



PortableGrand DGX-670

Uživatelská příručka

Děkujeme, že jste si zakoupili digitální klavír Yamaha.

Tento nástroj poskytuje komplexní škálu realistických rejstříků, univerzální funkce a vjem spojený prvotřídními klavíry.

Doporučujeme pozorně přečíst tuto příručku, abyste mohli plně využívat všech praktických a pokročilých funkcí nástroje.

Také doporučujeme příručku uložit na bezpečném a přístupném místě, budete-li ji chtít kdykoli znovu použít.

Dříve než budete nástroj používat, přečtěte si část „BEZPEČNOSTNÍ ZÁSADY“ na stranách 4 a 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 zmiřňovat 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:

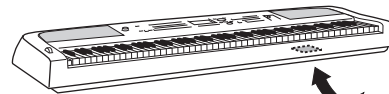
Tento symbol platí pouze v zemích Evropské unie. Chcete-li získat informace o správných postupech likvidace elektrických a elektronických zařízení, obraťte se na místní úřady nebo prodejce.

(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



Identifikační štítek je umístěn na spodní straně jednotky.

(bottom_cs_01)

BEZPEČNOSTNÍ ZÁSADY

NÁSTROJ POUŽÍVEJTE AŽ PO DŮKLADNÉM PŘEČTENÍ NÁSLEDUJÍCÍ ČÁSTI

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

Pro adaptér napájení



UPOZORNĚNÍ

- Tento adaptér napájení je určen výhradně k použití s elektronickými nástroji Yamaha. Nepoužívejte jej pro žádné jiné účely.
- Jen pro interiérové použití. Produkt nepoužívejte ve vlhkém prostředí.



VAROVÁNÍ

- Při volbě místa pro nástroj dbejte, aby byla elektrická zásuvka snadno přístupná. V případě jakýchkoli potíží nástroj okamžitě vypněte pomocí přepínače napájení a odpojte adaptér napájení ze zásuvky. Vypnete-li nástroj pomocí přepínače napájení a adaptér napájení zůstane zapojen do elektrické zásuvky, bude do něj neustále proudit elektrická energie, i když jen minimální množství. Pokud nebudete nástroj delší dobu používat, odpojte napájecí kabel z elektrické zásuvky.

Pro nástroj



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 (nejsou však úplné): Dodržujte následující bezpečnostní pokyny (nejsou však úplné):

Zdroj napájení / adaptér napájení

- Neumísťujte napájecí kabel ke zdrojům tepla, jako jsou ohřívače nebo radiátory. Nepokládejte na něj těžké předměty.
- Používejte jen napětí určené pro tento nástroj. Požadované napětí se nachází na identifikačním štítku na nástroji.
- Používejte pouze určený adaptér (str. 107). Při použití nesprávného adaptéru by mohlo dojít k poškození nástroje nebo k jeho přehřátí.
- Používejte výhradně dodaný napájecí kabel a zástrčku.
- Pravidelně kontrolujte elektrickou zástrčku a odstraňujte z ní případné nashromážděné nečistoty a prach.

Neotevírat

- Tento nástroj neobsahuje žádné součásti, které by uživatel mohl sám opravit. Nástroj neotevírejte ani se jej nepokoušejte jakkoli rozebrat či upravovat jeho vnitřní části. Pokud si budete myslet, že nástroj nefunguje správně, přestaňte jej ihned používat a nechejte jej prohlédnout kvalifikovaným servisním technikem společnosti Yamaha.

Voda

- Nevystavujte nástroj dešti, nepoužívejte jej v blízkosti vody ani v mokřem či vlhkém prostředí, ani na něj nepokládejte žádné nádoby (například vázy, láhve či sklenice) obsahující tekutiny, které by do nástroje mohly proniknout otvory. Pokud do nástroje vnikne tekutina (např. voda), ihned vypněte napájení a odpojte napájecí kabel ze zásuvky. Potom nechejte nástroj prohlédnout kvalifikovaným servisním technikem společnosti Yamaha.
- Nikdy se nedotýkejte elektrické zásuvky mokřima rukama.

Oheň

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

Vlivy na zdravotnické elektronické přístroje

- Rádiové vlny mohou mít vliv na zdravotnické elektronické přístroje.
 - Výrobek nepoužívejte v blízkosti zdravotnických zařízení ani v oblastech, kde je omezeno použití rádiových vln.
 - Výrobek nepoužívejte v menší vzdálenosti než 15 cm od osob s implantovaným kardiostimulátorem nebo defibrilátorem.

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 nechejte prohlédnout servisním technikem společnosti Yamaha.
 - Napájecí kabel nebo zástrčka vykazují jakékoliv poškození.
 - Z nástroje vychází neobvyklý zápach nebo kouř.
 - Do nástroje pronikly nějaké předměty.
 - Při používání nástroje se náhle přeruší zvuk.
 - Vyskytují-li se na nástroji praskliny nebo jiné známky poškození.



VAROVÁNÍ

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

Zdroj napájení / adaptér napájení

- 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 je-li bouřka, odpojte zástrčku napájecího kabelu z elektrické zásuvky.

Umístění

- Nepokládejte nástroj do nestabilní pozice, protože by mohl spadnout a poškodit se.
- Během zemětřesení se k nástroji nepřibližujte. Při silných otřesech během zemětřesení by se nástroj mohl přesunout nebo převrátit, což by způsobilo poškození nástroje nebo jeho částí a potenciálně také poranění.
- Přepravu či přemísťování nástroje musí vždy provádět alespoň dvě osoby. Pokud se nástroj pokusíte zdvihnout bez pomoci, můžete si poškodit záda či se jiným způsobem zranit. Mohlo by také dojít k poškození nástroje.
- Před přemístěním nástroje nejprve odpojte všechny kabely, abyste předešli poškození kabelů a poranění osob, které by o ně mohly zakopnout.
- Při volbě místa pro nástroj dbejte na to, 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 (str. 15). Při jeho upevňování vždy používejte jen dané šrouby. Jinak by mohlo dojít k poškození vnitřních součástí nebo upadnutí nástroje.

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.
- Při nastavování požadované úrovně hlasitosti nejprve nastavte hlasitost všech zařízení na minimum a postupně ji v průběhu hry na nástroj zvyšujte.

Pokyny k manipulaci

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

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

Pokud nástroj nepoužíváte, vypněte jej pomocí vypínače.

I když je přepínač [⏻] (Pohotovostní režim / zapnout) přepnut do pohotovostního režimu (displej je vypnutý), do nástroje stále v minimálním množství proudí elektrický proud.

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

OZNÁMENÍ

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

■ Manipulace

- Nepřipojujte tento produkt přímo k veřejným sítím Wi-Fi nebo k internetu. Tento produkt připojujte k internetu výhradně prostřednictvím směrovače chráněného silným heslem. Informace o doporučených postupech týkajících se zabezpečení získáte od výrobce směrovače.
- 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 inteligentním zařízení, jako je například chytrý telefon nebo tablet, doporučujeme v daném zařízení nejprve aktivovat režim „Letadlo“ a poté zapnout funkci Wi-Fi nebo Bluetooth. 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 měkký a suchý nebo mírně navlhčený hadřík. Nepoužívejte ředidla, rozpouštědla, alkohol, čisticí prostředky ani čisticí utěrky napuštěné chemickou látkou.
- Při extrémních změnách teploty nebo vlhkosti vzduchu může docházet ke kondenzaci a na povrchu nástroje se mohou objevit kapky vody. Pokud povrch neotřete, voda se může vsáknout do dřevěných součástí a poškodit je. Kapky vody je třeba okamžitě setřít měkkým hadříkem.

■ Ukládání dat

- Nahrané skladby a upravené skladby, styly, rejstříky, nastavení MIDI apod. budou po vypnutí nástroje smazány. K tomu dojde také při vypnutí napájení funkcí automatického vypnutí (str. 17). Uložte data do paměti nástroje nebo na jednotku USB Flash (str. 26).
- Data a nastavení tohoto nástroje můžete zálohovat na jednotku USB flash v podobě záložního souboru (str. 33) a pomocí záložního souboru poté obnovit nastavení nástroje. Kvůli ochraně dat před ztrátou v případě poruchy, chyby při používání apod. ukládejte důležitá data na jednotku USB flash.
- V zájmu prevence ztráty dat z důvodu poškození jednotky USB flash doporučujeme zálohovat důležitá data na další jednotku USB flash nebo v externím zařízení, např. v počítači.

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 programy, 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.

■ Informace o této příručce

- Obrázky a snímky displeje v této příručce jsou určeny jen k informačním účelům a mohou se od displeje vašeho nástroje lišit.
- Písmena na konci názvu modelu (například „B“ nebo „WH“) označují barvu nástroje. Vzhledem k tomu, že označují pouze vzhled, jsou tato písmena v této příručce vynechána.
- Windows je registrovaná ochranná známka společnosti Microsoft® Corporation ve Spojených státech a dalších zemích.
- Slovo a loga Bluetooth® jsou ochranné známky vlastněné společností Bluetooth SIG, Inc. a jakékoliv jejich použití společností Yamaha Corporation podléhá licenci.



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

Informace o příručkách

S tímto nástrojem jsou dodávány následující dokumenty a instruktážní materiály.

Dodávané dokumenty



Uživatelská příručka (tento dokument)

Popisuje základní použití a funkce tohoto nástroje. Tuto příručku si přečtěte nejdříve.

Online materiály (ke stažení z internetu)



Reference Manual (Referenční příručka – je k dispozici pouze v angličtině, němčině, francouzštině a španělštině)

Popisuje pokročilé funkce nástroje, které nejsou v uživatelské příručce vysvětleny. Obsahuje například informace o tom, jak vytvářet vlastní styly nebo skladby. V tomto dokumentu dále naleznete podrobné popisy parametrů.

Každá kapitola v této příručce odpovídá příslušným kapitolám v uživatelské příručce.



Data List (Seznam dat)

Obsahuje nejrůznější důležité přednastavené seznamy obsahu, jako jsou rejstříky, styly atd., a informace týkající se standardu MIDI tohoto nástroje.



Smart Device Connection Manual (Příručka k připojení inteligentního zařízení)

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



Computer-related Operations (Operace prováděné s počítačem)

Obsahuje pokyny k připojení tohoto nástroje k počítači a úkony související s přenosem souborů a dat ve formátu MIDI.

Tyto příručky získáte na webu Yamaha Downloads. Stačí zadat název modelu a vyhledat požadovaný soubor.

Yamaha Downloads

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

Dodané příslušenství

- Uživatelská příručka (tento dokument)
- Online Member Product Registration (Registrace produktu člena online komunity)
- Adaptér napájení* / napájecí kabel*
- Notový stojánek
- Pedálový spínač

* V některých oblastech nemusí být k dispozici. Podrobnosti získáte u místního prodejce produktů Yamaha.

BEZPEČNOSTNÍ ZÁSADY	4
OZNÁMENÍ	6
Informace	6
Informace o příručkách	7
Dodané příslušenství.....	7
Blahopřejeme k novému nástroji DGX!	10
Ovládací prvky a konektory na panelu	12
Horní panel	12
Zadní panel	14
Začínáme	16
Zdroj napájení.....	16
Zapnutí a vypnutí napájení	16
Nastavení hlavní hlasitosti	17
Úprava základního nastavení.....	18
Základy použití	19
Ovládací prvky používané pomocí displeje	19
Zprávy na displeji	22
Okamžité vyvolání požadovaného displeje – přímý přístup	22
Konfigurace hlavního displeje	23
Konfigurace displeje pro volbu souborů.....	24
Správa souborů	26
Zadávání znaků.....	31
Zálohování dat	33
Obnova nastavení naprogramovaného výrobcem (inicializace)	34
1 Piano Room – Požitek z klavírní hry –	35
Hra na klavír s využitím funkce Piano Room	35
Úprava podrobných nastavení funkce Piano Room.....	36
Nahrávání vaší hry ve funkci Piano Room	37
2 Rejstříky – Hra na klávesy s různými zvuky –	38
Hra s přednastavenými rejstříky	38
Vyvolání nastavení vhodných pro hru na klavír (reset klavíru)	41
Hra s použitím zvuků klavíru doplněných o realistickou rezonanci (rejstříky VRM)	41
Hra s použitím rejstříků Super Articulation.....	42
Nastavení citlivosti úhzu klaviatury	43
Použití metronomu	44
Změna výšky tónu klaviatury	44
Použití efektů rejstříků	45
3 Styly – Rytmický a melodický doprovod –	48
Hraní stylu s automatickým doprovodem.....	48
Ovládání přehrávání stylů.....	50

Hraní v režimu unisono nebo přidávání akcentů do přehrávání stylu (Unisono a akcent)	54
Změna typu prstokladu akordu.....	56
Změna dělicího bodu	58
4 Skladby – Hraní, cvičení a nahrávání skladeb –	60
Přehrávání skladeb	60
Zobrazení hudební notace (notový zápis)	63
Zobrazení textu skladby	64
Zapnutí a vypnutí jednotlivých kanálů skladby	65
Cvičení jednou rukou za použití funkce průvodce.....	65
Opakované přehrávání	67
Nahrávání vlastní hry.....	68
5 Audiorekordér/přehrávač USB – Přehrávání a nahrávání zvukových souborů –	72
Přehrávání zvukových souborů (audiopřehrávač USB)	72
Nahrávání vlastní hry do zvukových souborů (audiorekordér USB)	75
6 Mikrofon – Připojení mikrofону a zpívání při hře na nástroj –	77
Připojení mikrofону	77
Používání funkce mluvení.....	78
7 Registrační paměť / seznam skladeb – Ukládání a načítání vlastních nastavení panelu –	80
Ukládání a načítání vlastního nastavení panelu pomocí registrační paměti	81
Používání seznamů skladeb ke správě rozsáhlého repertoáru nastavení panelu.....	84
8 Mixér – Nastavení hlasitosti a tónového vyvážení –	88
Základní postup	88
9 Připojení – Použití nástroje s jinými zařízeními –	91
Připojení zařízení USB (konektor [USB TO DEVICE])	91
Připojení k počítači (konektor [USB TO HOST])	92
Připojení k inteligentnímu zařízení (konektor [AUX IN] / Bluetooth / konektor [USB TO HOST] / bezdrátová síť LAN)	94
Poslech zvukových souborů z externího zařízení přehrávaných prostřednictvím reproduktoru nástroje (konektor [AUX IN] / Bluetooth / konektor [USB TO HOST])	95
Připojení sluchátek a externího reproduktoru (konektor [PHONES/OUTPUT])	98
Připojení mikrofону (konektor [MIC INPUT]).....	98
Připojení pedálu (konektor [AUX PEDAL]).....	99
Připojení pedálové jednotky (konektor [PEDAL UNIT]	99
10 Nabídka – Úprava globálního nastavení a používání pokročilých funkcí –	100
Základní postup	100
Seznam funkcí.....	101
Řešení problémů	103
Technické údaje	106
Kompatibilní formát	108
Rejstřík	109

Blahopřejeme k novému nástroji DGX!

Nástroj DGX-670 je vybaven barevným displejem a mnoha pokročilými funkcemi, které zvýší vaši radost z hudby a rozšíří vám hranice kreativity i možnosti hraní na klávesy. Pojďme se na ně podívat...

Autentický zvuk klavíru

Tento nástroj je vybaven nádhernými rejstříky klavíru vytvořenými na základě vzorků z nejlepšího koncertního klavíru Yamaha CFX. Tento nástroj rovněž disponuje funkcí VRM, která umožňuje přesnou reprodukci akustické rezonance klavíru, jež se nepatrně mění podle toho, s jakým načasováním a jakou silou stisknete klávesu a sešlápnete pedál. Díky tomu můžete dosáhnout při hře i těch nejpřesnějších výrazů a přesně reagovat na práci s pedály a klávesami. Funkce Piano Room přináší ještě větší radost ze hry na klavír. Funkce Piano Room umožňuje volbu požadovaného typu klavíru i prostředí odpovídajícího místnosti, díky čemuž lze dosáhnout naprosto realistického pocitu ze hry, jako byste hráli na skutečný klavír.

▶▶▶ Str. 35



Hra různých hudebních žánrů

Tento nástroj přirozeně nabízí pro vaši zábavu řadu realistických klavírních rejstříků. Současně však nabízí také možnost využití široké škály věrohodně znějících akustických i elektronických nástrojů nejrůznějších žánrů, např. varhan, kytary, saxofonu a dalších nástrojů, s nimiž můžete přesvědčivě hrát bez ohledu na požadovaný hudební žánr. Mimoto speciální rejstříky Super Articulation realisticky napodobují mnoho technik hry a typické zvuky vznikající během hry na nástroj. Výsledkem je neuvěřitelně věrný výraz – například realistický zvuk prstů klouzajících po strunách kytary nebo zvuk nadechnutí při hře na saxofon či jiné dechové nástroje.

▶▶▶ Str. 38

Doprovod celé kapely

I když hrajete sami, nástroj DGX vás dokáže doprovázet jako celá kapela. Při hře na klávesy jsou automaticky rozpoznávány akordy, které spustí přehrávání vhodného automatického doprovodu (funkce stylu). Jestliže chcete, aby vám nástroj DGX dělal doprovod, vyberte styl doprovodu, například pop, jazz, latinskoamerický styl či jiné hudební žánry z celého světa. Hru můžete měnit okamžitě a v reálném čase během hry vybírat odlišné variace rytmu a přechodů (včetně úvodu, závěru a mezihry).

▶▶▶ Str. 48



Přehrávání a nahrávání zvuků

Nástroj umožňuje přehrávat zvukové soubory (formát WAV) uložené na jednotce USB Flash. Umožňuje také nahrávání hry do podoby zvukových souborů (formát WAV) a jejich ukládání na jednotku USB flash, takže tyto nahrávky budete moci podle potřeby snadno upravovat v počítači a sdílet je přes internet.

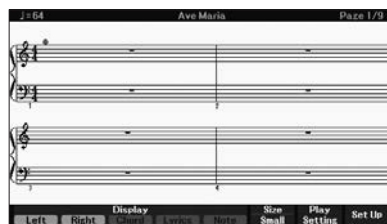
▶▶▶ Str. 72



Funkce cvičení s displejem notového zápisu

Funkce cvičení na displeji zobrazí notový záznam a představují zábavný způsob výuky a zdokonalování skladeb. Pokud například cvičíte part pro pravou ruku, přehrávání partu pro levou ruku a dalších partů počká, než noty zahrajete správně. Díky tomu budete moci plynule cvičit melodie a fráze i v případě, že jste začátečník.

▶▶▶ Str. 65



Zpěv při přehrávání skladby nebo při hře na klávesy

K tomuto nástroji lze připojit mikrofon a na displeji lze zobrazit texty skladby, takže můžete současně s hrou na klávesy nebo přehráváním skladby také zpívat. Kromě toho můžete na svůj zpěv použít různé efekty, jako například chorus. Podle potřeby můžete také potlačit přehrávání vokální části audiozáznamu a zpívat tak spolu s oblíbenými umělci a kapelami (nebo místo nich) a vystoupení si tak užívat ještě více.

▶▶▶ Str. 77



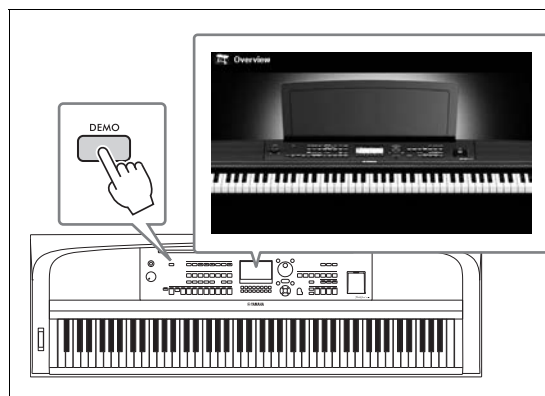
Bezdrátové přehrávání zvukových dat – funkce Bluetooth Audio

Zvuková data uložená v zařízení vybaveném technologií Bluetooth, jako je například chytrý telefon, lze přehrávat prostřednictvím reproduktorů vestavěných v nástroji DGX-670. Můžete si vychutnat hraní nebo zpěv společně se zvukovými daty nebo jednoduše poslouchat oblíbenou hudbu.

▶▶▶ Str. 96



* V závislosti na zemi, ve které jste produkt zakoupili, nemusí být nástroj vybaven rozhraním Bluetooth.



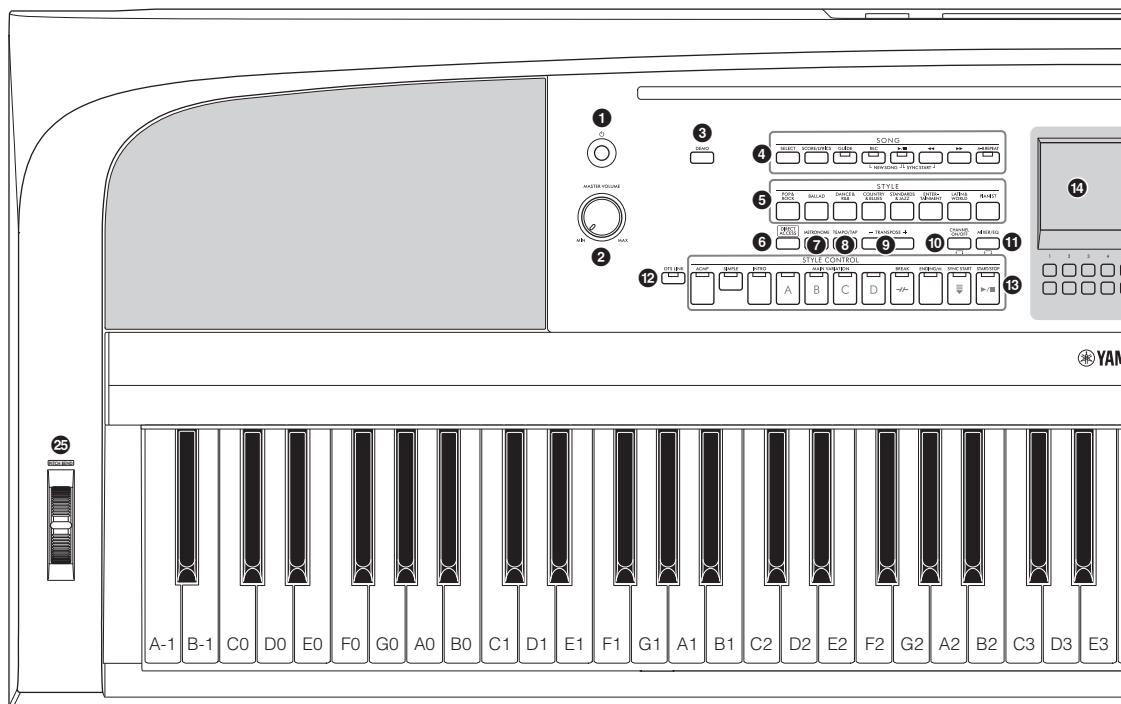
Zajímají vás další informace o funkcích nástroje DGX-670?

Ukázku spustíte stisknutím tlačítka [DEMO].

Ukázku zastavíte stisknutím tlačítka [EXIT] umístěného napravo od displeje.

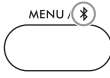
Ovládací prvky a konektory na panelu

Horní panel

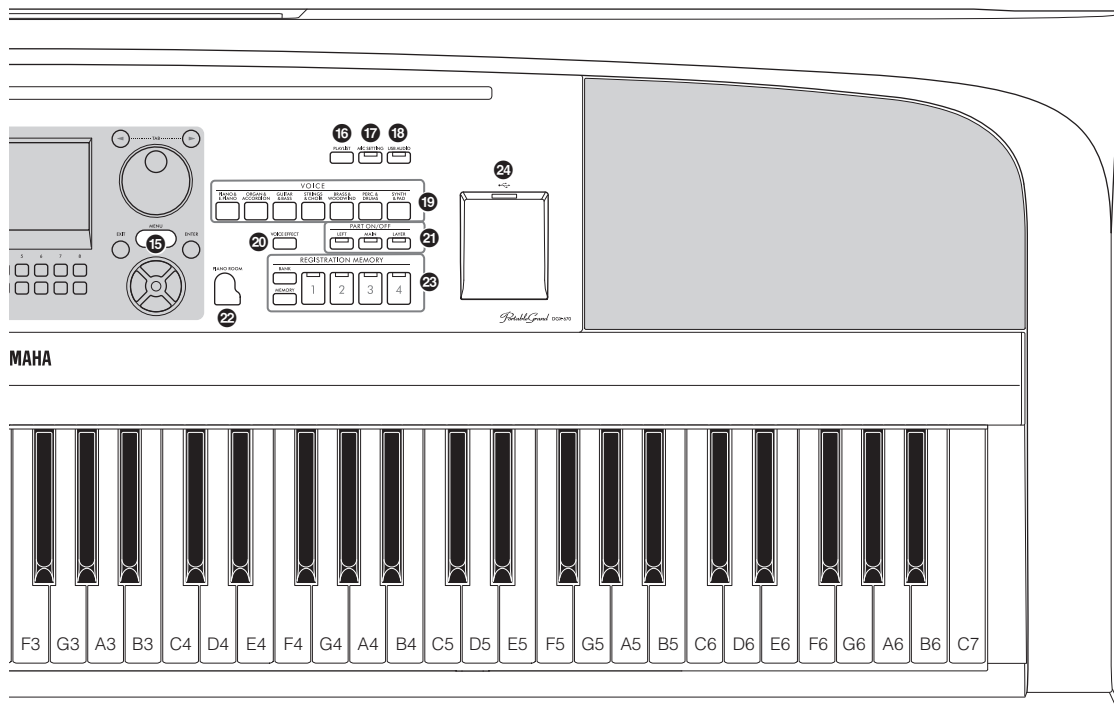


- 1 [⏻] spínač (Pohotovostní režim / Zapnout).....str. 16
Zapne napájení nebo uvede nástroj do pohotovostního režimu.
- 2 [MASTER VOLUME] otočný ovladač (Hlavní hlasitost)str. 17
Upraví celkovou úroveň hlasitosti.
- 3 [DEMO] tlačítkostr. 11
Přehrává ukázký.
- 4 SONG tlačítka související se skladbou str. 60
Slouží k volbě skladeb a ovládání přehrávání sklady.
- 5 STYLE tlačítka pro volbu stylů.....str. 48
Slouží k výběru kategorie stylu.
- 6 [DIRECT ACCESS] tlačítkostr. 22
Slouží k okamžitému vyvolání požadovaného displeje jediným dalším stisknutím tlačítka.
- 7 [METRONOME] tlačítko.....str. 44
Zapíná a vypíná metronom.
- 8 [TEMPO/TAP] tlačítko.....str. 52
Ovládá tempo přehrávání stylu, sklady a metronomu.
- 9 TRANSPOSE [-]/[+] tlačítkastr. 44
Transponuje výšku všech tónů nástroje v půltónových krocích.
- 10 [CHANNEL ON/OFF] tlačítko..... str. 53, 65
Vyvolá nastavení pro zapnutí nebo vypnutí kanálů stylu/skladby.
- 11 [MIXER/EQ] tlačítko..... str. 88
Vyvolá různá nastavení částí klaviatury, stylu a sklady.
- 12 [OTS LINK] tlačítko str. 52
Zapne/vypne funkci propojení OTS.
- 13 STYLE CONTROL tlačítka str. 48
Ovládají přehrávání stylu.
- 14 Ovládací prvky displeje LCD a další související ovládací prvky..... str. 19
Udávají aktuální nastavení panelu a umožňují výběr nebo změnu nastavení.
- 15 [MENU] tlačítko str. 100
Umožňuje provést pokročilá nastavení a vytvořit vlastní styly a sklady.

Pokud je nástroj vybaven rozhraním Bluetooth (str. 96), je na tlačítku panelu vytištěno logo Bluetooth.



V závislosti na zemi, ve které jste produkt zakoupili, nemusí být nástroj vybaven funkcí Bluetooth.

**16 [PLAYLIST] tlačítkostr. 80**

Slouží k vyvolání displeje se seznamem skladeb, ve kterém můžete spravovat svůj repertoár.

17 [MIC SETTING] tlačítkostr. 77

Slouží k vyvolání displeje, ve kterém můžete upravit nastavení mikrofону.

18 [USB AUDIO] tlačítko.....str. 72

Slouží k vyvolání displeje pro přehrávání zvukových souborů na připojené jednotce USB flash a nahrávání vaší hry na jednotku USB flash ve zvukovém formátu.

19 VOICE tlačítka pro výběr kategorie rejstříkůstr. 38

Slouží k výběru kategorie rejstříků.

20 [VOICE EFFECT] tlačítkostr. 45

Aktivuje různé efekty pro použití během hry.

21 PART ON/OFF tlačítkastr. 38

Zapne či vypne části klaviatury.

22 [PIANO ROOM] tlačítkostr. 35

Slouží k okamžitému vyvolání optimálního nastavení klavíru tak, aby bylo možné na nástroj hrát jednoduše jako na klavír.

23 REGISTRATION MEMORY tlačítka str. 80

Ukládají a vyvolávají nastavení panelu.

24 [USB TO DEVICE] konektor str. 91

Slouží k připojení jednotky USB flash nebo bezdrátového síťového adaptéru USB LAN.

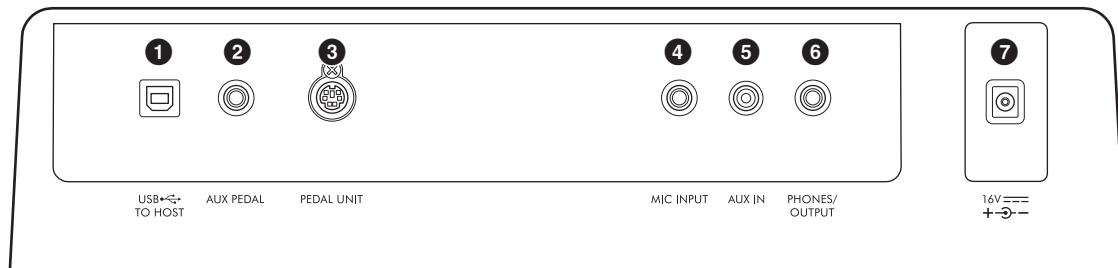
25 [PITCH BEND] kolečkostr. 45

Ohne výšku tónu zvuku zahraneho na nástroji nahoru nebo dolů.

Nastavení panelu

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

Zadní panel



- 1 [USB TO HOST] konektorstr. 92**
Slouží k připojení k počítači nebo inteligentnímu zařízení, jako je chytrý telefon nebo tablet.
- 2 [AUX PEDAL] konektor viz níže**
Slouží k připojení dodaného pedálového spínače nebo samostatně prodávaných pedálů.
- 3 [PEDAL UNIT] konektor.....str. 15**
Slouží k připojení samostatně prodávané pedálové jednotky.
- 4 [MIC INPUT] konektorstr. 77**
Slouží k připojení mikrofону.
- 5 [AUX IN] konektorstr. 95**
Slouží k připojení externích audiozařízení, např. přenosných audiopřehrávačů.
- 6 [PHONES/OUTPUT] konektor str. 98**
Slouží k připojení sluchátek nebo externích zařízení, jako například reproduktorů.
- 7 DC IN konektor str. 16**
Slouží k připojení adaptéru napájení.

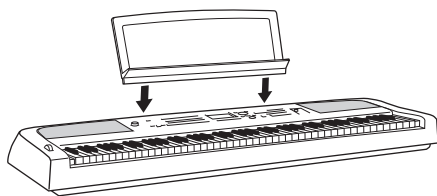


VAROVÁNÍ

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

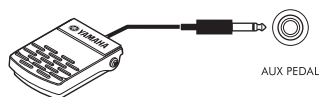
Upevnění notového stojánu

Zasuňte notový stojánek do určených otvorů podle znázornění.



Připojení pedálového spínače

Připojte dodaný pedálový spínač ke konektoru [AUX PEDAL]. K tomuto konektoru lze připojit také jiné samostatně prodávané pedály (FC3A, FC4A nebo FC5). Ve výchozím nastavení je k tomuto konektoru přiřazena funkce doznívání.



POZNÁMKA

- Při připojování a odpojování pedálového spínače dbejte na to, aby byl nástroj vypnutý.
- Pedálový spínač nesešlapujte v průběhu zapínání napájení. Mohla by se tím změnit polarita pedálového spínače a pedálový spínač by poté fungoval obráceně.

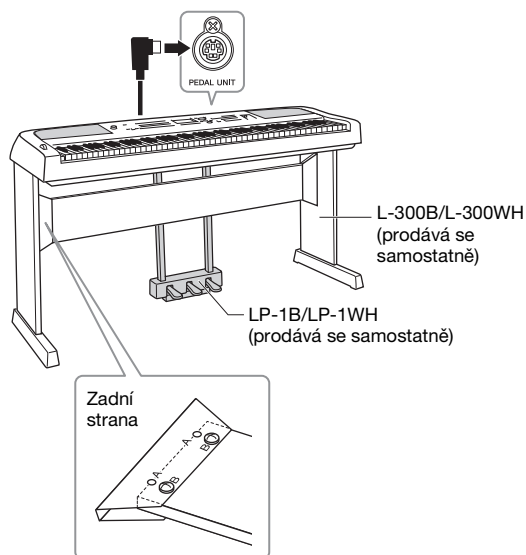
Přiřazení funkce k jednotlivým pedálům

Každému pedálu připojenému ke konektoru [AUX PEDAL] nebo ke konektoru [PEDAL UNIT] lze přiřadit různé funkce, včetně spuštění/zastavení přehrávání skladby nebo ovládání rejstříků Super Articulation.

Tyto funkce lze nastavit na kartě *Pedal* na displeji **Controller**, který vyvoláte pomocí tlačítka [MENU] (str. 100).

Použití klávesového stojanu a pedálové jednotky (prodává se samostatně)

Ke konektoru [PEDAL UNIT] lze připojit samostatně prodávanou pedálovou jednotku LP-1B/LP-1WH. Při připojování pedálové jednotky nezapomeňte jednotku spojit se samostatně prodávaným klávesovým stojanem L-300B/L-300WH. Klávesový stojan L-300B/L-300WH je určen k použití s více modely. Při sestavování klávesového stojanu pro nástroj DGX-670 se ujistěte, že jste použili otvory pro šrouby označené písmenem „B“ na kovových konzolách stojanu. Podrobný popis naleznete v montážní příručce ke stojanu.



POZNÁMKA

- Při připojování a odpojování pedálové jednotky dbejte, aby byl nástroj vypnutý.
- Pedály nepoužívejte v průběhu zapínání napájení. Mohla by se tím změnit polarita pedálu a pedály by poté fungovaly obráceně.

Funkce polovičního sešlápnutí pedálu (pro model FC3A a LP-1B/LP-1WH)

Pedál FC3A a pravý pedál jednotky LP-1B/LP-1WH jsou vybaveny funkcí polovičního sešlápnutí, díky níž můžete používat techniky polovičního tlumení s tlumicím pedálem v pozici mezi krajní horní a krajní dolní polohou. V tomto stavu polovičního sešlápnutí pedálu (na skutečném klavíru) dochází jen k částečnému ztlumení strun. Funkce polovičního sešlápnutí pedálu umožňuje jemné a výrazové ovládání tlumení a vytváření jemných nuancí ve hře precizním ovládním bodu, ve kterém má tlak na pedál vliv na tlumení. Tento bod se nazývá „bod polovičního sešlápnutí pedálu“ a lze jej nastavit na kartě **Pedal** na displeji **Controller**, který vyvoláte pomocí tlačítka [MENU] (str. 100).

Funkce pedálové jednotky

Ve výchozím nastavení jsou k jednotlivým pedálům přiřazeny následující funkce.

■ Tlumicí pedál (pravý)

Sešlápnutí tohoto pedálu způsobí delší dozívání tónů. Po uvolnění tohoto pedálu se veškeré dozívající tóny okamžitě utlumí.



Když v tomto místě sešlápnete a podržíte tlumicí pedál, budou všechny zobrazené tóny dozívat.

Pokud vyberete rejstřík VRM (str. 41), sešlápnutím tohoto pedálu se aktivuje funkce VRM, jež dokáže přesně vytvořit jedinečnou rezonanci ozvučnice a strun akustického klavíru.

■ Sostenutový pedál (prostřední)

Pokud zahrajete a podržíte tóny na klaviatuře a sešlápnete sostenutový pedál, budou tyto tóny znít, dokud budete pedál držet (jako při sešlápnutí tlumicího pedálu), další zahrané tóny však nebudou dozívat. Díky tomu můžete nechat dozívat tóny, zatímco ostatní tóny budou ve staccatu.



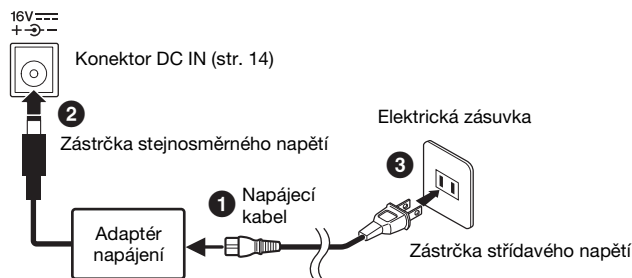
Při sešlápnutí a přidržení sostenutového pedálu budou dozívat tóny zahrané pouze v době sešlápnutí.

■ Změkčující pedál (levý)

Změkčující pedál snižuje hlasitost a mírně mění témbro not zahranych v době sešlápnutí tohoto pedálu. Změkčující pedál nemá vliv na tóny, které zní v okamžiku, kdy pedál sešlápnete.

Zdroj napájení

Zástrčky adaptéru napájení připojte podle pokynů na obrázku.



Typ zástrčky a zásuvky závisí na oblasti, kde byl nástroj zakoupen.

⚠ UPOZORNĚNÍ

Používejte pouze určený adaptér napájení (str. 107). Při použití nesprávného adaptéru napájení by mohlo dojít k poškození nástroje nebo k jeho přehřívání.

⚠ VAROVÁNÍ

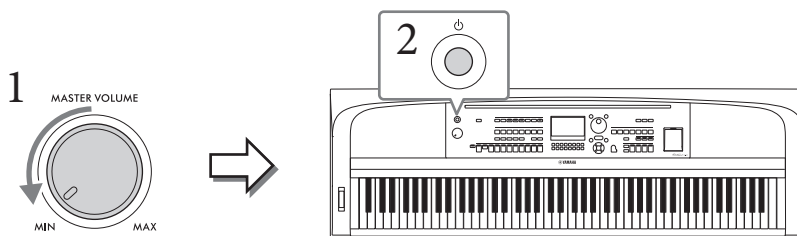
Při volbě místa pro nástroj dbejte na to, aby byla používána elektrická zásuvka snadno přístupná. V případě jakýchkoli potíží nástroje okamžitě vypněte napájení a odpojte zástrčku ze zásuvky.

POZNÁMKA

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

Zapnutí a vypnutí napájení

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



- 2 Stisknutím tlačítka [⏻] (Pohotovostní režim / Zapnout) zapnete nástroj.

Jakmile se zobrazí hlavní displej, můžete upravit hlasitost a hrou na klávesy nastavení ověřit.

OZNÁMENÍ

Neprovádějte žádné jiné činnosti, například stisknutí kláves, tlačítek nebo sešlápnutí pedálů. Mohlo by to narušit funkčnost nástroje.

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

VAROVÁNÍ

I když je přepínač [⏻] (Pohotovostní režim / Zapnout) v pohotovostní poloze, stále do nástroje proudí elektrina, byť jen v minimálním množství. Pokud nebudete nástroj delší dobu používat nebo je-li bouřka, odpojte zástrčku napájecího kabelu z elektrické zásuvky.

OZNÁMENÍ

Jestliže právě nahráváte či upravujete nějaké položky nebo je zobrazena zpráva, napájení nelze vypnout, a to ani stisknutím 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, podržte přepínač [⏻] (Pohotovostní režim / Zapnout) déle než tři sekundy. Mějte na paměti, že vynucené vypnutí může vést ke ztrátě dat nebo poškození nástroje.

Nastavení funkce automatického vypnutí

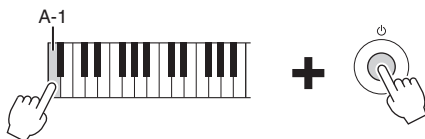
Aby se zbytečně nespotřebovávala energie, je nástroj vybaven funkcí automatického vypnutí, která automaticky odpojí napájení v případě, že nástroj není určitou dobu používán. Doba, která uběhne před automatickým vypnutím, činí ve výchozím nastavení 15 minut. Toto nastavení však můžete změnit. Podrobnosti naleznete na str. 18.

OZNÁMENÍ

Jakmile dojde k automatickému vypnutí nástroje, budou všechna data, která nebyla uložena pomocí funkce ukládání, ztracena. Uložte proto svá data dříve, než k tomuto dojde.

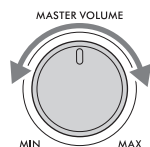
■ Deaktivace automatického vypnutí (jednoduchá metoda)

Zapněte nástroj a současně držte stisknutou klávesu s nejnižším tónem na klaviatuře. Krátce se zobrazí zpráva a nástroj se spustí s deaktivovanou funkcí automatického vypnutí.



Nastavení hlavní hlasitosti

Jakmile začnete hrát, můžete pomocí otočného ovladače [MASTER VOLUME] upravit hlasitost všech zvuků klaviatury.



VAROVÁNÍ

Nepoužívejte nástroj po delší dobu při vyšší nebo nepřijemné úrovni hlasitosti, mohlo by dojít k trvalému poškození sluchu.

Inteligentní akustické ovládání (IAC)

IAC představuje funkci, která umožňuje automaticky upravit kvalitu zvuku podle celkové hlasitosti nástroje. I při nízké hlasitosti tak můžete hluboké i vysoké tóny slyšet čistě a zřetelně. Funkce IAC ovlivňuje pouze výstup zvuku do reproduktorů nástroje. Funkce IAC je sice ve výchozím nastavení aktivní, můžete ji však podle potřeby zapínat, vypínat a nastavovat hloubku. Toto lze nastavit na kartě **Config1** na displeji **Utility**, který vyvoláte pomocí tlačítka [MENU] (str. 100).

Úprava základního nastavení

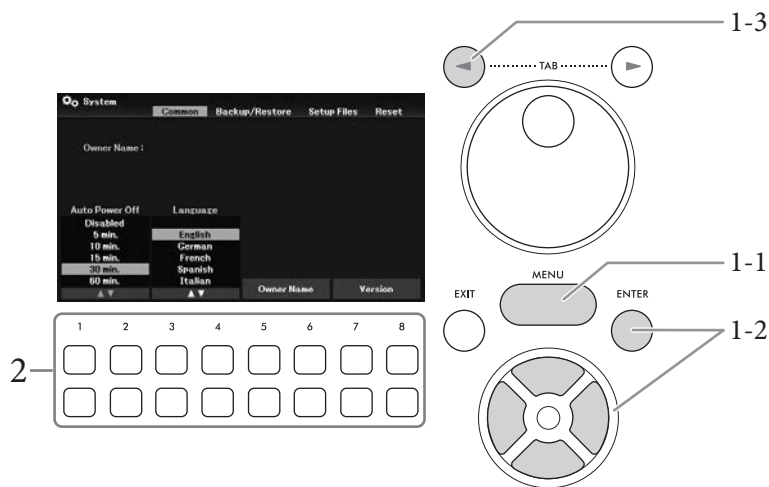
Podle potřeby můžete upravit základní nastavení nástroje, např. jazyk zobrazovaný na displeji.

1 Vyvolejte displej příslušné operace.

1-1 Stisknutím tlačítka [MENU] vyvolejte displej *Menu*.

1-2 Pomocí kurzorových tlačítek [▲][▼][◀][▶] zvolte možnost *System* a stiskněte tlačítko [ENTER].

1-3 Stisknutím tlačítka TAB [◀] vyberte kartu *Common*.



2 Pomocí tlačítek [1▲▼]-[8▲▼] proveďte potřebná nastavení.

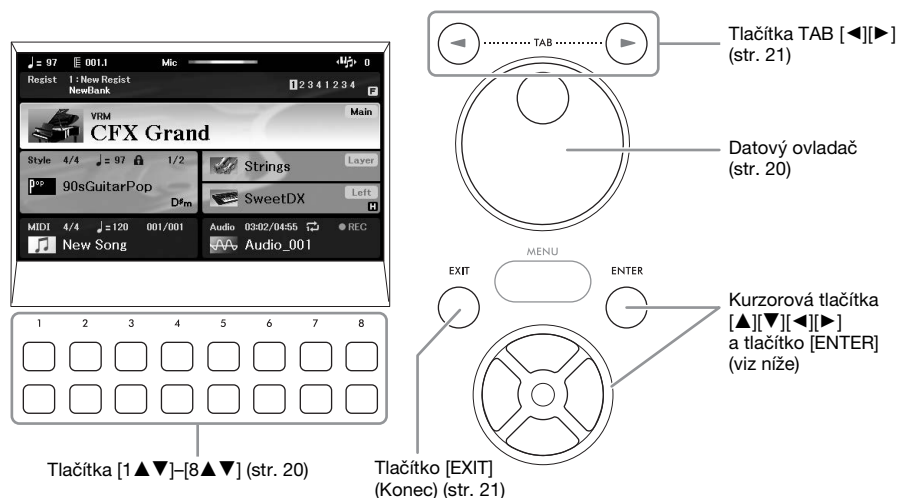
[1▲▼]/ [2▲▼]	Auto Power Off	Slouží k nastavení doby, která má uběhnout před samočinným vypnutím pomocí funkce automatického vypnutí (str. 17). Pokud chcete funkci automatického vypnutí zakázat, vyberte zde možnost Disabled .
[3▲▼]/ [4▲▼]	Language	Slouží k nastavení jazyka (k dispozici jsou angličtina, němčina, francouzština, španělština a italština) používaného pro zprávy na displeji.
[5▲▼]/ [6▲▼]	Owner Name	Slouží k zadání jména, které se zobrazí na úvodním displeji (zobrazeném po zapnutí). Pokyny k zadávání znaků naleznete na str. 31.
[7▲▼]/ [8▲▼]	Version	Zobrazí verzi firmwaru tohoto nástroje.

Stisknutím tlačítka [EXIT] se vrátíte na předchozí displej.

Základy použití

Ovládací prvky používané pomocí displeje

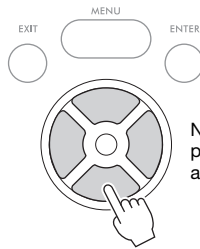
Na displeji LCD se nachází přehledné informace o všech aktuálních nastaveních. Zobrazenou nabídku či parametry lze vybrat nebo změnit ovládacími prvky okolo displeje LCD.



Kurzorová tlačítka [▲][▼][◀][▶] a tlačítko [ENTER]

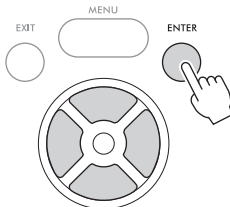
Tato tlačítka slouží k posouvání kurzoru na displeji. V této příručce jsou tlačítka pro přechod nahoru a dolů uváděna jako [▲] [▼] a tlačítka pro přechod doleva a doprava jako [◀] [▶]. K dispozici jsou dva typy zobrazení. Jedním z nich je typ, ve kterém se položka vybírá (i vyvolává) pouze posouváním kurzoru, a druhým je typ, ve kterém je třeba k vyvolání položky po posunutí kurzoru stisknout tlačítko [ENTER].

■ Příklad 1



Na displeji pro volbu souborů (str. 24) pomocí kurzorových tlačítek vyberte a vyvolejte soubor.

■ Příklad 2



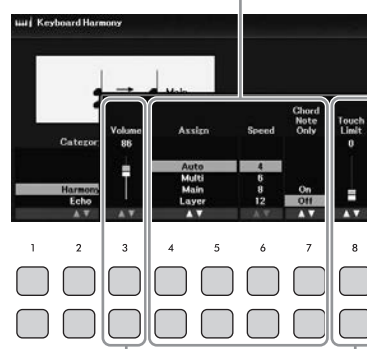
Na displeji nabídky (str. 100) a na displejích s dalšími nastaveními použijte k pohybu kurzoru kurzorová tlačítka a stisknutím tlačítka [ENTER] vyberete požadovanou položku.

Tlačítka [1▲▼]-[8▲▼]

Tlačítka [1▲▼]-[8▲▼] slouží k volbě možností nebo úpravě nastavení (nahoru a dolů) u funkcí, které jsou zobrazeny přímo nad nimi. V této příručce jsou horní tlačítka uváděna jako [▲] a dolní tlačítka jako [▼].



V zobrazeném seznamu nabídek slouží tlačítka [1▲▼]-[8▲▼] k výběru požadované položky.



U parametrů zobrazených ve tvaru posuvníku (nebo knoflíku) slouží tlačítka [1▲▼]-[8▲▼] ke změně příslušné hodnoty.

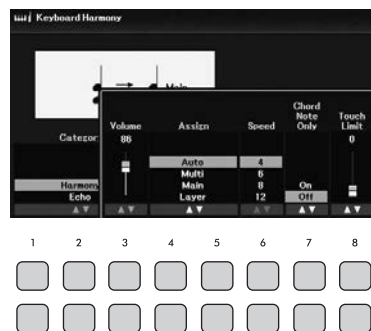
Při nastavování parametrů můžete obnovit výchozí hodnotu daného parametru současným stisknutím tlačítka [▲] a [▼] se stejným číslem.

Datový ovladač

V závislosti na vybraném displeji lze použít datový ovladač dvěma způsoby.

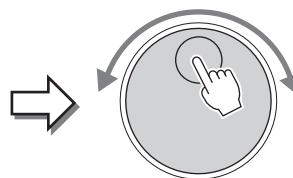
■ Úprava hodnot parametrů

Datový ovladač můžete použít společně s tlačítky [1▲▼]-[8▲▼] k úpravě parametrů zobrazených na displeji.



Pomocí příslušného tlačítka [1▲▼]-[8▲▼] vyberte požadovaný parametr.

Otočením datového ovladače můžete upravit vybraný parametr.



Tento praktický způsob lze použít také pro místní parametry, jako například pro tempo a transpozici. Stačí stisknout příslušné tlačítko (například [TEMPO/TAP]) a otočením datového ovladače zadat hodnotu.

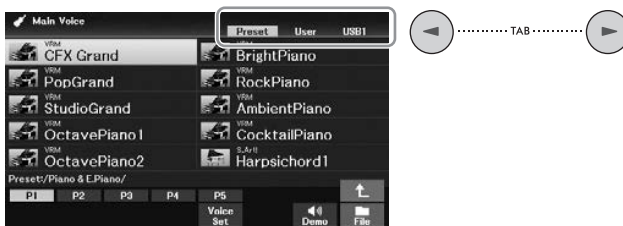
■ Volba souborů (rejstřík, styl, skladba atd.)

Ovládání prostřednictvím datového ovladače je téměř totožné s používáním kurzorových tlačítek. Po vyvolání displeje pro volbu souborů přesuňte otočením datového ovladače kurzor a stisknutím tlačítka [ENTER] vyberte a vyvolejte daný soubor.

Ve většině případů, například při výběru souboru nebo položky popsané v této uživatelské příručce, doporučujeme k jednoduchému ovládání používat kurzorová tlačítka [▲][▼][◀][▶]. Použít však můžete také ostatní postupy.

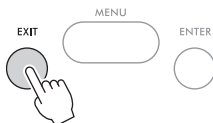
Tlačítka TAB [◀][▶]

Tato tlačítka slouží převážně k přepínání stránek, které jsou v horní části opatřeny kartami.



Tlačítko [EXIT]

Stisknutím tlačítka [EXIT] se vrátíte na předchozí displej. Opakovaným stisknutím tlačítka [EXIT] se vrátíte na hlavní displej (str. 23).



Konvence pro pokyny v této příručce

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

Např.:

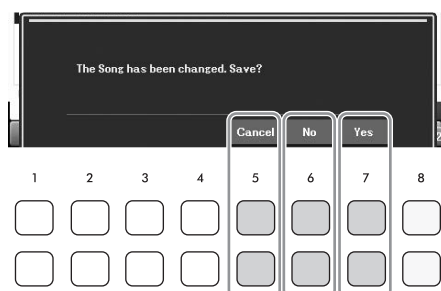
[MENU] → kurzorová tlačítka [▲][▼][◀][▶] **Controller**, [ENTER] → TAB [▶] **Setting** → kurzorové tlačítko [▲] **1 Touch Response**.

Výše uvedený příklad popisuje postup s těmito čtyřmi kroky:

- 1) Stiskněte tlačítko [MENU].
- 2) Pomocí kurzorových tlačítek [▲][▼][◀][▶] zvolte možnost **Controller** a stiskněte tlačítko [ENTER].
- 3) Pomocí tlačítka TAB [▶] vyberte kartu **Setting**.
- 4) Pomocí kurzorového tlačítka [▲] vyberte možnost **1 Touch Response**.

Zprávy na displeji

Někdy se při obsluze nástroje zobrazí na displeji zpráva (informační nebo potvrzující dialog). Jakmile se zobrazí zpráva, stiskněte jedno z tlačítek [1▲▼]–[8▲▼] odpovídajících uvedené zprávě.



Okamžité vyvolání požadovaného displeje – přímý přístup

Pomocí funkce Přímý přístup můžete jediným dodatečným stisknutím tlačítka rychle vyvolat požadovaný displej. Seznam displejů, které lze vyvolat pomocí funkce přímého přístupu, najdete v části **Direct Access Chart** v dokumentu Data List na internetových stránkách.

1 Stiskněte tlačítko [DIRECT ACCESS].

Zobrazí se výzva ke stisknutí odpovídajícího tlačítka.



2 Stisknutím tlačítka (nebo otočením kolečka [PITCH BEND] či sešlápnutím připojeného pedálu), které odpovídá požadovanému displeji s nastavením, vyvolejte daný displej.

Pokud například stisknete tlačítko [METRONOME], zobrazí se displej pro nastavení taktu, hlasitosti a zvuku metronomu.

Konfigurace hlavního displeje

Po zapnutí napájení se zobrazí hlavní displej. Na tomto displeji jsou přehledně zobrazena aktuální základní nastavení, například vybraný rejstřík a styl. Hlavní displej bude ve většině případů zobrazen i při hře na nástroj.

Na tomto displeji lze vyvolat také displej pro volbu souborů (str. 24) pro výběr stylu, skladby, rejstříku nebo banky registrační paměti. Za tím účelem pomocí kurzorových tlačítek [▲][▼][◀][▶] vyberte požadovanou položku a stiskněte tlačítko [ENTER].



1 Název rejstříku

Zobrazí názvy rejstříků aktuálně vybrané pro hlavní část, část s vrstvou a část pro levou ruku (str. 38).

POZNÁMKA

Když je zapnuta funkce Podržení levé (str. 46), zobrazí se v pravém horním rohu části pro levou ruku symbol „H“.

2 Název stylu a související informace

Zobrazí název aktuálně vybraného stylu, takt a tempo (str. 48).

Po zapnutí tlačítka [ACMP] se zobrazí akord zjištěný při hraní na klávesy. Pokud přehráváte skladbu obsahující data akordů, zobrazí se název aktuálně hraného akordu.

3 Název skladby (soubor MIDI) a související informace

Zobrazí název aktuálně vybrané skladby, takt a tempo (str. 60).

4 Název zvukového souboru a související informace

Zobrazí informace o vybraném zvukovém souboru z připojené jednotky USB Flash (str. 72), včetně uplynulého času přehrávání, názvu souboru a ikony režimu opakování. Při nahrávání se zobrazí údaj „REC“.

5 Název banky registrační paměti a související informace

Zobrazí název aktuálně vybrané banky registrační paměti a číslo aktuální registrační paměti (str. 81).

Pokud je zapnuta registrační sekvence, zobrazí se pořadová čísla. Tato funkce umožňuje vyvolání až čtyř nastavení ve vámi specifikovaném pořadí, a to pomocí tlačítek TAB [◀][▶] nebo pomocí pedálů. Podrobnosti naleznete v kapitole 7 dokumentu Reference Manual na internetových stránkách.

POZNÁMKA

Když je zapnuta funkce zablokování (str. 83), zobrazí se v pravém rohu symbol „F“.

6 Tempo

Zobrazí aktuální tempo při přehrávání stylu nebo skladby.

7 Takt/Doba

Zobrazí aktuální pozici (takt/doba) při přehrávání stylu nebo skladby.

8 Indikátor mikrofonu

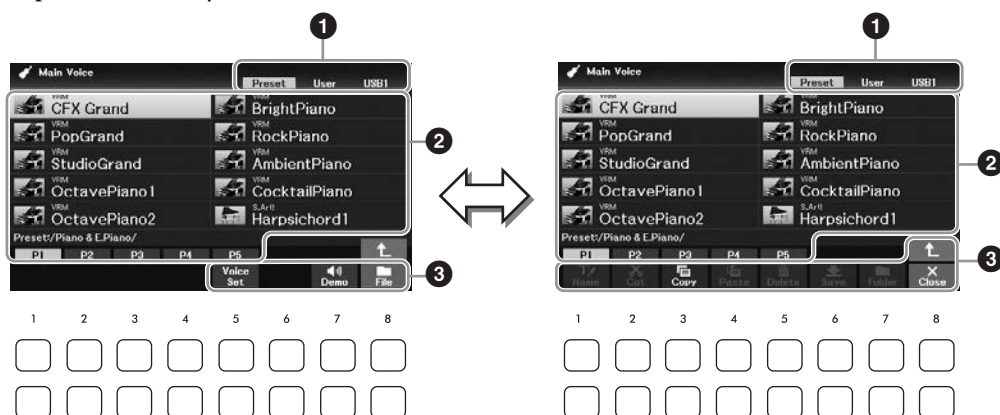
Udává vstupní úroveň připojeného mikrofonu (str. 77).

9 Transpozice

Zobrazuje velikost transpozice v půltónech (str. 44).

Konfigurace displeje pro volbu souborů

Displej pro volbu souborů slouží k volbě rejstříku, stylů a jiných dat (souborů). Displej pro volbu souborů se zobrazí, pokud stisknete jedno z tlačítek VOICE nebo STYLE, tlačítko SONG [SELECT] atd.



1 Umístění dat (jednotka)

- **Preset**.... Umístění, kde jsou uložena předem naprogramovaná (přednastavená) data.
- **User**..... Umístění, kde jsou uložena nahraná nebo upravená data.
- **USB1**..... Umístění, kde jsou uložena data na jednotce USB flash. Zobrazí se, pouze pokud je připojena jednotka USB Flash ke konektoru [USB TO DEVICE].

POZNÁMKA

Před použitím jednotky USB Flash si přečtěte část „Připojení zařízení USB“ na str. 91.

2 Data, která lze vybrat (soubory)

Na displeji se zobrazují soubory, které lze vybrat. Pokud je k dispozici více než 10 souborů, zobrazí se pod soubory čísla stran (P1, P2...). Po stisknutí jednoho z tlačítek [1▲]–[7▲] odpovídajícího číslu stránky se změní stránka na displeji. Pro následující strany se zobrazí symbol „>“ a pro předchozí strany se zobrazí symbol „<“.

3 File/Close

V dolní části displeje pro volbu souborů můžete stisknutím tlačítka [8▼] přepínat zobrazení mezi položkami **File** a **Close**. Stisknutím tlačítka [8▼] ve chvíli, kdy je zobrazena možnost **File**, vyvoláte nabídku správy souborů (str. 26), zatímco stisknutím tlačítka [8▼] ve chvíli, kdy je zobrazena položka **Close**, vyvoláte názvy funkcí týkající se aktuálního souboru (rejstřík, styl, skladba atd.).

Vyvolání složky vyšší úrovně

Pokud jsou ve složce soubory, zobrazí se v pravé dolní části displeje šipka nahoru a vy můžete stisknutím tlačítka [8▲] vyvolat složku vyšší úrovně.

Ukázka displeje pro výběr přednastavených rejstříků

Přednastavené rejstříky jsou uspořádány ve složkách podle kategorií.

Zobrazí se další nejvyšší úroveň. V tomto případě složka. Každá složka na displeji obsahuje rejstříky uspořádané do kategorií.



Stisknutím tlačítka [8▲] vyvolejte složku nejbližší vyšší úrovně.

Na tomto displeji jsou zobrazeny rejstříky ve složce.

Správa souborů

Pomocí tlačítek v dolní části displeje pro volbu souborů můžete uložit, pojmenovat, kopírovat, přesouvat a mazat soubory a můžete také vytvářet složky pro správu souborů. Informace o displeji pro volbu souborů najdete na str. 24.

POZNÁMKA

Před použitím jednotky USB Flash si přečtěte část „Připojení zařízení USB“ na str. 91.

Ukládání souboru

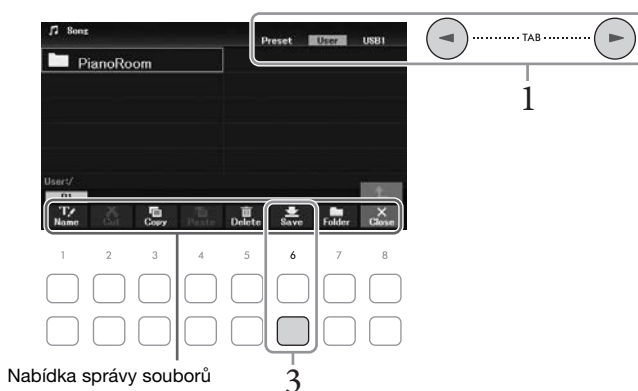
Svá vlastní data (například vámi nahrané skladby) můžete ukládat do souboru uloženého v nástroji nebo na jednotce USB flash.

- 1 Na displeji pro volbu souborů vyberte pomocí tlačítek TAB [◀][▶] požadovanou kartu (*User* nebo *USB1*), kam chcete data uložit.

Pokud chcete uložit data v rámci stávající složky, vyberte zde požadovanou složku.

POZNÁMKA

- Soubory nelze uložit na kartu *Preset*.
- Maximální počet souborů/složek, které lze uložit na kartu *User*, závisí na velikosti souborů a délce názvů souborů a složek.



- 2 V dolní části displeje musí být zobrazena nabídka správy souborů.

Pokud nabídka není zobrazena, stisknutím tlačítka [8▼] (*File*) ji vyvolejte.

- 3 Stiskněte tlačítko [6▼] (*Save*).

Otevře se okno pro zadání znaků.



POZNÁMKA

Ukládání lze zrušit stisknutím tlačítka [8▼] (*Cancel*) před provedením níže uvedeného kroku 5.

- 4 Zadejte název souboru (str. 31).

I když tento krok vynecháte, název souboru můžete po uložení kdykoli změnit (str. 28).

5 Stisknutím tlačítka [8▲] (OK) soubor uložíte.

Pokud již soubor s daným názvem existuje, zobrazí se zpráva s dotazem, zda chcete uvedený soubor přepsat. Pokud s přepsáním nesouhlasíte, stiskněte jedno z tlačítek [6▲▼] (No) a zadejte jiný název.

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

Vytvoření nové složky

Podle potřeby můžete vytvořit složky, a usnadnit tak vyhledávání původních dat.

1 Na displeji pro volbu souborů vyberte pomocí tlačítek [◀][▶] požadovanou kartu (User nebo USB1), v níž chcete novou složku vytvořit.

Chcete-li vytvořit novou složku ve stávající složce, vyberte zde požadovanou složku.

POZNÁMKA

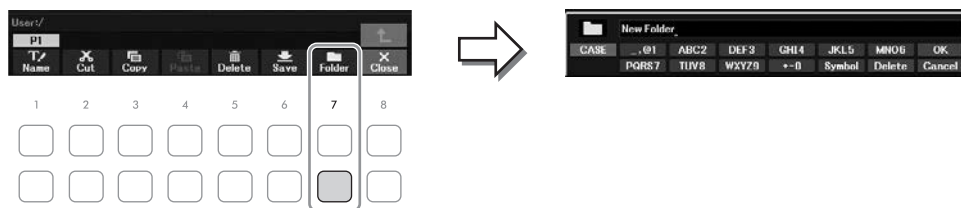
- Novou složku nelze vytvořit na kartě *Preset* ani ve složce *PianoRoom* (str. 37).
- Do složky lze uložit až 500 souborů/složek.
- Na kartě *User* nelze vytvořit více než tři úrovně složek. Maximální počet souborů a složek, jež lze uložit, závisí na velikosti souborů a délce názvů souborů a složek.

2 V dolní části displeje musí být zobrazena nabídka správy souborů.

Pokud nabídka není zobrazena, stisknutím tlačítka [8▼] (File) ji vyvolejte.

3 Stiskněte tlačítko [7▼] (Folder).

Otevře se okno pro zadání znaků.



POZNÁMKA

Vytváření složky lze zrušit stisknutím tlačítka [8▼] (Cancel).

4 Zadejte název nové složky (str. 31).

Pokud již složka s daným názvem existuje, zobrazí se zpráva s dotazem, zda chcete uvedenou složku přepsat. Pokud s přepsáním nesouhlasíte, stiskněte jedno z tlačítek [6▲▼] (No) a zadejte jiný název.

Vytvořená složka bude uložena do vybraného umístění. Složky jsou řazeny v abecedním pořadí.

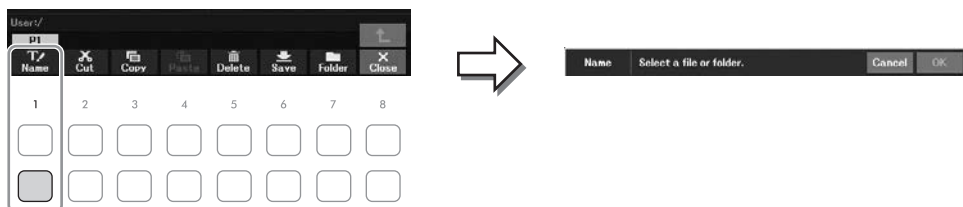
Přejmenování souborů/složek

Soubory a složky můžete přejmenovat.

POZNÁMKA

- Soubory a složky na kartě *Preset* nelze přejmenovat.
- Složku *PianoRoom* (str. 37) nelze přejmenovat.

- 1 Na displeji pro volbu souborů vyberte pomocí tlačítek TAB [◀][▶] požadovanou kartu (*User* nebo *USB1*), v níž chcete přejmenování provést.**
- 2 V dolní části displeje musí být zobrazena nabídka správy souborů.**
Pokud nabídka není zobrazena, stisknutím tlačítka [8▼] (*File*) ji vyvolejte.
- 3 Stiskněte tlačítko [1▼] (*Name*).**
V dolní části displeje se zobrazí okno pro přejmenování.



- 4 Pomocí kurzorových tlačítek [▲][▼][◀][▶] přesuňte kurzor na požadovaný soubor/složku a stiskněte tlačítko [ENTER].**

POZNÁMKA

Přejmenování můžete zrušit stisknutím tlačítka [7▼] (*Cancel*).

- 5 Stisknutím tlačítka [8▼] (*OK*) potvrďte volbu souboru nebo složky.**
Otevře se okno pro zadání znaků.
- 6 Zadejte název vybraného souboru nebo složky (str. 31).**
Přejmenovaný soubor nebo složka se zobrazí na displeji mezi ostatními soubory. Soubory a složky jsou řazeny v abecedním pořadí.

Kopírování nebo přesouvání souborů

Podle potřeby můžete zkopírovat nebo vyjmout soubory a vložit je do jiného umístění (složky). Pomocí stejného postupu lze kopírovat i složky (nelze je však přesunout).

POZNÁMKA

- Soubory na kartě *Preset* a ve složce *PianoRoom* (str. 37) není možné přesunout.
- Chráněné skladby, jako například přednastavené skladby, zkopírované na kartu *User* jsou označeny nápisem „Prot. 1“ nad názvem skladby na displeji pro volbu skladby. Nelze je kopírovat ani přesouvat na jednotky USB flash.

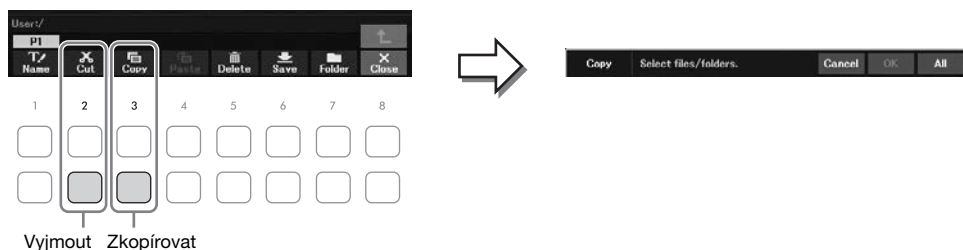
1 Na displeji pro volbu souborů pomocí tlačítek TAB [◀][▶] vyberte požadovanou kartu (*Preset*, *User* nebo *USB1*) obsahující soubor nebo složku, kterou chcete zkopírovat.

2 V dolní části displeje musí být zobrazena nabídka správy souborů.

Pokud nabídka není zobrazena, stisknutím tlačítka [8▼] (*File*) ji vyvolejte.

3 Stisknutím tlačítka [3▼] (*Copy*) soubor zkopírujete nebo jej stisknutím tlačítka [2▼] (*Cut*) přesuňte.

V dolní části displeje se zobrazí okno pro kopírování/přesunutí.



4 Pomocí kurzorových tlačítek [▲][▼][◀][▶] přesuňte kurzor na požadovaný soubor/složku a stiskněte tlačítko [ENTER].

Stisknutím tlačítka [ENTER] vyberte (zvýrazněte) soubor nebo složku. Výběr můžete zrušit opětovným stisknutím tlačítka [ENTER].

Stisknutím tlačítka [8▼] (*All*) vyberte všechny soubory nebo složky zobrazené na aktuálním displeji (včetně ostatních stránek). Výběr můžete zrušit opětovným stisknutím tlačítka [8▼] (*All Off*).

POZNÁMKA

Kopírování/přesouvání můžete zrušit stisknutím tlačítka [6▼] (*Cancel*).

5 Stisknutím tlačítka [7▼] (*OK*) potvrďte volbu souboru nebo složky.

6 Pomocí tlačítek TAB [◀][▶] vyberte cílovou kartu (*User* nebo *USB1*), kam chcete soubor nebo složku vložit.

V případě potřeby můžete cílovou složku zvolit pomocí kurzorových tlačítek [▲][▼][◀][▶] a stisknout tlačítko [ENTER].

7 Stisknutím tlačítka [4▼] (*Paste*) vložte soubor nebo složku zvolenou v kroku 4.

Pokud již soubor/složka s daným názvem existuje, zobrazí se zpráva s dotazem, zda chcete uvedený soubor či složku přepsat. Pokud s přepsáním nesouhlasíte, stiskněte jedno z tlačítek [6▲▼] (*No*) a zadejte jiný název.

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

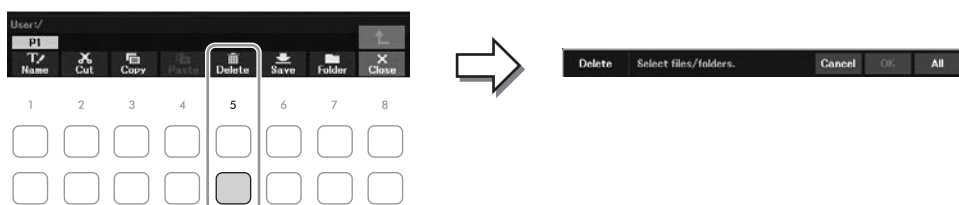
Odstranění souborů či složek

Podle potřeby můžete odstranit jeden nebo více souborů či složek.

POZNÁMKA

- Soubory na kartě *Preset* nelze odstranit.
- Složku *PianoRoom* (str. 37) nelze odstranit.

- 1 Na displeji pro volbu souborů pomocí tlačítek TAB [◀][▶] vyberte požadovanou kartu (*User* nebo *USB1*) obsahující soubor nebo složku, kterou chcete odstranit.
- 2 V dolní části displeje musí být zobrazena nabídka správy souborů. Pokud nabídka není zobrazena, stisknutím tlačítka [8▼] (*File*) ji vyvolejte.
- 3 Stiskněte tlačítko [5▼] (*Delete*).
V dolní části displeje se zobrazí okno pro odstranění.



- 4 Pomocí kurzorových tlačítek [▲][▼][◀][▶] přesuňte kurzor na požadovaný soubor/složku a stiskněte tlačítko [ENTER].
Stisknutím tlačítka [ENTER] vyberte (zvýrazněte) soubor nebo složku. Výběr můžete zrušit opětovným stisknutím tlačítka [ENTER].
Stisknutím tlačítka [8▼] (*All*) vyberte všechny soubory nebo složky zobrazené na aktuálním displeji (včetně ostatních stránek). Výběr můžete zrušit opětovným stisknutím tlačítka [8▼] (*All Off*).

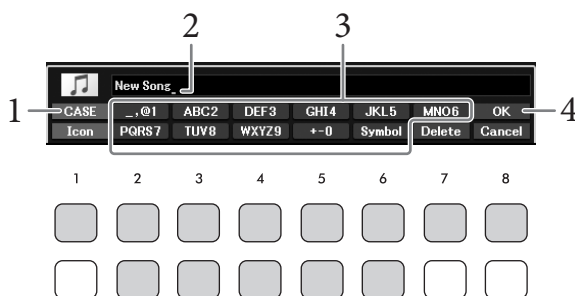
POZNÁMKA

Odstranění můžete zrušit stisknutím tlačítka [6▼] (*Cancel*).

- 5 Stisknutím tlačítka [7▼] (*OK*) potvrďte volbu souboru nebo složky.
- 6 Postupujte podle pokynů na displeji.
 - **Yes:** Odstraní soubor nebo složku.
 - **Yes All:** Odstraní všechny vybrané soubory nebo složky.
 - **No:** Neodstraní vybraný soubor nebo složku.
 - **Cancel:** Zruší operaci odstranění.

Zadávání znaků

V této části jsou popsány pokyny k zadávání znaků u názvů souborů, složek atd. Znaků se zadávají na níže uvedeném displeji.



POZNÁMKA

- Názvy souborů a složek nesmí obsahovat tyto znaky: \ / : * ? " < > |
- Názvy souborů a složek mohou obsahovat až 50 znaků.

- 1 Typ znaku lze změnit stisknutím tlačítka [1▲].**
 - **CASE:** Velká písmena, číslice a symboly.
 - **case:** Malá písmena, číslice a symboly.
- 2 Otočením datového ovladače posuňte kurzor na požadovanou pozici.**
- 3 Stiskněte tlačítka [2▲▼]–[6▲▼] a [7▲] odpovídající znakům, které chcete zadat.**

Ke každému tlačítku je přiřazeno několik různých znaků, které se přepínají po každém stisknutí tlačítka. Chcete-li vybraný znak zadat, posuňte kurzor nebo stiskněte další tlačítko pro zadání znaku. Případně můžete chvíli počkat. Znak se zadá automaticky.

Více informací o zadávání znaků najdete v části „Další operace prováděné se znaky“ na str. 32.

POZNÁMKA
Chcete-li zadávání znaků zrušit, stiskněte tlačítko [8▼] (Cancel).
- 4 Chcete-li zadat nový název a vrátit se na předchozí displej, stiskněte tlačítko [8▲] (OK).**

Další operace prováděné se znaky

■ Odstranění znaků

Pomocí datového ovladače posuňte kurzor na znak, který chcete odstranit, a stiskněte tlačítko [7▼] (*Delete*). Chcete-li najednou odstranit všechny znaky na řádku, tlačítko [7▼] (*Delete*) podržte.

■ Zadávání symbolů a mezer

- 1 Stisknutím tlačítka [6▼] (*Symbol*) vyvolejte seznam symbolů.
- 2 Pomocí datového ovladače posuňte kurzor na požadovaný symbol nebo mezeru a stiskněte tlačítko [8▲] (*OK*).

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

- 1 Pomocí tlačítka [1▼] (*Icon*) vyvolejte místní displej pro volbu ikony.
- 2 Ikonu vyberte pomocí kurzorových tlačítek [▲][▼][◀][▶] nebo datového ovladače. Na displeji je několik stránek. Pomocí tlačítek TAB [◀][▶] vyberte požadované stránky.
- 3 Stisknutím tlačítka [8▲] (*OK*) vybranou ikonu použijte.

POZNÁMKA

Operaci můžete zrušit stisknutím tlačítka [8▼] (*Cancel*).

Zálohování dat

Všechna data uložená v jednotce User (kromě chráněných skladeb) a všechna nastavení nástroje můžete zálohovat uložením do jediného souboru na jednotku USB flash (přípona: BUP). Záložní soubor je možné znovu načíst do nástroje. Můžete tak obnovit předtím vytvořená nastavení panelu a data hry. Informace o nastaveních, která lze zálohovat, naleznete ve sloupci **Backup/Restore** v části **Parameter Chart** v dokumentu Data List na internetových stránkách.

OZNÁMENÍ

Proces zálohování a obnovy může trvat několik minut. V průběhu zálohování nebo obnovování nevyvínejte napájení. Pokud při zálohování/obnově napájení vypnete, mohlo by dojít k poškození nebo ztrátě dat.

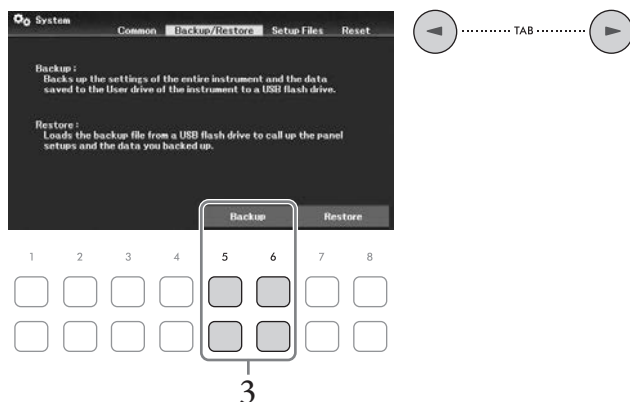
POZNÁMKA

- Před použitím jednotky USB Flash si přečtěte část „Připojení zařízení USB“ na str. 91.
- Na jednotku USB flash můžete také podle potřeby zálohovat jednotlivé soubory na uživatelské jednotce, například rejstříky, skladby a registrační paměť. Pokyny naleznete na str. 29.
- Na kartě *Setup Files* na displeji *System* můžete individuálně zálohovat také nastavení systému, nastavení MIDI a nastavení uživatelských efektů. Podrobnosti naleznete v kapitole 10 dokumentu Reference Manual na internetových stránkách.

1 Připojte jednotku USB Flash ke konektoru [USB TO DEVICE] jako cílové umístění pro zálohování.

2 Vyvolejte displej příslušné operace.

[MENU] → kurzorová tlačítka [▲][▼][◀][▶] *System*, [ENTER] → TAB [◀][▶] *Backup/Restore*



3 Stisknutím tlačítek [5▲▼]/[6▲▼] (*Backup*) uložte data na jednotku USB flash.

Jakmile se zobrazí potvrzovací zpráva, pokračujte podle pokynů na displeji.

Obnovení záložního souboru

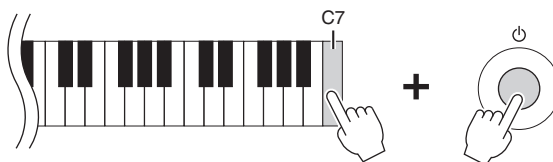
Obnovení provedete stisknutím tlačítek [7▲▼]/[8▲▼] (*Restore*) na kartě **Backup/Restore** (viz výše). Jakmile se zobrazí potvrzovací zpráva, pokračujte podle pokynů na displeji. Po dokončení operace se nástroj automaticky restartuje.

OZNÁMENÍ

Pokud má některý ze souborů (např. skladby nebo styly) na uživatelské jednotce nástroje stejný název jako data obsažená v záložním souboru, budou tato data při obnovení záložního souboru přepsána. Před spuštěním obnovy doporučujeme soubory z uživatelské jednotky nástroje přesunout nebo zkopírovat na jednotku USB flash (str. 29).

Obnova nastavení naprogramovaného výrobcem (inicializace)

Podržte klávesu zcela vpravo na klaviatuře (C7) a současně zapněte nástroj. Tím se obnoví (neboli inicializují) všechna nastavení (označovaná jako parametry nastavení systému) na výchozí nastavení výrobce, s výjimkou nastavení *Language* (str. 18), *Owner Name* (str. 18) a párovacích informací funkce Bluetooth (str. 96). Podrobnosti o parametrech, které spadají do nastavení systému, naleznete v části *Parameter Chart* v dokumentu Data List na internetových stránkách.



Pokud chcete obnovit počáteční nastavení jen pro registrační paměť (str. 81), podržte klávesu B6 a zapněte nástroj.

POZNÁMKA

Také můžete obnovit výchozí hodnoty určitého nastavení nebo odstranit všechny soubory nebo složky na uživatelské jednotce. Vyvolání displeje příslušné operace: [MENU] → kurzorová tlačítka [▲][▼][◀][▶] *System*, [ENTER] → TAB [◀][▶] *Reset*. Podrobnosti naleznete v kapitole 10 dokumentu Reference Manual na internetových stránkách.

1 Piano Room

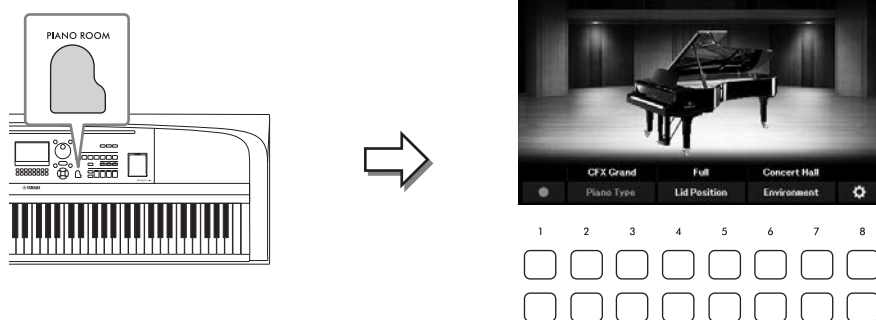
– Požitek z klavírní hry –

Funkce Piano Room je určena pro ty, kdo si přejí na nástroj hrát stejně jako na klavír, jednoduše a pohodlně. Bez ohledu na to, jaká nastavení jste na panelu zadali, můžete okamžitě vyvolat optimální nastavení pro funkčnost klavíru stiskem jediného tlačítka. Také můžete podle potřeby nastavení klavíru změnit.

Hra na klavír s využitím funkce Piano Room

1 Stisknutím tlačítka [PIANO ROOM] vyvolejte displej Piano Room.

Tím vyvoláte odpovídající nastavení panelu pro vaši hru. Všechna tlačítka na ovládacím panelu (s výjimkou tlačítek [PIANO ROOM], [EXIT] a [1▲▼]–[8▲▼]) budou nefunkční.



2 Začněte hrát.



Změňte nastavení klavíru podle typu hudby, kterou chcete hrát, nebo zvuku, který chcete vytvořit.

Piano Type	Pomocí tlačítek [2▲▼]/[3▲▼] vyberte požadovaný typ klavíru.
Lid Position	Pomocí tlačítek [4▲▼]/[5▲▼] určete míru otevření víka. Tento parametr lze nastavit, pouze když je vybrán jeden z typů klavírního křídla.
Environment (typ dozvuku)	Pomocí tlačítek [6▲▼]/[7▲▼] vyberte požadované prostředí, které automaticky vyvolá příslušný typ dozvuku.

3 Stisknutím tlačítka [PIANO ROOM] nebo [EXIT] zavřete displej funkce Piano Room.

Všechna nastavení panelu se obnoví na ta, která byla nastavena před vyvoláním displeje Piano Room.

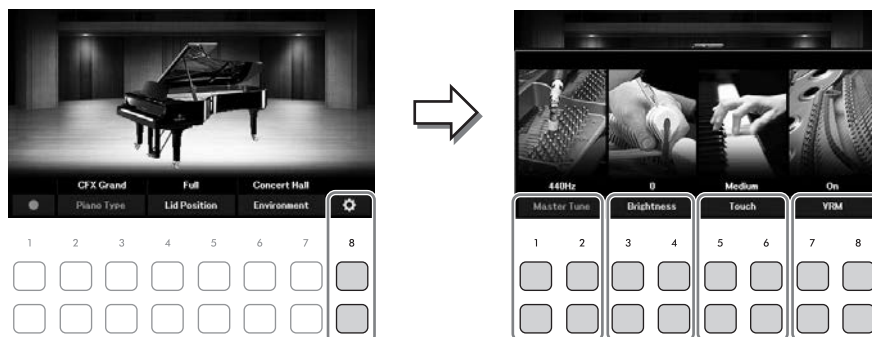
1

Piano Room – Požitek z klavírní hry –

Úprava podrobných nastavení funkce Piano Room

Podle potřeby můžete měnit nastavení funkce Piano Room, například citlivost úhozu.

- 1 Na displeji funkce Piano Room pomocí tlačítek [8▲▼] vyvolejte displej s nastavením a poté pomocí tlačítek [1▲▼]–[8▲▼] změňte nastavení.



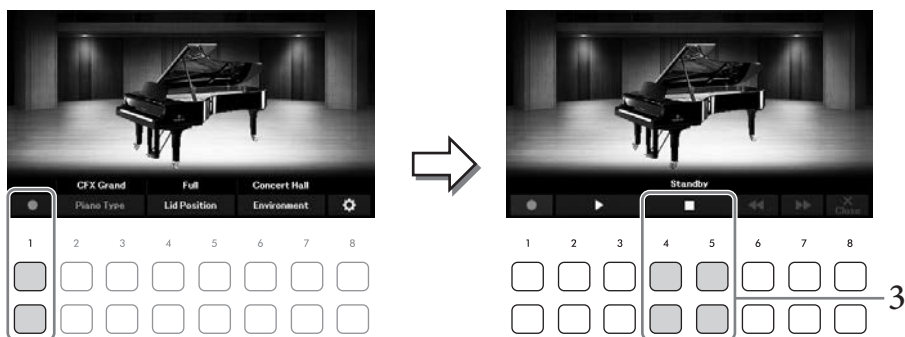
[1▲▼]/ [2▲▼]	Master Tune	Nastavuje výšku tónu nástroje v krocích po 1 Hz.
[3▲▼]/ [4▲▼]	Brightness	Určuje jasnost zvuku. Čím vyšší hodnotu nastavíte, tím jasnější bude zvuk.
[5▲▼]/ [6▲▼]	Touch	Určuje, jak bude zvuk reagovat na sílu, s jakou hrajete. <ul style="list-style-type: none"> • Hard2: Vysoká hlasitost vyžaduje silný stisk. Ideální pro hráče se silnějším úhozem. • Hard1: Vysoká hlasitost vyžaduje středně silný stisk. • Medium: Standardní citlivost úhozu. • Soft1: Vysoká hlasitost vyžaduje pouze středně slabý stisk. • Soft2: Poměrně vysoká hlasitost vyžaduje pouze slabý stisk. Ideální pro hráče se slabším úhozem.
[7▲▼]/ [8▲▼]	VRM	Zapne/vypne efekt VRM. Podrobnosti o efektu VRM najdete na str. 41.

Tato nastavení budou zachována i po opuštění tohoto displeje nebo vypnutí napájení. Pokud příště stisknete tlačítko [PIANO ROOM], budou vyvolána nastavení klavíru, která byla provedena při předchozím nastavení.

- 2 Stisknutím tlačítka [EXIT] opusťte displej s nastavením.

Nahrávání vaší hry ve funkci Piano Room

- 1 Stisknutím jednoho z tlačítek [1▲▼] (●) na displeji funkce Piano Room přepněte nahrávání do pohotovostního režimu.



- 2 Nahrávání zahajte tak, že začnete hrát na nástroj.
Nahrávání lze rovněž spustit stisknutím tlačítek [2▲▼]/[3▲▼] (▶).
V průběhu nahrávání bude blikat nápis „Recording“.
- 3 Po dokončení hry zastavte nahrávání stisknutím jednoho z tlačítek [4▲▼]/[5▲▼] (■).
- 4 Jakmile se zobrazí zpráva s výzvou k uložení, stisknutím jednoho z tlačítek [7▲▼] (Yes) uložte soubor.

OZNÁMENÍ

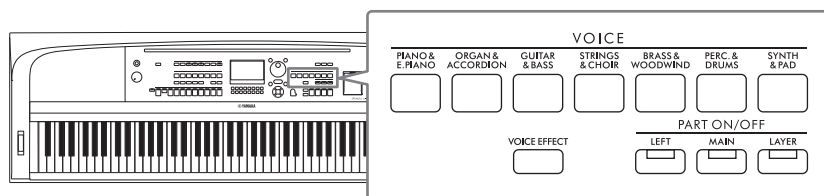
Pokud vypnete napájení, aniž byste nahraná data uložili, nahraná data se ztratí.

- 5 Stisknutím jednoho z tlačítek [2▲▼]/[3▲▼] (▶) si nahrávku přehrajte.
Přehrávání zastavíte pomocí tlačítek [4▲▼]/[5▲▼] (■). Tlačítka [6▲▼] (◀◀) slouží k posunutí zpět a tlačítka [7▲▼] (▶▶) slouží k převijení dopředu.
Přehrát lze pouze poslední nahrávku. Jakmile stisknete jedno z tlačítek [8▲▼] (Close), nahraná data již nebude možné na displeji funkce Piano Room přehrávat. Chcete-li přehrát nahrávku vytvořenou funkcí Piano Room, vyhledejte data ve složce **PianoRoom** na kartě **User** na displeji pro volbu skladby (str. 61) a přehrajte ji jako skladbu.

2 Rejstříky

– Hra na klávesy s různými zvuky –

Nástroj obsahuje řadu výjimečně realistických zvuků nástrojů (rejstříků), včetně klavíru, kytary, smyčcových, dechových, žesťových a mnohých dalších nástrojů.



Hra s přednastavenými rejstříky

Rejstříky lze zahrát prostřednictvím tří částí klaviatury: hlavní, vrstva a levá. Tyto režimy hry na klávesy slouží k hraní pouze jednoho rejstříku (hlavní), hraní dvou různých vrstvených rejstříků (hlavní a vrstva) nebo hraní různých rejstříků v části klaviatury pro pravou a levou ruku (hlavní/vrstva a levá). Kombinací těchto tří částí můžete vytvářet působivé nástrojové textury a vhodné kombinace pro hru na klávesy.

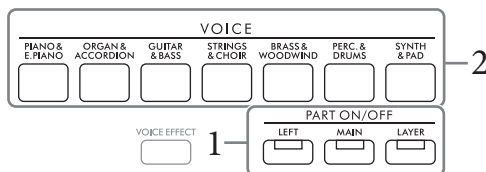


Pokud část pro levou ruku vypnutá, bude hlavní část a část s vrstvou použita po celé délce klaviatury. Pokud je část pro levou ruku zapnutá, klávesy F#2 a nižší jsou vyhrazeny pro part pro levou ruku, zatímco horní klávesy (kromě F#2) jsou použity pro hlavní část a část s vrstvou. Klávesa rozdělující klaviaturu na část pro levou a pravou ruku je označována jako „dělicí bod“.

POZNÁMKA

Dělicí bod lze změnit (str. 58).

- 1 Stisknutím jednoho z tlačítek PART ON/OFF zapnete požadovanou část klaviatury.



- 2 Pomocí jednoho z tlačítek VOICE pro volbu kategorie vyberte kategorii rejstříků a vyvolejte displej pro volbu rejstříku pro část vybranou v kroku 1.

Přednastavené rejstříky jsou uspořádány ve složkách podle kategorií. Tlačítka pro volbu kategorie rejstříků odpovídají kategoriím přednastavených rejstříků.

POZNÁMKA

Pomocí tlačítek pro volbu kategorie rejstříků můžete jednoduše vybrat rejstříky pro hlavní část a část s vrstvou. Podržte jedno z tlačítek VOICE pro volbu kategorie rejstříku a stiskněte další tlačítko VOICE pro volbu kategorie rejstříku. Rejstřík prvního stisknutého tlačítka se přiřadí k hlavní části a rejstřík druhého tlačítka se přiřadí k části s vrstvou.

3 Pomocí kurzorových tlačítek [▲][▼][◀][▶] vyberte požadovaný rejstřík.



Ostatní stránky můžete vyvolat stisknutím tlačítek ([1▲]–[7▲]) odpovídajících číslům stránek (P1, P2...) nebo opakovaným stisknutím tlačítka VOICE pro volbu kategorie. Stisknutím tlačítka [8▲] vyvoláte ostatní kategorie rejstříků (složky), včetně kategorií, které nemají přiřazena žádná tlačítka VOICE pro volbu kategorie.

POZNÁMKA

Vlastnosti rejstříku jsou uvedeny nad názvem přednastaveného rejstříku. Podrobnosti naleznete na str. 40.

Poslech ukázkových frází pro jednotlivé rejstříky

Stisknutím tlačítka [7▼] (*Demo*) spustíte ukázkou vybraného rejstříku. Ukázkou zastavíte opětovným stisknutím tlačítka [7▼].

POZNÁMKA

Pokud tlačítko není zobrazeno, stisknutím tlačítka [8▼] (*Close*) jej vyvolejte.

4 Zopakováním kroků 1–3 můžete v případě potřeby vybrat rejstřík pro druhou část.

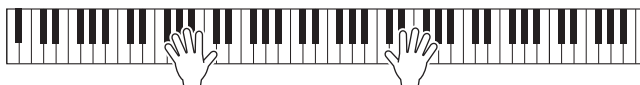
5 Ujistěte se, že je požadovaná část klaviatury aktivní.

Každou část klaviatury lze zapnout či vypnout stisknutím příslušného tlačítka PART ON/OFF. Vybraný rejstřík pro jednotlivé části klaviatury lze ověřit na hlavním displeji (str. 23).



Svítlí, když je část zapnutá.

6 Začněte hrát.



Vlastnosti rejstříků

K dispozici jsou různé typy rejstříků, přičemž při přehrávání některých typů popsanych níže je nutné vzít na vědomí několik okolností. Tyto konkrétní typy jsou označeny symbolem nad názvem rejstříku (nebo v ikoně nalevo) na displeji pro volbu rejstříku nebo na hlavním displeji.



Informace o dalších typech naleznete v dokumentu Reference Manual na internetových stránkách.

• Rejstříky VRM (str. 41)

Umožňují napodobit charakteristickou rezonanci strun jako u skutečného akustického klavíru.

• Rejstříky Super Articulation (S.Art!) (str. 42)

Slovo „artikulace“ v hudbě obvykle označuje přechod mezi tóny nebo jejich spojování. To se často odráží v konkrétních technikách hry, například staccato, legato nebo vázaně.

• Rejstříky bicích/SFX

Umožňují hrani na různé perkusní a bicí nástroje pomocí kláves nebo používání zvuků SFX (zvukové efekty) přiřazených jednotlivým klávesám. Podrobnosti o přiřazení kláves naleznete v části **Drum/Key Assignment List** (Seznam přiřazení pro bicí/klávesy) v dokumentu Data List na internetových stránkách. U některých rejstříků bicích nástrojů a SFX lze pomocí funkce průvodce pro bicí sady zobrazit přiřazení kláves na displeji (viz popis níže).

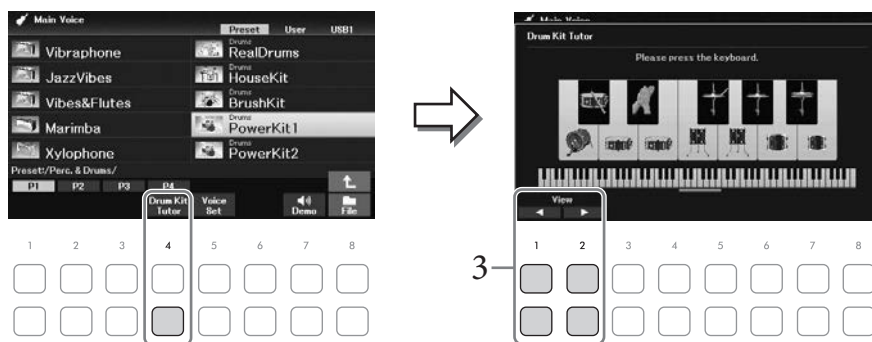
Zobrazení nástrojů přiřazených ke klaviatuře (průvodce pro bicí sady)

V případě rejstříků bicích sad, ve kterých je ve spodní části displeje pro volbu rejstříku zobrazeno tlačítko **Drum Kit Tutor**, můžete přiřazení kláves ověřit na displeji **Drum Kit Tutor**.

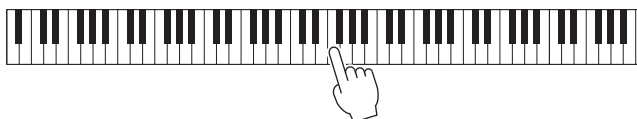
POZNÁMKA

Pokud je zobrazena nabídka správy souborů (str. 26), stisknutím tlačítka [B▼] (Close) můžete ověřit, zda je tlačítko **Drum Kit Tutor** k dispozici.

- 1 Na displeji pro volbu rejstříku zvolte kompatibilní rejstřík bicí sady.
- 2 Stisknutím tlačítka [4▼] (**Drum Kit Tutor**) vyvolejte displej **Drum Kit Tutor**.



- 3 Stisknutím požadované klávesy zkontrolujte přiřazení dané klávesy.



Obrázek a název nástroje přiřazeného ke klávese se zobrazí na displeji **Drum Kit Tutor**. Stisknutím tlačítek [1▲▼] a [2▲▼] (nebo stisknutím požadované klávesy mimo zobrazený rozsah) posunete obrázek a název nástroje o oktávy.

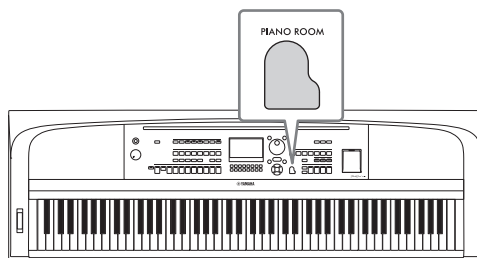
Vyvolání nastavení vhodných pro hru na klavír (reset klavíru)

Odpovídající nastavení pro hru na klavír lze snadno obnovit bez ohledu na to, jaká nastavení jste na panelu upravili. Tato funkce se nazývá „Reset klavíru“ a přepne nástroj na rejstřík **CFX Grand** pro celou klaviaturu.

POZNÁMKA

Tuto funkci nelze použít, když je zobrazen displej funkce Piano Room (str. 35).

- 1 Stiskněte a podržte tlačítko [PIANO ROOM] po dobu dvou sekund nebo déle.



Na displeji se zobrazí zpráva.

- 2 Stisknutím jednoho z tlačítek [7▲▼] (Reset) vyvolejte příslušná nastavení pro hru na klavír.

Hra s použitím zvuků klavíru doplněných o realistickou rezonanci (rejstříky VRM)

Po výběru rejstříku VRM si můžete užívat efekty VRM (viz níže). Rejstříky VRM lze vybrat pomocí tlačítka VOICE category [PIANO & E. PIANO]. Rejstřík VRM je označen nápisem „VRM“ nad názvem rejstříku na displeji pro volbu rejstříku nebo na hlavním displeji.

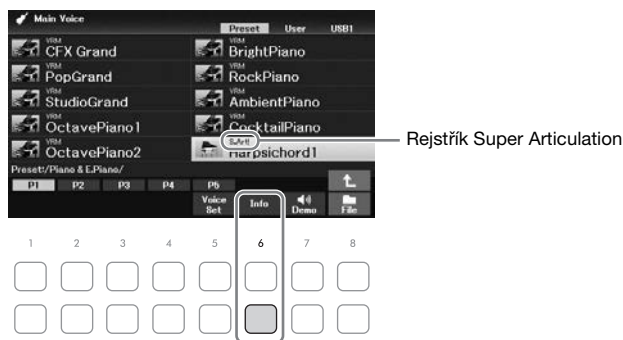
Ve výchozím nastavení je efekt VRM zapnutý. Můžete jej zapnout či vypnout a upravit jeho hloubku pomocí volby [MENU] → kurzorová tlačítka [▲][▼][◀][▶] Voice Setting, [ENTER] → TAB [◀] Piano → kurzorové tlačítko [▲] VRM. Podrobný popis naleznete v dokumentu Reference Manual na internetových stránkách.

VRM (Virtual Resonance Modeling; virtuální modelování rezonance)

Pokud na skutečném akustickém pianu sešlápnete tlumicí pedál a zahráte tón, nedojde pouze k vibraci struny u zahrané klávesy, ale také k vibraci ostatních strun a ozvučnice. Ty na sebe vzájemně působí a vytváří bohatou a zvučnou rezonanci, která postupně doznívá a dále se rozšiřuje. Technologie VRM (Virtual Resonance Modeling – modelování virtuální rezonance), která je součástí tohoto nástroje, umožňuje reprodukovat komplikované vzájemné vazby mezi rezonancí strun a ozvučnicí, díky čemuž zvuk zní jako z reálného akustického klavíru. Jelikož rezonance nastane okamžitě v závislosti na činnosti kláves a pedálu, můžete zvuk výrazným způsobem změnit, a to změnou v časování stisku kláves nebo v časování a hloubce sešlápnutí pedálu.

Hra s použitím rejstříků Super Articulation

Rejstříky Super Articulation umožňují vytvořit komplexní a velice realistické techniky hraní podle toho, jak hrajete. Na displeji pro volbu rejstříku nebo na hlavním displeji se nad názvem rejstříku Super Articulation zobrazuje nápis “S.Art!”.



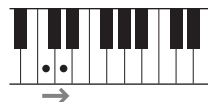
Pokyny ke hře zobrazíte v informačním okně vybraného rejstříku Super Articulation, které vyvoláte stisknutím tlačítka [6▼] (*Info*) na displeji pro volbu rejstříku.

POZNÁMKA

Pokud tlačítko není zobrazeno, stisknutím tlačítka [8▼] (*Close*) jej vyvolejte.

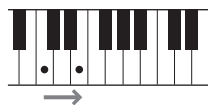
Např.: Rejstřík saxofonu

Pokud zahrajete 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 kytary

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



Přidání efektů artikulace pomocí pedálové jednotky (prodávána samostatně)

Když zvolíte rejstřík Super Articulation pro hlavní část, funkce prostředního a/nebo levého pedálu se přepne na ovládání efektů artikulace. Sešlápnutí pedálu spouští různé efekty hry nezávisle na hře na klaviatuře. Například sešlápnutím pedálu v případě rejstříku saxofonu můžete vytvářet zvuky dechu nebo klapků, zatímco v případě rejstříku kytary můžete vytvářet zvuky pračců nebo klepání na tělo nástroje. Hře lze tímto způsobem efektivně dodat větší autentičnost.

POZNÁMKA

Pokud chcete funkci pedálu uzamknout bez ohledu na rejstřík, vypněte parametr *Switch with Main Voice*. Displej příslušné operace lze vyvolat pomocí volby [MENU] → kurzorová tlačítka [▲][▼][◀][▶] *Controller*, [ENTER] → TAB [▶] *Setting* → kurzorové tlačítko [▼] 3 *Switch with Main Voice*.

POZNÁMKA

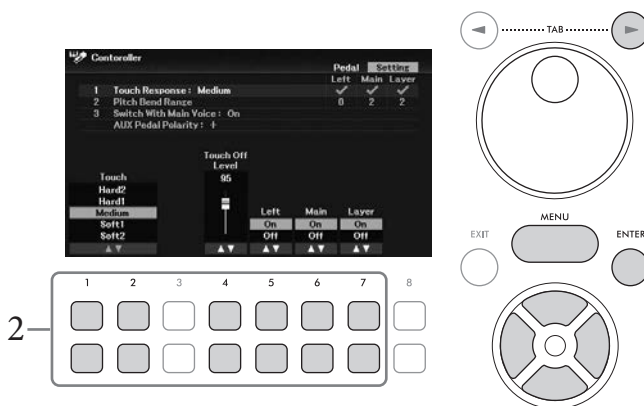
- Rejstříky Super Articulation jsou kompatibilní jen s modely, které mají tyto druhy rejstříků nainstalovány. Všechny skladby nebo styly vytvořené na nástroji pomocí tohoto rejstříku nebudou znít na jiných nástrojích správně.
- Rejstříky Super Articulation znějí různě v závislosti na rozsahu klaviatury, vstupní hlasitosti, citlivosti atd. Pokud zapnete efekt Harmonie kláves, změňte nastavení transpozice nebo změňte parametry nastavení rejstříku, nemusí rejstříky znít, jak by měly.

Nastavení citlivosti úhozu klaviatury

Můžete upravit citlivost úhozu nástroje (jak má zvuk reagovat na způsob vaší hry na klaviatuře). Tímto nastavením se nemění váha kláves.

1 Vyvolejte displej příslušné operace.

[MENU] → kurzorová tlačítka [▲][▼][◀][▶] **Controller**, [ENTER] → TAB [▶] **Setting** → kurzorové tlačítko [▲] **1 Touch Response**.

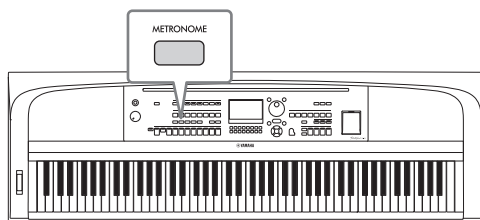


2 Pomocí tlačítek [1▲▼]-[7▲▼] nastavte požadovanou citlivost úhozu.

[1▲▼]/ [2▲▼]	Touch	<ul style="list-style-type: none"> • Hard2: Vysoká hlasitost vyžaduje silný stisk. Ideální pro hráče se silnějším úhozem. • Hard1: Vysoká hlasitost vyžaduje středně silný stisk. • Medium: Standardní citlivost úhozu. • Soft1: Vysoká hlasitost vyžaduje pouze středně slabý stisk. • Soft2: Poměrně vysoká hlasitost vyžaduje pouze slabý stisk. Ideální pro hráče se slabším úhozem.
[4▲▼]	Touch Off Level	Určuje úroveň hlasitosti v případě, že je citlivost úhozu pro kteroukoliv část (parametr níže) nastavena na hodnotu Off . Jinými slovy, hlasitost je pevně nastavena na tuto úroveň bez ohledu na sílu úhozu při hře.
[5▲▼]- [7▲▼]	Main, Layer, Left	Zapne či vypne citlivost úhozu u jednotlivých částí klaviatury.

Použití metronomu

Metronom spustíte nebo zastavíte stiskem tlačítka [METRONOME]. Metronom vytváří zvuk klepání, díky němuž můžete dodržovat přesné tempo při cvičení nebo si v případě potřeby ověřit, jak konkrétní tempo zní.



Tempo metronomu lze upravit stejně jako tempo stylu (str. 52).

POZNÁMKA

Takt, hlasitost a zvuk metronomu můžete změnit na displeji vyvolaném pomocí volby [MENU] → kurzorová tlačítka [▲][▼][◀][▶] *Metronome Setting*, [ENTER] → kurzorové tlačítko [▲] 1 *Metronome*. Podrobný popis naleznete v dokumentu Reference Manual na internetových stránkách.

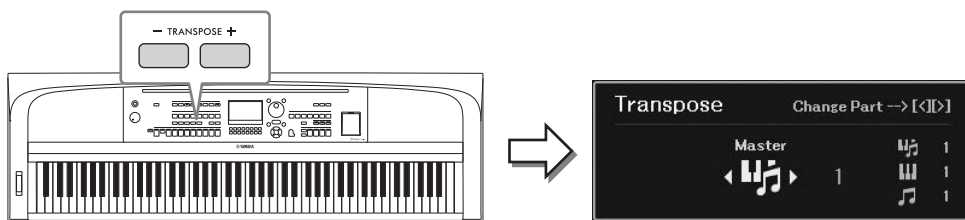
Změna výšky tónu klaviatury

Úprava výšky tónu v půltónech (transpozice)

Tlačítka TRANSPOSE [-]/[+] transponují celkovou výšku tónu nástroje (zvuk nástroje, přehrávání stylů, přehrávání skladeb atd.) v půltónových krocích (od -12 po 12). Současným stisknutím tlačítek [+] a [-] obnovíte nastavení na hodnotu 0.

POZNÁMKA

Funkce transpozice nemají vliv na rejstříky bicích nástrojů ani na rejstříky sady SFX.



Podle potřeby můžete nezávisle vybrat část, kterou chcete transponovat. Opakovaným stisknutím kurzorového tlačítka [◀]/[▶] zobrazíte požadovanou část a poté ji pomocí tlačítek TRANSPOSE [-]/[+] transponujete.

Master	Transponuje výšku tónu u všech zvuků s výjimkou přehrávání zvukových souborů, vstupního zvuku z konektoru [MIC INPUT] a zvukového vstupu (str. 95) z externího zařízení.
Keyboard	Transponuje výšku tónu klaviatury včetně základního tónu akordu, který spouští přehrávání stylu.
Song	Transponuje výšku tónu u skladeb.

Jemné doladění výšky tónu

Standardně je výška tónu celého nástroje nastavena na 440,0 Hz s temperovaným laděním. Toto základní ladění je možné změnit na displeji, který vyvoláte pomocí volby [MENU] → kurzorová tlačítka [▲][▼][◀][▶] **Master Tune/Scale Tune**, [ENTER]. Podrobný popis naleznete v dokumentu Reference Manual na internetových stránkách.

POZNÁMKA

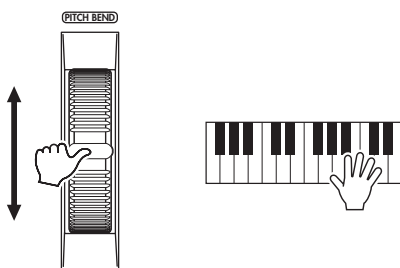
Výšku tónu pro jednotlivé části klaviatury (hlavní/vrstva/levá) můžete upravit také na displeji vyvolaném pomocí volby [MENU] → kurzorová tlačítka [▲][▼][◀][▶] **Voice Setting**, [ENTER] → TAB [◀][▶] **Tune**.

Použití kolečka Pitch Bend

Kolečko [PITCH BEND] lze používat k ohýbání výšky tónů nahoru (posunutím kolečka směrem od sebe) nebo dolů (posunutím kolečka směrem k sobě). Funkce Pitch Bend se použije na všechny části klaviatury (hlavní, vrstva a levá). Kolečko [PITCH BEND] se po uvolnění automaticky vystředí, to znamená, že se obnoví normální výška ladění.

POZNÁMKA

V závislosti na nastavení stylu se při přehrávání stylu nemusí funkce kolečka [PITCH BEND] na část pro levou ruku použít.

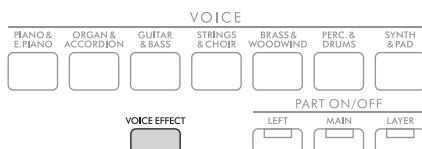


Maximální rozsah ohybu tónu lze změnit na displeji vyvolaném pomocí volby [MENU] → kurzorová tlačítka [▲][▼][◀][▶] **Controller**, [ENTER] → TAB [▶] **Setting** → kurzorová tlačítka [▲][▼] **2 Pitch Bend Range**.

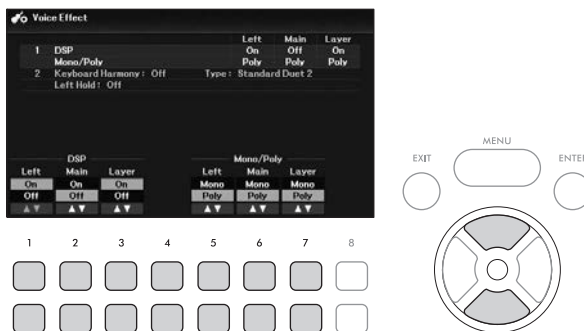
Použití efektů rejstříků

Nástroj je vybaven vyspělým víceprocesorovým efektovým systémem, který dokáže zvuku dodat výjimečnou hloubku a výraz.

- 1 Stisknutím tlačítka [VOICE EFFECT] vyvolejte displej **Voice Effect**.



2 Pomocí kurzorových tlačítek [▲][▼] vyberte stránku a poté pomocí tlačítek [1▲▼]-[7▲▼] aplikujte efekty na rejstříky.



1	[1▲▼]- [3▲▼]	DSP	<p>Zapne či vypne efekt DSP (digitální signálový procesor) pro každou část klaviatury. Pomocí vestavěných digitálních efektů můžete do hudby přidávat efekty prostředí a hloubky. To lze provádět různými způsoby, jako například přidáním dozvuku, díky kterému bude hra znít jako z koncertního sálu.</p> <p>POZNÁMKA Typ efektu lze změnit. Na displeji pro volbu rejstříku vyberte položku [5▼] (Voice Set) → TAB [◀ ▶] Effect/EQ → kurzorová tlačítka [▲][▼] 2 DSP Type. Podrobný popis naleznete v dokumentu Reference Manual na internetových stránkách.</p>
	[5▲▼]- [7▲▼]	Mono/Poly	<p>Toto nastavení určuje, zda bude rejstřík vybrané části klaviatury hrán monofonně nebo polyfonně. Když je vybrána možnost Mono, rejstřík částí bude přehráván monofonně (v každém okamžiku jen jeden tón) s prioritou pro poslední tón, abyste mohli realističtěji hrát jednotlivé hlavní zvuky, jako například dechové nástroje. V závislosti na vybraném rejstříku může být tón zahráný v legatu reprodukován v portamentu.</p> <p>POZNÁMKA Portamento je funkce, která vytváří plynulé přechody mezi jednotlivými tóny hranými na nástroj.</p>
2	[2▲▼]/ [3▲▼]	Keyboard Harmony	<p>Pokud je funkce Harmonie kláves pomocí tlačítek [2▲▼]/[3▲▼] zapnuta (nastavena na hodnotu On), lze typ harmonie zvolený na displeji vyvolaném pomocí tlačítek [4▲▼] použít pro pravou část klaviatury. Podrobný popis naleznete v dokumentu Reference Manual na internetových stránkách.</p>
	[4▲▼]	Type	
	[6▲▼]/ [7▲▼]	Left Hold	<p>Pokud je tato funkce zapnuta (nastavena na hodnotu On), bude rejstřík části pro levou ruku zachován 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 pro doznívání). Když je funkce Podržení levé zapnuta (nastavena na hodnotu On), zobrazí se v pravém horním rohu části pro levou ruku na hlavním displeji symbol „H“.</p>



Pokročilé funkce

Informace naleznete v kapitole 2 dokumentu Reference Manual na internetových stránkách.



Nastavení metronomu: [MENU] → kurzorová tlačítka [▲][▼][◀][▶] *Metronome Setting*, [ENTER]

Úprava hloubky dozvuku/chorusu a další nastavení pro rejstříky klavíru: [MENU] → kurzorová tlačítka [▲][▼][◀][▶] *Voice Setting*, [ENTER] → TAB [◀] *Piano*

Použití funkce Harmonie kláves: [MENU] → kurzorová tlačítka [▲][▼][◀][▶] *Keyboard Harmony*, [ENTER] nebo [VOICE EFFECT] → kurzorové tlačítko [▼] 2 *Keyboard Harmony* → [4▲▼] (*Type*)

Nastavení související s výškou tónu

• Jemné nastavení celkového ladění nástroje: [MENU] → kurzorová tlačítka [▲][▼][◀][▶] *Master Tune/Scale Tune*, [ENTER] → TAB [◀] *Master Tune*

• Ladění stupnice: [MENU] → kurzorová tlačítka [▲][▼][◀][▶] *Master Tune/Scale Tune*, [ENTER] → TAB [▶] *Scale Tune*

• Nastavení výšky tónu pro jednotlivé části klaviatury: [MENU] → kurzorová tlačítka [▲][▼][◀][▶] *Voice Setting*, [ENTER] → TAB [◀][▶] *Tune*

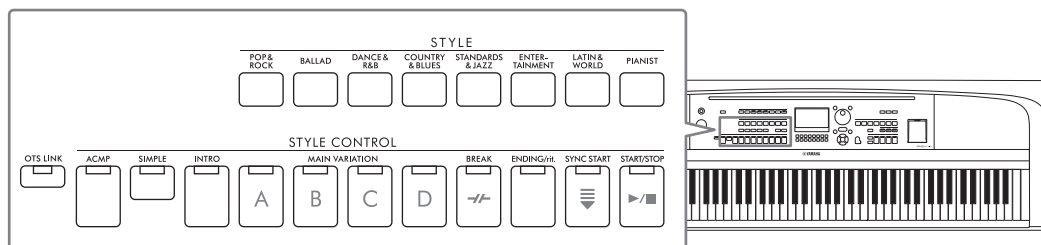
Úprava rejstříků (nastavení rejstříku): Displej pro volbu rejstříku → [5▼] (*Voice Set*)

Vypnutí automatické volby nastavení rejstříku (např. efektů): [MENU] → kurzorová tlačítka [▲][▼][◀][▶] *Voice Setting*, [ENTER] → TAB [▶] *Voice Set Filter*

3 Styly

– Rytmický a melodický doprovod –

Nástroj obsahuje řadu doprovodných rytmických motivů a melodických doprovodů, které nazýváme styly. Styly pokrývají různé hudební žánry, včetně popu, jazzu a mnoha dalších. Styly nabízejí funkci automatického doprovodu, která automaticky rozpoznává „akordy“ a která umožňuje přehrání automatického doprovodu hrou na klávesy. Tímto způsobem můžete vytvořit zvuk celé skupiny nebo orchestru, i když na nástroj hrajete sami.



Hraní stylu s automatickým doprovodem

- 1 Pomocí jednoho z tlačítek **STYLE** pro volbu kategorie vyvolejte displej pro volbu stylu.

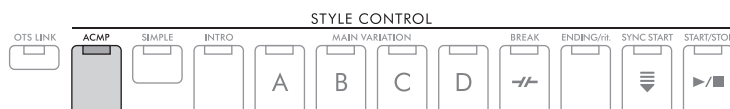


- 2 Pomocí kurzorových tlačítek [▲][▼][◀][▶] vyberte požadovaný styl.

Ostatní stránky můžete vyvolat stisknutím tlačítek ([1▲]–[7▲]) odpovídajících číslům stránek (P1, P2...) nebo opakovaným stisknutím tlačítka **STYLE** pro volbu kategorie.

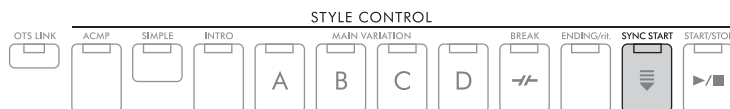


- 3 Ověřte, že je tlačítko **STYLE CONTROL** [ACMP] zapnuto (indikátor svítí).



Styl je tradičně tvořen osmi party (kanály): rytmus, basy a různé doprovodné party. Po zapnutí tlačítka [ACMP] lze přehrávat všechny požadované party, zatímco po jeho vypnutí lze přehrávat pouze rytmické party.

4 Stisknutím tlačítka STYLE CONTROL [SYNC START] zapnete synchronizované spuštění (str. 50).



5 Jakmile začnete hrát na klávesy, zvolený styl se začne přehrávat.

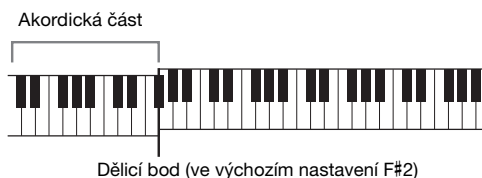


POZNÁMKA

- Pokud chcete, aby byl doprovod jednodušší, zapněte tlačítko [SIMPLE]. Tím zapnete pouze rytmus a basy, zatímco ostatní party se vypnou (str. 53).
- Podle potřeby můžete přidat variace a změnit charakter přehrávaného stylu vypnutím či zapnutím jednotlivých kanálů nebo úpravou rejstříků (str. 53).

Ve výchozím nastavení je typ prstokladu akordu (str. 56) nastaven na možnost **AI Full Keyboard**, takže ať už budete na klávesách hrát oběma rukama kdekoliv, nástroj automaticky rozpozná akordy a automaticky přehraje doprovod.

Jestliže je oproti tomu typ prstokladu akordu nastaven na jinou hodnotu než **AI Full Keyboard** nebo **Full Keyboard** (a tlačítko [ACMP] je zapnuté), část kláves pro levou ruku se používá jako akordická část a akordy hrané v této části budou automaticky rozpoznány a použity pro plně automatický doprovod ve zvoleném stylu.



POZNÁMKA

- Dělicí bod lze podle potřeby změnit (str. 58).
- Ve výchozím nastavení je akordická část (oblast detekce akordů) nastavena na část pro levou ruku, ale můžete ji v případě potřeby změnit na část pro pravou ruku (str. 57).

6 Stisknutím tlačítka STYLE CONTROL [START/STOP] zastavte přehrávání stylu.

Přehrávání lze zastavit rovněž stisknutím tlačítka [ENDING/rit.] (str. 50).

Vlastnosti stylu

Typy stylů a jejich vlastnosti jsou uvedeny nad názvem stylu na displeji pro volbu stylu nebo na hlavním displeji. Podrobnosti jsou popsány na str. 51 pro možnost **Adaptive** a na str. 54 pro možnost **Unison**.

Informace o dalších typech naleznete v dokumentu Reference Manual na internetových stránkách.



Kompatibilita souborů stylů

Tento nástroj využívá formát souboru SFF GE (str. 108) 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.

Ovládání přehrávání stylů

Spuštění a zastavení přehrávání

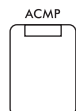
■ Tlačítko [START/STOP]

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



Přehrávání rytmického i automatického doprovodu (tlačítko [ACMP])

Pokud zapnete tlačítko [ACMP], lze v průběhu přehrávání stylu přehrát podle rozpoznaných akordů rytmickou část i automatický doprovod.



POZNÁMKA

- U některých stylů rytmus nezní. Chcete-li kterýkoli z těchto stylů použít, nezapomeňte zapnout tlačítko [ACMP].
- Ve výchozím nastavení se po zapnutí napájení zapne také tlačítko [ACMP]. To, zda se má tlačítko [ACMP] po zapnutí napájení zapnout, nebo ne, můžete nastavit pomocí nabídky [MENU] → kurzorová tlačítka [▲][▼][◀][▶] *Style Setting*, [ENTER] → TAB [◀][▶] *Setting2* → kurzorové tlačítko [▲] 1 *ACMP On/Off Default*.

■ Tlačítko [SYNC START]

Tato funkce přepne přehrávání stylu do pohotovostního stavu. Styl se začne přehrávat při hraní na klávesy. Pokud toto tlačítko stisknete při přehrávání stylu, přehrávání stylu se zastaví a přepne se do pohotovostního režimu.



POZNÁMKA

Pokud je typ prstokladu akordu (str. 56) nastaven na jinou hodnotu než *All Full Keyboard* nebo *Full Keyboard*, styl se začne přehrávat, když zahrajete akord levou rukou (je-li zapnuto tlačítko [ACMP]) nebo když stisknete libovolnou klávesu (je-li tlačítko [ACMP] vypnuto).

■ Tlačítko [INTRO]

Slouží k přidání úvodu před spuštěním přehrávání stylu. Po stisknutí tlačítka [INTRO] spustíte přehrávání stylu. Po skončení předehry se přehrávání stylu automaticky posune do hlavní části.



■ Tlačítko [ENDING/rit.]

Slouží k přidání závěru po zastavení přehrávání stylu. Jestliže stisknete tlačítko [ENDING/rit.] v průběhu přehrávání stylu, styl se po přehraní závěru automaticky zastaví. Závěr skladby můžete postupně zpomalit (ritardando) opětovným stisknutím tlačítka [ENDING/rit.] v průběhu přehrávání závěru.



POZNÁMKA

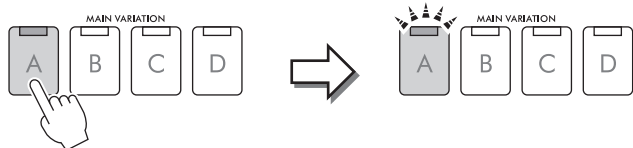
K dispozici jsou tři typy (sady) úvodní a závěrečné části pro každý styl. Pokud chcete použít jinou sadu úvodních a závěrečných částí, můžete ji vybrat na displeji vyvolaném pomocí nabídky [MENU] → kurzorová tlačítka [▲][▼][◀][▶] *Style Setting*, [ENTER] → TAB [◀][▶] *Setting2* → kurzorové tlačítko [▲] 1 *Intro/Ending Set*. Podrobný popis naleznete v dokumentu Reference Manual na internetových stránkách.

Změna variace (částí) 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 MAIN VARIATION [A]–[D]

Stisknutím jednoho z tlačítek MAIN VARIATION [A]–[D] vyberte požadovanou hlavní část (tlačítko bude svítit oranžově). Každá z těchto částí je několikataktový doprovodný 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.



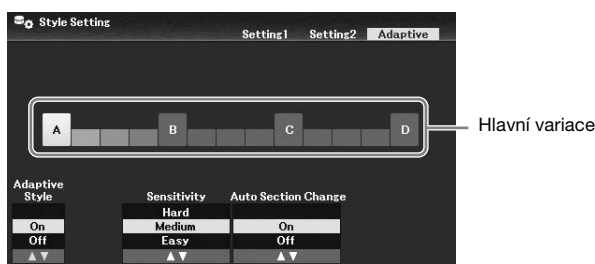
Znovu stisknete zvolené tlačítko hlavní části (svítí oranžově).

Přehraje se mezihra zvolené hlavní části (bliká oranžově).

Automatické posunutí hlavních variací (adaptivní styl)

U stylů s označením „*Adaptive*“ nad názvem stylu na displeji pro volbu stylu lze použít funkci adaptivního stylu. Pokud je funkce adaptivního stylu zapnuta, hlavní variace se automaticky mění podle toho, jak dynamicky hrajete na klávesy (např. síla a počet tónů), aniž byste museli stisknout tlačítko MAIN VARIATION. Mezi hlavními částmi A, B, C a D jsou k dispozici tři variace podobné sousedním částem a 13 typů variací (viz níže). Z těchto variací se přehraje nejvhodnější variace pro vaši aktuální hru. Pokud například budete hrát na klávesy dynamicky, automatický doprovod stylu zvýší svou dynamickou intenzitu. Podobně to platí samozřejmě i naopak; hrajete-li méně dynamicky, dynamika doprovodu se také sníží.

Chcete-li použít tuto funkci, zapněte ji pomocí tlačítek [MENU] → kurzorová tlačítka [▲][▼][◀][▶] **Style Setting**, [ENTER] → TAB [▶] **Adaptive** → [1▲▼] (**Adaptive Style**) a poté zahrajte styl s automatickým doprovodem (str. 48).



V případě potřeby můžete upravit citlivost (způsob reakce variací na vaši hru) pomocí tlačítek [3▲▼]/[4▲▼] (**Sensitivity**).

- **Hard:** Provedení změn vyžaduje hru s vysokou intenzitou. Vhodný pro energickou hudbu, jako je například rock.
- **Medium:** Střední citlivost.
- **Easy:** Změny jsou prováděny i při hraní s nízkou intenzitou. Vhodný pro jemnou hudbu, jako jsou například balady.

Ve výchozím nastavení se hlavní variace posune přes části A, B, C a D, změny v rámci variací však můžete omezit tak, aby se nacházely v blízkosti aktuální hlavní variace. Pokud je například vybrána možnost Hlavní B, variace se bude měnit v rámci 7 typů, včetně B, a nikdy se nezmění na A, C nebo D. Za tím účelem pomocí tlačítek [5▲▼]/[6▲▼] (**Auto Section Change**) vypněte funkci nastavením na hodnotu **Off**. Pokud budete chtít provádět velké změny variací, použijte tlačítka MAIN VARIATION.

Automatická změna nastavení funkce One Touch Setting při změně hlavní části (propojení OTS)



Funkce One Touch Setting (OTS) je praktickým pomocníkem, který automaticky vyvolá nejvhodnější nastavení panelu (například rejstříky nebo efekty) pro aktuálně vybraný styl. Když je tlačítko [OTS LINK] zapnuto, stisknutím jiného tlačítka MAIN VARIATION (A–D) se automaticky vyvolá funkce One Touch Setting pro vybranou hlavní část.

POZNÁMKA

- Stisknutím tlačítka [6 ▼] (*Info*) můžete vyvolat informační okno a ověřit, které rejstříky jsou připraveny pro každou hlavní část (A–D) aktuálního stylu. Pokud tlačítko není zobrazeno, stisknutím tlačítka [8 ▼] (*Close*) jej vyvolejte. Šedá barva u názvu rejstříku značí, že je daná část aktuálně vypnuta.
- Při použití funkce adaptivního stylu (str. 51) se funkce OTS nevyvolá, pokud se hlavní části automaticky mění, a to i v případě, že je tlačítko [OTS LINK] zapnuto.
- Pokud po vyvolání funkce OTS změníte rejstřík nebo pokud se hlavní část změní, aniž by bylo stisknuto některé z tlačítek MAIN VARIATION (např. při použití funkce adaptivního stylu), můžete předchozí OTS vyvolat vypnutím tlačítka [OTS LINK] a jeho opětovným zapnutím.

Přidání mezihry při změně hlavní části

Ve výchozím nastavení je funkce automatického přechodu zapnuta a po stisknutí jakéhokoliv tlačítka MAIN VARIATION [A]–[D] v průběhu hry se automaticky přehraje mezihra. Tuto funkci lze zapnout či vypnout pomocí tlačítek [MENU] → kurzorová tlačítka [▲][▼][◀][▶] **Style Setting**, [ENTER] → TAB [◀] **Setting1** → kurzorové tlačítko [▲] **1 Auto Fill-in On/Off**.

■ 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)

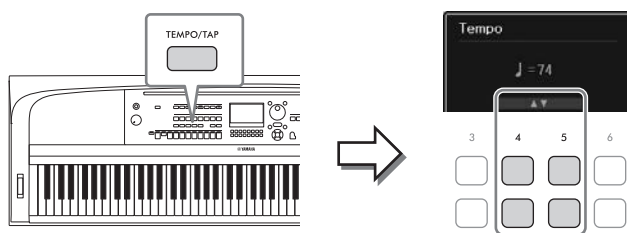
- **Oranžová:** Část je právě vybrána.
- **Oranžová (bliká):** Část bude přehrána po aktuálně vybrané části.
* Indikátory tlačítek MAIN VARIATION [A]–[D] také blikají oranžově.
- **Zelená:** Část obsahuje data, ale není aktuálně vybrána.
- **Nesvítil:** Část neobsahuje žádná data a nelze ji přehrát.

Úprava vyvážení hlasitosti

Můžete upravit vyvážení hlasitosti mezi jednotlivými částmi klaviatury (hlavní, vrstva, levá), stylem, skladbou, audiopřehrávačem USB, zvukem mikrofону a zvukovým vstupem z externího zařízení (str. 95). Tyto funkce lze upravit na kartě **Volume/Pan** na displeji **Mixer**. Podrobnosti naleznete na str. 88.

Nastavení tempa

Tlačítko [TEMPO/TAP] umožňuje změnu tempa pro přehrávání metronomu, stylu a skladby. Stisknutím tlačítka [TEMPO/TAP] vyvolejte místní displej tempa a poté pomocí tlačítek [4▲▼]/[5▲▼] nebo datového ovladače upravte tempo v rozsahu 5–500 dob za minutu. Výchozí hodnotu tempa lze obnovit současným stisknutím tlačítek [4▲] a [4▼] (nebo [5▲] a [5▼]).



Tempo lze v průběhu přehrávání stylu nebo skladby změnit tak, že dvakrát klepnete na tlačítko [TEMPO/TAP] v požadovaném tempu. Pokud jsou styl i skladba zastaveny, klepnutím na tlačítko [TEMPO/TAP] (čtyřikrát pro takt 4/4) spustíte přehrávání rytmické části stylu v tempu, které takto vytukáte.

Přehrávání pouze rytmických a basových partů stylu



Styl je tradičně tvořen osmi party (kanály): rytmus, basy a různé doprovodné party (viz níže). Pokud je tlačítko [ACMP] zapnuté, všechny tyto party se obvykle přehrají. Pokud však zapnete tlačítko [SIMPLE], můžete toto aranžmá snadno omezit jen na rytmický a basový part a vypnout všechny ostatní party, což je ideální především při hře na klavír.

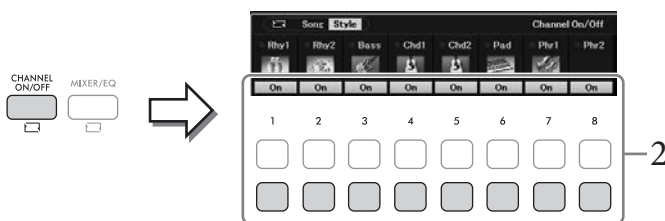
Zapnutí a vypnutí jednotlivých partů (kanálů) stylu

Každý styl obsahuje následující kanály. Můžete přidat variace a změnit charakter přehrávaného stylu vypnutím či zapnutím kanálů.

Kanály stylu

- **Rhy1, 2** (rytmus 1, 2): Jde o základní party stylu obsahující rytmické patterny bicích a perkusních nástrojů.
- **Bass**: Basový part používá různé zvuky nástrojů vhodné pro vybraný styl.
- **Chd1, 2** (akord 1, 2): Tyto rytmické akordické doprovodné party se obvykle používají s rejstříky klavíru nebo kytary.
- **Pad**: Tento part se obvykle používá pro nástroje s dozníváním, jako například smyčce, varhany, sbor atd.
- **Phr1, 2** (fráze 1, 2): Tyto party se obvykle používají pro důrazné dechové fráze, rozložené akordy a další prvky, které činí doprovod zajímavějším.

- 1 Opakovaným stisknutím tlačítka [CHANNEL ON/OFF] zobrazíte displej *Channel On/Off (Style)* s požadovaným kanálem.



2 Pomocí tlačítek [1▼]–[8▼] zapněte nebo vypněte kanály.

Pokud chcete přehrávat pouze jeden kanál, podržením tlačítka příslušného kanálu nastavte daný kanál do režimu *Solo*. Režim *Solo* lze zrušit opakovaným stisknutím tlačítka příslušného kanálu.

Změna rejstříku pro jednotlivé kanály

Stisknutím jednoho z tlačítek [1▲]–[8▲] požadovaného kanálu vyvolejte displej pro volbu rejstříku (str. 39) a poté vyberte požadovaný rejstřík.

POZNÁMKA

Zde provedená nastavení lze uložit do registrační paměti (str. 81).

3 Stisknutím tlačítka [EXIT] zavřete displej *Channel On/Off (Style)*.

Hraní v režimu unisono nebo přidávání akcentů do přehrávání stylu (Unisono a akcent)

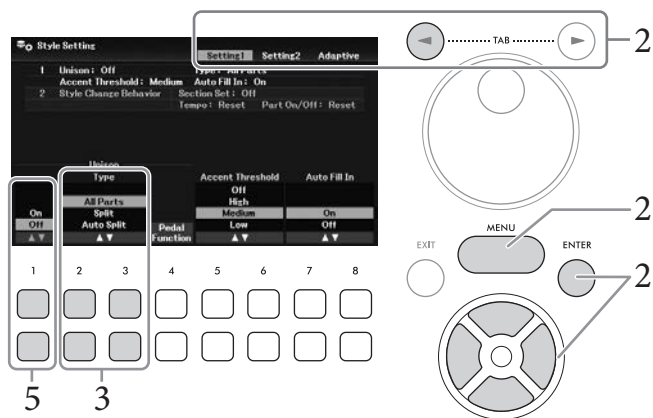
Výkonná funkce Unisono a akcent poskytuje možnost kontroly nad výrazem a nuancemi přehrávaného stylu, takže můžete vytvářet různé hudební variace v doprovodu. Když je funkce Unisono zapnutá, můžete hrát melodii a nechat ji reprodukovat v režimu unisono (tzn. stejná melodie je přehrávána více nástroji) nebo režimu tutti (tzn. všechny party jsou přehrávány současně), díky čemuž může svou hru výrazně obohatit a vytvářet dynamické fráze. Když je funkce Akcent zapnuta, jsou automaticky generovány akcenty přidáním not do přehrávání stylu v závislosti na intenzitě vaší hry (nebo vámi hraných akcentech). Tímto lze dočasně změnit nebo přerušit pravidelné rytmické vzorce. Styly, které jsou kompatibilní s funkcí Unisono a akcent, jsou na displeji pro volbu stylu označeny nápisem „*Unison*“ nad názvem stylu.

Použití funkce Unisono

1 Vyberte kompatibilní styl, který má na displeji pro volbu stylu nad názvem uveden nápis „*Unison*“.

2 Vyvolejte displej příslušné operace.

[MENU] → kurzorová tlačítka [▲][▼][◀][▶] *Style Setting*, [ENTER] → TAB [◀] *Setting1* → kurzorové tlačítko [▲] *1 Unison/Accent Threshold*



3 Pomocí tlačítek [2▲▼]/[3▲▼] (*Unison Type*) vyberte typ funkce Unisono.

- **All Parts:** Vhodné pro hraní jednou rukou. U tohoto typu jsou všechny doprovodné party přehrávány unisono s vaší hrou. Tuto funkci mohou snadno využít i začátečníci.
- **Split:** Vhodné pro hraní oběma rukama. U tohoto typu je klaviatura rozdělena levým dělicím bodem (str. 58) a doprovodné party vhodné pro každou ruku jsou přehrávány samostatně. Například zvuky nástrojů s hlubokými tóny (jako basová kytara, baryton saxofon nebo kontrabas) se přehrávají unisono s levou rukou a sólové hudební nástroje (např. flétna) se přehrávají unisono s pravou rukou. Jedná se o režim vhodný při hraní s různými rejstříky pro levou a pravou ruku.
- **Auto Split:** Vhodné pro hraní oběma rukama. U tohoto typu bude při vaší hře zjištěna část pro pravou a levou ruku a doprovodné party se přehrají unisono s automaticky přiřazenou rukou. Toto je doporučeno při hraní tutti s rejstříky, které mají široký rozsah, například klavír nebo smyčce. Tento režim umožňuje volnou hru bez omezení na určitý dělicí bod.

4 Hrajte na klávesy společně s přehráváním stylu.



5 V požadovaném okamžiku (bod, který chcete hrát unisono) pomocí tlačítek [1▲▼] (*Unison On/Off*) zapněte funkci Unisono.

Funkci Unisono můžete snadno zapnout/vypnout také pomocí připojeného pedálu. Pomocí tlačítek [4▲▼] (*Pedal Function*) vyvolejte displej funkce **Pedal Function** a poté přiřadte funkci „Unison“ požadovanému pedálu. Tento displej je shodný s kartou **Pedal** na displeji **Controller**. Podrobnosti o tomto displeji naleznete v kapitole 9 dokumentu Reference Manual na našich internetových stránkách.

6 Po skončení hry v režimu unisono vypněte funkci Unisono pomocí tlačítek [1▲▼] (*Unison On/Off*) a poté začněte hrát na nástroj, aby se přepnul zpět do normálního přehrávání.

Použití funkce Akcent

- 1 Vyberte kompatibilní styl a vyvolejte displej příslušné operace (kroky 1–2 na str. 54).
- 2 V případě potřeby vyberte pomocí tlačítek [5▲▼]/[6▲▼] (*Accent Threshold*) úroveň hlasitosti přidávaných akcentů v závislosti na síle vaší hry.
 - **High:** Vyžaduje silnou hru (vyšší vstupní hlasitost), aby styl vygeneroval akcenty.
 - **Medium:** Standardní nastavení.
 - **Low:** Styl bude vytvářet akcenty i s poměrně nízkou silou hry (nižší vstupní hlasitost).Pokud chcete funkci Akcent vypnout, vyberte zde možnost **Off**.
- 3 Hrajte na klávesy společně s přehráváním stylu.

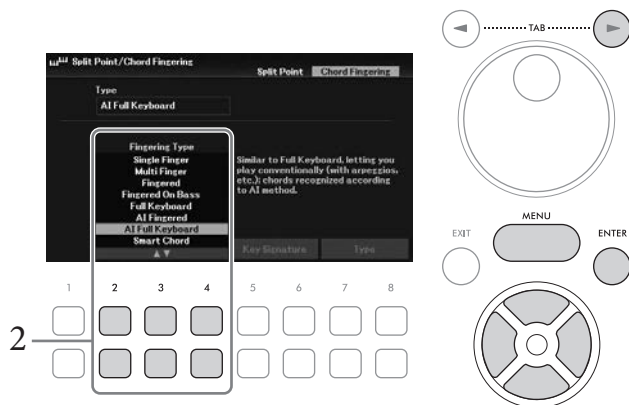
Změna typu prstokladu akordu





Typ prstokladu akordu určuje, jakým způsobem budou rozpoznány akordy při přehrávání stylu se zapnutým tlačítkem [ACMP].

1 Vyvolejte displej příslušné operace.

[MENU] → kurzorová tlačítka [▲][▼][◀][▶] **Split Point/Chord Fingering**. [ENTER] → TAB [▶] **Chord Fingering**

2 Pomocí tlačítek [2▲▼]-[4▲▼] vyberte typ prstokladu akordu.



<p>Single Finger</p>	<p>Umožňuje snadné hraní akordů v rozsahu klaviatury pro doprovod, a to jedním, dvěma nebo třemi prsty. Tento typ je k dispozici pouze při přehrávání stylu.</p> <p>C  Durový akord Stačí stisknout jen klávesu základního tónu.</p> <p>Cm  Mollový akord Současně stisknete klávesu základního tónu a černou klávesu vlevo od ní.</p> <p>C7  Septakord Současně stisknete klávesu základního tónu a bílou klávesu vlevo od ní.</p> <p>Cm7  Mollový septakord Současně stisknete klávesu základního tónu a bílou i černou klávesu vlevo od ní.</p>
<p>Multi Finger</p>	<p>Automaticky zjistí prstoklad akordů Single Finger nebo Fingered, takže můžete používat libovolný typ prstokladu, aniž byste museli přepínat jejich typy.</p>
<p>Fingered</p>	<p>Umožňuje hrát pomocí prstokladu vlastní akordy v části s akordy, zatímco nástroj bude doplňovat vhodný orchestrální doprovod (rytmus, basy a akordický doprovod) podle vybraného stylu.</p> <p>Typ Fingered rozpoznává různé typy akordů, které jsou uvedeny v dokumentu Reference Manual na internetových stránkách a které lze vyhledat pomocí funkce výuky akordů vyvolané prostřednictvím tlačítek [MENU] → kurzorová tlačítka [▲][▼][◀][▶] Chord Tutor, [ENTER].</p>
<p>Fingered On Bass</p>	<p>Umožňuje použití stejného prstokladu jako v případě typu Fingered, ale nejnižší tón zahráný v akordické části klaviatury bude použit jako základní tón, takže budete moci hrát „basové“ akordy. (V režimu prstokladu Fingered je kořen akordu používán vždy jako základní tón.)</p>

Full Keyboard	Umožňuje zjišťovat akordy v celém rozsahu kláves. Akordy jsou zjišťovány podobným způsobem jako v případě typu Fingered , avšak dokonce i v případě, že noty rozdělíte mezi levou a pravou ruku – pokud tedy například zahrajete základní notu levou rukou a akord pravou nebo zahrajete akord levou rukou a notu melodie pravou.
AI Fingered	V podstatě funguje stejně jako u typu Fingered , avšak s tou výjimkou, že k určení akordu stačí zahrát méně než tři noty (na základě dříve zahraného akordu apod.).
AI Full Keyboard	Pokud použijete tento rozšířený typ prstokladu, nástroj bude automaticky vytvářet vhodný doprovod, ať již budete oběma rukama kdekoli na klaviatuře hrát téměř cokoli. S nastavením akordů stylu si nemusíte dělat starosti. I když byl typ AI Full Keyboard navržen tak, aby jej bylo možné použít u mnoha skladeb, některá aranžmá nemusí být pro tuto funkci vhodná. Tento typ je podobný typu Full Keyboard , avšak s tou výjimkou, že k určení akordu stačí zahrát méně než tři noty (na základě dříve zahraného akordu apod.). 9., 11. a 13. akord nelze zahrát. Tento typ je k dispozici pouze při přehrávání stylu.
Smart Chord	Umožňuje snadné ovládání stylu jediným prstem, pokud znáte tóninu hrané skladby, a to i v případě, že neznáte žádný prstoklad akordu. Při každém stisku jedné klávesy se zahraje vhodný akord pro daný hudební žánr stejně, jako kdybyste zahráli ten „správný“ akord. Podrobný popis naleznete v dokumentu Reference Manual na internetových stránkách.

POZNÁMKA

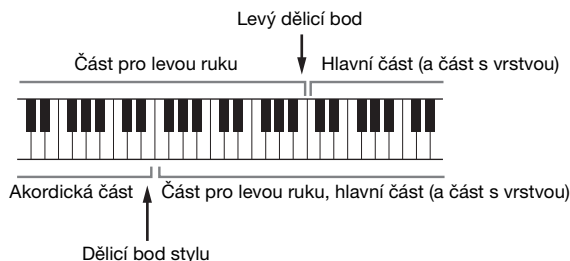
Když je oblast detekce akordů nastavena na možnost *Upper* (viz níže), je k dispozici pouze typ *Fingered**. Tento typ je prakticky shodný s typem *Fingered* s tím rozdílem, že možnosti „1+5“, „1+8“ a zrušení akordu nejsou k dispozici.

Zadávání akordů pravou rukou pro přehrávání stylu (změna oblasti detekce akordů)

Změnou oblasti detekce akordů z části pro levou ruku (*Lower*) na část pro pravou ruku (*Upper*) můžete hrát basovou linku levou rukou a pravou rukou můžete ovládat přehrávání stylu. Toto lze nastavit na displeji vyvolaném pomocí tlačítek [MENU] → kurzorová tlačítka [▲][▼][◀][▶] **Split Point/Chord Fingering**, [ENTER] → TAB [◀] **Split Point**. Podrobný popis naleznete v dokumentu Reference Manual na internetových stránkách.

Změna dělicího bodu

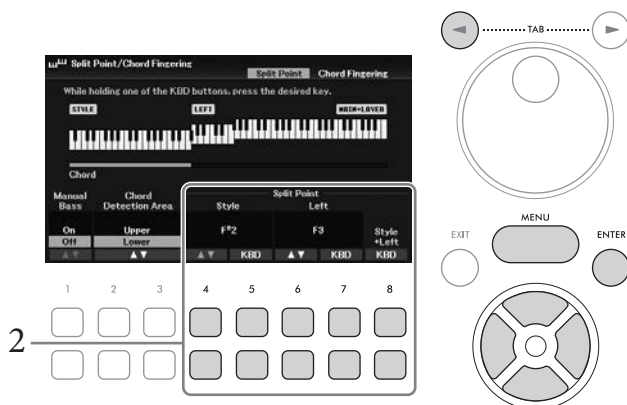
Klávesa dělicí klaviaturu na dvě či tři části se nazývá „dělicí bod“. Existují dva typy dělicích bodů: „Levý dělicí bod“ a „Dělicí bod stylu“. Levý dělicí bod rozděluje klaviaturu na oblast s partem pro levou ruku a oblast s hlavním partem, zatímco dělicí bod stylu rozděluje klaviaturu na akordickou oblast pro přehrávání stylu (str. 49) a oblast s hlavním partem / partem pro levou ruku. I když jsou ve výchozím nastavení oba dělicí body přiřazeny ke stejné klávese (F#2), je možné je nastavit také samostatně (viz obrázek).



1 Vyvolejte displej dělicího bodu.

[MENU] → kurzorová tlačítka [▲][▼][◀][▶] *Split Point/Chord Fingering*, [ENTER] → TAB [◀] *Split Point*

2 Nastavte dělicí bod.



[4▲▼]/ [5▲▼]	<i>Style</i>	Slouží k nastavení dělicího bodu stylu. Dělicí bod můžete určit pomocí tlačítek [4▲▼] nebo podržením jednoho z tlačítek [5▲▼] (<i>KBD</i>) a stisknutím požadované klávesy na klaviatuře.
[6▲▼]/ [7▲▼]	<i>Left</i>	Slouží k nastavení levého dělicího bodu. Dělicí bod můžete určit pomocí tlačítek [6▲▼] nebo podržením jednoho z tlačítek [7▲▼] (<i>KBD</i>) a stisknutím požadované klávesy na klaviatuře. POZNÁMKA Levý dělicí bod nelze nastavit na nižší notu než dělicí bod stylu.
[8▲▼]	<i>Style + Left</i>	Slouží k nastavení dělicího bodu stylu a levého dělicího bodu na stejnou notu. Dělicí bod můžete určit otočením datového ovladače nebo podržením jednoho z tlačítek [8▲▼] (<i>KBD</i>) a stisknutím požadované klávesy na klaviatuře.

Pokročilé funkce

Informace naleznete v kapitole 3 dokumentu Reference Manual na internetových stránkách.

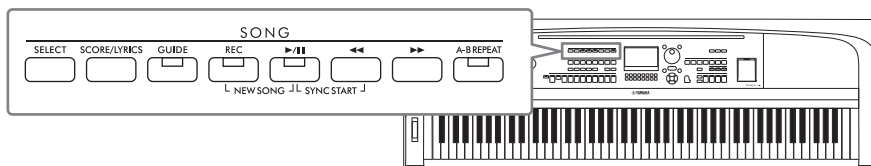


Styl hraní s funkcí inteligentního akordu:	[MENU] → kurzorová tlačítka [▲][▼][◀][▶] <i>Split Point/Chord Fingering</i> , [ENTER] → TAB [▶] <i>Chord Fingering</i> → [2▲▼]-[4▲▼] <i>Smart Chord</i>
Výuka hry konkrétních akordů (výuka hraní akordů):	[MENU] → kurzorová tlačítka [▲][▼][◀][▶] <i>Chord Tutor</i> , [ENTER]
Nastavení týkající se přehrávání stylu:	[MENU] → kurzorová tlačítka [▲][▼][◀][▶] <i>Style Setting</i> , [ENTER]
Volba akordů pravou rukou při hraní basů levou rukou:	[MENU] → kurzorová tlačítka [▲][▼][◀][▶] <i>Split Point/Chord Fingering</i> , [ENTER] → TAB [◀] <i>Split Point</i>
Vytváření a úprava stylů (Style Creator)	[MENU] → kurzorová tlačítka [▲][▼][◀][▶] <i>Style Creator</i> , [ENTER]
<ul style="list-style-type: none">• Nahrávání v reálném čase:• Sestavení stylu:• Úprava charakteru rytmu:• Úprava dat jednotlivých kanálů:• Nastavení formátu souboru stylu:• Úprava rytmického partu stylu (nastavení bicích):	<ul style="list-style-type: none">→ TAB [◀][▶] <i>Basic</i>→ TAB [◀][▶] <i>Assembly</i>→ TAB [◀][▶] <i>Groove</i>→ TAB [◀][▶] <i>Channel</i>→ TAB [◀][▶] <i>Parameter</i>→ TAB [◀][▶] <i>Basic</i> → kurzorové tlačítko [▼] <i>3 Drum Setup</i>

4 Skladby

– Hraní, cvičení a nahrávání skladeb –

U tohoto nástroje slovo „skladba“ označuje data MIDI, mezi něž patří přednastavené skladby, komerčně dostupné soubory ve formátu MIDI atd. Skladby lze přehrávat a poslouchat, avšak lze je i hrát na klávesách společně s přehrávanou skladbou a nahrávat vaši hru jako skladbu.



MIDI a zvuk

Tento nástroj umožňuje ukládání a přehrávání dvou druhů dat: skladby MIDI a zvukové soubory.

Skladba MIDI obsahuje informace o hře na klávesy. Nejedná se o nahrávku samotného zvuku. Informace o hře představují údaje o stisknutých klávesách, o okamžiku jejich stisknutí a o síle úderu – stejně jako při notovém záznamu. V závislosti na zaznamenaných informacích o hře vydává tónový generátor odpovídající zvuk. Jelikož data skladeb MIDI obsahují např. informace o části klaviatury nebo rejstříku, můžete efektivně nacvičovat hru, přičemž si zapnete zobrazení notového zápisu, zapnete či vypnete konkrétní party nebo změníte rejstříky. Zvukový soubor je záznam samotné hry. Tato data jsou zaznamenávána stejným způsobem jako data používaná u hlasových záznamníků, atd. Zvuková data ve formátu WAV lze na tomto nástroji přehrávat stejně jako na chytrém telefonu nebo přenosném hudebním přehrávači atd.

POZNÁMKA

Pokyny k přehrávání a nahrávání zvukových souborů najdete na str. 72.

Přehrávání skladeb

Můžete přehrávat následující typy skladeb:

- Přednastavené skladby (na displeji pro volbu skladby na kartě **Preset**)
- Vlastní nahrané skladby (str. 68)
- Komerčně dostupné skladby: SMF (Standard MIDI File)

POZNÁMKA

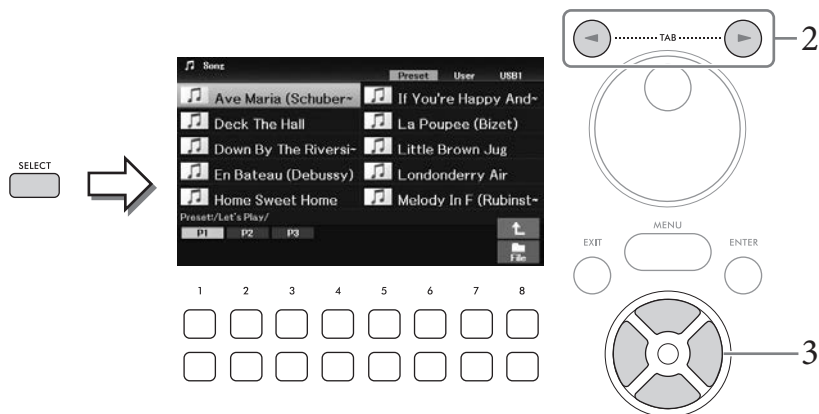
Více informací o kompatibilních formátech MIDI naleznete na str. 106.

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

POZNÁMKA

Před použitím jednotky USB Flash si přečtěte část „Připojení zařízení USB“ na str. 91.

1 Pomocí tlačítka SONG [SELECT] vyvolejte displej pro volbu skladby.



2 Pomocí tlačítek TAB [◀][▶] vyberte umístění (Preset, User nebo USB1) požadované skladby.

POZNÁMKA

- Karta *USB1* se zobrazí, pouze pokud je ke konektoru [USB TO DEVICE] připojena jednotka USB flash.
- Složka *PianoRoom* na kartě *User* obsahuje skladby nahrané funkcí Piano Room (str. 37).

3 Pomocí kurzorových tlačítek [▲][▼][◀][▶] vyberte požadovanou skladbu.

4 Stisknutím tlačítka SONG [▶/||] (Přehrát/Pozastavit) spusťte přehrávání.



Přidání další skladby do fronty přehrávání

Během přehrávání skladby můžete připravit k přehrávání další skladbu. Toto je například vhodné při živém hraní, kdy potřebujete dosáhnout plynulého přechodu mezi skladbami. Během přehrávání skladby vyberte na displeji pro volbu skladby další skladbu, kterou chcete přehrát. Nahoře vpravo od názvu příslušné skladby se zobrazí údaj „Next“. Chcete-li toto nastavení zrušit, stiskněte tlačítko [7▼] (*Next Cancel*)

POZNÁMKA

Pokud tlačítko není zobrazeno, stisknutím tlačítka [8▼] (*Close*) jej vyvolejte.

Jakmile vybraná skladba skončí, přehrávání se automaticky zastaví.

POZNÁMKA

Chcete-li opakovaně přehrávat skladby bez zastavení, podle potřeby změňte režim opakování. Podrobnosti naleznete na str. 67.

Činnosti související s přehráváním



■ Pozastavení

V průběhu přehrávání stiskněte tlačítko [▶/||] (Přehrát/pozastavit). Opětovným stisknutím tohoto tlačítka obnovíte přehrávání skladby od aktuálního místa.

■ Synchronizované spuštění

Přehrávání je možné spustit současně se začátkem hry na klaviatuře. Když je přehrávání zastaveno, současně stiskněte tlačítko [▶/||] (Přehrát/Pozastavit) a tlačítko [◀◀] (Posunout zpět). Tlačítko [▶/||] (Přehrát/pozastavit) zablíknutím oznámí přechod do pohotovostního režimu. Funkci synchronizovaného spuštění deaktivujete zopakováním stejného postupu.

■ Posunout zpět / Posunout dopředu

Podržetím tlačítka [◀◀] (Posunout zpět) nebo [▶▶] (Posunout dopředu) v průběhu přehrávání nebo ve chvíli, kdy je skladba pozastavena, se plynule posunete vzad nebo vpřed. Stisknutím tlačítka [◀◀] (Posunout zpět) v průběhu přehrávání nebo ve chvíli, kdy je skladba pozastavena, přejdete zpět na začátek skladby.

Podržetím (nebo stisknutím) tlačítka [◀◀] (Posunout zpět) nebo [▶▶] (Posunout dopředu) vyvoláte místní displej s číslem aktuálního taktu (nebo číslem značky fráze). Když je na displeji zobrazeno místní okno Song Position (Pozice ve skladbě), pomocí datového ovladače můžete hodnotu upravit.

POZNÁMKA

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

Skladby neobsahující značky fráze



Skladby obsahující značky fráze



Pokud budete chtít změnit jednotky použité při posouvání skladby dozadu/dopředu z možnosti *Bar* na *Phrase Mark*, stiskněte jedno z tlačítek [3▲▼]/[4▲▼]. Budete-li se chtít opět vrátit k posouvání dozadu/dopředu v jednotkách *Bar*, stiskněte jedno z tlačítek [1▲▼]/[2▲▼].

■ Úprava tempa

Platí stejný postup jako pro tempo stylu. Viz str. 52.

■ Úprava vyvážení hlasitosti mezi skladbou, stylem a klaviaturou

Můžete upravit vyvážení hlasitosti mezi jednotlivými částmi klaviatury (hlavní, vrstva a levá), stylem, skladbou, audiopřehrávačem USB, zvukem, zvukem mikrofonu a zvukovým vstupem z externího zařízení (str. 95). Tyto funkce lze upravit na kartě *Volume/Pan* na displeji *Mixer*. Viz str. 88.

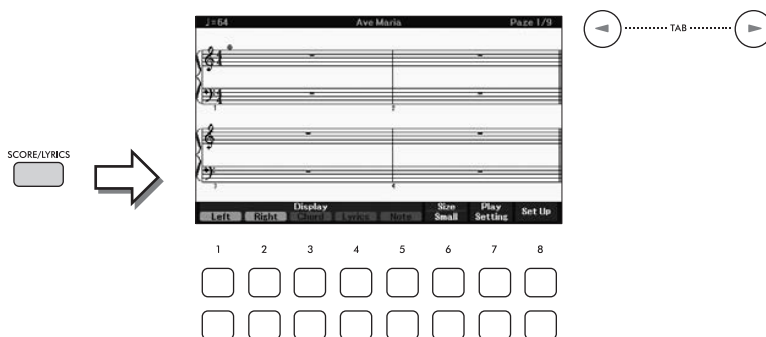
■ Transpozice přehrávání skladby

Viz str. 44.

Zobrazení hudební notace (notový zápis)

Pro vybranou skladbu můžete zobrazit hudební notaci (notový zápis). Tato funkce je dostupná nejen pro notový zápis přednastavených skladeb, ale také pro vámi nahrané skladby a komerčně dostupné soubory MIDI (pouze ty, které zařízením umožňují označení notového zápisu).

- 1 Vyberte skladbu (kroky 1–3 na str. 61).
- 2 Stisknutím tlačítka SONG [SCORE/LYRICS] vyvolejte displej s notovým zápisem. Pokud se notový zápis nezobrazí, znovu stiskněte tlačítko [SCORE/LYRICS]. Stisknutím tlačítka můžete přepínat mezi displejem s notovým zápisem a displejem s textem skladby.



Celý notový zápis si můžete prohlédnout pomocí tlačítek TAB [◀][▶], když je přehrávání skladby zastaveno. Když je spuštěno přehrávání, posouvání „kuličky“ po notovém zápisu udává aktuální pozici.

POZNÁMKA

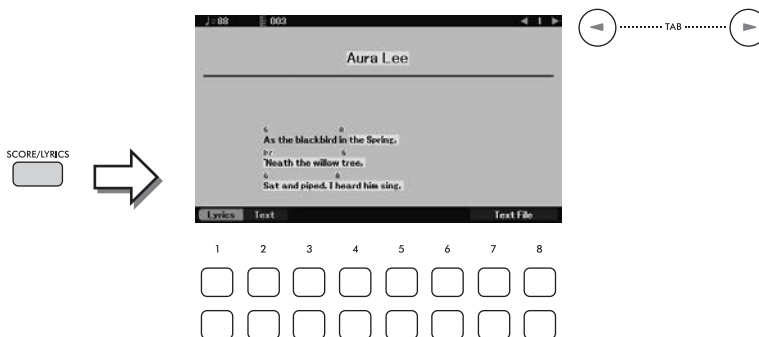
- Zobrazený notový zápis je generován nástrojem podle dat skladby. Proto nemusí být zcela shodný s běžně dostupnými notovými zápisy stejné skladby. To platí především pro notace se složitými pasážemi nebo s velkým počtem krátkých not.
- Funkci přechodu na následující či předchozí stránku notového zápisu můžete přiřadit k pedálu: [MENU] → kurzorová tlačítka [▲][▼][◀][▶] Controller, [ENTER] → TAB [◀] Pedal. Podrobnosti naleznete v kapitole 9 dokumentu Reference Manual na internetových stránkách.

Styl (například velikost) zobrazení notového zápisu můžete změnit pomocí tlačítek [1▲▼]–[8▲▼]. Podrobný popis naleznete v dokumentu Reference Manual na internetových stránkách.

Zobrazení textu skladby

Pokud zvolená skladba obsahuje text, můžete jej zobrazit na displeji nástroje.

- 1 Vyberte skladbu (kroky 1–3 na str. 61).
- 2 Stisknutím tlačítka SONG [SCORE/LYRICS] vyvolejte displej s textem skladby.
Pokud se displej z textem skladby nezobrazí, znovu stiskněte tlačítko [SCORE/LYRICS].
Stisknutím tlačítka můžete přepínat mezi displejem s notovým zápisem a displejem s textem skladby.



Pokud data skladby obsahují text, tento text se zobrazí na displeji. Když je zastaveno přehrávání skladby, můžete si celý text skladby prohlédnout pomocí tlačítek TAB [◀][▶].

Po spuštění přehrávání skladby se barva textu bude měnit, což značí aktuální pozici.

POZNÁMKA

- Pokud bude text skladby nečitelný nebo jinak chybě zobrazený, upravte nastavení jazyka: [MENU] → kurzorová tlačítka [▲][▼][◀][▶] *Song Setting*, [ENTER] → TAB [▶] *Setting* → kurzorové tlačítko [▼] 2 *Lyrics Language*.
- Funkci přechodu na následující či předchozí stránku s textem skladby můžete přiřadit k pedálu: [MENU] → kurzorová tlačítka [▲][▼][◀][▶] *Controller*, [ENTER] → TAB [◀] *Pedal*. Podrobnosti naleznete v kapitole 9 dokumentu Reference Manual na internetových stránkách.

Zobrazení textu

Bez ohledu na to, zda je, či není vybrána skladba, můžete na displeji nástroje zobrazit soubor s textem (.txt) vytvořený pomocí počítače. Displej s textovými informacemi nabízí různé praktické možnosti, například zobrazení textu skladby, názvů akordů nebo poznámek ke hře.

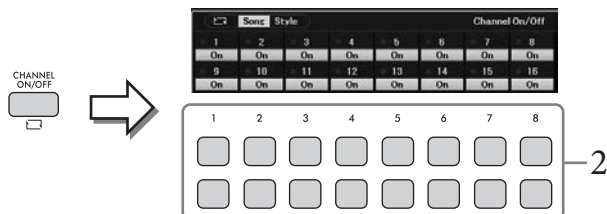
Pomocí tlačítek [1▲▼] (*Lyrics*)/[2▲▼] (*Text*) můžete přepínat mezi displejem s textem skladby a displejem s textovými informacemi. Chcete-li zobrazit textový soubor na displeji s textovými informacemi, stisknutím jednoho z tlačítek [7▲▼]/[8▲▼] (*Text File*) vyvolejte displej pro volbu souborů a poté vyberte požadovaný soubor na připojené jednotce USB flash.

Více informací o displejích s textem skladby nebo textovými informacemi naleznete v dokumentu Reference Manual na internetových stránkách.

Zapnutí a vypnutí jednotlivých kanálů skladby

Skladba se skládá z 16 samostatných kanálů. Party klaviatury jsou obvykle přiřazeny ke kanálům 1–3 a party stylu jsou přiřazeny ke kanálům 9–16. Jednotlivé kanály vybrané přehrávané skladby můžete nezávisle na sobě zapínat a vypínat.

- 1 Opakovaným stisknutím tlačítka [CHANNEL ON/OFF] vyvolejte displej *Channel On/Off (Song)*.

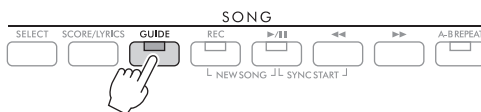


- 2 Pomocí tlačítek [1▲▼]–[8▲▼] zapněte či vypněte požadovaný kanál. Pokud chcete přehrávat jen jeden určitý kanál (sólo), podržením jednoho z tlačítek [1▲▼]–[8▲▼] nastavte daný kanál na možnost *Solo*. Bude zapnut jen vybraný kanál a ostatní kanály budou vypnuty. Přehrávání jednoho kanálu zrušíte opětovným stisknutím stejného tlačítka.
- 3 Stisknutím tlačítka [EXIT] zavřete displej *Channel On/Off (Song)*.

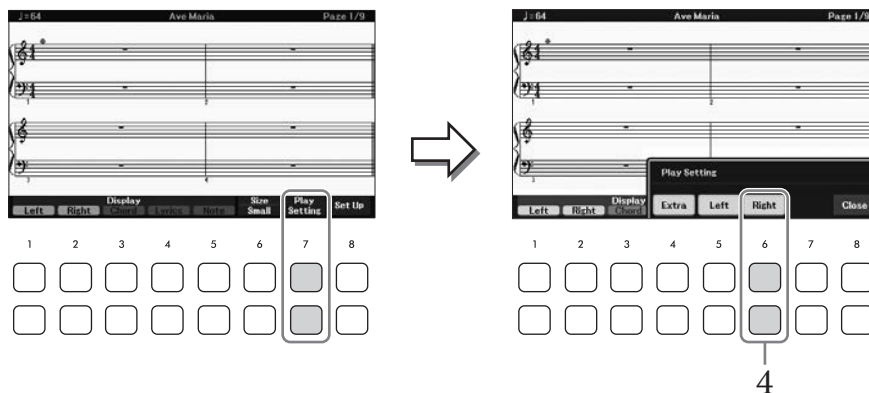
Cvičení jednou rukou za použití funkce průvodce

Part pro pravou ruku můžete při cvičení této části ztlumit a současně můžete na displeji s notovým zápisem zobrazit noty, které chcete hrát. Při cvičení partu pro pravou ruku vám pomáhá průvodce s využitím funkce hry podle indikátorů *Follow Lights*. Cvičit můžete ve vlastním tempu – doprovod se přizpůsobí, dokud noty nezahrajete správně.

- 1 Vyberte skladbu a vyvolejte displej s notovým zápisem (kroky 1–2 na str. 63).
- 2 Stisknutím tlačítka SONG [GUIDE] funkci zapněte.



3 Pomocí tlačítek [7▲▼] (*Play Setting*) vyvolejte okno *Play Setting*.



4 Pomocí tlačítek [6▲▼] (*Right*) vypněte part pro pravou ruku a poté pomocí tlačítek [8▲▼] zavřete okno.

Part pro pravou ruku bude ztlumen a spustí se průvodce pro pravou ruku. Nyní můžete začít hrát tento part.

POZNÁMKA

- V případě potřeby pomocí tlačítek [4▲▼] (*Extra*) ztlumte další party.
- Kanál 1 je obvykle přiřazen k partu pro pravou ruku a kanál 2 je přiřazen k partu pro levou ruku, ale přiřazení kanálů ke konkrétním partům můžete změnit pomocí tlačítka [MENU] → kurzorová tlačítka [▲][▼][◀][▶] *Song Setting*, [ENTER] → TAB [▶] *Setting* → kurzorové tlačítko [▲] *1 Part Channel*.

■ Cvičení hry levou rukou:

Pomocí tlačítek [5▲▼] (*Left*) vypněte part pro levou ruku.

■ Cvičení hry oběma rukama:

Pomocí tlačítek [6▲▼] (*Right*) a [5▲▼] (*Left*) vypněte party pro pravou a levou ruku.

Při cvičení partu pro levou ruku nezapomeňte vypnout tlačítko [ACMP], jinak funkce průvodce pro part pro levou ruku nebude fungovat.

5 Stisknutím tlačítka SONG [▶/||] (Přehrát/Pozastavit) spusťte přehrávání.



Cvičte part pro pravou ruku podle displeje s notovým zápisem. Přehrávání levého partu a dalších partů bude pozastaveno, dokud nezahrajete správné noty.

6 Po skončení cvičení vypněte tuto funkci stisknutím tlačítka [GUIDE].

Další funkce průvodce

Spolu s výše popsanou funkcí hry podle indikátorů *Follow Lights* nabízí průvodce také další funkce pro cvičení hraní not ve správnou dobu (*Any Key*), pro karaoke nebo cvičení skladby vlastním tempem (*Your Tempo*). Tuto možnost lze vybrat na displeji, který vyvoláte pomocí tlačítka [MENU] → kurzorová tlačítka [▲][▼][◀][▶] *Song Setting*, [ENTER] → TAB [▶] *Setting* → kurzorové tlačítko [▲] *1 Guide Mode*. Více informací naleznete v dokumentu Reference Manual na internetových stránkách.

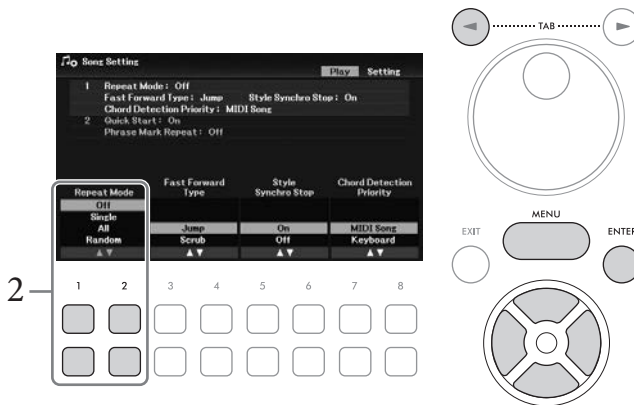
Opakované přehrávání

Funkce opakovaného přehrávání může být použita k opakovanému přehrání celé skladby, více skladeb nebo části skladby (vymezené konkrétními takty).

Výběr režimu opakování při přehrávání skladby

1 Vyvolejte displej příslušné operace.

[MENU] → kurzorová tlačítka [▲][▼][◀][▶] *Song Setting*, [ENTER] → TAB [◀] *Play* → kurzorové tlačítko [▲] *1 Repeat Mode*



2 Pomocí tlačítek [1▲▼]/[2▲▼] (*Repeat Mode*) určete způsob opakovaného přehrávání.

- **Off:** Přehraje se celá vybraná skladba a poté se přehrávání zastaví.
- **Single:** Vybraná skladba se bude přehrávat opakovaně.
- **All:** Všechny skladby v uvedené složce se budou přehrávat opakovaně.
- **Random:** Všechny skladby v uvedené složce se budou přehrávat opakovaně v náhodném pořadí.

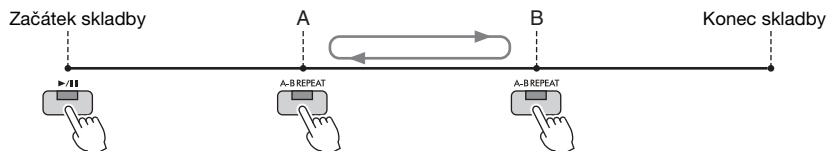
Určení rozsahu taktů a jejich opakované přehrávání (opakovat A-B)

1 Vyberte skladbu (kroky 1–3 na str. 61).

2 Stisknutím tlačítka SONG [▶/||] (Přehrát/Pozastavit) spusťte přehrávání.

3 Zadejte rozsah, jenž se má opakovat.

Stiskněte tlačítko [A-B REPEAT] v počátečním bodě (A) rozsahu, který má být opakován. (Indikátor bliká, což znamená, že byl zadán bod A.) V koncovém bodě (B) znovu stiskněte tlačítko [A-B REPEAT]. (Indikátor trvale svítí.) Po automatickém úvodu (který vám pomůže navázat začátek fráze) se začne opakovaně přehrávat úsek mezi body A a B.



POZNÁMKA

- Zadáte-li pouze bod A, bude se opakovaně přehrávat úsek mezi bodem A a koncem skladby.
- Opakování od začátku skladby po určený bod uprostřed:
 1. Stisknete tlačítko [A-B REPEAT] a poté spustíte přehrávání skladby.
 2. V koncovém bodě (B) znovu stisknete tlačítko [A-B REPEAT].

4 Hraním na klávesy společně se skladbou si procvičujete určený rozsah.

Jakmile cvičení dokončíte, stisknutím tlačítka [A-B REPEAT] funkci vypnete.

Určení rozsahu pro opakování při zastavené skladbě

1. Pomocí tlačítka [▶▶] (Posunout dopředu) posuňte skladbu vpřed do bodu A a stisknete tlačítko [A-B REPEAT].
2. Posuňte skladbu vpřed do bodu B a znovu stisknete tlačítko [A-B REPEAT].

Nahrávání vlastní hry

Můžete nahrát vlastní hru a uložit ji jako soubor MIDI (formát SMF 0) na uživatelskou jednotku nebo jednotku USB flash. Vzhledem k tomu, že nahraná data jsou ve formátu MIDI, můžete party pro pravou a levou ruku nahrát nezávisle na sobě, znovu nahrát určitou část nebo po uložení dat upravit další nastavení (např. rejstřík).

POZNÁMKA

- Zvuková data, jako například zvukový vstup z konektorů [MIC INPUT], [AUX IN] apod., nelze do skladeb MIDI nahrát. Chcete-li takováto data nahrát, použijte funkci audiorekordéru USB (str. 75).
- Před použitím jednotky USB Flash si přečtěte část „Připojení zařízení USB“ na str. 91.

Nahrávání všech partů současně (rychlé nahrávání)

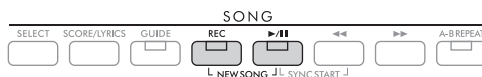
Tato jednoduchá metoda vám umožní okamžité nahrávání, aniž byste museli určit party nebo kanály, které chcete nahrát. V případě rychlého nahrávání bude každá část nahrána do následujících kanálů.

- Části klaviatury: Kanály 1–3 (hlavní: kanál 1, levá: kanál 2, vrstva: kanál 3)
- Části stylů: kanály 9–16

1 Proveďte potřebná nastavení, jako je zapnutí požadovaného tlačítka PART ON/OFF, volba požadovaného rejstříku atd.

2 Stisknete současně tlačítko SONG [REC] a [▶/||] (Přehrát/Pozastavit).

Pro nahrávání se automaticky nastaví prázdná skladba. Automaticky tak nastavíte prázdnou skladbu určenou pro nahrávání a název skladby na hlavním displeji (str. 23) se změní na „New Song“.



3 Stisknete tlačítko [REC].

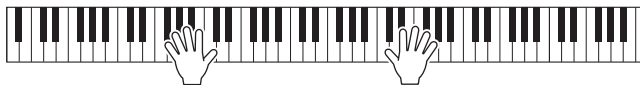
Tlačítka [REC] a [▶/||] (Přehrát/pozastavit) zablikáním oznámí přechod do pohotovostního režimu.

POZNÁMKA

Nahrávání můžete zrušit stisknutím tlačítka [REC], než přejдете k dalšímu kroku.

4 Začněte nahrávat.

Nahrávání lze spustit tak, že začnete hrát na klaviatuře, spustíte styl nebo stisknete tlačítko SONG [▶/||] (Přehrát/pozastavit).



POZNÁMKA

Během nahrávání můžete používat metronom (str. 44), ale jeho zvuk se nezaznamená.

5 Po dokončení hry zastavte nahrávání opětovným stisknutím tlačítka [REC].

Může se zobrazit zpráva s výzvou k uložení zaznamenaných dat. Stisknutím tlačítka [EXIT] zprávu zavřete.

Nahrávku vlastní hry můžete přehrát stisknutím tlačítka [▶/||] (Přehrát/pozastavit).

6 Nahrávku vlastní hry můžete přehrát stisknutím tlačítka [▶/||] (Přehrát/pozastavit).

7 Uložte nahranou hru jako skladbu.

7-1 Stisknutím tlačítka SONG [SELECT] vyvolejte displej pro volbu skladby.

7-2 Uložte nahraná data do souboru podle pokynů na str. 26.

OZNÁMENÍ

Nahraná skladba bude ztracena, jestliže se přepnete na jinou skladbu nebo vypnete napájení nástroje, aniž byste předtím nahranou skladbu uložili.

Opakované nahrávání určité části skladby

Určitou část již nahrané skladby můžete znovu nahrát pomocí funkce Song Creator. Podrobný popis naleznete v dokumentu Reference Manual na internetových stránkách.

Samostatné nahrávání určitých partů nebo kanálů

Skladba se skládá ze 16 kanálů a obecně platí, že party klaviatury a party stylu jsou přiřazeny (nahrány) k jednotlivým kanálům podle níže uvedeného popisu.

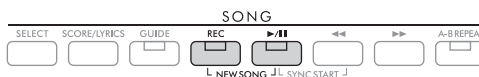
Part	Klaviatura			Styl							
	Hlavní	Vrstva	Levá	Rhythm 1	Rhythm 2	Bass	Chord 1	Chord 2	Pad	Phrase 1	Phrase 2
Kanál	1	2	3	9	10	11	12	13	14	15	16

Skladbu lze vytvořit nahráním každého partu (nebo kanálu) nezávisle na sobě, díky čemuž můžete vytvořit kompletní skladbu, která by se živě nahrávala obtížně. Můžete například nahrát part pro pravou ruku do kanálu 1 a poté nahrát part pro levou ruku do kanálu 2, zatímco u toho budete poslouchat již nahráný part pro pravou ruku. Pokud například chcete nahrát hru při přehrávání stylu, zaznamenejte nahrávku stylu do kanálů 9–16 a poté při poslechu již nahráného stylu nahrajte melodii do kanálů 1–3.

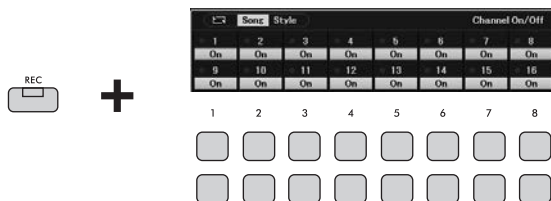
1 Proveďte potřebná nastavení, jako je zapnutí požadovaného tlačítka PART ON/OFF, volba požadovaného rejstříku atd.

2 Stiskněte současně tlačítko SONG [REC] a [▶/||] (Přehrát/Pozastavit).

Pro nahrávání se automaticky nastaví prázdná skladba. Automaticky tak nastavíte prázdnou skladbu určenou pro nahrávání a název skladby na hlavním displeji (str. 23) se změní na „New Song“.



3 Podržte tlačítko [REC] a stisknutím příslušných tlačítek [1▲▼]–[8▲▼] nastavte požadované kanály do režimu „Rec“.



Když je kanál nastaven na nahrávání, zobrazí se následující okno udávající přiřazení partu pro vybraný kanál.



V případě potřeby pomocí datového ovladače změňte přiřazení partů k nahrávanému kanálu. Chcete-li u kanálu nahrávání („Rec“) zrušit, stiskněte tlačítko požadovaného kanálu.

OZNÁMENÍ

Pokud nastavíte funkci „Rec“ pro kanály, které obsahují nahraná data, tato dříve nahraná data budou přepsána.

POZNÁMKA

Nahrávání můžete zrušit stisknutím tlačítka [REC], než přejdete k dalšímu kroku.

4 Začněte nahrávat.

Nahrávání lze spustit tak, že začnete hrát na klaviatuře, spustíte styl nebo stisknete tlačítko SONG [▶/■] (Přehrát/pozastavit).

Pokud chcete u nahrané skladby provést overdubbing, spustíte nahrávání stisknutím tlačítka SONG [▶/■] (Přehrát/pozastavit), abyste mohli nahrávat při poslechu již nahraných dat.



5 Po dokončení hry zastavte nahrávání opětovným stisknutím tlačítka [REC].

Může se zobrazit zpráva s výzvou k uložení zaznamenaných dat. Stisknutím tlačítka [EXIT] zprávu zavřete.

Nahrávku vlastní hry můžete přehrát stisknutím tlačítka [▶/■] (Přehrát/pozastavit).

6 Opakováním kroků 3–5 z popsaného postupu nahrajte hru do dalšího kanálu.

Odstranění určitého kanálu skladby

Data určeného kanálu můžete ze skladby odstranit pomocí funkce Song Creator. Podrobný popis naleznete v dokumentu Reference Manual na internetových stránkách.

7 Uložte nahranou hru jako skladbu.

7-1 Stisknutím tlačítka SONG [SELECT] vyvolejte displej pro volbu skladby.

7-2 Uložte nahraná data do souboru podle pokynů na str. 26.

POZNÁMKA

Nahraná skladba bude ztracena, jestliže se přepnete na jinou skladbu nebo vypnete napájení nástroje, aniž byste předtím nahranou skladbu uložili.

Pokročilé funkce

Informace naleznete v kapitole 4 dokumentu Reference Manual na internetových stránkách.

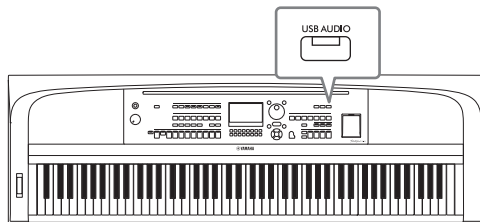


Úprava nastavení hudební notace (notového zápisu):	[SCORE/LYRICS] (displej s notovým zápisem) → Tlačítka [1▲▼]–[8▲▼]
Úprava nastavení displeje s textem skladby / textovými informacemi:	[SCORE/LYRICS] (displej s textem skladby / textovými informacemi) → Tlačítka [1▲▼]–[8▲▼]
Použití funkcí automatického doprovodu při přehrávání skladby:	SONG [▶/] (Přehrát/Pozastavit) + [◀◀] (Posunout zpět) → STYLE CONTROL [SYNC START] → STYLE CONTROL [START/STOP]
Parametry týkající se přehrávání skladby:	[MENU] → kurzorová tlačítka [▲][▼][◀][▶] <i>Song Setting</i> , [ENTER] → TAB [◀][▶] <i>Play</i> nebo <i>Setting</i>
Úprava skladeb (nástroj Song Creator):	[MENU] → kurzorová tlačítka [▲][▼][◀][▶] <i>Song Creator</i> , [ENTER]
<ul style="list-style-type: none">• Volba dat nastavení uložených na začátku skladby:	→ TAB [◀][▶] <i>Setup</i>
<ul style="list-style-type: none">• Opakované nahrávání určité části – nahrávání s funkcí Punch In/Out (Spuštění a ukončení nahrávání podle značek):	→ TAB [◀] <i>Rec Mode</i>
<ul style="list-style-type: none">• Úprava událostí kanálů:	→ TAB [▶] <i>Channel</i> → kurzorová tlačítka [▲][▼][◀][▶] <i>Quantize/Delete/Mix/Transpose</i> , [ENTER]

5 Audiorekordér/přehrávač USB

– Přehrávání a nahrávání zvukových souborů –

Díky podpoře audiorekordéru/přehrávače USB lze na nástroji přehrávat zvukové soubory (.wav) uložené na jednotce USB flash. Jelikož můžete na jednotku USB flash nahrávat svoji hru a záznamy jako zvukové soubory (.wav), lze tyto soubory přehrávat také v počítači, sdílet je s přáteli a nahrávat vlastní disky CD.



POZNÁMKA

Pokyny k přehrávání a nahrávání souborů MIDI najdete na str. 60.

Přehrávání zvukových souborů (audiopřehrávač USB)

Přehrávat můžete zvukové soubory ve formátu WAV (vzorkovací frekvence 44,1 kHz, 16bitové rozlišení, stereo) uložené na jednotce USB flash.

POZNÁMKA

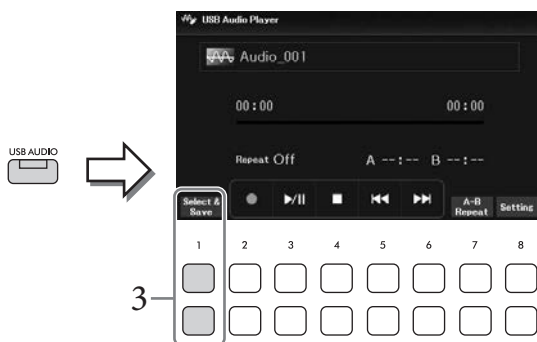
Nelze přehrávat soubory zabezpečené ochranou DRM (Digital Rights Management).

- 1 Připojte jednotku USB Flash obsahující zvukové soubory ke konektoru [USB TO DEVICE].

POZNÁMKA

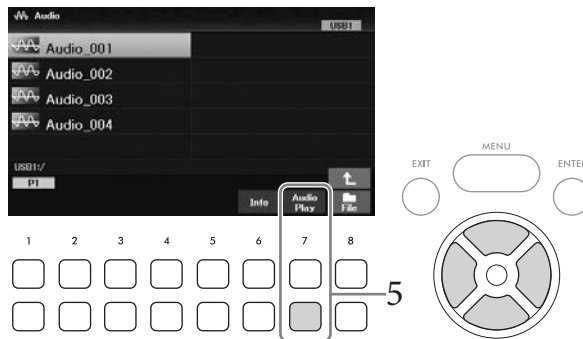
Před použitím jednotky USB Flash si přečtěte část „Připojení zařízení USB“ na str. 91.

- 2 Stisknutím tlačítka [USB AUDIO] vyvolejte displej *USB Audio Player*.



- 3 Stisknutím jednoho z tlačítek [1▲▼] (*Select & Save*) vyvolejte displej pro volbu zvukových souborů.

4 Pomocí kurzorových tlačítek [▲][▼][◀][▶] vyberte požadovaný soubor.



POZNÁMKA

Zvukové soubory se načítají o něco déle než ostatní soubory.

Zobrazení informací o zvukovém souboru

Stisknutím tlačítka [6▼] (*Info*) vyvolejte okno s informacemi, z něhož si můžete prohlédnout podrobnosti o vybraném souboru, například název souboru, vzorkovací frekvenci atd.

POZNÁMKA

Pokud tlačítko není zobrazeno, stisknutím tlačítka [8▼] (*Close*) jej vyvolejte.

5 Stisknutím tlačítka [7▼] (*Audio Play*) spustíte přehrávání.

Displej se automaticky přepne zpět na *USB Audio Player*.

POZNÁMKA

Pokud tlačítko není zobrazeno, stisknutím tlačítka [8▼] (*Close*) jej vyvolejte.

6 Pomocí tlačítek [4▼▲] (■) zastavte přehrávání.

OZNÁMENÍ

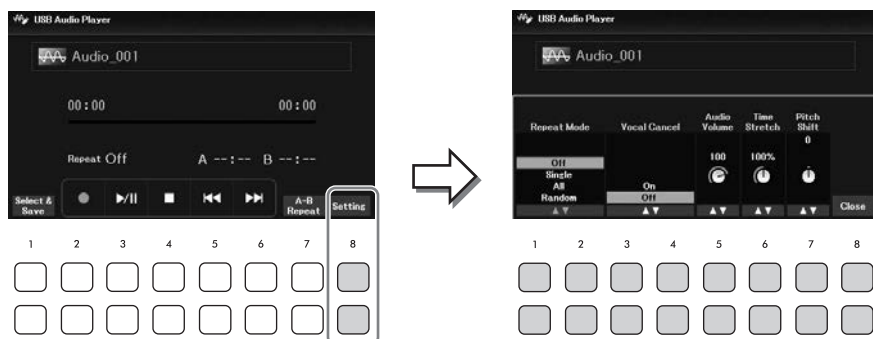
Během přehrávání nikdy neodpojujte jednotku USB Flash ani nevypínejte napájení. Mohlo by dojít k poškození dat na jednotce USB Flash.

Činnosti související s přehráváním

[3▲▼]	▶/ (Přehrát/ Pozastavit)	Spustí nebo pozastaví přehrávání skladby na aktuální pozici.
[4▲▼]	■ (Zastavit)	Zastaví přehrávání.
[5▲▼]	◀◀ (Předchozí)	Stiskem tohoto tlačítka přejdete na předchozí soubor. Podržením tohoto tlačítka se budete plynule posouvat zpět v rámci aktuálního souboru (po sekundách).
[6▲▼]	▶▶ (Další)	Stiskem tohoto tlačítka přejdete na další soubor. Podržením tohoto tlačítka se budete plynule posouvat dopředu v rámci aktuálního souboru (po sekundách).
[7▲▼]	<i>A-B Repeat</i>	Stejně jako u skladeb ve formátu MIDI (str. 67) lze i u zvukových souborů přehrávat opakovaně určenou část (mezi body A a B). V průběhu přehrávání stiskněte toto tlačítko v počátečním bodě (A) a poté stiskněte toto tlačítko znovu v koncovém bodě (B). Tím se spustí opakované přehrávání části mezi body A a B. Chcete-li toto nastavení zrušit, stiskněte znovu toto tlačítko.
[8▲▼]	<i>Setting</i>	Vyvolá okno s nastavením, ve kterém můžete upravit parametry týkající se přehrávání zvuku, jako je například zrušení vokálu, časová délka nebo posun výšky tónu. Podrobnosti naleznete na následující stránce.

■ Nastavení audiopřehrávače USB

Okno vyvolané pomocí tlačítek [8▲▼] (*Setting*) na displeji *USB Audio Player* umožňuje úpravu podrobných nastavení týkajících se přehrávání zvuku.



[1▲▼]/ [2▲▼]	Repeat Mode	<p>Slouží k výběru režimu opakování při přehrávání zvuku.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Off: Přehraje se vybraný soubor a poté se přehrávání zastaví. • Single: Bude přehráván celý vybraný soubor opakovaně. • All: Budou se opakovaně přehrávat všechny soubory ve složce obsahující aktuální soubor. • Random: Budou se opakovaně a v náhodném pořadí přehrávat všechny soubory ve složce obsahující aktuální soubor.
[3▲▼]/ [4▲▼]	Vocal Cancel	<p>Funkce Zrušení vokálu zruší nebo ztlumí středovou část stereofonního zvuku. 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. Nejprve vyberte zvukový soubor a poté stisknutím tohoto tlačítka zapnete nebo vypnete funkci Zrušení vokálu.</p> <p>POZNÁMKA</p> <ul style="list-style-type: none"> • I když je funkce zrušení vokálu u většiny zvukových záznamů vysoce efektivní, u některých skladeb nemusí být zvuk vokálu zcela potlačen. • Zrušení vokálu nemá vliv na zvukový vstup (str. 95) z externích zařízení.
[5▲▼]	Audio Volume	Slouží k úpravě hlasitosti přehrávání zvukového souboru.
[6▲▼]	Time Stretch	<p>Slouží k úpravě rychlosti přehrávání zvukového souboru natažením nebo zkrácením jeho obsahu. Hodnota se může pohybovat od 75 % do 125 %, výchozí hodnota je 100 %. Čím vyšší hodnotu nastavíte, tím rychlejší bude tempo. Pokud vyberete jiný zvukový soubor, toto nastavení se změní na výchozí hodnotu.</p> <p>POZNÁMKA</p> <p>Změna rychlosti přehrávání zvukového souboru může změnit jeho tónové vlastnosti.</p>
[7▲▼]	Pitch Shift	Slouží k posunu výšky tónu zvukového souboru v půltónových krocích (od -12 do 12). Pokud vyberete jiný zvukový soubor, toto nastavení se změní na výchozí hodnotu.

Okno zavřete stisknutím tlačítka [8▲▼] (*Close*).

Nahrávání vlastní hry do zvukových souborů (audiorekordér USB)

Svou hru můžete nahrát v podobě zvukového souboru (formát WAV, vzorkovací frekvence 44,1 kHz, 16bitové rozlišení, stereo) přímo na jednotku USB flash. Tento nástroj umožňuje nahrát až 80minutovou skladbu.

Nahrát lze následující zvuková data:

- Všechny zvuky produkované vaší hrou (hlavní, vrstva, levá, skladba, styl)
- Zvukový vstup mikrofonu z konektoru [MIC INPUT] (str. 77)
- Zvukový vstup z připojených zařízení (str. 95)

POZNÁMKA

- Pokud chcete nahrávat různé party samostatně nebo upravovat nahraná data po jejich uložení, zaznamenejte data jako skladbu MIDI (str. 68).
- Chcete-li nahrávat hru na klávesy a zvuk mikrofonu odděleně, nahrajte hru na klávesy jako skladbu MIDI (str. 68) a potom s využitím funkce audiopřehrávače USB nahrajte zvuk mikrofonu.

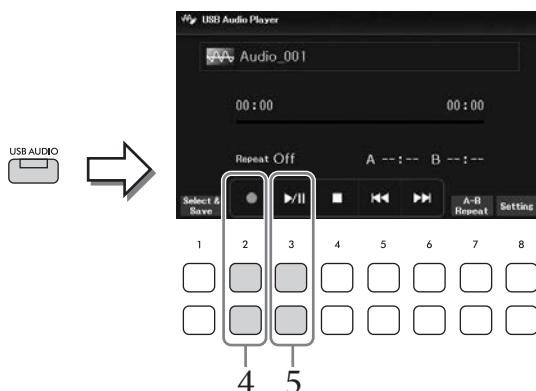
1 Připojte jednotku USB Flash ke konektoru [USB TO DEVICE].

POZNÁMKA

Před použitím jednotky USB Flash si přečtěte část „Připojení zařízení USB“ na str. 91.

2 Upravte potřebná nastavení (např. vyberte rejstřík nebo styl).

3 Stisknutím tlačítka [USB AUDIO] vyvolejte displej *USB Audio Player*.

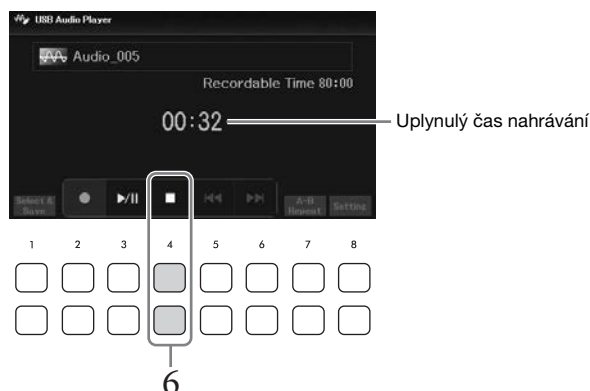


4 Stisknutím tlačítka [2▲▼] (●) přejdete do pohotovostního režimu nahrávání.

POZNÁMKA

Během nahrávání můžete používat metronom (str. 44), ale jeho zvuk se nezaznamená.

- 5 Stisknutím tlačítek [3▲▼] (▶/||) spustíte nahrávání a poté začnete hrát na nástroj. Během nahrávání se na displeji zobrazuje uplynulý čas.



OZNÁMENÍ

Během nahrávání nikdy neodpojujte jednotku USB Flash ani nevypínejte napájení. Mohlo by dojít k poškození dat na jednotce USB Flash nebo nahrávaných dat.

- 6 Po dokončení hry zastavte nahrávání stisknutím tlačítek [4▲▼] (■).

Nahraná data se automaticky uloží do jednotky USB Flash. Název souboru bude přidělen automaticky.

POZNÁMKA

Nahrávání bude pokračovat, i když stisknutím tlačítka [EXIT] zavřete displej *USB Audio Player*. Stisknutím tlačítka [USB AUDIO] znovu vyvolejte displej *USB Audio Player* a poté nahrávání zastavte stisknutím tlačítek [4▲▼] (■).

- 7 Stisknutím tlačítek [3▲▼] (▶/||) si můžete nahrávku své hry přehrát.

Chcete-li zobrazit nahraný soubor na displeji pro volbu zvukových souborů, stiskněte tlačítka [1▲▼] (*Select & Save*).

POZNÁMKA

Mějte na paměti, že pokud během nahrávání uděláte chybu, stávající soubor nelze opravit jeho přepsáním. Odstraňte nahraný soubor pomocí displeje pro volbu souborů a potom poříďte novou nahrávku.

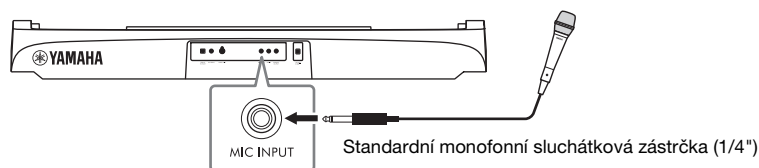
6 Mikrofon

– Připojení mikrofonu a zpívání při hře na nástroj –

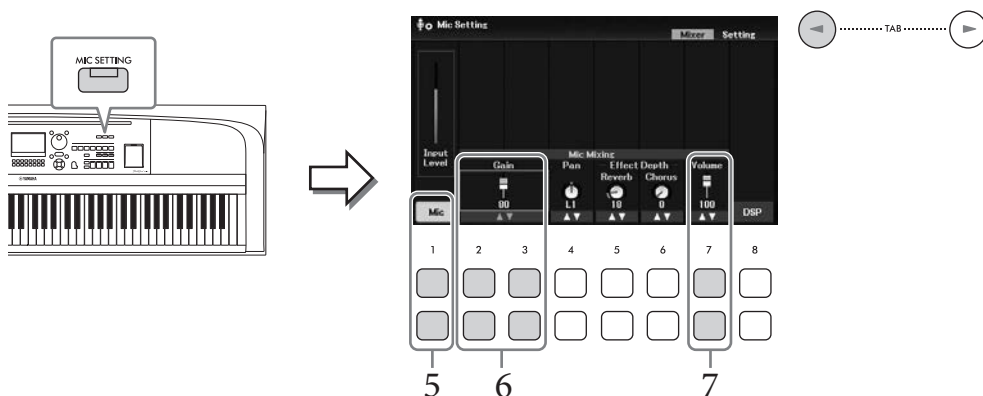
Po připojení mikrofonu ke konektoru [MIC INPUT] můžete zpívat při hře na nástroj nebo při přehrávání skladeb/zvuku. Nástroj odesílá zvukový signál zpěvu do vestavěných reproduktorů.

Připojení mikrofonu

- 1 Před zapnutím napájení nástroje nastavte ovladač [MASTER VOLUME] na minimum.
- 2 Připojte mikrofon ke konektoru [MIC INPUT].



- 3 Zapněte nástroj a upravte hlasitost pomocí ovladače [MASTER VOLUME].
- 4 Vyvolejte displej příslušné operace.
[MIC SETTING] → TAB [◀] Mixer



- 5 Ověřte, že je zapnuta funkce *Mic* (tlačítka [1▲▼]).
V případě potřeby zapněte také napájení připojeného mikrofonu.
- 6 Pomocí tlačítek [2▲▼]/[3▲▼] (*Gain*) upravte v průběhu zpěvu do mikrofonu vstupní hlasitost.

Při nastavování hlasitosti kontrolujte měřič *Input Level* na levé straně. Ovladač nastavte tak, aby měřič svítil žlutě nebo zeleně. Pokud bude vstupní hlasitost příliš vysoká, indikátor se rozsvítí červeně.

7 Pomocí tlačítek [7▲▼] (*Volume*) upravte vyvážení hlasitosti mezi zvukem mikrofonu a zvukem nástroje.

Podle potřeby můžete také pomocí tlačítek [4▲▼] (*Pan*) upravit polohu stereofonního vyvážení pro zvuk mikrofonu.

Odpojení mikrofonu

1. Otočte ovladač [MASTER VOLUME] do polohy „MIN“.
2. Odpojte mikrofon od konektoru [MIC INPUT].

■ Užitečné funkce pro karaoke

- Při používání skladeb: Text skladby na displeji (str. 64), transpozice (str. 44)
- Při používání zvukových souborů: Zrušení vokálu (str. 74), posun výšky tónu (str. 74)

Použití efektů na zpěv

Na zpěv do mikrofonu můžete použít různé efekty (např. dozvuk nebo chorus).

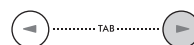
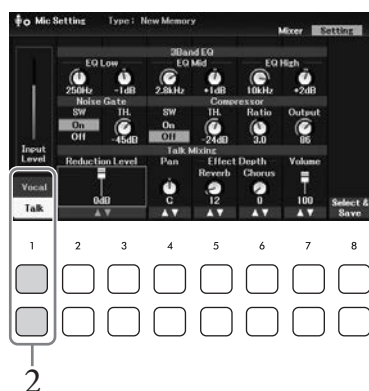
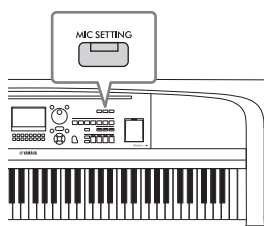
Na kartě *Mixer* displeje *Mic Setting* (krok 4 na str. 77) pomocí tlačítek [5▲▼] (*Reverb*) nebo [6▲▼] (*Chorus*) upravte v průběhu zpívání do mikrofonu hloubku dozvuku nebo hloubku efektu chorus. Tyto efekty se používají pro celý nástroj (části klaviatury, skladba a styl) a také pro mikrofon. Pokud chcete použít efekty pouze pro zvuk mikrofonu, můžete určit part a pomocí tlačítek [8▲▼] (*DSP*) vybrat typ efektu. Podrobný popis naleznete v dokumentu Reference Manual na internetových stránkách.

Používání funkce mluvení

Tato funkce umožňuje okamžitě měnit nastavení mikrofonu pro potřeby mluvení nebo oznámení mezi skladbami.

1 Vyvolejte displej příslušné operace.

[MIC SETTING] → TAB [▶] *Setting*



2 Stisknutím tlačítka [1▼] (*Talk*) vyvolejte nastavení funkce mluvení.

Chcete-li funkci mluvení vypnout a vyvolat nastavení pro zpěv, stiskněte tlačítko [1▲] (*Vocal*). Na těchto displejích můžete upravit nastavení mikrofonu nezávisle pro funkci zpěvu (*Vocal*) a mluvení (*Talk*). Podrobný popis naleznete v dokumentu Reference Manual na internetových stránkách.

Pokročilé funkce

Informace naleznete v kapitole 6 dokumentu Reference Manual na internetových stránkách.



**Úprava a uložení nastavení
mikrofonu:**

[MIC SETTING] → TAB [▶] *Setting*

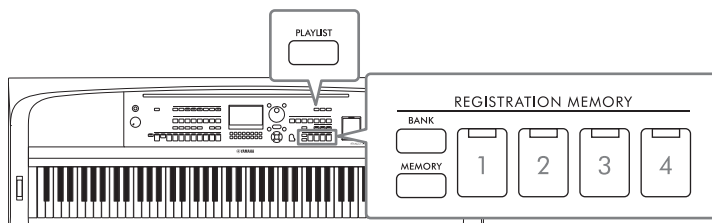
**Použití požadovaného efektu pro
zvuk mikrofonu:**

[MIC SETTING] → TAB [◀] *Mixer* → [8▲▼] (*DSP*)

7 Registrační paměť / seznam skladeb

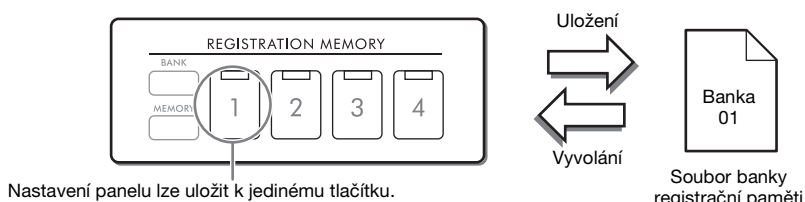
– Ukládání a načítání vlastních nastavení panelu –

Registrační paměť umožňuje uložit („registrovat“) nastavení panelu, jako jsou rejstřík a styl, a přiřadit je k tlačítku registrační paměti. Takto uložená nastavení lze stisknutím tohoto tlačítka snadno načíst. Pokud jste do registrační paměti uložili spoustu dat, použijte ke správě repertoáru seznam skladeb, pomocí nějž budete moci rychle vyvolat požadovanou registrační paměť pro každou hudební skladbu.



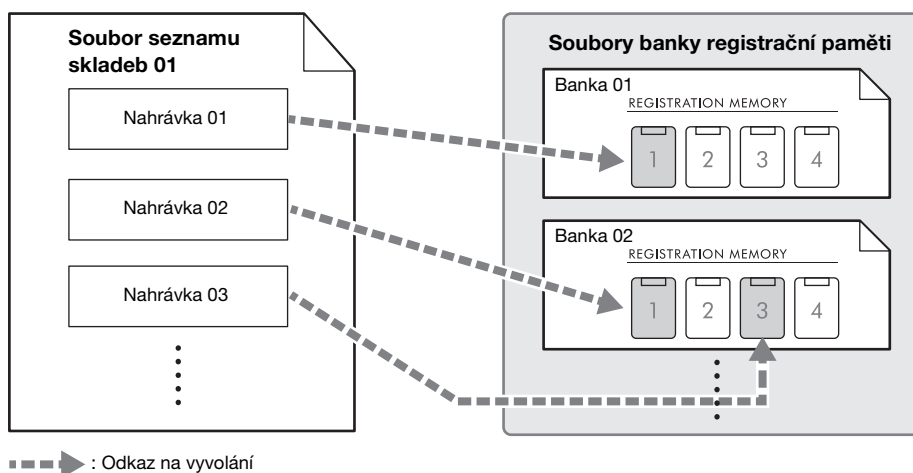
■ Registrační paměť (str. 81)

Vlastní nastavení panelu můžete zaregistrovat ke každému z tlačítek REGISTRATION MEMORY [1]–[4]. Všechna čtyři registrovaná nastavení panelu můžete také uložit do jediného souboru banky registrační paměti. Pokud předem vyberete soubor banky registrační paměti, můžete poté vyvolat registrovaná nastavení pohným stisknutím tlačítka během hry.



■ Seznam skladeb (str. 84)

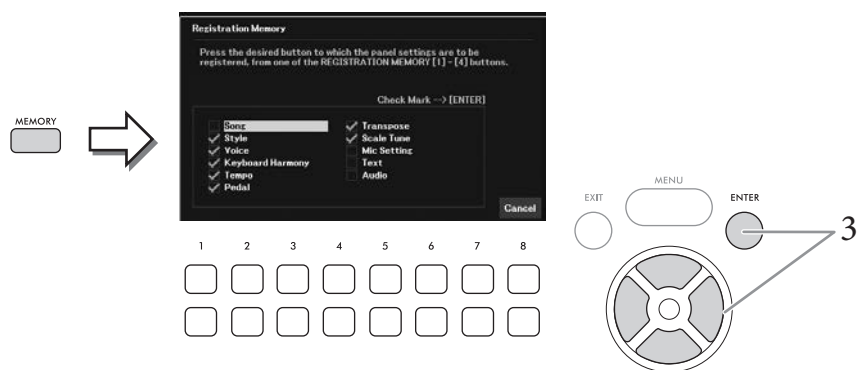
Funkce seznamu skladeb umožňuje vytváření vlastních seznamů hudební produkce. Seznam skladeb obsahuje odkazy pro vyvolání souborů banky registrační paměti pro každou vaši skladbu. Každý odkaz na registrační paměť se nazývá „nahrávka“ a nahrávky ze seznamu skladeb můžete společně uložit jako jeden soubor seznamu skladeb. Každá nahrávka ze seznamu skladeb může přímo vyvolat zadané číslo registrační paměti ve vybraném souboru banky registrační paměti. Pomocí seznamu skladeb můžete zvolit pouze požadované soubory z obrovského množství souborů banky registrační paměti, aniž byste měnili konfiguraci souboru banky.



Ukládání a načítání vlastního nastavení panelu pomocí registrační paměti

Registrace nastavení panelu

- 1 Proveďte požadovaná nastavení panelu, například pro rejstříky, styly nebo efekty. Seznam parametrů, které lze registrovat pomocí funkce Registrační paměť, naleznete v části *Parameter Chart* v dokumentu Data list na internetových stránkách.
- 2 Stisknutím tlačítka REGISTRATION MEMORY [MEMORY] vyvolejte okno *Registration Memory*.



- 3 Pomocí kurzorových tlačítek [▲][▼][◀][▶] vyberte položku, kterou chcete registrovat, a poté stisknutím tlačítka [ENTER] označte příslušné zaškrtnací pole (nebo zrušte jeho označení).

Operaci můžete zrušit stisknutím tlačítek [8▲▼] (*Cancel*).

POZNÁMKA

K výběru položky lze rovněž použít datový ovladač.

- 4 Stiskněte požadované tlačítko REGISTRATION MEMORY [1]–[4], k němuž chcete nastavení panelu uložit.



Tlačítka s uloženým nastavením budou svítit oranžově, což znamená, že obsahují data a že jsou zvolena jejich čísla.

OZNÁMENÍ

Pokud vyberete tlačítko s oranžově nebo zeleně svítícím indikátorem, dřívější nastavení panelu uložené u tohoto tlačítka bude smazáno a nahrazeno novým nastavením. Nastavení panelu byste proto měli ukládat pouze k tlačítkům, která nesvítili.

Stav indikátorů

- **Oranžová:** Byla zaregistrována data a tato data jsou aktuálně zvolena.
- **Zelená:** Byla zaregistrována data, ale nejsou aktuálně zvolena.
- **Nesvítili:** Nejsou zaregistrována žádná data.

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

Registrovaná nastavení panelu lze načíst stisknutím příslušného číselného tlačítka.

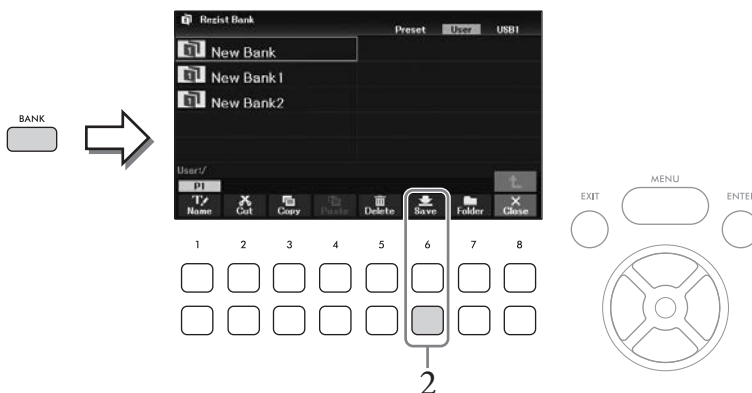
POZNÁMKA

Nastavení panelu registrovaná pod číselnými tlačítky budou zachována i po vypnutí napájení. Pokud chcete odstranit všechna čtyři uložená nastavení panelu, zapněte nástroj a současně u toho držte klávesu B6 (poslední klávesa B na klaviatuře vpravo).

Uložení registrační paměti do souboru banky

Všechna nastavení panelu jsou registrována ke čtyřem tlačítkům registrační paměti jako jeden soubor banky.

- 1 Stisknutím tlačítka REGISTRATION MEMORY [BANK] vyvolejte displej pro volbu banky registrační paměti.



- 2 Stisknutím tlačítka [6▼] (Save) uložte soubor banky podle pokynů na str. 26.

POZNÁMKA

Pokud tlačítko není zobrazeno, stisknutím tlačítka [8▼] (File) jej vyvolejte.

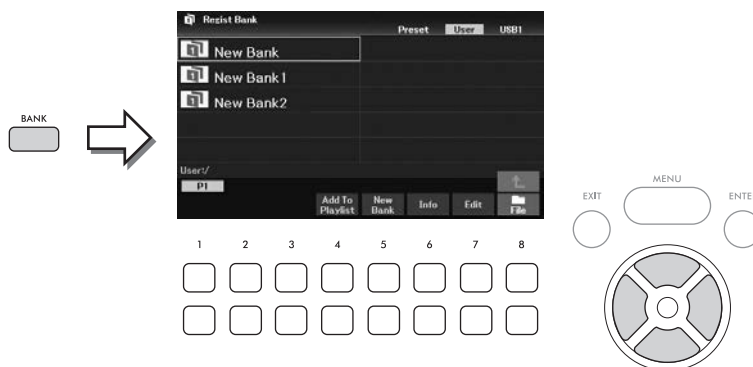
Načtení registrovaného nastavení panelu

Uložené soubory banky registrační paměti lze načíst následujícím postupem.

POZNÁMKA

Při vyvolávání nastavení, včetně volby souboru skladby, stylu, textu atd. na jednotce USB flash, musí být ke konektoru [USB TO DEVICE] připojena vhodná jednotka USB flash obsahující registrovanou skladbu, styl nebo text. Před použitím jednotky USB Flash si přečtete část „Připojení zařízení USB“ na str. 91.

- 1 Stisknutím tlačítka REGISTRATION MEMORY [BANK] vyvolejte displej pro volbu banky registrační paměti.



- 2 Pomocí kurzorových tlačítek [▲][▼][◀][▶] vyberte požadovanou banku.

Zobrazení informací o bance registrační paměti

Stisknutím tlačítka [6▼] (*Info*) můžete vyvolat informační okno, v němž lze ověřit, jaké rejstříky a styly jsou uloženy k tlačítkům [1]–[4] banky registrační paměti.

POZNÁMKA

Pokud tlačítko není zobrazeno, stisknutím tlačítka [8▼] (*Close*) jej vyvolejte.

POZNÁMKA

Vybraný soubor banky můžete stisknutím tlačítka [4▼] (*Add To Playlist*) přidat do aktuálního seznamu skladeb (str. 84) jako nahrávku.

- 3 Stiskněte jedno ze zeleně svítících tlačítek s čísly (REGISTRATION MEMORY [1]–[4]).

POZNÁMKA

Pokud chcete vymazat aktuální paměť a vytvořit novou banku (tj. žádný z indikátorů tlačítek REGISTRATION MEMORY nebude svítit), stiskněte na výše uvedeném displeji tlačítko [5▼] (*New Bank*).

Pokročilé funkce

Informace naleznete v kapitole 7 dokumentu Reference Manual na internetových stránkách.



Odstranění nebo přejmenování registrační paměti

[BANK] (→ [8▼] (*Close*)) → [7▼] (*Edit*)

Zakázání vyvolání určitých položek (zablokování):

[MENU] → kurzorová tlačítka [▲][▼][◀][▶] *Regist Sequence/ Freeze*, [ENTER] → TAB [▶] *Freeze*

Vyvolání čísel registrační paměti v pořadí (registrační sekvence):

[MENU] → kurzorová tlačítka [▲][▼][◀][▶] *Regist Sequence/ Freeze*, [ENTER] → TAB [◀] *Registration Sequence*

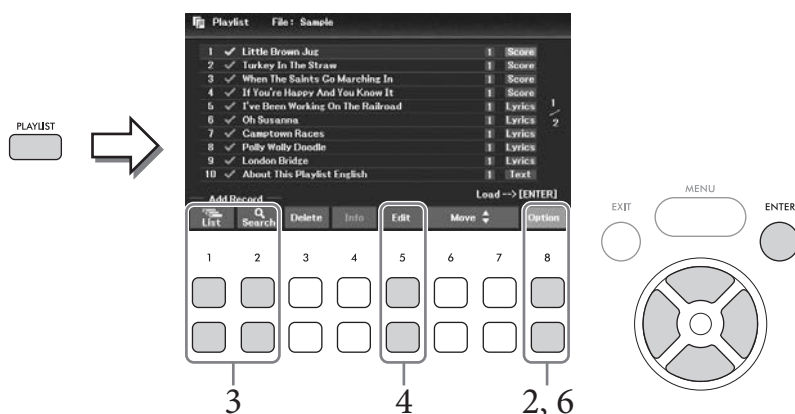
Používání seznamů skladeb ke správě rozsáhlého repertoáru nastavení panelu

Seznam skladeb je užitečná pomůcka ke správě více seznamů pro vaši hru. Můžete vybrat pouze požadované soubory z velkého repertoáru (obrovské množství souborů banky registrační paměti) a vytvořit nový seznam pro každou hru.

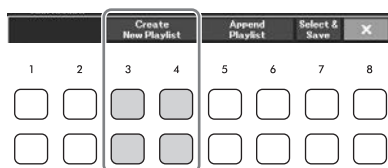
Přidání nahrávky (odkaz na soubor v bance) do seznamu skladeb

Přidáním nahrávek do seznamu skladeb můžete pro každou hru přímo vyvolat požadované soubory banky registrační paměti ze seznamu skladeb.

- 1 Stisknutím tlačítka [PLAYLIST] vyvolejte displej *Playlist*. Zobrazí se soubor seznamu skladeb, který byl vybrán naposledy. (Při prvním otevření se zobrazí vzorový seznam přednastavených skladeb.)



- 2 Pokud chcete vytvořit nový seznam skladeb, stisknutím tlačítka [8▲▼] (*Option*) vyvolejte okno s operací a poté pomocí tlačítek [3▲▼]/[4▲▼] (*Create New Playlist*) vymažte seznam na displeji *Playlist*.



- 3 Přidejte nahrávku do seznamu skladeb.

■ Přidání nahrávky pomocí displeje pro volbu banky registrační paměti:

- 3-1 Pomocí tlačítek [1▲▼] (*List*) vyvolejte displej pro volbu banky registrační paměti.

Automaticky se zobrazí okno *Add To Playlist*.

- 3-2 Pomocí kurzorových tlačítek [▲][▼][◀][▶] vyberte požadovaný soubor banky, který chcete zaregistrovat jako nahrávku do seznamu skladeb, a stiskněte tlačítko [ENTER].

Pokud chcete vybrat všechny soubory v aktuální složce včetně těch, které se nachází na ostatních stránkách, stiskněte tlačítko [8▼] (*All*).

Pokud chcete vybrat soubor, který není zobrazen na aktuální stránce, stisknutím tlačítka [6▼] (*Cancel*) zavřete okno *Add To Playlist* a poté vyberte stránku obsahující požadovaný soubor. Poté stisknutím tlačítka [4▼] (*Add To Playlist*) znovu otevřete okno *Add To Playlist*.

3-3 Stisknutím tlačítka [7▼] (OK) zavřete displej a nové nahrávky se přidají na konec seznamu skladeb.

■ Přidání nahrávky pomocí funkce hledání:

3-1 Pomocí tlačítek [2▲▼] (Search) vyvolejte displej *Registration Bank Search*.

3-2 V případě potřeby pomocí tlačítek [1▲▼]/[2▲▼] (Update) aktualizujte data použitá k hledání.

Provedení této operace je nutné v případě, že jsou přidány nové soubory registrační banky nebo je připojena jednotka USB flash obsahující soubory banky, aby bylo možné tyto soubory zaregistrovat jako cíle hledání.

3-3 Vyplňte název nahrávky *Bank Name a/* nebo značku *Tag*, které chcete v požadovaném souboru banky registrační paměti vyhledat, a poté stiskněte jedno z tlačítek [7▲▼]/[8▲▼] (Search).

Značka obsahuje informace, jako například názvy hudebních žánrů. Soubory banky registrační paměti, které obsahují data značek, lze prohledávat pomocí značek.

3-4 Ve výsledcích vyhledávání pomocí kurzorových tlačítek [▲][▼][◀][▶] vyberte požadovaný soubor banky, který chcete zaregistrovat jako nahrávku do seznamu skladeb, a stiskněte tlačítko [ENTER].

Chcete-li vybrat všechny soubory, stiskněte tlačítko [8▼] (All).

3-5 Stisknutím tlačítka [7▼] (OK) zavřete displej a nové nahrávky se přidají na konec seznamu skladeb.

4 V případě potřeby nahrávku upravte.

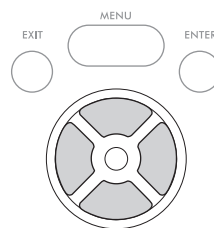
Nově přidaná nahrávka v seznamu skladeb jednoduše vyvolá vybraný soubor banky registrační paměti. Pokud chcete nastavení upravit podrobněji (například přímé vyvolání zadaného čísla registrační paměti), můžete nahrávku upravit.

4-1 Pomocí kurzorových tlačítek [▲] [▼] vyberte nahrávku, kterou chcete upravit.

4-2 Stisknutím tlačítka [5▲▼] (Edit) vyvolejte okno *Playlist Record Edit*.

4-3 Pomocí kurzorových tlačítek [▲][▼] vyberte položku, kterou chcete upravit.

Cesta k souboru banky registrační paměti, který je připojen k nahrávce. Tento soubor bude vyvolán výběrem nahrávky.



Record Name	Udává název nahrávky. Stisknutím tlačítka [ENTER] vyvoláte okno pro zadání znaků, pomocí nějž lze název upravit.
Action	<p>Další akce po výběru nahrávky a vyvolání banky. Nastavení lze změnit pomocí datového ovladače.</p> <ul style="list-style-type: none"> Load Regist Memory: Vyvolá registrační paměť odpovídající zde vybranému číslu. Pokud je vybrána možnost <i>Off</i>, nevyvolá se žádná registrační paměť. View: Zobrazí zde zvolené zobrazení (notový zápis, text písně nebo text). Pokud je vybrána možnost <i>Off</i>, nezobrazí se žádné zobrazení. <p>POZNÁMKA Tato nastavení jsou zobrazena napravo od názvu nahrávky na displeji seznamu skladeb.</p>

4-4 Stisknutím tlačítka [EXIT] zavřete okno *Playlist Record Edit*.

V případě potřeby zopakujte krok 4 a upravte další nahrávky.

5 Uložte všechny nahrávky jako jeden soubor seznamu skladeb.

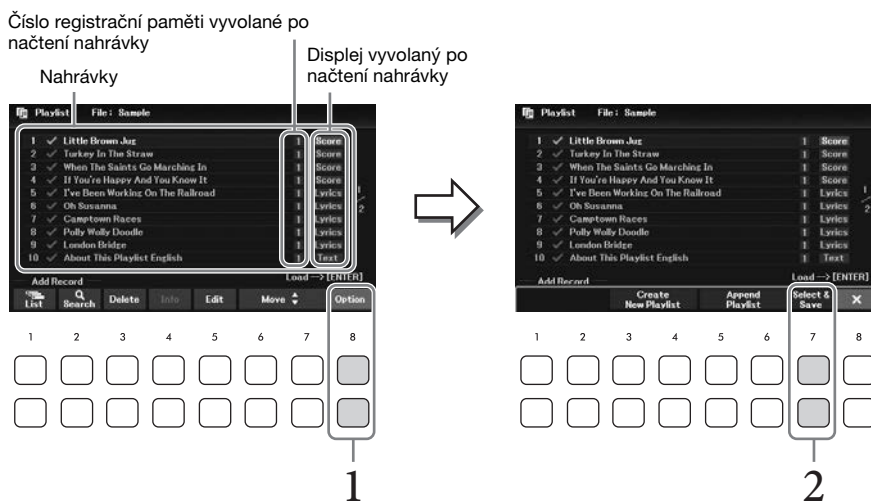
5-1 Pomocí tlačítek [8▲▼] (*Option*) vyvolejte okno s operací.

5-2 Pomocí tlačítek [7▲▼] (*Select & Save*) vyvolejte displej pro volbu souboru seznamu skladeb.

5-3 Uložte nahrávky do souboru podle pokynů na str. 26.

Vyvolání vlastního nastavení panelu prostřednictvím seznamu skladeb

1 Na displeji seznamu skladeb pomocí tlačítek [8▲▼] (*Option*) vyvolejte okno s operací.



2 Pomocí tlačítek [7▲▼] (*Select & Save*) vyvolejte displej pro volbu souboru seznamu skladeb.

3 Zvolte požadovaný soubor seznamu skladeb.

4 Stisknutím tlačítka [EXIT] se vraťte na displej *Playlist*.

5 Na displeji seznamu skladeb pomocí kurzorových tlačítek [▲][▼] vyberte nahrávku a stiskněte tlačítko [ENTER].

Vyvolá se banka registrační paměti registrovaná jako nahrávka seznamu skladeb a akce, kterou jste zadali, se provede (str. 85).

POZNÁMKA

Okno s informacemi o registrační bance (str. 83) můžete vyvolat pomocí tlačítek [4▲▼] (*Info*).

Změna pořadí nahrávek v seznamu skladeb

- 1 Na displeji se seznamem skladeb pomocí kurzorových tlačítek [▲][▼] přesuňte kurzor na požadovanou nahrávku, kterou chcete přesunout.
- 2 Stisknutím tlačítka [6▲]/[7▲] (*Move*) přesuňte nahrávku nahoru v seznamu nebo stisknutím tlačítka [6▼]/[7▼] (*Move*) přesuňte nahrávku dolů.
- 3 Uložte upravený soubor seznamu skladeb (krok 5 na str. 86).

Odstranění nahrávky ze seznamu skladeb

- 1 Na displeji se seznamem skladeb pomocí kurzorových tlačítek [▲][▼] přesuňte kurzor na požadovanou nahrávku, kterou chcete odstranit.
- 2 Pomocí tlačítek [3▲▼] (*Delete*) vybranou nahrávku odstraňte.
Zobrazí se zpráva s potvrzením. Chcete-li operaci zrušit, stiskněte jedno z tlačítek [6▲▼] (*No*).
- 3 Pomocí tlačítek [7▲▼] (*Yes*) potvrďte odstranění vybrané nahrávky.
- 4 Uložte upravený soubor seznamu skladeb (krok 5 na str. 86).

Pokročilé funkce

Informace naleznete v kapitole 7 dokumentu Reference Manual na internetových stránkách.



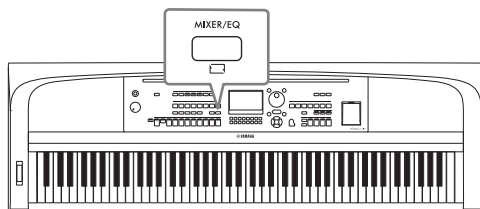
Kopírování nahrávek seznamu skladeb z jiného seznamu skladeb (připojení seznamu skladeb):

[PLAYLIST] → [8▲▼] (*Option*) → [5▲▼]/[6▲▼] (*Append Playlist*)

8 Mixér

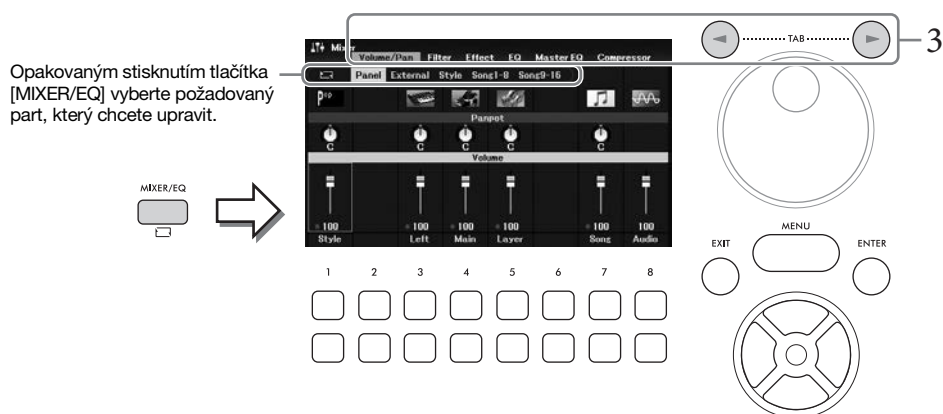
– Nastavení hlasitosti a tónového vyvážení –

Mixér slouží k intuitivnímu nastavení vlastností částí klaviatury a kanálů skladeb a stylů, včetně vyvážení hlasitosti a tónu zvuků. Umožňuje úpravu úrovně a stereofonní pozice (vyvážení) jednotlivých rejstříků za účelem optimálního vyvážení a stereofonního obrazu. Jeho prostřednictvím lze také nastavit způsob použití efektů.



Základní postup

- 1 Stisknutím tlačítka [MIXER/EQ] vyvolejte displej *Mixer*.
- 2 Opakovaným stisknutím tlačítka [MIXER/EQ] vyberte požadovaný part, který chcete upravit.



Panel	Tuto možnost vyberte, když chcete upravit vyvážení mezi hlavní částí, částí s vrstvou, částí pro levou ruku, celou skladbou, celou částí stylu a přehráváním zvuku prostřednictvím funkce přehrávače USB.
External	Tuto možnost vyberte, když chcete upravit vyvážení hlasitosti mezi zvukem mikrofonu a zvukovým vstupem (str. 95).
Style	Tuto možnost vyberte, když chcete upravit vyvážení mezi jednotlivými částmi stylu. <ul style="list-style-type: none"> • Rhy1, Rhy2: Jde o základní party stylu obsahující rytmické patterny bicích a perkusních nástrojů. • Bass: Basový part používá různé zvuky nástrojů vhodné pro vybraný styl. • Chd1, Chd2: Jedná se o rytmický akordický doprovod, obvykle tvořený rejstříky klavíru nebo kytary. • Pad: Tento part se obvykle používá pro nástroje s dozníváním, jako například smyčce, varhany, sbor atd. • Phr1, Phr2: Tyto party se obvykle používají pro důrazné dechové fráze, rozložené akordy a další prvky, které činí doprovod zajímavějším.

<i>Song1–8, Song9–16</i>	Tuto možnost vyberte, když chcete upravit vyvážení hlasitosti mezi všemi částmi (kanály) skladby.
------------------------------	---

3 Pomocí tlačítek TAB [◀][▶] vyberte stránku s upravovanými parametry.

<i>Volume/Pan</i>	Slouží k úpravě hlasitosti a stereofonního umístění pro jednotlivé party a ke změně rejstříku.
<i>Filter</i>	Slouží k úpravě harmonického obsahu (rezonanci) a jasnosti zvuku pro jednotlivé party.
<i>Effect</i>	Slouží k výběru typu efektu a úpravě jeho hloubky pro jednotlivé party.
<i>EQ</i>	Slouží k nastavení ekvalizačních parametrů pro úpravu tónu nebo témburu zvuku pro jednotlivé party.

Následující stránky slouží – na rozdíl od ostatních stránek – k úpravě vlastností tónů celého zvuku (s výjimkou zvuku přijatého prostřednictvím přehrávače USB a zvukových vstupů) tohoto nástroje.

<i>Master EQ</i>	Slouží k volbě typu hlavního ekvalizéru (EQ) použitého pro celý zvuk. Související parametry lze upravit a uložit jako originální typ hlavního ekvalizéru.
<i>Compressor</i>	Slouží k zapnutí/vypnutí hlavního kompresoru a volbě jeho typu. Související parametry lze upravit a uložit jako originální typ hlavního kompresoru.

Podrobný popis naleznete v dokumentu Reference Manual na internetových stránkách.

4 Pomocí kurzorových tlačítek [▲][▼][◀][▶] vyberte parametr a poté pomocí tlačítek [1▲▼]–[8▲▼] nastavte hodnotu pro každý part.

5 Uložte nastavení mixéru.

■ Uložení nastavení displeje *Panel*:

Uložte je do registrační paměti (str. 81).

■ Uložení nastavení displeje *External*:

Nastavení mikrofonu uložte do registrační paměti (str. 81).

Nastavení pro zvukový vstup není nutné ukládat. Tato nastavení zůstanou zachována i po vypnutí napájení.

■ Uložení nastavení displeje *Style*:

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

1. Vyvolejte displej příslušné operace.

[MENU] → kurzorová tlačítka [▲][▼][◀][▶] *Style Creator*, [ENTER]

2. Jakmile se zobrazí dotaz, zda si přejete upravit stávající styl, nebo vytvořit styl nový, stiskněte jedno z tlačítek [5▲▼]/[6▲▼] (*Current Style*).

3. Stisknutím tlačítka [EXIT] zavřete okno *Rec Channel*.

4. Stisknutím jednoho z tlačítek [8▲▼] (*Save*) vyvolejte displej pro volbu stylu a uložte nastavení jako soubor stylu (str. 26).

■ Uložení nastavení displeje *Song*:

Nejprve zaregistrujte upravené nastavení jako součást dat skladby (data nastavení) a poté uložte skladbu na uživatelskou jednotku nebo na jednotku USB flash. Pokud chcete nastavení později obnovit, vyberte zde uložený soubor skladby.

1. Vyvolejte displej příslušné operace.

[MENU] → kurzorová tlačítka [▲][▼][◀][▶] *Song Creator*, [ENTER]

2. Pomocí tlačítek TAB [◀][▶] vyberte kartu *Setup*.

3. Pomocí kurzorových tlačítek [▲][▼][◀][▶] vyberte položku, kterou chcete uložit, a poté stisknutím tlačítka [ENTER] označte příslušné zaškrtačací pole (nebo zrušte jeho označení).

4. Pomocí tlačítek [6 ▲▼]/[7 ▲▼] (*Apply*) použijte dané změny.

5. Stisknutím jednoho z tlačítek [8▲▼] (*Save*) vyvolejte displej pro volbu skladby a uložte nastavení jako soubor skladby (str. 26).

Pokročilé funkce

Informace naleznete v kapitole 8 dokumentu Reference Manual na internetových stránkách.



9 Připojení

– Použití nástroje s jinými zařízeními –

VAROVÁNÍ

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

OZNÁMENÍ

Neumísťujte žádná externí zařízení do nestabilní polohy. V opačném případě by mohlo dojít k pádu zařízení, a tím k jeho poškození.

Připojení zařízení USB (konektor [USB TO DEVICE])

Ke konektoru [USB TO DEVICE] můžete připojit jednotku USB Flash nebo bezdrátový síťový adaptér USB LAN. Data vytvořená v nástroji můžete uložit na jednotku USB flash (str. 26) nebo můžete nástroj připojit k inteligentnímu zařízení prostřednictvím bezdrátového síťového adaptéru USB LAN (str. 94).

Bezpečnostní zásady 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 USB Flash
- Bezdrátový síťový adaptér USB LAN (UD-WL01, prodává se samostatně)

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, nahlédněte na následujících internetových stránkách do „seznamu kompatibilních zařízení USB“:

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

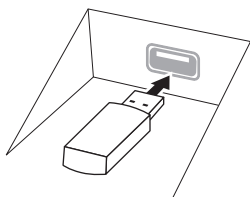
Ačkoliv lze s tímto nástrojem používat zařízení USB 2.0 až 3.0, doba potřebná k ukládání do zařízení USB nebo načítání z něj se může lišit v závislosti na typu dat nebo stavu nástroje. Zařízení USB 1.1 nelze s tímto nástrojem použít.

OZNÁMENÍ

Maximální hodnoty specifikace konektoru [USB TO DEVICE] činí 5 V / 500 mA. Nepřipojujte zařízení USB s vyššími hodnotami než 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 připojený správným směrem.



OZNÁMENÍ

- V průběhu přehrávání/nahrávání, práce se soubory (např. ukládání, kopírování, odstraňování nebo formátování) či přístupu k paměti zařízení USB toto zařízení nepřipojujte ani neodpojujte. 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.
- Při připojování zařízení USB nepoužívejte prodlužovací kabel.

Používání jednotek USB flash

Když k nástroji připojíte jednotku USB flash, můžete na ni ukládat vytvořená data a rovněž z ní data načítat.

■ Maximální povolený počet jednotek USB flash

Ke konektoru [USB TO DEVICE] lze připojit pouze jednu jednotku USB Flash.

■ Formátování jednotek USB flash

Jednotku USB flash byste měli formátovat pouze pomocí tohoto nástroje (str. 92). Jednotka USB Flash naformátovaná na jiném zařízení nemusí fungovat správně.

OZNÁMENÍ

Formátování přepíše všechna dřívější data. Zkontrolujte, zda formátovaná jednotka USB Flash neobsahuje důležitá data.

■ Ochrana dat (ochrana proti zápisu)

Chcete-li zabránit nechtěnému vymazání důležitých dat, použijte ochranu proti zápisu, která je součástí každé jednotky USB Flash. Pokud budete na jednotku USB Flash ukládat data, nezapomeňte ochranu proti zápisu vypnout.

■ Vypnutí nástroje

Před vypnutím nástroje se ujistěte, že se nástroj NEPŘIPOJUJE k jednotce USB Flash – 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 jednotky USB Flash a dat.

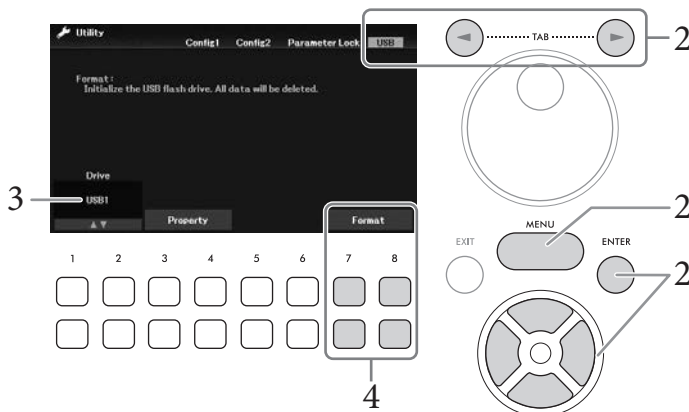
Formátování jednotky USB Flash

Po připojení jednotky USB flash se může zobrazit zpráva s informací, že připojená jednotka USB flash není naformátována. Pokud tato situace nastane, proveďte formátování.

OZNÁMENÍ

Při formátování se odstraní všechna stávající data. Zkontrolujte, zda formátovaná jednotka USB Flash neobsahuje důležitá data.

- 1 **Jednotku USB flash, kterou chcete naformátovat, připojte ke konektoru [USB TO DEVICE].**
- 2 **Vyvolejte displej příslušné operace.**
[MENU] → kurzorová tlačítka [▲][▼][◀][▶] *Utility*, [ENTER] → TAB [◀][▶] *USB*



- 3 **Ujistěte se, že jednotka *USB1* je zobrazena jako dostupná.**
- 4 **Stisknutím tlačítek [7▼▲]/[8▼▲] (*Format*) spusťte formátování jednotky USB flash.**
Stisknutím jednoho z tlačítek [7▼▲] (*Yes*) potvrďte formátování.

Ověření volného místa v paměti

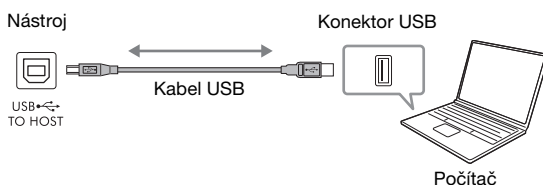
Volné místo v paměti připojené jednotky USB flash můžete zjistit pomocí tlačítek [3▼▲]/[4▼▲] (*Property*) v kroku 3 uvedeném výše.

Připojení k počítači (konektor [USB TO HOST])

Po připojení počítače ke konektoru [USB TO HOST] můžete mezi nástrojem a počítačem přenášet data MIDI nebo zvuková data. Podrobnosti o používání počítače s tímto nástrojem najdete v dokumentu „Computer-related Operations“ na internetových stránkách.

OZNÁMENÍ

- Používejte kabel USB typu AB s maximální délkou 3 m. Kabely USB 3.0 nelze použít.
- Pokud s tímto nástrojem používáte aplikaci DAW (digitální zvukovou pracovní stanici), vypněte funkci Směrování zvuku zpět (str. 93). V opačném případě se může ozvat hlasitý zvuk (podle nastavení počítače nebo softwaru aplikace).



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.

Přenos/příjem zvukových dat (funkce rozhraní USB Audio)

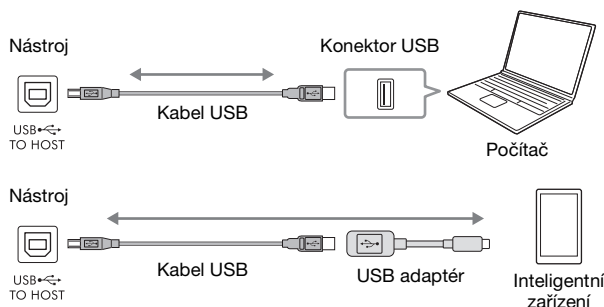
Po připojení počítače nebo inteligentního zařízení ke konektoru [USB TO HOST] prostřednictvím kabelu USB můžete přenášet/přijímat digitální zvuková data. Funkce rozhraní USB Audio poskytuje tyto výhody:

■ Přehrávání zvukových dat s vysokou kvalitou zvuku

Tím je zaručen kvalitnější, přímý a čistý zvuk se sníženým množstvím šumu v porovnání s konektorem [AUX IN].

■ Nahrávání hry na tento nástroj do podoby zvukových dat prostřednictvím nahrávacího softwaru nebo softwaru pro hudební tvorbu

Zaznamenaná zvuková data můžete přehrát na počítači nebo inteligentním zařízení.



POZNÁMKA

- Při přenosu nebo příjmu zvukových signálů prostřednictvím počítače se systémem Windows by měl být v počítači nainstalován ovladač USB Yamaha Steinberg. Podrobnosti naleznete v dokumentu „Computer-related Operations“ na internetových stránkách.
- Pokyny pro připojení k inteligentnímu zařízení naleznete v dokumentu „Smart Device Connection Manual“ na internetových stránkách.

Zapnutí/vypnutí funkce směrování zvuku zpět

Tato funkce slouží k nastavení toho, zda při hraní na nástroj bude zvuk ze zvukového vstupu (str. 95) z externího zařízení přenesen do počítače nebo inteligentního zařízení, či nikoliv. Pro výstup zvuku ze zvukového vstupu zapněte funkci směrování zvuku zpět.

Pokud například chcete pomocí připojeného počítače nebo inteligentního zařízení nahrát zvuk ze zvukového vstupu a zvuk přehrávaný na nástroji, zapněte tuto funkci. Pokud chcete pomocí počítače nebo inteligentního zařízení nahrát pouze zvuk přehrávaný na nástroji, vypněte tuto funkci.

Nastavení lze provést pomocí nabídky [MENU] → kurzorová tlačítka [▲][▼][◀][▶] **Utility**, [ENTER] → TAB [◀] **Config1** → kurzorová tlačítka [▲][▼] **2 Audio Loopback**.

POZNÁMKA

- Při nahrávání pomocí funkce Audiorekordér USB (str. 75) je zvuk ze zvukového vstupu z externího zařízení nahráván, když je tato možnost nastavena na hodnotu *On*; když je nastavena na hodnotu *Off*, zvuk nahráván není.
- Zvuk nelze vyvést do zařízení připojeného konektorem [AUX IN] nebo do rozhraní Bluetooth.

Připojení k inteligentnímu zařízení (konektor [AUX IN] / Bluetooth / konektor [USB TO HOST] / bezdrátová síť LAN)

Připojení inteligentního zařízení, například chytrého telefonu nebo tabletu, nabízí tyto výhody:

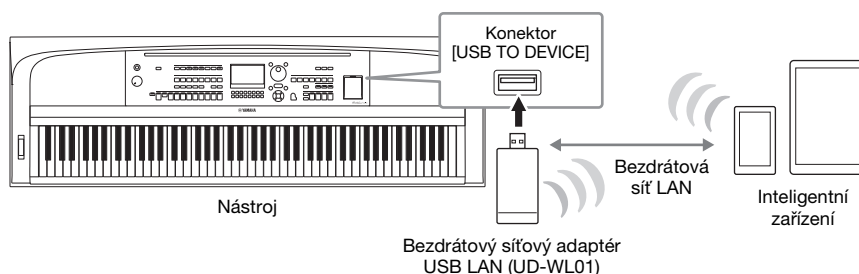
- Po připojení pomocí konektoru [AUX IN] (str. 95) nebo funkce Bluetooth (str. 96) můžete prostřednictvím vestavěných reproduktorů nástroje přehrávat zvukový výstup z inteligentního zařízení.
- Po připojení přes konektor [USB TO HOST] můžete přenášet/přijímat zvuková data (funkce rozhraní USB Audio; str. 93).
- Po připojení prostřednictvím bezdrátového síťového adaptéru USB LAN (UD-WL01, prodáván samostatně) nebo kabelu USB můžete používat kompatibilní aplikace inteligentních zařízení.

Pokyny k připojení jiným způsobem než prostřednictvím konektoru [AUX IN] nebo funkce Bluetooth naleznete v dokumentu „Smart Device Connection Manual“ na internetových stránkách.

OZNÁMENÍ

- Používejte kabel USB typu AB s maximální délkou 3 m. Kabely USB 3.0 nelze použít.
- Nepřipojujte tento produkt přímo k veřejným sítím Wi-Fi nebo k internetu. Tento produkt připojujte k internetu výhradně prostřednictvím směrovače chráněného silným heslem. Informace o doporučených postupech týkajících se zabezpečení získáte od výrobce směrovače.

Příklad



POZNÁMKA

- Bezdrátový síťový adaptér USB LAN (UD-WL01) nemusí být ve vaší oblasti k dispozici.
- Než začnete konektor [USB TO DEVICE] používat, přečtěte si část „Bezpečnostní zásady při použití konektoru [USB TO DEVICE]“ na str. 91.
- Používáte-li k připojení nástroje k inteligentnímu zařízení kabel USB, propojte zařízení přímo bez využití rozbočovače USB.
- Nástroj zahájí přenos krátce po připojení inteligentního zařízení.
- Jestliže v blízkosti nástroje používáte inteligentní zařízení, doporučujeme v daném zařízení aktivovat režim „Letadlo“ a poté zapnout funkci Wi-Fi nebo Bluetooth. Vyhněte se tak rušení způsobenému komunikačním signálem zařízení.
- Následně můžete nastavit, zda při hraní na nástroj bude zvuk ze zvukového vstupu z externího zařízení přenesen do počítače nebo inteligentního zařízení, či nikoli. Podrobnosti naleznete na str. 93.

Použití aplikace pro inteligentní zařízení

Připojením k inteligentnímu zařízení a používáním kompatibilních aplikací inteligentního zařízení můžete rozšířit využití nástroje o další možnosti. Informace o kompatibilních aplikacích a inteligentních zařízeních naleznete na webové stránce příslušných aplikací na této stránce:

<https://www.yamaha.com/kbdapps/>

Poslech zvukových souborů z externího zařízení přehrávaných prostřednictvím reproduktoru nástroje (konektor [AUX IN] / Bluetooth / konektor [USB TO HOST])

Zvuk přehrávaný z připojeného zařízení lze nasměrovat do reproduktoru nástroje. Přenos zvuku zajistíte připojením externího zařízení jedním z následujících způsobů.

- Připojení ke konektoru [AUX IN] prostřednictvím audiokabelu
- Připojení pomocí rozhraní Bluetooth (funkce Bluetooth Audio; str. 96)
- Připojení ke konektoru [USB TO HOST] pomocí kabelu USB (funkce rozhraní USB Audio; str. 93)

Při připojování k inteligentnímu zařízení můžete využít také bezdrátový síťový adaptér USB LAN (UD-WL01; prodáván samostatně). Více informací o připojení k inteligentnímu zařízení naleznete na str. 94.

Zvuk ze zvukového vstupu:

V této příručce pojem „Zvuk ze zvukového vstupu“ označuje zvukový vstup do nástroje z externích zařízení připojených těmito způsoby.

POZNÁMKA

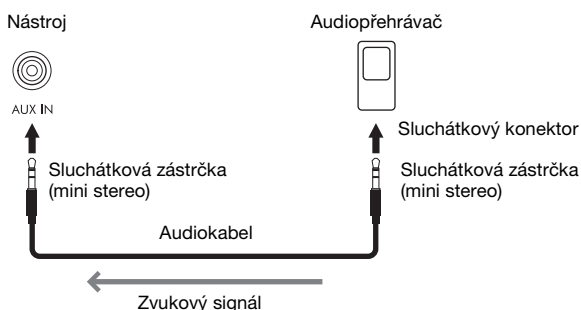
- Hlasitost zvuku ze zvukového vstupu lze nastavit v externím zařízení.
- Podle potřeby můžete upravit hlasitost mezi zvuky nástroje a zvukem ze zvukového vstupu na displeji *Mixer* (str. 88).
- Následně můžete nastavit, zda při hraní na nástroj bude zvuk ze zvukového vstupu z externího zařízení přenesen do počítače nebo inteligentního zařízení, či nikoli. Podrobnosti naleznete na str. 93.

Připojení k audiopřehrávači prostřednictvím audiokabelu (konektor [AUX IN])

Sluchátkový konektor audiopřehrávače, například chytrého telefonu nebo přenosného audiopřehrávače, můžete připojit ke konektoru [AUX IN] nástroje. Přehrávání zvuku na připojeném zařízení bude nasměrováno do vestavěných reproduktorů tohoto nástroje.

OZNÁMENÍ

Aby nedošlo k poškození zařízení, zapněte nejprve napájení externího zařízení a teprve poté napájení nástroje. Při vypínání napájení nejprve vypněte napájení nástroje a poté napájení externího zařízení.



POZNÁMKA

Používejte audiokabely a adaptéry s nulovým odporem.

Minimalizace šumu na zvukovém vstupu pomocí šumové brány

Ve výchozím nastavení nástroj potlačuje nežádoucí šum na zvukovém vstupu. Tím však může dojít také k potlačení požadovaných zvuků, např. jemného odeznívajícího zvuku pianu nebo akustické kytary. Aby k tomu nedocházelo, vypněte šumovou bránu pomocí nabídky [MENU] → kurzorová tlačítka [▲][▼][◀][▶] *Utility*, [ENTER] → TAB [◀] *Config1* → kurzorová tlačítka [▲][▼] 2 *AUX In Noise Gate*.

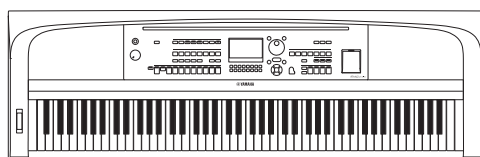
Poslech zvukových dat ze zařízení vybaveného technologií Bluetooth pomocí tohoto nástroje (funkce Bluetooth Audio)

Před použitím funkce Bluetooth si přečtěte část „Informace o technologii Bluetooth“ na str. 97.

Zvuková data uložená v zařízení vybaveném technologií Bluetooth, jako je chytrý telefon nebo přenosný audiopřehrávač, lze na tomto nástroji přehrávat a poslouchat prostřednictvím vestavěného reproduktoru.

Zařízení vybavené technologií Bluetooth:

V této příručce je pojmem „Zařízení vybavené technologií Bluetooth“ myšleno zařízení, které dokáže přenášet zvuková data uložená v nástroji prostřednictvím bezdrátové komunikace Bluetooth. K zajištění správného fungování musí být zařízení kompatibilní s technologií A2DP (Advanced Audio Distribution Profile). Funkce Bluetooth Audio je zde vysvětlena pomocí inteligentního zařízení, které slouží jako příklad pro podobná zařízení vybavená technologií Bluetooth.



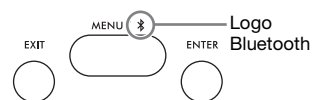
Nástroj



Zařízení vybavené technologií Bluetooth

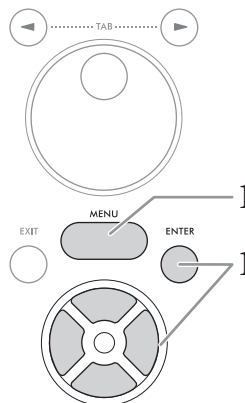
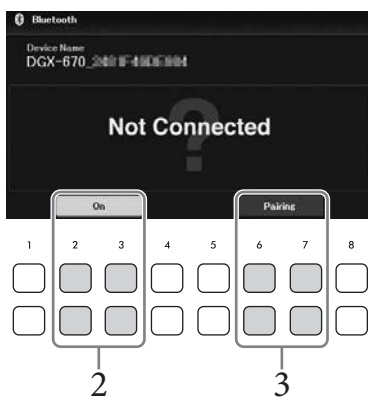
Funkce Bluetooth

V závislosti na zemi, ve které jste produkt zakoupili, nemusí být nástroj vybaven funkcí Bluetooth. Pokud je na tlačítku [MENU] vytištěno logo Bluetooth, znamená to, že výrobek je vybaven funkcí Bluetooth.



1 Vyvolejte displej *Bluetooth*.

[MENU] → kurzorová tlačítka [▲][▼][◀][▶] *Bluetooth*, [ENTER]



2 Ověřte, zda je funkce Bluetooth nastavena na hodnotu *On*.

Funkci Bluetooth můžete zapnout/vypnout pomocí tlačítek [2▲▼]/[3▲▼].

3 Pomocí tlačítek [6▲▼]/[7▲▼] (*Pairing*) spárujte zařízení vybavené technologií Bluetooth.

Pokud chcete nástroj připojit k zařízení vybavenému technologií Bluetooth, je třeba nejprve zařízení s nástrojem spárovat. Jakmile je zařízení s tímto nástrojem spárováno, není třeba provádět párování znovu.

Párování můžete také spustit jednoduchým podržením tlačítka [MENU] po dobu 3 sekund (bez nutnosti vyvolání displeje Bluetooth).

POZNÁMKA

- „Párování“ znamená registraci zařízení vybavených technologií Bluetooth v tomto nástroji a navázání vzájemného vztahu pro bezdrátovou komunikaci mezi těmito dvěma zařízeními.
- K tomuto nástroji lze současně připojit pouze jedno inteligentní zařízení (ačkoliv s tímto nástrojem lze celkem spárovat až 8 inteligentních zařízení). Po úspěšném párování s 9. inteligentním zařízením budou vymazány párovací údaje pro zařízení s nejstarším datem připojení.
- Sluchátka nebo reproduktory s rozhraním Bluetooth nelze spárovat.

4 U zařízení vybaveného technologií Bluetooth zapněte funkci Bluetooth a v seznamu připojení vyberte název zařízení obsahující položku „DGX-670“.

Po dokončení párování se na displeji zobrazí název zařízení vybaveného technologií Bluetooth a nápis „*Connected*“ (Připojeno).

POZNÁMKA

Bude-li nutné zadat přístupový kód, zadejte číslice „0000“.

5 Přehráním zvukových dat v inteligentním zařízení ověřte, že vestavěné reproduktory nástroje mohou přehrávat zvuk.

Když nástroj přístě zapnete, poslední připojené zařízení vybavené rozhraním Bluetooth bude k tomuto nástroji připojeno automaticky za předpokladu, že funkce Bluetooth daného zařízení i nástroje bude zapnuta. Pokud nedojde k automatickému připojení, vyberte název modelu nástroje ze seznamu zařízení vybavených technologií Bluetooth.

Informace o technologii Bluetooth

Bluetooth je technologie pro bezdrátovou komunikaci mezi zařízeními na vzdálenost přibližně 10 m (33 stop) využívající frekvenční pásmo 2,4 GHz.

■ Komunikace přes rozhraní Bluetooth

Pásmo 2,4 GHz používané zařízeními kompatibilními s technologií Bluetooth je rádiové pásmo sdílené mnoha typy zařízení. Vzhledem k tomu, že kompatibilní zařízení Bluetooth využívají technologii omezující vliv na jiné komponenty používající stejné přenosové pásmo, může dojít ke snížení rychlosti nebo zkrácení dosahu, a v některých případech i k přerušování komunikace.

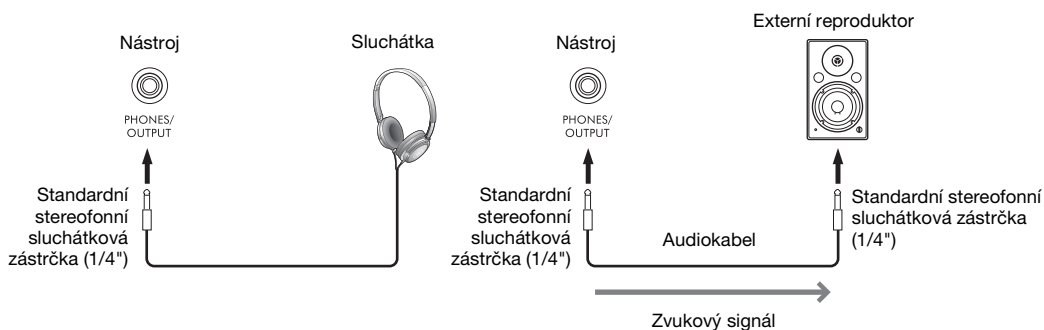
- Rychlost přenosu signálu a přenosová vzdálenost se liší v závislosti na vzdálenosti mezi komunikujícími zařízeními, přítomnosti překážek, rádiových vlnách a typu zařízení.
- Společnost Yamaha nezaručuje kompatibilitu všech bezdrátových připojení mezi tímto nástrojem a zařízeními s rozhraním Bluetooth.

Připojení sluchátek a externího reproduktoru (konektor [PHONES/OUTPUT])

Konektor [PHONES/OUTPUT] lze použít k připojení sluchátek a také k odesílání výstupního signálu do připojeného zařízení, jako je například reproduktor, rekordér nebo počítač. Po zastrčení zástrčky do tohoto konektoru se reproduktory tohoto nástroje automaticky vypnou.

VAROVÁNÍ

Nepoužívejte nástroj, zařízení anebo sluchátka delší dobu při vyšší nebo nepříjemné úrovni hlasitosti, jelikož by mohlo dojít k trvalému poškození sluchu.



OZNÁMENÍ

- Aby nedošlo k poškození, zapněte nejprve napájení nástroje a teprve poté napájení externího zařízení. Při vypínání napájení nejprve vypněte napájení externího zařízení a poté napájení nástroje. Protože se tento nástroj může díky funkci automatického vypnutí automaticky vypnout (str. 17), vypněte napájení externího zařízení nebo zakažte funkci automatického vypnutí, jestliže plánujete nástroj nepoužívat.
- Nepropojujte výstup konektoru [PHONES/OUTPUT] s konektorem [AUX IN]. Pokud tak učiníte, bude signál z konektoru [PHONES/OUTPUT] navedený do konektoru [AUX IN]. Toto spojení může způsobit zpětnou vazbu, která znemožní normální použití nástroje, a dokonce může dojít i k poškození zařízení.

POZNÁMKA

Používejte audiokabely a adaptéry s nulovým odporem.

Reprodukce přirozené vzdálenosti zvuku (i při použití sluchátek) – stereofonní optimalizace

Stereofonní optimalizátor dokáže ve sluchátkách napodobit pocit ze vzdálenosti, kterou byste jinak udržovali při hře na akustický klavír. Obecně platí, že zvuk ze sluchátek působí na vaše uši z menší vzdálenosti než zvuk v přirozeném prostředí. Po aktivaci této funkce se napodobí přirozená vzdálenost od zdroje zvuku stejně, jako by zvuk přicházel z klavíru namísto z vašich sluchátek. Tuto funkci lze použít pouze u rejstříků VRM (str. 41) a při výstupu z reproduktorů nástroje nemá na zvuk vliv. Ve výchozím nastavení je tato funkce zapnuta. Můžete ji zapínat a vypínat v nabídce [MENU] → kurzorová tlačítka [▲][▼][◀][▶] *Utility*, [ENTER] → TAB [◀] *Config1* → kurzorové tlačítko [▼] *3 Stereophonic Optimizer*. Podrobnosti naleznete v kapitole 10 dokumentu Reference Manual na internetových stránkách.

Připojení mikrofону (konektor [MIC INPUT])

Ke konektoru [MIC INPUT] (standardní sluchátkový konektor) můžete připojit mikrofon a zpívat současně s hrou na klávesy nebo s přehráváním skladby/zvuku. Pokyny naleznete na str. 77.

Připojení pedálu (konektor [AUX PEDAL])

Pedálový spínač nebo jiný samostatně prodáváný pedál (FC3A, FC4A nebo FC5) lze připojit ke konektoru [AUX PEDAL]. Podrobnosti naleznete na str. 14.

POZNÁMKA

- Při připojování a odpojování pedálu dbejte na to, aby byl nástroj vypnutý.
- Pedálový spínač nesešlapujte v průběhu zapínání napájení. Mohla by se tím změnit polarita pedálu a pedál by poté fungoval obráceně.

Připojení pedálové jednotky (konektor [PEDAL UNIT])

Ke konektoru [PEDAL UNIT] lze připojit samostatně prodávané pedálové jednotky LP-1B nebo LP-1WH. Podrobnosti naleznete na str. 15.

POZNÁMKA

- Při připojování a odpojování pedálu dbejte na to, aby byl nástroj vypnutý.
- Pedály nepoužívejte v průběhu zapínání napájení. Mohla by se tím změnit polarita pedálu a pedály by poté fungovaly obráceně.

Pokročilé funkce

Informace naleznete v kapitole 9 dokumentu Reference Manual na internetových stránkách.



Přiřazení konkrétních funkcí k jednotlivým pedálům:

[MENU] → kurzorová tlačítka [▲][▼][◀][▶] *Controller*,
[ENTER] → TAB [◀] *Pedal*

Nastavení související se soubory MIDI:

[MENU] → kurzorová tlačítka [▲][▼][◀][▶] *MIDI*, [ENTER]

Nastavení bezdrátové sítě LAN:

[MENU] → kurzorová tlačítka [▲][▼][◀][▶] *Wireless LAN*,
[ENTER]

10 Nabídka

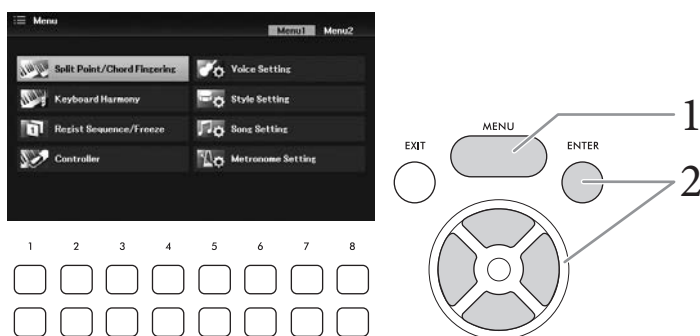
– Úprava globálního nastavení a používání pokročilých funkcí –

Nabídka obsahuje řadu praktických nástrojů a nastavení nástroje. Patří mezi ně obecná nastavení platná pro celý nástroj a také podrobná nastavení určitých funkcí. Naleznete zde také pokročilé funkce nástroje Creator k vytváření vlastních stylů nebo skladeb.

Základní postup

Tato část obsahuje pouze informace o tom, jak vyvolat příslušný provozní displej pro jednotlivé funkce. Informace o činnostech, které lze s jednotlivými funkcemi provádět, a o tom, kde jsou uvedeny podrobné pokyny, naleznete v seznamu funkcí na str. 101.

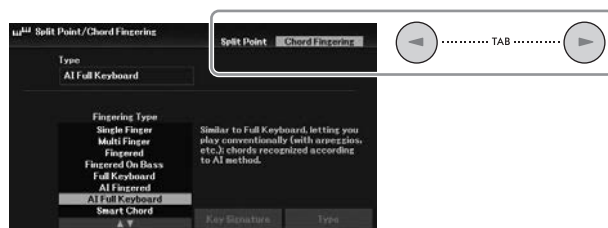
1 Stisknutím tlačítka [MENU] vyvolejte nabídku.



2 Pomocí kurzorových tlačítek [▲][▼][◀][▶] přesuňte kurzor na požadovanou funkci a stisknutím tlačítka [ENTER] vyvolejte příslušný displej.

Displej *Menu* obsahuje dvě stránky (*Menu1/Menu2*). Mezi těmito stránkami můžete přepínat pomocí tlačítek TAB [◀][▶], i když lze použít také kurzorová tlačítka [▲][▼][◀][▶].

3 Pokud se displej skládá z více stránek (karet), vyberte požadovanou stránku pomocí tlačítek TAB [◀][▶].



4 Na příslušné stránce vyberte požadovaná nastavení nebo operace.

Seznam funkcí

V tomto seznamu jsou stručně popsány možnosti displejů vyvolaných pomocí tlačítka [MENU]. Více informací naleznete na příslušných stránkách a v kapitolách uvedených v tabulce.

Menu1	Popis		Uživatelská příručka	Reference Manual (Referenční příručka)
Split Point/ Chord Fingering	Split Point	Určuje dělicí bod a oblast pro detekci akordů.	Str. 58	Kapitola 3
	Chord Fingering	Určuje typ akordického prstokladu.	Str. 56	Kapitola 3
Keyboard Harmony	Slouží k volbě typu harmonie kláves a souvisejících nastavení. Tento displej lze vyvolat také pomocí možnosti [VOICE EFFECT] → kurzorové tlačítko [▼] 2 <i>Keyboard Harmony</i> → [4▲▼] (<i>Type</i>).		Str. 46	Kapitola 2
Regist Sequence/ Freeze	Registration Sequence	Určuje pořadí pro vyvolávání nastavení registrační paměti při použití tlačítek TAB [◀ ▶] nebo pedálového spínače (pedálu).	–	Kapitola 7
	Freeze	Určuje skupiny nastavení (rejstřík, styl atd.), které zůstanou beze změny i po vyvolání nastavení panelu z registrační paměti.	–	Kapitola 7
Controller	Pedal	Určuje funkce přiřazené k pedálům.	–	Kapitola 9
	Setting	Slouží k nastavení citlivosti úhohu pro klaviaturu, rozsahu ohybu tónu atd.	Str. 43, 45	Kapitola 9
Voice Setting	Piano	Slouží k zapnutí/vypnutí efektu VRM nebo úpravě hloubky dozvuku / efektu chorus a dalších nastavení pro rejstříky klavíru.	Str. 41	Kapitola 2
	Tune	Slouží k úpravě výšky tónu pro jednotlivé části klaviatury (hlavní, vrstva, levá).	–	Kapitola 2
	Voice Set Filter	Slouží k určení toho, která nastavení (efekty atd.) propojená s rejstříky nejsou při výběru rejstříku vyvolána.	–	Kapitola 2
Style Setting	Setting1, 2	Slouží k nastavení parametrů týkajících se přehrávání stylu, jako například unisono a akcent, automatický přechod, typ úvodu a závěru, synchronizované zastavení, zastavení ACMP atd.	Str. 54	Kapitola 3
	Adaptive Style	Slouží k zapnutí a vypnutí funkce adaptivního stylu a k úpravě souvisejících nastavení.	Str. 51	–
Song Setting	Play	slouží k úpravě nastavení souvisejících s přehráváním skladeb, např. režim opakování, režim převíjení dopředu, rychlé spuštění atd.	Str. 67	Kapitola 4
	Setting	Slouží k vytváření obecných nastavení pro skladby, jako je například režim průvodce, a k přiřazení kanálů pro part pro levou a pravou ruku.	Str. 66	Kapitola 4
Metronome Setting	Slouží k nastavení hlasitosti, zvuku a taktu metronomu. Také lze nastavit typ a hlasitost zvuku vydaného při klepnutí na tlačítko [TEMPO/TAP].		–	Kapitola 2

Menu2	Popis		Uživatelská příručka	Reference Manual (Referenční příručka)
Style Creator	Umožňuje prostřednictvím úpravy přednastaveného stylu nebo postupného záznamu kanálů stylu vytvořit styl.		–	Kapitola 3
Song Creator	Slouží k vytváření skladby pomocí úprav nahrané skladby nebo opětovného nahrání konkrétních částí.		–	Kapitola 4
Chord Tutor	Zobrazuje například, jak zahrát akord podle zadaného názvu akordu.		–	Kapitola 3
Master Tune/ Scale Tune	Master Tune	Umožňuje jemné ladění výšky tónů v celém nástroji po přírůstcích přibližně 0,2 Hz.	Str. 45	Kapitola 2
	Scale Tune	Slouží k výběru typu stupnice a ladění vybraného tónu (klávesy) po setinách výšky.	Str. 45	Kapitola 2

<i>Menu2</i>	Popis		Uživatelská příručka	Reference Manual (Referenční příručka)
Bluetooth *1	Slouží k připojení k zařízení vybavenému technologií Bluetooth.		Str. 96	–
MIDI	Umožňuje úpravu nastavení MIDI.		–	Kapitola 9
Utility	Config 1, 2	Slouží k provádění obecných nastavení, jako je výstup reproduktorů, šumová brána vstupu AUX, směrování zvuku zpět, stereofonní optimalizace, IAC atd.	Str. 17, 93, 95, 98	Kapitola 10
	Parameter Lock	Určuje, které parametry (efekt, dělicí bod atd.) nebudou upraveny při změně nastavení panelu prostřednictvím registrační paměti, nastavení One Touch Setting atd.	–	Kapitola 10
	USB	Udává kapacitu připojené jednotky USB flash a umožňuje její naformátování.	Str. 92	–
System	Common	Obsahuje informaci o verzi firmwaru tohoto nástroje a umožňuje změnu základního nastavení, např. jazyka displeje nebo funkce automatického vypnutí.	Str. 18	–
	Backup/Restore	Slouží k zálohování a obnovení nastavení a dat uložených na uživatelské jednotce v nástroji.	Str. 33	–
	Setup Files	Umožňuje uložení a vyvolání určitého nastavení nástroje.	–	Kapitola 10
	Reset	Umožňuje obnovení výchozího nastavení nástroje.	–	Kapitola 10
Wireless LAN *2	Slouží k nastavení připojení nástroje k inteligentnímu zařízení, například chytrému telefonu nebo tabletu, prostřednictvím bezdrátového síťového adaptéru USB LAN.		–	Kapitola 9

*1 Tato funkce se v nabídce zobrazuje pouze v případě, když je nástroj vybaven technologií Bluetooth. V závislosti na zemi, ve které jste produkt zakoupili, nemusí být technologie Bluetooth k dispozici.

*2 Tyto funkce se v nabídce zobrazují pouze po prvním připojení bezdrátového síťového adaptéru USB LAN (UD-WL01; prodáván samostatně).

Řešení problémů

Obecné	
Při zapnutí nebo vypnutí je slyšet prasknutí nebo cvaknutí.	Nejedná se o závadu. Je to vlivem elektrického proudu přivedeného do nástroje.
Napájení se automaticky vypne.	Toto je normální chování způsobené funkcí automatického vypnutí. V případě potřeby nastavte parametr funkce automatického vypnutí (str. 18).
V reproduktorech je slyšet šum.	Pokud je v blízkosti nástroje používán mobilní telefon nebo pokud právě vyzvání, může být slyšet rušení. Vypněte mobilní telefon nebo jej použijte dál od nástroje.
Při použití nástroje s aplikací v chytrém zařízení, jako je například chytrý telefon nebo tablet, je z reproduktorů nástroje nebo sluchátek slyšet šum.	Pokud nástroj používáte zároveň s aplikací v chytrém zařízení, doporučujeme v daném zařízení aktivovat režim „Letadlo“ a poté zapnout funkci Wi-Fi nebo Bluetooth. Vyhněte 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.
Během hry je slyšet mechanický hluk.	Mechanismus klaviatury tohoto nástroje simuluje klaviaturu skutečného klavíru. Mechanický hluk je slyšet také u klasického klavíru.
Dochází k drobným rozdílům v kvalitě zvuku mezi různými notami hranými na klaviatuře.	Nejedná se o závadu, je to způsobeno samplovacím 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.	<ul style="list-style-type: none"> Hlavní hlasitost je příliš nízká. Nastavte požadovanou hlasitost pomocí ovladače [MASTER VOLUME]. Všechny části klaviatury jsou vypnuty. Pomocí tlačítka PART ON/OFF [MAIN] / [LAYER] / [LEFT] zapněte požadovanou část. Hlasitost jednotlivých částí klaviatury je příliš nízká. Zvyšte hlasitost na displeji <i>Mixer</i> (str. 88). Ověřte, že je požadovaný kanál zapnutý (str. 53, 65). Ujistěte se, že ke konektoru [PHONES/OUTPUT] nejsou připojena sluchátka nebo zástrčka adaptéru. Ověřte, zda jsou reproduktory zapnuty (On): [MENU] → kurzorová tlačítka [▲][▼][◀][▶] <i>Utility</i>, [ENTER] → TAB [◀] <i>Config 1</i> → kurzorové tlačítko [▲] <i>1 Speaker</i>. Podrobnosti naleznete v kapitole 10 dokumentu Reference Manual na internetových stránkách.
Zvuk je zkreslený nebo obsahuje rušivé zvuky.	<ul style="list-style-type: none"> Hlasitost je příliš vysoká. Ověřte správnost všech nastavení týkajících se hlasitosti. Může to být způsobeno nastavením určitých efektů nebo filtru. Na displeji <i>Mixer</i> zkontrolujte nastavení efektu nebo filtru a podle potřeby je změňte; viz dokument Reference Manual na internetových stránkách, kapitola 8.
Některé tóny zahrané současně nezazní.	Pravděpodobně jste překročili limit nástroje pro maximální počet tónů, které mohou zaznít současně (polyfonie) (str. 106). Pokud je překročena maximální polyfonie, dříve zahrané tóny přestanou znít, aby mohly znít tóny novější.
Hlasitost klaviatury je nižší než hlasitost přehrávání stylu/skladby.	Hlasitost jednotlivých částí klaviatury je příliš nízká. Na displeji <i>Mixer</i> zvyšte hlasitost klaviatury (hlavní/vrstva/levá) nebo snižte hlasitost skladby/stylu (str. 88).
Hlavní displej se nezobrazí ani po zapnutí nástroje.	K tomu může dojít, pokud byla k nástroji připojena jednotka USB Flash. Po instalaci některých jednotek USB Flash 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 se zobrazují chybně.	Bylo změněno nastavení jazyka. Nastavte pro název souboru nebo složky odpovídající jazyk (str. 18).

Obecné	
Nezobrazí se existující soubor.	<ul style="list-style-type: none"> • Přípona souboru (například .MID atd.) 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.

Rejstřík	
Rejstřík vybraný na displeji pro volbu rejstříku nezazní.	Zapněte tlačítko PART ON/OFF pro požadovaný part (str. 38).
Je slyšet zvláštní zvuk podobný efektu „flanger“, případně je zvuk jakoby zdvojený. Zvuk je při každém stisknutí kláves trochu jiný.	Jsou zapnuty Hlavní část a Část s vrstvou a obě části jsou nastaveny na přehrávání stejného rejstříku. Vypněte část s vrstvou nebo nastavte pro jednu část jiný rejstřík.
Některé rejstříky přeskočí o oktávu, jestliže jsou hrány v horním nebo dolním rozsahu.	Nejedná se o závadu. Některé rejstříky mají limit na výšku tónu. Při dosažení tohoto limitu dojde k posunu výšky tónu.
V části pro levou ruku není slyšet žádný zvuk, případně zní podivně.	Je-li parametr <i>Stop ACMP</i> prostřednictvím postupu [MENU] → kurzorová tlačítka [▲][▼][◀][▶] <i>Style Setting</i> , [ENTER] → TAB [◀][▶] <i>Setting2</i> nastaven na jinou hodnotu než <i>Disabled</i> , rejstřík v akordické části nebude znít normálně, když je zapnuto tlačítko [ACMP]. Nastavte parametr <i>Stop ACMP</i> na hodnotu <i>Disabled</i> nebo vypněte tlačítko [ACMP]. Podrobnosti ohledně funkce <i>Stop ACMP</i> naleznete v kapitole 3 dokumentu Reference Manual na internetových stránkách.

Styl	
Styl se nespustí ani po stisknutí tlačítka [START/STOP].	Rytmický kanál vybraného stylu nemusí obsahovat žádná data. Stiskem tlačítka [ACMP] zapnete funkci automatického doprovodu a hrou v části klaviatury pro levou ruku přehrajte doprovod stylu.
Hraje jen rytmický kanál.	<ul style="list-style-type: none"> • Ověřte, zda je zapnuta funkce automatického doprovodu. V případě potřeby stiskněte tlačítko [ACMP]. • Ujistěte se, že hrajete na klávesy v akordické části klaviatury (str. 49).
Styly na jednotce USB Flash nelze vybrat.	Pokud je soubor s daty stylu velký (120 kB a větší), nelze styl vybrat, protože nástroj tak velké soubory nepodporuje.

Skladba	
Nelze vybrat skladby.	<ul style="list-style-type: none"> • Může to být způsobeno změnou nastavení jazyka. Nastavte pro název souboru skladby odpovídající jazyk (str. 18). • Pokud je soubor s daty skladby velký (300 kB a větší), skladbu nelze vybrat, protože nástroj tak velké soubory nepodporuje.
Skladba se nepřehraje do konce.	Je zapnuta funkce průvodce. (V tomto případě se přehrávání spustí po stisknutí správné klávesy.) Vypněte funkci průvodce (str. 65).
Číslo taktu se liší od taktu v notovém zápisu na displeji s pozicí ve skladbě, která se zobrazí stisknutím tlačítek [◀◀] (Posunout dozadu) / [▶▶] (Posunout dopředu).	K tomu dochází při přehrávání určitých hudebních dat se specifickým pevně nastaveným tempem.
Při přehrávání skladby nejsou přehrávány některé kanály.	Přehrávání těchto kanálů může být vypnuto. Zapněte přehrávání pro vypnuté kanály (str. 65).
Tempo, doba, takt a hudební notace se nezobrazují správně.	Některá data skladby pro nástroj byla nahrána se speciálním nastavením volného tempa. V případě dat takového skladby se tempo, doba, takt a hudební notace nezobrazí správně.

Audiorekordér/přehrávač USB	
Zobrazila se zpráva informující o zaneprázdněnosti jednotky a nahrávání bylo přerušeno.	<ul style="list-style-type: none"> • Ověřte, zda používáte kompatibilní jednotku USB flash (str. 91). • Ověřte, zda je na jednotce USB Flash k dispozici dostatek paměti (str. 92). • Pokud používáte jednotku USB flash, na niž již byla nahrána nějaká data, ověřte, zda tato data nejsou důležitá. Potom zařízení naformátujte (str. 92) a zkuste nahrávání znovu.
Zvukové soubory nelze vybrat.	Formát souboru nemusí být kompatibilní s nástrojem. Kompatibilní formát je pouze WAV. Nelze přehrávat soubory zabezpečené ochranou DRM.
Nahráný soubor se přehraje s odlišnou hlasitostí, než byla hlasitost při nahrávání.	Hlasitost pro přehrávání zvukových dat byla změněna (str. 74). Pokud nastavíte hlasitost na hodnotu 100, soubor bude přehrán se stejnou hlasitostí, s jakou byl nahrán.

Mikrofon	
Vstupní signál z mikrofonu nelze nahrát.	Vstupní signál z mikrofonu nelze nahrát jako skladbu (ve formátu MIDI). K nahrání použijte audiorekordér USB (str. 75).

Mixer	
Změní-li se rytmický rejstřík (bicí sada atd.) stylu nebo skladby pomocí mixéru, zvuk zní podivně nebo jinak, než by měl.	Pokud změňte rytmické rejstříky / rejstříky perkusí (bicí sady atd.) stylu nebo skladby, resetují se 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.

Připojení	
Po připojení sluchátek ke konektoru [PHONES/OUTPUT] se reproduktory ne vypnou.	Reproduktory jsou zapnuty nastavením na možnost <i>On</i> . Reproduktoř nastavte na možnost <i>Headphone Switch</i> prostřednictvím výběru [MENU] → kurzorová tlačítka [▲][▼][◀][▶] <i>Utility</i> , [ENTER] → TAB [◀] <i>Config 1</i> → kurzorové tlačítko [▼] <i>1 Speaker</i> . Podrobnosti naleznete v kapitole 10 dokumentu Reference Manual na internetových stránkách.
Nastavení zapnutí a vypnutí pedálu připojeného ke konektoru [AUX PEDAL] je převrácené.	Oprave polaritu: [MENU] → kurzorová tlačítka [▲][▼][◀][▶] <i>Controller</i> , [ENTER] → TAB [▶] <i>Setting</i> → kurzorové tlačítko [▼] <i>3 AUX Pedal Polarity</i> . Podrobnosti naleznete v kapitole 9 dokumentu Reference Manual na internetových stránkách.
Ikona bezdrátové sítě LAN se nezobrazuje na displeji <i>Menu</i>, i když je připojen bezdrátový síťový adaptér USB LAN.	Odpojte bezdrátový síťový adaptér USB LAN a znovu jej připojte.
Zařízení vybavené technologií Bluetooth nelze s nástrojem spárovat ani jej k němu připojit.	Ověřte, že funkce Bluetooth zařízení vybaveného technologií Bluetooth je aktivována. Chcete-li připojit zařízení vybavené technologií Bluetooth k nástroji, musí být funkce Bluetooth u obou zařízení zapnutá. <ul style="list-style-type: none"> • Zařízení vybavené technologií Bluetooth a nástroj je před připojením pomocí funkce Bluetooth nejprve třeba spárovat (str. 96). • V případě, že se v blízkosti nachází zařízení (mikrovlnná trouba, bezdrátové zařízení LAN atd.) vysílající signály ve frekvenčním pásmu 2,4 GHz, přemístěte tento nástroj mimo dosah zařízení vysílajícího radiofrekvenční signály.
Zvukový vstup do konektoru [AUX IN] je přerušen.	Výstupní hlasitost externího zařízení připojeného ke konektoru [AUX IN] tohoto nástroje je příliš nízká. Zvyšte výstupní hlasitost externího zařízení. Hlasitost reproduktorů tohoto nástroje můžete upravit otočným ovladačem [MASTER VOLUME]. Funkce šumové brány může potlačovat jemné zvuky. V takovém případě vypněte parametr <i>AUX In Noise Gate</i> (str. 95).

Technické údaje

Název produktu		Digitální piano		
Rozměry a hmotnost	Rozměry (Š × H × V)		1397 mm × 445 mm × 151 mm	
	Hmotnost		21,4 kg	
Ovládací rozhraní	Klaviatura	Počet kláves	88	
		Typ	Klaviatura GHS (Graded Hammer Standard) s matnými černými klávesami	
		Citlivost úhozu	Tvrdá 2, Tvrdá 1, Střední, Měkká 1, Měkká 2	
	Další ovládací prvky	Kolečko Pitch Bend	Ano	
	Displej	Typ	Barevný displej TFT WQVGA LCD	
		Velikost	4,3 palce (480 × 272 bodů)	
		Funkce Notový zápis / Text skladby / Zobrazení textu	Ano	
		Jazyk	Angličtina, němčina, francouzština, španělština, italština	
Panel	Jazyk	Angličtina		
Rejstříky	Tónový generátor	Zvuk klavíru	Yamaha CFX	
	Efekt klavíru	VRM	Ano	
		Sample uvolnění kláves	Ano	
		Plynulé uvolnění kláves	Ano	
	Polyfonie (max.)		256	
	Předvolba	Počet rejstříků	601 rejstříků + 29 bicích sad / sad SFX	
		Uváděné rejstříky	9 rejstříků VRM, 49 rejstříků Super Articulation, 23 rejstříků MegaVoices, 11 rejstříků Natural!, 26 rejstříků Sweet!, 53 rejstříků Cool!, 68 rejstříků Live!	
	Kompatibilita (pro přehrávání skladby)		XG, GS, GM, GM2	
Další funkce	Monofonní/Polyfonie	Ano		
Efekty	Typy	Dozvuk	58 předvoleb + 30 uživatelských	
		Chorus	106 předvoleb + 30 uživatelských	
		DSP	295 předvoleb + 30 uživatelských	
		Hlavní kompresor	5 předvoleb + 30 uživatelských	
		Hlavní ekvalizér	5 předvoleb + 30 uživatelských	
		Ekvalizér pro části	27 částí	
		Inteligentní akustické ovládání (IAC)	Ano	
	Stereofonní optimalizátor	Ano		
Funkce	Duální (vrstva)	Ano		
	Rozdělení klaviatury	Ano		
Styly	Předvolba	Počet stylů	263	
		Uváděné styly	215 stylů Pro, 19 stylů Session, 29 stylů Pianist	
		Prstoklad	Jedním prstem, Standardní prstoklad, Prstoklad s obraty, Více prstů, Prstoklad s umělou inteligencí, Celá klaviatura, Celá klaviatura s umělou inteligencí, Inteligentní akord	
		Ovládání stylu	INTRO (úvod), MAIN VARIATION (hlavní variace) × 4, BREAK (přestávka), ENDING (konec), SIMPLE (jednoduchý)	
	Vlastní	Style Creator	Ano	
	Další funkce	One Touch Setting (OTS)	4 pro každý styl	
		Adaptivní styl	Ano (50 stylů)	
		Unisono a akcent	Ano (50 stylů)	
Kompatibilita		Style File Format (SFF), Style File Format GE (SFF GE)		
Skladby (MIDI)	Předvolba	Počet přednastavených skladeb	100	
	Nahrávání	Počet stop	16	
		Kapacita dat	Přibližně 1 MB/skladba	
		Song Creator	Ano	
	Formát	Přehrávání	SMF (formát 0, formát 1), XF	
Nahrávání		SMF (formát 0)		

Audiorekordér /přehrávač USB	Čas nahrávání (max.)		80 minut/skladba
	Formát	Přehrávání	WAV (44,1 kHz, 16 bitů, stereo)
		Nahrávání	WAV (44,1 kHz, 16 bitů, stereo)
	Časová délka		Ano
	Posun výšky tónu		Ano
	Zrušení vokálu		Ano
Funkce	Piano Room		Ano
	Registrační paměť	Počet tlačítek	4
		Ovládání	Registrační sekvence, zablokování
	Seznam skladeb	Počet nahrávek (max.)	500
	Cvičení/Průvodce		Podle indikátorů, jakákoli klávesa, Karao-Key, vaše tempo
	Rozhraní USB Audio		44,1 kHz, 16 bitů, stereo
	Obecné ovládací prvky	Metronom	Ano
		Rozsah tempa	5–500, vyklepávané tempo
		Transpozice	-12 – 0 – +12
		Ladění	414,8 – 440,0 – 466,8 Hz (přibližně v 0,2Hz krocích)
	Bluetooth (V závislosti na zemi, ve které jste výrobek zakoupili, nemusí být nástroj touto funkcí vybaven.)	Typ stupnice	9 typů
		Verze technologie Bluetooth	4.1
		Podporovaný profil	A2DP
		Kompatibilní kodek	SBC
		Bezdrátový výstup	Třída Bluetooth 2
		Maximální komunikační vzdálenost	Přibližně 10 m
Rádiová frekvence (provozní frekvence)		2 402 – 2 480 MHz	
Maximální výstupní výkon (EIRP)		4 dBm	
Typ modulace		GFSK, π/4 DQPSK, 8DPSK	
Úložiště a možnosti připojení	Úložiště	Interní paměť	Přibližně 20 MB
		Externí jednotky	Jednotka USB Flash
	Možnosti připojení	DC IN	16 V
		Sluchátka/výstup	Standardní konektor pro stereofonní sluchátka
		Mikrofon	Standardní monofonní sluchátkový konektor
		AUX IN	Stereofonní minikonektor
		AUX PEDAL	Ano
		PEDAL UNIT	Ano
		USB TO DEVICE	Ano
		USB TO HOST	Ano
Zvukový systém	Zesilovače	6 W × 2	
	Reproduktory	(12 cm + 5 cm) × 2	
Zdroj napájení	Adaptér napájení	PA-300C	
	Spotřeba	14,5 W (při použití adaptéru napájení PA-300C)	
	Automatické vypnutí	Ano	
	Spotřeba v pohotovostním režimu	0,3 W	
Dodané příslušenství		Uživatelská příručka, registrace produktu pro člena online komunity, adaptér napájení* (PA-300C), napájecí kabel*, notový stojánek, pedálový spínač * V některých oblastech nemusí být k dispozici. Podrobnosti získáte u místního prodejce produktů Yamaha.	
Příslušenství prodávané samostatně (V některých oblastech nemusí být k dispozici.)		Klávesový stojan (L-300B/L-300WH), pedálová jednotka (LP-1B/LP-1WH), adaptér napájení (PA-300C), sluchátka (HPH-150/HPH-100/HPH-50), pedál (FC3A), pedálový spínač (FC4A/FC5), bezdrátový adaptér USB LAN (UD-WL01), bezdrátový adaptér MIDI (UD-BT01)	

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.

Kompatibilní formát

■ GM2

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

■ XG

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 a efektů v rámci rejstříků a také k zajištění kompatibility dat do budoucna.

■ GS

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.

■ XF

Formát XF společnosti Yamaha rozšiřuje standard SMF (Standard MIDI File) o větší funkčnost a možnost budoucího rozšíření. Při přehrávání souborů ve formátu XF s texty skladeb lze na nástroji zobrazit texty skladeb.

■ SFF GE (Guitar Edition)

Formát SFF (Style File Format) je původním formátem souboru 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.

Čísla

[1▲▼] – [8▲▼], tlačítka20

A

Adaptivní styl51

Akcent55

Audiopřehrávač USB72

Audiorekordér USB75

Automatické vypnutí17, 18

Automatický doprovod48

AUX IN95

B

Bezdrátový síťový adaptér USB LAN94

Bluetooth Audio96

C

Čelá klaviatura57

Čelá klaviatura s umělou inteligencí57

Citlivost úhozu43

Č

Časová délka74

Část pro levou ruku38

Část přede hry50

Část s vrstvou38

Část závěru50

D

Datový ovladač20

Dělicí bod58

Dělicí bod stylu58

Displej pro volbu souborů24

Doprovod48

DSP46

E

Efekt (mikrofon)78

Efekt (mixer)89

Efekt (rejstřík)45

Efekt rejstříku45

EQ89

F

Filtr89

Formátování92

Funkce IAC (Inteligentní akustické ovládání)17

H

Harmonie kláves46

Hlasitost17

Hlasitost (mikrofon)78

Hlasitost (zvuk)74

Hlavní část38

Hlavní displej23

Hlavní ekvalizér89

Hlavní kompresor89

Hlavní variace51

I

Inteligentní akord57

Inteligentní zařízení94

J

Jazyk18

Jedním prstem56

Jednotka USB Flash91

Jméno majitele18

K

Kanál (part)53, 65

Klávesový stojan15

Kolečko Pitch Bend45

Kopírování29

Kurzorová tlačítka19

L

Ladění45

Levý dělicí bod58

M

Metronom44

Mezihra52

MIDI60

Mikrofon77

Mixér88

Mluvení78

N

Nabídka100

Nahrávání (Piano Room)37

Nahrávání (Skladba)68

Nahrávání (zvuk)75

Nahrávka84

Napájení16

Nastavení panelu13

Název28

Notový stojánek14

Notový zápis63

O

Oblast detekce akordů57

Obnova nastavení34

Obnova nastavení výrobce34

Obnovení33

Obnovení počátečního nastavení (obnova nastavení výrobce)34

Odstranění30

One Touch Setting (OTS)	52
Opakovat A–B	67, 73
Opakování	67, 74

P

Pedál	14
Pedálová jednotka	15
Pedálový spínač	14
Piano Room	35
Počítač	92
Podržení levé	46
Poloviční sešlápnutí pedálu	15
Posun výšky tónu	74
Posunout dopředu	62, 73
Posunout zpět	62, 73
Pozastavení	62
Propojení OTS	52
Prstoklad	56
Prstoklad s obraty	56
Prstoklad s umělou inteligencí	57
Průvodce	65
Průvodce pro bicí sady	40
Přehrávání (skladba)	61
Přehrávání (styl)	50
Přehrávání (zvuk)	72
Přechod	52
Přejmenování	28
Přesouvání	29
Připojení	91
Přímý přístup	22
Příslušenství	7

R

Registrační paměť	80, 81
Registrační sekvence	83
Rejstřík	38
Rejstřík Super Articulation	42
Reproduktor	98
Reset klavíru	41
Rozhraní USB Audio	93

S

Seznam skladeb	80, 84
Skladba (MIDI)	60
Složka	27
Sluchátka	98
Směrování zvuku zpět	93
Song Creator	71
Soubor	26
Stereofonní optimalizátor	98
Stojan	15
Styl	48
Style Creator	59
Synchronizované spuštění (skladba)	62
Synchronizované spuštění (styl)	50

Š

Šumová brána	95
--------------------	----

T

Tempo	52
Text	64
Text skladby	64
Transpozice	44
Typ prstokladu	56
Typ prstokladu akordu	56

U

Ukázka	11
Uložení	26
Unisono a akcent	54
USB TO DEVICE	91
USB TO HOST	92

V

Verze	18
Více prstů	56
VRM (Virtual Resonance Modeling, virtuální modelování rezonance)	41
Vyvážení	52, 89
Vyvážení hlasitosti	52, 89
Výška tónu	44
Výuka hraní akordů	59

Z

Zablokování	83
Zadání znaku	31
Zastavení (styl)	50
Zastavení (zvuk)	73
Záloha	33
Zrušení vokálu	74
Zvuk	72
Zvuk ze zvukového vstupu	95

Apache License 2.0

Copyright (c) 2009-2018 Arm Limited. All rights reserved.

SPDX-License-Identifier: Apache-2.0

Licensed under the Apache License, Version 2.0 (the License); you may not use this file except in compliance with the License. You may obtain a copy of the License at www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0

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.

Modified BSD license

COPYRIGHT(c) 2016 STMicroelectronics

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, this list of conditions and the following disclaimer.
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. Neither the name of STMicroelectronics nor the names of its contributors may be used to endorse or promote products derived from this software without specific prior written permission.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE COPYRIGHT HOLDERS AND CONTRIBUTORS "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 OR CONTRIBUTORS 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.

COPYRIGHT AND PERMISSION NOTICE (ICU 58 and later)

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 NONINFRINGEMENT 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.

For European Union and United Kingdom

EN English

SIMPLIFIED EU DECLARATION OF CONFORMITY / SIMPLIFIED UK DECLARATION OF CONFORMITY

Hereby, Yamaha Music Europe GmbH declares that the radio equipment type [DGX-670] 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>

BG Bulgarian

ОПРОСТЕНА ЕС ДЕКЛАРАЦИЯ ЗА СЪОТВЕТСТВИЕ

С настоящото Yamaha Music Europe GmbH декларира, че този тип радиосъоръжение [DGX-670] 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>

ES Spanish

DECLARACIÓN UE DE CONFORMIDAD SIMPLIFICADA

Por la presente, Yamaha Music Europe GmbH declara que el tipo de equipo radioeléctrico [DGX-670] 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>

CS Czech

ZJEDNODUŠENÉ EU PROHLÁŠENÍ O SHODĚ

Tímto Yamaha Music Europe GmbH prohlašuje, že typ rádiového zařízení [DGX-670] 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 Danish

FORENKLET EU-OVERENSSTEMMELSESERKLÆRING

Hermed erklærer Yamaha Music Europe GmbH, at radioudstyrstypen [DGX-670] 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>

DE German

VEREINFACHTE EU-KONFORMITÄTSERKLÄRUNG

Hiermit erkläre Yamaha Music Europe GmbH, dass der Funkanlagentyp [DGX-670] 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>

ET Estonian

LIHTSUSTATUD ELI VASTAVUSDEKLARATSIOON

Käesolevaga deklareerib Yamaha Music Europe GmbH, et käesolev raadioseadme tüüp [DGX-670] vastab direktiivi 2014/53/EL nõuetele. ELi vastavusdeklaratsiooni täielik tekst on kättesaadav järgmisel internetiaadressil: <https://europe.yamaha.com/en/support/compliance/doc.html>

EL Greek

ΑΠΛΟΥΣΤΕΥΜΕΝΗ ΔΗΛΩΣΗ ΣΥΜΜΟΡΦΩΣΗΣ ΕΕ

Με την παρούσα ο/η Yamaha Music Europe GmbH, δηλώνει ότι ο radioεξοπλισμός [DGX-670] 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>

FR French

DECLARATION UE DE CONFORMITE SIMPLIFIEE

Le soussigné, Yamaha Music Europe GmbH, déclare que l'équipement radioélectrique du type [DGX-670] 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>

HR Croatian

POJEDNOSTAVLJENA EU IZJAVA O SUKLADNOSTI

Yamaha Music Europe GmbH ovime izjavljuje da je radijska oprema tipa [DGX-670] 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>

IT Italian

DICHIARAZIONE DI CONFORMITÀ UE SEMPLIFICATA

Il fabbricante, Yamaha Music Europe GmbH, dichiara che il tipo di apparecchiatura radio [DGX-670] 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>

LV Latvian

VIENKĀRŠOTA ES ATBILSTĪBAS DEKLARĀCIJA

Ar šo Yamaha Music Europe GmbH deklarē, ka radioiekārta [DGX-670] atbilst Direktīvai 2014/53/ES. Pilns ES atbilstības deklarācijas teksts ir pieejams šādā internetā vietnē: <https://europe.yamaha.com/en/support/compliance/doc.html>

LT Lithuanian

SUPAPRASTINTA ES ATITIKTIES DEKLARACIJA

Aš, Yamaha Music Europe GmbH, patvirtinu, kad radijo įrenginių tipas [DGX-670] atitinka Direktyvą 2014/53/ES. Visas ES atitikties deklaracijos tekstas prieinamas šiuo interneto adresu: <https://europe.yamaha.com/en/support/compliance/doc.html>

HU Hungarian

EGYSZERŰSÍTETT EU-MEGFELELŐSÉGI NYILATKOZAT

Yamaha Music Europe GmbH igazolja, hogy a [DGX-670] 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>

NL Dutch

VEREENVOUDIGDE EU-CONFORMITEITSVERKLARING

Hierbij verklaar ik, Yamaha Music Europe GmbH, dat het type radioapparatuur [DGX-670] 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>

PL Polish

UPROSZCZONA DEKLARACJA ZGODNOŚCI UE

Yamaha Music Europe GmbH niniejszym oświadcza, że typ urządzenia radiowego [DGX-670] 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>

PT Portuguese

DECLARAÇÃO UE DE CONFORMIDADE SIMPLIFICADA

O(a) abaixo assinado(a) Yamaha Music Europe GmbH declara que o presente tipo de equipamento de rádio [DGX-670] 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>

RO Romanian

DECLARAȚIA UE DE CONFORMITATE SIMPLIFICATĂ

Prin prezenta, Yamaha Music Europe GmbH declară că tipul de echipamente radio [DGX-670] 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 Slovak

ZJEDNODUŠENÉ EÚ VYHLÁSENIE O ZHODE

Yamaha Music Europe GmbH týmto vyhlasuje, že rádiové zariadenie typu [DGX-670] 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 Slovenian

POENOSTAVLJENA IZJAVA EU O SKLADNOSTI

Yamaha Music Europe GmbH potrjuje, da je tip radijske opreme [DGX-670] 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 Finnish

YKSINKERTAISTETTU EU-VAATIMUSTENMUKAISUUSVAKUUTUS

Yamaha Music Europe GmbH vakuuttaa, että radiolaitetyyppi [DGX-670] on täysin 2014/53/EU mukainen. EU-vaatimustenmukaisuusvakuutuksen täysimittainen teksti on saatavilla seuraavassa internetosoitteessa: <https://europe.yamaha.com/en/support/compliance/doc.html>

SV Swedish

FÖRENKLAD EU-FÖRSÄKRAN OM ÖVERENSSTÄMMELSE

Härmed försäkrar Yamaha Music Europe GmbH att denna typ av radioustrustning [DGX-670] 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>

TR Turkey

BASİTLEŞTİRİLMİŞ AVRUPA BİRLİĞİ UYGUNLUK BİLDİRİMİ

İşbu belge ile, Yamaha Music Europe GmbH, radyo cihaz tipinin [DGX-670], 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>

Important Notice: Power management information for customers in European Economic Area (EEA), Switzerland and Turkey

Remarque importante : Informations sur la gestion de l'alimentation pour les clients de l'Espace économique européen (EEE), de Suisse et de Turquie

Yamaha products are equipped with a power management function. Some products allow you to disable that function, or to extend the amount of time that elapses before the power is turned off or set to standby. In these cases, energy consumption will increase.	English
Yamaha-Produkte sind mit einer Power-Management-Funktion ausgestattet. Bei einigen Produkten können Sie diese Funktion ausschalten oder die Zeitdauer, die verstreicht, bis das Instrument ausgeschaltet oder in Bereitschaft versetzt wird, verlängern. In diesen Fällen erhöht sich der Energieverbrauch.	Deutsch
Les produits Yamaha sont équipés d'une fonction de gestion de l'alimentation. Certains produits vous permettent de désactiver cette fonction ou d'allonger le délai avant la mise hors tension ou la mise en veille. Dans ces cas, la consommation d'énergie augmente.	Français
Yamaha-producten zijn uitgerust met een energiebeheerfunctie. Bij sommige producten kunt u die functie uitschakelen of de tijd verlengen die verstrekt voordat de stroom wordt uitgeschakeld of in stand-by wordt gezet. In deze gevallen zal het energieverbruik toenemen.	Nederlands
Los productos Yamaha están equipados con una función de administración de energía. Algunos productos permiten desactivar esa función o ampliar el tiempo que transcurre antes de apagar la alimentación o poner el producto en modo de espera. En estos casos, el consumo de energía aumentará.	Español
I prodotti Yamaha sono dotati di una funzione di gestione dell'alimentazione. Alcuni prodotti consentono di disattivare tale funzione o di estendere il periodo di tempo che trascorre prima che l'alimentazione venga spenta o impostata in standby. In questi casi, il consumo energetico aumenterà.	Italiano
Os produtos Yamaha são equipados com uma função de gerenciamento de energia. Alguns produtos permitem desativar essa função ou estender o tempo decorrido antes de se desligar ou entrar em standby. Nesses casos, o consumo de energia aumentará.	Português
Τα προϊόντα της Yamaha είναι εξοπλισμένα με μια λειτουργία διαχείρισης ισχύος. Ορισμένα προϊόντα σας δίνουν τη δυνατότητα να απενεργοποιείτε αυτή τη λειτουργία ή να επεκτείνετε το χρονικό διάστημα μέχρι την απενεργοποίηση ή τη θέση σε κατάσταση αναμονής. Σε αυτές τις περιπτώσεις, η κατανάλωση ενέργειας θα αυξηθεί.	Ελληνικά
Yamaha-produkterna är utrustade med en energihanteringsfunktion. För vissa produkter kan du inaktivera den funktionen eller för att förlänga tiden som förlutit innan strömmen stängs av eller ställs i vänteläge. I dessa fall ökar energiförbrukningen.	Svenska
Yamahas produkter har en strømstyringsfunktion. På nogle produkter er det muligt at deaktivere denne funktion eller at forlænge den tid, der går, før der slukkes for strømmen, eller sættes på standby. I disse tilfælde vil strømforbruget stige.	Dansk
Yamaha-tuotteet on varustettu virranhallintatoiminnolla. Joissakin tuotteissa voit poistaa toiminnon käytöstä tai pidentää aikaa, joka kuluu ennen virran katkaisemista tai valmiustilaan asettamista. Näissä tapauksissa energiankulutus kasvaa.	Suomi
Produkty Yamaha są wyposażone w funkcję zarządzania energią. Niektóre produkty umożliwiają wyłączenie tej funkcji lub wydłużenie czasu, jaki upływa do wyłączenia zasilania lub przejścia w tryb gotowości. W takich przypadkach zużycie energii wzrośnie.	Polski
Produkty Yamaha jsou vybaveny funkcí správy napájení. Některé produkty umožňují tuto funkci zakázat nebo prodloužit dobu, která má uběhnout před vypnutím napájení nebo pohotovostním režimem. V těchto případech se zvýší spotřeba elektřiny.	Čeština
A Yamaha terméknek energiamedzszemnt funkcióval vannak ellátva. Egyes terméknek lehetővé teszik, hogy letiltás ezt a funkciót, vagy meghosszabbítsa a kikapcsolás vagy készenléti állapotba helyezés előtt eltelt időt. Ezekben az esetekben az energiafogyasztás növekedni fog.	Magyar
Yamaha tooted on varustatud toitehalduse funktsiooniga. Mõned tooted võimaldavad teil selle funktsiooni keelata või pikendada aega, mis möödub enne toite väljalülitamist või ooterežiimi seadmist. Sellistel juhtudel suureneb energiatarbimine.	Eesti
Yamaha izstrādājumi ir aprīkoti ar barošanas pārvaldības funkciju. Dažiem izstrādājumiem šo funkciju var atspējot vai paildināt laiku, kam jāpaiet pirms barošanas atslēgšanas vai pāriešanas gaidstāves režīmā. Šādā gadījumā palielināsies enerģijas patēriņš.	Latviešu
„Yamaha“ gaminiuose yra energijos sąnaudų valdymo funkcija. Kai kurie gaminiai leidžia išjungti šią funkciją arba pratęsti laiką, praėjusį prieš išjungiant maitinimą arba įjungiant budėjimo režimą. Tokiais atvejais energijos suvartojimas padidės.	Lietuvių
Produkty spoločnosti Yamaha sú vybavené funkciou správy napájania. Niektoré produkty vám umožňujú túto funkciu vypnúť alebo predĺžiť čas, po uplynutí ktorých sa napájanie vypne alebo nastaví do pohotovostného režimu. V takýchto prípadoch sa zvýši spotreba energie.	Slovenčina
Yamahini izdelki imajo funkcijo upravljanja z napajanjem. Nekateri izdelki vam omogočajo, da onemogočite to funkcijo ali podaljšate čas, ki mora preteči, preden se napajanje izklopi ali nastavi v stanje pripravljenosti. V teh primerih se bo poraba energije povečala.	Slovenščina
Продуктите на Yamaha са снабдени с функция за управление на захранването. Някои продукти ви позволяват да забраните тази функция или да удължите времето, което ще изтече, преди захранването да се изключи или да се настрои в режим на готовност. В тези случаи консумацията на енергия ще се увеличи.	Български
Produsele Yamaha sunt echipate cu o funcție de gestionare a energiei. Unele produse vă permit să dezactivați această funcție sau să prelungiți perioada de timp care trece înainte ca alimentarea să fie oprită sau setată în standby. În aceste cazuri, consumul de energie va crește.	Română
Yamaha proizvodi opremljeni su funkcijom upravljanja potrošnjom energije. Neki vam proizvodi omogućuju onemogućavanje te funkcije ili produženje vremena koje protekne prije isključivanja napajanja ili postavljanja u stanje pripravnosti. U tim će se slučajevima povećati potrošnja energije.	Hrvatski
Yamaha ürünlerinde güç yönetimi işlevi vardır. Bazı ürünler, bu işlevi devre dışı bırakmanıza veya güç kapatılmadan ya da bekleme moduna alınmadan önce geçen süreyi uzatmanıza olanak tanır. Bu gibi durumlarda, enerji tüketimi artacaktır.	Türkçe

Important Notice: Guarantee Information for customers in European Economic Area (EEA) and Switzerland

Important Notice: Guarantee Information for customers in EEA* and Switzerland 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	English
Wichtiger Hinweis: Garantie-Information für Kunden in der EWR* und der Schweiz 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	Deutsch
Remarque importante: informations de garantie pour les clients de l'EEE et la Suisse 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	Français
Belangrijke mededeling: Garantie-informatie voor klanten in de EER* en Zwitserland 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	Nederlands
Aviso importante: información sobre la garantía para los clientes del EEE* y Suiza 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 versión 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	Español
Avviso importante: informazioni sulla garanzia per i clienti residenti nell'EEA* e in Svizzera 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	Italiano
Aviso importante: informações sobre as garantias para clientes da AEE* e da Suíça Para obter uma informação pormenorizada sobre este produto da Yamaha e 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 Económica Europeia	Português
Σημαντική σημείωση: Πληροφορίες εγγύησης για τους πελάτες στον ΕΟΧ* και Ελλάδα Για λεπτομερείς πληροφορίες εγγύησης σχετικά με το προϊόν 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	Ελληνικά
Viktigt: Garantiinformation för kunder i EES-området* och Schweiz 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	Svenska
Viktig merknad: Garantiinformasjon for kunder i EØS* og Sveits 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 Yamahas kontorene i landet der du bor. *EØS: Det europeiske økonomiske samarbeidsområdet	Norsk
Vigtig oplysning: Garantioplysninger til kunder i EØO* og Schweiz 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	Dansk
Tärkeä ilmoitus: Takuutiedot Euroopan talousalueen (ETA) ja Sveitsin asiakkaille 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	Suomi
Ważne: Warunki gwarancyjne obowiązujące w EOG* i Szwajcarii 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	Polski
Důležité oznámení: Záruční informace pro zákazníky v EHS* a ve Švýcarsku 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 zastoupení firmy Yamaha ve své zemi. * EHS: Evropský hospodářský prostor	Česky
Fontos figyelmeztetés: Garancia-információk az EGT* területén és Svájcban élő vásárlók számára 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 nyomattható fájl is talál), vagy pedig lépjen kapcsolatba az országában működő Yamaha képviselői irodával. * EGT: Európai Gazdasági Térség	Magyar
Oluline märkus: Garantiteave Euroopa Majanduspiirkonna (EMP)* ja Šveitsi klientidele 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	Eesti keel
Svarīgs paziņojums: garantijas informācija klientiem EEZ* un Šveicē Lai saņemtu detalizētu garantijas informāciju par šo Yamaha produktu, kā arī garantijas apkalpošanu EEZ* un Šveicē, lūdzam apmeklējiet zemāk norādīto tīmekļa vietnes adresi (tīmekļa vietnē ir pieejams drukājams fails) vai sazinieties ar jūsu valsti apkalpojošo Yamaha pārstāvniecību. * EEZ: Eiropas Ekonomikas zona	Latviešu
Dėmesio: informacija dėl garantijos pirkėjams EEE* ir Šveicarijoje 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	Lietuvių kalba
Dôležité upozornenie: Informácie o záruke pre zákazníkov v EHP* a Švajčiarsku 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	Slovenčina
Pomembno obvestilo: Informacije o garanciji za kupce v EGP* in Švici 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	Slovenščina
Важно съобщение: Информация за гаранцията за клиенти в ЕИП* и Швейцария За подробна информация за гаранцията за този продукт на Yamaha и гаранционното обслужване в паневропейската зона на ЕИП* и Швейцария или посетете посещения 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	Български език
Notificare importantă: Informații despre garanție pentru clienții din SEE* și Elveția 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	Limba română
Važna obavijest: Informacije o jamstvu za države EGP-a i Švicarske 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: Evropski gospodarski prostor	Hrvatski

<https://europe.yamaha.com/warranty/>

Yamaha Worldwide Representative Offices

English

For details on the product(s), contact your nearest Yamaha representative or the authorized distributor, found by accessing the 2D barcode below.

Deutsch

Wenden Sie sich für nähere Informationen zu Produkten an eine Yamaha-Vertretung oder einen autorisierten Händler in Ihrer Nähe. Diese finden Sie mithilfe des unten abgebildeten 2D-Strichcodes.

Français

Pour obtenir des informations sur le ou les produits, contactez votre représentant ou revendeur agréé Yamaha le plus proche. Vous le trouverez à l'aide du code-barres 2D ci-dessous.

Español

Para ver información detallada sobre el producto, contacte con su representante o distribuidor autorizado Yamaha más cercano. Lo encontrará escaneando el siguiente código de barras 2D.

Português

Para mais informações sobre o(s) produto(s), fale com seu representante da Yamaha mais próximo ou com o distribuidor autorizado acessando o código de barras 2D abaixo.

Italiano

Per dettagli sui prodotti, contattare il rappresentante Yamaha o il distributore autorizzato più vicino, che è possibile trovare tramite il codice a barre 2D in basso.

Nederlands

Neem voor meer informatie over de producten contact op met uw dichtstbijzijnde Yamaha-vertegenwoordiger of de geautoriseerde distributeur, te vinden via de onderstaande 2D-barcode.

Polski

Aby uzyskać szczegółowe informacje na temat produktów, skontaktuj się z najbliższym przedstawicielem firmy Yamaha lub autoryzowanym dystrybutorem, którego znajdziesz za pośrednictwem poniższego kodu kreskowego 2D.

Русский

Чтобы узнать подробнее о продукте (продуктах), свяжитесь с ближайшим представителем или авторизованным дистрибьютором Yamaha, воспользовавшись двухмерным штрихкодом ниже.

Dansk

Hvis du vil have detaljer om produktet/produkterne, kan du kontakte den nærmeste Yamaha-repræsentant eller autoriserede Yamaha-distributør, som du finder ved at scanne 2D-stregkode nedenfor.

Svenska

Om du vill ha mer information om produkterna kan du kontakta närmaste Yamaha-representant eller auktoriserade distributör med hjälp av 2D-streckkoden nedan.

Čeština

Podrobnosti o produktu(ech) získáte od nejbližšího zástupce společnosti Yamaha nebo autorizovaného distributora, který byl nalezen při použití 2D čárového kódu níže.

Slovenčina

Podrobné informácie o produkte(-och) vám poskytnie najbližší zástupca spoločnosti Yamaha alebo autorizovaný distribútor, ktorého nájdete pomocou nižšie uvedeného 2D čiarového kódu.

Magyar

A termék(ek)re vonatkozó részletekért forduljon a legközelebbi Yamaha képviselőhöz vagy a hivatalos forgalmazóhoz, amelyet az alábbi 2D vonalkód segítségével találhat meg.

Slovenščina

Če želite podrobnejše informacije o izdelkih, se obrnite na najbližjega Yamahinega predstavnika ali pooblaščenega distributerja, ki ga najdete prek 2D-kode v nadaljevanju.

Български

За подробности относно продукта/ите се свържете с най-близкия представител на Yamaha или оторизиран дистрибутор, който можете да откриете, като използвате 2D баркода по-долу.

Română

Pentru detalii privind produsele, contactați cel mai apropiat reprezentant Yamaha sau distribuitorul autorizat, pe care îl puteți găsi accesând codul de bare 2D de mai jos.

Latviešu

Lai iegūtu plašāku informāciju par izstrādājumiem, sazinieties ar tuvāko Yamaha pārstāvi vai pilnvaroto izplatītāju, kuru atradīsiet, izmantojot tālāk pieejamo 2D svītrkodu.

Lietuvių

Norėdami gauti daugiau informacijos apie gaminį (-ius), kreipkitės į artimiausią „Yamaha“ atstovą arba įgaliotąjį platintoją, kurį rasite nuskaityę toliau pateiktą 2D brūkšninį kodą.

Eesti

Toodete kohta täpsema teabe saamiseks võtke ühendust lähima Yamaha esindaja või autoriseeritud levitajaga, kelle leiате allpool asuva 2D-võõtkoodi kaudu.

Hrvatski

За detalje o proizvodima obratite se lokalnom predstavku ili ovlaštenom distributeru tvrtke Yamaha, kojeg možete pronaći skeniranjem 2D crtičnog koda u nastavku.

Türkçe

Ürünler hakkında ayrıntılar için, aşağıdaki 2D kodlu motora erişerek bulunan size en yakın Yamaha temsilcisine veya yetkili bayiye başvurun.



https://manual.yamaha.com/dmi/address_list/

Head Office/Manufacturer: Yamaha Corporation 10-1, Nakazawa-cho, Chuo-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

DMI36_22m

Yamaha Global Site

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

Yamaha Downloads

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

© 2020 Yamaha Corporation
Published 12/2024
KSMA-DO



P77025462