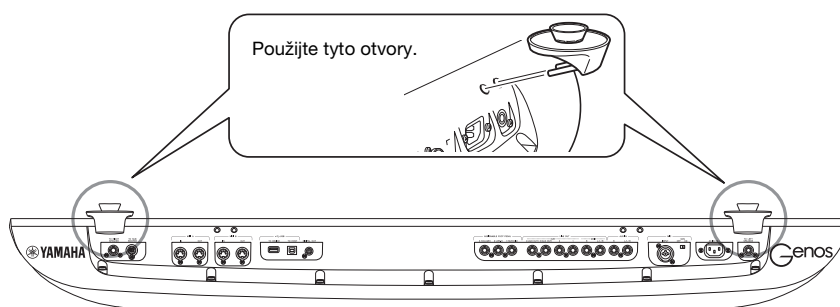
Používejte jen dodané kabely.



- 1 Vypněte nástroj Genos a odpojte napájecí kabel. Nástroj také odpojte od všech externích zařízení.**
- 2 Zasuňte dva držáky reproduktorů do otvorů na zadním panelu nástroje Genos.**

POZNÁMKA

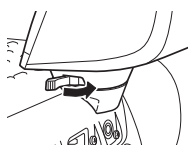
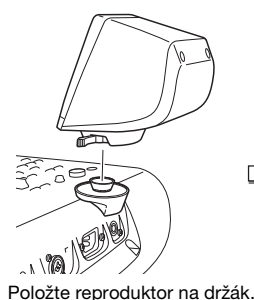
Oba držáky lze zasunout na libovolné místo (pozice jsou vzájemně zaměnitelné).



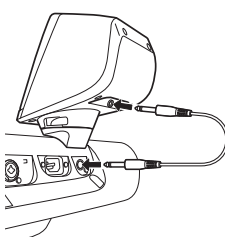
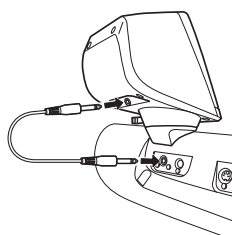
- 3 Upevněte satelitní reproduktory k držákům.**

POZNÁMKA

Satelitní reproduktory lze instalovat na libovolné místo (pozice jsou vzájemně zaměnitelné).

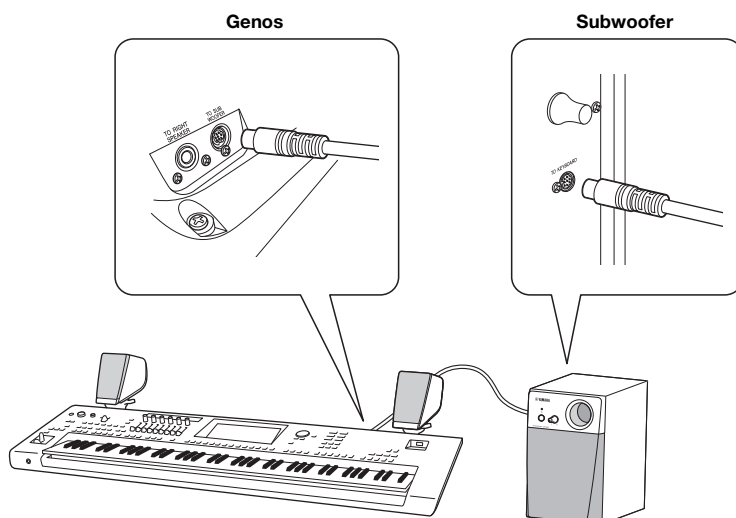


- 4 Připojte reproduktory k příslušným výstupům na nástroji Genos pomocí propojovacích kabelů.**

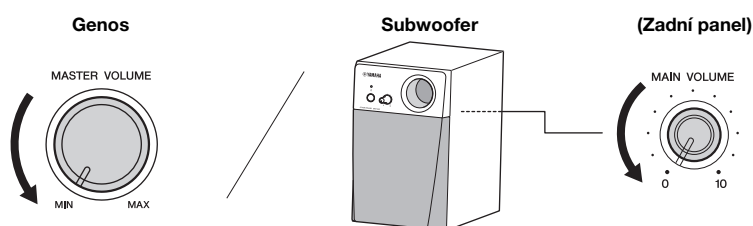


Oba kabely lze použít do libovolného výstupního konektoru.

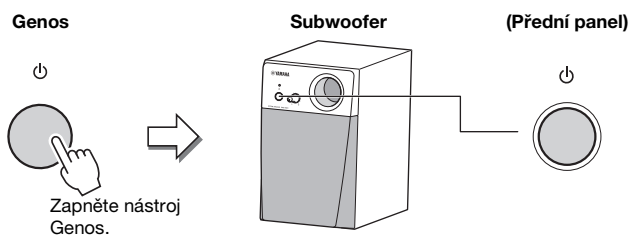
- 5** Pomocí 8pinového kabelu mini DIN připojte subwoofer k nástroji Genos.



- 6** Připojte dodaný napájecí kabel k subwoofery.
- 7** Připojte napájecí konektory nástroje Genos a subwoofery do příslušné napájecí zdířky.
- 8** Nastavte minimální hlasitost (MASTER VOLUME na nástroji Genos a MAIN VOLUME na subwoofery).



- 9** Zapněte napájení nástroje Genos a potom subwoofery.



- 10** Nastavte požadovanou hlasitost (MASTER VOLUME na nástroji Genos a MAIN VOLUME na subwoofery).

Diagram funkce Přímý přístup

Stiskněte tlačítko [DIRECT ACCESS] (Přímý přístup) a poté stiskem některého z tlačítek (nebo pohnutí příslušným kolečkem, jezdcem, joystickem či sešlápnutím pedálu) vyvolejte požadovaný displej.

Ovládání		Displej vyvolaný pomocí funkce Přímý přístup				
STYLE	ACMP	Menu	Split Point & Fingering	-	-	-
	AUTO FILL IN		Style Setting	Setting	-	-
	OTS LINK		Mixer	Effect	Style	-
	BREAK			Pan Volume	Style	Pan
	INTRO 1			Filter	Style	Pan
	INTRO 2			Chorus Reverb	Style	Volume
	INTRO 3			EQ	Styl	Resonance
	MAIN A			Compressor	Master	Cutoff
	MAIN B			Chord Looper	-	Chorus
	MAIN C			Style Setting	Setting	Reverb
	MAIN D					High
	ENDING 1					Low
	ENDING 2					-
	ENDING 3					-
	SYNC START					-
	SYNC STOP					-
	START/STOP					-
SONG A	PLAY/PAUSE	Menu	Song Setting	Play	-	-
	PREV					
	NEXT					
SONG B	PLAY/PAUSE	Menu	Song Setting	Play	-	-
	PREV					
SONG A/SONG B	NEXT	Menu	Song Setting	Play	-	-
	CROSS FADER					
RECORDING				Guide	-	-
TIMING	TAP TEMPO	Menu	Metronome	Tap Tempo	-	-
	TEMPO +	Menu	Style Setting	-	-	-
	TEMPO -					
TRANPOSE	TRANPOSE +	Menu	Transpose	-	-	-
	TRANPOSE -					
UPPER OCTAVE	UPPER OCTAVE +	Menu	Voice Setting	Tune	-	-
	UPPER OCTAVE -					
ROTARY SP/ASSIGNABLE		Menu	Assignable	-	-	Rotary Sp/Assignable
MIC	VOCAL HARMONY	Menu	Vocal Harmony	-	-	-
	TALK		Mic Setting	-	-	-
DIRECT ACCESS		-	-	-	-	-
ART	1	Menu	Assignable	-	-	Pedal 1
	2					Pedal 2
	3					Pedal 3
MODULATION HOLD		-	-	-	-	-
JOYSTICK	JOYSTICK X	Menu	Keyboard/Joystick	Joystick	-	-
	JOYSTICK Y		Keyboard/Joystick	Joystick	-	-
KNOB	1	Menu	Live Control	-	-	Knob 1
	2					Knob 2
	3					Knob 3
	4					Knob 4
	5					Knob 5
	6					Knob 6
	ASSIGN					Knob 1
SLIDER	1	Menu	Live Control	-	-	Slider 1
	2					Slider 2
	3					Slider 3
	4					Slider 4
	5					Slider 5
	6					Slider 6
	7					Slider 7
	8					Slider 8
	9					Slider 9
	ASSIGN					Slider 1
ONE TOUCH SETTING	1	(Volba stylu)	-	-	Style Information	-
	2					
	3					
	4					

Ovládání		Displej vyvolaný pomocí funkce Přímý přístup				
MULTI PAD	MULTI PAD SELECT	(Volba frází Multi Pad)	-	-	Multi Pad Edit	Multi Pad 1
	STOP					Multi Pad 1
	1					Multi Pad 1
	2	(Volba frází Multi Pad)	-	-	Multi Pad Edit	Multi Pad 2
	3					Multi Pad 3
	4					Multi Pad 4
ENTER		Menu	Scale Tune	-	-	-
EXIT		Home	-	-	-	-
DIAL		-	-	-	-	-
INC		-	-	-	-	-
DEC		-	-	-	-	-
VOICE	PART SELECT LEFT	Menu	Voice Setting	Voice Set Filter	LEFT	-
	PART SELECT R1				R1	
	PART SELECT R2				R2	
	PART SELECT R3				R3	
	PART ON/OFF LEFT				LEFT	
	PART ON/OFF R1				R1	
	PART ON/OFF R2				R2	
	PART ON/OFF R3				R3	
	LEFT HOLD		Split Point & Fingering	-	-	-
	SUSTAIN		Mixer	Chorus Reverb	Panel	-
HARMONY/ARPEGGIO			Keyboard Harmony / Arpeggio	-	-	-
HOME		-	-	-	-	-
MENU		-	-	-	-	-
STYLE		-	-	-	-	-
VOICE		-	-	-	-	-
SONG		-	-	-	-	-
PLAYLIST		-	-	-	-	-
ASSIGNABLE	A	Menu	Assignable	-	-	Assignable A
	B					Assignable B
	C					Assignable C
	D					Assignable D
	E					Assignable E
	F					Assignable F
REGISTRATION MEMORY	REGIST BANK +	Menu	Registration Bank Edit	-	-	-
	REGIST BANK -		Registration Bank Edit	-	-	-
	FREEZE		Registration Freeze	-	-	-
	MEMORY		Registration Sequence	-	-	-
	1	(Volba registrační banky)	-	-	Registration Bank Information	-
	2					
	3					
	4					
	5					
	6					
	7					
	8					
	9					
	10					
ASSIGNABLE FOOT PEDAL	1	Menu	Assignable	-	-	Pedal 1
	2					Pedal 2
	3					Pedal 3

Řešení problémů

Obecné	
Při zapnutí nebo vypnutí nástroje je slyšet prasknutí nebo cvaknutí.	Nejedná se o závadu. Dochází k tomu prouděním elektrické energie do nástroje.
Napájení se automaticky vypne.	Toto je normální chování způsobené funkcí automatického vypnutí. V případě potřeby upravte parametr funkce Automatické vypnutí (str. 24).
V nástroji je slyšet šum.	Pokud je v blízkosti nástroje používán nebo zvoní mobilní telefon, může být slyšet šum. Vypněte mobilní telefon nebo jej používejte dál od nástroje.
Při použití nástroje se zařízením iPhone/iPad je z reproduktorů nástroje nebo sluchátek slyšet šum.	Jestliže tento nástroj používáte v kombinaci s aplikací v zařízení iPhone/iPad, doporučujeme v zařízení iPhone/iPad zapnout režim „Letadlo“. Vyhnete se tak rušení způsobenému komunikačním signálem zařízení.
Na displeji LCD jsou určité body, které svítí stále nebo nesvítí nikdy.	Bývá to způsobeno vadnými pixely. K tomu někdy dochází u displejů LCD typu TFT, nejedná se však o provozní vadu.
Při hraní různých kláves na nástroji dochází k drobným změnám v kvalitě zvuku.	Nejedná se o závadu, je to způsobeno smplovacím systémem nástroje.
Některé rejstříky obsahují zvuk ve smyčce.	
U některých rejstříků lze ve vyšších tónech slyšet šum nebo vibrato.	
Celková hlasitost je příliš nízká nebo nejsou slyšet žádné zvuky.	Hlavní hlasitost je příliš nízká. Nastavte požadovanou hlasitost pomocí ovladače [MASTER VOLUME] (Hlavní hlasitost).
	Všechny části klaviatury jsou vypnuty. Stisknutím tlačítka PART ON/OFF pro party [RIGHT 1]/[RIGHT 2]/[RIGHT 3]/[LEFT] alespoň jednu vybranou část zapněte (str. 48).
	Hlasitost jednotlivých částí klaviatury je příliš nízká. Zvyšte hlasitost na displeji mixážního pultu (str. 86).
	Ověřte, že je na displeji mixážního pultu zapnut požadovaný kanál (str. 88).
	Jsou připojena sluchátka, která deaktivují výstup do reproduktorů. Odpojte sluchátka.
	Připojte pedálový spínač ke správnému konektoru.
	Zkontrolujte, zda jsou připojeny externí reproduktory a hlasitost je nastavena správně (str. 108, 118).
Zvuk je zkreslený nebo obsahuje rušivé zvuky.	Hlasitost je příliš vysoká. Ověřte správnost všech nastavení týkajících se hlasitosti.
	Může to být způsobeno nastavením určitých efektů nebo rezonance filtru. Zkontrolujte na displeji s mixážním pultem nastavení efektu nebo filtru a podle potřeby změňte nastavení (viz dokument Referenční příručka na webu).
Některé tóny zahrané současně nezazní.	Pravděpodobně došlo k překročení limitu nástroje pro maximální počet tónů, které mohou zaznít současně (polyfonie). Pokud je překročena maximální polyfonie, nejprve nezazní „nejméně důležité“ tóny (jako například tóny s nízkou hlasitostí a aktuálně dozívající tóny).
Hlasitost klaviatury je nižší než hlasitost přehrávání stylu/skladby.	Hlasitost jednotlivých částí klaviatury je příliš nízká. Zvyšte hlasitost na displeji mixážního pultu (str. 86).
Hlavní displej se nezobrazí ani po zapnutí nástroje.	K tomu může dojít, pokud byla k nástroji připojena paměť flash USB. Po instalaci některých jednotek paměti flash USB se může stát, že zobrazení hlavního displeje bude po zapnutí nástroje trvat delší dobu. Aby k tomu nedošlo, odpojte zařízení a poté zapněte napájení.
Některé znaky v názvu souboru/složky jsou zkreslené.	Bylo změněno nastavení jazyka. Nastavte pro názvy souborů/složek odpovídající jazyk (str. 24).
Nezobrazí se existující soubor.	Přípona souboru (například .MID) mohla být změněna nebo odstraněna. V počítači přejmenujte soubor ručně a přidejte požadovanou příponu.
	Nástroj nepodporuje datové soubory s názvy, které obsahují více než 50 znaků. Přejmenujte soubor tak, aby název obsahoval maximálně 50 znaků.

Styl	
Styl se nespustí ani po stisknutí tlačítka [START/STOP].	Rytmický kanál vybraného stylu nemusí obsahovat žádná data. Zapněte funkci [ACMP] a hrou v části pro levou ruku přehrajte doprovod stylu.
Hraje jen rytmický kanál.	Ověřte, zda je zapnutá funkce automatického doprovodu. V případě potřeby stiskněte tlačítko [ACMP]. Hrajte v akordickém rozsahu klaviatury.
Nejdou vybrat styly uložené na paměti flash USB.	Pokud je soubor s daty stylu velký (120 kB a větší), styl nelze vybrat, protože nástroj tak velké soubory nepodporuje.
Při hře na klávesy přehrávaný zvuk „přeskakuje“.	Pravděpodobně došlo k překročení limitu nástroje pro maximální počet tónů, které mohou zaznít současně (polyfonie). Nástroj může současně přehrát až 256 tónů – včetně tónů rejstříků RIGHT 1/RIGHT 2/RIGHT 3/LEFT, stylů, skladeb a frází Multi Pad. Pokud je překročena maximální polyfonie, nejprve nezazní „nejméně důležité“ tóny (jako například tóny s nízkou hlasitostí a aktuálně doznívající tóny).
Styl se nemění, pokud se zahraje jiný akord, případně není akord rozpoznán.	Je třeba hrát tóny v části kláves pro levou ruku.
Rejstřík	
Rejstřík vybraný na displeji pro výběr rejstříku nezazní.	Ověřte, zda je vybraná část zapnutá či vypnutá (str. 48).
Je slyšet zvláštní zvuk podobný efektu „flanger“, případně zní tóny „zdvojené“. Zvuk je při každém stisknutí kláves trochu jiný.	Jsou zapnuty části RIGHT 1 a RIGHT 2 a obě části jsou nastaveny na přehrávání stejného rejstříku. Vypněte část RIGHT 2 nebo nastavte pro jednu část jiný rejstřík.
Zvuk je při každém stisknutí kláves trochu jiný.	Pokud směřujete signál MIDI OUT nástroje Genos do sekvenceru a zpět do vstupu MIDI IN, možná bude třeba vypnout možnost Local Control na stránce System displeje MIDI (viz Referenční příručka na webové stránce).
Některé rejstříky skočí ve výšce tónu o oktávu, jestliže jsou hrány v horním nebo dolním rozsahu.	Nejedná se o závadu. Některé rejstříky mají limit pro výšku tónu. Při dosažení tohoto limitu dojde k posunu výšky tónu.
Skladba	
Nelze vybrat skladby MIDI.	Pokud je soubor s daty skladby velký (300 kB a větší), skladbu nelze vybrat, protože nástroj tak velké soubory nepodporuje.
	V režimu duálního přehrávače nelze vybrat dvě skladby MIDI pro SONG A a SONG B. Pro kteroukoli ze stran vyberte audioskladbu.
	Skladby MIDI nelze přehrávat během operace nahrávání MIDI. Pokud chcete přehrávat skladbu MIDI, zastavte nahrávání skladeb MIDI.
Audioskladby nelze vybrat.	Formát souboru nemusí být kompatibilní s nástrojem. Kompatibilní formáty jsou: MP3 a WAV. Soubory zabezpečené ochranou DRM nelze přehrávat.
Zvuk skladby je příliš potichu nebo skladbu není vůbec slyšet.	Zkontrolujte polohu prolínacího ovladače. Pokud je prolínací ovladač nastaven do pravé polohy, SONG A není možné slyšet. Pokud je toto váš případ, nastavte prolínací ovladač do středové polohy.
Skladba se nezačne přehrávat.	Skladba se při dosažení konce dat skladby zastavila. Vraťte se na začátek skladby stisknutím tlačítka SONG [PREV].
Hlasitost přehrávání skladby je závislá na vybrané skladbě.	Hlasitost skladeb MIDI a audioskladeb se nastavuje odděleně. Vyberte rejstřík a hlasitost upravte na displeji mixážního pultu (str. 86).
(MIDI) Číslo taktu se liší od taktu v notovém zápisu na displeji s pozicí ve skladbě, který se zobrazí stiskem a přidržením tlačítek [PREV]/[NEXT].	K tomu dochází při přehrávání určitých hudebních dat s konkrétním pevně nastaveným tempem.
(MIDI) Při přehrávání skladby nejsou přehrávány některé kanály.	Pro přehrávání těchto kanálů může být nastavena položka „Off“ (Vypnuto). Zapněte přehrávání těchto vypnutých kanálů (str. 88).
(MIDI) Tempo, doba, takt a hudební notace se nezobrazují správně.	Některá data skladby pro nástroj byla nahrána se speciálním nastavením volného tempa. V případě dat takovéto skladby se tempo, doba, takt a hudební notace nezobrazí správně.

(Zvuk) Nahráný soubor se přehraje s odlišnou hlasitostí, než byla hlasitost při nahrávání.	Hlasitost pro přehrávání zvukových dat byla změněna. Pokud nastavíte hodnotu hlasitosti 90, soubor bude přehrán při stejné hlasitosti, při jaké byl nahrán (str. 86).
Při použití funkce nahrávání zvuku se zobrazí chybová zpráva a zvuk nelze na interní uživatelskou jednotku nahrát.	Data na uživatelské jednotce jsou fragmentovaná a nelze je v tomto stavu použít. Jelikož nahrávání zvuku nemá funkci pro defragmentaci, jednotku lze defragmentovat jen naformátováním. Proto nejprve zálohujte data pomocí funkce zálohování dat (str. 105) a poté zformátujte jednotku a nakonec obnovte záložní data. Provedení zálohy/formátování vám umožní jednotku znovu použít.
Mixážní pult	
Zvuk zní podivně nebo jinak při změně rytmického rejstříku (bicí sada atd.), stylu nebo skladby pomocí mixážního pultu.	Pokud budete měnit rytmické rejstříky / rejstříky perkusí (bicí sady atd.) stylu nebo skladby pomocí parametru VOICE, budou resetována podrobná nastavení daného rytmického rejstříku a v některých případech nebude možné obnovit původní zvuk. V případě potřeby můžete obnovit původní zvuk opětovným zvolením stejné skladby nebo stylu.
Mikrofon/Vokální harmonie	
Vstupní signál z mikrofону nelze nahrát.	Vstupní signál z mikrofону nelze nahrát při nahrávání MIDI. Využijte způsob nahrávání zvuku (str. 91).
Ve zvuku z mikrofónu lze slyšet harmonii.	Pro funkci vokální harmonie je vybráno nastavení „On“ (Zapnuto). Vypněte vokální harmonii (str. 85).
Efekt vokální harmonie je zkreslený nebo zní falešně.	Mikrofon může snímat nežádoucí zvuky, jako například zvuk stylu nástroje. Nesprávné fungování vokální harmonie může být způsobeno obzvláště basovými zvuky. Řešení: • Zpívejte do mikrofónu z co nejmenší vzdálenosti. • Používejte směrový mikrofon. • Nastavte hlavní hlasitost, hlasitost stylu nebo skladby na minimum (str. 23, 86). • Umístěte mikrofon co nejdále od externích reproduktorů.
Efekt vokální harmonie není aktivní ani po jeho spuštění.	V rámci akordického režimu je vokální harmonie použita pouze při zjištění akordů. Vyzkoušejte jeden z následujících postupů: • Aktivujte tlačítko [ACMP ON/OFF] a během přehrávání stylu zahrajte akordy v akordické části. • Zapněte levou část a zahrajte akordy v části pro levou ruku. • Přehrajte skladbu obsahující akordy. • V nabídce [MENU] → [Style Setting] → [Setting] použijte u parametru „Stop ACMP“ (Zastavit automatický doprovod) jinou možnost než „Disabled“ (Zakázáno). Podrobný popis naleznete v referenční příručce na webové stránce.
Konektory ASSIGNABLE FOOT PEDAL	
Nastavení vypnutí a zapnutí pedálového spínače připojeného ke konektoru ASSIGNABLE FOOT PEDAL je převrácené.	Vypněte nástroj a poté jej znovu zapněte bez použití pedálového spínače.
Konektory AUX IN	
Zvukový vstup do konektorů AUX IN je přerušovaný.	Výstupní hlasitost externího zařízení připojeného k tomuto nástroji je příliš nízká. Zvyšte výstupní hlasitost externího zařízení. Hlasitost nástroje můžete upravit ovladačem [MASTER VOLUME].

Technické údaje

Název produktu			Digitální keyboard
Rozměry a hmotnost	Rozměry (Š × H × V)		1 234 mm × 456 mm × 138 mm (48-9/16" × 17-15/16" × 5-7/16")
	Hmotnost		13,0 kg
Ovládací rozhraní	Klaviatura	Počet kláves	76
		Typ	Organ (FSX), Initial Touch/Aftertouch
		Citlivost úhozu	Normální, Snadný1, Snadný2, Měkký1, Měkký2, Tvrdý1, Tvrdý2
	Další ovládací prvky	Joystick	Ano
		Kolečka	6 (přiraditelné)
		Jezdci	9 (přiraditelné), prolinací ovladač
		Přepínače artikulace	ART. 1, ART. 2, ART. 3
	Hlavní displej	Typ	Barevný širokouhlý LCD displej TFT VGA
		Rozměry	800 x 480 bodů
		Dotyková obrazovka	Ano
		Jazyk	Angličtina, němčina, francouzština, španělština, italština
	Dílní displej	Typ	OLED (zobrazení LIVE CONTROL)
		Rozměry	589 x 48 bodů
		Jazyk	Angličtina
Rejstříky	Panel	Jazyk	Angličtina
	Tónový generátor	Technologie tónového generátoru	Stereofonní Sampling AWM, technologie AEM
	Polyfonie		256 (max.) (128 na přednastavené rejstříky + 128 na další rejstříky)
	Předvolba	Počet rejstříků	1,652 rejstříků + 58 bicích sad / sad SFX
		Uváděné rejstříky	10 Revo! Bici/SFX, 76 Orchestrální, 390 Super Articulation!, 75 Super Articulation2!, 82 MegaVoice, 40 rejstříků Sweet!, 81 Cool!, 160 Live!, 24 rejstříků Organ Flutes!
	Kompatibilita		XG, GS, GM, GM2 (pro přehrávání skladeb)
Efekty	Party		Pravý 1, Pravý 2, Pravý 3, Levý
	Dozvuk		59 předvoleb + 30 uživatelských
	Chorus		107 předvoleb + 30 uživatelských
	DSP		Variation (Variace): 358 předvoleb (s efekty VCM) + 30 uživatelských Insertion (Vkládání) 1–28: 358 předvoleb (s efekty VCM) + 30 uživatelských
	Hlavní kompresor		5 předvoleb + 30 uživatelských
	Hlavní ekvalizér		5 předvoleb + 30 uživatelských
	Ekvalizér pro party		28 partů
	Vokální harmonie		54 předvoleb + 60 uživatelských (*) * Toto číslo představuje celkový počet efektů vokální harmonie a funkce Synth Vocoder.
	Syntezátorový vokodér		20 předvoleb + 60 uživatelských (*) * Toto číslo představuje celkový počet efektů vokální harmonie a funkce Synth Vocoder.
	Jiné		Efekt pro mikrofon: Šumová brána, kompresor, třípásmový ekvalizér Vokální efekt: 23
Styl	Předvolba	Počet stylů	550
		Uváděné styly	491 Pro, 39 Session, 10 Free Play, 10 DJ
		Prstoklad	Jedním prstem, standardní prstoklad, prstoklad s obraty, více prstů, prstoklad s umělou inteligencí, Celá klaviatura, Celá klaviatura s umělou inteligencí
		Ovládání stylu	3 × Předehra, 4 × Hlavní variace, 4 × Mezihra, Přejchod, 3 × Závěr
	Další funkce	Nastavení One Touch (OTS)	4 pro každý styl
		Smyčka akordů	Ano
		Style Section Reset (Reset části stylu)	Ano
Možnosti rozšíření	Kompatibilita		Style File Format (SFF), Style File Format GE (SFF GE)
	Další rejstříky		Ano (přibližně 3 GB)
	Další styly		Ano (interní paměť)
Skladby (MIDI)	Rozšiřující audio styl		Ano (interní paměť)
	Předvolba	Počet přednastavených skladeb	9 ukázkových skladeb, 11 přednastavených skladeb
	Nahrání	Počet stop	16
		Kapacita dat	Přibližně 300 kB na skladbu
		Funkce	Rychlé nahrávání, vícestopé nahrávání, krokové nahrávání
Skladby (audio skladby)	Formátování	Přehrávání	SMF (formáty 0 a 1), XF
		Nahrání	SMF (formát 0)
	Nahrání		přibližně 0,8 GB (80 minut) na skladbu
	Formátování	Přehrávání	WAV (44,1 kHz, 16 bitů, stereo), MP3 (44,1 kHz, 64/96/128/256/320 kb/s, stereo)
		Nahrání	WAV (44,1 kHz, 16 bitů, stereo)
		Přehrávání (Multi)	.aud (původní Genos: smplovací kmitočet 44,1 kHz, 16bitové rozlišení, stereofonní)
		Nahrávání (Multi)	.aud (původní Genos: smplovací kmitočet 44,1 kHz, 16bitové rozlišení, stereofonní)
	Časová délka		Ano
	Posun výšky tónu		Ano
	Zrušení vokálu		Ano

Banky Multi Pad	Počet bank frází Multi Pad		448 bank x 4 tlačítka
	Audio Link		Ano
Funkce	Rejstříky	Harmonie	Ano
		Arpeggio	Ano
		Panelové doznívání	Ano
		Monofonní/Polyfonní	Ano
	Styly	Style Creator	Ano
		Informace OTS	Ano
	Skladby	Funkce zobrazení notového zápisu	Ano
		Funkce zobrazení textu skladby	Ano
		Cvičení/Průvodce	Podle indikátorů, jakákoli klávesa, Karao-Key, vaše tempo
	Banky Multi Pad	Multi Pad Creator	Ano
	Registrační paměť	Počet tlačítek	10
		Ovládání	Registrační sekvence, zablokování
	Seznam skladeb	Počet záznamů	2 500 (max.) záznamů na soubor seznamu skladeb
	Hledat		Ano
	Ukázka		Ano
	Obecné ovládací prvky	Metronom	Ano
		Rozsah tempa	5–500, vyklepané tempo
		Transpozice	-12 – 0 – +12
		Ladění	414,8–440,0–466,8 Hz (přibližně v 0,2Hz krocích)
		Tlačítko pro oktávy	Ano
		Typ ladění	9 typů
		Nastavení dílčí stupnice	Ano
		Různé	Přímý přístup
	Funkce zobrazení textu/obrazku		Ano
	Vlastní pozadí		Ano
	Jiné	Zobrazení displeje na externím monitoru	Ano (pomocí komerčně dostupného grafického USB adaptéru) * Seznam kompatibilních zařízení naleznete na webové stránce „Yamaha Downloads“ (Soubory Yamaha ke stažení). * Genos generuje obraz o rozlišení 800 x 600 pro externí displej. Velikost hlavního displeje Genos je 800 x 480, takže v horní a dolní části obrazu budou vždy prázdné oblasti.
Úložiště a možnosti připojení	Úložiště	Interní paměť (Uživatelská jednotka)	Ano (přibližně 58 GB)
		Externí jednotky	Jednotka flash USB
	Možnosti připojení	Sluchátka	Standardní konektor pro stereofonní sluchátka (SLUCHÁTKA)
		Mikrofon	Ano (konektor Combo), dostupné phantomové napájení (+48 V)
		MIDI rozhraní	MIDI A (IN/OUT), MIDI B (IN/OUT)
		AUX IN	L/L+P, P
		LINE OUT	MAIN (L/L + P, P), SUB (1, 2), SUB (3, 4 / AUX OUT)
		DIGITAL OUT (audio)	Ano (koaxiální)
		PEDÁL	1 (SUSTAIN), 2 (ART.1), 3 (VOLUME), přiřaditelná funkce
		USB K ZAŘÍZENÍ	Ano (x 3)
		USB K HOSTITELI	Ano
		Bezdrátová síť LAN	Ano (*)
			• Standardy: IEEE802.11b/g/n (IEEE802.11n 5 GHz: není kompatibilní) • Rozsah vysílací frekvence (kanály): Modely pro USA a Kanadu: 2 400–2 472 MHz (kanály 1–11) Uživatelé v jiných zemích: 2 400–2 483,5 MHz (kanály 1–13) • Maximální vysokofrekvenční výstupní výkon: 14 dBm • Zabezpečení: WEP, WPA2-PSK(AES), WPA/WPA2 kombinované PSK
			* V některých oblastech nemusí být k dispozici. Podrobnosti získáte u místního prodejce produktů Yamaha.
Zdroj napájení	Automatické vypnutí	Ano	
Dodávané příslušenství		• Uživatelská příručka • Registrace produktu člena online komunity • Napájecí kabel • Notový stojánek, dva úchyty notového stojánu	
Příslušenství prodávané samostatně (V některých oblastech nemusí být k dispozici.)		• Volitelné reproduktory: GNS MS01 • Sluchátka: HPH-50, HPH-100, HPH-150 • Pedálový spínač: FC4A FC5 • Nožní ovladač: FC7 • Bezdrátový adaptér MIDI UD-BT01, MD BT01 • Klávesový stojan: L-7B	

* Tato příručka obsahuje technické údaje platné k datu publikace. Chcete-li získat nejnovější příručku, navštivte webovou stránku společnosti Yamaha a stáhněte si příslušný soubor. Technické údaje, zařízení a samostatně prodávané příslušenství se mohou v různých oblastech lišit. Bližší informace získáte u svého prodejce společnosti Yamaha.

Index

A

AC IN.....	23
Akce (seznam skladeb)	97
Akordický	76
Arpeggio	57
Audioskladba	72
Auto Power Off (Automatické vypnutí)	24
Automatická úspora energie	24, 25
Automatické vypnutí	25
AUX IN	109

B

Banka registrační paměti	31, 92
Bezdrátová síť LAN.....	112

C

Celá klaviatura s umělou inteligencí	46
---	----

Č

Časová délka	80
Část klaviatury	16, 48

D

Další	78
Data List.....	10
Datový ovladač	35
Delete	39
Dělicí bod	49
DIGITAL OUT	109
Displej pro nastavení partu rejstříku.....	29
Displej pro volbu souborů	32
DOLNÍ	48
Dolní	51
Doprovod	44
Dotyková obrazovka	34
Doznívání	67
Dozvuk	87
Duální přehrávač	16, 73, 78

E

Efekt	87
Efekt pro mikrofon	16
EQ (Hlavní ekvalizér)	102
EQ (pro jednotlivé party)	87

F

Filtr	87
Fingered	46

Formátování	112
Fráze Multi Pad s funkcí Audio Link	59

G

Grafický USB adaptér	114
----------------------------	-----

H

Harmonie (Harmonie klaviatury)	56
Harmonie (Vokální harmonie)	76, 85
Harmonie klaviatury	56
Hlasitost (hlavní hlasitost)	23
Hlasitost (pro každý part)	87
Hlavní část (Styl)	65
Hlavní displej.....	26, 28, 30
Hlavní kompresor	102
Hledat	39
HORNÍ	48
Horní	51
Hovor	85
Hudební notace	83

CH

Chord Cancel.....	46
Chorus	87

I

iPhone/iPad	112
iPhone/iPad Connection Manual	10

J

Jazyk.....	24
Jednotka flash USB	111
Jezdce LIVE CONTROL	62
Jméno majitele.....	24
Joystick.....	66

K

Kanál (styl, skladba MIDI)	88
Kolečka LIVE CONTROL.....	62
Kompatibilita souborů skladeb	72
Kompresor	102
Kopírování.....	38

L

Ladění	61
LED (Lighting Buttons)	25
LINE OUT	108

M

Master EQ (Hlavní ekvalizér)	102
Metronom	41
MIDI rozhraní	112, 113
Mikrofon.....	20, 85, 106
Mixážní pult.....	86
Modulace	66
MODULATION HOLD	67
MP3	72
Multi Pad.....	16, 59, 70

N

Nabídka.....	33, 116
Nahrávání.....	17, 90
Napájení.....	23
Nastavení jedním stiskem	47
Název záznamu (seznam skladeb) ..	97
Notový stojánek	20
Notový zápis	83
Nožní ovladač	63, 110

O

Oblast detekce akordů	51
Oblíbené	32, 39
Obnova nastavení výrobce	104
Obnovení	105
Ohyb tónu	66
One Touch Setting.....	60
Opakování A-B	80
Operace prováděné s počítačem ...	10

P

Pedálový spínač.....	63, 110
Playlist (Seznam skladeb)	96
Počítač	113
Podržení levé	49
Poloha rejstříku	53
Postupné zesílení/zeslabení.....	65
Posun výšky tónu	80
Posunout dopředu	78
Posunutí skladby zpět	78
Preset (Předvolba)	32
Prolínací ovladač	85
Propojení OTS	65
Předehra (Styl)	64
Předchozí.....	78
Přehrát/pozastavit.....	78
Přehrávání (Multi Pad).....	70
Přehrávání (Skladba).....	78
Přehrávání (Styl)	64
Přehrávání smyčky.....	82
Přechod (Styl)	65, 66

Přejmenování	38
Přesouvání	38
Připojení	106
Přímý přístup.....	36, 120
Príslušenství.....	9

R

Referenční příručka.....	10
Registrační paměť.....	17, 92
Registrační sekvence.....	31
Rejstřík	16, 52, 89
Rejstřík bicích, SFX.....	52
Rejstřík orchestru.....	54
Rejstřík S.Art, S.Art2 (Super Articulation).....	52
Rejstřík Super Articulation	67
Rejstřík varhan	53
Rotary Sp/Assignable	63
Rozdělení klaviatury	48
Rozšiřující balíčky	103
Ruční bas	51

Ř

Řešení problémů.....	122
----------------------	-----

S

Seznam skladeb	16, 17, 73, 92
Shoda akordů	70
Skladba	16, 72
Skladba MIDI	72
Složka	38
Sluchátka	22
Song List.....	78
Soubor	32
Styl	16, 44
Style Section Reset (Reset části stylu)	65
Svítilící tlačítka	25, 26
Synchronizované spuštění (Multi Pad).....	71
Synchronizované spuštění (skladby MIDI).....	79
Synchronizované spuštění (styl).....	64
Synchronizované zastavení (styl)	64
Synth Vocoder	77

T

TAP TEMPO	46
Technické údaje.....	125
TEMPO.....	46
Text	84
Text skladby.....	84
Tlačítka ASSIGNABLE	100
Tlačítka brány.....	28
Transpozice	61
Typ prstokladu	46

Typ prstokladu akordu.....	46
Typ přiřazení jezdce.....	27, 62
Typ přiřazení kolečka	27, 62

U

Ukázka	36
Ukládání	37
UPPER OCTAVE.....	61
User (Uživatel).....	32

V

Vocoder	76
Vocoder-mono	76
Vokální harmonie	76, 85
Volitelné reproduktory.....	118
Vrstva	48
Vyvážení.....	87

W

WAV	72
-----------	----

Z

Zadání znaku	40
Zavření	33
Záloha	105
Zámek panelu	41
Zámek parametrů	101
Zástupce.....	30, 100
Závěr (styl).....	64
Záznam seznamu skladeb	96
Značka fráze	79
Značka pozice ve skladbě	81
Zobrazení LIVE CONTROL.....	26, 27
Zrušení vokálu.....	80

GNU GENERAL PUBLIC LICENSE

Version 2, June 1991

Copyright © 1989, 1991 Free Software Foundation, Inc., 51 Franklin Street, Fifth Floor, Boston, MA 02110-1301 USA
Everyone is permitted to copy and distribute verbatim copies of this license document, but changing it is not allowed.

Preamble

The licenses for most software are designed to take away your freedom to share and change it. By contrast, the GNU General Public License is intended to guarantee your freedom to share and change free software—to make sure the software is free for all its users. This General Public License applies to most of the Free Software Foundation's software and to any other program whose authors commit to using it. (Some other Free Software Foundation software is covered by the GNU Lesser General Public License instead.) You can apply it to your programs, too.

When we speak of free software, we are referring to freedom, not price. Our General Public Licenses are designed to make sure that you have the freedom to distribute copies of free software (and charge for this service if you wish), that you receive source code or can get it if you want it, that you can change the software or use pieces of it in new free programs; and that you know you can do these things.

To protect your rights, we need to make restrictions that forbid anyone to deny you these rights or to ask you to surrender the rights. These restrictions translate to certain responsibilities for you if you distribute copies of the software, or if you modify it.

For example, if you distribute copies of such a program, whether gratis or for a fee, you must give the recipients all the rights that you have. You must make sure that they, too, receive or can get the source code. And you must show them these terms so they know their rights.

We protect your rights with two steps: (1) copyright the software, and (2) offer you this license which gives you legal permission to copy, distribute and/or modify the software.

Also, for each author's protection and ours, we want to make certain that everyone understands that there is no warranty for this free software. If the software is modified by someone else and passed on, we want its recipients to know that what they have is not the original, so that any problems introduced by others will not reflect on the original authors' reputations.

Finally, any free program is threatened constantly by software patents. We wish to avoid the danger that redistributors of a free program will individually obtain patent licenses, in effect making the program proprietary. To prevent this, we have made it clear that any patent must be licensed for everyone's free use or not licensed at all.

The precise terms and conditions for copying, distribution and modification follow.

GNU GENERAL PUBLIC LICENSE TERMS AND CONDITIONS FOR COPYING, DISTRIBUTION AND MODIFICATION

0. This License applies to any program or other work which contains a notice placed by the copyright holder saying it may be distributed under the terms of this General Public License. The "Program", below, refers to any such program or work, and a "work based on the Program" means either the Program or any derivative work under copyright law: that is to say, a work containing the Program or a portion of it, either verbatim or with modifications and/or translated into another language. (Hereinafter, translation is included without limitation in the term "modification.") Each licensee is addressed as "you".

Activities other than copying, distribution and modification are not covered by this License; they are outside its scope. The act of running the Program is not restricted, and the output from the Program is covered only if its contents constitute a work based on the Program (independent of having been made by running the Program). Whether that is true depends on what the Program does.

1. You may copy and distribute verbatim copies of the Program's source code as you receive it, in any medium, provided that you conspicuously and appropriately publish on each copy an appropriate copyright notice and disclaimer of warranty; keep intact all the notices that refer to this License and to the absence of any warranty; and give any other recipients of the Program a copy of this License along with the Program.

You may charge a fee for the physical act of transferring a copy, and you may at your option offer warranty protection in exchange for a fee.

2. You may modify your copy or copies of the Program or any portion of it, thus forming a work based on the Program, and copy and distribute such modifications or work under the terms of Section 1 above, provided that you also meet all of these conditions:

- a)** You must cause the modified files to carry prominent notices stating that you changed the files and the date of any change.
- b)** You must cause any work that you distribute or publish, that in whole or in part contains or is derived from the Program or any part thereof, to be licensed as a whole at no charge to all third parties under the terms of this License.
- c)** If the modified program normally reads commands interactively when run, you must cause it, when started running for such interactive use in the most ordinary way, to print or display an announcement including an appropriate copyright notice and a notice that there is no warranty (or else, saying that you provide a warranty) and that users may redistribute the program under these conditions, and telling the user how to view a copy of this License. (Exception: if the Program itself is interactive but does not normally print such an announcement, your work based on the Program is not required to print an announcement.)

These requirements apply to the modified work as a whole. If identifiable sections of that work are not derived from the Program, and can be reasonably considered independent and separate works in themselves, then this License, and its terms, do not apply to those sections when you distribute them as separate works. But when you distribute the same sections as part of a whole which is a work based on the Program, the distribution of the whole must be on the terms of this License, whose permissions for other licensees extend to the entire whole, and thus to each and every part regardless of who wrote it.

Thus, it is not the intent of this section to claim rights or contest your rights to work written entirely by you; rather, the intent is to exercise the right to control the distribution of derivative or collective works based on the Program.

In addition, mere aggregation of another work not based on the Program with the Program (or with a work based on the Program) on a volume of a storage or distribution medium does not bring the other work under the scope of this License.

3. You may copy and distribute the Program (or a work based on it, under Section 2) in object code or executable form under the terms of Sections 1 and 2 above provided that you also do one of the following:

- a)** Accompany it with the complete corresponding machine-readable source code, which must be distributed under the terms of Sections 1 and 2 above on a medium customarily used for software interchange; or,
- b)** Accompany it with a written offer, valid for at least three years, to give any third party, for a charge no more than your cost of physically performing source distribution, a complete machine-readable copy of the corresponding source code, to be distributed under the terms of Sections 1 and 2 above on a medium customarily used for software interchange; or,
- c)** Accompany it with the information you received as to the offer to distribute corresponding source code. (This alternative is allowed only for noncommercial distribution and only if you received the program in object code or executable form with such an offer, in accord with Subsection b above.)

The source code for a work means the preferred form of the work for making modifications to it. For an executable work, complete source code means all the source code for all modules it contains, plus any associated interface definition files, plus the scripts used to control compilation and installation of the executable. However, as a special exception, the source code distributed need not include anything that is normally distributed (in either source or binary form) with the major components (compiler, kernel, and so on) of the operating system on which the executable runs, unless that component itself accompanies the executable.

If distribution of executable or object code is made by offering access to copy from a designated place, then offering equivalent access to copy the source code from the same place counts as distribution of the source code, even though third parties are not compelled to copy the source along with the object code.

4. You may not copy, modify, sublicense, or distribute the Program except as expressly provided under this License. Any attempt otherwise to copy, modify, sublicense or distribute the Program is void, and will automatically terminate your rights under this License. However, parties who have received copies, or rights, from you under this License will not have their licenses terminated so long as such parties remain in full compliance.
5. You are not required to accept this License, since you have not signed it. However, nothing else grants you permission to modify or distribute the Program or its derivative works. These actions are prohibited by law if you do not accept this License. Therefore, by modifying or distributing the Program (or any work based on the Program), you indicate your acceptance of this License to do so, and all its terms and conditions for copying, distributing or modifying the Program or works based on it.
6. Each time you redistribute the Program (or any work based on the Program), the recipient automatically receives a license from the original licensor to copy, distribute or modify the Program subject to these terms and conditions. You may not impose any further restrictions on the recipients' exercise of the rights granted herein. You are not responsible for enforcing compliance by third parties to this License.
7. If, as a consequence of a court judgment or allegation of patent infringement or for any other reason (not limited to patent issues), conditions are imposed on you (whether by court order, agreement or otherwise) that contradict the conditions of this License, they do not excuse you from the conditions of this License. If you cannot distribute so as to satisfy simultaneously your obligations under this License and any other pertinent obligations, then as a consequence you may not distribute the Program at all. For example, if a patent license would not permit royalty-free redistribution of the Program by all those who receive copies directly or indirectly through you, then the only way you could satisfy both it and this License would be to refrain entirely from distribution of the Program.

If any portion of this section is held invalid or unenforceable under any particular circumstance, the balance of the section is intended to apply and the section as a whole is intended to apply in other circumstances.

It is not the purpose of this section to induce you to infringe any patents or other property right claims or to contest validity of any such claims; this section has the sole purpose of protecting the integrity of the free software distribution system, which is implemented by public license practices. Many people have made generous contributions to the wide range of software distributed through that system in reliance on consistent application of that system; it is up to the author/donor to decide if he or she is willing to distribute software through any other system and a licensee cannot impose that choice.

This section is intended to make thoroughly clear what is believed to be a consequence of the rest of this License.

8. If the distribution and/or use of the Program is restricted in certain countries either by patents or by copyrighted interfaces, the original copyright holder who places the Program under this License may add an explicit geographical distribution limitation excluding those countries, so that distribution is permitted only in or among countries not thus excluded. In such case, this License incorporates the limitation as if written in the body of this License.
9. The Free Software Foundation may publish revised and/or new versions of the General Public License from time to time. Such new versions will be similar in spirit to the present version, but may differ in detail to address new problems or concerns.

Each version is given a distinguishing version number. If the Program specifies a version number of this License which applies to it and "any later version", you have the option of following the terms and conditions either of that version or of any later version published by the Free Software Foundation. If the Program does not specify a version number of this License, you may choose any version ever published by the Free Software Foundation.
10. If you wish to incorporate parts of the Program into other free programs whose distribution conditions are different, write to the author to ask for permission. For software which is copyrighted by the Free Software Foundation, write to the Free Software Foundation; we sometimes make exceptions for this. Our decision will be guided by the two goals of preserving the free status of all derivatives of our free software and of promoting the sharing and reuse of software generally.

NO WARRANTY

11. BECAUSE THE PROGRAM IS LICENSED FREE OF CHARGE, THERE IS NO WARRANTY FOR THE PROGRAM, TO THE EXTENT PERMITTED BY APPLICABLE LAW. EXCEPT WHEN OTHERWISE STATED IN WRITING THE COPYRIGHT HOLDERS AND/OR OTHER PARTIES PROVIDE THE PROGRAM "AS IS" WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EITHER EXPRESSED OR IMPLIED, INCLUDING, BUT

NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. THE ENTIRE RISK AS TO THE QUALITY AND PERFORMANCE OF THE PROGRAM IS WITH YOU. SHOULD THE PROGRAM PROVE DEFECTIVE, YOU ASSUME THE COST OF ALL NECESSARY SERVICING, REPAIR OR CORRECTION.

12. IN NO EVENT UNLESS REQUIRED BY APPLICABLE LAW OR AGREED TO IN WRITING WILL ANY COPYRIGHT HOLDER, OR ANY OTHER PARTY WHO MAY MODIFY AND/OR REDISTRIBUTE THE PROGRAM AS PERMITTED ABOVE, BE LIABLE TO YOU FOR DAMAGES, INCLUDING ANY GENERAL, SPECIAL, INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES ARISING OUT OF THE USE OR INABILITY TO USE THE PROGRAM (INCLUDING BUT NOT LIMITED TO LOSS OF DATA OR DATA BEING RENDERED INACCURATE OR LOSSES SUSTAINED BY YOU OR THIRD PARTIES OR A FAILURE OF THE PROGRAM TO OPERATE WITH ANY OTHER PROGRAMS), EVEN IF SUCH HOLDER OR OTHER PARTY HAS BEEN ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGES.

END OF TERMS AND CONDITIONS

How to Apply These Terms to Your New Programs

If you develop a new program, and you want it to be of the greatest possible use to the public, the best way to achieve this is to make it free software which everyone can redistribute and change under these terms.

To do so, attach the following notices to the program. It is safest to attach them to the start of each source file to most effectively convey the exclusion of warranty; and each file should have at least the "copyright" line and a pointer to where the full notice is found.

<one line to give the program's name and a brief idea of what it does.>
Copyright © <year> <name of author>

This program is free software; you can redistribute it and/or modify it under the terms of the GNU General Public License as published by the Free Software Foundation; either version 2 of the License, or (at your option) any later version.

This program is distributed in the hope that it will be useful, but WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY or FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. See the GNU General Public License for more details.

You should have received a copy of the GNU General Public License along with this program; if not, write to the Free Software Foundation, Inc., 51 Franklin Street, Fifth Floor, Boston, MA 02110-1301 USA.

Also add information on how to contact you by electronic and paper mail.

If the program is interactive, make it output a short notice like this when it starts in an interactive mode:

Gnomovision version 69, Copyright © year name of author
Gnomovision comes with ABSOLUTELY NO WARRANTY; for details type 'show w'. This is free software, and you are welcome to redistribute it under certain conditions; type 'show c' for details.

The hypothetical commands 'show w' and 'show c' should show the appropriate parts of the General Public License. Of course, the commands you use may be called something other than 'show w' and 'show c'; they could even be mouse-clicks or menu items—whatever suits your program.

You should also get your employer (if you work as a programmer) or your school, if any, to sign a "copyright disclaimer" for the program, if necessary. Here is a sample; alter the names:

Yoyodyne, Inc., hereby disclaims all copyright interest in the program 'Gnomovision' (which makes passes at compilers) written by James Hacker.

<signature of Ty Coon>, 1 April 1989
Ty Coon, President of Vice

This General Public License does not permit incorporating your program into proprietary programs. If your program is a subroutine library, you may consider it more useful to permit linking proprietary applications with the library. If this is what you want to do, use the GNU Lesser General Public License instead of this License.

GNU LESSER GENERAL PUBLIC LICENSE

Version 2.1, February 1999

Copyright © 1991, 1999 Free Software Foundation, Inc., 51 Franklin Street, Fifth Floor, Boston, MA 02110-1301 USA
Everyone is permitted to copy and distribute verbatim copies of this license document, but changing it is not allowed.

[This is the first released version of the Lesser GPL.

It also counts as the successor of the GNU Library Public License, version 2, hence the version number 2.1.]

Preamble

The licenses for most software are designed to take away your freedom to share and change it. By contrast, the GNU General Public Licenses are intended to guarantee your freedom to share and change free software—to make sure the software is free for all its users.

This license, the Lesser General Public License, applies to some specially designated software packages—typically libraries—of the Free Software Foundation and other authors who decide to use it. You can use it too, but we suggest you first think carefully about whether this license or the ordinary General Public License is the better strategy to use in any particular case, based on the explanations below.

When we speak of free software, we are referring to freedom of use, not price. Our General Public Licenses are designed to make sure that you have the freedom to distribute copies of free software (and charge for this service if you wish); that you receive source code or can get it if you want it; that you can change the software and use pieces of it in new free programs; and that you are informed that you can do these things.

To protect your rights, we need to make restrictions that forbid distributors to deny you these rights or to ask you to surrender these rights. These restrictions translate to certain responsibilities for you if you distribute copies of the library or if you modify it.

For example, if you distribute copies of the library, whether gratis or for a fee, you must give the recipients all the rights that we gave you. You must make sure that they, too, receive or can get the source code. If you link other code with the library, you must provide complete object files to the recipients, so that they can relink them with the library after making changes to the library and recompiling it. And you must show them these terms so they know their rights.

We protect your rights with a two-step method: (1) we copyright the library, and (2) we offer you this license, which gives you legal permission to copy, distribute and/or modify the library.

To protect each distributor, we want to make it very clear that there is no warranty for the free library. Also, if the library is modified by someone else and passed on, the recipients should know that what they have is not the original version, so that the original author's reputation will not be affected by problems that might be introduced by others.

Finally, software patents pose a constant threat to the existence of any free program. We wish to make sure that a company cannot effectively restrict the users of a free program by obtaining a restrictive license from a patent holder. Therefore, we insist that any patent license obtained for a version of the library must be consistent with the full freedom of use specified in this license.

Most GNU software, including some libraries, is covered by the ordinary GNU General Public License. This license, the GNU Lesser General Public License, applies to certain designated libraries, and is quite different from the ordinary General Public License. We use this license for certain libraries in order to permit linking those libraries into non-free programs.

When a program is linked with a library, whether statically or using a shared library, the combination of the two is legally speaking a combined work, a derivative of the original library. The ordinary General Public License therefore permits such linking only if the entire combination fits its criteria of freedom. The Lesser General Public License permits more lax criteria for linking other code with the library.

We call this license the “Lesser” General Public License because it does Less to protect the user's freedom than the ordinary General Public License. It also provides other free software developers Less of an advantage over competing non-free programs. These disadvantages are the reason we use the ordinary General Public License for many libraries. However, the Lesser license provides advantages in certain special circumstances.

For example, on rare occasions, there may be a special need to encourage the widest possible use of a certain library, so that it becomes a de-facto standard. To achieve this, non-free programs must be allowed to use the library. A more frequent case is that a free library does the same job as widely used non-free libraries. In this case, there is little to gain by limiting the free library to free software only, so we use the Lesser General Public License.

In other cases, permission to use a particular library in non-free programs enables a greater number of people to use a large body of free software. For example, permission to use the GNU C Library in non-free programs enables many more people to use the whole GNU operating system, as well as its variant, the GNU/Linux operating system.

Although the Lesser General Public License is Less protective of the users' freedom, it does ensure that the user of a program that is linked with the Library has the freedom and the wherewithal to run that program using a modified version of the Library.

The precise terms and conditions for copying, distribution and modification follow. Pay close attention to the difference between a “work based on the library” and a “work that uses the library”. The former contains code derived from the library, whereas the latter must be combined with the library in order to run.

GNU LESSER GENERAL PUBLIC LICENSE TERMS AND CONDITIONS FOR COPYING, DISTRIBUTION AND MODIFICATION

0. This License Agreement applies to any software library or other program which contains a notice placed by the copyright holder or other authorized party saying it may be distributed under the terms of this Lesser General Public License (also called “this License”). Each licensee is addressed as “you”.

A “library” means a collection of software functions and/or data prepared so as to be conveniently linked with application programs (which use some of those functions and data) to form executables.

The “Library”, below, refers to any such software library or work which has been distributed under these terms. A “work based on the Library” means either the Library or any derivative work under copyright law: that is to say, a work containing the Library or a portion of it, either verbatim or with modifications and/or translated straightforwardly into another language. (Hereinafter, translation is included without limitation in the term “modification”.)

“Source code” for a work means the preferred form of the work for making modifications to it. For a library, complete source code means all the source code for all modules it contains, plus any associated interface definition files, plus the scripts used to control compilation and installation of the library.

Activities other than copying, distribution and modification are not covered by this License; they are outside its scope. The act of running a program using the Library is not restricted, and output from such a program is covered only if its contents constitute a work based on the Library (independent of the use of the Library in a tool for writing it). Whether that is true depends on what the Library does and what the program that uses the Library does.

1. You may copy and distribute verbatim copies of the Library's complete source code as you receive it, in any medium, provided that you conspicuously and appropriately publish on each copy an appropriate copyright notice and disclaimer of warranty; keep intact all the notices that refer to this License and to the absence of any warranty; and distribute a copy of this License along with the Library.

You may charge a fee for the physical act of transferring a copy, and you may at your option offer warranty protection in exchange for a fee.

2. You may modify your copy or copies of the Library or any portion of it, thus forming a work based on the Library, and copy and distribute such modifications or work under the terms of Section 1 above, provided that you also meet all of these conditions:

- a) The modified work must itself be a software library.
- b) You must cause the files modified to carry prominent notices stating that you changed the files and the date of any change.
- c) You must cause the whole of the work to be licensed at no charge to all third parties under the terms of this License.

- d) If a facility in the modified Library refers to a function or a table of data to be supplied by an application program that uses the facility, other than as an argument passed when the facility is invoked, then you must make a good faith effort to ensure that, in the event an application does not supply such function or table, the facility still operates, and performs whatever part of its purpose remains meaningful.

(For example, a function in a library to compute square roots has a purpose that is entirely well-defined independent of the application. Therefore, Subsection 2d requires that any application-supplied function or table used by this function must be optional: if the application does not supply it, the square root function must still compute square roots.)

These requirements apply to the modified work as a whole. If identifiable sections of that work are not derived from the Library, and can be reasonably considered independent and separate works in themselves, then this License, and its terms, do not apply to those sections when you distribute them as separate works. But when you distribute the same sections as part of a whole which is a work based on the Library, the distribution of the whole must be on the terms of this License, whose permissions for other licensees extend to the entire whole, and thus to each and every part regardless of who wrote it.

Thus, it is not the intent of this section to claim rights or contest your rights to work written entirely by you; rather, the intent is to exercise the right to control the distribution of derivative or collective works based on the Library.

In addition, mere aggregation of another work not based on the Library with the Library (or with a work based on the Library) on a volume of a storage or distribution medium does not bring the other work under the scope of this License.

3. You may opt to apply the terms of the ordinary GNU General Public License instead of this License to a given copy of the Library. To do this, you must alter all the notices that refer to this License, so that they refer to the ordinary GNU General Public License, version 2, instead of to this License. (If a newer version than version 2 of the ordinary GNU General Public License has appeared, then you can specify that version instead if you wish.) Do not make any other change in these notices.

Once this change is made in a given copy, it is irreversible for that copy, so the ordinary GNU General Public License applies to all subsequent copies and derivative works made from that copy.

This option is useful when you wish to copy part of the code of the Library into a program that is not a library.

4. You may copy and distribute the Library (or a portion or derivative of it, under Section 2) in object code or executable form under the terms of Sections 1 and 2 above provided that you accompany it with the complete corresponding machine-readable source code, which must be distributed under the terms of Sections 1 and 2 above on a medium customarily used for software interchange.

If distribution of object code is made by offering access to copy from a designated place, then offering equivalent access to copy the source code from the same place satisfies the requirement to distribute the source code, even though third parties are not compelled to copy the source along with the object code.

5. A program that contains no derivative of any portion of the Library, but is designed to work with the Library by being compiled or linked with it, is called a “work that uses the Library”. Such a work, in isolation, is not a derivative work of the Library, and therefore falls outside the scope of this License.

However, linking a “work that uses the Library” with the Library creates an executable that is a derivative of the Library (because it contains portions of the Library), rather than a “work that uses the library”. The executable is therefore covered by this License. Section 6 states terms for distribution of such executables.

When a “work that uses the Library” uses material from a header file that is part of the Library, the object code for the work may be a derivative work of the Library even though the source code is not. Whether this is true is especially significant if the work can be linked without the Library, or if the work is itself a library. The threshold for this to be true is not precisely defined by law.

If such an object file uses only numerical parameters, data structure layouts and accessors, and small macros and small inline functions (ten lines or less in length), then the use of the object file is unrestricted, regardless of whether it is legally a derivative work. (Executables containing this object code plus portions of the Library will still fall under Section 6.)

Otherwise, if the work is a derivative of the Library, you may distribute the object code for the work under the terms of Section 6. Any

executables containing that work also fall under Section 6, whether or not they are linked directly with the Library itself.

6. As an exception to the Sections above, you may also combine or link a “work that uses the Library” with the Library to produce a work containing portions of the Library, and distribute that work under terms of your choice, provided that the terms permit modification of the work for the customer's own use and reverse engineering for debugging such modifications.

You must give prominent notice with each copy of the work that the Library is used in it and that the Library and its use are covered by this License. You must supply a copy of this License. If the work during execution displays copyright notices, you must include the copyright notice for the Library among them, as well as a reference directing the user to the copy of this License. Also, you must do one of these things:

- a) Accompany the work with the complete corresponding machine-readable source code for the Library including whatever changes were used in the work (which must be distributed under Sections 1 and 2 above); and, if the work is an executable linked with the Library, with the complete machine-readable “work that uses the Library”, as object code and/or source code, so that the user can modify the Library and then relink to produce a modified executable containing the modified Library. (It is understood that the user who changes the contents of definitions files in the Library will not necessarily be able to recompile the application to use the modified definitions.)

- b) Use a suitable shared library mechanism for linking with the Library. A suitable mechanism is one that (1) uses at run time a copy of the library already present on the user's computer system, rather than copying library functions into the executable, and (2) will operate properly with a modified version of the library, if the user installs one, as long as the modified version is interface-compatible with the version that the work was made with.

- c) Accompany the work with a written offer, valid for at least three years, to give the same user the materials specified in Subsection 6a, above, for a charge no more than the cost of performing this distribution.

- d) If distribution of the work is made by offering access to copy from a designated place, offer equivalent access to copy the above specified materials from the same place.

- e) Verify that the user has already received a copy of these materials or that you have already sent this user a copy.

For an executable, the required form of the “work that uses the Library” must include any data and utility programs needed for reproducing the executable from it. However, as a special exception, the materials to be distributed need not include anything that is normally distributed (in either source or binary form) with the major components (compiler, kernel, and so on) of the operating system on which the executable runs, unless that component itself accompanies the executable.

It may happen that this requirement contradicts the license restrictions of other proprietary libraries that do not normally accompany the operating system. Such a contradiction means you cannot use both them and the Library together in an executable that you distribute.

7. You may place library facilities that are a work based on the Library side-by-side in a single library together with other library facilities not covered by this License, and distribute such a combined library, provided that the separate distribution of the work based on the Library and of the other library facilities is otherwise permitted, and provided that you do these two things:

- a) Accompany the combined library with a copy of the same work based on the Library, uncombined with any other library facilities. This must be distributed under the terms of the Sections above.

- b) Give prominent notice with the combined library of the fact that part of it is a work based on the Library, and explaining where to find the accompanying uncombined form of the same work.

8. You may not copy, modify, sublicense, link with, or distribute the Library except as expressly provided under this License. Any attempt otherwise to copy, modify, sublicense, link with, or distribute the Library is void, and will automatically terminate your rights under this License. However, parties who have received copies, or rights, from you under this License will not have their licenses terminated so long as such parties remain in full compliance.

9. You are not required to accept this License, since you have not signed it. However, nothing else grants you permission to modify or distribute the Library or its derivative works. These actions are prohibited by law if you do not accept this License. Therefore, by modifying or distributing the Library (or any work based on the Library), you indicate your acceptance of this License to do so, and all its terms and conditions for copying, distributing or modifying the Library or works based on it.

10. Each time you redistribute the Library (or any work based on the Library), the recipient automatically receives a license from the original licensor to copy, distribute, link with or modify the Library subject to these terms and conditions. You may not impose any further restrictions on the recipients' exercise of the rights granted herein. You are not responsible for enforcing compliance by third parties with this License.

11. If, as a consequence of a court judgment or allegation of patent infringement or for any other reason (not limited to patent issues), conditions are imposed on you (whether by court order, agreement or otherwise) that contradict the conditions of this License, they do not excuse you from the conditions of this License. If you cannot distribute so as to satisfy simultaneously your obligations under this License and any other pertinent obligations, then as a consequence you may not distribute the Library at all. For example, if a patent license would not permit royalty-free redistribution of the Library by all those who receive copies directly or indirectly through you, then the only way you could satisfy both it and this License would be to refrain entirely from distribution of the Library.

If any portion of this section is held invalid or unenforceable under any particular circumstance, the balance of the section is intended to apply, and the section as a whole is intended to apply in other circumstances.

It is not the purpose of this section to induce you to infringe any patents or other property right claims or to contest validity of any such claims; this section has the sole purpose of protecting the integrity of the free software distribution system which is implemented by public license practices. Many people have made generous contributions to the wide range of software distributed through that system in reliance on consistent application of that system; it is up to the author/donor to decide if he or she is willing to distribute software through any other system and a licensee cannot impose that choice.

This section is intended to make thoroughly clear what is believed to be a consequence of the rest of this License.

12. If the distribution and/or use of the Library is restricted in certain countries either by patents or by copyrighted interfaces, the original copyright holder who places the Library under this License may add an explicit geographical distribution limitation excluding those countries, so that distribution is permitted only in or among countries not thus excluded. In such case, this License incorporates the limitation as if written in the body of this License.

13. The Free Software Foundation may publish revised and/or new versions of the Lesser General Public License from time to time. Such new versions will be similar in spirit to the present version, but may differ in detail to address new problems or concerns.

Each version is given a distinguishing version number. If the Library specifies a version number of this License which applies to it and "any later version", you have the option of following the terms and conditions either of that version or of any later version published by the Free Software Foundation. If the Library does not specify a license version number, you may choose any version ever published by the Free Software Foundation.

14. If you wish to incorporate parts of the Library into other free programs whose distribution conditions are incompatible with these, write to the author to ask for permission. For software which is copyrighted by the Free Software Foundation, write to the Free Software Foundation; we sometimes make exceptions for this. Our decision will be guided by the two goals of preserving the free status of all derivatives of our free software and of promoting the sharing and reuse of software generally.

NO WARRANTY

15. BECAUSE THE LIBRARY IS LICENSED FREE OF CHARGE, THERE IS NO WARRANTY FOR THE LIBRARY, TO THE EXTENT PERMITTED BY APPLICABLE LAW. EXCEPT WHEN OTHERWISE STATED IN WRITING THE COPYRIGHT HOLDERS AND/OR OTHER PARTIES PROVIDE THE LIBRARY "AS IS" WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EITHER EXPRESSED OR IMPLIED, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. THE ENTIRE RISK AS TO THE QUALITY AND PERFORMANCE OF THE LIBRARY IS WITH YOU. SHOULD THE LIBRARY PROVE DEFECTIVE, YOU ASSUME THE COST OF ALL NECESSARY SERVICING, REPAIR OR CORRECTION.

16. IN NO EVENT UNLESS REQUIRED BY APPLICABLE LAW OR AGREED TO IN WRITING WILL ANY COPYRIGHT HOLDER, OR ANY OTHER PARTY WHO MAY MODIFY AND/OR REDISTRIBUTE THE LIBRARY AS PERMITTED ABOVE, BE LIABLE TO YOU FOR DAMAGES, INCLUDING ANY GENERAL, SPECIAL, INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES ARISING OUT OF THE USE OR INABILITY TO USE THE LIBRARY (INCLUDING BUT NOT LIMITED TO LOSS OF DATA OR DATA BEING RENDERED INACCURATE OR

LOSSES SUSTAINED BY YOU OR THIRD PARTIES OR A FAILURE OF THE LIBRARY TO OPERATE WITH ANY OTHER SOFTWARE), EVEN IF SUCH HOLDER OR OTHER PARTY HAS BEEN ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGES.

END OF TERMS AND CONDITIONS

How to Apply These Terms to Your New Libraries

If you develop a new library, and you want it to be of the greatest possible use to the public, we recommend making it free software that everyone can redistribute and change. You can do so by permitting redistribution under these terms (or, alternatively, under the terms of the ordinary General Public License).

To apply these terms, attach the following notices to the library. It is safest to attach them to the start of each source file to most effectively convey the exclusion of warranty; and each file should have at least the "copyright" line and a pointer to where the full notice is found.

<one line to give the library's name and a brief idea of what it does.>
Copyright © <year> <name of author>

This library is free software; you can redistribute it and/or modify it under the terms of the GNU Lesser General Public License as published by the Free Software Foundation; either version 2.1 of the License, or (at your option) any later version.

This library is distributed in the hope that it will be useful, but WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY or FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. See the GNU Lesser General Public License for more details.

You should have received a copy of the GNU Lesser General Public License along with this library; if not, write to the Free Software Foundation, Inc., 51 Franklin Street, Fifth Floor, Boston, MA 02110-1301 USA

Also add information on how to contact you by electronic and paper mail.

You should also get your employer (if you work as a programmer) or your school, if any, to sign a "copyright disclaimer" for the library, if necessary. Here is a sample; alter the names:

Yoyodyne, Inc., hereby disclaims all copyright interest in the library 'Frob' (a library for tweaking knobs) written by James Random Hacker.

<signature of Ty Coon>, 1 April 1990
Ty Coon, President of Vice

That's all there is to it!

Poznámka k distribuci zdrojového kódu

Po dobu tří let od konečného odeslání výrobcem můžete od společnosti Yamaha požadovat zdrojový kód pro jakékoli části produktu, které jsou licencovány pod obecnou veřejnou licenci GNU nebo menší obecnou veřejnou licenci GNU písemně na adrese jedné z kanceláří společnosti Yamaha uvedených na konci této uživatelské příručky.

Zdrojový kód bude poskytnut zdarma, můžeme však požadovat, abyste společnosti Yamaha uhradili náklady spojené s doručením zdrojového kódu.

- Všimněte si, že neneseme žádnou odpovědnost za jakékoli škody způsobené změnami (přidavky/odstraněními) softwaru u tohoto produktu třetí stranou jinou než je společnost Yamaha (či stranou oprávněnou společností Yamaha).
- Pověšme si, že za opětovné použití zdrojového kódu uvolněného do veřejné domény společností Yamaha neručíme a společnost Yamaha neneseme žádnou odpovědnost za zdrojový kód.
- Zdrojový kód lze stáhnout z následující adresy:
<https://download.yamaha.com/sourcecodes/ekb/>

libpng

This copy of the libpng notices is provided for your convenience. In case of any discrepancy between this copy and the notices in the file png.h that is included in the libpng distribution, the latter shall prevail.

COPYRIGHT NOTICE, DISCLAIMER, and LICENSE:

If you modify libpng you may insert additional notices immediately following this sentence.

This code is released under the libpng license.

libpng versions 1.0.7, July 1, 2000 through 1.6.28, January 5, 2017 are Copyright (c) 2000-2002, 2004, 2006-2017 Glenn Randers-Pehrson, are derived from libpng-1.0.6, and are distributed according to the same disclaimer and license as libpng-1.0.6 with the following individuals added to the list of Contributing Authors:

Simon-Pierre Cadieux
Eric S. Raymond
Mans Rullgard
Cosmin Truta
Gilles Vollant
James Yu
Mandar Sahastrabuddhe

and with the following additions to the disclaimer:

There is no warranty against interference with your enjoyment of the library or against infringement. There is no warranty that our efforts or the library will fulfill any of your particular purposes or needs. This library is provided with all faults, and the entire risk of satisfactory quality, performance, accuracy, and effort is with the user.

Some files in the "contrib" directory and some configure-generated files that are distributed with libpng have other copyright owners and are released under other open source licenses.

libpng versions 0.97, January 1998, through 1.0.6, March 20, 2000, are Copyright (c) 1998-2000 Glenn Randers-Pehrson, are derived from libpng-0.96, and are distributed according to the same disclaimer and license as libpng-0.96, with the following individuals added to the list of Contributing Authors:

Tom Lane
Glenn Randers-Pehrson
Willem van Schaik

libpng versions 0.89, June 1996, through 0.96, May 1997, are Copyright (c) 1996-1997 Andreas Dilger, are derived from libpng-0.88, and are distributed according to the same disclaimer and license as libpng-0.88, with the following individuals added to the list of Contributing Authors:

John Bowler
Kevin Bracey
Sam Bushell
Magnus Holmgren
Greg Roelofs
Tom Tanner

Some files in the "scripts" directory have other copyright owners but are released under this license.

libpng versions 0.5, May 1995, through 0.88, January 1996, are Copyright (c) 1995-1996 Guy Eric Schalnat, Group 42, Inc.

For the purposes of this copyright and license, "Contributing Authors" is defined as the following set of individuals:

Andreas Dilger
Dave Martindale
Guy Eric Schalnat
Paul Schmidt
Tim Wegner

The PNG Reference Library is supplied "AS IS". The Contributing Authors and Group 42, Inc. disclaim all warranties, expressed or implied, including, without limitation, the warranties of merchantability and of fitness for any purpose. The Contributing Authors and Group 42, Inc. assume no liability for direct, indirect, incidental, special, exemplary, or consequential damages, which may result from the use of the PNG Reference Library, even if advised of the possibility of such damage.

Permission is hereby granted to use, copy, modify, and distribute this source code, or portions hereof, for any purpose, without fee, subject to the following restrictions:

1. The origin of this source code must not be misrepresented.
2. Altered versions must be plainly marked as such and must not be misrepresented as being the original source.
3. This Copyright notice may not be removed or altered from any source or altered source distribution.

The Contributing Authors and Group 42, Inc. specifically permit, without fee, and encourage the use of this source code as a component to supporting the PNG file format in commercial products. If you use this source code in a product, acknowledgment is not required but would be appreciated.

END OF COPYRIGHT NOTICE, DISCLAIMER, and LICENSE.

TRADEMARK:

The name "libpng" has not been registered by the Copyright owner as a trademark in any jurisdiction. However, because libpng has been distributed and maintained world-wide, continually since 1995, the Copyright owner claims "common-law trademark protection" in any jurisdiction where common-law trademark is recognized.

OSI CERTIFICATION:

Libpng is OSI Certified Open Source Software. OSI Certified Open Source is a certification mark of the Open Source Initiative. OSI has not addressed the additional disclaimers inserted at version 1.0.7.

EXPORT CONTROL:

The Copyright owner believes that the Export Control Classification Number (ECCN) for libpng is EAR99, which means not subject to export controls or International Traffic in Arms Regulations (ITAR) because it is open source, publicly available software, that does not contain any encryption software. See the EAR, paragraphs 734.3(b)(3) and 734.7(b).

Glenn Randers-Pehrson
glennrp at users.sourceforge.net
January 5, 2017

libuuid

Copyright: 1996, 1997, 1998, 1999, 2007 Theodore Ts'o.
1999 Andreas Dilger (adilger@enel.ucalgary.ca)

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

1. Redistributions of source code must retain the above copyright notice, and the entire permission notice in its entirety, including the disclaimer of warranties.
2. Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.
3. The name of the author may not be used to endorse or promote products derived from this software without specific prior written permission.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE, ALL OF WHICH ARE HEREBY DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE AUTHOR BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF NOT ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

libjpeg

This software is based in part on the work of the Independent JPEG Group.

imagemagick

Licensed under the ImageMagick License (the "License"); you may not use this file except in compliance with the License. You may obtain a copy of the License at

<https://www.imagemagick.org/script/license.php>

Unless required by applicable law or agreed to in writing, software distributed under the License is distributed on an "AS IS" BASIS, WITHOUT WARRANTIES OR CONDITIONS OF ANY KIND, either express or implied. See the License for the specific language governing permissions and limitations under the License.

FreeType

Portions of this software are copyright © 2016 The FreeType Project (www.freetype.org). All rights reserved.

ICU

COPYRIGHT AND PERMISSION NOTICE

Copyright © 1991-2016 Unicode, Inc. All rights reserved.
Distributed under the Terms of Use in <http://www.unicode.org/copyright.html>.

Permission is hereby granted, free of charge, to any person obtaining a copy of the Unicode data files and any associated documentation (the “Data Files”) or Unicode software and any associated documentation (the “Software”) to deal in the Data Files or Software without restriction, including without limitation the rights to use, copy, modify, merge, publish, distribute, and/or sell copies of the Data Files or Software, and to permit persons to whom the Data Files or Software are furnished to do so, provided that either (a) this copyright and permission notice appear with all copies of the Data Files or Software, or (b) this copyright and permission notice appear in associated Documentation.

THE DATA FILES AND SOFTWARE ARE PROVIDED “AS IS,” WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EXPRESS OR IMPLIED, INCLUDING BUT NOT LIMITED TO THE WARRANTIES OF MERCHANTABILITY, FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE AND NON-INFRINGEMENT OF THIRD PARTY RIGHTS.

IN NO EVENT SHALL THE COPYRIGHT HOLDER OR HOLDERS INCLUDED IN THIS NOTICE BE LIABLE FOR ANY CLAIM, OR ANY SPECIAL INDIRECT OR CONSEQUENTIAL DAMAGES, OR ANY DAMAGES WHATSOEVER RESULTING FROM LOSS OF USE, DATA OR PROFITS, WHETHER IN AN ACTION OF CONTRACT, NEGLIGENCE OR OTHER TORTIOUS ACTION, ARISING OUT OF OR IN CONNECTION WITH THE USE OR PERFORMANCE OF THE DATA FILES OR SOFTWARE.

Except as contained in this notice, the name of a copyright holder shall not be used in advertising or otherwise to promote the sale, use or other dealings in these Data Files or Software without prior written authorization of the copyright holder.

jemalloc

Copyright (C) 2002-2014 Jason Evans <jasone@canonware.com>.
All rights reserved.

Copyright (C) 2007-2012 Mozilla Foundation. All rights reserved.
Copyright (C) 2009-2014 Facebook, Inc. All rights reserved.

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

1. Redistributions of source code must retain the above copyright notice(s), this list of conditions and the following disclaimer.
2. Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice(s), this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE COPYRIGHT HOLDER(S) “AS IS” AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE COPYRIGHT HOLDER(S) BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

libss2 / libcomerr2

Copyright 1987, 1988 by the Student Information Processing Board of the Massachusetts Institute of Technology

Permission to use, copy, modify, and distribute this software and its documentation for any purpose and without fee is hereby granted, provided that the above copyright notice appear in all copies and that both that copyright notice and this permission notice appear in supporting documentation, and that the names of M.I.T. and the M.I.T. S.I.P.B. not be used in advertising or publicity pertaining to distribution of the software without specific, written prior permission.

M.I.T. and the M.I.T. S.I.P.B. make no representations about the suitability of this software for any purpose. It is provided “as is” without express or implied warranty.

Important Notice: Guarantee Information for customers in European Economic Area (EEA) and Switzerland

Important Notice: Guarantee Information for customers in EEA* and Switzerland	English
For detailed guarantee information about this Yamaha product, and Pan-EEA* and Switzerland warranty service, please either visit the website address below (Printable file is available at our website) or contact the Yamaha representative office for your country. * EEA: European Economic Area	
Wichtiger Hinweis: Garantie-Information für Kunden in der EWR* und der Schweiz	Deutsch
Für nähere Garantie-Information über dieses Produkt von Yamaha, sowie über den Pan-EWR*- und Schweizer Garantieservice, besuchen Sie bitte entweder die folgend angegebene Internetadresse (eine druckfähige Version befindet sich auch auf unserer Webseite), oder wenden Sie sich an den für Ihr Land zuständigen Yamaha-Vertrieb. *EWR: Europäischer Wirtschaftsraum	
Remarque importante: informations de garantie pour les clients de l'EEE et la Suisse	Français
Pour des informations plus détaillées sur la garantie de ce produit Yamaha et sur le service de garantie applicable dans l'ensemble de l'EEE ainsi qu'en Suisse, consultez notre site Web à l'adresse ci-dessous (le fichier imprimable est disponible sur notre site Web) ou contactez directement Yamaha dans votre pays de résidence. * EEE : Espace Economique Européen	
Belangrijke mededeling: Garantie-informatie voor klanten in de EER* en Zwitserland	Nederlands
Voor gedetailleerde garantie-informatie over dit Yamaha-product en de garantieservice in heel de EER* en Zwitserland, gaat u naar de onderstaande website (u vindt een afdrukbaar bestand op onze website) of neemt u contact op met de vertegenwoordiging van Yamaha in uw land. * EER: Europese Economische Ruimte	
Aviso importante: información sobre la garantía para los clientes del EEE* y Suiza	Español
Para una información detallada sobre este producto Yamaha y sobre el soporte de garantía en la zona EEE* y Suiza, visite la dirección web que se incluye más abajo (la version del archivo para imprimir esta disponible en nuestro sitio web) o póngase en contacto con el representante de Yamaha en su país. * EEE: Espacio Económico Europeo	
Avviso importante: informazioni sulla garanzia per i clienti residenti nell'EEA* e in Svizzera	Italiano
Per informazioni dettagliate sulla garanzia relativa a questo prodotto Yamaha e l'assistenza in garanzia nei paesi EEA* e in Svizzera, potete consultare il sito Web all'indirizzo riportato di seguito (è disponibile il file in formato stampabile) oppure contattare l'ufficio di rappresentanza locale della Yamaha. * EEA: Area Economica Europea	
Aviso importante: informações sobre as garantias para clientes da AEE* e da Suíça	Português
Para obter uma informação pormenorizada sobre este produto da Yamaha e sobre o serviço de garantia na AEE* e na Suíça, visite o site a seguir (o arquivo para impressão está disponível no nosso site) ou entre em contato com o escritório de representação da Yamaha no seu país. * AEE: Área Econômica Européia	
Σημαντική σημείωση: Πληροφορίες εγγύησης για τους πελάτες στον ΕΟΧ* και Ελλάδα	Ελληνικά
Για λεπτομερείς πληροφορίες εγγύησης σχετικά με το παρόν προϊόν της Yamaha και την κάλυψη εγγύησης σε όλες τις χώρες του ΕΟΧ και την Ελλάδα, επισκεφτείτε την παρακάτω ιστοσελίδα (Εκτυπώσιμη μορφή είναι διαθέσιμη στην ιστοσελίδα μας) ή απευθυνθείτε στην αντιπροσωπεία της Yamaha στη χώρα σας. * ΕΟΧ: Ευρωπαϊκός Οικονομικός Χώρος	
Viktigt: Garantiinformation för kunder i EES-området* och Schweiz	Svenska
För detaljerad information om denna Yamahaprodukt samt garantiservice i hela EES-området* och Schweiz kan du antingen besöka nedanstående webbadress (en utskriftsvänlig fil finns på webbplatsen) eller kontakta Yamahas officiella representant i ditt land. * EES: Europeiska Ekonomiska Samarbetsområdet	
Viktig merknad: Garantiinformasjon for kunder i EØS* og Sveits	Norsk
Detaljert garantiinformasjon om dette Yamaha-produktet og garantiservice for hele EØS-området* og Sveits kan fås enten ved å besøke nettstedene nedenfor (utskriftsversjon finnes på våre nettsider) eller kontakte Yamaha-kontoret i landet der du bor. *EØS: Det europeiske økonomiske samarbeidsområdet	
Vigtig oplysning: Garantioplysninger til kunder i EØO* og Schweiz	Dansk
De kan finde detaljerede garantioplysninger om dette Yamaha-produkt og den fælles garantiserviceordning for EØO* (og Schweiz) ved at besøge det websted, der er angivet nedenfor (der findes en fil, som kan udskrives, på vores websted), eller ved at kontakte Yamahas nationale repræsentationskontor i det land, hvor De bor. * EØO: Det Europæiske Økonomiske Område	
Tärkeä ilmoitus: Takuutiedot Euroopan talousalueen (ETA)* ja Sveitsin asiakkaille	Suomi
Tämän Yamaha-tuotteen sekä ETA-alueen ja Sveitsin takuuta koskevat yksityiskohtaiset tiedot saatte alla olevasta nettiosoitteesta. (Tulostettava tiedosto saatavissa sivustollamme.) Voitte myös ottaa yhteyttä paikalliseen Yamaha-edustajaan. *ETA: Euroopan talousalue	
Ważne: Warunki gwarancyjne obowiązujące w EOG* i Szwajcarii	Polski
Aby dowiedzieć się więcej na temat warunków gwarancyjnych tego produktu firmy Yamaha i serwisu gwarancyjnego w całym EOG* i Szwajcarii, należy odwiedzić wskazaną poniżej stronę internetową (Plik gotowy do wydruku znajduje się na naszej stronie internetowej) lub skontaktować się z przedstawicielstwem firmy Yamaha w swoim kraju. * EOG — Europejski Obszar Gospodarczy	
Důležité oznámení: Záruční informace pro zákazníky v EHS* a ve Švýcarsku	Česky
Podrobné záruční informace o tomto produktu Yamaha a záručním servisu v celém EHS* a ve Švýcarsku naleznete na níže uvedené webové adrese (soubor k tisku je dostupný na našich webových stránkách) nebo se můžete obrátit na zástupce firmy Yamaha ve své zemi. * EHS: Evropský hospodářský prostor	
Fontos figyelemzetés: Garancia-információk az EGT* területén és Svájcban élő vásárlók számára	Magyar
A jelen Yamaha termékre vonatkozó részletes garancia-információk, valamint az EGT*-re és Svájcra kiterjedő garanciális szolgáltatás tekintetében keresse fel webhelyünket az alábbi címen (a webhelyen nyomtatható fájl is talál), vagy pedig lépjen kapcsolatba az országbán működő Yamaha képviselői irodával. * EGT: Európai Gazdasági Térség	
Oluline märkus: Garantiiteave Euroopa Majanduspiirkonna (EMP)* ja Šveitsi klientidele	Eesti keel
Täpsema teabe saamiseks selle Yamaha toote garantii ning kogu Euroopa Majanduspiirkonna ja Šveitsi garantiiteeninduse kohta, külastage palun veebisaiti alljärgneval aadressil (meie saidil on saadaval printitav fail) või pöörduge Teie regiooni Yamaha esinduse poole. * EMP: Euroopa Majanduspiirkond	
Svarīgs paziņojums: garantijas informācija klientiem EEZ* un Šveicē	Latviešu
Lai saņemtu detalizētu garantijas informāciju par šo Yamaha produktu, kā arī garantijas apkalpošanu EEZ* un Šveicē, lūdzu, apmeklējiet zemāk norādīto tīmekļa vietnes adresi (tīmekļa vietnē ir pieejams drukājams fails) vai sazinieties ar jūsu valsti apkalpojošo Yamaha pārstāvniecību. * EEZ: Eiropas Ekonomikas zona	
Dėmesio: informacija dėl garantijos pirkėjams EEE* ir Šveicarijoje	Lietuvių kalba
Jei reikia išsamios informacijos apie šį „Yamaha“ produktą ir jo techninę priežiūrą visoje EEE* ir Šveicarijoje, apsilankykite mūsų svetainėje toliau nurodytu adresu (svetainėje yra spausdintinas failas) arba kreipkitės į „Yamaha“ atstovybę savo šaliai. *EEE – Europos ekonominė erdvė	
Dôležité upozornenie: Informácie o záruke pre zákazníkov v EHP* a Švajčiarsku	Slovenčina
Podrobné informácie o záruke týkajúce sa tohto produktu od spoločnosti Yamaha a garančnom servise v EHP* a Švajčiarsku nájdete na webovej stránke uvedenej nižšie (na našej webovej stránke je k dispozícii súbor na tlač) alebo sa obráťte na zástupcu spoločnosti Yamaha vo svojej krajine. * EHP: Európsky hospodársky priestor	
Pomembno obvestilo: Informacije o garanciji za kupce v EGP* in Švici	Slovenščina
Za podrobnejše informacije o tem Yamahinem izdelku ter garancijskem servisu v celotnem EGP in Švici, obiščite spletno mesto, ki je navedeno spodaj (natisljiva datoteka je na voljo na našem spletnem mestu), ali se obrnite na Yamahinega predstavnika v svoji državi. * EGP: Evropski gospodarski prostor	
Важно съобщение: Информация за гаранцията за клиенти в ЕИП* и Швейцария	Български език
За подробна информация за гаранцията за този продукт на Yamaha и гаранционното обслужване в паневропейската зона на ЕИП* и Швейцария или посетете посочения по-долу уеб сайт (на нашия уеб сайт има файл за печат), или се свържете с представителния офис на Yamaha във вашата страна. * ЕИП: Европейско икономическо пространство	
Notificare importantă: Informații despre garanție pentru clienții din SEE* și Elveția	Limba română
Pentru informații detaliate privind acest produs Yamaha și serviciul de garanție Pan-SEE* și Elveția, vizitați site-ul la adresa de mai jos (fișierul imprimabil este disponibil pe site-ul nostru) sau contactați biroul reprezentanței Yamaha din țara dumneavoastră. * SEE: Spațiul Economic European	
Važna obavijest: Informacije o jamstvu za države EGP-a i Švicarske	Hrvatski
Za detaljne informacije o jamstvu za ovaj Yamahin proizvod te jamstvenom servisu za cijeli EGP i Švicarsku, molimo Vas da posjetite web-stranicu navedenu u nastavku ili kontaktirate ovlaštenog Yamahinog dobavljača u svojoj zemlji. * EGP: Europski gospodarski prostor	

<https://europe.yamaha.com/warranty/>

URL_5

Poznámky

EN	SIMPLIFIED EU DECLARATION OF CONFORMITY / SIMPLIFIED UK DECLARATION OF CONFORMITY
Hereby, Yamaha Music Europe GmbH declares that the radio equipment type [Genos] is in compliance with Directive 2014/53/EU and the radio equipment regulations of UK. The full texts of the EU declaration of conformity and the UK declaration of conformity are available at the following internet address: https://europe.yamaha.com/en/support/compliance/doc.html	
FR	DECLARATION UE DE CONFORMITE SIMPLIFIEE
Le soussigné, Yamaha Music Europe GmbH, déclare que l'équipement radioélectrique du type [Genos] est conforme à la directive 2014/53/UE. Le texte complet de la déclaration UE de conformité est disponible à l'adresse internet suivante: https://europe.yamaha.com/en/support/compliance/doc.html	
DE	VEREINFACHTE EU-KONFORMITÄTSERKLÄRUNG
Hiermit erklärt Yamaha Music Europe GmbH, dass der Funkanlagentyp [Genos] der Richtlinie 2014/53/EU entspricht. Der vollständige Text der EU-Konformitätserklärung ist unter der folgenden Internetadresse verfügbar: https://europe.yamaha.com/en/support/compliance/doc.html	
SV	FÖRENKLAD EU-FÖRSÄKRAN OM ÖVERENSSTÄMMELSE
Härmed försäkrar Yamaha Music Europe GmbH att denna typ av radioutrustning [Genos] överensstämmer med direktiv 2014/53/EU. Den fullständiga texten till EU-försäkran om överensstämmelse finns på följande webbadress: https://europe.yamaha.com/en/support/compliance/doc.html	
IT	DICHIARAZIONE DI CONFORMITÀ UE SEMPLIFICATA
Il fabbricante, Yamaha Music Europe GmbH, dichiara che il tipo di apparecchiatura radio [Genos] è conforme alla direttiva 2014/53/UE. Il testo completo della dichiarazione di conformità UE è disponibile al seguente indirizzo Internet: https://europe.yamaha.com/en/support/compliance/doc.html	
ES	DECLARACIÓN UE DE CONFORMIDAD SIMPLIFICADA
Por la presente, Yamaha Music Europe GmbH declara que el tipo de equipo radioeléctrico [Genos] es conforme con la Directiva 2014/53/UE. El texto completo de la declaración UE de conformidad está disponible en la dirección Internet siguiente: https://europe.yamaha.com/en/support/compliance/doc.html	
PT	DECLARAÇÃO UE DE CONFORMIDADE SIMPLIFICADA
O(a) abaixo assinado(a) Yamaha Music Europe GmbH declara que o presente tipo de equipamento de rádio [Genos] está em conformidade com a Diretiva 2014/53/UE. O texto integral da declaração de conformidade está disponível no seguinte endereço de Internet: https://europe.yamaha.com/en/support/compliance/doc.html	
NL	VEREENVOUDIGDE EU-CONFORMITEITSVERKLARING
Hierbij verklaar ik, Yamaha Music Europe GmbH, dat het type radioapparatuur [Genos] conform is met Richtlijn 2014/53/EU. De volledige tekst van de EU-conformiteitsverklaring kan worden geraadpleegd op het volgende internetadres: https://europe.yamaha.com/en/support/compliance/doc.html	
BG	ОПРОСТЕНА ЕС ДЕКЛАРАЦИЯ ЗА СЪОТВЕТСТВИЕ
С настоящото Yamaha Music Europe GmbH декларира, че този тип радиосъоръжение [Genos] е в съответствие с Директива 2014/53/ЕС. Цялостният текст на ЕС декларацията за съответствие може да се намери на следния интернет адрес: https://europe.yamaha.com/en/support/compliance/doc.html	
CS	ZJEDNODUŠENÉ EU PROHLÁŠENÍ O SHODĚ
Tímto Yamaha Music Europe GmbH prohlašuje, že typ rádiového zařízení [Genos] je v souladu se směrnicí 2014/53/EU. Úplné znění EU prohlášení o shodě je k dispozici na této internetové adrese: https://europe.yamaha.com/en/support/compliance/doc.html	
DA	FORENKLET EU-OVERENSSTEMMELSESESKLÆRING
Hermed erklærer Yamaha Music Europe GmbH, at radioudstyrstypen [Genos] er i overensstemmelse med direktiv 2014/53/EU. EU-overensstemmelseserklæringens fulde tekst kan findes på følgende internetadresse: https://europe.yamaha.com/en/support/compliance/doc.html	
ET	LIHTSUSTATUD ELI VASTAVUSDEKLARATSIOON
Käesolevaga deklareerib Yamaha Music Europe GmbH, et käesolev raadioseadme tüüp [Genos] vastab direktiivi 2014/53/EÜ nõuetele. ELi vastavusdeklaratsiooni täielik tekst on kättesaadav järgmisel internetiaadressil: https://europe.yamaha.com/en/support/compliance/doc.html	

EL	ΑΠΛΟΥΣΤΕΥΜΕΝΗ ΔΗΛΩΣΗ ΣΥΜΜΟΡΦΩΣΗΣ ΕΕ
Με την παρούσα ο/η Yamaha Music Europe GmbH, δηλώνει ότι ο ραδιοεξοπλισμός [Genos] πληροί την οδηγία 2014/53/ΕΕ. Το πλήρες κείμενο της δήλωσης συμμόρφωσης ΕΕ διατίθεται στην ακόλουθη ιστοσελίδα στο διαδίκτυο: https://europe.yamaha.com/en/support/compliance/doc.html	
HR	POJEDNOSTAVLJENA EU IZJAVA O SUKLADNOSTI
Yamaha Music Europe GmbH ovime izjavljuje da je radijska oprema tipa [Genos] u skladu s Direktivom 2014/53/EU. Cjeloviti tekst EU izjave o sukladnosti dostupan je na sljedećoj internetskoj adresi: https://europe.yamaha.com/en/support/compliance/doc.html	
LV	VIENTĀRŠOTA ES ATBILSTĪBAS DEKLARĀCIJA
Ar šo Yamaha Music Europe GmbH deklarē, ka radioiekārta [Genos] atbilst Direktīvai 2014/53/ES. Pilns ES atbilstības deklarācijas teksts ir pieejams šādā interneta vietnē: https://europe.yamaha.com/en/support/compliance/doc.html	
LT	SUPAPRASTINTA ES ATITIKTIES DEKLARACIJA
Aš, Yamaha Music Europe GmbH, patvirtinu, kad radijo įrenginių tipas [Genos] atitinka Direktyvą 2014/53/ES. Visas ES atitikties deklaracijos tekstas prieinamas šiuo interneto adresu: https://europe.yamaha.com/en/support/compliance/doc.html	
HU	EGYSZERŰSÍTETT EU-MEGFELELŐSÉGI NYILATKOZAT
Yamaha Music Europe GmbH igazolja, hogy a [Genos] típusú rádióberendezés megfelel a 2014/53/EU irányelvnek. Az EU-megfelelőségi nyilatkozat teljes szövege elérhető a következő internetes címen: https://europe.yamaha.com/en/support/compliance/doc.html	
PL	UPROSZCZONA DEKLARACJA ZGODNOŚCI UE
Yamaha Music Europe GmbH niniejszym oświadcza, że typ urządzenia radiowego [Genos] jest zgodny z dyrektywą 2014/53/UE. Pełny tekst deklaracji zgodności UE jest dostępny pod następującym adresem internetowym: https://europe.yamaha.com/en/support/compliance/doc.html	
RO	DECLARAȚIA UE DE CONFORMITATE SIMPLIFICATĂ
Prin prezenta, Yamaha Music Europe GmbH declară că tipul de echipamente radio [Genos] este în conformitate cu Directiva 2014/53/UE. Textul integral al declarației UE de conformitate este disponibil la următoarea adresă internet: https://europe.yamaha.com/en/support/compliance/doc.html	
SK	ZJEDNODUŠENÉ EÚ VYHLÁSENIE O ZHODE
Yamaha Music Europe GmbH týmto vyhlasuje, že rádiové zariadenie typu [Genos] je v súlade so smernicou 2014/53/EÚ. Úplné EÚ vyhlásenie o zhode je k dispozícii na tejto internetovej adrese: https://europe.yamaha.com/en/support/compliance/doc.html	
SL	POENOSTAVLJENA IZJAVA EU O SKLADNOSTI
Yamaha Music Europe GmbH potrjuje, da je tip radijske opreme [Genos] skladen z Direktivo 2014/53/EU. Celotno besedilo izjave EU o skladnosti je na voljo na naslednjem spletnem naslovu: https://europe.yamaha.com/en/support/compliance/doc.html	
FI	YKSINKERTAISTETTU EU-VAATIMUSTENMUKAISUUSVAKUUTUS
Yamaha Music Europe GmbH vakuuttaa, että radiolaitetyypin [Genos] on direktiivin 2014/53/EU mukainen. EU-vaatimustenmukaisuusvakuutuksen täysimittainen teksti on saatavilla seuraavassa internetosoitteessa: https://europe.yamaha.com/en/support/compliance/doc.html	
TR	BASİTLEŞTİRİLMİŞ AVRUPA BİRLİĞİ UYGUNLUK BİLDİRİMİ
İşbu belge ile, Yamaha Music Europe GmbH, radyo cihaz tipinin [Genos], Direktif 2014/53/ AB'ye uygunluğunu beyan eder. AB uyumu beyanının tam metni aşağıdaki internet adresinden edinilebilir: https://europe.yamaha.com/en/support/compliance/doc.html	

Podrobnosti o produktech získáte od místního zástupce společnosti Yamaha nebo autorizovaného distributora uvedeného níže.

NORTH AMERICA

CANADA

Yamaha Canada Music Ltd.
135 Milner Avenue, Toronto, Ontario M1S 3R1,
Canada
Tel: +1-416-298-1311

U.S.A.

Yamaha Corporation of America
6600 Orangethorpe Avenue, Buena Park, CA 90620,
U.S.A.
Tel: +1-714-522-9011

CENTRAL & SOUTH AMERICA

MEXICO

Yamaha de México, S.A. de C.V.
Av. Insurgentes Sur 1647 Piso 9, Col. San José
Insurgentes, Delegación Benito Juárez, CDMX,
C.P. 03900, México
Tel: +52-55-5804-0600

BRAZIL

Yamaha Musical do Brasil Ltda.
Praça Professor José Lannes, 40-Cjs 21 e 22, Brooklin
Paulista Novo CEP 04571-100 – São Paulo – SP,
Brazil
Tel: +55-11-3704-1377

ARGENTINA

**Yamaha Music Latin America, S.A.,
Sucursal Argentina**
Olga Cossettini 1553, Piso 4 Norte,
Madero Este-C1107CEK,
Buenos Aires, Argentina
Tel: +54-11-4119-7000

PANAMA AND OTHER LATIN AMERICAN REGIONS/ CARIBBEAN REGIONS

Yamaha Music Latin America, S.A.
Edificio Torre Davivienda, Piso: 20
Avenida Balboa, Marbella, Corregimiento de Bella
Vista, Ciudad de Panamá, Rep. de Panamá
Tel: +507-269-5311

EUROPE

THE UNITED KINGDOM/IRELAND

Yamaha Music Europe GmbH (UK)
Sherbourne Drive, Tilbrook, Milton Keynes,
MK7 8BL, U.K.
Tel: +44-1908-366700

GERMANY

Yamaha Music Europe GmbH
Siemensstrasse 22-34, 25462 Rellingen, Germany
Tel: +49-4101-303-0

SWITZERLAND/LIECHTENSTEIN

**Yamaha Music Europe GmbH, Branch
Switzerland in Thalwil**
Seestrasse 18a, 8800 Thalwil, Switzerland
Tel: +41-44-3878080

AUSTRIA/CROATIA/CZECH REPUBLIC/ HUNGARY/ROMANIA/SLOVAKIA/ SLOVENIA

Yamaha Music Europe GmbH, Branch Austria
Schleiergasse 20, 1100 Wien, Austria
Tel: +43-1-60203900

POLAND

**Yamaha Music Europe
Sp.z o.o. Oddział w Polsce**
ul. Wielicka 52, 02-657 Warszawa, Poland
Tel: +48-22-880-08-88

BULGARIA

Dinacord Bulgaria LTD.
Bul.Iskarsko Schose 7 Targowski Zentar Ewropa
1528 Sofia, Bulgaria
Tel: +359-2-978-20-25

MALTA

Olimpus Music Ltd.
Valletta Road, Mosta MST9010, Malta
Tel: +356-2133-2093

NETHERLANDS/BELGIUM/ LUXEMBOURG

Yamaha Music Europe, Branch Benelux
Clarissenhof 5b, 4133 AB Vianen, The Netherlands
Tel: +31-347-358040

FRANCE

Yamaha Music Europe
7 rue Ambroise Croizat, Zone d'activités de Pariest,
77183 Croissy-Beaubourg, France
Tel: +33-1-6461-4000

ITALY

Yamaha Music Europe GmbH, Branch Italy
Via Tinelli N.67/69 20855 Gerno di Lesmo (MB),
Italy
Tel: +39-039-9065-1

SPAIN/PORTUGAL

**Yamaha Music Europe GmbH Ibérica, Sucursal
en España**
Ctra. de la Coruña km. 17,200, 28231
Las Rozas de Madrid, Spain
Tel: +34-91-639-88-88

GREECE

Philippos Nakas S.A. The Music House
19th km. Leof. Lavriou 190 02 Peania – Attiki,
Greece
Tel: +30-210-6686260

SWEDEN

**Yamaha Music Europe GmbH Germany Filial
Scandinavia**
JA Wettergrensgata 1, 400 43 Göteborg, Sweden
Tel: +46-31-89-34-00

DENMARK

**Yamaha Music Denmark,
Fillial of Yamaha Music Europe GmbH, Tyskland**
Generatorvej 8C, ST. TH., 2860 Søborg, Denmark
Tel: +45-44-92-49-00

FINLAND

F-Musiikki Oy
Antaksentie 4
FI-01510 Vantaa, Finland
Tel: +358 (0)96185111

NORWAY

**Yamaha Music Europe GmbH Germany -
Norwegian Branch**
Grini Næringspark 1, 1332 Østerås, Norway
Tel: +47-6716-7800

ICELAND

Hljodfaerahusid Ehf.
Sidumula 20
IS-108 Reykjavik, Iceland
Tel: +354-525-5050

CYPRUS

Nakas Music Cyprus Ltd.
Nikis Ave 2k
1086 Nicosia
Tel: + 357-22-511080
Major Music Center
21 Ali Riza Ave. Ortakoy
P.O.Box 475 Lefkoşa, Cyprus
Tel: (392) 227 9213

RUSSIA

Yamaha Music (Russia) LLC.
Room 37, entrance 7, bld. 7, Kievskaya street,
Moscow, 121059, Russia
Tel: +7-495-626-5005

OTHER EUROPEAN REGIONS

Yamaha Music Europe GmbH
Siemensstrasse 22-34, 25462 Rellingen, Germany
Tel: +49-4101-303-0

AFRICA

Yamaha Music Gulf FZE
JAFZA-16, Office 512, P.O.Box 17328,
Jebel Ali FZE, Dubai, UAE
Tel: +971-4-801-1500

MIDDLE EAST

TURKEY

**Yamaha Music Europe GmbH
Merkezi Almanya Türkiye İstanbul Şubesi**
Mor Sumbul Sokak Varyap Meridian Business
1.Blok No:1 113-114-115
Bati Atasehir Istanbul, Turkey
Tel: +90-216-275-7960

ISRAEL

RBX International Co., Ltd.
P.O Box 10245, Petach-Tikva, 49002
Tel: (972) 3-925-6900

OTHER REGIONS

Yamaha Music Gulf FZE
JAFZA-16, Office 512, P.O.Box 17328,
Jebel Ali FZE, Dubai, UAE
Tel: +971-4-801-1500

ASIA

THE PEOPLE'S REPUBLIC OF CHINA

Yamaha Music & Electronics (China) Co., Ltd.
2F, Yunhedasha, 1818 Xinzha-lu, Jingan-qu,
Shanghai, China
Tel: +86-400-051-7700

HONG KONG

Tom Lee Music Co., Ltd.
11/F., Silvercord Tower 1, 30 Canton Road,
Tsimshatsui, Kowloon, Hong Kong
Tel: +82-2737-7688

INDIA

Yamaha Music India Private Limited
P-401, JMD Megapolis, Sector-48, Sohna Road,
Gurugram-122018, Haryana, India
Tel: +91-124-485-3300

INDONESIA

PT Yamaha Musik Indonesia Distributor
Yamaha Music Center Bldg. Jalan Jend. Gatot
Subroto Kav. 4, Jakarta 12930, Indonesia
Tel: +62-21-520-2577

KOREA

Yamaha Music Korea Ltd.
11F, Prudential Tower, 298, Gangnam-daero,
Gangnam-gu, Seoul, 06253, Korea
Tel: +82-2-3467-3300

MALAYSIA

Yamaha Music (Malaysia) Sdn. Bhd.
No.8, Jalan Perbandaran, Kelana Jaya, 47301
Petaling Jaya, Selangor, Malaysia
Tel: +60-3-78030900

SINGAPORE

Yamaha Music (Asia) Private Limited
Block 202 Hougang Street 21, #02-00,
Singapore 530202, Singapore
Tel: +65-6740-9200

TAIWAN

Yamaha Music & Electronics Taiwan Co., Ltd.
2F., No.1, Yuandong Rd., Banqiao Dist.,
New Taipei City 22063, Taiwan (R.O.C.)
Tel: +886-2-7741-8888

THAILAND

Siam Music Yamaha Co., Ltd.
3, 4, 15, 16th FL., Siam Motors Building,
891/1 Rama 1 Road, Wangmai,
Pathumwan, Bangkok 10330, Thailand
Tel: +66-2215-2622

VIETNAM

Yamaha Music Vietnam Company Limited
15th Floor, Nam A Bank Tower, 201-203 Cach
Mang Thang Tam St., Ward 4, Dist.3,
Ho Chi Minh City, Vietnam
Tel: +84-28-3818-1122

OTHER ASIAN REGIONS

[https://asia-latinamerica-mea.yamaha.com/
index.html](https://asia-latinamerica-mea.yamaha.com/index.html)

OCEANIA

AUSTRALIA

Yamaha Music Australia Pty. Ltd.
Level 1, 80 Market Street, South Melbourne,
VIC 3205 Australia
Tel: +61-3-9693-5111

NEW ZEALAND

Music Works LTD
P.O.BOX 6246 Wellesley, Auckland 4680,
New Zealand
Tel: +64-9-634-0099

REGIONS AND TRUST

TERRITORIES IN PACIFIC OCEAN

[https://asia-latinamerica-mea.yamaha.com/
index.html](https://asia-latinamerica-mea.yamaha.com/index.html)

Head Office/Manufacturer: Yamaha Corporation 10-1, Nakazawa-cho, Naka-ku, Hamamatsu, 430-8650, Japan

Importer (European Union): Yamaha Music Europe GmbH Siemensstrasse 22-34, 25462 Rellingen, Germany

Importer (United Kingdom): Yamaha Music Europe GmbH (UK) Sherbourne Drive, Tilbrook, Milton Keynes, MK7 8BL, United Kingdom

DM130



P77024517

Yamaha Global Site
<https://www.yamaha.com/>
Yamaha Downloads
<https://download.yamaha.com/>

Manual Development Group
© 2017 Yamaha Corporation

Published 02/2022 LB-H0