



PSR-SX9000

PSR-SX7000

Digitální pracovní stanice

Referenční manuál

Tento Referenční manuál vysvětluje pokročilé funkce PSR SX900/SX700. Před čtením Referenčního manuálu si nejprve přečtěte Uživatelský manuál.



CZ

OBSAH

Seznam funkcí	4
1. Styly	6
Typy Stylů (vlastnosti)	6
Registrace Souborů do záložky Favorite (Oblíbené)	7
Změna typu prstokladu	8
Rozpoznávané typy akordů v režimu Fingered	9
Použití funkce Chord Tutor (Výuka akordů)	10
Zapínání a vypínání jednotlivých kanálů Styly	11
Nastavení týkající se přehrávání Styly	12
Úprava tempa	13
Nahrávání sekvence akordů během zastaveného přehrávání Styly (Chord Looper) (PSR-SX900)	14
Ukládání a vyvolávání vaši vlastních sekvencí akordů (Chord Looper) (PSR-SX900)	15
Vytváření/editace Stylů (Style Creator)	18
2. Rejstříky	32
Displej Voice Part Setup (Nastavení partu Rejstříku)	32
Nastavení týkající se displeje Voice Selection (Výběr Rejstříku)	34
Typy Rejstříků (vlastnosti)	35
Registrace Souborů do záložky Favorite (Oblíbené)	36
Nastavení metronomu	36
Nastavení týkající se klaviatury/joysticku	37
Nastavení týkající se keyboardového partu (Voice Setting – Nastavení Rejstříku)	39
Transpozice ladění v půltónech	40
Jemné změny ladění celého nástroje (Master Tune)	41
Výběr nebo vytvoření nové stupnice (Scale Tune)	41
Provádění detailních nastavení pro Harmony/Arpeggio	44
Editace Rejstříků (Voice Edit)	46
Editace varhanních Rejstříků (Voice Edit)	50
3. Multi pady	52
Vytváření Multi padů přes MIDI (Multi Pad Creator – MIDI Multi Pad nahrávání)	52
Vytváření Multi padů s Audio soubory (Multi Pad Creator – Audio Link Multi Pad)	54
Editace Multi padů	56
4. Přehrávání Skladeb	57
Vytváření seznamu skladeb pro přehrávání	57
Použití režimu Repeat Playback (Opakované přehrávání)	58
Editace nastavení notace (Score)	59
Zobrazení textu skladby a nastavení displeje	61
Zobrazení textu a nastavení displeje	62
Použití funkce automatického doprovodu s přehrávačem MIDI Skladeb	63
Zapínání a vypínání jednotlivých kanálů MIDI Skladby	64
Nastavení týkající se přehrávání Skladeb	65
5. Nahrávání/Editace MIDI Skladby	67
Rychlý přehled nahrávání MIDI Skladby	67
Nahrávání jednotlivých kanálů postupně (Nahrávání v reálném čase)	69
Znovu nahrávání specifické části Skladby – Punch In/Out (Nahrávání v reálném čase)	71
Nahrávání panelových nastavení do Skladby	73
Editace kanálových událostí v datech existující Skladby	74
Krokové nahrávání/editace Skladeb (Krokové nahrávání)	77
6. Registrační paměť	86
Zákaz obnovení vybraných položek (Registration Freeze)	86
Postupné vyvolávání čísel Registračních pamětí (Registration Sequence)	87
Vyhledávání souboru Registration Memory Bank (Banka registrační paměti)	89

7. Seznam Skladeb	91
Import záznamů Music Finder do Seznamu Skladeb	91
8. Mikrofon	93
Provádění mikrofonních/kytarových nastavení (Mic Setting)	93
Editace typů vokálních harmonizérů (PSR-SX900)	96
Editace typů syntezátorových vokodérů (PSR-SX900)	100
9. Mixážní konzole	102
Editace parametrů filtru (Filter)	102
Editace parametrů ekvalizéru (EQ)	103
Editace parametrů efektu (Effect)	105
Editace parametrů efektu (Chorus/Reverb)	107
Editace parametrů panu a hlasitosti (Pan/Volume)	107
Editace parametrů kompresoru (Compressor)	108
Blokové schéma	110
10. Nastavení funkcí ovladačů	111
Přiřazení specifických funkcí pedálům a panelovým tlačítkům (Assignable)	111
Editace typů přiřazení pro Live Control knoby (Live Control)	117
11. MIDI Nastavení	120
Základní postup MIDI nastavení	120
System – Nastavení MIDI systému	122
Transmit – Nastavení MIDI vysílacího kanálu	123
Receive – Nastavení MIDI přijímacího kanálu	124
On Bass Note – Nastavení basového tónu pro přehrávání Styly přes MIDI	125
Chord Detect – Nastavení akordu použitého v přehrávaném Styly přes MIDI	125
12. Síťová nastavení	126
Nastavení bezdrátové LAN sítě	126
Provádění časových nastavení (Time Settings)	128
13. Nástroje	129
Reproduktor/Konektivita (PSR-SX900), Reproduktor (PSR-SX700)	129
Dotykový displej	130
Uzamknutí parametrů (Parameter Lock)	130
Paměťová média – Formátování disku	130
System	131
Tovární Reset/Zálohování	132
14. Operace týkající se Rozšiřujících balíčků	134
Instalace Rozšiřujících datových balíčků z USB flash disku	134
Ukládání Souboru s informacemi o nástroji na USB flash disk	135
Obnovení obsahu Předinstalovaných Rozšiřujících balíčků	135
15. Připojení	136
Výběr cíle výstupu pro jednotlivé zvuky (Line Out) (PSR-SX900)	136
Index	138
Postup instalace nového firmware	140
Seznam obsahu Předinstalovaných Rozšiřujících balíčků	142
Vytváření vlastních Audio Stylů – Audio Phraser	145

- Vyobrazení a znázornění obrazovek v tomto návodu slouží pouze pro informativní účely a mohou se ve skutečnosti lišit. Mějte na paměti, že všechny zobrazené příklady obrazovek jsou v angličtině.
- I když je použito zobrazení displejů a ilustrace z nástroje PSR-SX900, je stejné použití i pro PSR-SX700.
- Zobrazení displejů je použito z nástroje PSR-SX900 v anglickém jazyku.
- Dokumenty „Data List“ a „iPhone/iPad Connection Manual“ lze stáhnout ze stránek Yamaha:
<http://download.yamaha.com/>
- Názvy společností a názvy produktů jsou obchodní značky a registrované obchodní značky odpovídajících společností.

Seznam funkcí

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

Pro více informací viz strany uvedené níže nebo v Uživatelském manuálu. Značka „●“ označuje, že odpovídající funkce byla popsána v Uživatelském manuálu (UM).

Displeje vyvolatelné pomocí panelových tlačítek

Displej	Tlačítko pro vyvolání	Popis	Strany	UM
Home	[DIRECT ACCESS] + [EXIT]	Portál pro zobrazení struktury nástroje dávající rychlý přehled o všech aktuálních nastaveních.	-	●
Menu	[MENU]	Dotykem jednotlivých ikon můžete vyvolat menu pro různé níže uvedené funkce.	-	●
Style Selection	STYLE category selection tlačítka	Pro výběr souborů Stylů.	-	●
Song Player	SONG [PLAYER]	Pro ovládání přehrávání Skladby.	57	●
Playlist	[PLAYLIST]	Pro výběr a editaci Seznamu skladeb a správu vašeho repertoáru.	91	●
Song Recording	SONG [RECORDING]	Pro nahrávání vašeho vystoupení.	68	●
Mixer	[MIXER/EQ]	Pro úpravu parametrů jednotlivých partů, jako je hlasitost, pan a EQ. Také umožňuje upravit nastavení ovladačů zvuku, jako jsou master kompresor a ekvalizér.	102	●
Voice Selection	PART SELECT [LEFT]–[RIGHT 3], VOICE tlačítka volby kategorie	Pro přiřazení Rejstříků jednotlivým keyboardovým partům.	-	●
Multi Pad Selection	MULTI PAD CONTROL [SELECT]	Pro výběr Multi Padů.	56	●
Registration Memory Bank Selection	REGIST BANK SELECT [-] and [+]	Pro výběr bank registračních pamětí.	87	●
Registration Memory okno	[MEMORY]	Pro uložení aktuálních panelových nastavení.	-	●

Displeje vyvolatelné pomocí panelových tlačítek

Menu	Popis	Strany	UM
Channel On/Off	Pro zapnutí jednotlivých kanálů Stylu nebo MIDI Skladby.	11, 64	
Voice Part Setup	Pro potvrzení aktuálních nastavení Rejstříku, a pro provádění nastavení Rejstříku jako jsou například efekty.	32	
Line Out (PSR-SX900)	Určuje, který jack je použit pro jednotlivé party a bicí a perkusní nástroje.	136	
Score	Pro zobrazení hudebního zápisu aktuální MIDI Skladby.	59	●
Lyrics	Pro zobrazení textu aktuální Skladby.	61	●
Text Viewer	Pro zobrazení textu vytvořeného na počítači.	62	
Chord Looper (PSR-SX900)	Pro nahrávání sekvence akordů a jejího přehrávání ve smyčce.	14, 15	●
Mic Setting	Pro nastavení zvuku mikrofonu.	93	●
Vocal Harmony (PSR-SX900)	Pro přidávání vokálních efektů k vašemu zpěvu. Můžete je editovat a uložit jako vlastní efekt vokálního harmonizéru.	96, 100	●
Kbd Harmony/Arp	Pro přidání efektu Harmony/Arpeggio k sekci keyboardu pravé ruky. Lze nastavit parametry, jako jsou typ Harmonie/Arpeggia.	44	●
Split & Fingering	Pro nastavení bodu dělení nebo změnu typu prstokladu akordů a oblasti rozpoznávání akordů.	8	●
Regist Sequence	Určuje pořadí pro vyvolávání nastavení registračních pamětí při použití pedálu.	87	
Regist Freeze	Určuje položky, který zůstanou nezměněny, i když vyvoláte panelové nastavení z Registrační paměti.	86	
Tempo	Pro úpravu tempa MIDI Skladby, Stylu nebo metronomu. Stejná operace proveditelná na displeji, jako pomocí tlačítek TEMPO [-]/[+] a [RESET/TAP TEMPO].	13	●

Menu	Popis	Strany	UM
Metronome	Pro provádění nastavení metronomu a tlačítka [RESET/TAP TEMPO].	36	●
Live Control	Určuje funkce přiřazené Live Control knobům.	117	●
Assignable	Určuje funkce přiřazené pedálům, programovatelným tlačítkům a zkratkám na displeji Home.	111	●
Panel Lock	Pro uzamknutí panelových nastavení. Pokud jsou panelová nastavení uzamčena, nástroj nelze ovládat.	-	●
Demo	Pro vyvolání displeje Demo.	-	●
Voice Edit	Pro editaci preset Rejstříků pro vytvoření vašich vlastních Rejstříků. Displej se liší v závislosti na tom, zda byl zvolen varhanní nebo jiný Rejstřík.	46, 50	-
Style Creator	Pro vytváření Stylu editací preset Stylu nebo postupným nahráním jednotlivých kanálů Stylu.	18	-
Song Recording	Pro nahrávání vašeho vystoupení. (Stejně jako po stisku tlačítka [RECORDING].)	67	●
M.Pad Creator	Pro vytváření Multi Padů editací existujícího Multi Padu nebo nahráním nového.	52, 54	-
Voice Setting	Pro provádění detailních nastavení keyboardových partů, jako jsou ladění jednotlivých partů, Rejstříkového filtru a nastavení týkajících se Arpeggia.	39	-
Style Setting	Pro provádění nastavení týkajících se přehrávání Stylu, jako jsou časování OTS Linku, ovládání dynamiky atd.	12	-
Song Setting	Pro provádění nastavení týkajících se přehrávání Skladby, jako jsou funkce Guide, nastavení Kanálů atd.	65	-
Chord Tutor	Zobrazuje, jak hrát akordy odpovídající určeným názvům.	10	-
Scale Tune	Pro nastavení typu stupnice.	41	-
Master Tune	Pro jemné doladění celého nástroje.	41	-
Transpose	Pro transponování ladění celého zvuku v půltónech, nebo jen zvuku klaviatury nebo MIDI Skladby.	40	●
Keyboard/Joystick	Určuje dynamiku úhzu klaviatury a nastavení týkající se joysticku.	37	-
Expansion	Pro instalaci rozšiřujících balíčků pro přidání extra obsahu stažených z webu nebo vámi vytvořených pomocí Yamaha Expansion Manageru, nebo pro obnovení předinstalovaného obsahu.	134	-
MIDI	Pro provádění nastavení týkajících se MIDI.	120	-
Utility	Pro provádění nastavení celkových nastavení, správu USB disků, obnovení výchozího nastavení nástroje, nebo zálohování dat nástroje.	129	●
Bluetooth*1 (PSR-SX900)	Pro provádění nastavení pro připojení nástroje k Bluetooth vybavenému zařízení.	-	●
Time*2	Pro provádění nastavení času zobrazeného na displeji Home.	128	-
Wireless LAN*2	Pro provádění nastavení pro připojení nástroje k počítači nebo chytrému zařízení, jako je iPad přes bezdrátovou síť.	126	-

*1 Tato ikona se zobrazí pouze, když je funkce Bluetooth dostupná.

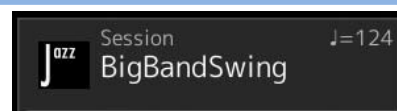
*2 Tato ikona se zobrazí pouze, když je připojen bezdrátový USB LAN adaptér.

Obsah

Typy Stylů (vlastnosti)	6
Registrace Souborů do záložky Favorite (Oblíbené)	7
Odstranění Souborů do záložky Favorite (Oblíbené)	7
Změna typu prstokladu	8
Rozpoznávané typy akordů v režimu Fingered	9
Použití funkce Chord Tutor (Výuka akordů)	10
Zapínání a vypínání jednotlivých kanálů Styly	11
Nastavení týkající se přehrávání Styly	12
Nastavení	12
Změna chování	13
Úprava tempa	13
Nahrávání sekvence akordů během zastaveného přehrávání Styly (Chord Looper) (PSR-SX900)	14
Ukládání a vyvolávání vaši vlastních sekvencí akordů (Chord Looper) (PSR-SX900)	15
Zapsání zaznamenaných dat akordové smyčky	15
Uložení zaznamenaných dat jako soubor Banky	16
Vyvolání souboru Banky akordové smyčky a přehrávání Styly se sekvencí akordů	16
Editace banky akordové smyčky (Export, Import, Clear)	17
Vytváření/editace Stylů (Style Creator)	18
Struktura dat Styly – obsah zdrojových paternů	18
Základní postup vytvoření Styly	19
Nahrávání v reálném čase	20
Krokové nahrávání	23
Sestavení Styly (Assembly) – Přiřazení Zdrojového paternu jednotlivým kanálům	24
Editování dat kanálu (Channel Edit)	24
Provádění nastavení Style File formátu (SFF Edit)	26
Editování rytmického partu Styly (Drum Setup)	30

Typy stylů (vlastnosti)


Typ Styly a jeho určující vlastnosti jsou indikovány ikonou vlevo nahoře nad názvem Styly. Jejich vlastnosti jsou uvedeny níže.

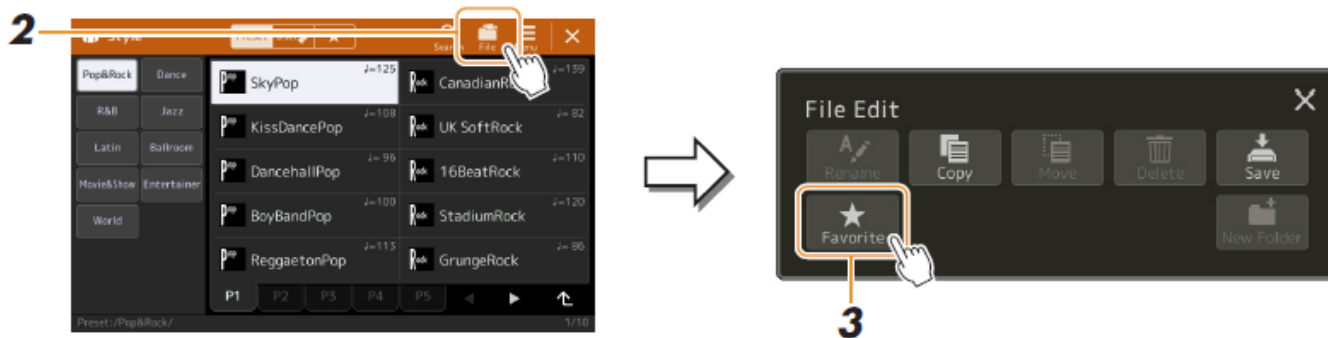


Session	Informace o těchto Stylech jsou uvedeny v Uživatelském manuálu.
Free Play	
DJ	
+Audio (PSR-SX900)	<p>Audio Styly (+Audio) byly speciálně vytvořeny přidáním audio nahrávek studiových muzikantů hrajících z nahrávacích studií po celém světě. Ty dodávají výjimečně přirozený feeling, prostor a vřelost bicím a perkusním Stylům, a dodávají vašemu vystoupení větší výrazový potenciál. Především zachovávají jemné nuance a groove, které je těžké reprodukovat použitím přednastavených bicím a perkusních sad. Technologie Yamaha Time Stretch umožňuje, aby se audio řídilo vaším tempem bez změny ladění, takže vše je perfektně synchronizované.</p> <p>Audio Styly lze přehrávat a ovládat tímto nástrojem, ale vy výchozím nastavení nejsou data v nástroji instalována. Audio Styly a Rozšiřující balíčky (Expansion Pack) obsahující Audio Styly jsou dostupné na stránkách Yamaha.</p> <p>Poznámka:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pokud je tempo nastaveno na více než 160% původního, pak je Audio Styl ztlumen. • Mějte na paměti, že načtení Audio Stylů zabere delší čas, a také že mohou mít určitá omezení v určitých funkcích.

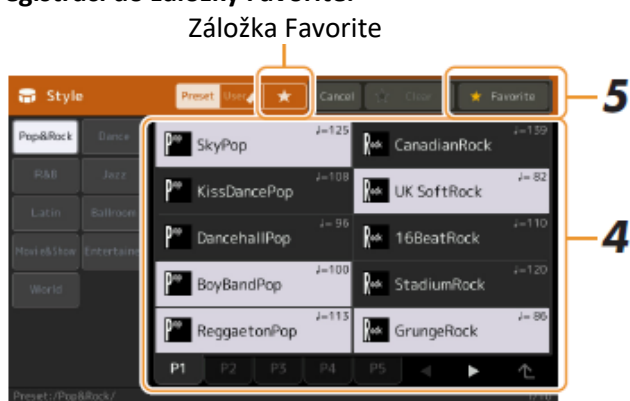
Registrace Souborů do záložky Favorite (Oblíbené)

Můžete rychle vyvolávat oblíbené nebo často používané Styly nebo Rejstříky jejich registrací do záložky Favorite na displeji File Selection.

1. Na displeji File Selection zvolte požadovanou kategorii v záložce Preset.
2. Stiskněte ikonu  (File) pro vyvolání okna „File Edit“.




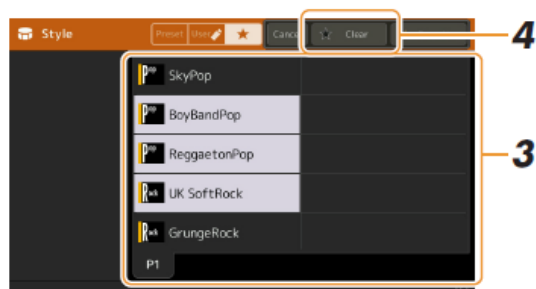
3. Stiskněte tlačítko [Favorite] pro vyvolání displeje pro výběr souboru.
4. Zvolte požadované soubory pro registraci do záložky Favorite.



5. Stiskněte tlačítko [Favorite] pro zaregistrování souborů do záložky Favorite.
Zvolné soubory jsou zobrazeny v záložce Favorite.

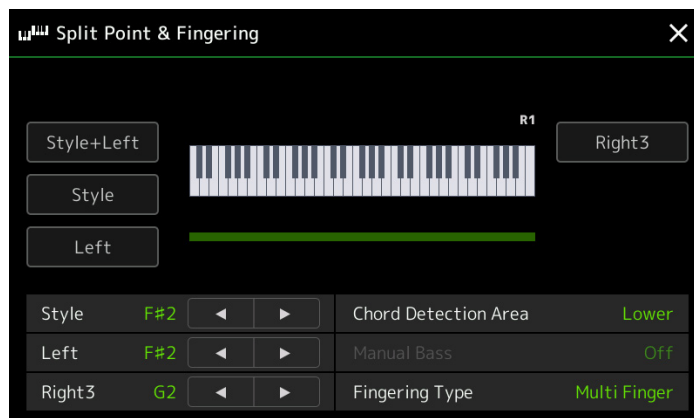
Odstranění Souborů do záložky Favorite (Oblíbené)

1. Na displeji File Selection v záložce Favorite stiskněte ikonu  (File) pro vyvolání okna „File Edit“.
2. Stiskněte tlačítko [Favorite] pro vyvolání displeje pro výběr souboru.
3. Zvolte požadované soubory pro odstranění ze záložky Favorite.
4. Stiskněte tlačítko [Clear] pro odstranění souborů do záložky Favorite.



Změna typu prstokladu

Typ prstokladu akordů určuje, jak jsou akordy během přehrávání Stylu určovány. Typ můžete změnit takto: [MENU] → [Split & Fingering].



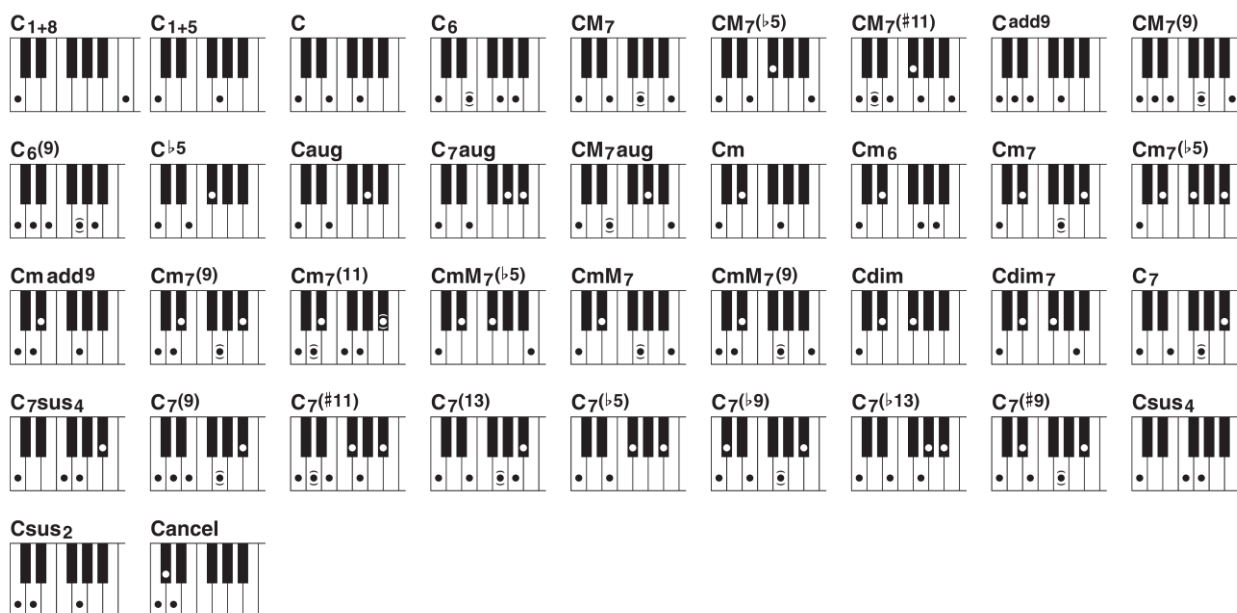
<p>Single Finger</p>	<p>Jednoduše vytváří orchestrální doprovod použitím dur, septim, mol a mol septim akordů stiskem minima kláves v akordické části. Je dostupný pouze pro přehrávání Stylu. Jsou použity zkrácené prstoklady uvedené vpravo.</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div data-bbox="339 875 783 981"> <p>C</p> <p>Dur akord Stiskněte pouze základní klávesu.</p> </div> <div data-bbox="871 875 1361 981"> <p>C7</p> <p>Septakord Současně stiskněte základní a první bílou klávesu nalevo.</p> </div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 10px;"> <div data-bbox="339 1003 831 1108"> <p>Cm</p> <p>Moll akord Současně stiskněte základní a první černou klávesu nalevo.</p> </div> <div data-bbox="871 1003 1361 1108"> <p>Cm7</p> <p>Dur Septakord Současně stiskněte základní a první bílou a černou klávesu nalevo.</p> </div> </div>
<p>Multi Finger</p>	<p>Automaticky detekuje prstoklad typu Single Finder a Fingered, takže můžete použít oba typy prstokladu, aniž byste museli mezi nimi přepínat.</p>
<p>Fingered</p>	<p>Umožňuje zahrát prsty vaše vlastní akordy v akordické části klaviatury, pokud je zapnuté tlačítko [ACMP], nebo pokud je zapnutý Levý part. Informace o druzích not, které je nutné stisknout pro jednotlivé akordy, viz strana 26, nebo použijte funkci Chord Tutor v pravé polovině tohoto displeje.</p>
<p>Fingered On Bass</p>	<p>Akceptuje stejný prstoklad jako typ Fingered ale nejnižší tón akordu použije pro basovou linku a umožňuje tak hrát „on bass“ akordy. (V typu Fingered je pro basovou notu použit základní tón akordu.)</p>
<p>Full Keyboard</p>	<p>Rozeznává akordy v celé šíři klaviatury. Akordy jsou rozeznávány podobně jako u Fingered i když rozdělíte tóny mezi vaší levou a pravou ruku – například, zahrajete basovou notu levou rukou a akord pravou, nebo akord levou a melodii pravou rukou.</p>
<p>AI Fingered</p>	<p>V základu stejný jako Fingered ale s výjimkou toho, že méně než tři tóny je třeba zahrát pro rozeznání akordu (založeno na předchozím zahraném akordu, atd.).</p>
<p>AI Full Keyboard</p>	<p>V základu stejný jako Full Keyboard ale s výjimkou toho, že méně než tři tóny je třeba zahrát pro rozeznání akordu (založeno na předchozím zahraném akordu, atd.). Akordy 9th, 11th a 13th nelze zahrát.</p>

Poznámka:

AI znamená Artificial Intelligence (umělá inteligence).

Pokud je oblast rozpoznávání akordů nastavena na „Upper“, je dostupný typ pouze „Fingered*“. Tento typ je v základu stejný jako „Fingered“, kromě toho, že „1+5“, „1+8“ a Chord Cancel nejsou dostupné.

Rozpoznávané typy akordů v režimu Fingered



Název akordu (zkratka)	Normální reistřík*	Zobrazení pro základ C
1+8	1+8	C1+8
1+5	1+5	C1+5
Major [M]	1+3+5	C
Sixth [6]	1+(3)+5+6	C6
Major seventh [M7]	1+3+(5)+7	CM7
Major seventh flatted fifth [M7b5]	1+3+b5+7	CM7(b5)
Major seventh add sharp eleventh [M7(#11)]	1+(2)+3+#4+5+7	CM7(#11)
Add ninth [(9)]	1+2+3+5	Cadd9
Major seventh ninth [M7_9]	1+2+3+(5)+7	CM7(9)
Sixth ninth [6_9]	1+2+3+(5)+6	C6(9)
Flatted fifth [(b5)]	1+3+b5	Cb5
Augmented [aug]	1+3+#5	Caug
Seventh augmented [7aug]	1+3+#5+b7	C7aug
Major seventh augmented [M7aug]	1+(3)+#5+7	CM7aug
Minor [m]	1+b3+5	Cm
Minor sixth [m6]	1+b3+5+6	Cm6
Minor seventh [m7]	1+b3+(5)+b7	Cm7
Minor seventh flatted fifth [m7b5]	1+b3+b5+b7	Cm7(b5)
Minor add ninth [m(9)]	1+2+b3+5	Cm add9
Minor seventh ninth [m7(9)]	1+2+b3+(5)+b7	Cm7(9)
Minor seventh eleventh [m7(11)]	1+(2)+b3+4+5+(b7)	Cm7(11)
Minor major seventh flatted fifth [mM7b5]	1+b3+b5+7	CmM7(b5)
Minor major seventh [mM7]	1+b3+(5)+7	CmM7
Minor major seventh ninth [mM7(9)]	1+2+b3+(5)+7	CmM7(9)
Diminished [dim]	1+b3+b5	Cdim
Diminished seventh [dim7]	1+b3+b5+6	Cdim7
Seventh [7]	1+3+(5)+b7	C7
Seventh suspended fourth [7sus4]	1+4+5+b7	C7sus4
Seventh ninth [7(9)]	1+2+3+(5)+b7	C7(9)
Seventh add sharp eleventh [7(#11)]	1+(2)+3+#4+5+b7	C7(#11)
Seventh add thirteenth [7(13)]	1+3+(5)+6+b7	C7(13)
Seventh flatted fifth [7b5]	1+3+b5+b7	C7(b5)
Seventh flatted ninth [7(b9)]	1+b2+3+(5)+b7	C7(b9)
Seventh add flatted thirteenth [7(b13)]	1+3+5+b6+b7	C7(b13)
Seventh sharp ninth [7(#9)]	1+#2+3+(5)+b7	C7(#9)
Suspended fourth [sus4]	1+4+5	Csus4
One plus two plus five [sus2]	1+2+5	Csus2
cancel	1+b2+2	Cancel

* Tóny v závorkách lze vynechat.

Použití funkce Chord Tutor (Výuka akordů)

Tato funkce umožní zobrazit, které tóny je třeba stisknout pro zahrání specifického akordu. Pokud znáte název akordu, ale nevíte jak jej zahrát, použijte tuto funkci.

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



Root	Umožňuje zvolit požadovaný základní tón akordu.
Type	Umožňuje zvolit požadovaný typ akordu.

Tóny nutné pro zahrání akordu jsou zobrazeny na displeji.

Poznámka:

I když tato funkce zobrazuje, jak zahrát akordy v režimu „Fingered“, je zobrazení použitelné i pro ostatní typy prstokladu kromě typu „Single Finger“.

V závislosti na akordu, mohou být některé tóny vynechány.

Zapínání a vypínání jednotlivých kanálů Stylu

Můžete přidat variace a změnit feeling Stylu selektivním vypnutím kanálů během přehrávání Stylu.

Kanály Stylu

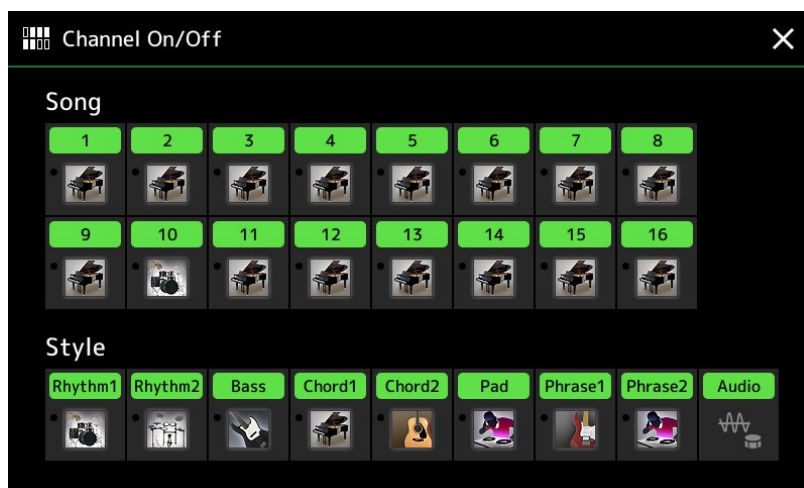
Každý Styl obsahuje níže uvedené kanály.

- **Rhythm 1/2:** Toto jsou základní party Stylu, obsahují bicí a perkusní rytmické paterny.
- **Bass:** Basový part využívá různé odpovídající zvuky nástrojů vhodné pro Styl.
- **Chord 1/2:** Tyto party jsou pouze pro rytmické doprovody, běžně obsahující klavírní a kytarové Rejstříky.
- **Pad:** Tento part je používán pro doznívající nástroje, jako jsou smyčcové nástroje, varhany, sbory atd.
- **Phrase 1/2:** Tyto party jsou používány pro průrazné žestové nástupy, rozložené akordy a ostatní zajímavá vylepšení doprovodů.

(PSR-SX900)

- **Audio:** Toto je audio part Audio Stylu.

Kanály Stylu lze zapínat a vypínat na displeji vyvolaném takto: [MENU] → [Channel On/Off].



Pokud chcete přehrávat pouze určitý kanál (sólo přehrávání), stiskněte a podržte požadovaný kanál, dokud nezmění barvu na fialovou. Pro zrušení sóla, jednoduše znovu stiskněte fialový kanál.

Poznámka:

Kanály můžete také zapínat a vypínat na displeji Mixer.

Pro změnu Rejstříku jednotlivých kanálů

Stiskněte ikonu nástroje pod požadovaným kanálem pro vyvolání displeje Voice Selection, poté zvolte požadovaný Rejstřík.

Poznámka:

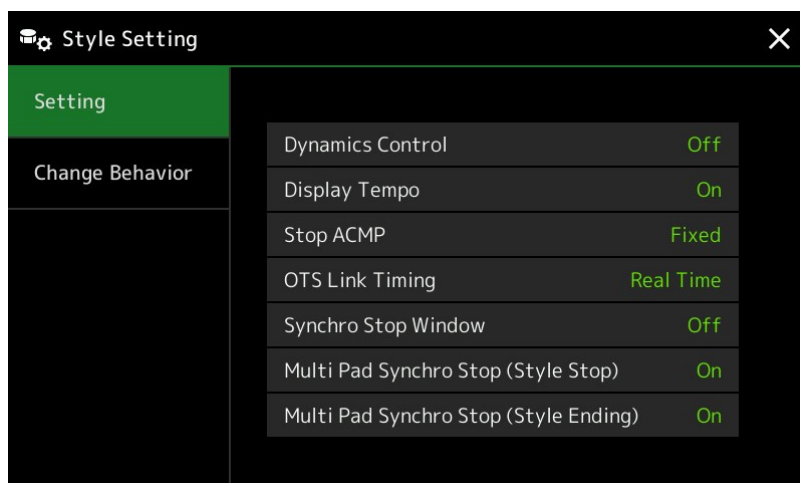
(PSR-SX900) Rejstřík Audio partu Audio Stylu změnit nelze.

Poznámka:

Zde provedená nastavení můžete uložit do Registrační paměti. Detaily viz Uživatelský manuál.

Nastavení týkající se přehrávání Stylu

Můžete provádět různá nastavení přehrávání Stylů na displeji vyvolaném: [MENU] → [Style Setting].



Nastavení

Dynamics Control Ovládání dynamiky	<p>Určuje, jak reaguje hlasitost přehrávání Stylu na sílu vaší hry.</p> <p>Off: Hlasitost Stylu je pevná, bez ohledu na sílu vaší hry. Narrow: Hlasitost se mění v úzkém rozmezí. Medium: Hlasitost se mění ve středním rozmezí. Wide: Hlasitost se mění v širokém rozmezí.</p>
Display Tempo Zobrazení tempa	<p>Zapíná a vypíná zobrazení indikace pro jednotlivé Styly na displeji Style Selection.</p>
Stop ACMP Zastavený doprovod	<p>Pokud je [ACMP] zapnuto a [SYNC START] vypnut, můžete hrát akordy v akordické části klaviatury se zastaveným Stylem, a přitom stále slyšet akordy doprovodu. V této situaci – nazvané zastavený doprovod – jsou rozeznávány všechny platné prstoklady akordů a na displeji jsou zobrazovány názvy a základní tóny akordů. Zde můžete určit, zda budou ve stavu Stop Accompaniment slyšet zahrané akordy nebo ne.</p> <p>Off: Akord hraný a akordové sekci znít nebude. Style: Zahráný akord bude znít pomocí Rejstříků pro Pad a Bass kanál zvoleného Stylu. Fixed: Zahráný akord bude znít pomocí Rejstříků pro Pad a Bass kanál zvoleného Rejstříku, bez ohledu na zvolený Styl.</p> <p>Poznámka: Pokud zvolený Styl obsahuje Mega Voice zvuky, nastavení „Style“ může produkovat nechtěné zvuky. Poznámka: Pokud nahrajete Skladbu, akord detekovaný touto funkcí bude nahrán bez ohledu na stavení provedené zde. Uvědomte si, že při nastavení „Style“ budou zaznamenány zvuky i akordy. Při nastavení „Off“ nebo „Fixed“ budou nahrány pouze akordy.</p>
OTS Link Timing Časování provázání OTS	<p>Aplikuje se na funkci OTS Link. Tento parametr určuje časování, s kterým se změní OTS (jednotlačítkových nastavení) při změně MAIN VARIATION (variace) [A]-[D]. (Tlačítko [OTS LINK] musí být zapnuté.)</p> <p>Real Time: Při stisku tlačítka MAIN VARIATION je okamžitě vyvoláno OTS. Next Bar: OTS je vyvolán v dalším taktu po stisku tlačítka MAIN VARIATION.</p>
Synchro Stop Window Okno Synchro Stop	<p>Určuje, jak dlouho můžete držet akord, než je automaticky zrušena funkce Synchro Stop. Pokud je [SYNC STOP] zapnut, a toto nastavení je na „OFF“ (vypnuto), automaticky bude zrušena funkce Synchro stop pokud podržíte akord déle, než je zde nastaveno. Takto můžete jednoduše nastavit ovládání přehrávání Stylu do normálu, a umožnit si tak pustit akord a nechat Styl přehrávat dále. Jinak řečeno, pokud uvolníte klávesy dříve než je zde nastavený čas, funkce Synchro stop bude fungovat.</p>

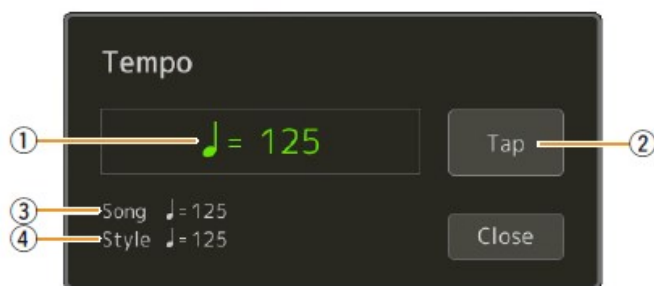
Multi Pad Synchro Stop (Style Stop)	Určuje, zda se opakované přehrávání Multi Padu zastaví nebo ne, když je zastaveno přehrávání Stylu
Multi Pad Synchro Stop (Style Ending)	Určuje, zda se opakované přehrávání Multi Padu zastaví nebo ne, když je přehrávána sekce Ending Stylu

Změna chování

Section Set Nastavení sekce	Určuje výchozí sekci, která je automaticky vyvolána při výběru různých Stylů (při zastaveném přehrávání). Pokud je nastavena na „Off“ (vypnuto) a přehrávání Stylu je zastaveno, tak je aktivní sekce ponechána i při výběru jiného Stylu. Pokud některá z Hlavních sekcí [A]-[D] není zahrnuta v datech Stylu, bude vybrána ta nejbližší. Například, pokud není sekce [D], bude vybrána sekce [C].
Tempo	Určuje, zda se změní nebo nezmění tempo při výběru jiného Stylu během přehrávání. Lock: Vždy je dodrženo dříve nastavené tempo. Hold: Během přehrávání Stylu je ponecháno tempo předchozího Stylu. Pokud je přehrávání Stylu zastaveno, je nastaveno původní tempo aktuálního Stylu. Reset: Je nastaveno nové, původní tempo nového Stylu.
Part On/Off	Určuje, zda se změní nebo nezmění nastavení pro vypnutí a zapnutí kanálů při výběru jiného Stylu během přehrávání. Lock: Vždy je dodrženo nastavení předchozího Stylu. Hold: Během přehrávání Stylu je ponecháno nastavení vypnutí/zapnutí kanálu předchozího Stylu. Pokud je přehrávání Stylu zastaveno, jsou všechny kanály zvoleného Stylu zapnuty. Reset: Bez ohledu na stav přehrávání jsou zapnuty všechny kanály nového Stylu.

Úprava tempa

Můžete upravit tempo Stylu, MIDI Skladby a metronomu na displeji vyvolaném: [MENU] → [Tempo].



①	Zobrazuje hodnotu tempa během přehrávání metronomu, Stylu a MIDI Skladby. Tempo lze změnit pomocí otočného ovladače Data dial, tlačítek [DEC]/[INC] nebo tlačítek TEMPO [-]/[+]. Poznámka: (PSR-SX900) Pokud zvolíte Audio Styl (strana 6), horní limit tempa bude zobrazen pod hodnotu tempa takto: Audio:** max. Audio part je ztlumen, pokud tempo překročí horní limit.
②	Umožňuje změnit tempo dvojitým poklepáním. Odpovídá tlačítku [RESET/TAP TEMPO] při vypnutém nastavení „Style Section Reset“ (strana 36).
③	Zobrazuje hodnotu tempa aktuální MIDI Skladby. Skladba bude spuštěna v tomto tempu.
④	Zobrazuje hodnotu tempa aktuálního Stylu. Styl bude spuštěn v tomto tempu.

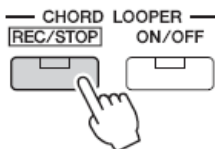
Poznámka:

Hodnota tempa Audio Skladby se nastavuje pomocí funkce Time Stretch. Detaily viz Uživatelský manuál.

Nahrávání sekvence akordů během zastaveného přehrávání Stylu (Chord Looper)

Můžete spustit nahrávání nebo přehrávání sekvence akordů, když je vypnuté přehrávání Stylu pomocí tlačítka [SYNC START]. Tímto způsobem nastavíte časování přesně na první dobu prvního taktu.

1. Při zastaveném přehrávání Stylu stiskněte tlačítko CHORD LOOPER [REC/STOP].



Tlačítko [REC/STOP] bliká, což značí, že je funkce Chord Looper připravená pro nahrávání, a tlačítko STYLE CONTROL [SYNC START] se automaticky zapne.

Poznámka:

Když zapnete [REC/STOP], pak se automaticky také zapne tlačítko [ACMP].

2. Hrajte akordy na klaviaturu podle tempa přehrávaného Stylu.



Nahrávání a přehrávání Stylu začne současně. Sekvence akordů je nahrávána dokud nahrávání nezastavíte v kroku 3.

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

Nahrávání je zastaveno, a tlačítko CHORD LOOPER [ON/OFF] svítí modře, což značí, že jsou data nahrána.

Poznámka:

Nahrávání můžete také zastavit stiskem tlačítka CHORD LOOPER [REC/STOP], pak je nahrávání zastaveno, ale přehrávání Stylu pokračuje.

Upozornění:

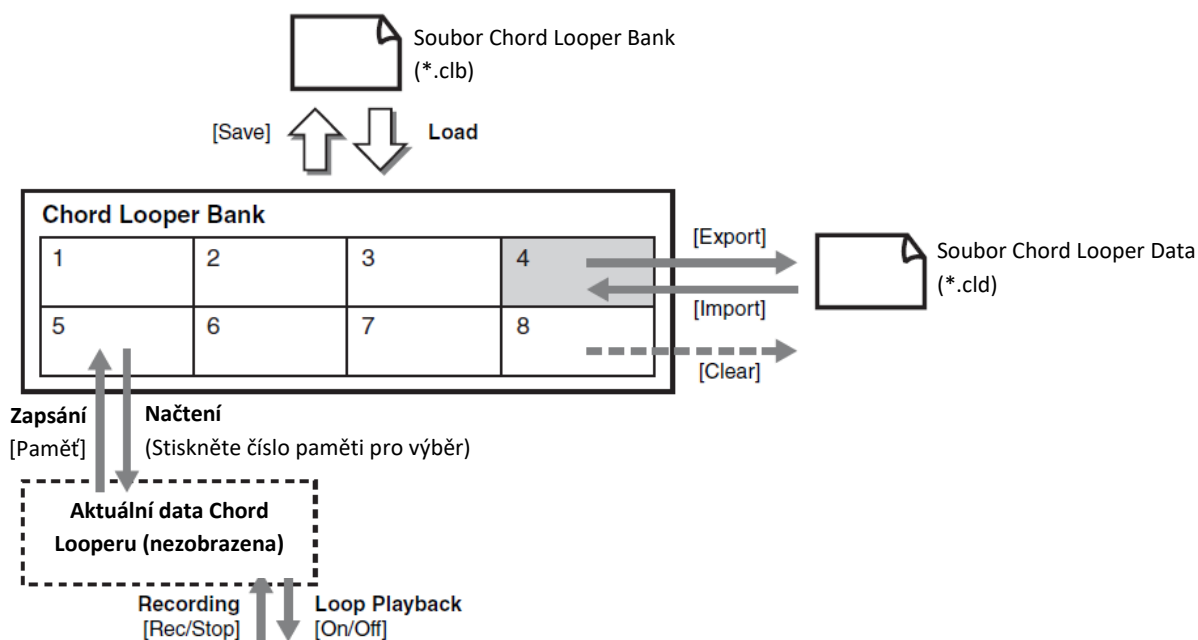
Poslední nahrávka sekvence akordů je uchována, dokud nástroj nevypnete nebo nezvolíte číslo paměti Chord Looperu obsahující nahraná data. Pokud si chcete data uložit, pokračujte na stranu 15.

Ukládání a vyvolávání vaši vlastních sekvencí akordů (Chord Looper) (PSR-SX900)

Na displeji Chord Looper můžete ukládat nahrané sekvence akordů z funkce Chord Looper do jedné z osmi pamětí pro jejich snadné vyvolání. Všechny osm uložených pamětí můžete uložit jako jeden soubor Chord Looper Bank (*.clb) nebo exportovat jako jeden soubor paměti Chord Looper Data (*.cld).

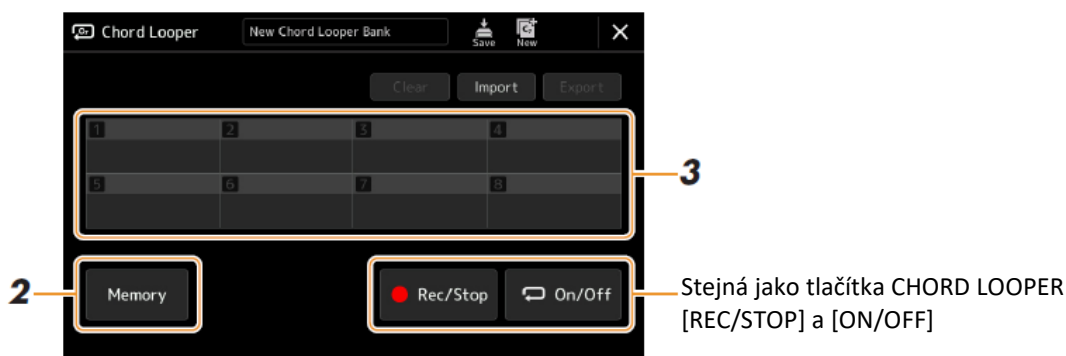
Displej pro ovládání vyvoláte: [MENU] → [Chord Looper]

Struktura dat na displeji Chord Looper



Tato kapitola popisuje, jak zapsat, uložit/vyvolat a exportovat/importovat nahraná data.

Zapsání zaznamenaných dat akordové smyčky



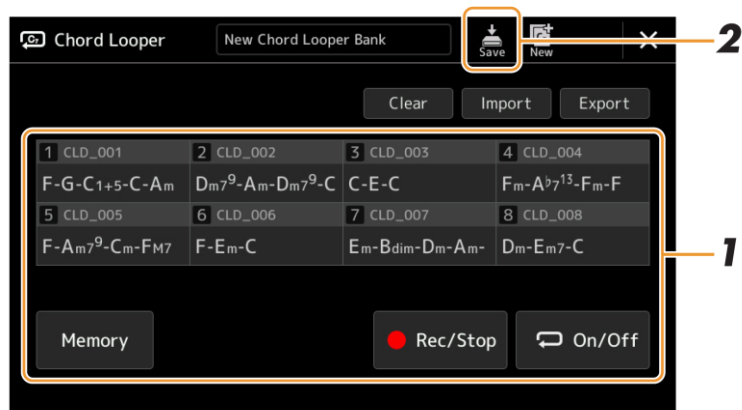
- 1. Nahrajte požadovanou sekvenci akordů.**
Detaily nahrávání naleznete na straně 14.
- 2. Stiskněte tlačítko [Memory] na displeji Chord Looper.**
Na displeji se objeví zpráva o výběru paměťové pozice.
- 3. Stiskněte tlačítko požadované paměti pro zapsání dat.**
Data jsou zapsána do paměti a obsah zapsaných dat je zobrazen v odpovídající oblasti.


Upozornění:

Pokud nyní vypnete nástroj, Paměť bude vymazána. Pro uložení zapsaných dat do souboru, viz strany 16 a 17.

Uložení zaznamenaných dat jako soubor Banky

Osm zapsaných akordových sekvencí lze uložit jako jeden soubor Chord Looper Banky (*.clb).



1. Nahrajte požadovanou sekvenci akordů a zapište ji do jedné z pamětí [1] - [8].
Detaily nahrávání naleznete na straně 14, detaily o zapsání najdete na straně 15.
2. Stiskněte tlačítko  (Save) pro uložení dat Chord Looper pamětí [1] - [8] do jednoho souboru Banky.

Upozornění:

Pokud zvolíte soubor Chord Looper Banky ještě před uložením editovaných dat, budou data ztracena.

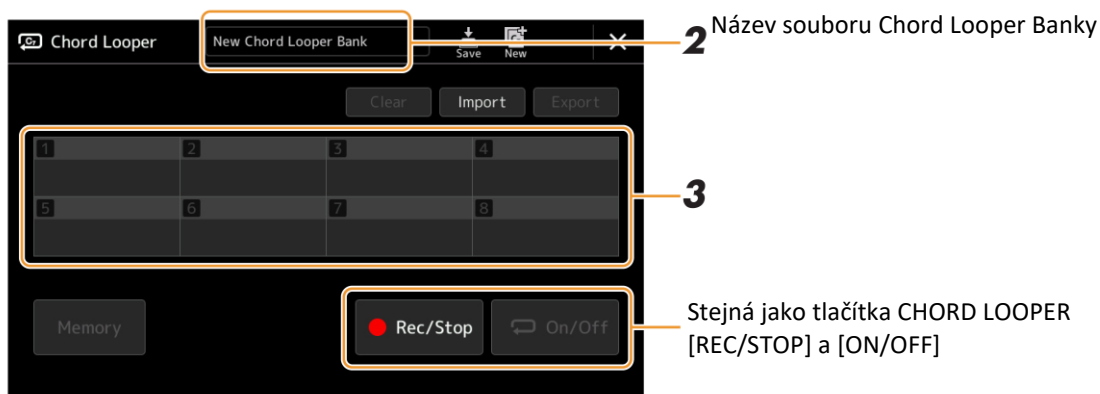
Poznámka:

Každý soubor Chord Looper Paměti je automaticky pojmenována jako „CLD_001“, ale lze jej přejmenovat exportováním a importováním (strana 17).

3. Stiskněte tlačítko požadované paměti pro zapsání dat.
Data jsou zapsána do paměti a obsah zapsaných dat je zobrazen v odpovídající oblasti.

Vyvolání souboru Banky akordové smyčky a přehrávání Stylu se sekvencí akordů

Osm zapsaných akordových sekvencí lze uložit jako jeden soubor Chord Looper Banky (*.clb).



1. Zvolte Styl.
2. Načtěte název Chord Looper Banky pro vyvolání displeje Chord Looper Bank Selection a zvolte požadovanou Banku.
3. Stiskněte číslo Chord Looper Paměti, kterou chcete použít první.

Poznámka:

Zapněte tlačítko [On/Off], pokud chcete, aby bylo automaticky zahájeno přehrávání Stylu na začátku vaší hry.

4. Spusťte přehrávání Stylu a hrajte.

5. Stiskněte tlačítko [On/Off] těsně před taktom, kdy chcete spustit přehrávání sekvence akordů.

Tlačítko [On/Off] bliká, což značí, že je přehrávání připraveno. V dalším taktu Stylu se tlačítko [On/Off] zapne a sekvence akordů je přehrávána ve smyčce.

Poznámka:

Během přehrávání smyčky, tlačítko [On/Off] svítí (tlačítko CHORD LOOPER [ON/OFF] svítí oranžově), a tlačítko [ACMP] bliká. V tomto stavu není možné hrát akordy na klaviaturu a celá klaviatura slouží pro vaše vystoupení.

6. Pokud je to třeba, změňte číslo Chord Looper Paměti.

Pro jeho změnu stiskněte požadované číslo Paměti. Sekvence akordů se změní v dalším taktu Stylu.


7. Stiskněte tlačítko [On/Off] pro zastavení přehrávání smyčky sekvence akordů.

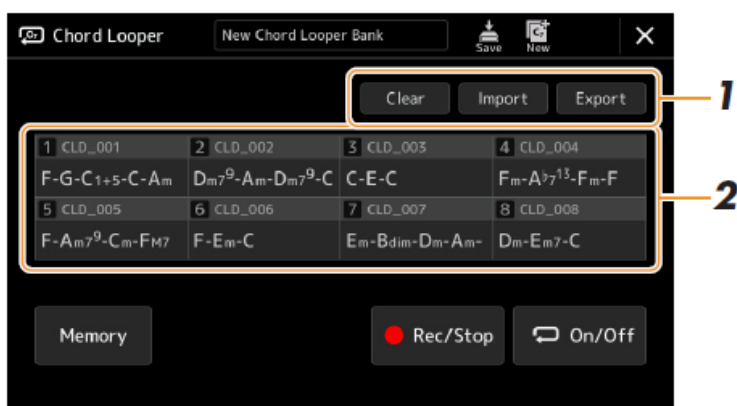
Přehrávaná smyčka akordů je okamžitě zastavena a Styl je opět přehráván normálně.

Editace banky akordové smyčky (Export, Import, Clear)

Každé číslo Chord Looper Paměti obsažené v souboru Chord Looper Bank lze editovat (smazat, importovat a exportovat) zvlášť. Data Paměti jsou exportována/importována jako soubor Chord Looper Data (*.clد).

Poznámka:


Pokud chcete vymazat všechna data zobrazená na displeji Chord Looper, stiskněte tlačítko  (New) pro vytvoření nové Banky.



1. Dotykem zvolte požadovanou operaci: [Clear], [Import] nebo [Export].

Řiďte se instrukcemi na displeji. Pro zrušení operace nyní můžete jednoduše stisknout prázdné místo na displeji.

2. Stiskněte požadované číslo paměti a poté proveďte akci zvolenou v kroku 1.

Clear	Objeví se zpráva s potvrzením. Stiskněte tlačítko [Yes] pro provedení vymazání.
Import	Je vyvolán displej File Selection. Stiskem vyberte požadovaný soubor pro import, poté stiskněte  nebo tlačítko [EXIT] pro návrat.
Export	Je vyvolán displej File Selection. Stiskněte tlačítko [Export] na displeji, zadejte název souboru a stiskněte tlačítko [OK]. Název souboru je zvolen automaticky, ale můžete jej změnit při uložení.

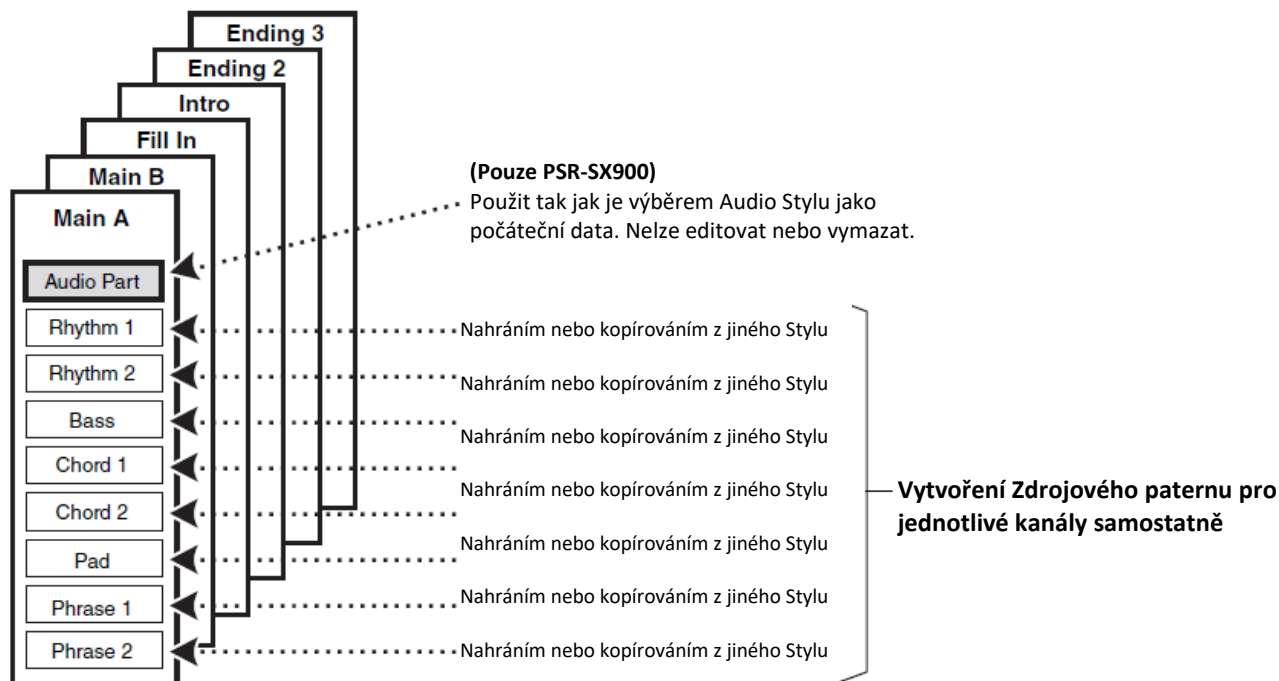
3. Stiskněte  (Save) pro uložení editované Chord Looper Banky jako nového souboru.

Upozornění:

Pokud zvolíte soubor Chord Looper Banky ještě před uložením editovaných dat, budou data ztracena.

Vytváření/editace Stylů (Style Creator)

Styl je tvořen z různých sekcí (Intro, Main, Ending atd.), každá sekce se skládá z oddělených kanálů (rytmický, basová linka, akordický doprovod, multi pad nebo fráze, každý z nich je označován jako Source Pattern - zdrojový pattern). S funkcí Style Creator můžete vytvořit nahráváním jednotlivých zdrojových paternů pro každý kanál, nebo importováním dat z již existujícího Stylu.

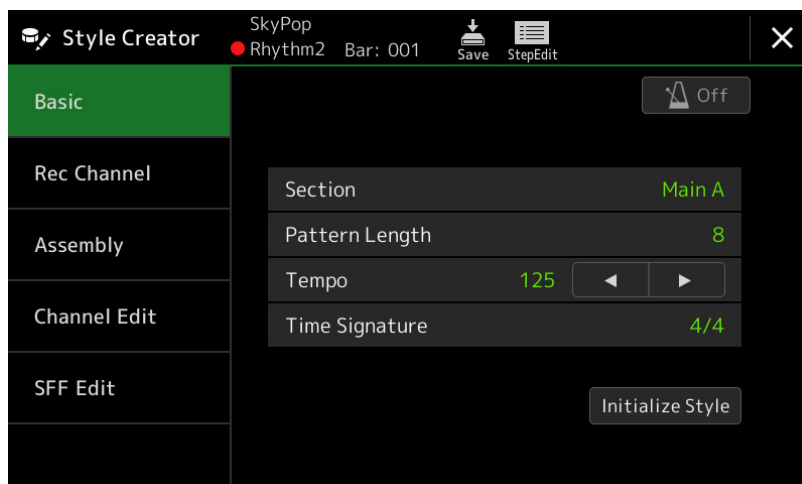


(PSR-SX900) Omezení pro Audio part

- Pokud vyberete jako výchozí data Audio Styl, pak part Audio je nutné použít, tak jak je. Audio part nelze smazat, editovat či vytvořit.
- Vytvořený Styl, který obsahuje Audio part, lze použít pouze na nástroji, který tyto Styly podporuje, stejně tak jako SFF GE formát.
- Audio part nelze kopírovat z jiného Stylu nebo sekce na displeji „Assembly“ (strana 24). Pokud chcete použít určitý Audio part, zvolte odpovídající Audio Styl ještě před vyvoláním displeje Style Creator.

Základní postup pro vytvoření Stylu

1. Zvolte požadovaný Styl, který použijete jako základ pro nový Styl.
2. Vyvolejte displej Style Creator: [MENU] → [Style Creator]
3. Na displeji „Basic“ zvolte požadovanou Sekci.



Poznámka:

Můžete taky zvolit Sekci stiskem odpovídajícího tlačítka STYLE CONTROL na panelu.

Pokud je to nutné, proveďte následující operace:

- Pokud vytváříte zcela nový Styl, stiskněte tlačítko [Initialize Style] pro vyvolání nového prázdného Stylu.
- Pokud inicializujete Styl, nastavte délku patternu „Pattern Length“ (počet taktů Zdrojového patternu). Po zadání hodnoty stiskněte tlačítko [Execute] pro provedení změny.

Poznámka:

(PSR-SX900) Pokud je Audio Styl jako výchozí data, změnou délka patternu vymažete odpovídající Audio part.

- Nastavte všechny parametry jako „Tempo“ a „Time Signature“ (Takt). Tato nastavení jsou běžně aplikována na všechny Sekce. Po nastavení Taktu, stiskněte tlačítko [Execute] pro provedení změn.


4. Vytvořte zdrojový pattern pro jednotlivé kanály.

- **Nahrávání v reálném čase (strana 20)**
Umožňuje nahrát Styl jednoduše hrou na keyboard.
- **Krokovým nahráváním (strana 23)**
Umožňuje zadávat tóny postupně.
- **Skládáním Stylu (strana 24)**
Umožňuje kopírovat různé patterny z jiných přednastavených Stylů, nebo Stylů, které jste vytvořili.

5. Editujte již vytvořená data kanálu.

- **Editování dat kanálu (Channel Edit) (strana 24)**
Umožňuje editovat MIDI data již nahraných kanálů.
- **Provádění nastavení Style File formátu (SFF Edit) (strana 26)**
Umožňuje editovat parametry týkající se SFF (Style File Format) již nahraných kanálů, kromě rytmických.
- **Editování rytmického partu Stylu (Drum Setup) (strana 30)**
Umožňuje editovat rytmický part Stylu, například změnou zvuku jednotlivých nástrojů.

6. Podle potřeby opakujte kroky 3-5.

7. Stiskněte tlačítko  (Save) pro uložení nově vytvořeného Stylu.
Návod pro ukládání najdete v Uživatelském návodu, Základní ovládání.

Upozornění

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

Nahrávání v reálném čase

Vysvětlení navazuje na krok 4 v Základním postupu na straně 19. Na displeji „Rec Channel“ můžete vytvořit kanálová data jejich nahráním v reálném čase.

Vlastnosti nahrávání v reálném čase ve funkci Style Creator

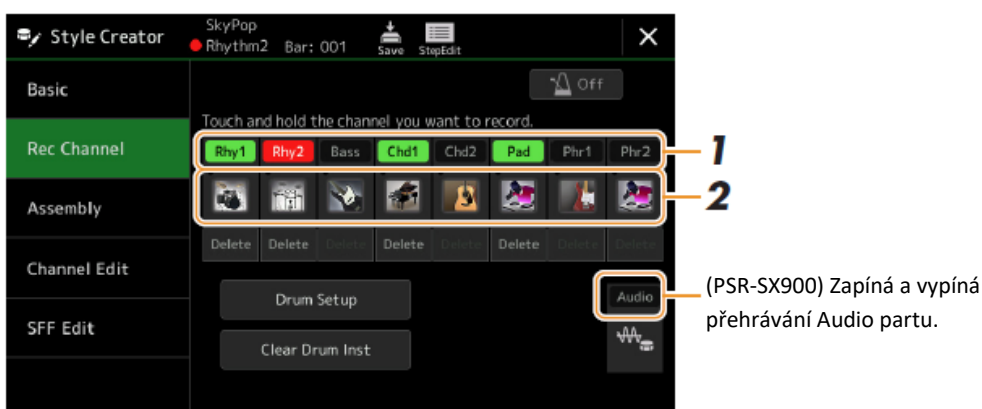
- **Smyčkové nahrávání**

Přehrávání Stylu opakuje několik taktů rytmických paternů ve „smyčce“ a nahrávání Stylu je také o nahrávání smyček. Například, pokud začnete nahrávat 2 taktovou hlavní sekci, jsou opakovaně nahrávány dva takty. Tóny, které nahrajete, jsou přehrávány od následující repetice (smyčky) a umožňují tak poslouchat co již bylo nahráno při dalším nahrávání.

- **Overdub nahrávání (připisování)**

Touto metodou nahráváte data do kanálu, který již data obsahuje bez jejich smazání. Při nahrávání Stylu, nejsou data již nahraná vymazávána s výjimkou použití funkcí „Clear Drum Inst“ (strana 21), „Delete“ (strany 21, 23) a „Remove Event“ (strana 25). Například pokud jste začali s nahráváním 2 taktové hlavní sekce, jsou dva takty mnohokrát opakovány. Tóny, které jste nahráli, budou přehrávány od příští smyčky, a umožňují tak přidat další materiál k již nahranému a zároveň ho poslouchat.

Pokud vytváříte Styl na základě již existujícího, je připisování (Overdubbing) použito pouze pro rytmické kanály. U ostatních kanálů (kromě rytmického) musíte předem vymazat data.



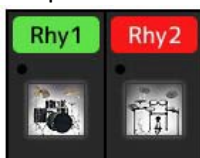
■ Nahrávání rytmických kanálů 1-2

(PSR-SX900) Pokud jako základ zvolíte Audio Styl

Můžete zapnout nebo vypnout přehrávání Audio partu, ale nejde jej vymazat nebo upravit. Uvědomte si, že rytmický pattern tohoto partu bude použit v novém Stylu, který vytváříte. Pokud chcete vytvořit rytmickou frázi jako dodatek k Audio partu, řiďte se podle následujících pokynů.

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

Zvolený kanál bude Cílovým kanálem pro nahrávání, bez ohledu na to, zda již obsahuje data nebo ne. Pokud již data obsahuje, pak byste měli další data nahrát pomocí Overdub nahrávání.



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

Stiskněte ikonu nástroje pro vyvolání displeje Voice Selection a pak vyberte požadovaný Rejstřík a také bicí sadu. Po výběru displej zavřete a vraťte se na displej Style Creator. Se zvoleným Rejstříkem cvičte rytmický pattern, který budete nahrávat.

Rejstříky dostupné pro nahrávání

Pro kanál Rhythm 1 lze použít všechny Rejstříky, kromě varhanních.

Pro kanál Rhythm 2 lze použít pouze bicí/SFX sady.

Poznámka:

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

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

Na displeji „Rec Channel“ při přehrávání nahraných dat stiskem odpovídajících názvů kanálů zapnete nebo vypnete jednotlivé kanály.

Pokud je to třeba, můžete vymazat data kanálu stiskem tlačítka [Delete] pod jeho názvem.

Poznámka:

(PSR-SX900) Pokud jako výchozí data zvolíte Audio Styl, stiskem tlačítka [Audio] zapnete nebo vypnete Audio part.

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

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

Smyčka 1 průchod

Bass Drum

Smyčka 2 průchod

Snare Drum
Bass Drum

Smyčka 3 průchod

Hi-Hat
Snare Drum
Bass Drum

Vymazání chybně zahraných tónů

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

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

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

6. Stiskněte a podržte **Nahrávaný kanál** na chvíli (dokud nezmění barvu) pro ukončení režimu nahrávání.

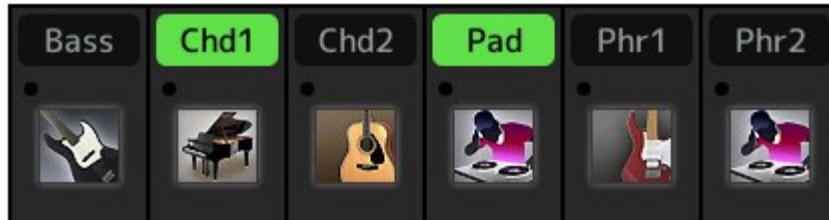
Upozornění

Pokud nastavení neuložíte a změníte Styl nebo nástroj vypnete, provedená nastavení budou ztracena (krok 7, strana 19).

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

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

Pokud zvolený kanál již obsahuje data, objeví se zpráva žádající potvrzení, zda chcete vymazat nahraná data existujícího kanálu. Stiskněte tlačítko [Yes] a zvolený kanál je nastaven jako Cílový pro nahrávání. Uvědomte si, že jiná data než data rytmického kanálu nelze overdubovat.



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

Stiskněte ikonu nástroje pro vyvolání displeje Voice Selection a pak vyberte požadovaný Rejstřík a také bicí sadu. Po výběru displej zavřete a vraťte se na displej Style Creator. Se zvoleným Rejstříkem cvičte frázi nebo akordický doprovod, které budete nahrávat.

Rejstříky dostupné pro nahrávání

Lze použít všechny Rejstříky, kromě varhanních Rejstříků, Rejstříků bicí/SFX sady.

- **Nahrávání fráze v C Maj7, které zahraje odpovídající tóny, když se změní akord během hry.**

Pravidla pro nahrávání sekcí Main nebo Fill

S původním výchozím nastavením je zdrojový základní akord (strana 42) nastaven na C Maj7. To znamená, že byste měli nahrávat zdrojový pattern s použitím stupnice C Maj7, která se bude měnit podle akordů, které budete během hry normální zadávat. Nahrajte basovou linku, frázi nebo akordický doprovod, které chcete slyšet, když je zadán C Maj7. Pravidla viz níže.

- Používejte pouze škály CMaj7 při nahrávání Bass a Phrase kanálů (tzn. C, D, E, G, A a H)
- Používejte pouze akordické tóny pro nahrávání Chord a Pad kanálů (tzn. C, E, G a H)



C = akordické tóny
C, R = doporučené tóny

Použitím dat zde nahraných, automatický doprovod (přehrávání Styly) je odpovídajícím způsobem zkonvertován na základě akordických změn vytvářených během hry.

Pravidla pro nahrávání sekcí Intro nebo Ending

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

- Při nahrávání Intro sekce se ujistěte, že fráze vede do škály CMaj7.
- Při nahrávání Ending sekce se ujistěte, že fráze začíná nebo je následována škálou CMaj7.

Nastavení Zdrojového základního akordu, pokud je to nezbytné

I když je výše uvedeno, že zdrojový akord je nastaven na C Maj7, můžete nastavit akord jiný. Vyvolejte displej „SFF Edit“, a zadejte Source Root a Chord podle potřeby. Mějte na paměti, že když změníte zdrojový akord z C Maj7 na jiný, dojde i ke změně tónů akordu či doporučených tónů. Detaily na straně 27.

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

Na displeji „Rec Channel“ při přehrávání nahraných dat stiskem odpovídajících názvů kanálů zapnete nebo vypnete jednotlivé kanály.

Pokud je to třeba, můžete vymazat data kanálu stiskem tlačítka [Delete] pod jeho názvem.

Poznámka:

(PSR-SX900) Pokud jako výchozí data zvolíte Audio Styl, stiskem tlačítka [Audio] zapnete nebo vypnete Audio part.

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

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

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

- **Pro poslech nahraného kanálu v jiném Základním klíči/akordu:**


- 1) Vyvolejte displej „SFF Edit“, pak nastavte „Target Ch“ na vrchu displeje na „Rhythm1“ nebo „Rhythm2“.
- 2) Stiskněte tlačítko **STYLE CONTROL [START/STOP]** pro spuštění přehrávání.
- 3) Stiskněte tlačítko **[Play Root/Chord]** pro vyvolání displeje pro ovládání.
- 4) Na displeji nastavte „Play Root/Chord“ na požadovaný základní tón a typ.
Tato operace umožňuje poslouchat, jak zdrojový pattern zní při změně akordů během normální hry.

6. Stiskněte a podržte **Nahrávaný kanál na chvíli (dokud nezmění barvu)** pro ukončení režimu nahrávání.

Upozornění

Pokud nastavení neuložíte a změníte Styl nebo nástroj vypnete, provedená nastavení budou ztracena (krok 7, strana 19).

Krokové nahrávání

Tato kapitola navazuje na bod 4 Základního postupu na straně 19. Na displeji Step Recording vyvolaném stiskem ikony  (Step Edit) na vrchu displeje můžete postupně nahrávat nebo editovat noty po jedné. Toto krokové nahrávání je v základu stejné jako MIDI Skladba Multi nahrávání (strana 77) s těmito výjimkami:

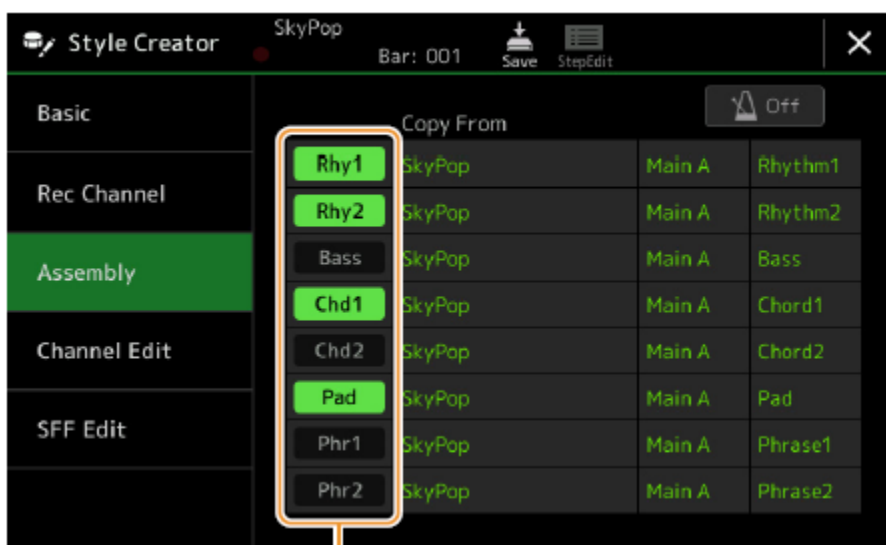
- Na rozdíl od Song Creatoru, kde lze značku ukončení „End“ nastavit zcela libovolně, ve Style Creatoru ji nelze změnit. To proto, že délka patternu na displeji „Basic“ (strana 19) určuje pozici ukončení. Například, pokud vytváříte Styl o délce 4 taktů, pak je značka „end“ umístěna na konec 4. taktu a na displeji Style Edit ji nelze změnit.
- Na rozdíl od Song Creatoru nelze ve Style Creatoru změnit kanály nahrávání. Zvolte Nahrávané kanály na displeji „Rec Channel“.
- Ve Style Creatoru nelze zadat data akordů, textu Skladby a Systémová exkluzivní data. Kanálová data lze zadávat a Systémová exkluzivní data lze editovat (mazat, kopírovat a přesouvat).

Poznámka:

(PSR-SX900) Pokud jako zdroj použijete Audio Styl, pak Audio part nelze smazat, editovat nebo jej vytvořit.

Sestavení Stylu (Assembly) – Přiřazení Zdrojového paternu jednotlivým kanálům

Postup níže navazuje na bod 4 Základního postupu na straně 19. Displej „Assembly“ zobrazuje data jednotlivých kanálů aktuální Sekce, a odkud byla zkopírována (Styl, Sekce a kanál). Pro jednotlivé kanály stiskněte název Stylu, název Sekce nebo název kanálu podle potřeby pro výběr požadované položky.



Poznámka:

(PSR-SX900) Audio part nelze kopírovat z jiného Stylu. Pokud chcete použít určitý Audio part, pak se ujistěte, že jste zvolili odpovídající Audio Styl ještě před vyvoláním displeje Style Creator.

(PSR-SX900) Pokud jako zdroj použijete Audio Styl, pak Audio part nelze nahradit jinými daty.

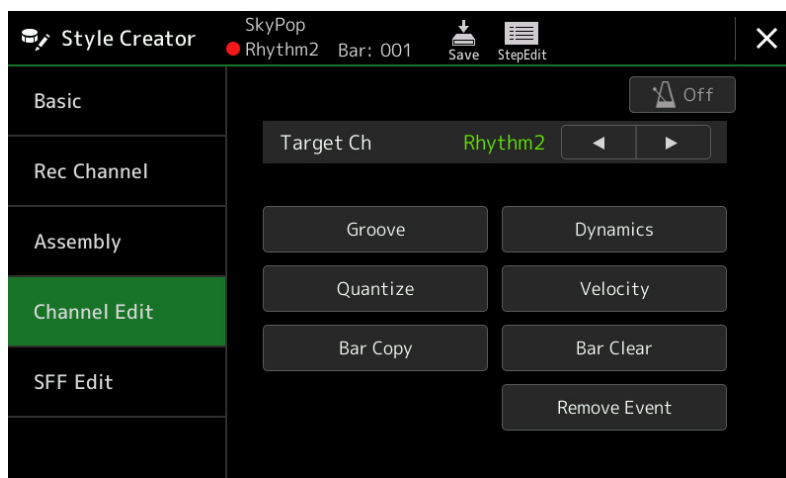
Upozornění

Pokud nastavení neuložíte a změníte Styl nebo nástroj vypnete, provedená nastavení budou ztracena (krok 7, strana 19).

Editování dat kanálu (Channel Edit)

Postup níže navazuje na bod 5 Základního postupu na straně 19. Displej „Channel Edit“ vám umožňuje editovat již nahraná data. Zvolte Cílový kanál a pak editujte požadované parametry.

Po editování požadovaného parametru stiskněte tlačítko [Execute] pro provedení změn pro jednotlivá okna. Pokud je provedení dokončeno, pak se toto tlačítko změní na [Undo], které umožňuje obnovit výchozí data, pokud nejste s úpravou spokojeni. Funkce Undo má pouze jednu úroveň, vrátit lze pouze poslední provedenou operaci.



Poznámka:

(PSR-SX900) Pokud jako zdroj použijete Audio Styl, pak Audio part nelze smazat, editovat nebo jej vytvořit.

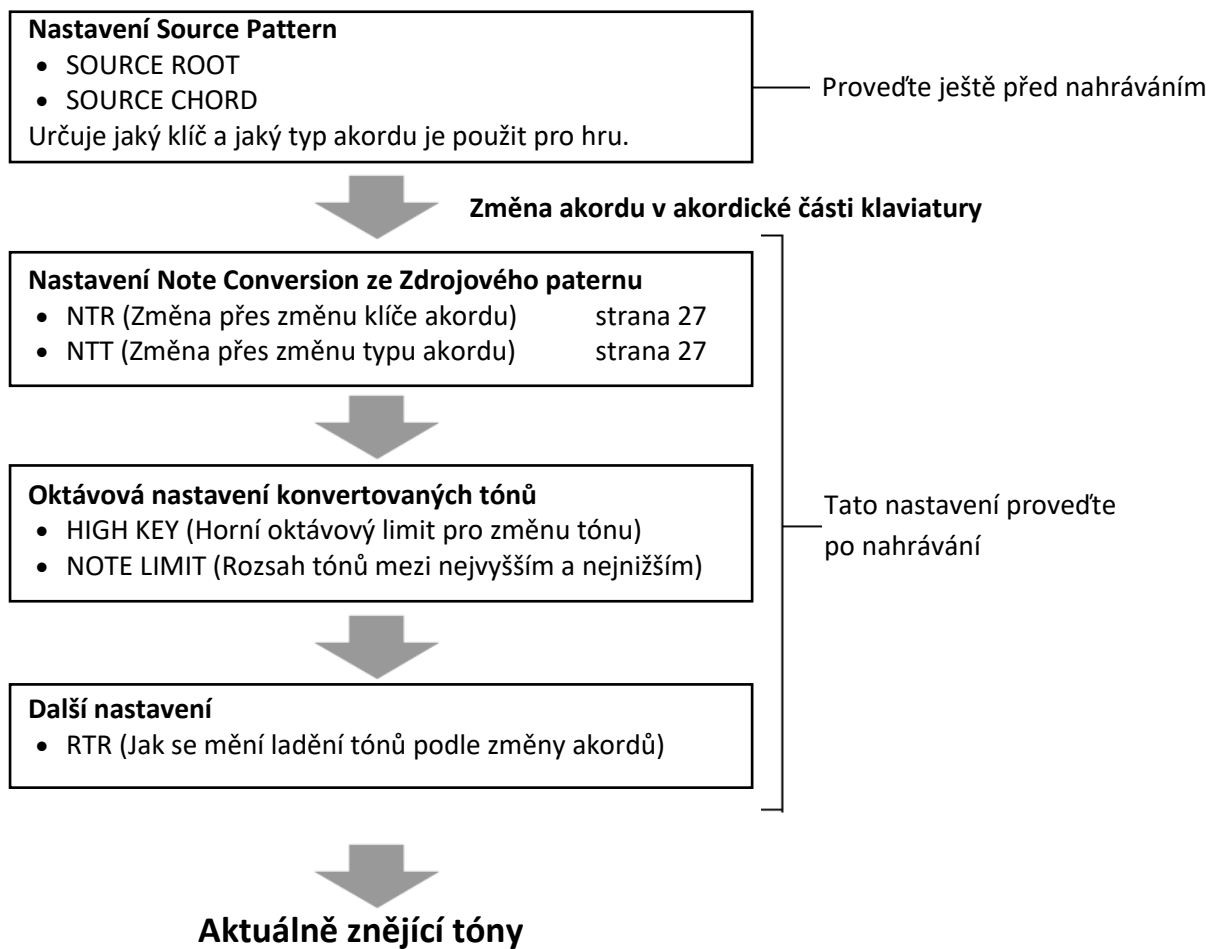
Target Ch Cílový kanál	Určuje, který kanál bude editován. Všechny položky kromě „Groove“ lze aplikovat na zde určený kanál.	
Groove	Umožňuje přidat swing nebo změnit feeling doby provedením jemných posunů v časování Stylu. Nastavení Groove jsou aplikována na všechny kanály zvolené Sekce.	
	Original Beat	Určuje takty, na které bude mít funkce vliv. Jinými slovy, pokud je zvoleno nastavení „8 Beat“, je časování Groove aplikováno na osmé tóny; pokud je nastaveno „12 Beat“, je Groove Timing aplikován na osminové trioly.
	Beat Converter	Aktuálně mění časování taktů (určených výše) na zvolenou hodnotu. Pokud je nastaven Groove Timing na „8 Beat“, a Beat Converter na „12“, všechny osmé tóny v sekci, jsou posunuty do časování osminových triol. Nastavení „16A“ a „16B“, které se objeví, pokud je originální takt nastaven na „12 Beat“, jsou variacemi základního šestnáctinového nastavení.
	Swing	Vytváří feeling „swing“ posunutím časování důrazů v závislosti na parametru „Original Beat“. Pokud je například Original Beat nastaven na „8 Beat“, parametr swing posune selektivně doby 2, 4, 6 a 8 každého taktu. Nastavení „A“ až „E“ produkují různé efekty Swing, nastavení A velmi jemný, zatímco E velmi zřetelný.
	Fine	Vyberte některou z připravených Groove šablon. Nastavení „Push“ provede zahrání několika dob dříve, nastavení „Heavy“ jejich zpoždění. Číselná nastavení (2, 3, 4, 5) určují, kterých dob se nastavení bude týkat. Všechny doby až do určené (s výjimkou první) budou zahrány se zpožděním nebo zrychlením (například 2 a 3 doba, pokud je zvoleno 3). Pro všechna nastavení „A“ vytváří jemný, „B“ střední a „C“ maximální efekt.
Dynamics Dynamika	Provádí změny hlasitosti (důrazu) určitých tónů v přehrávaném Stylu. Tyto změny jsou aplikovány na všechny kanály nebo na vybrané kanály zvolené Sekce.	
	Accent Type	Určuje typ aplikovaného efektu, jinými slovy, které tóny v partu jsou zdůrazněny nastaveními Dynamics.
	Strength	Určuje, jak silně bude zvolený efekt aplikován. Čím vyšší hodnota, tím silnější efekt.
	Expand/Cmp.	Rozšiřuje nebo zužuje rozsah hodnot hlasitosti. Hodnoty přesahující 100% jej rozšiřují, a obráceně.
	Boost/Cut	Zvětšuje nebo zmenšuje hodnoty hlasitosti ve vybrané sekci nebo kanálu. Hodnoty přesahující 100% hlasitost zvyšují, a obráceně.
	Apply To All Channels	Při nastavení „On“ jsou nastavení v tomto displeji aplikována na všechny kanály aktuální Sekce. Při nastavení „Off“ jsou nastavení v tomto displeji aplikována na kanál určený v „Target Ch“ na displeji „Channel Edit“.
Quantize Kvantizace	Stejně jako u MIDI Multi nahrávání (strana 75) s výjimkou dalších dvou parametrů uvedených níže.  Osminky s efektem swing  Šestnáctinky s efektem swing	
Velocity Rychlost	Zvětšuje nebo snižuje hodnoty hlasitosti všech tónů ve vybraném kanálu v závislosti na zde uvedeném procentuálním nastavení.	
Bar Copy Kopírování taktu	Tato funkce umožňuje kopírovat data taktu nebo skupiny taktů do jiného umístění uvnitř zvoleného kanálu.	
	Source Top	Určuje první (Source Top) a poslední (Source Last) takt ve zvolené oblasti ke kopírování.
	Source Last	
Destination	Určuje první takt oblasti určené pro vložení dat.	
Bar Clear	Tato funkce vymaže všechna data ze zvolené oblasti taktů ve zvoleném kanálu.	
Remove Event	Tato funkce umožňuje odstranit určité zvolené události ze zvoleného kanálu.	

Upozornění

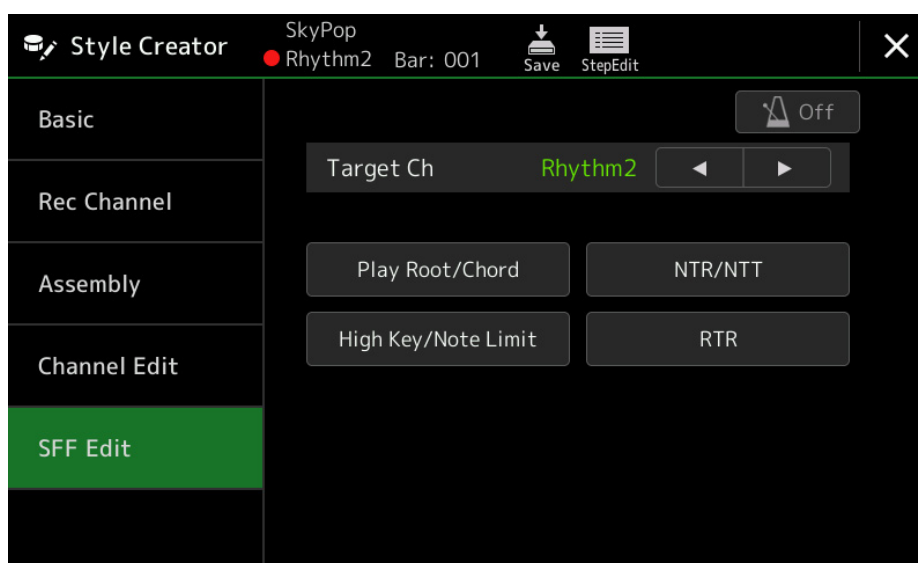
Pokud nastavení neuložíte a změníte Styl nebo nástroj vypnete, provedená nastavení budou ztracena (krok 7, strana 19).

Provádění nastavení Style File formátu (SFF Edit)

Postup níže navazuje na bod 5 Základního postupu na straně 19. SFF (Style File Format) kombinuje veškeré know-how firmy Yamaha o automatickém doprovodu do jediného unifikovaného formátu. Nastavení parametrů SFF určuje, jak jsou originální tóny konvertovány na aktuálně znějící tóny na základě akordu zahráného v doprovodné části klaviatury. Průběh konverze je popsán níže.






Výše uvedené parametry lze nastavit na displeji „SFF Edit“.





Poznámka:

(PSR-SX900) Pokud jako zdroj použijete Audio Styl, pak Audio part nelze smazat, editovat nebo jej vytvořit.

Target Ch (Cílový kanál)	Určuje, který kanál bude editován.	
Source Root/Chord (Zdrojový základ/akord)	<p>Před nahráváním byste měli nastavit tyto parametry, které určují, klíč použitý pro nahrávání Source Pattern do kanálů Bass, Chord, Pad nebo Phrase. Pokud nastavíte „Fm7“, vaše originální nahraná fráze (Source Pattern) bude spuštěn zadáním Fm7 během normální hry. Výchozí nastavení je CM7 (Source Chord Root=C a Source Chord Type=M7). Pokud akord změňte z CM7 na jiný, změní se také tóny akordu a doporučené tóny v závislosti na nově zvoleném typu akordu. Pokud je provedeno „Initialize Style“ na displeji „Basic“, pak je jako výchozí nastavení zvoleno CM7.</p> <p>Hratelné tóny, pokud je Source Root „C“</p>  <p>C = tóny akordu, CR = doporučené tóny</p> <p>Důležité Ujistěte se, že provedete tato nastavení ještě před nahráváním. Pokud provedete změnu nastavení po nahrávání, nebude možné Zdrojový patern zkonvertovat na odpovídající tóny při změně akordu během vaší hry na klaviaturu.</p> <p>Poznámka: Pokud jsou parametry zvoleného kanálu nastaveny na NTR: Root Fixed, NTT: Bypass, and NTT Bass: OFF, pak jsou zde parametry změněny na „Play Root“ a „Play Chord“. V tomto případě, můžete měnit akordy během hry a poslouchat výsledný zvuk ze všech kanálů.</p> <p>Poznámka: To neplatí když je NTR nastaveno na „Guitar“ (kytara).</p>	
NTR/NTT (Note Transposition Rule/ Note Transposition Table)	Tyto parametry určují, jak jsou originální tóny Zdrojového patternu konvertovány v reakci na změnu akordu během normální hry.	
NTR	Určuje relativní pozici základního tónu a akordu, když je konvertován ze zdrojového paternu v reakci na změnu akordu. Viz seznam níže.	
Root Trans (Root Transpose)	<p>Pokud je transponován základní tón, rozdíl v ladění mezi jednotlivými tóny je zachován. Například, tóny C3, E3 a G3 v C, jsou změněny na F3, A3 a C4 v F. Toto nastavení použijte pro kanály s melodií.</p>	 <p>When playing a C major chord. → When playing an F major chord.</p>
Root Fixed	<p>Tón je ponechán co nejbližší původnímu rozsahu tónu. Například tóny C3, E3 a G3 v C se změní na C3, F3 a A3 v F. Toto nastavení použijte pro kanály s akordy.</p>	 <p>When playing a C major chord. → When playing an F major chord.</p>
Guitar	Slouží exklusivně pro transpozici kytarového doprovodu. Tóny jsou transponovány na přibližné akordy zahrané přirozeným prstokladem.	
NTT Typ	Nastavuje transpoziční tabulku, která určuje, jak jsou tóny ve Zdrojovém paternu transponovány podle změny typu akordu.	
	Když je NTR nastaven na „Root Trans“ nebo „Root Fixed“.	
Bypass	Pokud je NTR nastaveno na Root Fixed, použitá tabulka transpozic neprovádí žádné konverze tónů. Pokud je NTR nastaveno na Root Trans, použitá tabulka transpozic pouze konvertuje tóny při zachování relativního ladění mezi tóny.	

NTR/NTT (Note Transposition Rule/ Note Transposition Table)	NTT Typ	Melody	Vhodné pro transpozici melodických linek. Použijte ji pro melodické kanály jako, jsou Phrase 1 a 2.	
		Chord	Vhodné pro transpozici akordických partů. Použijte ji pro kanály Chord 1 a 2, obzvláště pokud obsahují data partů klavíru nebo kytar.	
		Melodic Minor	Pokud je zahrána změna akordu z dur do moll, tato tabulka snižuje třetí interval ve stupnici o půltón. Pokud je zahrána změna akordu z moll do dur, tato tabulka zvyšuje třetí interval ve stupnici o půltón. Ostatní tóny nejsou změněny. Použijte je pro melodické kanály sekcí, jako jsou Intro a Ending.	
		Melodic Minor 5th	Navíc oproti Melodic Minor zde rozšířené a zkrácené akordy ovlivňují i pátý tón ve zdrojovém paternu.	
		Harmonic Minor	Pokud je zahrána změna akordu z dur do moll, tato tabulka snižuje třetí a šestý interval ve stupnici o půltón. Pokud je zahrána změna akordu z moll do dur, tato tabulka zvyšuje třetí a šestý interval ve stupnici o půltón. Ostatní tóny nejsou změněny. Použijte je pro melodické kanály sekcí, jako jsou Intro a Ending.	
		Harmonic Minor 5th	Navíc oproti Harmonic Minor zde rozšířené a zkrácené akordy ovlivňují i pátý tón ve zdrojovém paternu.	
		Natural Minor	Pokud je zahrána změna akordu z dur do moll, tato tabulka snižuje třetí, šestý a sedmý interval ve stupnici o půltón. Pokud je zahrána změna akordu z moll do dur, tato tabulka zvyšuje třetí, šestý a sedmý interval ve stupnici o půltón. Ostatní tóny nejsou změněny. Použijte je pro melodické kanály sekcí, jako jsou Intro a Ending.	
		Natural Minor 5th	Navíc oproti Natural Minor zde rozšířené a zkrácené akordy ovlivňují i pátý tón ve zdrojovém paternu.	
		Dorian	Pokud je zahrána změna akordu z dur do moll, tato tabulka snižuje třetí a sedmý interval ve stupnici o půltón. Pokud je zahrána změna akordu z moll do dur, tato tabulka zvyšuje třetí a sedmý interval ve stupnici o půltón. Ostatní tóny nejsou změněny. Použijte je pro melodické kanály sekcí, jako jsou Intro a Ending.	
		Dorian 5th	Navíc oproti Dorian zde rozšířené a zkrácené akordy ovlivňují i pátý tón ve zdrojovém paternu.	
		Když je NTR nastaven na „Guitar“.		
		All Purpose	Tato tabulka pokrývá oba zvuky hry trsátkem i prsty.	
	Stroke	Vhodné pro hru trsátkem. Některé tóny budou znít jako ztlumené – to je běžné, pokud je na kytaru hráno trsátkem.		
	Arpeggio	Vhodné pro hru prsty. Použitím této tabulky budou čtyř tónová arpeggia znít nádherně.		
	NTT Bass	Kanál pro který je toto nastaveno na „On“ bude přehráván basovým základním tónem, pokud je tento akord rozpoznán nástrojem. Pokud je NTR nastaven na „Guitar“ a tento parametr nastaven na „On“, pak pouze tón, který je přiřazen k base bude přehráván basovým základním tónem.		
NTR/NTT nastavení pro Rytmické kanály Protože rytmické kanály by neměly být ovlivněny změnou akordů, ujistěte se, že jsou parametry nastaveny takto: NTR: Root Fixed NTT: Bypass NTT Bass: Off V tomto případě jsou „Source Root“ a „Source Chord“ změněn na „Play Root“ a „Play Chord“.				

High Key/Note Limit	Tato nastavení upravují oktávu tónů konvertovaných z originálních přes NTR a NTT.	
	High Key	<p>Toto nastavuje nejvyšší klíč (limit upper octave) tónové transpozice pro změnu základního tónu akordu. Všechny vypočítané tóny vyšší než limit jsou transponovány dolů k nejbližší oktávě. Toto nastavení je dostupné pouze pokud je parametr NTR nastaven na „Root Trans“ (strana 27).</p> <p>Příklad – pokud nejvyšší tón je F.</p> <p>Root changes → CM C#M . . . FM F#M . . .</p> <p>Notes played → C3-E3-G3 C#3-E#3-G#3 F3-A3-C4 F#2-A#2-C#3</p> 
Note Limit Low	<p>Toto nastavuje rozsah tónů (nejvyšší a nejnižší) pro nahrávané Rejstříky kanálu Stylu. Rozhodujícími nastaveními rozsahu můžete zajistit, že Rejstříky znějí co nejreálněji – jinak řečeno, neznějí žádné tóny mimo přírodní rozsah (například vysoké basové tóny, nebo hluboké tóny pikoly).</p> <p>Příklad – pokud nejnižší tón je C3 a nejvyšší je D4.</p> <p>Root changes → CM C#M . . . FM . . .</p> <p>Notes played → E3-G3-C4 E#3-G#3-C#4 F3-A3-C4</p> 	
Note Limit High		
RTR (Retrigger Rule)	Tato nastavení určují, zda tóny přestanou znít nebo ne a jak změní ladění v závislosti na změně akordu.	
	Stop	Tóny přestanou znít.
	Pitch Shift	Ladění tónu se ohne bez nového nástupu tak aby odpovídalo typu nového akordu.
	Pitch Shift To Root	Ladění tónu se ohne bez nového nástupu tak aby odpovídalo základnímu tónu nového akordu.
	Retrigger	Tón je znovu spuštěn s novým nástupem a v novém ladění odpovídajícím novému akordu.
	Retrigger To Root	Tón je znovu spuštěn s novým nástupem a podle nového základního tónu akordu. Nicméně, oktáva nového tónu zůstává stejná.

Upozornění

Pokud nastavení neuložíte a změníte Styl nebo nástroj vypnete, provedená nastavení budou ztracena (krok 7, strana 19).

Editování rytmického partu Stylu (Drum Setup)

Postup níže navazuje na bod 5 Základního postupu na straně 19. Rytmické party preset Stylu se skládají z preset Bicí sad, a jednotlivé bicí zvuky jsou přiřazeny jednotlivým tónům. Můžete chtít změnit zvuk a přiřazení tónů, nebo provést více detailní nastavení, jako jsou vyvážení hlasitosti, efekty atd. Funkce Drum Setup umožňuje editovat rytmický part aktuálního Stylu a uložit jej jako originální Styl.

1. Na displeji „Rec Channel“ stiskněte a podržte požadovaný rytmický kanál dokud nezčervená.

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



2. Stiskněte tlačítko [Drum Setup] pro vyvolání displeje „Drum Setup“.
3. Pokud je to nutné, stiskněte tlačítko STYLE CONTROL [START/STOP] pro spuštění přehrávání rytmického partu.
Zahrané zvuky jsou zobrazeny na displeji, což umožňuje kontrolovat editované tóny.
4. Zvolte tóny pro editaci jejich dotykem na displeji.

Poznámka:

Tón můžete také zvolit pomocí klaviatury.

5. Zvolte požadovanou bicí sadu, kategorie a nástroj (v tomto pořadí).
6. Pokud je to nutné, proveďte detailní nastavení.

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

Alt Group	Určuje Alternativní skupinu (Alternate Group). Žádné nástroje ze stejné skupiny nemohou znít současně. Zahráním jakéhokoliv nástroje ze skupiny okamžitě zastaví přehrávání zvuku jiného nástroje ze stejné skupiny. Pokud je nastaveno na 0, nástroje mohou znít spolu.
Reverb	Pro úpravu hloubky reverbu.
Chorus	Pro úpravu hloubky chorusu.
Variation	Pro úpravu hloubky efektu (DSP1). Pokud je parametr „Connection“ nastaven na „Insertion“ na displeji Mixing Console a je zvolen tento rytmický kanál pro přiřazení k partu, je parametr ovlivněn následovně. <ul style="list-style-type: none"> • Pokud je Variation nastaven na 0: Na nástroj není aplikován žádný efekt (Insertion Off). • Pokud je Variation nastaven na 1-127: Na nástroj je aplikován efekt (Insertion On).
Rcv Note Off	Určuje, zda zpráva note-off je přijata nebo ne.
Key Assign	Určuje režim Key Assign. Tento parametr je efektivní pouze, když parametr sady XG „SAME NOTE NUMBER KEY ON ASSIGN“ je nastaven na „INST“. <ul style="list-style-type: none"> • Single: Výsledkem každého dalšího zahrání stejného zvuku je předchozí zvuk ztlumen. • Multi: Každý zvuk normálně plně dozní, i když byl opakovaně zahrán.

7. Stiskněte tlačítko [EXIT] pro zavření displeje „Drum Setup“.

Upozornění

Pokud nastavení neuložíte a změníte Styl nebo nástroj vypnete, provedená nastavení budou ztracena (krok 7, strana 19).

2

Rejstříky











Obsah

Displej Voice Part Setup (Nastavení partu Rejstříku)	32
Nastavení týkající se displeje Voice Selection (Výběr Rejstříku)	34
Typy Rejstříků (vlastnosti)	35
Registrace souborů do záložky Favorite (Oblíbené)	36
Nastavení metronomu	36
Metronom	36
Tap tempo	36
Nastavení týkající se klaviatury/joysticku	37
Nastavení dynamiky úhozu klaviatury	37
Provádění nastavení joysticku	38
Nastavení týkající se keyboardového partu (Voice Setting – Nastavení Rejstříku)	39
Ladění	39
Filtr nastavení Rejstříku	39
Arpeggio	39
Transpozice ladění v půltónech	40
Jemné změny ladění celého nástroje (Master Tune)	41
Výběr nebo vytvoření nové stupnice (Scale Tune)	41
Výběr nebo vytvoření stupnice z přednastavených typů (Main Scale)	42
Vytvoření a použití dočasné stupnice (Sub Scale)	43
Provádění detailních nastavení pro Harmony/Arpeggio	44
Editace Rejstříků (Voice Edit)	46
Editovatelné parametry na displeji Voice Edit	47
Editace varhanních Rejstříků (Voice Edit)	50

Displej Voice Part Setup (Nastavení partu Rejstříku)

Displej Voice Part Setup lze vyvolat stiskem [MENU] → [Voice Part Setup], a nabízí snadno pochopitelnou indikaci aktuálních nastavení pro jednotlivé keyboardové party, a umožňuje provádět důležitá nastavení pro Rejstříky, včetně EQ a efektů.




①	Voice Rejstřík	<p>Indikuje aktuálně zvolený Rejstřík a stav zapnutí partu. Dotykem názvu Rejstříku vyvoláte displej Voice Selection pro odpovídající part. Dotykem ikony Partu jej zapnete/vypnete.</p> <p>Když je zvolen varhanní rejstřík, můžete vyvolat displej Voice Edit (strana 50) stiskem zde zobrazené ikony  (Organ Flutes)</p> <p>Pokud je zvolen Super Articulation (S.Art) Rejstřík, objeví se následující ikony, značící kdy jsou efekty dostupné a jak je použít.</p> <p> Posuňte joystick nahoru.</p> <p> Posuňte joystick horizontálně pro ohnutí ladění. Pokud je stisknuto více kláves, je ohnuto ladění pouze jednoho tónu.</p> <p> Opakovaně stiskněte jakoukoliv klávesu pro přepínání mezi zvuky (waveformy).</p> <p> Hraje na klaviaturu stylem legato.</p> <p> Zatímco držíte stisknutou klávesu, stiskněte další a uvolněte ji pro hru trilků.</p> <p> Zahrajte silně.</p> <p> Zahrajte silně, zatímco posunete joystick nahoru.</p> <p> Sešlápněte nožní pedál připojený ke konektoru FOOT PEDAL [2] (*).</p> <p> Zahrajte silně, zatímco sešlápněte nožní pedál připojený ke konektoru FOOT PEDAL [2] (*).</p> <p>* Ikona je taková, protože je nožní pedál připojený ke konektoru FOOT PEDAL [2] přiřazen k funkci „Articulation 1“ ve výchozím nastavení. Použitím programovatelných tlačítek nebo tlačítka [ROTARY SP/ASSIGNABLE] ke kterým je přiřazena stejná funkce bude mít stejný efekt.</p>
②	Mono/Poly Octave EQ Pan Volume	<p>Určuje, zda je Rejstřík hrán monofonně nebo stereofonně.</p> <p>Určuje rozsah změn ladění v oktávách, dvě oktávy nahoru nebo dolů pro jednotlivé keyboardové party.</p> <p>Zobrazuje nastavení EQ upravené na displeji Mixer (strana 103). Dotykem vyvoláte displej Mixer.</p> <p>Upravuje stereo pozici (pan) nebo hlasitost jednotlivých partů. Tato nastavení odpovídají nastavením na displej Mixer (strana 107).</p>
③	Insertion Effect	Zobrazuje aktuální typ Insertion efektu pro part stav zapnutí/vypnutí efektu. Dotykem „On“ nebo „Off“ efekt zapnete nebo vypnete. Dotykem jiné oblasti displeje vyvoláte displej Insertion Effect settings (strana 106) odpovídajícího partu.
④	Effect Depth (Ins/Ch/Rev)	Zobrazuje hloubku Insertion efektu, Chorusu a Reverbu pro part, který lze nastavit na displeji Mixer (strana 105, 107). Dotykem zde vyvoláte stránku Effect displeje Mixer.

Uložení nastavení partu Rejstříku

Pokud chcete uložit nastavení z displeje Voice Part Setup, použijte Registrační paměť. Stiskněte tlačítko [MEMORY] v sekci REGISTRATION MEMORY, pak zaškrtněte „Voice“ a stiskněte jedno z tlačítek REGISTRATION MEMORY [1] – [8] pro uložení nastavení Rejstříku.

Nastavení týkající se displeje Voice Selection (Výběr Rejstříku)

Na vyskakujícím okně vyvolaném dotykem ikony  (Menu) na displeji Voice Selection můžete provádět následující nastavení.

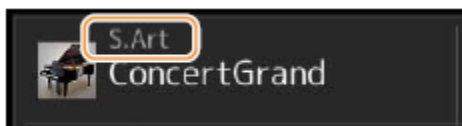
Category Kategorie	Určuje, jak je otevřena strana Voice category, když je zvolena kategorie Rejstříku. <ul style="list-style-type: none">• Open & Select: Otevře stránku s posledním zvoleným Rejstříkem v automaticky zvolené kategorii Rejstříků.• Open Only: Otevře stránku s posledním zvoleným Rejstříkem.
Voice Number Číslo Rejstříku	Určuje, zda jsou nebo nejsou banky Rejstříků a čísla zobrazena na displeji Voice Selection. To je užitečné, když chcete zkontrolovat, která čísla bank MSB/LSB a číslo programové změny musíte zadat, když chcete zvolit Rejstřík z externího MIDI zařízení. Poznámka: Zde zobrazovaná čísla začínají od „1“, ale čísla změny programu jsou o jedna menší, protože tento systém začíná od „0“.


Poznámka:

Menu [Voice Edit], [Mixer] a [Voice Setting] jsou stejná jako ta na displeji Menu vyvolaném tlačítkem [MENU].

Typy Rejstříků (vlastnosti)

Určující vlastnosti jednotlivých typů Rejstříků a výhody jejich použití jsou popsány níže. Popis jednotlivých typů Rejstříků najdete v Seznamu Rejstříků v souboru Seznam dat na webových stránkách. Pouze Rejstříky označené pomocí „*“ jsou zobrazeny vlevo nad názvem Rejstříku na displeji Voice Selection.




S.Art (Super Articulation)*	Tyto Rejstříky nabízejí mnoho výhod díky skvělé hratelnosti a ovládnutí výrazu v reálném čase. Například, u saxofonového Rejstříku, když hrajete C a pak D legato, uslyšíte, jak se tón velmi hladce změní, tak jako by to zahrál saxofonista na jeden nádech. Podobně u Rejstříku Concert Guitar a silné hře D, bude tón znít, jako když na něj udeříte, aniž je na něj zahráno znovu. V závislosti, jak hrajete, jsou vytvářeny i další efekty například „shaking“ či zvuky při dýchání u trumpet, zvuky prstů u kytar atd.
Live	Tyto vzorky akustických nástrojů jsou nahrávány stereo, aby vytvářely plně autentický, bohatý zvuk – plný atmosféry a prostoru.
Cool	Tyto Rejstříky zachycují dynamickou strukturu a jemné nuance elektrických nástrojů – díky velké kapacitě paměti a vysoce pokročilému programování.
Sweet	Tyto zvuky akustických nástrojů také těží ze špičkové technologie Yamaha a nabízejí jemné detaily a přirozený zvuk.
Drums	Jednotlivým klávesám jsou přiřazeny zvuky bicích a perkusních nástrojů a umožňují je tak hrát z klaviatury. Informace o tom, který zvuk je přiřazen které klávese najdete v kapitole „Drum/SFX Kit List“ v souboru Seznam dat, který můžete stáhnout z internetu.
SFX	Jednotlivým klávesám jsou přiřazeny zvuky různých speciálních efektů a umožňují je tak hrát z klaviatury. Informace o tom, který zvuk je přiřazen které klávese najdete v kapitole „Drum/SFX Kit List“ v souboru Seznam dat, který můžete stáhnout z internetu.
Live Drums	Tyto vysoce kvalitní zvuky bicích nástrojů plně využívají výhod Stereo samplingu a Dynamic samplingu.
Live SFX	Tyto vysoce kvalitní efektové zvuky a zvuky perkusních nástrojů plně využívají výhod Stereo samplingu a Dynamic samplingu.
Organ Flutes*	Tento autentický Rejstřík umožňuje použít sadu zvuků pro nastavení různých délek píšťal a vytvořit si tak svoji vlastní sadu varhanních zvuků. Detaily na straně 20.
MegaVoice*	Tyto Rejstříky speciálně využívají změny rychlosti. Každý rozsah rychlosti (tedy síly s jakou hrajete) má zcela jiný zvuk. Například, kytarový MegaVoice zahrnuje zvuky mnoha různých technik hry. U běžných nástrojů je možné tyto zvuky vyvolat pouze přes MIDI a hrát je v kombinaci, aby bylo možné dosáhnout požadovaného efektu. Zde je možné hrát díky MegaVoice Rejstříkům, lze hrát přesvědčivý part kytary pouze díky změnám rychlosti jediného Rejstříku. Díky přirozené komplexnosti těchto Rejstříků a nutnosti přesné rychlosti, nejsou určeny pro hru z klaviatury. Nicméně jsou velmi užitečné pro vytváření MIDI dat – především, když se snažíte vyhnout použití mnoha různých Rejstříků pro jeden part. Poznámka: Pro nalezení a vyvolání adresáře „MegaVoice“, stiskněte ikonu  (Up) vpravo dole na displej Voice Selection (pokud je zvolen Preset) a pak zvolte stranu 2.

Poznámka:

MegaVoice Rejstříky nejsou kompatibilní s jinými nástroji. Proto všechny Skladby a Styly vytvořené s těmito Rejstříky nebudou na jiných nástrojích, které tyto Rejstříky nemají, znít správně.

MegaVoice Rejstříky znějí odlišně v závislosti na místě klaviatury, síle, úhzu atd. Proto, pokud zapnete tlačítko [HARMONY/ARPEGGIO], změníte nastavení transpozice nebo parametry sady Rejstříků, výsledkem mohou být nečekané a nechtěné zvuky.

Poznámka:

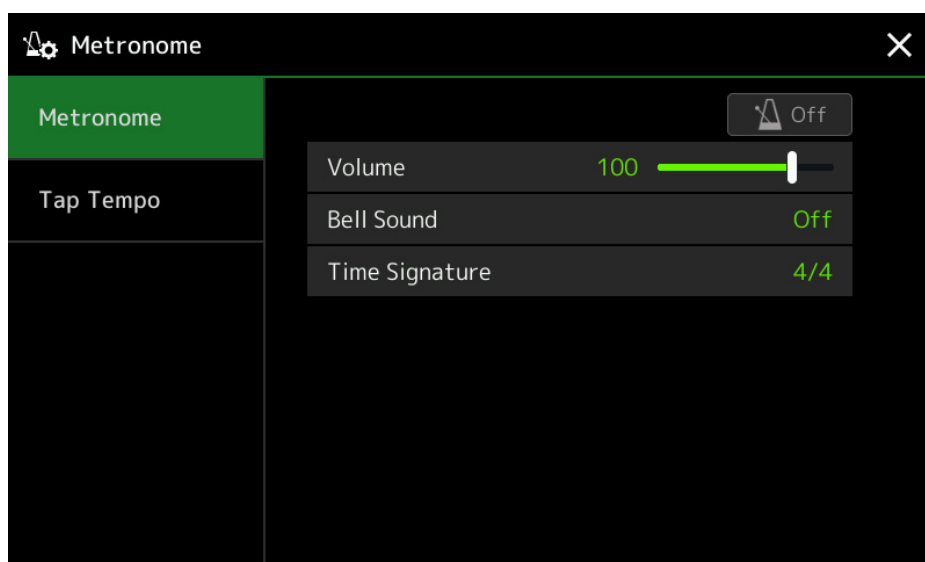
Pro nalezení a vyvolání adresáře „Legacy“, stiskněte ikonu  (Up) vpravo dole na displej Voice Selection (pokud je zvolen Preset) a pak zvolte stranu 2. Tento adresář obsahuje rejstříky předchozích modelů Yamaha kláves pro kompatibilitu se staršími modely.

Registrace souborů do záložky Favorite (Oblíbené)

Postup registrace vašich oblíbených přednastavených Rejstříků do záložky Favorite (Oblíbené) je stejný jako u Stylů. Postup naleznete na straně 7.

Nastavení metronomu

Nastavení metronomu a vyťukání tempa (Tap Tempo) můžete provádět na displeji vyvolaném takto: [MENU] → [Metronome].



Metronom

On/Off	Zapíná a vypíná metronom.
Volume	Určuje úroveň hlasitosti metronomu.
Sound	Určuje, zda na začátku každého taktu zazní zvuk zvonce.
Time Signature	Určuje takt zvuku metronomu.

Tap Tempo

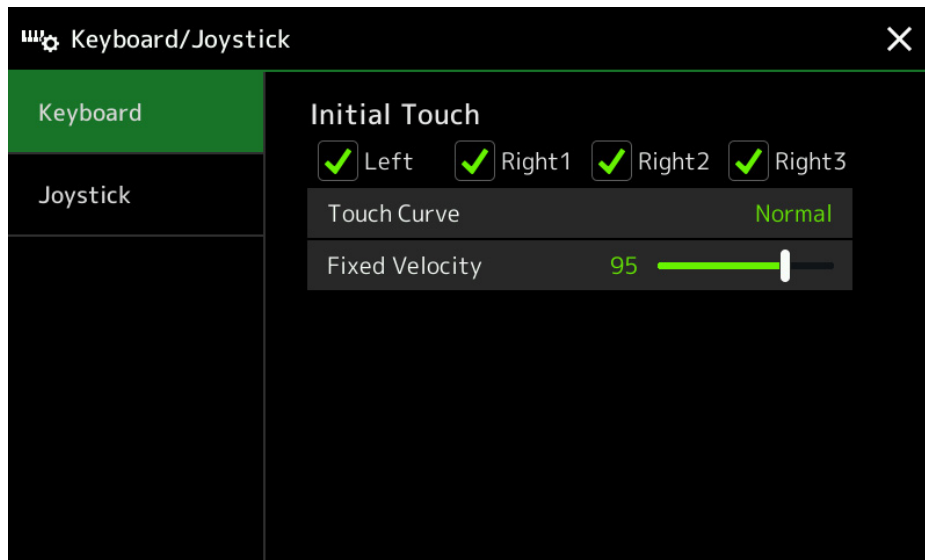
Volume	Určuje úroveň hlasitosti zvuku vytvořeného stiskem tlačítka [RESET/TAP TEMPO].
Sound	Volí perkusní nástroj zvuku vytvořeného stiskem tlačítka [RESET/TAP TEMPO].
Style Section Reset	Určuje, zda „resetovat“ pozici přehrávání Stylu, pokud je stisknuto tlačítko [RESET/TAP TEMPO] během přehrávání Stylu.

Nastavení týkající se klaviatury/joysticku

Nastavení dynamiky úhozu klaviatury

Citlivost úhozu určuje, jak zvuk reaguje na sílu vaší hry. Nastavení typu odezvy na úhoz je společné pro všechny Rejstříky.

Nastavení můžete provádět na displeji vyvolaném takto: [MENU] → [Keyboard/Joystick] → [Keyboard].



Poznámka:

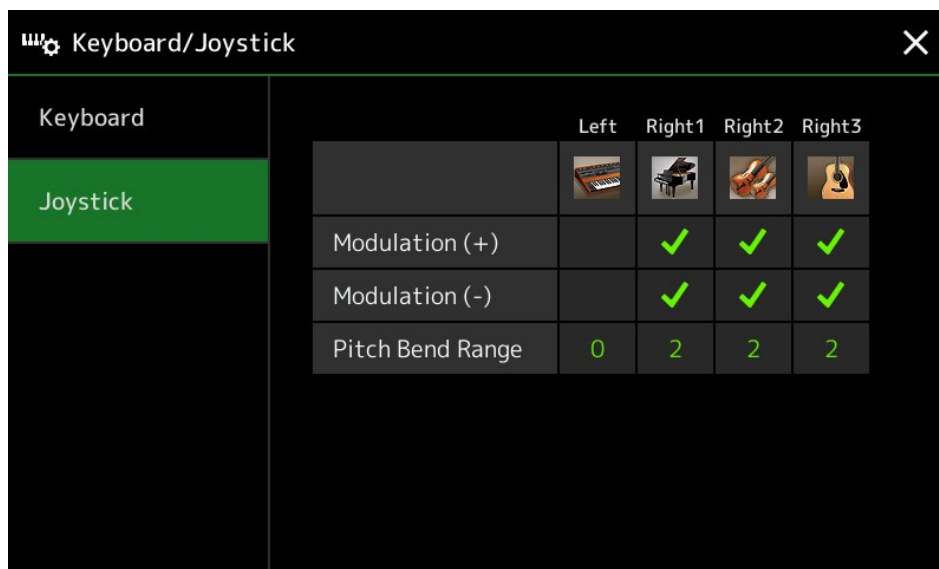
Některé Rejstříky jsou úmyslně vytvořeny bez vlivu citlivosti úhozu, tak aby emulovali reálné charakteristiky aktuálního nástroje (například, běžné varhany, které nemají citlivost úhozu).

Initial Touch

Touch Curve	<p>Určuje typ citlivosti úhozu. Ujistěte se, že zaškrtnete boxy pro volbu u požadovaných keyboardových partů.</p> <p>Normal: Standardní typ úhozu.</p> <p>Soft 1: Produkuje vysokou hlasitost i při běžném úhozu.</p> <p>Soft 2: Produkuje relativně vysokou hlasitost i při jemném úhozu. Nejlepší pro hráče s velmi jemným úhozem.</p> <p>Hard 1: Vyžaduje středně silný úhoz pro vygenerování hlasitějšího zvuku.</p> <p>Hard 2: Vyžaduje silný úhoz pro vygenerování hlasitějšího zvuku. Nejlepší pro hráče se silným úhozem.</p>
Fixed Velocity	<p>Určuje pevnou úroveň hlasitosti, když je citlivost vypnuta. Hlasitost keyboardového partu bez zaškrtnutého boxu pro volbu bude pevná bez ohledu na sílu vaší hry.</p>

Provádění nastavení joysticku

Můžete nastavit, zda budou nebo nebudou efekty ovládané pomocí joysticku aplikovány nezávisle na jednotlivé keyboardové party. Nastavení můžete provádět na displeji vyvolaném takto: [MENU] → [Keyboard/Joystick] → [Joystick].



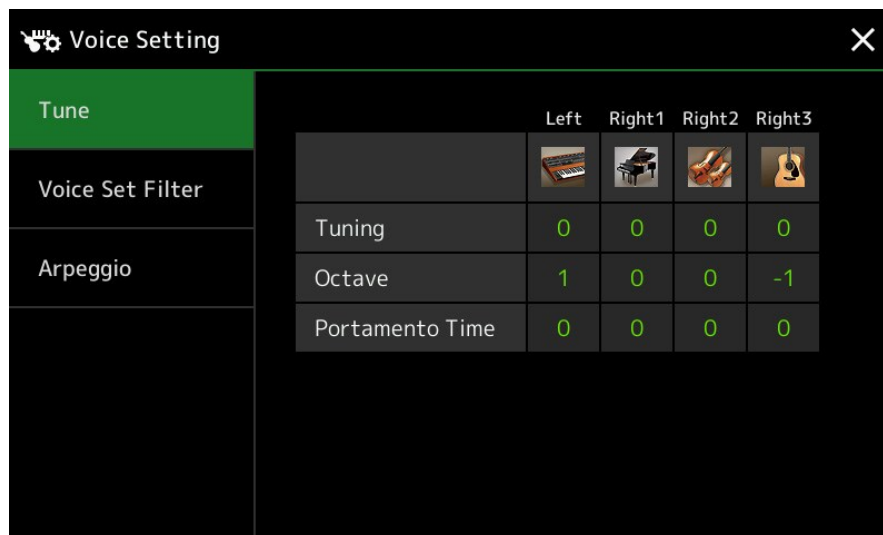
Modulation (+), (-)	Určuje keyboardové party, na které bude efekt modulace aplikován, když pohnete joystickem vertikálně. Zaškrtněte boxy u požadovaných partů.
Pitch Bend Range	Určuje rozsah ohýbání tónů pro jednotlivé keyboardové party, které jsou ovlivněny pohybem joysticku horizontálně. Rozsah nastavení je od „0“ do „12“, kde každý krok odpovídá jednomu půltónu.

Nastavení týkající se keyboardového partu (Voice Setting)

Tato kapitola popisuje nastavení keyboardových partů a další nastavení týkající se Rejstříku, která lze provádět na displeji vyvolaném takto: [MENU] → [Voice Setting].

Poznámka:

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



Tune - Ladění

Tuning	Určuje ladění jednotlivých keyboardových partů.
Octave	Určuje rozsah změny ladění v oktávách jednotlivých keyboardových partů. Rozsah je + dvě oktávy až -2 oktávy.
Portamento Time	Portamento je funkce vytvářející jemné přechody ladění mezi prvním a následujícím tónem. Tento parametr nastavuje dobu přechodu. Vyšší nastavení prodlužuje čas. Nastavení „0“ znamená vypnutí efektu. Tento parametr je dostupný, pokud je keyboardový part nastaven na „Mono“ (strana 47).

Voice Set Filter – Filtr nastavení Rejstříku

Každý Rejstřík je provázán na výchozí nastavení parametrů Voice Set, které odpovídá nastavením na displeji Voice Edit (strana 46) pro všechny Rejstříky kromě varhanních. Ačkoliv jsou tato nastavení automaticky vyvolána při výběru Rejstříku, můžete tuto funkci také vypnout. Například, pokud chcete změnit Rejstřík, ale chcete zachovat stejný Harmony efekt, odstraňte zaškrtnutí boxu u položky „Keyboard Harmony/Arpeggio“.

Arpeggio

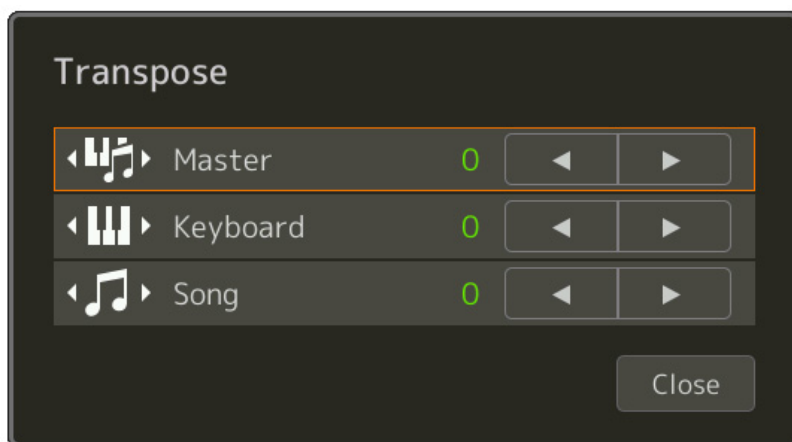
Arpeggio

Quantize	Určuje časování funkce Arpeggio Quantize. Přehrávání Arpeggia je synchronizováno s přehráváním Stylu nebo Skladby a všechny jemné nepřesnosti jsou opravovány.
Hold	Zapíná nebo vypíná funkci Arpeggio Hold. Pokud je nastaveno na „On“, stisknutí tlačítka [HARMONY/ARPEGGIO] způsobí, že přehrávání Arpeggia bude pokračovat, i když byla klávesa uvolněna. Pro zastavení přehrávání Arpeggia stiskněte znovu tlačítko [HARMONY/ ARPEGGIO].

Transpozice ladění v půltónech

Můžete transponovat ladění celého nástroje (zvuku klaviatury, přehrávání Stylu, přehrávání MIDI Skladby atd.) v půltónových krocích.

Tato nastavení lze provádět na displeji vyvolaném takto: [MENU] → [Transpose].



Master	Transponuje ladění celkového zvuku nástroje, kromě Audio Skladby a zvuku vstupujícího přes mikrofonní nebo AUX IN konektor.
Keyboard	Transponuje ladění klaviatury včetně základního tónu akordu pro spouštění přehrávání Styly.
Song	Transponuje ladění MIDI Skladby.

Poznámka:

Transponovat ladění můžete také pomocí tlačítek TRANSPOSE [-]/[+].

Poznámka:

Ladění Audio Skladby lze upravovat pomocí funkce Pitch Shift. Detaily viz Uživatelský manuál.

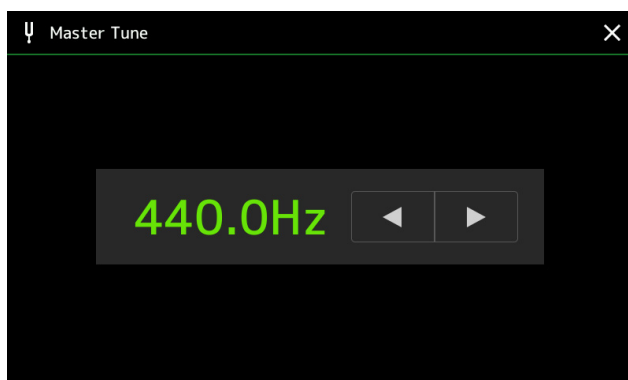
Poznámka:

Transpozice není aplikována na Rejstříky Bicích sad a SFX sad.

Jemné změny ladění celého nástroje (Master Tune)

Můžete jemně upravit ladění celého nástroje po 0,2 Hz krocích - to je užitečné, pokud hrajete na PSR-SX900/SX700 spolu s jiným nástrojem nebo hudbou z CD přehrávače. Uvědomte si prosím, že funkce Master Tune nemá vliv na Rejstříky Bicích sad a SFX sad a také na Audio Skladby.

Tato nastavení lze provádět na displeji vyvolaném takto: [MENU] → [Master Tune].



Pro obnovení výchozího nastavení ladění (440,0 Hz) stiskněte a na chvíli podržte hodnotu nastavení.

Výběr nebo vytvoření nové stupnice (Scale Tune)

Můžete změnit stupnic ladění nástroje tak, aby vyhovovala hudbě, kterou chcete hrát. Tato nastavení lze provádět na displeji vyvolaném takto: [MENU] → [Scale Tune].

Existují dva způsoby, jak změnit stupnici: Main Scale (Hlavní stupnice) a Sub Scale (Podstupnice)

- **Main Scale**

Nastavuje základní stupnic nástroje. Můžete zvolit z již existujících typů stupnic nebo ji upravit manuálně. Nastavení lze uložit a vyvolat pomocí funkce Registrační paměti.

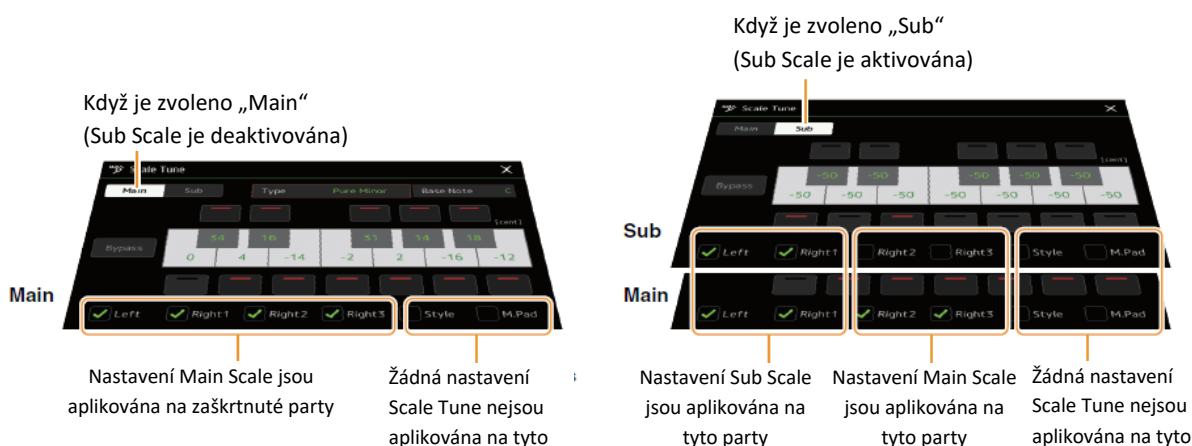
- **Sub Scale**

Dočasně mění stupnici, pouze pokud je Sub Scale aktivní (tzn. zvolená na displeji Scale Tune). To vám umožňuje dočasně provést nastavení Scale Tune (které se liší od nastavení Main Scale) pro požadované party.

Toto nastavení má prioritu před nastavením Main Scale, s ohledem na zaškrtnuté boxy pro jednotlivé party (viz níže). Nastavení můžete ručně změnit, ale nelze jej uložit.

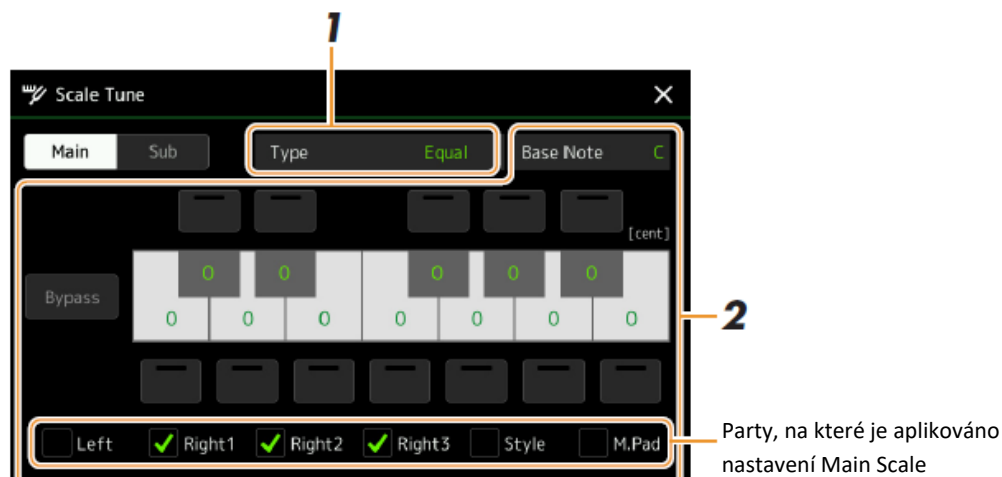
Aktivovat nebo deaktivovat Sub Scale můžete dotykem „Main/Sub“ na displeji, nebo použitím funkce „Scale Tune Quick Setting“, kterou lze přiřadit programovatelným tlačítkům nebo nožnímu pedálu (strana 116).

Která nastavení jsou aplikována na jednotlivé party, závisí na zaškrtnutých boxech na displeji, viz příklad níže.



Výběr nebo vytvoření nové stupnice z přednastavených typů (Main Scale)

Můžete zvolit různé stupnice pro hru ze speciálně vytvořených pro specifická historická období nebo hudební žánry.



1. Zvolte požadovaný typ Stupnice.

Type (Typ)	<p>Equal: Jedna oktáva je rozdělena na dvanáct stejných intervalů, s každým půlkrokem rovnoměrně rozloženým. Momentálně nejpoužívanější klavírní stupnice.</p> <p>Pure Major, Pure Minor: Založená na přírodních harmonických tónech, především pro trioly. Nejlépe se hodí pro současné vokální harmonie – chóry a zpěvy a capella.</p> <p>Pythagorean: Tato stupnice, vymyšlená Pythagorem, řeckým filosofem, je založena na intervalech přesných pětín, které tvoří jednu oktávu. Třetí v tomto ladění je lehce nestabilní, ale čtvrtý a pátý jsou vhodné pro sóla.</p> <p>Mean-Tone: Tato stupnice vychází s Pythagorovy, tak že třetí interval je více „vyladěn“. Tato stupnice byla populární od 16 do 18století, a byla používána kromě jiných i Händelem.</p> <p>Werckmeister, Kirnberger: Tyto stupnice různě kombinují stupnice Pythagorovu a středního tónu. S těmito stupnicemi variace mění pocit a dojem Skladby. Byly nejpoužívanější v éře Bacha Beethovena. Nyní jsou nejčastěji používány k reprodukci hudby této doby na cembalu.</p> <p>Arabic1, Arabic2: Použijte tyto stupnice pro hru arabské hudby.</p>
------------	---

2. Podle potřeby změňte následující nastavení

Base Note (Basový tón)	Určuje základní notu pro každou stupnici. Pokud je tato nota změněna, dojde k transpozici celé stupnice, ale zachován originální rozložení mezi tóny.
Tune (Ladění)	Dotykem zvolte požadovaný tón, který chcete ladit, a ladte ho v centových krocích. Boxy nahoře a dole na straně u jednotlivých kláves určují, zda je nastavení ladění aplikováno na tón nebo ne. Pokud je nastavení jiné než „0“, pak je můžete dotykem zapnout nebo vypnout. Pokud tento parametr editujete, pak se vedle „Type“ v kroku 1 objeví nápis „(Edited)“.
Bypass	Zapnutím dočasně znemožníte nastavení Scale Tune. To vám umožní poslech pro porovnání.
Part select (Výběr partu)	Zaškrtněte pro part, na který je aplikováno nastavení Main Scale.

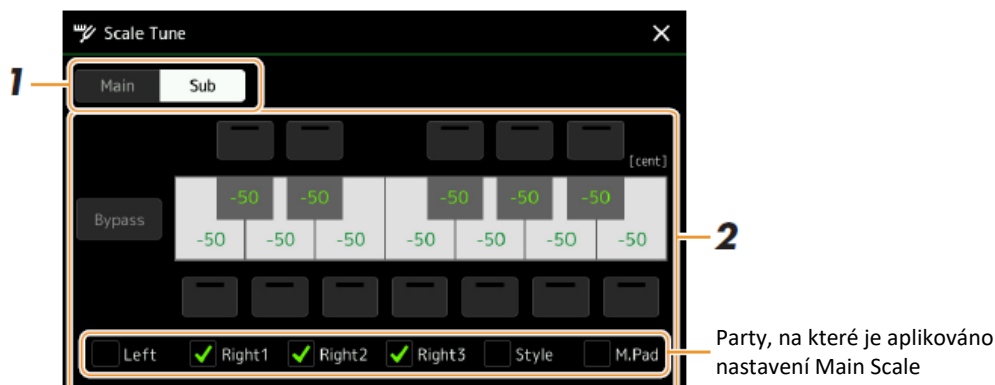
Uložení nastavení Scale Tune (Main Scale):

Pokud chcete uložit nastavení Scale Tune (Main Scale), použijte Registrační paměť. V sekci REGISTRATION MEMORY stiskněte tlačítko [MEMORY], pak zaškrtněte „Scale Tune“ a stiskněte jedno z tlačítek REGISTRATION MEMORY [1] – [8] pro uložení Scale Tune nastavení.

Vytvoření a použití dočasné stupnice (Sub Scale)

Můžete stupnici dočasně upravit pomocí funkce Sub Scale. Toto nastavení, pokud je provedeno, má prioritu před nastavením Main Scale. Nastavení je efektivní pouze, pokud je funkce Sub Scale aktivována (tzn. na displeji Scale Tune je zvoleno „Sub“).

1. Na displeji Scale Tune stiskněte tlačítko [Sub] pro výběr Sub Scale nastavení.



Sub Scale nastavení je aplikováno na zaškrtnuté party na spodu displeje.

I když je zvoleno Sub Scale, je aplikováno nastavení Main Scale na party, které nejsou zaškrtnuté na spodu displeje Sub Scale, ale jsou zaškrtnuty na displeji Main Scale.

2. Změňte následující nastavení

Tune (Ladění)	Dotykem boxů nahoře nebo dole u zobrazení klaviatury vám jednoduše umožňuje snížit ladění požadovaného tónu o 50 centů. Zapnutím nebo vypnutím boxů určíte, zda je nebo není nastavení aplikováno na požadovaný tón. Dotykem zvolte požadovaný tón, který chcete ladit, a ladte ho v centových krocích.
Bypass	Zapnutím dočasně znemožníte nastavení Scale Tune. To vám umožní poslech pro porovnání.
Part select (Výběr partu)	Zaškrtněte pro part, na který je aplikováno nastavení Sub Scale.

3. Pro zastavení používání Sub Scale nastavení se dotkněte tlačítka [Main] na displeji Scale Tune.

Sub Scale nastavení je deaktivováno a všechna nastavení Sub Scale jsou resetována na výchozí hodnoty.

Poznámka:

Sub Scale nastavení je deaktivováno a všechna nastavení Sub Scale jsou resetována i po vypnutí nástroje.

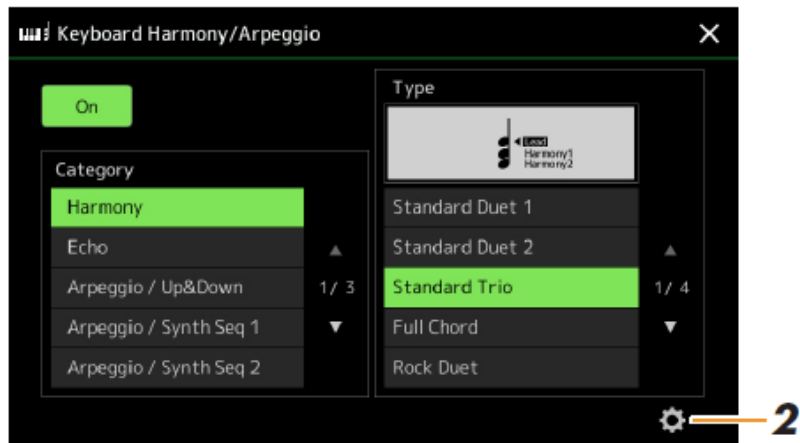
Poznámka:

Aktivovat nebo deaktivovat Sub Scale můžete také použitím funkce „Scale Tune Quick Setting“, kterou lze přiřadit programovatelným tlačítkům nebo nožnímu pedálu (strana 116).

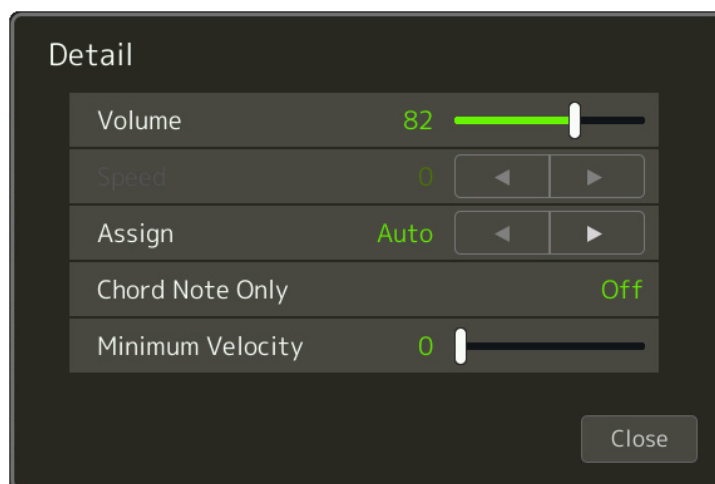
Provádění detailních nastavení pro Harmony/Arpeggio

Můžete provádět různá nastavení pro funkce Keyboard Harmony a Arpeggio, včetně úpravy úrovně hlasitosti. Tato nastavení lze provádět na displeji vyvolaném takto: [MENU] → [Kbd Harmony/Arp].

1. Zvolte požadovanou kategorii a typ Harmony/Arpeggio.



2. Dotkněte se ikony (Setting) pro vyvolání okna s detailními nastaveními.



3. Proveďte různá požadovaná nastavení pro Harmony/Arpeggio.

Kdykoliv je zvolen jeden z typů Arpeggia, pak lze nastavit pouze parametry označené „*“ níže. Pokud je zvolen typ „Multi Assign“ v kategorii Arpeggio, žádný z níže uvedených parametrů není dostupný.

Volume* (Hlasitost)	Určuje úroveň hlasitosti tónů generovaných funkcí Harmony/Arpeggio. Poznámka: Pokud používáte některé typy rejstříků, jako jsou varhanní, u kterých je „Touch Sensitivity Depth“ nastaven na 0 na displeji Voice Edit (strana 47), hlasitost se nezmění.
Speed (Rychlost)	Dostupný pouze pro kategorii „Echo“ (Echo, Tremolo nebo Trill). Určuje rychlost těchto efektů.

<p>Assign* (Přiřazení)</p>	<p>Umožňuje určit keyboardový part, ke kterému je efekt přiřazen.</p> <p>AUTO: Aplikuje efekt na part (Right 1-3), který je zapnut (Part „On“). Pokud je zvolena kategorie Harmony/Echo a mají party tuto prioritu: Right 1, Right 2, Right 3.</p> <p>MULTI: Tento parametr je dostupný, pokud je zvolena kategorie Harmony/Echo. Pokud je zapnuto více partů, pak tón zahráný klaviaturou zní v Right 1 a harmonie (efekt) jsou rozděleny mezi Right 1 a ostatní party. Pokud je zapnutý pouze jeden part, pak tón i efekt zní v tomto partu.</p> <p>Right 1, Right 2, Right 3: Aplikuje efekt na zvolený part (Right 1, Right 2 nebo Right 3).</p>
<p>Chord Note Only (Pouze tóny akordu)</p>	<p>Dostupný pouze pro kategorii „Harmony“. Pokud je zapnut („On“), je efekt aplikován pouze na tóny (hrané v pravé části klaviatury) náležející akordům hraným v levé akordické části klaviatury.</p>
<p>Touch Limit (Limit síly úhozu)</p>	<p>Určuje nejnižší úroveň síly hry, za které znít zvuk harmony, echo, tremolo nebo trill. To umožňuje selektivně aplikovat efekt Harmony pouze silou vaší hry a vytvářet tak harmonické akcenty v melodii. Harmony, echo, tremolo nebo trill efekt je aplikován, pouze pokud hrajete klávesu silněji než jak je nastavena hranice.</p>

Poznámka:

Nastavení pro funkci Kvantizace Arpeggia a Arpeggio Hold lze provést na displeji vyvolaném pomocí [MENU] → [Voice Setting] → [Arpeggio] (strana 39).

Editace Rejstříků (Voice Edit)

Funkce Voice Edit vám umožňuje vytvářet vaše vlastní Rejstříky editováním některých parametrů existujících Rejstříků. Jakmile Rejstřík vytvoříte, můžete jej uložit jako soubor do interní paměti (User disk) nebo na externí zařízení pro budoucí použití.

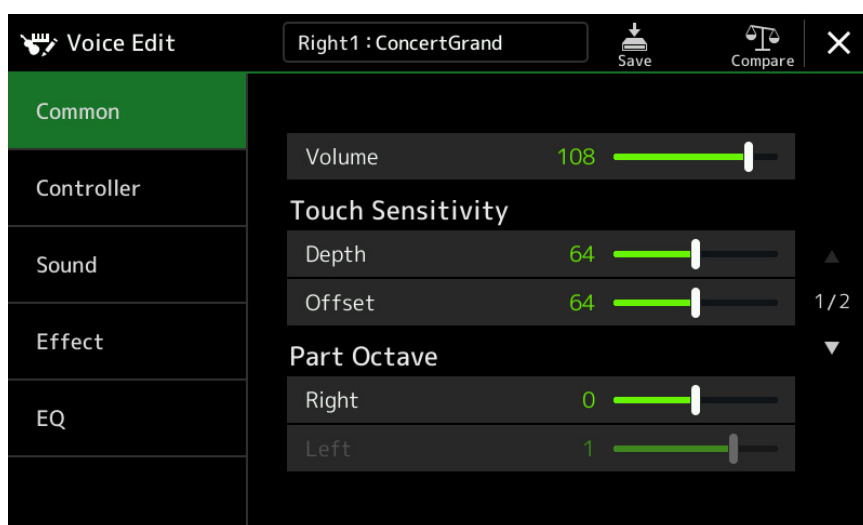
Tato kapitola popisuje editování Rejstříků jiných než varhanních, protože postup jejich editace se liší. Postup editování varhanních rejstříků najdete na straně 50.


1. Zvolte požadovaný Rejstřík (jiný než varhanní).
2. Na displeji Voice Selection se dotkněte se ikony  (Menu), pak [Voice Edit] pro vyvolání displeje Voice Edit.

Poznámka:

Displej lze také vyvolat takto: [MENU] → [Voice Edit].

3. Zvolte požadovaný parametr, pak editujte hodnotu.
Informace o editovatelných parametrech najdete na stranách 47-49.



Opakovaným stiskem ikony  (Compare) si můžete porovnat původní (neupravený) a editovaný zvuk Rejstříku.

4. Stiskněte  (Save) pro uložení upraveného Rejstříku.

Upozornění:

Nastavení budou ztracena, pokud zvolíte jiný Rejstřík nebo nástroj vypnete, aniž byste provedli jeho uložení.

Poznámka:

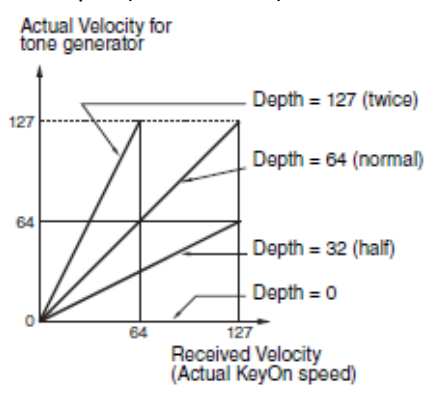
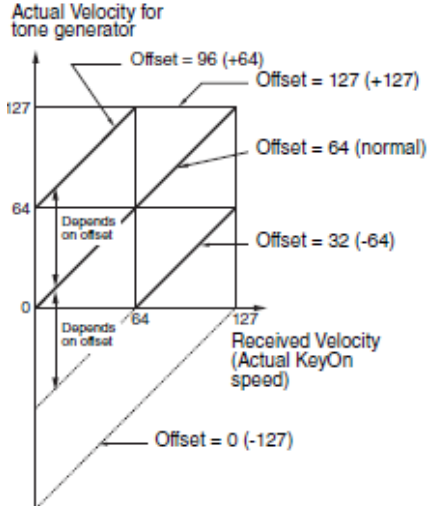
Pokud chcete editovat jiný Rejstřík, dotkněte se jeho názvu na vrchu displeje Voice Edit pro výběr keyboardového partu. Nebo stiskněte jedno z tlačítek PART SELECT pro výběr partu, ke kterému bude požadovaný Rejstřík přiřazen, zkontrolujte jeho název na vrchu displeje Voice Edit, proveďte požadovaná nastavení, pak jej uložte.


Zabránění automatickému výběru Voice Sets (Efekty atd.)

Každý Rejstřík je provázán na výchozí nastavení parametrů Voice Set, které odpovídá nastavením na displeji Voice Edit (strana 46) pro všechny Rejstříky kromě varhanních. Ačkoliv jsou tato nastavení automaticky vyvolána při výběru Rejstříku, můžete tuto funkci také vypnout na displeji „Voice Set Filter“. Detaily viz strana 39.

Editovatelné parametry na displeji Voice Edit

COMMON

Volume (Hlasitost)	Upravuje hlasitost aktuálně editovaného Rejstříku.	
Touch Sensitivity (Citlivost úhozu)	Depth (Hloubka)	Upravuje citlivost úhozu (rychlostní citlivost), nebo jak moc hlasitost reaguje na sílu vaší hry.
	Offset (Posun)	<p>TOUCH SENSE DEPTH Změny rychlostní křivky v závislosti na citlivosti úhozu Hloubka citlivosti úhozu Změny rychlostní křivky v závislosti na VelDepth (s Offset =64)</p>  <p>TOUCH SENSE OFFSET Změny rychlostní křivky v závislosti na VelOffset (s Depth =64)</p>  <p>Depth (Hloubka) Nastavuje citlivost na sílu, nebo jak moc se mění úroveň hlasitosti v závislosti na síle vaší hry.</p> <p>Offset (Posun) Nastavuje množství, při kterém jsou obdržené síly nastaveny pro aktuální efekt síly úderu.</p>
Part Octave Oktáva Partu)	Right (Pravý) Left (Levý)	Posunuje oktavový rozsah editovaného zvuku nahoru nebo dolů. Pokud použijete editovaný zvuk pro party Right 1-3, budou dostupné parametry Right 1/Right 2/Right 3. Pokud jej použijete pro part Levý, je dostupný parametr Left.
Mono	Mono/Poly	Určuje, zda je editovaný Rejstřík přehráván monofonně nebo polyfonně.
	Mono/Type	<p>Určuje chování tónů dozívajícího zvuku, jako je kytara, pokud jsou hrány legato s Rejstříkem nastaveným na „Mono“ výše.</p> <p>Normal: další tón zvuku hraje po zastavení předchozího.</p> <p>Legato: je další tón zvuku podržen a pouze se změnil ladění dalšího tónu.</p> <p>Crossfade: Zvuk plynule přechází z předchozího tónu na další.</p> <p>Poznámka: Tento parametr je nedostupný pro Super Articulation Rejstříky a bicí/SFX Rejstříky a chová se stejně jako „Normal“, pokud jsou zvoleny.</p> <p>Poznámka: Pokud je zvoleno „Legato“ nebo „Crossfade“, chování (jiné než je popsáno zde) se může lišit od Normal, v závislosti na panelových nastaveních.</p>
	Portamento Time	<p>Pokud je Rejstřík nastaven na „Mono“, nastavuje čas efektu portamento (čas přechodu).</p> <p>Poznámka: Portamento je efekt vytvářející jemný přechod v ladění z prvního zahráného tónu na druhý.</p>

Mono	Portamento Time Type	<p>Určuje, jak je aktuální čas přechodu ladění vypočítáván z hodnoty Portamento Time.</p> <p>Fixed Rate: Nastavte poměr změny ladění na 0: max., 127: min. Aktuální čas přechodu ladění se liší podle intervalu mezi tóny.</p> <p>Fixed Time: Nastavte čas změny ladění na 0: min., 127: max. Poměr změny přechodu se liší podle intervalu mezi tóny.</p> <p>Poznámka: Základní pravidlo pro Portamento Time je nezměněno, i když je toto nastavení změněno. Pokud je hodnota Portamento Time menší, aktuální čas je kratší, a naopak. Vyšší hodnota Portamento Time vytváří jasnější efekt.</p>
Panel Sustain	Určuje úroveň sustainu aplikovanou na editovaný Rejstřík, když je na panelu zapnuto tlačítko [SUSTAIN].	
Kbd Harmony/Arpeggio	V základu stejné jako na displeji vyvolaném [MENU] → [Kbd Harmony/Arp], s výjimkou že  (Setting) je umístěn na jiné pozici. Detaily viz Uživatelský manuál a kapitola Provádění detailních nastavení pro Harmony/Arpeggio.	

Controller

Modulation (-), Modulation (+),	Joystickem lze modulovat níže uvedené parametry, stejně tak jako ladění (vibrato). Zde můžete nastavit stupeň s jakým je modulování následujících parametrů prováděno.	
	Filter	Určuje stupeň, kterým kolečko moduluje frekvence filtru ořezání. Detaily o filtru naleznete níže.
	Amplitude	Určuje stupeň, kterým joystick moduluje amplitudu (hlasitost).
	LFO Pitch	Určuje stupeň, kterým joystick moduluje ladění nebo vibrato efekt.
	LFO Filter	Určuje stupeň, kterým joystick moduluje modulaci filtru nebo efekt wah.
	LFO Amplitude	Určuje stupeň, kterým joystick moduluje amplitudu nebo tremolo efekt.

Sound

Filter	Filtr je zvukový procesor měnící zabarvení zvuku buď blokováním, nebo propouštěním určitých frekvencí. Parametry níže uvedené určují celkové zabarvení zvuku buď blokováním, nebo propouštěním určitých frekvencí. Navíc k zjasnění nebo změkčení zvuku, lze pomocí filtru vytvářet elektronické, syntetické zvuky.	
Cutoff	Určuje ořezanou frekvenci nebo efektivní rozsah frekvence filtru (viz níže). Vyšší hodnoty dávají jasnější zvuk.	
Resonance	Určuje zdůraznění dané ořezané frekvenci (resonance), nastavené v parametru výše. Vyšší hodnoty dávají zřetelnější efekt.	

<p>EG (Generátor obálky)</p>	<p>Nastavení EG (generátor obálky) určují, jak se úroveň zvuku mění v čase. To vám umožní vytvořit mnoho charakteristik akustických zvuků – jako je rychlý nástup a konec bicích nástrojů, či dlouhý dozvuk klavírního tónu.</p>		
	<p>Attack (Nástup)</p>	<p>Určuje, jak rychle zvuk nabude plné hlasitosti po zahrání klávesy. Čím nižší hodnoty, tím kratší čas.</p> <p>Poznámka: Některé Rejstříky (jako Piano a E. Piano) nemusejí být tímto nastavením ovlivněny.</p>	
	<p>Decay (Doznění)</p>	<p>Určuje, jak rychle zvuk dosáhne úrovně dozvuku (o něco nižší než je maximum). Čím nižší hodnoty, tím kratší čas doznění.</p>	
	<p>Release (Uvolnění)</p>	<p>Určuje, jak rychle zvuk dozní po uvolnění klávesy. Čím nižší hodnoty, tím kratší čas doznění.</p>	
<p>Vibrato</p>	<p>Vibrato je chvějící, vibrující zvukový efekt, který je produkován běžnou modulací ladění zvuku.</p>		
	<p>Depth (Hloubka)</p>	<p>Určuje intenzitu efektu vibrato. Vyšší hodnoty znamenají výraznější efekt Vibrato.</p>	
	<p>Speed (Rychlost)</p>	<p>Určuje rychlost efektu vibrato.</p>	
	<p>Delay (Zpoždění)</p>	<p>Určuje množství času, které uplyne mezi zahráním klávesy a spuštěním efektu vibrato. Vyšší hodnoty znamenají delší zpoždění efektu.</p>	

Effect

<p>Insertion Effect</p>	<p>On/Off</p>	<p>Zapíná a vypíná Insertion efekt.</p>
	<p>Type</p>	<p>Volí typ Insertion efektu. Nejdříve zvolte kategorii a pak typ. Můžete upravit detailní parametry stiskem ikony (Setting) a uložit je. Detaily viz kapitola Editování a ukládání nastavení efektů“ (strana 106).</p>
	<p>Depth (Hloubka)</p>	<p>Upravuje hloubku Insertion efektu.</p>
<p>Reverb Depth</p>	<p>Nastavuje hloubku reverbu.</p>	
<p>Chorus Depth</p>	<p>Nastavuje hloubku chorusu.</p>	

EQ

Určuje frekvenci a zesílení pásem ekvalizéru. Pro informace o Ekvalizéru viz strana 103.

Editace varhanních Rejstříků (Voice Edit)

Zvuky varhan vyvolatelné lze editovat úpravou délky píšťal, přidáním síly zvuku, aplikací efektů a ekvalizace, atd. K dispozici jsou tři typy varhan, a každý z nich má svůj vlastní displej, který překrásně reprodukuje vzhled skutečného nástroje. Každý typ nabízí realistické, intuitivní ovládání celého zvuku se speciální délkou táhel a přepínačů – což umožňuje upravovat zvuk se stejným pocitem jako na skutečném nástroji.

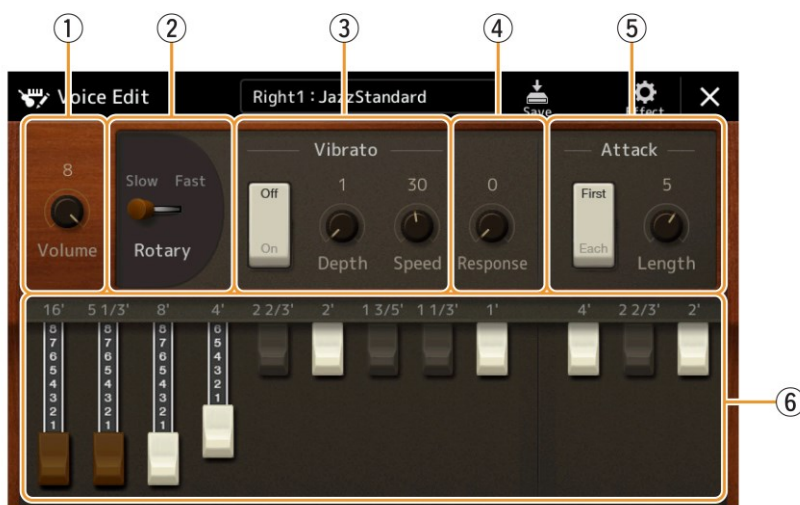


- 1. Vyberte požadovaný varhanní Rejstřík.**
Stiskněte tlačítko [Organ] v sub kategoriích, pak zvolte požadovaný varhanní Rejstřík
- 2. Na displeji Voice Selection stiskněte ikonu  (Menu), pak [Voice Edit] pro vyvolání displeje Voice Edit.**

Poznámka:

Displej Voice Edit pro varhanní Rejstříky lze také vyvolat dotykem ikony varhan vpravo dole u názvu varhanního Rejstříku na displeji Home nebo na displeji Voice Part Setup. Můžete jej také vyvolat takto: [MENU] → [Voice Edit].



- 3. Zvolte požadovaný parametr a upravte jeho hodnotu.**



Parametry označené „*“ jsou dostupné pouze pro Vintage a Home typy. Typ zvoleného varhanního Rejstříku lze rozlišit podle vzhledu displeje Voice Edit, jak je zobrazeno výše.

①	Volume (Hlasitost)	Nastavuje celkovou hlasitost varhan.
②	Rotary/Tremolo*	Přepíná otočný reproduktor (Rotary Speaker) mezi „Slow“ (pomalu) a „Fast“ (rychle). Tento parametr je dostupný pouze, pokud je použit efekt obsahující v názvu „Rotary“ (strana 49).
③	Vibrato	Zapíná a vypíná efekt Vibrato, určuje jeho hloubku a rychlost.
④	Response (Odezva)	Má vliv na nástup i konec (strana 49) části zvuku, zvětšuje nebo snižuje čas odpovědi na počáteční nádech a uvolnění, založen na ovladačích Footage. Čím vyšší hodnota, tím pomalejší nádech a uvolnění.

⑤	Attack (Nástup)	Volí mezi dvěma módy: FIRST a EACH. V módu FIRST, je náběh (attack) uplatňován pouze na první tóny a držen simultánně; pokud jsou drženy první tóny, všechny následující tóny nemají tento nástup. V módu EACH je nástup aplikován na všechny tóny.
⑥	Footage (Délka píšťal)	Určuje základní zvuk varhanních píšťal.

4. Pokud je to třeba, stiskněte ikonu  (Effect), pak nastavte parametry týkající se efektů a ekvalizéru. Parametry jsou stejné jako ty na displeji Effect a displeji EQ z předchozí kapitoly „Editace Rejstříků (Voice Edit)“ (strana 49).
5. Dotkněte se ikony  (Save) pro uložení vytvořeného varhanního Rejstříku.

Upozornění:

Nastavení budou ztracena, pokud zvolíte jiný Rejstřík nebo nástroj vypnete, aniž byste provedli jeho uložení.

Poznámka:

Pokud chcete editovat jiný Rejstřík, dotkněte se jeho názvu na vrchu displeje Voice Edit pro výběr keyboardového partu. Nebo stiskněte jedno z tlačítek PART SELECT pro výběr partu, ke kterému bude požadovaný Rejstřík přiřazen, zkontrolujte jeho název na vrchu displeje Voice Edit, proveďte požadovaná nastavení, pak jej uložte.

3

Multi Pady

Obsah

Vytváření Multi Padů přes MIDI (Multi Pad Creator – MIDI Multi Pad nahrávání)	52
▪ Multi Pad – Nahrávání v reálném čase přes MIDI	52
▪ Multi Pad – Krokové nahrávání přes MIDI	54
Vytváření Multi Padů s Audio soubory (Multi Pad Creator – Audio Link Multi Pad)	54
▪ Hra Audio Link Multi Padů	55
Editace Multi Padů	56

Vytváření Multi Padů přes MIDI (Multi Pad Creator – MIDI Multi Pad nahrávání)

Tato funkce vám pomůže vytvořit vaše originální fráze Multi Padů a také editovat již existující fráze a tím vytvořit vlastní. Jako u nahrávání MIDI Skladeb, MIDI Multi Pad nahrávání umožňuje Nahrávání v reálném čase a Krokové nahrávání. Nicméně u MIDI Multi Pad nahrávání má každý MIDI Multi Pad pouze jeden kanál a užitečné funkce jako Punch In/Out nejsou dostupné.

Multi Pad – Nahrávání v reálném čase přes MIDI

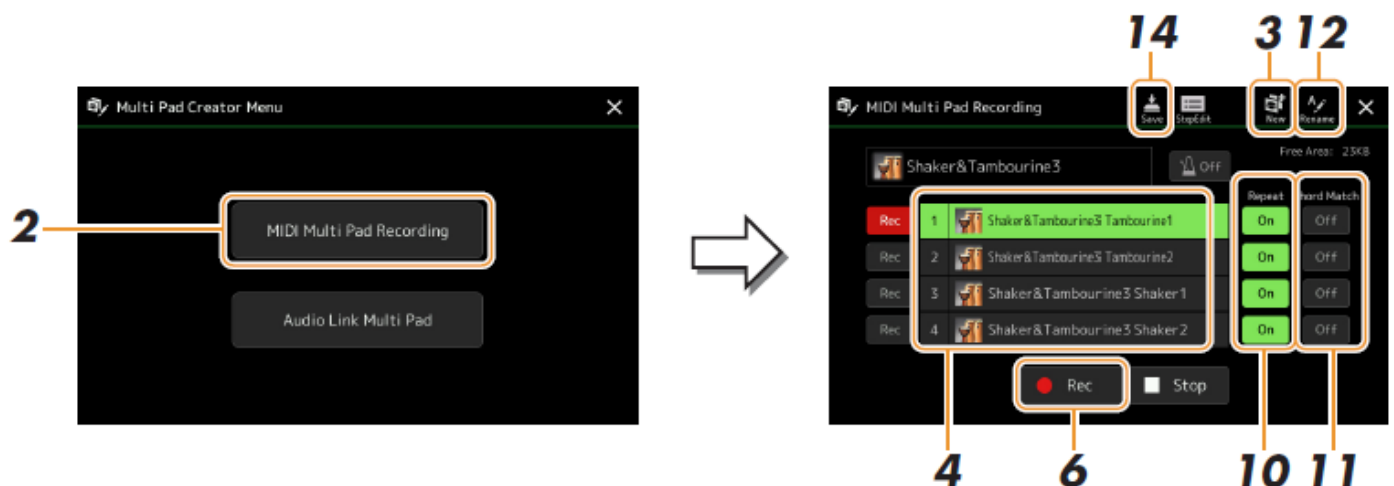
Před pokračováním si uvědomte tyto body:



- Protože se do fráze Multi Padu dá nahrát pouze performance pravé ruky (Right 1), měly byste předem zvolit Rejstřík pravé ruky.
- Pro nahrávání Multi Padu nelze použít Rejstříky Super Articulation a varhanní. Pokud některý z nich zvolíte pro part RIGHT 1, bude pro nahrávání nahrazen Rejstříkem Grand Piano (koncertní křídlo).
- Protože se dá nahrávat spolu a synchronizovaně s přehrávaným Stylem, měli byste jej předem zvolit. Nicméně si pamatujte, že Styl nahráván není.

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

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

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



3. Pokud chcete vytvořit nový Multi Pad v nové bance, stiskněte ikonu  (New).
4. Dotykem zvolte vybraný Multi Pad pro nahrávání.
5. Pokud je to třeba, zvolte požadovaný Rejstřík pomocí tlačítka PART SELECT [RIGHT 1]. Po zvolení Rejstříku, stiskněte tlačítko [EXIT] pro návrat na předchozí displej.
6. Dotkněte se ikony  (Rec) pro vstup do režimu nahrávání Multi Padu zvoleného v kroku 4.

Poznámka:

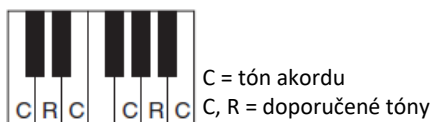
Pro zrušení nahrávání znovu stiskněte ikonu  (Rec) ještě před krokem 7.

7. Hrajte na klaviaturu a zahajte tak nahrávání

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

Doporučené tóny pro frázi Chord Match

Pokud je funkce Chord Match nastavena na zapnuto pro nahrávaný Multi Pad, měli byste nahrávat pomocí tónů C, D, E, G, A a B, jinými slovy, hrajte frázi v C dur. To zajistí, že fráze zůstane harmonicky konstantní a bude odpovídat, i když zahrajete jakýkoliv akord v levé části klaviatury.



8. Zastavte nahrávání.

Stiskněte tlačítko MULTI PAD CONTROL [STOP] nebo STYLE CONTROL [START/STOP] pro ukončení nahrávání fráze.

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

10. Zapněte nebo vypněte parametry Repeat jednotlivých padů dotykem [On]/[Off].

Pokud je funkce Repeat pro zvolený pad zapnuta, přehrávání odpovídajícího padu bude pokračovat, dokud nestisknete tlačítko MULTI PAD CONTROL [STOP]. Pokud stisknete tlačítko Multi Padu se zapnutou funkcí Repeat během přehrávání Stylu nebo Skladby, přehrávání začne a bude pokračovat synchronně s taktem. Pokud je pro zvolený pad tato funkce vypnuta, přehrávání tohoto Multi Padu bude ukončeno po přehrávání celé fráze.

11. Zapněte nebo vypněte funkci Chord Match jednotlivých padů dotykem [On]/[Off].

Pokud je pro zvolený pad tato funkce zapnuta, odpovídající pad je přehráván na základě akordů tvořených v akordické sekci klaviatury vytvořených při zapnutí doprovodu [ACMP], nebo tvořených v Levé sekci klaviatury vytvořených zapnutím [LEFT] (pokud je [ACMP] vypnuto).

12. Dotkněte se ikony (Rename) a poté zadejte název nahraného Multi Padu.


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

14. Dotkněte se ikony (Save) pro uložení Multi Padu a poté uložte data Multi Padu jako banku obsahující sadu čtyř Padů.

Upozornění

Editovaná data Multi Padu budou ztracena, pokud vyberete jinou Multi Pad Banku nebo vypnete nástroj bez provedení operace uložení.

Multi Pad – Krokové nahrávání přes MIDI

Krokové nahrávání lze provést na stránce Step Edit. Po výběru Multi Padu v kroku 4, strana 53, stiskněte ikonu  (Step Edit) pro vyvolání stránky Step Edit.

Stránka Step Edit zobrazuje seznam událostí (Event List), který umožňuje nahrát tóny s absolutní přesností. Postup je v základu stejný jako v postupu pro nahrávání MIDI Skladby (strana 77), s výjimkou těchto bodů:

- V Multi Pad Creatoru lze zadávat pouze kanálové události a System Exclusive zprávy. Akordické a textové události zadat nelze. Přepínat mezi těmito událostmi můžete dotykem [Ch]/[SysEx].

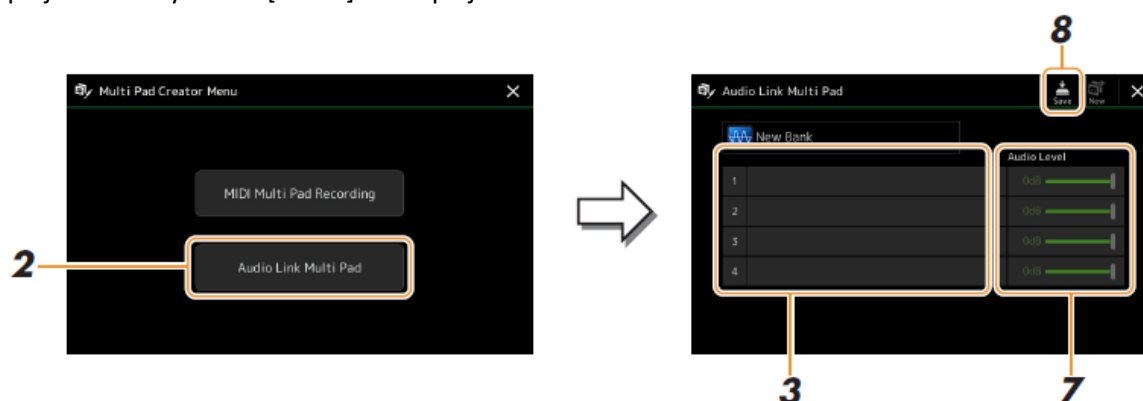
Vytváření Multi Padů s Audio soubory (Multi Pad Creator – Audio Link Multi Pad)

Můžete vytvořit nový Multi Pad jeho propojením na audio soubory (formát WAV: vzorkovací frekvence 44,1 kHz, rozlišení 16 bit) v Uživatelském disku (User drive) a USB flash disku k jednotlivým Multi Padům. Audio soubory (WAV) mohou obsahovat data, která jste nahráli na tomto nástroji, stejně jako data komerčně dostupná. Multi Pady, které byly propojeny s audio souborem, jsou nazývány Audio Link Multi Pady. Tyto nové Audio Link Multi Pady můžete uložit na Uživatelský disk nebo na USB flash disk.

1. Pokud chcete použít audio soubory (WAV) z USB flash disku, připojte jej ke konektoru [USB TO DEVICE].
2. Vyvolejte displej ovládání [MENU] → [M.Pad Creator] → [Audio Link Multi Pad].

Poznámka:

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




Poznámka:

Pokud byl po vyvolání Audio Link Multi Pad displeje zvolen Audio Link Multi Pad, objeví se jeho platná propojení. Abyste mohli vytvořit nový Pad, stiskněte [New]. Jinak budete pouze měnit propojení zvoleného Padu.

3. Dotykem zvolte vybraný Multi Pad pro nahrávání.
Objeví se displej Audio File Selection.

4. Zvolte požadovaný audio soubor.

Ověření informací o zvoleném audio souboru

Stiskem ikony  (Menu) a poté [Song Information] na displeji File Selection si můžete ověřit informace o souboru (název, bit rate, vzorkovací frekvence atd.)

5. Stiskněte tlačítko [EXIT] pro návrat na displej Audio Link Multi Pad.

6. Pokud chcete propojit další audio soubory s dalšími Multi Pady, opakujte kroky 3-5.

7. Pokud chcete, upravte hlasitost jednotlivých audio souborů dotykem Audio Level slideru.

Stiskem požadovaného MULTI PAD CONTROL [1] - [4], můžete upravit hlasitost během přehrávání Multi Pad fráze.

8. Dotkněte se ikony (Save) pro uložení Multi Padu a poté uložte data Audio Link Multi Padu jako banku obsahující sadu čtyř Padů.

Upozornění

Editovaná data Multi Padu budou ztracena, pokud vyberete jinou Multi Pad Banku nebo vypnete nástroj bez provedení operace uložení.

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

Nově vytvořený Audio Link Multi Pad je označen textem „Audio Link“ nad jeho názvem.

Pokud chcete změnit nastavení propojení

Zvolte požadovaný Audio Link Multi Pad a pak proveďte postup od kroku 2 do kroku 9.

Hra Audio Link Multi Padů

Můžete hrát Multi Pady, ke kterým byl propojen audio soubor jejich výběrem v Uživatelském disku nebo na USB flash disku na displeji Multi Pad Bank Selection. Ačkoliv můžete hrát stejným způsobem jako Multi Pad, který nemá žádné propojení s audio souborem, pamatujte na tato omezení.

- Ujistěte se, že je k nástroji připojen USB flash disk s odpovídajícími audio soubory
- Automatické opakování není dostupné.
- Funkci Chord Match nelze aplikovat

Poznámka:

Audio soubory (WAV) se načítají o něco déle než MIDI soubory.

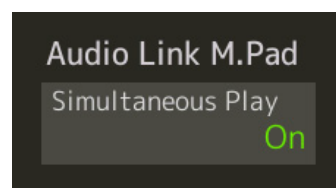
Umožnění/znemožnění současného vícenásobného přehrávání Audio Link Multi Padů

Můžete nastavit, zda nástroj přehrává současně více Audio Link Multi Padů nebo ne, takto:

MULTI PAD CONTROL [SELECT] → [Menu]

Audio Link M.Pad „Simultaneous Play“

- **On:** Multi Pady lze hrát současně. I když spustíte přehrávání jiného Padu, aktuálně hrající Pad bude hrát dál.
- **Off:** Může hrát pouze jeden Multi Pad současně. Když spustíte přehrávání jiného Padu, aktuálně hrající Pad bude zastaven.



Editace Multi Padů

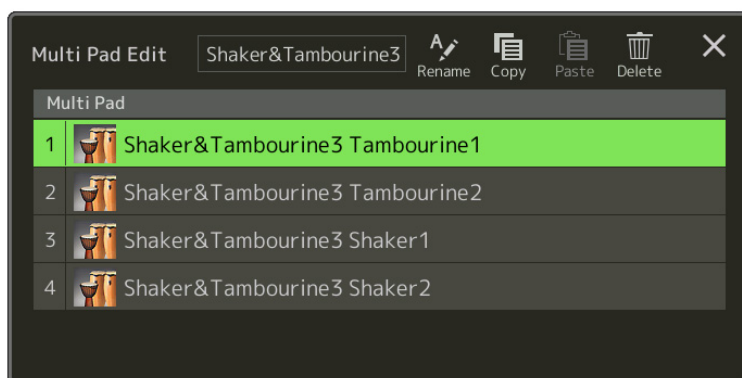
Banky Multi Padů a jim náležející jednotlivé Multi Pady můžete přejmenovat, kopírovat, vkládat nebo mazat. Detaily o zacházení s bankami Multi Padů najdete v Základní ovládnání v Uživatelském manuálu. Tato kapitola popisuje zacházení s jednotlivými Multi Pady.

1. Vyberte banku Multi Padu, která obsahuje Multi Pad, který chcete editovat.

Stiskněte tlačítko MULTI PAD CONTROL [SELECT] pro vyvolání displeje Multi Pad Bank Selection. Pak zvolte požadovanou banku Multi Padu.

Poznámka: Pokud vyberete Preset Multi Pad banku, poté ji editujete, uložte editovaná data do Uživatelského disku jako Uživatelskou banku.

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




3. Zvolte požadovaný Multi Pad pro editaci.

4. Editujte zvolený Multi Pad.

Rename	Mění název Multi Padu.
Copy	Kopíruje Multi Pad(y). Viz níže.
Paste	Vloží zkopírovaný Multi Pad.
Delete	Vymaže zvolený Multi Pad.

Kopírování Multi Padu

1. V kroku 4 zvolte kopírovaný Multi Pad.
2. Stiskněte tlačítko [Copy].
Zvolený Multi Pad je zkopírován do dočasné paměti.
3. Zvolte cílové umístění.
Pokud chcete zkopírovat zvolený Multi Pad do jiné banky, zvolte požadovanou banku na displeji Multi Pad Bank Selection, vyvolejte okno Multi Pad Edit stiskem ikony  (Menu), pak zvolte cíl.
4. Stiskněte tlačítko [Paste] pro provedení operace kopírování.

Poznámka: MIDI a Audio pady nemohou být ve stejné bance.

5. Uložte aktuální banku obsahující editovaný Multi Pad.

Stiskněte tlačítko [EXIT] pro vyvolání okna s potvrzením, stiskněte tlačítko [Save] pro vyvolání Uživatelského disku, pak stiskněte tlačítko [Save here] pro provedení uložení. Detaily najdete v kapitole Základní ovládnání v Uživatelském manuálu.

4


Přehrávání Skladeb

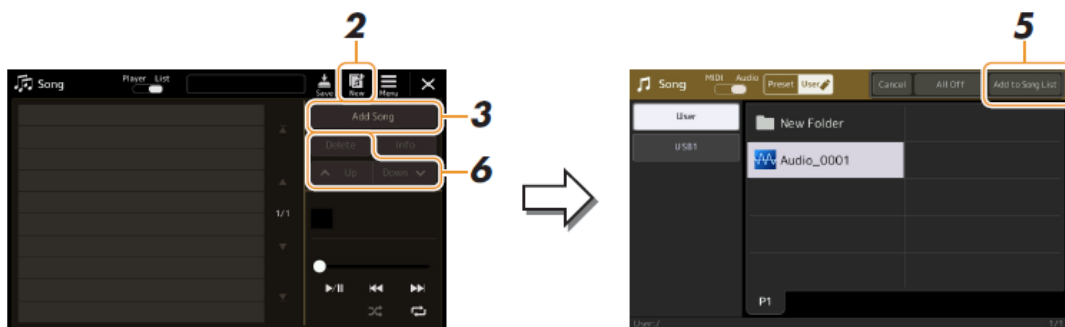
Obsah

Vytváření seznamu skladeb pro přehrávání	57
Použití režimu Repeat Playback (Opakované přehrávání)	58
Editace nastavení notace (Score)	59
Nastavení Play (Přehrávání)	59
Nastavení View (Zobrazení)	60
Nastavení Detail (Podrobná nastavení)	60
Zobrazení textu skladby a nastavení displeje	61
Zobrazení textu a nastavení displeje	62
Použití funkce automatického doprovodu s přehrávačem MIDI Skladeb	63
Zapínání a vypínání jednotlivých kanálů MIDI Skladby	64
Nastavení týkající se přehrávání Skladeb	65
Guide – Cvičení hry na klaviaturu a zpěvu pomocí funkce Guide	65
Part Ch (Kanály partu)	66
Lyrics (Texty)	66
Play (Přehrávání)	66

Vytváření seznamu skladeb pro přehrávání

Přidáním vašich oblíbených Skladeb na Seznam Skladeb můžete spravovat Skladby tak, aby byly přehrávány kontinuálně, v jakém pořadí si určíte.

- 1. Stiskněte tlačítko [SONG] pro vyvolání displeje Song Playback.**
Ujistěte se, že je zvolen režim Song List.
- 2. Stiskněte ikonu  (New) pro vytvoření nového Seznamu Skladeb.**



- 3. Stiskněte tlačítko [Add Song] pro vyvolání displeje Song Selection.**
- 4. Stiskněte název požadované Skladby pro její přidání do Seznamu Skladeb.**
Pro výběr Audio Skladeb, stiskněte tlačítko [Audio].
Pro výběr MIDI Skladeb, stiskněte tlačítko [MIDI].

Pokud chcete přidat všechny Skladby ve zvoleném adresáři, stiskněte tlačítko [Select All].

5. Stiskněte tlačítko [Add to Song List] pro přidání Skladeb na Seznam.


Zvolené Skladby se zobrazí na displeji Song Playback.

6. Pokud chcete, upravte Seznam Skladeb.

Delete: Vymaže zvolenou Skladbu ze Seznamu.

Up: Posune Zvolenou Skladbu v Seznamu výše.

Down: Posune Zvolenou Skladbu v Seznamu níže.

7. Dotkněte se ikony  (Save) pro uložení Seznamu Skladeb.

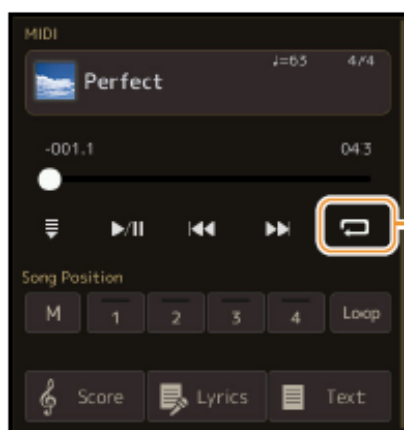
Upozornění

Vytvořený Seznam Skladeb bude ztracen, pokud vyberete jiný Seznam Skladeb nebo vypnete nástroj bez provedení operace uložení.

Použití režimu Repeat Playback (Opakované přehrávání)

Na displeji Song Playback vyvolaném stiskem tlačítka [SONG] můžete nastavit, jak je opakováno přehrávání aktuální Skladby.

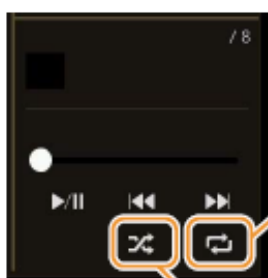
Režim Song Player




(Společné pro MIDI a Audio Skladby)


Zapíná a vypíná režim Single Repeat. Pokud je zapnutý, pak zvolená Skladba hraje opakovaně.


Režim Song List




Dotykem zde přepínáte režim Repeat.

 **(Off):** Režim Repeat je vypnutý. Všechny Skladby ve zvoleném Seznamu Skladeb jsou přehrány jednou, a přehrávání automaticky skončí na konci poslední Skladby.

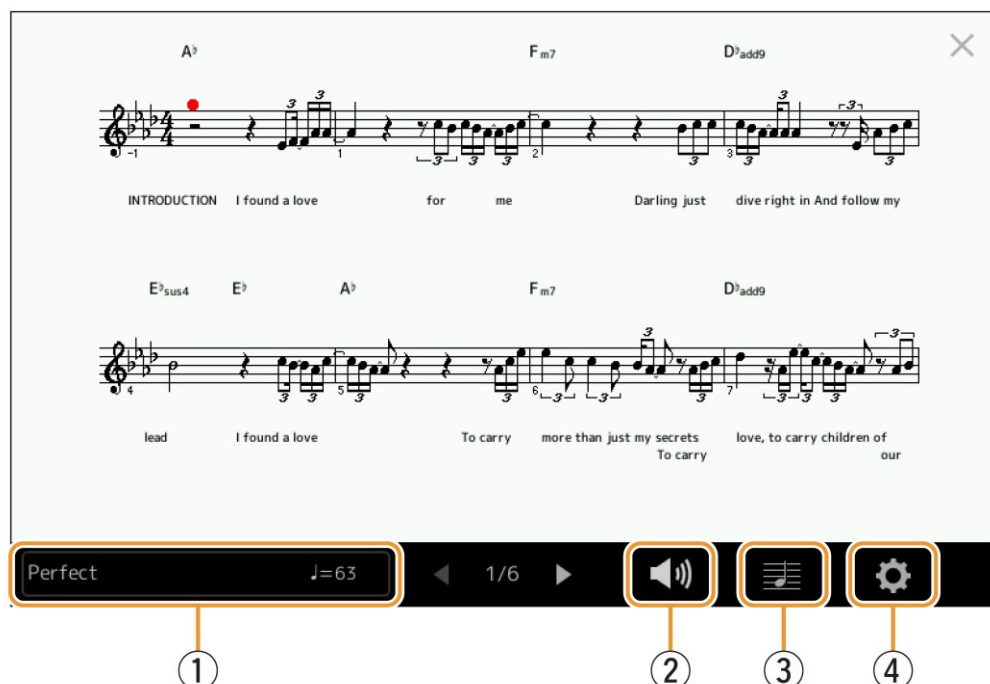
 **(All Repeat):** Všechny Skladby ve zvoleném Seznamu Skladeb jsou přehrávány opakovaně.

 **(Single Repeat):** Pouze zvolená Skladba je přehrávána opakovaně.

Zapnutím  **(Shuffle)** náhodně mění pořadí přehrávaných Skladeb ve zvoleném Seznamu Skladeb. Vypnutím obnovíte výchozí uspořádání.

Editace nastavení notace (Score)

Zvolte MIDI Skladbu v režimu Song Player na displeji Song Playback, pak stiskněte tlačítko [Score] pro zobrazení notového zápisu zvolené MIDI Skladby. Můžete si upravit displej Score, podle vašich požadavků.




①	Zobrazuje název aktuální Skladby. Také je napravo zobrazeno aktuální tempo. Pokud chcete změnit Skladbu, stiskněte její název pro vyvolání displeje Song Selection.
②	Pro nastavení parametrů týkajících se přehrávání Partů MIDI Skladby. Detaily viz kapitola „Nastavení Play (Přehrávání)“ (strana 59).
③	Pro nastavení parametrů zobrazení notového zápisu, včetně velikosti písma, zobrazení akordů atd. Detaily viz kapitola „Nastavení View (Zobrazení)“ (strana 60).
④	Pro nastavení detailních parametrů týkajících se zobrazení notového zápisu. Detaily viz kapitola „Nastavení Detail (Podrobná nastavení)“ (strana 60).

Poznámka


Displej Score lze také vyvolat přes [Menu] → [Score].

Nastavení Play (Přehrávání)

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

Extra	Zapíná a vypíná přehrávání všech kanálů, kromě těch, které jsou přiřazeny Partům levé a pravé ruky popsaným níže.
Left	Zapíná a vypíná přehrávání Partů levé ruky, kterému můžete přiřadit požadovaný kanál na displeji Song Setting (strana 66).
Right	Zapíná a vypíná přehrávání Partů pravé ruky, kterému můžete přiřadit požadovaný kanál na displeji Song Setting (strana 66).
Guide	Zapíná a vypíná funkci Guide. Detaily viz strana 65.

Nastavení View (Zobrazení)

Na displeji vyvolaném pomocí ikony  (View Setting) můžete nastavit parametry týkající se zobrazení notového zápisu.

Size	Mění velikost zápisu.
Left	Zapíná a vypíná zobrazení notového zápisu levé ruky. Pokud se objeví „-“ u tohoto parametru a ten je nedostupný, jděte na displej Detail Setting (strana 60), pak nastavte Left Ch na jakýkoliv kanál, kromě „Auto“. Nebo na displeji vyvolaném pomocí [Menu] → [Song Setting] → [Part Ch], nastavte Left na jakýkoliv kanál, kromě „Off“ (strana 66). Poznámka Současně nelze vypnout oba parametry Left i Right.
Right	Zapíná a vypíná zobrazení notového zápisu pravé ruky. Poznámka Současně nelze vypnout oba parametry Left i Right.
Chord	Zapíná a vypíná zobrazení zápisu akordů. Pokud aktuální Skladba neobsahuje akordy, není zobrazena žádná informace, i když je parametr zvolen.
Lyrics	Vypíná a zapíná zobrazení textu Skladby. Pokud Skladba neobsahuje text, nezobrazuje se. Pokud Skladba obsahuje pedálové značky, stisknutím tohoto tlačítka přepínáte mezi „Lyrics“ a „Pedal“. Pokud je zvoleno „Pedal“, pak jsou namísto textů zobrazeny pedálové značky.
Note	Vypíná a zapíná zobrazení názvu tónu (ladění). Název tónu je zobrazen nalevo. Pokud Skladba obsahuje prstové značky, stisknutím tohoto tlačítka přepínáte mezi „Note“ a „Fingering“. Pokud je zvoleno „Fingering“, pak jsou namísto not zobrazeny prstové značky.
Color	Když je zapnut, pak jsou noty na displeji zobrazovány barevně (C: červená, D: žlutá, E: zelená, F: oranžová, G: modrá, A: fialová, B: šedá).

Nastavení Detail (Podrobná nastavení)

Na displeji vyvolaném pomocí ikony  (Detail Setting) můžete nastavit více detailních parametrů.

Left Ch	Určuje, který MIDI kanál v datech MIDI Skladby je použit pro part levé a pravé ruky. Při zvolení jiné Skladby je nastaven vždy na „Auto“. Auto: MIDI kanály MIDI Skladby partů levé a pravé ruky jsou přiřazeny automaticky - nastavují stejný kanál, jako je nastaven v Part Ch na displeji Song Setting (strana 66). 1 – 16: Přiřazuje určený MIDI kanál (1-16) pro každý z partů. Off (pouze pro Left Ch): Nepřiřazuje žádný kanál: zabraňuje zobrazení partu levé ruky.
Right Ch	
Key Signature	To vám umožní změnit klíč uprostřed MIDI Skladby, v zastavené pozici. Toto menu je vhodné pokud zvolená Skladba neobsahuje žádný klíč pro zobrazovaná data.
Quantize	Toto vám umožňuje ovládat rozlišení not v notaci, a umožní vám posunout nebo změnit časování noty, tak aby odpovídaly správným hodnotám. Ujistěte se, že používáte rozlišení odpovídající nejmenší notě ve Skladbě.
Note Name	Volí typ zobrazení názvu noty nalevo do noty mezi těmito třemi. Toto nastavení je dostupné, pokud parametr Note v Nastavení View (Zobrazení) je zapnut. A, B, C: Názvy not jsou zobrazovány jako písmena (C, D, E, F, G, A, B). Fixed Do: Názvy not jsou zobrazovány ve cvičné zpěvní škále, s fixací C na DO. V nastavení jazyka English jsou tóny C, D, E, F, G, A, B vždy zobrazeny jako „Do, Re, Mi, Fa, Sol, La, Ti“. Zobrazení závisí na zvoleném jazyku (strana 55). Movable Do: Názvy not jsou zobrazovány ve cvičné zpěvní škále v závislosti na intervalech stupnice a jako takové jsou vztaženy ke klíči aktuální Skladby. Například: v klíči D dur jsou tóny D, E, F#, G, A, B, C# zobrazeny jako „Do, Re, Mi, Fa, Sol, La, Ti“ v nastavení jazyka English. Zobrazení závisí na zvoleném jazyku.

Zobrazení textu skladby a nastavení displeje

Ne pouze MIDI Skladby, ale také Audio Skladby mohou zobrazovat text, pokud tato Skladba data textu obsahuje.

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

Poznámka

Displej Lyrics lze také vyvolat takto: [MENU] → [Lyrics].

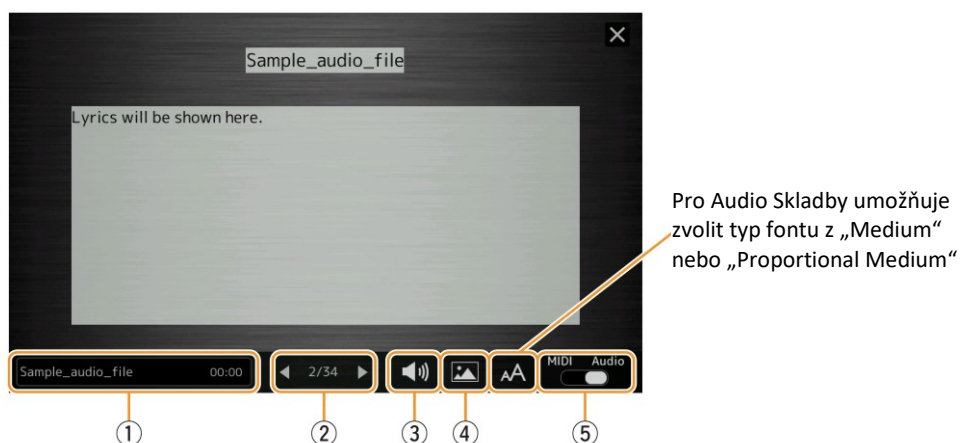
2. Stiskněte tlačítko [Lyrics] pro vyvolání displeje Lyrics.

Pokud Skladba obsahuje kompatibilní data textu, je text zobrazen na displeji.

Zatímco je Skladba přehrávána, mění se barva textu, čímž značí aktuální pozici.

Poznámka

Pokud je text nečitelný, můžete to vyřešit změnou nastavení jazyka textu na displej vyvolaném [MENU] → [Song Setting] → [Lyrics].



①	Zobrazuje název aktuální Skladby. Také je napravo zobrazeno aktuální tempo. Pokud chcete změnit Skladbu, stiskněte její název pro vyvolání displeje Song Selection. Pro MIDI Skladby je napravo zobrazeno číslo aktuálního taktu. Pro Audio Skladby je napravo zobrazen uplynulý čas.
②	Zobrazuje aktuální stránku a celou stránku. Pokud si chcete prohlédnout celý text skladby, použijte tlačítka [◀]/[▶], když je Skladba zastavena. Poznámka U některých Skladeb není možné stránky přepínat pomocí tlačítek [◀]/[▶].
③	MIDI Skladba: Umožňuje nastavit parametry týkající se přehrávání Partu MIDI Skladby. Detaily viz „Nastavení Play“ (strana 59) Audio Skladba: Umožňuje zapnout nebo vypnout funkci Vocal Cancel. Detaily viz Uživatelský manuál.
④	Umožňuje změnit podkladový obrázek pro displeje Lyrics a Text. Můžete zvolit buď z již připravených obrázků v záložce Preset, tak i použít vlastní obrázek (soubor bitmap ne větší než 800 x 400 pixelů) z USB flash disku. Váš obrázek můžete zkopírovat z USB flash disku do interní uživatelské paměti. Poznámka Tato nastavení platí i pro displej Text.
⑤	Umožňuje přepínat displej Lyrics mezi MIDI Skladbou a Audio Skladbou.

Priorita dat textu u Audio Skladby (MP3)

Při zobrazení dat textu u Audio Skladby (MP3), je zobrazen pouze jeden typ dat (podle pořadí priority):

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

Zobrazení textu a nastavení displeje

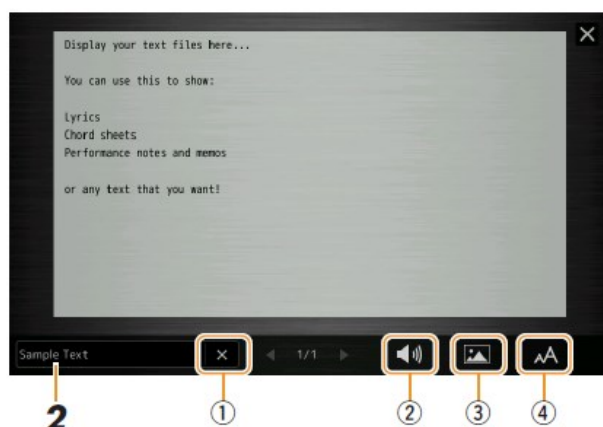
Můžete zobrazit textový soubor (.txt) vytvořený na počítači na displeji nástroje. Tato funkce umožňuje mnoho různých užitečných možností, jako je zobrazení textů skladby, názvů akordů a názvů tónů.

1. Na displeji Song Playback v režimu Song Player stiskněte tlačítko [Text] pro vyvolání displeje Text.

Poznámka

Displej Lyrics lze také vyvolat takto: [MENU] → [Text Viewer].

2. Stiskněte spodní levý roh displeje pro vyvolání displeje Text File Selection.



Na displeji Text File Selection můžete zvolit textový soubor z USB flash disk nebo textová data zkopírovaná do interní uživatelské paměti.

3. Zvolte požadovaný textový soubor a zavřete displej Text File Selection pro zobrazení textu na displeji.

Pokud soubor zabírá více stran, můžete se po nich pohybovat pomocí tlačítek [◀]/[▶], které jsou vlevo a vpravo na stránce.

Poznámka

Konce řádků nejsou v nástroji automaticky přidávány. Pokud věta není zobrazena na displeji celá, zadejte tyto značky na počítači pomocí textového editoru.

Informace o výběru Textového souboru lze uložit do Registrační paměti. Detaily viz Uživatelský manuál.

4. Pokud je to nutné, proveďte následující nastavení.


①	Smaže text z displeje. Samotný text vymazán není, pouze je prázdný displej.
②	Umožňuje nastavit parametry týkající se přehrávání Partu MIDI Skladby. Detaily viz „Nastavení Play“ (strana 59).
③	Umožňuje změnit podkladový obrázek pro displeje Lyrics a Text. Můžete zvolit buď z již připravených obrázků v záložce Preset, tak i použít vlastní obrázek (soubor bitmap ne větší než 800 x 400 pixelů) z USB flash disku. Váš obrázek můžete zkopírovat z USB flash disku do interní uživatelské paměti. Poznámka Tato nastavení platí i pro displej Lyrics.
④	Umožňuje zvolit velikost fontu. Fonty „Small“, „Medium“ a „Large“ udržují stejnou šířku všech znaků a jsou vhodné pro zobrazení textů a akordů nad ním. „Proportional Small“, „Proportional Medium“ a „Proportional Large“ jsou vhodné pro zobrazení textů bez akordů nebo vysvětlujících poznámek.

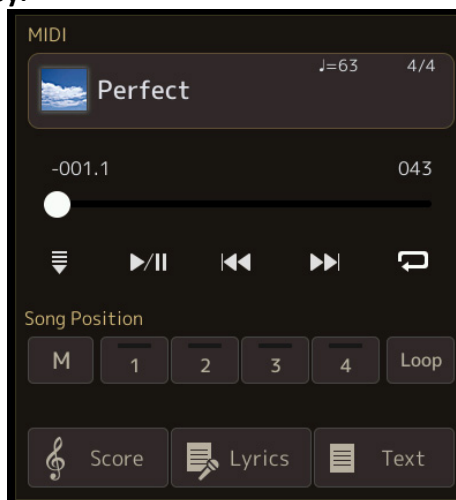
Poznámka

Pokud je text nečitelný, můžete to vyřešit změnou nastavení jazyka textu na displej vyvolaném [MENU] → [Song Setting] → [Lyrics].

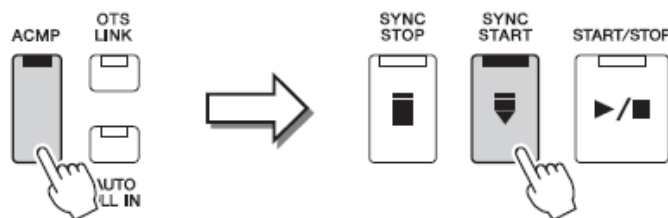
Použití funkce automatického doprovodu s přehrávačem MIDI Skladeb

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

1. Zvolte Styl.
2. Zvolte MIDI Skladbu.
3. V režimu Song Player na displeji Song Playback stiskněte ikonu  (Synchro Start) abyste umožnili synchronizované spuštění Skladby.



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



5. Stiskněte jedno tlačítko STYLE CONTROL [START/STOP] nebo zahrajte akord v akordické sekci. Skladba a Styl začnou hrát. Můžete zobrazit informace o akordech na displeji během hry stiskem „Chord“ na displeji Score (strana 60).

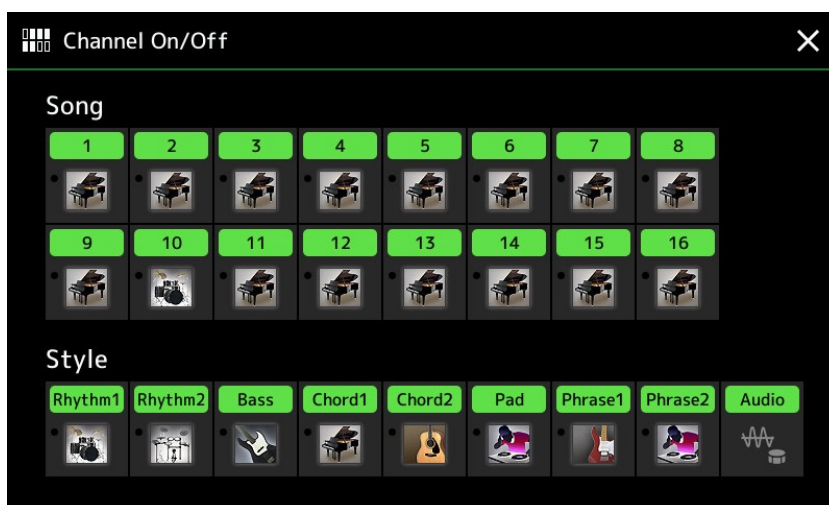
Poznámka: Při současném přehrávání Skladby a Stylu je nastaveno tempo Skladby.

Poznámka: Během přehrávání Skladby nelze použít funkci Style Retrigger (strana 119).

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

Zapínání a vypínání jednotlivých kanálů MIDI Skladby

MIDI Skladba obsahuje 16 jednotlivých kanálů. Můžete nezávisle zapínat a vypínat jednotlivé kanály zvolené Skladby pro přehrávání na displeji vyvolaném přes [MENU] → [Channel On/Off].



Pokud chcete přehrávat pouze jeden určitý kanál (sólo přehrávání), dotkněte se a podržte požadovaný kanál, dokud nebude fialový. Pro zrušení sóla se jednoduše dotkněte kanálu znovu (fialový).

Poznámka:

Běžně jsou jednotlivé party nahrávány do následujících kanálů.

Kanály 1-4: keyboardový part (Right 1, Right 2, Right 3)

Kanály 5-8: party Multi padů

Kanály 9-16: party Stylu

Poznámka:

Zapínat a vypínat kanály můžete také na displeji Mixer.

Pro změnu Rejstříku jednotlivých kanálů

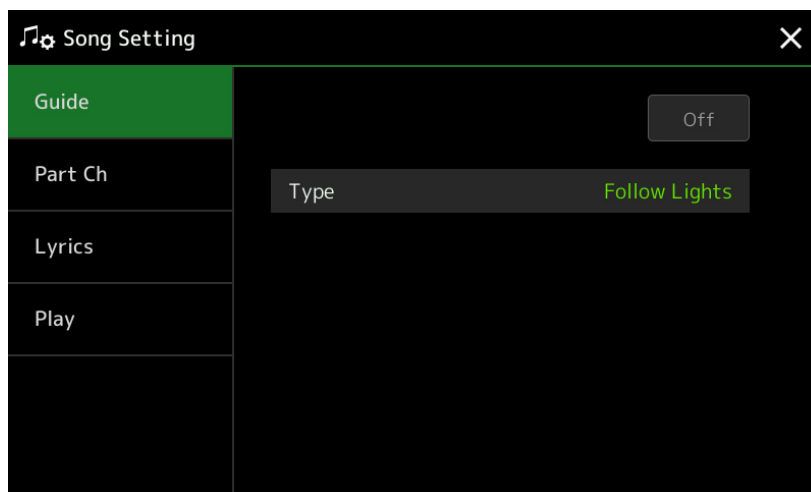
Dotkněte se ikony nástroje pod požadovaným kanálem pro vyvolání displeje Voice Selection a poté zvolte požadovaný Rejstřík.

Nastavení týkající se přehrávání Skladeb

Můžete provádět různá nastavení týkající se Song Playback na displeji vyvolaném přes [MENU] → [Song Setting].

Poznámka:

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



Guide – Cvičení hry na klaviaturu a zpěvu pomocí funkce Guide

S funkcí Guide nástroj zobrazuje časování, ve kterém musíte hrát tóny na displej Score pro snadné učení. Také pokud spolu s přehráváním MIDI Skladby zpíváte přes mikrofon připojený k nástroji, můžete upravit časování přehrávání MIDI Skladby, tak aby vyhovovala vašim osobním preferencím, využitím klaviatury.

1. Zvolte MIDI Skladbu a vyvolejte displej Score (strana 59).
2. Proveďte nastavení funkce Guide na displeji vyvolaném přes [MENU] → [Song Setting] → [Guide].

On/Off	Funkci Guide můžete zapnout zde.
Type	Určuje typ funkce Guide. Menu Guide pro cvičení hry na klaviaturu <ul style="list-style-type: none">• Follow Lights (Řidte se světly) Pokud je toto zvoleno, přehrávání Skladby je přerušeno, a čeká na správné zahrání tónů. Pokud zahrajete správné tóny, přehrávání pokračuje. Tato funkce byla vyvinuta pro nástroje Clavinova Yamaha. Je používána pro cvičební účely, u nástrojů se zabudovanými světly v klávesách, značících, který tón je třeba zahrát. I když PSR-SX900/SX700 tato světla nemá, můžete tuto funkci využít tak, že sledujete zobrazené indikátory v notovém zápisu Skladby na displeji.• Any Key (Jakákoliv klávesa) Pomocí této funkce můžete hrát melodii Skladby třeba jen s jednou klávesou (jakoukoliv) v rytmu. Přehrávání Skladby je zastaveno a čeká na vaše zahrání na klávesy. Jednoduše hrajte na klaviaturu v rytmu Skladby a přehrávání bude pokračovat.• Your Tempo (Vaše tempo) Stejně, jako u „Follow Lights“ s tím, že tempo přehrávání Skladby odpovídá rychlosti vaší hry. Menu Guide pro zpěv <ul style="list-style-type: none">• Karao-key Tato funkce umožňuje ovládat časování přehrávání Skladby pouze jedním prstem, zatímco zpíváte. To je velmi užitečné během zpěvu s vlastní hrou. Přehrávání Skladby je přerušeno a čeká na váš zpěv. Jednoduše hrajte na klaviaturu a přehrávání bude pokračovat.

3. Vraťte se na displej Score stiskem tlačítka [EXIT].
4. Stiskněte tlačítko SONG MIDI [▶/ II] (PLAY/PAUSE) pro spuštění přehrávání.
5. Hrajte na klaviaturu spolu s přehrávanou Skladbou.

Poznámka:

Nastavení funkce Guide lze uložit jako part dat Skladby (strana 73). Pokud příště vyberete uloženou Skladbu, budou také vyvolána uložená nastavení Guide.

Part Ch (Kanály partu)

Right	Určuje, který kanál je přiřazen partu pravé ruky.
Left	Určuje, který kanál je přiřazen partu levé ruky.
Auto Set	Pokud je zapnuto „On“, pak je automaticky nastaven vhodný MIDI kanál pro party pravé a levé ruky z předprogramovaných dat komerčně dostupných Skladeb. Běžně by mělo být nastaveno na „On“.

Lyrics (Texty)

Language (Jazyk)	<p>Určuje jazyk displeje zobrazení textů.</p> <p>Auto: Pokud je jazyk specifikován v datech Skladby, je zobrazení použito podle něj. Pokud není jazyk v datech Skladby specifikován, pak je jazyk považován za „International“.</p> <p>International: Zachází s textem, jako by byl v západním jazyce.</p> <p>Japanese: Zachází s textem, jako by byl v japonštině.</p>
------------------	--

Play (Přehrávání)

Phrase Mark Repeat (Frázové značky)	Phrase Mark je předprogramovaný part některých dat Skladby, který určuje specifické umístění (sada taktů) ve Skladbě. Pokud je zapnuto („On“) sekce odpovídající číslu Phrase Mark je opakovaně přehrávána. Tento parametr je dostupný pouze, když je zvolena MIDI Skladba obsahující Phrase Mark.
Quick Start (Rychlý start)	U některých komerčně dostupných dat jsou určitá data (jako volba Rejstříku, hlasitost apod.) nahrána do prvního taktu ještě před daty tónů. Pokud je zapnuta funkce Rychlého startu, jsou tato data nástrojem přečtena v nejvyšší možné rychlosti a pak nástroj automaticky zpomalí na rychlost Skladby. To umožňuje spustit přehrávání Skladby co nejrychleji, s minimální prodlevou na čtení dat.
Song Previous Type (Typ přetáčení zpět)	<p>Určuje chování po stisku tlačítka SONG [◀] (PREV).</p> <p>Previous Song: Pokud je pozice přehrávání blízko začátku Skladby, se nástroj přesune na přechodí Skladbu ve stejném adresáři. V jiných případech se přehrávání vrátí na začátek Skladby.</p> <p>Song Top Only: Pouze vrací přehrávání na začátek Skladby a nepřesouvá jej na předchozí Skladbu.</p>
MIDI Song Fast Forward Type (Typ přetáčení vpřed)	<p>Určuje typ zrychleného přetáčení, když je během přehrávání MIDI Skladby stisknuto tlačítko [NEXT] ([▶▶])</p> <p>Jump: Jedním stisknutím tlačítka [▶▶] okamžitě přesunete přehrávání na další značku, beze zvuku. Podržením tlačítka [▶▶] kontinuálně přetáčíte.</p> <p>Scrub: Stisknutím a podržením tlačítka [▶▶] bude zrychleně přehráváno se zvukem.</p>
Style Synchro Stop	Určuje, zda je nebo není přehrávání Stylu zastaveno, když je zastaveno přehrávání MIDI Skladby.
Multi Pad Synchro Stop	Určuje, zda je nebo není přehrávání Multi Padu zastaveno, když je zastaveno přehrávání MIDI Skladby.

5

Nahrávání/Editace MIDI Skladby

Obsah

Rychlý přehled nahrávání MIDI Skladby	67
Nahrávání jednotlivých kanálů postupně (Nahrávání v reálném čase)	69
Znovu nahrávání specifické části Skladby – Punch In/Out (Nahrávání v reálném čase)	71
Nahrávání panelových nastavení do Skladby	73
Editace kanálových událostí v datech existující Skladby	74
Detaily funkce	59
Krokové nahrávání/editace Skladeb (Krokové nahrávání)	77
Základní postup Krokového nahrávání/Editace	77
Nahrávání melodie pomocí Krokového nahrávání	78
Nahrávání akordů/událostí změn sekce doprovodu pomocí Krokového nahrávání	81
Editace Specifických MIDI událostí v nahraných datech	83
Editace pozičních značek Skladby	85

Rychlý přehled nahrávání MIDI Skladby

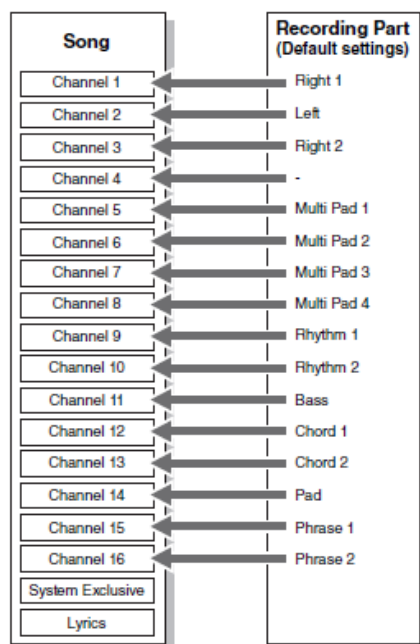
Uživatelský manuál popisuje vytvoření vaší vlastní Skladby nahráváním vašeho vystoupení bez specifikace kanálů (tzv. „Realtime Recording“ – Nahrávání v reálném čase). Referenční manuál popisuje jak vytvořit vaší vlastní Skladbu nahráním vaší hry na klaviaturu nebo zadáváním not jedné po druhé (tzv. „Multi Recording“ – Multi nahrávání) a jak vylepšit již existující Skladbu editací detailních parametrů.

- **Nahrávání v reálném čase a Krokové nahrávání**

Při vytváření MIDI Skladby máte k dispozici tyto dvě metody nahrávání. Při nahrávání v reálném čase nástroj zaznamenává data aktuální hry. U krokového nahrávání můžete složit vaší Skladbu jejím postupným „zapsáním“.

- **Struktura dat Skladby**

Składba se skládá ze 16 MIDI kanálů. Vytvořit data MIDI Skladby můžete zaznamenáním vaší hry do určitého kanálu nebo kanálů v reálném čase, nebo pomocí Krokového nahrávání.



Hra na klaviaturu

- **Nahrávání v reálném čase**
Ve výchozím stavu bude hra zaznamenána do MIDI kanálů 1-4.
- **Krokové nahrávání**
Bez určení klavírního partu, můžete postupně zadávat melodie nebo noty z notového záznamu do požadovaného kanálu.

Přehrávání Multi Padů

- **Nahrávání v reálném čase**
Ve výchozím stavu bude hra zaznamenána do MIDI kanálů 5-8.
- **Krokové nahrávání**
Multi Pad události nelze v Krokovém nahrávání zadávat.

Přehrávání stylu

- **Nahrávání v reálném čase**
Ve výchozím stavu bude hra zaznamenána do MIDI kanálů 9-16.
- **Krokové nahrávání**
Po zadání události změny akordu/sekce, stiskněte tlačítko [Expand] pro vlastní zaznamenání dat not do MIDI kanálů 9-16.

Poznámka:

Audio data jako jsou rytmické kanály vytvořené pomocí audio dat Audio Link Multi Padu a Audio Skladby nelze nahrát do MIDI Skladby.

- **Struktura displeje MIDI Multi Recording**

Displej MIDI Multi Recording je portál pro Multi nahrávání a lze vyvolat pomocí [RECORDING] → MIDI [Multi Recording].



①	Save	Pro uložení editované Skladby.
②	Step Edit	Pro vytvoření nebo editování Skladby Krokovým nahráváním. Detaily viz strana 77.
③	Setup	Pro výběr panelových nastavení nahrávaných do Skladby. Detaily viz strana 73.
④	New	Pro vyvolání prázdné Skladby.
⑤	Menu	Pro vyvolání displeje Mixer nebo nastavení hlasitosti přehrávání aktuálně zvolené Skladby pro úpravu vyvážení hlasitosti mezi nahrávkou a ostatních kanálů.
⑥	Song name	Zobrazuje název aktuální Skladby. Dotykem vyvoláte displej Song Selection pro výběr MIDI Skladby.
⑦	Bar. Beat	Zobrazuje aktuální číslo taktu a doby.
⑧	Rec Mode	Zobrazuje režim nahrávání (strana 71), který lze zadat z displeje vyvolaného dotykem zde.
⑨	Metronome	Pro zapnutí a vypnutí metronomu.
⑩	Channels	Pro určení specifických kanálů pro editaci.
⑪	Song Control	Pro ovládání přehrávání nebo nahrávání Skladby.
⑫	Functions	Pro editaci kanálových událostí. Detaily viz strana 74.

Poznámka:

- Displej MIDI Multi Recording lze také vyvolat pomocí [Menu] → [Song Recording] → MIDI [Multi Recording].
- Zadání režimu Nahrávání resetuje výběr MIDI Skladby na displeji Song Playback a MIDI Skladbu nelze vybrat.
- Funkci Style Retrigger (strana 119) nelze použít, pokud overdubujete již nahraná data.

Nahrávání jednotlivých kanálů postupně (Nahrávání v reálném čase)

Při MIDI nahrávání můžete vytvořit MIDI Skladbu skládající se z 16 kanálů postupným zaznamenáním vaší hry do jednotlivých kanálů. Při nahrávání klavírní skladby, například můžete nahrát part pravé ruky do kanálu 1, a poté part levé ruky do kanálu 2, což umožňuje nahrát kompletní skladbu, kterou by bylo obtížné nahrát live pro obě ruce současně. Pro nahrávání vystoupení současně s přehrávaným Stylem, například nahrajte přehrávaný Styl do kanálů 9-16, pak nahrajte melodii do kanálu 1, zatímco posloucháte již nahraný Styl. Takto můžete nahrát celou Skladbu, kterou by bylo obtížné nebo dokonce nemožné zahrát naživo.

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

Automaticky je připravena prázdná Skladba pro nahrávání a její název na displeji Multi Recording je nastaven na „New Song“.



2. Pokud chcete přehrát již zaznamenanou Skladbu, zvolte požadovanou Skladbu dotykem názvu Skladby, pak stiskněte tlačítko [EXIT] pro návrat na displej Multi Recording.

Pokud chcete nahrávat zcela novou Skladbu, tento krok přeskočte.

3. Dotkněte se ikony nástroje u cílového kanálu pro vyvolání okna s nastavením partu, pak určete nahrávaný part.

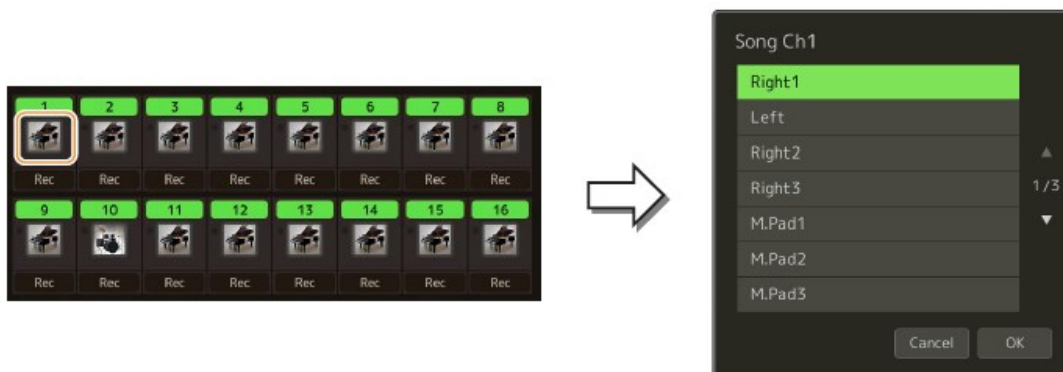
Dotykem [OK] automaticky zapnete [Rec] pro cílový kanál a nastavíte jej do režimu standby pro nahrávání.

Upozornění

Pokud zapnete [Rec] u kanálů, které již obsahují data, budou tato data přepsána.

Poznámka:

Pokud chcete zrušit nahrávání, dotkněte se [●] (Rec) na displeji ještě před provedením kroku 4, pak stiskněte tlačítko [EXIT] pro ukončení režimu Nahrávání.



Pro zapnutí nebo vypnutí dalších kanálů během nahrávání se jednoduše dotkněte čísla požadovaných kanálů.

4. Hrajte na klaviaturu pro spuštění nahrávání.

Nahrávání můžete také spustit stiskem tlačítka [●] (Rec) nebo [▶/ II] (Play/Pause).

Při nahrávání do Skladby, která již obsahuje data, můžete zapnout nebo vypnout nahrané kanály dotykem čísel kanálů.



5. Když dokončíte vaši hru, stiskněte tlačítko [■] (Stop) pro zastavení nahrávání.

6. Pro poslech vaší nahrávky, stiskněte tlačítko [▶/ II] (Play/Pause).

7. Pro nahrání dalších kanálů opakujte kroky 3-6.

8. Dotkněte se ikony  (Save) pro uložení nahrávky.

Upozornění

Nahraná Skladba bude ztracena, pokud zvolíte jinou Skladbu nebo vypnete nástroj bez provedení operace uložení.

Znovu nahrávání specifické části Skladby – Punch In/Out (Nahrávání v reálném čase)

Při opětovném nahrávání určité části již nahrané MIDI Skladby využijte funkci Punch In/Out. Tímto způsobem budou novými daty přepsána pouze data mezi body Punch In a Punch Out. Mějte na paměti, že data před a za body Punch In/Out nebudou přepsána, a můžete je poslouchat pro nastavení správného časování při nahrávání.

1. Na displeji MIDI Multi Recording zvolte požadovanou Skladbu, kterou chcete znovu nahrát, pak stiskněte tlačítko [EXIT] pro návrat na displej Multi Recording.




2. Stiskněte tlačítko [Start/Stop] pro vyvolání ovládacího displeje.
3. Nastavte parametry, jako jsou Rec Start/Stop a pozice Punch In/Punch Out.

Poznámka:

Tyto parametry nelze nastavit během nahrávání.

Rec Start (Začátek nahrávání)	<p>Určuje čas začátku určené sekce (Punch In).</p> <p>Normal: Přepisování dat začne po stisku tlačítka [▶/] (PLAY/PAUSE) na displeji MIDI Multi Recording, nebo po zahrání na klaviaturu v režimu Synchro Standby.</p> <p>First Key On: Přehrávání Skladby je normální, přepisování začne, jakmile začnete hrát na klaviaturu.</p> <p>Punch In At: Přehrávání Skladby je normální až po takt „Bar“, který zde můžete zadat, pak začíná přepisování.</p>
Rec Stop (Konec nahrávání)	<p>Určuje čas konce určené sekce (Punch Out).</p> <p>Replace All: Vymaže všechna data od bodu, kde bylo nahrávání zastaveno.</p> <p>Punch Out: Pozice, ve které je nahrávání nastaveno, je označena jako Punch Out. Toto nastavení zachová všechna data po tomto bodu.</p> <p>Punch Out At: Aktuální přepisování pokračuje až po takt „Bar“, který zde můžete zadat, pak skončí přepisování a začíná normální přehrávání. Toto nastavení zanechává všechna data po bodu Punch Out. Tak zůstanou zachována všechna data za tímto bodem.</p>
Pedal Punch In/Out (Ovládní Punch In/Out pedálem)	<p>Pokud je tato funkce zapnuta („On“), můžete pomocí nožního pedálu 2 ovládat nastavení bodů Puch In a Out. Během přehrávání Skladby, sešlápnutím (a podržením) pedálu 2 okamžitě zahájíte Punch In nahrávání, zatímco uvolněním pedálu ho zastavíte (Punch Out). Během přehrávání můžete pedál sešlápnout a uvolnit kolikrát chcete. Uvědomte si, že pokud je zapnuta tato funkce, dříve přiřazené nastavení pedálu 2 je zrušeno.</p> <p>Poznámka: Ovládní Punch In/Out pomocí pedálu může být v závislosti na použitém pedálu obráceno. Pokud je to nutné, změňte polaritu pedálu (strana 111).</p>

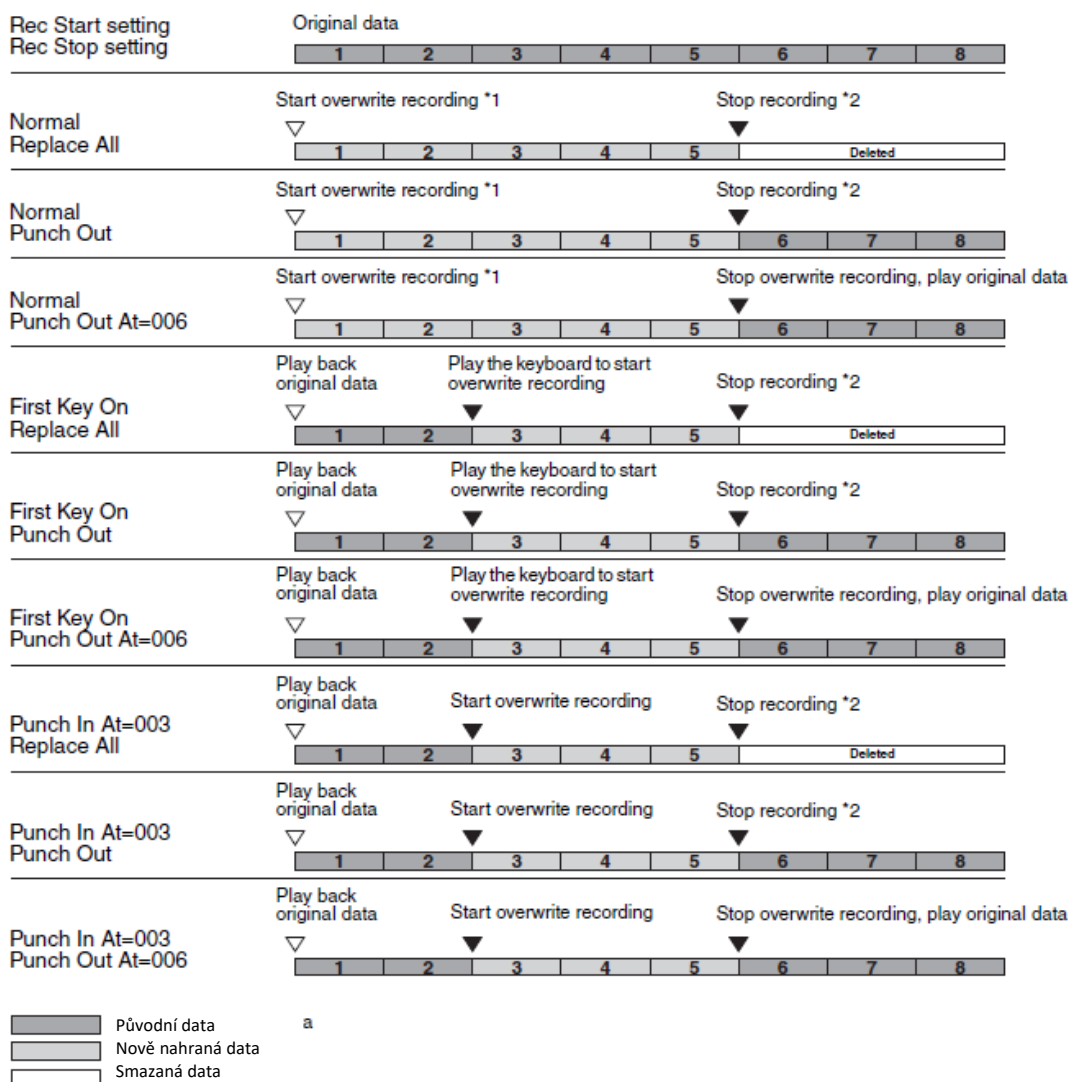
4. Na displeji MIDI Multi Recording stiskněte tlačítko [Rec] odpovídající kanálu, který chcete znovu nahrát, pro jeho zapnutí.
5. Stiskněte tlačítko [▶/II] (Play/Pause) pro spuštění nahrávání. Od bodu Punch In určeného v kroku 3 hrajte na klaviaturu pro zahájení nahrávání. V bodu Punch Out určeného v kroku 3 hru ukončete.
6. Dotkněte se ikony  (Save) pro uložení nahrávky.

Upozornění

Nahraná Skladba bude ztracena, pokud zvolíte jinou Skladbu nebo vypnete nástroj bez provedení operace uložení.

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

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




- * 1 Abyste zabránili přepsání taktů 1-2, začněte nahrávat od taktu 3.
- * 2 Nahrávání zastavte stisknutím tlačítka [●] (Rec) na konci taktu 5.

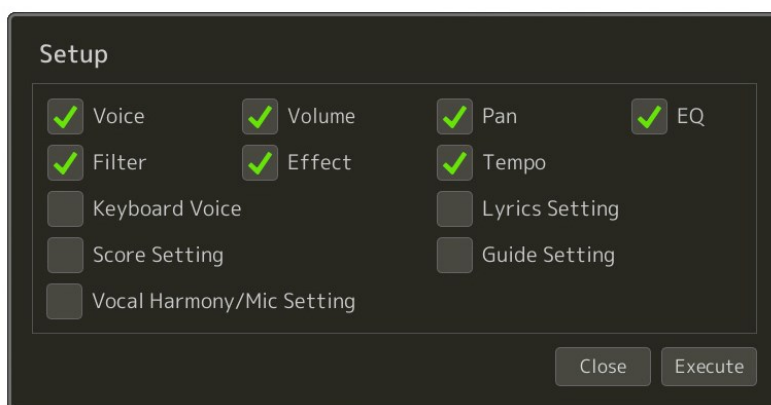
Nahrávání panelových nastavení do Skladby


Aktuální nastavení displeje Mixer a další panelová nastavení, která jste provedli, lze uložit na počáteční pozici ve Skladbě, jako data nastavení (Setup data). Tato zde uložená nastavení jsou automaticky vyvolána při spuštění Skladby.

1. Na displeji MIDI Multi Recording zvolte Skladbu, u které chcete nahrát Setup data a stiskněte tlačítko [EXIT] pro návrat na displej Multi Recording.



2. Stiskněte tlačítko [■] (STOP) pro nastavení Skladby na začátek.
3. Dotkněte se ikony  (Setup) pro vyvolání okna Setup.
4. Zaškrtnutím zvolte položky Setup dat pro nahrání, které chcete, aby byly automaticky vyvolány spolu se Skladbou.



5. Stiskněte tlačítko [Execute] pro nahrání dat, pak stiskněte tlačítko [Close].
6. Dotkněte se ikony  (Save) pro uložení.

Upozornění

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

Editace kanálových událostí v datech existující Skladby

Funkce zobrazené vpravo na spodu displeje MIDI Multi Recording vám umožňují opravit nebo zkonvertovat specifický kanál existujících dat Skladby.

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



2. Dotykem názvu zvolte požadovanou funkci a poté upravte odpovídající parametry.

Pro odchod z funkce a výběr jiné funkce se dotkněte názvu funkce znovu.
Detaily o funkcích a možných nastaveních naleznete na straně 75.

3. Stiskněte tlačítko [Execute] pro zadání provedených změn.

Po ukončení operace se tlačítko změní na [Undo], který vám umožní vrátit provedené změny, pokud nejste spokojeni s výsledkem. Funkce má pouze jednu úroveň, tzn. lze se vrátit pouze o jednu operaci zpět.

4. Dotkněte se ikony  (Save) pro uložení.

Upozornění

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


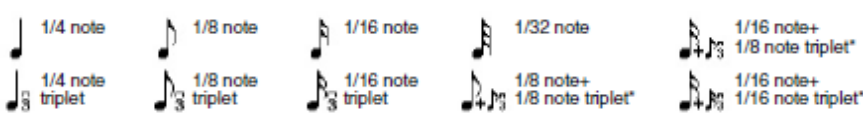
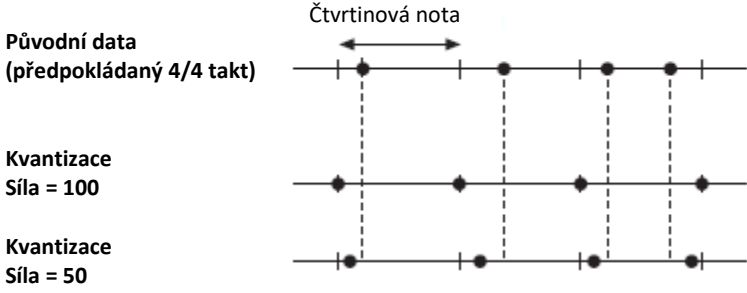
Detaily funkce

Quantize - Kvantizace

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



Dotykem tlačítka [Select] pod ikonou nástroje zvolte požadovaný kanál pro kvantizaci, poté editujte parametry.

<p>Size (Rozsah)</p>	<p>Vybírá rozsah kvantizace (rozlížení). Pro optimální výsledky, zvolte toto nastavení tak, aby odpovídalo nejkratší notě v kanálu. Například, pokud jsou nejkratší použité noty osminové, nastavte hodnotu Size na osminy.</p>  <p>Čtvrtinová nota Po osminové kvantizaci</p> <p>Nastavení</p>  <p>Tři kvantizační nastavení označená hvězdičkou (*), jsou výjimečná tím, že lze najednou kvantizovat dvě hodnoty not najednou. Například, pokud jsou ve stejném kanálu jak osminové noty, tak i osminové trioly, kvantizací s hodnotou osmin, budou všechny změněny na pouhé osminy. Pokud ale použijete nastavení osminy + osminové trioly, budou všechny noty kvantizovány správně.</p>
<p>Strength (Síla)</p>	<p>Určuje, jak silně (přesně) budou noty kvantizovány. Pokud je nastaveno na 100% jedná se o naprosto přesné časování. Při nastavení větším než 100% budou noty posunuty o něco dopředu, podle nastavených procent. Aplikací kvantizace menší než je 100% zachováte v hudbě více „lidský“ feeling.</p> 

Delete - Vymazání

Můžete vymazat data určitého kanálu Skladby. Dotykem tlačítka [Delete] zapnete požadovaný kanál, jehož data chcete vymazat, pak stiskněte tlačítko [Execute] pro vymazání dat kanálu.

Mix - Sloučení

Tato funkce umožňuje sloučit data dvou určených kanálů a uložit je do jiného. Dotykem zvolte jednu z položek menu níže, pak dotykem ikony nástroje zvolte nebo boxu zvolte požadovaný kanál.

Source 1	Vybírá MIDI kanál (1-16) pro míchání. Všechny MIDI události kanálu jsou zkopírovány do cílového kanálu.
Source 2	Vybírá MIDI kanál (1-16) pro míchání. Pouze notové události zde určeného kanálu jsou zkopírovány do cílového kanálu.
Destination	Určuje cílový kanál pro umístění sloučených dat.

Copy - Kopírování

Tato funkce umožňuje kopírovat data z jednoho kanálu do druhého. Dotykem zvolte jednu z položek menu níže, pak dotykem ikony nástroje zvolte nebo boxu zvolte požadovaný kanál.

Source	Vybírá MIDI kanál (1-16) pro kopírování. Všechny MIDI události kanálu jsou zkopírovány do cílového kanálu.
Destination	Určuje cílový kanál pro umístění kopírování.

Transpose - Transpozice

Umožňuje transponovat nahraná data jednotlivých kanálů až o dvě oktávy dolů nebo nahoru v půltónových krocích. Dotykem boxu pod ikonou nástroje zvolte požadovaný kanál pro transponování, pak nastavte hodnotu transpozice. Pokud chcete transponovat všechny kanály současně, použijte menu níže.

All +	Zvyšuje hodnotu transpozice pro všechny kanály o 1.
All -	Snižuje hodnotu transpozice pro všechny kanály o 1.

Poznámka:

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

Poznámka:


Pokud si chcete poslechnout aktuálně editovaná data, přehrajte je před provedením příkazu [Execute]. Stiskem tlačítka [Execute] dojde k transpozici ladění a nastavení hodnoty opět na 0, což umožňuje provádět další transpozice.

Krokové nahrávání/editace Skladeb (Krokové nahrávání)

Tato kapitola ukazuje jak vytvořit novou Skladbu nebo editovat již existující Skladbu pomocí funkce Step Edit.

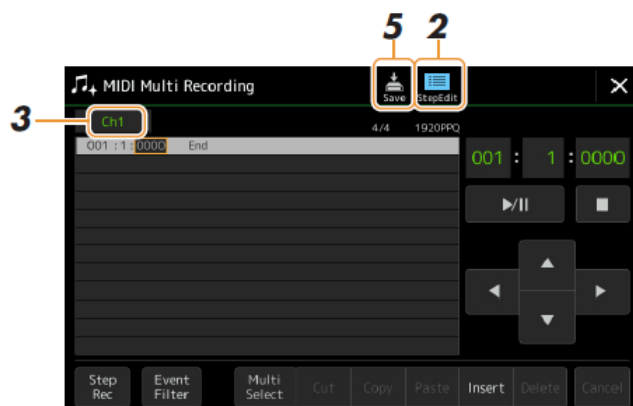
Základní postup Krokového nahrávání/Editace


Tato kapitola popisuje základní postup při Krokovém nahrávání.

- 1. Vyvolejte displej MIDI Multi Recording pomocí stisknutí [RECORDING] → MIDI [Multi Recording].**
Je automaticky připravena prázdná Skladba, a název této Skladby na displeji Multi Recording je nastaven na „New Song“. Pokud chcete znovu nahrát již existující Skladbu, dotykem názvu Skladby proveďte její výběr.
- 2. Dotkněte se ikony  (Step Edit) na vrchu displeje pro vyvolání displeje Step Edit.**

Poznámka:

Pro návrat na displej MIDI Multi Recording stiskněte tlačítko [StepEdit] na displeji Step Edit.



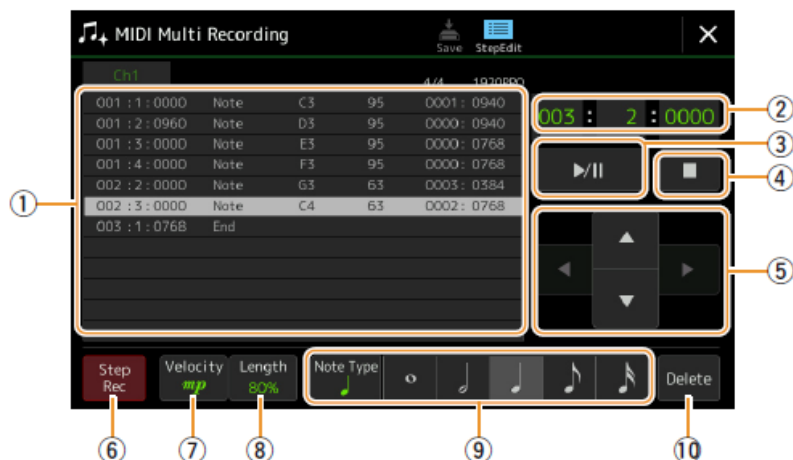
- 3. Stiskněte tlačítko [Ch1] vlevo na vrchu displeje pro výběr Cílového kanálu.**
 - Pokud chcete nahrávat hru na klaviaturu, zvolte jeden kanál z „Ch1“-„Ch8“.
 - Pokud nechcete pro Skladbu používat doprovodný Styl, můžete zvolit také kanály „Ch9“-„Ch16“.
 - Pokud chcete editovat Systémová exkluzivní data, zvolte „SysEx“.
 - Pokud chcete editovat text skladby, zvolte „Lyrics“.
 - Pokud chcete nahrávat přehrávaný Styl (změny akordů a události změny sekcí), zvolte „Chord“.
- 4. Podle vaší volby v kroku 3 buď nahrajte data, nebo je editujte.**
 - **Pokud je zvoleno „Ch1“-„Ch16“.**
Instrukce o editování již existujících dat, viz strana 83.
Instrukce o zadávání melodie pomocí Krokového nahrávání, se dotkněte [Step Rec] vlevo dole, pak viz strana 78.
 - **Pokud je zvoleno „SysEx“.**
Editujte existující data podle návodu na straně 83. Krokové nahrávání není dostupné.
 - **Pokud je zvoleno „Lyrics“.**
Editujte existující data podle návodu na straně 83. Krokové nahrávání není dostupné.
 - **Pokud je zvoleno „Chord“.**
Instrukce o editování již existujících dat, viz strana 83.
Instrukce o zadávání akordů a událostí změn sekcí pomocí Krokového nahrávání, se dotkněte [Step Rec] vlevo dole, pak viz strana 81.
- 5. Dotkněte se ikony  (Save) pro uložení.**

Upozornění

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

Nahrávání melodie pomocí Krokového nahrávání

Vysvětlení se vztahuje na situaci, kdy je pro nahrávání zvolen jeden z kanálů „Ch1“-„CH16“ v kroku 4 na straně 77. Zapněte tlačítko [StepEdit] vlevo dole na displeji, pak můžete zadávat jeden tón po druhém, pomocí ovladačů uvedených níže.



Názvy ovladačů a jejich funkce

①	Seznam událostí	Zobrazuje události, jako jsou tóny a výběr rejstříku, které byly zadány. Detaily viz strana 83.
②	Pozice ve skladbě (Takt:Doba:Clock)	Zobrazuje aktuální pozici ve Skladbě. Události jako jsou tóny a výběr rejstříku, které byly zadány, jsou uloženy se zde zobrazenou pozicí. Můžete tuto pozici měnit pomocí ovladače Data dial. * Clock: Nejmenší jednotka pro pozici Skladby a délku tónu. Čtvrtová nota se skládá z 1920 clock.
③	▶/ (Play/Pause)	Opět spouští nebo zastavuje přehrávání aktuální Skladby.
④	■ (Stop)	Zastavuje přehrávání aktuální Skladby a vrací její pozici na začátek.
⑤	Kurzor	Posunuje kurzor.
⑥	Step Rec	Zapnutím zobrazíte displej Step Recording, vypnutím zobrazíte displej Step Edit.
⑦	Velocity (Rychlost - síla)	Určuje sílu (hlasitost) zadaného tónu. Lze zadat hodnotu v rozsahu 1 až 127. Čím vyšší hodnota, tím vyšší hlasitost. Kbd.Vel: aktuální rozlišení síly fff: 127 ff: 111 f: 95 mf: 79 mp: 63 p: 47 pp: 31 ppp: 15
⑧	Length (Délka)	Určuje rozsah doby (délku tónu) zadávaného tónu. Normal: 80% Tenuto: 99% Staccato: 40% Staccatissimo: 20% Manual: Lze zadat jakkoliv pomocí ovladače [DATA ENTRY].
⑨	Note type, Note Indication	Určuje typ zadávaného tónu (normální, tečkovaná, triola)
⑩	Delete (Vymazat)	Maže určená data.

Příklad Krokového nahrávání - Melodie

Číslo zobrazené v této ilustraci odpovídá krokům v níže uvedeném postupu.

Poznámka:

Ilustrace výše uvedená je pouhým příkladem. Protože je notový zápis (vyvolaný pomocí [Menu] → [Score]) vytvářen z MIDI dat, nemusí se objevovat stejně jako v tomto příkladu nahoře. Symboly pro styl hry nebudou na displeji Score zobrazeny, i když je zadáte.

Tato kapitola popisuje postup vkládání melodie výše uvedeného notového zápisu pomocí Krokového nahrávání.

Před započítím si přečtete tyto body:

Zadání provázaného tónu v kroku 4 vyžaduje podržení klávesy na klaviatuře během provádění celé operace.

Pečlivě si nejprve přečtete instrukce.

Před provedením níže uvedeného postupu, zvolte požadovaný Rejstřík stiskem jednoho z tlačítek kategorie VOICE pro vyvolání displeje Voice Selection. I když byl již správný Rejstřík zvolen předem, je nutné jej zvolit znovu, tak aby se tato událost zapsala do Seznamu událostí. Během krokového nahrávání je možné volit pouze Rejstříky a zadávat tóny.

1. Zadejte první a druhou notu se značkou.

1-1 Stiskněte tlačítko [Velocity] a vyberte „f“.

1-2 Stiskněte tlačítko [Length] a vyberte „99% (Tenuto)“.

1-3 Stiskněte tlačítko [Note Type] jednou nebo dvakrát a vyberte typ „dotted“.

1-4 Stiskem tečkované čtvrtové noty (♩) ji zapněte.

1-5 Zahrajte na klávesu C3.

Je zadána první nota. Nyní zadejte další notu.

1-6 Stiskněte tlačítko [Note Type] jednou nebo dvakrát a vyberte typ „normal“.

1-7 Stiskem osminové noty (♪) ji zapněte.

1-8 Zahrajte na klávesu D3.

Je zadána druhá nota.

2. Zadejte další noty a aplikujte staccato.

2-1 Stiskněte tlačítko [Length] a vyberte „40% (Staccato)“.

2-2 Stiskem tečkované čtvrtové noty (♩) ji zapněte

2-3 Zahrajte na klávesy E3 a F3.

Je dokončen první takt.

3. Zadejte čtvrtovou pomlku.

Dotkněte se čtvrtové noty (♩), která byla zapnutá, pouze jednou pro zadání čtvrtové pomlky.

Budte opatrní, abyste se nedotkli stejné noty vícekrát, bylo by totiž zadáno vícero pomlk. Pomlky nejsou v Seznamu událostí uvedeny, ale jejich zadání si můžete zkontrolovat tím, že se změnila pozice ve Skladbě.

4. Zadejte další noty a svažte je.

4-1 Stiskněte tlačítko [Velocity] a vyberte „mp“.

4-2 Stiskněte tlačítko [H] a vyberte „80% (Normal)“.

4-3 Zatímco držíte stisknutou klávesu G3, stiskněte tlačítko, dotkněte se čtvrtové noty (♩).

Ještě klávesu G3 nepouštějte. Držte jí během provádění následujících kroků.

4-4 Zatímco držíte stisknutou klávesu G3, stiskněte klávesu C4.

Ještě klávesy G3 a C4 nepouštějte. Držte jí během provádění následujících kroků.

4-5 Zatímco držíte stisknuté klávesy G3 a C4, stiskněte tlačítko, dotkněte se půlové noty (♪).

Po stisknutí půlové noty (♪), uvolněte klávesy.

Byl dokončen druhý takt.

5. Stiskněte tlačítko [■] (Stop) pro návrat na začátek Skladby, pak si poslechněte nově zadanou Skladbu stiskem tlačítka [▶/||] (Play/Pause).

Nahrávání akordů/událostí změn sekce doprovodu pomocí Krokového nahrávání

Vysvětlení se vztahuje na situaci, kdy jsou pro nahrávání zvoleny akordy „Chord“ v kroku 4 na straně 77. Zapněte tlačítko [StepEdit] vlevo dole na displeji, pak můžete postupně zadávat akordy/události změn sekce doprovodu pro přehrávání Stylu.



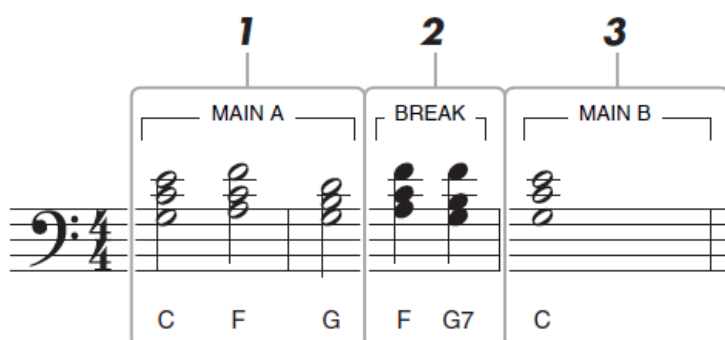
Poznámka:

(PSR-SX900) Audio part Audio Stylu nelze nahrát.

Názvy ovladačů a jejich funkce

①	Seznam událostí	Zobrazuje události, jako jsou akordy a změny Sekce doprovodu, které byly zadány. Detaily viz strana 83.
②	Pozice ve skladbě (Takt:Doba:Clock)	Zobrazuje aktuální pozici ve Skladbě. Události jako jsou akordy a změny Sekce doprovodu, které byly zadány, jsou uloženy se zde zobrazenou pozicí. Můžete tuto pozici měnit pomocí ovladače Data dial. * Clock: Nejmenší jednotka pro pozici Skladby a délku tónu. Čtvrtřová nota se skládá z 1920 clock.
③	▶/ (Play/Pause)	Opět spouští nebo zastavuje přehrávání aktuální Skladby.
④	■ (Stop)	Zastavuje přehrávání aktuální Skladby a vrací její pozici na začátek.
⑤	Kurzor	Posunuje kurzor.
⑥	Step Rec	Zapnutím zobrazíte displej Step Recording, vypnutím zobrazíte displej Step Edit.
⑦	Note type, Note Indication	Určuje typ zadávaného tónu (normální, tečkovaná, triola)
⑧	Delete (Vymazat)	Maže určená data.

Příklad Krokového nahrávání - Melodie



Čísla zobrazená v této ilustraci odpovídají krokům v níže uvedeném postupu.

Tato kapitola popisuje postup vkládání akordů/změn sekce doprovodu výše uvedeného notového zápisu pomocí Krokového nahrávání. Před započítím si přečtete tyto body:

Vypněte tlačítko STYLE CONTROL [AUTO FILL IN] na panelu.

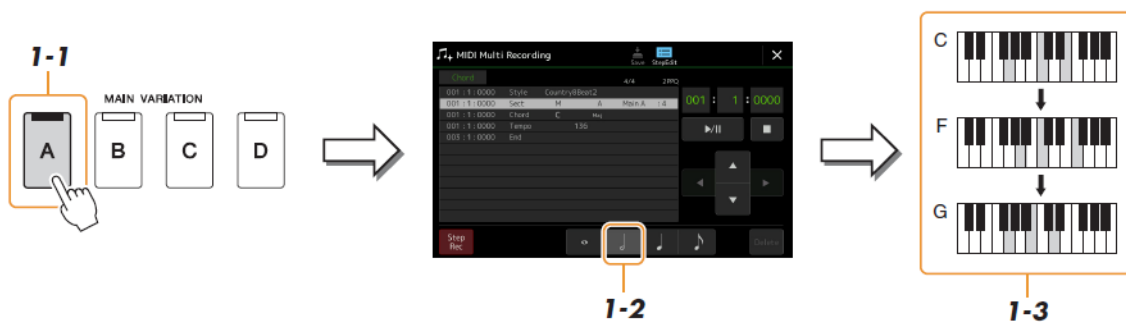
Zvolte běžný 4taktový Styl.

1. Zadejte akordy pro Hlavní sekci A.

1-1 Stiskněte tlačítko Main VARIATION [A].

1-2 Dotykem zapněte půlovou notu (♩).

1-3 Zahrajte akordy C, F a G v akordové sekci klaviatury.

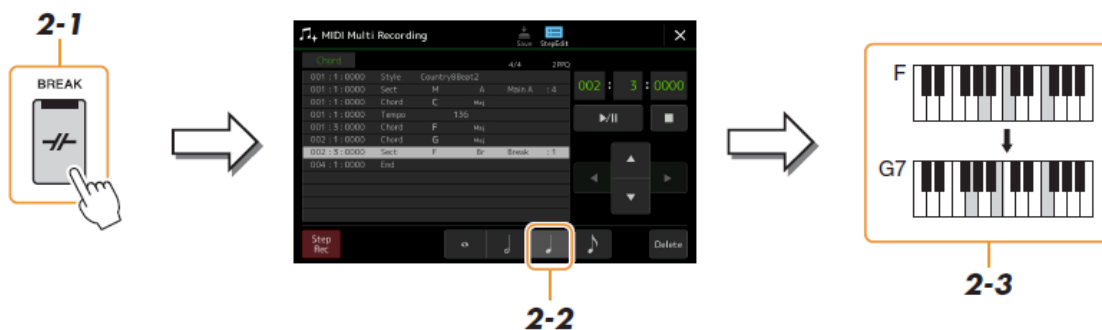


2. Zadejte akordy pro sekci Break.

2-1 Stiskněte tlačítko [BREAK].

2-2 Stiskem čtvrtkové noty (♩) ji zapněte

2-3 Zahrajte akordy F a G7 v akordové sekci klaviatury.

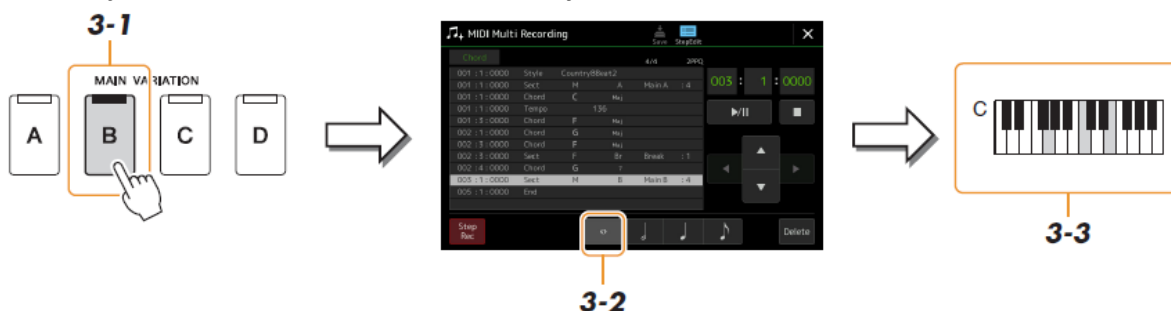


3. Zadejte akordy pro Hlavní sekci B.

3-1 Stiskněte tlačítko MAIN VARIATION [B].

3-2 Dotykem zapněte celou notu (♩).

3-3 Zahrajte akord C v akordové sekci klaviatury.



Nyní jsou akordy a události změny Sekce zadány.

4. Stiskněte tlačítko [■] (STOP) pro návrat na začátek Skladby, pak si poslechněte nově zadanou Skladbu stiskem tlačítka [▶/||] (Play/Pause).

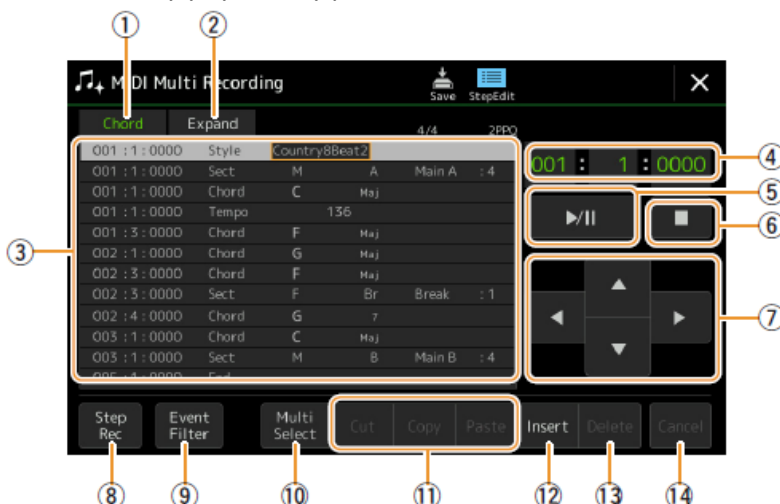
5. Dotykem [Step Rec] vypněte pro vyvolání displeje Step Edit.

6. Dotkněte se tlačítka [Expand] nahoře vlevo na displej Step Edit pro zkonvertování akordů/událostí změn Sekcí na data Skladby.


Díky operacím výše (kroky 1-3) jsou nahrány pouze akordy a události změny Sekce, což znamená, že skutečná data Skladby nebyla vytvořena a part Stylu nemůže vytvářet žádný zvuk, i když Skladbu spustíte po opuštění displeje MIDI Multi Recording. Proto se ujistěte, že provedete funkci Expand po dokončení zadávání. Pokud jste

Editace Specifických MIDI událostí v nahraných datech

Toto vysvětlení navazuje na krok 4 na straně 77. Na displeji Step Edit můžete editovat specifické MIDI události, jako jsou data Not a výběru Rejstříku, které byly vytvořeny pomocí Nahrávání v reálném čase nebo Krokového nahrávání.



①	Cíl editace	<p>Určuje cíl editace.</p> <p>Ch1-Ch16: Když je zvolen jeden z nich, můžete editovat kanálová data.</p> <p>SysEx: Pro editaci Systémových exkluzivních dat (platí pro všechny kanály)</p> <p>Lyrics: Pro editaci textu Skladby.</p> <p>Chord: Pro editaci akordů/událostí změny Sekce pro přehrávání Stylu.</p>												
②	Expand	<p>Toto je zobrazeno, pouze když je výše zvoleno „Chord“ a umožňuje vám konvertovat akordy/události změny Sekce zadané na displeji Step Recording do skutečně znějících dat Skladby. Ujistěte se, že tuto funkci spustíte, když finalizujete data Skladby. Když opustíte displej MIDI Multi Recording bez provedení této funkce, spuštění Skladby nebude vytvářet žádný zvuk pro part Stylu.</p>												
③	Seznam událostí	<p>V této oblasti jsou zobrazena data událostí Skladby a lze je editovat. Každý řádek představuje jednu událost. Jednotlivé události lze vybrat pomocí kurzoru ⑦ na displeji, a upravit pomocí ovladače Data dial.</p> <div data-bbox="571 1261 1302 1413" style="text-align: center;"> </div> <p style="text-align: center;"> Pozice ve Skladbě Typ události Hodnota nebo detail události </p> <p>V závislosti na zvoleném Cíli editace (①), se liší zobrazené a editovatelné události.</p> <p>Když je Cíl editace nastaven na „Ch1“-„Ch16“</p> <table border="1" data-bbox="323 1541 1495 1906"> <tr> <td>Note</td> <td>Jednotlivé noty Skladby. Včetně čísla noty odpovídající klíči, ve kterém byly zahrány, plus hlasitost založenou na síle zahrání, a také délky noty.</td> </tr> <tr> <td>Ctrl (Control Change)</td> <td>Nastavuje ovládání Rejstříku, jako jsou hlasitost, pan, filtr, hloubka efektu (editované v displeji Mixer), atd.</td> </tr> <tr> <td>Prog (Program Change)</td> <td>Čísla změn MIDI programu pro výběr Rejstříku.</td> </tr> <tr> <td>P.Bnd (Pitch Bend)</td> <td>Data kontinuální změny ladění Rejstříku.</td> </tr> <tr> <td>A.T.</td> <td>Tato událost je vygenerována, pokud je po zaznění tónu na klávesu ještě tlačeno. Uvědomte si, že klaviatura tohoto nástroje nemá Aftertouch.</td> </tr> </table> <p>Když je Cíl editace nastaven na „SysEx“</p> <table border="1" data-bbox="323 1906 1495 2011"> <tr> <td>ScBar (Score Start Bar)</td> <td>Určuje první takt Skladby jako počáteční bod v datech Skladby.</td> </tr> </table>	Note	Jednotlivé noty Skladby. Včetně čísla noty odpovídající klíči, ve kterém byly zahrány, plus hlasitost založenou na síle zahrání, a také délky noty.	Ctrl (Control Change)	Nastavuje ovládání Rejstříku, jako jsou hlasitost, pan, filtr, hloubka efektu (editované v displeji Mixer), atd.	Prog (Program Change)	Čísla změn MIDI programu pro výběr Rejstříku.	P.Bnd (Pitch Bend)	Data kontinuální změny ladění Rejstříku.	A.T.	Tato událost je vygenerována, pokud je po zaznění tónu na klávesu ještě tlačeno. Uvědomte si, že klaviatura tohoto nástroje nemá Aftertouch.	ScBar (Score Start Bar)	Určuje první takt Skladby jako počáteční bod v datech Skladby.
Note	Jednotlivé noty Skladby. Včetně čísla noty odpovídající klíči, ve kterém byly zahrány, plus hlasitost založenou na síle zahrání, a také délky noty.													
Ctrl (Control Change)	Nastavuje ovládání Rejstříku, jako jsou hlasitost, pan, filtr, hloubka efektu (editované v displeji Mixer), atd.													
Prog (Program Change)	Čísla změn MIDI programu pro výběr Rejstříku.													
P.Bnd (Pitch Bend)	Data kontinuální změny ladění Rejstříku.													
A.T.	Tato událost je vygenerována, pokud je po zaznění tónu na klávesu ještě tlačeno. Uvědomte si, že klaviatura tohoto nástroje nemá Aftertouch.													
ScBar (Score Start Bar)	Určuje první takt Skladby jako počáteční bod v datech Skladby.													

		Tempo	Určuje hodnotu tempa.
		Time (Time Signature)	Určuje takt.
		Key (Key Signature)	Určuje klíč, stejně tak jako nastavení dur/moll pro notaci zobrazenou na displeji.
		XGPrm (XG Parametry)	Umožňuje provádět různá detailní nastavení XG parametrů. Detaily viz „MIDI Data Format“ v Seznamu dat na internetu.
		SYS/EX. (System Exclusive)	Zobrazuje Systém Exclusive data Skladby. Mějte na paměti, že zde nemůžete vytvořit nová nebo upravit obsah dat, nicméně můžete mazat, vyjmout, kopírovat a vložit data.
		Meta (Meta událost)	Zobrazuje SMF meta události Skladby. Mějte na paměti, že zde nemůžete vytvořit nová nebo upravit obsah dat, nicméně můžete mazat, vyjmout, kopírovat a vložit data.
		Když je Cíl editace nastaven na „Lyrics“	
		Name	Umožňuje zadat název Skladby.
		Lyrics	Umožňuje zadávat text Skladby.
		Code	CR: Zadává konec řádku v textu. LF: Smaže aktuálně zobrazený text a zobrazí další sadu textů.
		Když je Cíl editace nastaven na „Chord“	
		Style	Styl.
		Tempo	Tempo.
		Chord	Základní tón akordu, typ akordu, zapnutí basového akordu.
		Sect (Sekce)	Sekce Stylu doprovodu (Intro, Main, Fill In, Ending, Break).
		OnOff	Status zapnuto/vypnuto (On/Off) všech partů (kanálů) Stylu.
		CH.Vol (Channel Volume)	Hlasitost všech partů (kanálů) Stylu.
		S.Vol (Style volume)	Celková hlasitost Stylu.
④	Pozice ve skladbě (Takt:Doba:Clock)	Zobrazuje aktuální pozici ve Skladbě. Události jako jsou akordy a změny Sekce doprovodu, které byly zadány, jsou uloženy se zde zobrazenou pozicí. Můžete tuto pozici měnit pomocí ovladače Data dial. * Clock: Nejmenší jednotka pro pozici Skladby a délku tónu. Čtvrtová nota se skládá z 1920 clock.	
⑤	▶/II (Play/Pause)	Opět spouští nebo zastavuje přehrávání aktuální Skladby.	
⑥	■ (Stop)	Zastavuje přehrávání aktuální Skladby a vrací její pozici na začátek.	
⑦	Kurzor	Posunuje kurzor.	
⑧	Step Rec (Krokové nahrávání)	Zapnutím zobrazíte displej Step Recording, vypnutím zobrazíte displej Step Edit.	
⑨	Event Filter (Filtr událostí)	Vyvolá okno Event Filter, které umožňuje nastavit filtr pro zobrazení pouze požadovaných událostí.  : Volí všechny položky.  : Ruší volbu všech položek.  : Převrací stav volby všech položek.	
⑩	Multi Select	Po zapnutí, použijte kurzor (⑦) na displeji pro výběr více událostí.	
⑪	Cut/Copy/Paste	Provádějí operace vyjmutí, kopírování a vložení.	
⑫	Insert	Přidá novou událost.	
⑬	Delete	Maže zvolené události.	
⑭	Cancel	Zruší editování a obnoví původní hodnotu.	

Editace pozičních značek Skladby

Tato kapitola popisuje dvě přídavné funkce týkající se pozičních značek Skladby (Markerů). Základní informace o použití Markerů pro skokové přehrávání a smyčkové přehrávání, viz Uživatelský manuál.

• Jump Markery

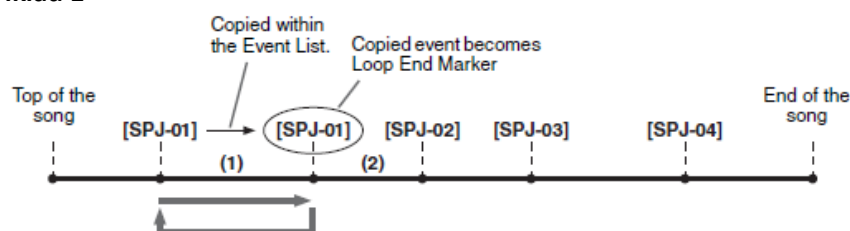
Markery vysvětlené v Uživatelském manuálu jsou také označovány jako „Jump Markery“. V Seznamu událostí Systémových exkluzivních dat (strana 83) jsou označovány jako „SPJ-01“ – „SPJ-04“. V Seznamu událostí je lze posouvat na jiné pozice a je možné je i kopírovat a vytvářet tak identická čísla Markerů na jiných pozicích. Když ve Skladbě existuje více Markerů se stejným číslem na různých pozicích, je jako „Loop End Marker“ použit poslední Marker (viz níže).

• Loop End Markery

Loop End Markery lze použít pro vložení dalších Markerů do dat Skladby a zvýšení jejich univerzálnosti. Vytvoření Loop End Markeru se dělá v Seznamu událostí (a ne na displeji Song Playback) jednoduchým kopírováním jednoho z „SPJ“ Jump Markerů na další pozici ve Skladbě.

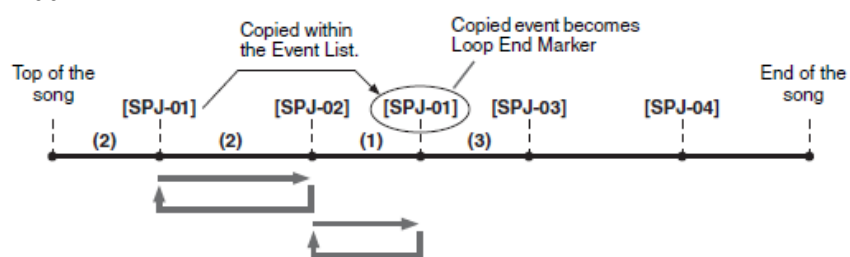
Níže uvedené příklady ukazují, jak Loop End Markery lze použít v přehrávání Skladby na displeji Song Playback.

Příklad 1



- (1) Pokud je Skladba přehrávána mezi dvěma SPJ-01 body, zapnutí [Loop] vytvoří přehrávanou smyčku mezi těmito dvěma body.
- (2) Pokud je Skladba přehrávána mezi druhým SPJ-01 a SPJ-02 body, po zapnutí [Loop], přehrávání přeskočí zpět na první SPJ-01 a přehrává smyčku mezi dvěma SPJ-01 body.

Příklad 2



- (1) Pokud je Skladba přehrávána mezi SPJ-02 a druhým SPJ-01 body, zapnutí [Loop] vytvoří přehrávanou smyčku mezi těmito dvěma body.
- (2) Pokud je zapnuto [Loop] během přehrávání Skladby mezi začátkem Skladby a SPJ-02 bodem, vytvoří přehrávanou smyčku mezi body SPJ-01 a SPJ-02.
- (3) Pokud je Skladba přehrávána mezi druhým SPJ-01 a SPJ-03 body, po zapnutí [Loop], přehrávání přeskočí zpět na první SPJ-02 a přehrává smyčku mezi SPJ-02 a druhým SPJ-01 bodem (Loop End Marker).

Ve výše uvedených příkladech, jsou data Loop End Markeru shodná s událostí z které byl zkopírován – pouze pozice kopírovaného Markeru z něj dělá tuto jinou funkci.

V přehrávání Skladby jsou Markery formátované jako „SPJ-xxxx“ (xxxx: jakékoliv znaky kromě 01-04 a jakýkoliv počet písmen je OK) použity jako Loop End Markery. Protože Seznam událostí na displeji MIDI Multi Recording neumožňuje volně pojmenovávat Markery, výše uvedené instrukce jsou doporučené pro vytváření nových Markerů. Nicméně, v sekvenčním softwaru na počítači můžete vytvářet nové Markery a přiřadit jim odpovídající názvy. Takto pojmenované Markery pomohou jednoduše odlišit mezi Loop End Markery a Jump Markery v Seznamu událostí.

6

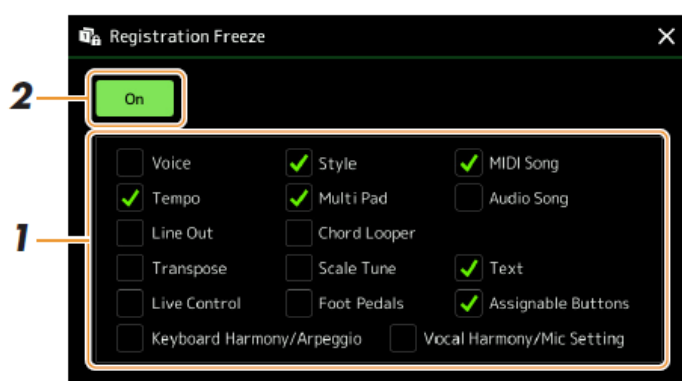
Registrační paměť

Obsah

Zákaz obnovení vybraných položek (Registration Freeze)	86
Postupné vyvolávání čísel Registračních pamětí (Registration Sequence)	87
Vyhledávání souboru Registration Memory Bank (Banka registrační paměti)	89
Přidání tagů do Banky Registrační paměti pro snadné vyhledávání	90

Zákaz obnovení vybraných položek (Registration Freeze)

Funkce Registrační paměti vám umožňuje vyvolat oblíbené panelové nastavení stiskem jednoho tlačítka. Nicméně, někdy může nastat situace, kdy budete chtít určité položky zachovat i po stisku tlačítka Registrační paměti. Například budete chtít vyměnit Rejstříky a efekty ale zachovat stejný Styl doprovodu. Zde se uplatní funkce Freeze. Ta umožní zachovat určité položky stejné i po stisknutí jiného tlačítka Registrační paměti. Displej ovládání vyvoláte pomocí [MENU] → [Regist Freeze].



1. Vyberte požadované položky, které chcete „zmrazit“.

Detaily o parametrech, které patří do skupiny Freeze najdete v dokumentu Seznam dat na webových stránkách.

2. Stiskněte na displeji [On] pro zapnutí funkce [FREEZE].

Díky této funkci ponecháte stejná nastavení zvolených položek, i když zvolíte jiné číslo Registrační paměti. Dalším stiskem tlačítka [FREEZE] tuto funkci vypnete.

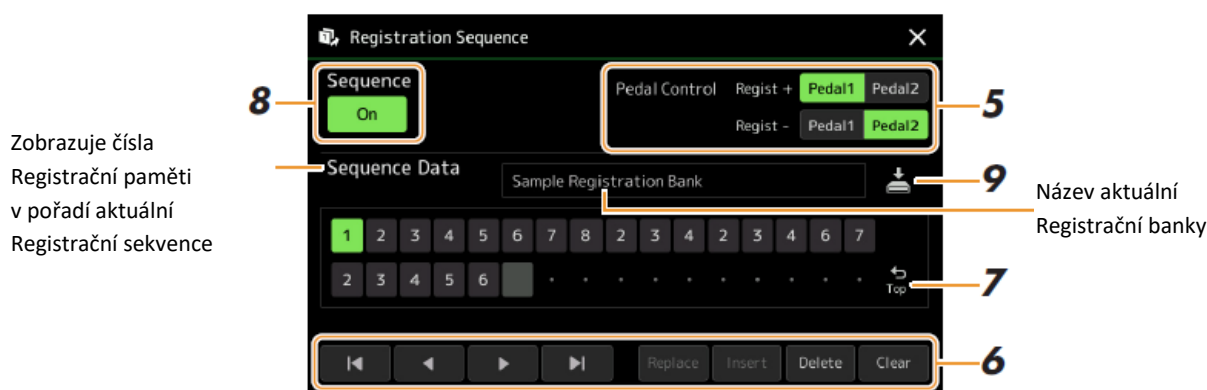
Poznámka:

Funkci Registration Freeze můžete také zapínat a vypínat stiskem tlačítka [FREEZE].

Postupné vyvolávání čísel Registrační paměti (Registration Sequence)

I když je Registrační paměť velmi užitečná, někdy může dojít k situaci, že potřebujete rychle změnit Registrační nastavení. Funkce Registrační sekvence umožňuje vyvolat osm nastavení v určeném pořadí pomocí programovatelných tlačítek nebo pedálů i během hry.

- 1. Pokud chcete na přepínání čísel Registračních pamětí používat pedál nebo pedály, připojte je k odpovídajícím konektorům FOOT PEDAL.**
Instrukce najdete v Uživatelském manuálu.
- 2. Současně stiskněte tlačítka REGISTRATION BANK [-] a [+] pro vyvolání displeje Registration Bank Selection.**
- 3. Zvolte požadovanou Banku Registrační paměti pro vytvoření sekvence.**
- 4. Vyvolejte displej Registration Sequence pomocí [MENU] → [Regist Sequence].**



- 5. Pokud zamýšlíte pro přepínání čísel Registrační paměti používat pedál, zde určete, jak bude používán.**
Pedál přiřazený k „Regist +“ použijete pro postup sekvencí vpřed.
Pedál přiřazený k „Regist -“ použijete pro postup sekvencí vzad.

Pokud chcete pro přepínání čísel Registračních pamětí používat Programovatelné tlačítko, přiřadte mu „Registration Sequence +“ nebo „Registration Sequence -“ na displeji vyvolaném pomocí [MENU] → [Assignable] (strana 111).

Uvědomte si, že zde provedená nastavení pedálu (jiná než OFF) mají přednost před nastaveními provedenými v displeji FOOT PEDAL (strana 116). Pokud chcete používat pedály pro jiné funkce, zde nastavte OFF.

- 6. Vytvořte sekvenci v pořadí, ve kterém budou postupně vyvolávána čísla Registračních pamětí.**
Jednoduše stiskněte jedno z tlačítek REGISTRATION MEMORY [1]-[8] na panelu, poté stiskněte tlačítko [Insert] pro zadání čísla do sekvence.

◀, ◀, ▶, ▶	Pohybují kurzorem. Poznámka: Pokud chcete pohnout kurzorem přímo na již zadané číslo, dotkněte se požadovaného čísla.
Replace	Nahradí číslo na pozici kurzoru aktuálně zvoleným číslem Registrační paměti.

Insert	Číslo aktuálně zvolené Registrační paměti vloží na aktuální pozici kurzoru.
Delete	Maže číslo na pozici kurzoru.
Clear	Vymaže všechna čísla v sekvenci.

7. Určete, jak se bude sekvence chovat po dosažení konce

- **Stop** Stisk Programovatelného tlačítka nebo sešlápnutí pedálu již nemá žádný efekt. Sekvence je zastavena.
- **Top** Sekvence začíná opět od začátku.
- **Next Bank** Sekvence se automaticky posouvá na začátek další Banky Registrační paměti ve stejném adresáři na displeji Registration Bank Selection.

8. Zapněte funkci Registrační sekvence.

Zde vytvořená Registrační sekvence je zobrazena v oblasti Registration Memory Bank na displeji Home. Vyzkoušejte její správné vyvolání stiskem Programovatelného tlačítka nebo sešlápnutím pedálu.


9. Dotkněte se ikony (Save) pro vyvolání displeje File Selection, pak sekvenci uložte jako soubor Banky Registrační paměti.

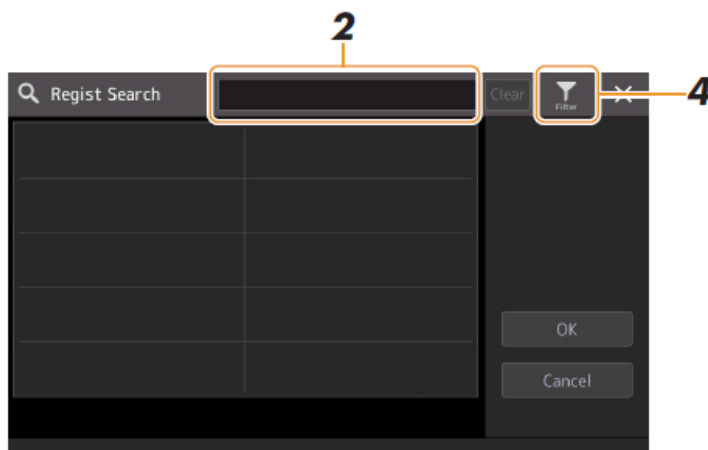
Upozornění


Nastavení v Registrační paměti budou ztracena, pokud zvolíte jinou Registrační banku bez provedení operace uložení.

Vyhledávání souboru Banky Registrační paměti

Můžete rychle najít požadovaný soubor Banky Registrační paměti z mnoha souborů pomocí funkce Vyhledávání (Search).


1. Vyvolejte displej ovládání dotykem  (Search) na displeji Registration Bank Selection.
2. Dotkněte se vyhledávacího boxu pro vyvolání okna Character Entry.
Detaily, viz kapitola Základní ovládání v Uživatelském manuálu.

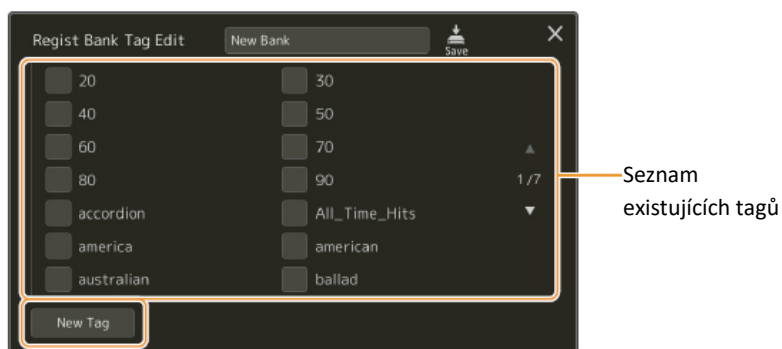


3. Zadejte název souboru nebo název adresáře (nebo jeho části) pro spuštění vyhledávání.
Pokud chcete zadat více slov pro vyhledávání, vložte mezi ně mezeru.
Poté co je vyhledávání hotové, objeví se výsledky vyhledávání. Pokud chcete výsledky vymazat, stiskněte tlačítko [Clear].
4. Pokud chcete zúžit vyhledávání, dotkněte se ikony  (Filter) a zadejte podmínky vyhledávání do boxu.
 - **Tag:** Zadejte do boxu tagy (strana 90), nebo zvolte tagy ze seznamu vyvolaného dotykem [Existing Tag List]. Pokud chcete zadat více tagů pro vyhledávání, vložte mezi ně mezeru.
 - **Song:** Zadejte název Skladby.
 - **Style:** Zadejte název Stylu.
 - **Style Tempo:** Zadejte rozsah tempa.
5. Vyberte požadovaný soubor Banky Registrační paměti z výsledků vyhledávání.
Dotykem tlačítka [OK] zavřete displej vyhledávání a vyvoláte zvolenou Banku. Dotykem tlačítka [Cancel] zavřete displej vyhledávání a vrátíte se k předešlé zvolené Bance.

Přidání tagů do Banky Registrační paměti pro snadné vyhledávání

Tagy v Bankách Registračních paměti vám pomohou rychle vyhledat požadovaný soubor.

1. Zvolte požadovanou Registrační banku, do které chcete přidat tagy.
2. Na displeji Registration Bank Selection, dotkněte se ikony  (Menu) pak tlačítko [Regist Bank Tag] pro vyvolání displeje ovládání.
3. Dotkněte se tlačítka [New Tag] pro zadání požadovaného textu v okně Character Entry.



Pokud jste již zadali nějaké tagy do jiných souborů Bank Registračních paměti, tyto existující tagy se objeví v seznamu, a mohou být zvoleny jejich zaškrtnutím. Zobrazení seznamu může chvíli trvat.

4. Dotkněte se ikony  (Save) pro zapsání informací o tagu do souboru Banky Registrační paměti.

7

Seznam Skladeb

Obsah

Import Záznamů Music Finder do Seznamu Skladeb

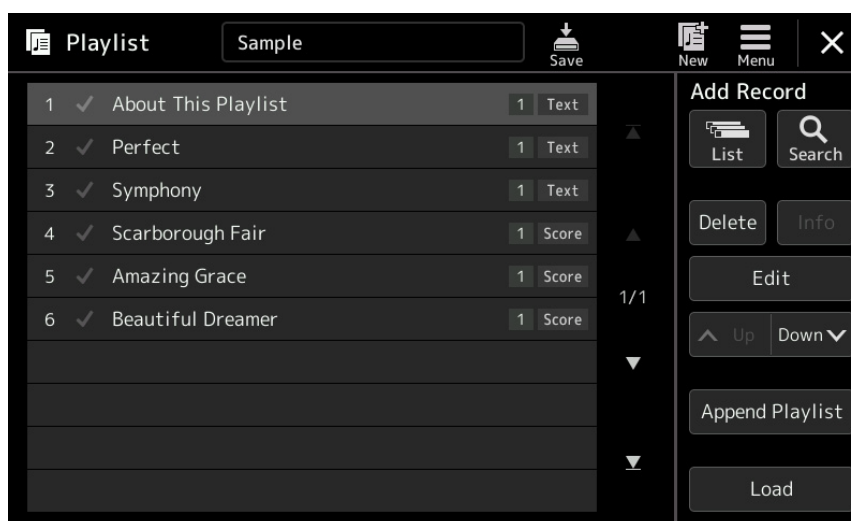
91

Import Záznamů Music Finder do Seznamu Skladeb

Importováním Záznamů Music Finder použitých na předchozích modelech Yamaha kláves (jako jsou PSR S975/S775) můžete použít tyto záznamy pro Seznam Skladeb na PSR S900/S700, stejně jako byste používali funkci Music Finder na těchto starších nástrojích.

Detaily o použití Music Finderu, viz Uživatelský manuál Yamaha keyboardu obsahujícího vámi požadované Záznamy Music Finderu.

1. Ke konektoru [USB TO DEVICE] nástroje připojte USB flash disk obsahující soubor Music Finder (***.mfd).
2. Na displeji Playlist se dotkněte názvu souboru Playlist pro vyvolání displeje Playlist File Selection.



3. Zvolte požadovaný soubor Music Finder pro vyvolání zprávy s potvrzením.
4. Dotkněte se tlačítka [Yes] pro spuštění importu.

Importované Záznamy Music Finder budou zkonvertovány do souboru Banky Registrační paměti a uloženy do adresáře (se stejným názvem jako měl importovaný soubor) v Uživatelském disku tohoto nástroje.

Současně bude vytvořen Playlist konvertovaných souborů Bank Registračních pamětí (se stejným názvem jako měl importovaný soubor) na USB flash disku. Nastavení Music Finderu jsou registrována v Registrační paměti číslo [1] pro jednotlivé Banky.

Upozornění

Pokud již adresář se stejným názvem jako soubor Music Finder existuje, soubor Banky Registrační paměti v tomto adresáři bude přepsán importovanými daty. Abyste se vyhnuli přepsání importovaných dat, změňte název adresáře nebo název souboru Music Finderu.

- 5. Zapněte tlačítko [OTS LINK] proto, abyste umožnili použití importování Záznamů stejným způsobem jako u originální funkce Music Finder.**



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

Vyhledávání záznamů

Protože data Music Finderu jsou uložena v Registrační paměti, můžete vyhledávat Záznamy na displeji Registration Bank Selection. Klíčová slova a žánr Music Finderu jsou uložena jako tagy.

8

Mikrofon

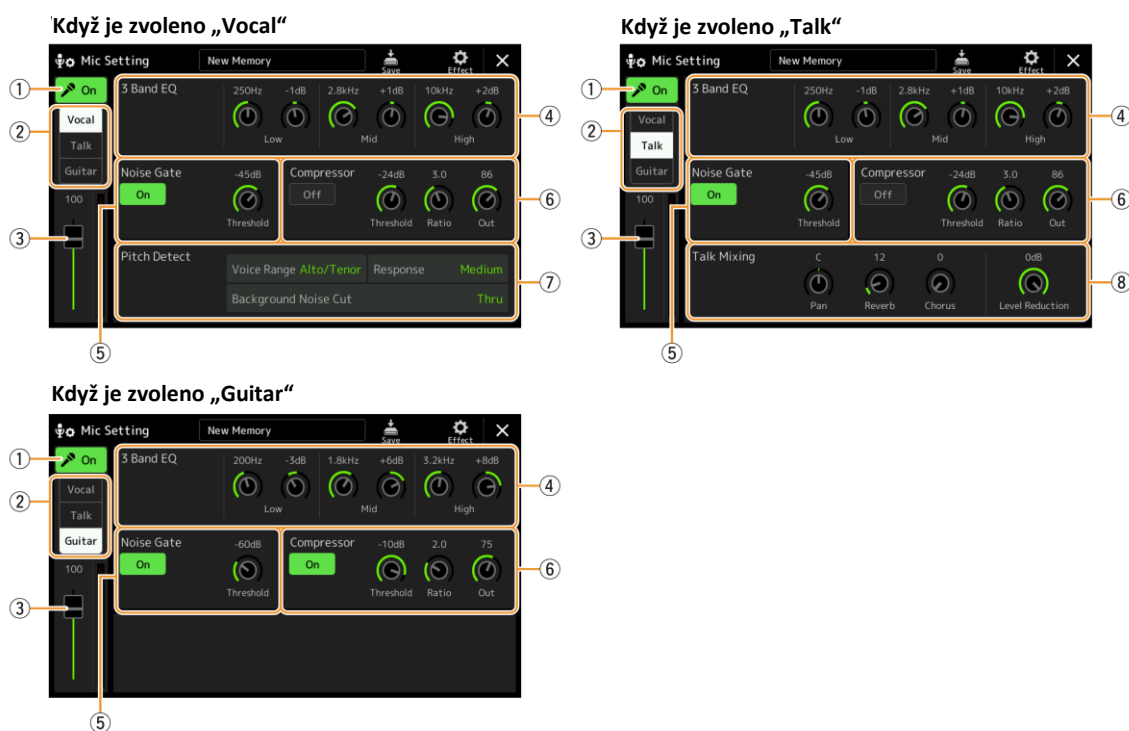
Obsah

Provádění mikrofonních/kytarových nastavení (Mic Setting)	93
▪ Uložení mikrofonních/kytarových nastavení	91
Editace typů vokálních harmonizérů (PSR-SX900)	96
Editace typů syntezátorových vokodérů (PSR-SX900)	100

Provádění mikrofonních/kytarových nastavení (Mic Setting)

Tato kapitola vysvětluje, jak nastavit různé efekty, které jsou aplikovány na zvuk mikrofonu nebo kytary. Pokud používáte mikrofon připojený k nástroji, měli byste provést nastavení obou režimů „Vocal“ i „Talk“ – Vocal pro zpěv a Talk pro mluvené slovo mezi skladbami, například. Pokud máte k nástroji připojenou kytaru, zvolte „Guitar“ a proveďte odpovídající nastavení.

Displej ovládání vyvoláte pomocí [Menu] → [Mic Setting].



①	Microphone On/Off	Zapíná nebo vypíná zvuk mikrofonu/kytary. Když je zapnutý, zvuk mikrofonu/kytary vstupuje do nástroje. Poznámka (PSR-SX900) Tato nastavení zde jsou shodná s těmi na displeji Vocal Harmony (strana 96).
②	Vocal/Talk/Guitar Switch	Pokud zpíváte do mikrofonu, nastavte jej na „Vocal“. Pokud normálně mluvíte nebo mezi skladbami pronášíte oznámení, nastavte jej na „Talk“. To vám umožní okamžitě změnit nastavení mikrofonu podle situace. Pokud s nástrojem používáte kytaru, nastavte jej na „Guitar“.

③	Volume Adjustment (Hlasitost)	Upravuje vstupní hlasitost zvuku mikrofonu/kytary. Vstupní úroveň je zobrazena napravo. Poznámka (PSR-SX900) Tato nastavení zde jsou shodná s těmi na displeji Vocal Harmony (strana 96).	
④	3 Band EQ (Ekvalizér)	EQ (Ekvalizér) je procesor, který rozděluje frekvenční spektrum do několika pásem, která lze zesilovat nebo ztlumit podle požadavků na vyladění celkové frekvenční odezvy. Tento nástroj je vybaven třípásmovým (basy, středy a výšky) digitálním ekvalizérem pro mikrofonní zvuk. U každého pásma můžete upravit středovou frekvenci (Hz) a úroveň (dB) pomocí odpovídajících knobů na displeji.	
⑤	Noise Gate (Šumová brána)	Tento efekt ztlumí vstupní signál, když vstupní signál mikrofonu spadne pod určitou úroveň. Můžete tak efektivně odstranit nechtěné šумы, a umožnit požadovanému signálu (zpěvu, atd.) projít.	
		On/Off	Zapíná a vypíná Noise Gate.
		Threshold	Upravuje vstupní úroveň, nad níž je brána otevřena.
⑥	Compressor (Kompresor)	Tento efekt podrží výstup, když vstup signálu mikrofonu překročí určitou úroveň. To je především užitečné pro zjemnění vokálů, které mají velmi širokou dynamiku. A efektivně tak „komprimuje“ signál, dělá hlasitější části jemnější a obráceně.	
		On/Off	Zapíná a vypíná Compressor.
		Threshold	Upravuje vstupní úroveň, nad níž je komprese aktivní.
		Ratio	Upravuje kompresní poměr. Vyšší nastavení produkuje více komprimovaný zvuk, a menší dynamický rozsah.
	Out	Upravuje konečnou výstupní úroveň.	
⑦	Pitch Detect (pouze pokud je zvoleno "Vocal") (PSR-SX900)	Nastavení, jak je detekováno ladění mikrofonu během vystoupení.	
		Voice Range	Nastavte pro dosažení co nejpřirozenějšího zvuku zpěvu, v závislosti na vašem hlasu. Bass: Vytvořen pro podporu hlubších hlasů. Toto nastavení je také vhodné pro growling a shouting. Alto/Tenor: Vytvořen pro podporu hlasů středního rozsahu. Soprano: Vytvořen pro podporu vyšších hlasů. Toto nastavení je také vhodné pro zpěv blízko mikrofonu. All Range: Vytvořen pro podporu zpěváků s velmi širokým rozsahem od basu po soprán.
		Response	Upravuje rychlost odezvy efektu Vocal Harmony a nebo jak rychle jsou generovány harmonie v reakci na váš hlas. Poznámka Když jeden nebo oba parametry „Lead Pitch Detect Speed“ a „Harm Pitch Detect Speed“ Vokálního harmonizéru (strana 99) jsou nastaveny na „as Mic Setting“, je tento parametr neaktivní. Při jiných nastavení je aktivní.
		Background Noise Cut	Umožňuje odfiltrovat šумы, které by interferovaly s detekcí ladění. Nastavení „Thru“ filtr vypne.
⑧	Talk Mixing (pouze pokud je zvoleno "Talk")	Pro provádění mluvených oznámení (tj. mluvení nebo oznámení mezi skladbami).	
		Pan	Určuje stereo pan pozici zvuku mikrofonu.
		Reverb	Určuje hloubku efektu reverb aplikovaného na zvuk mikrofonu.
		Chorus	Určuje hloubku efektu chorus aplikovaného na zvuk mikrofonu.
		Level Reduction	Určuje množství redukce aplikované na celkový zvuk (s výjimkou mikrofonního vstupu) – umožňuje efektivně upravit vyvážení hlasitosti mezi vaším zpěvem a celkového zvuku nástroje.

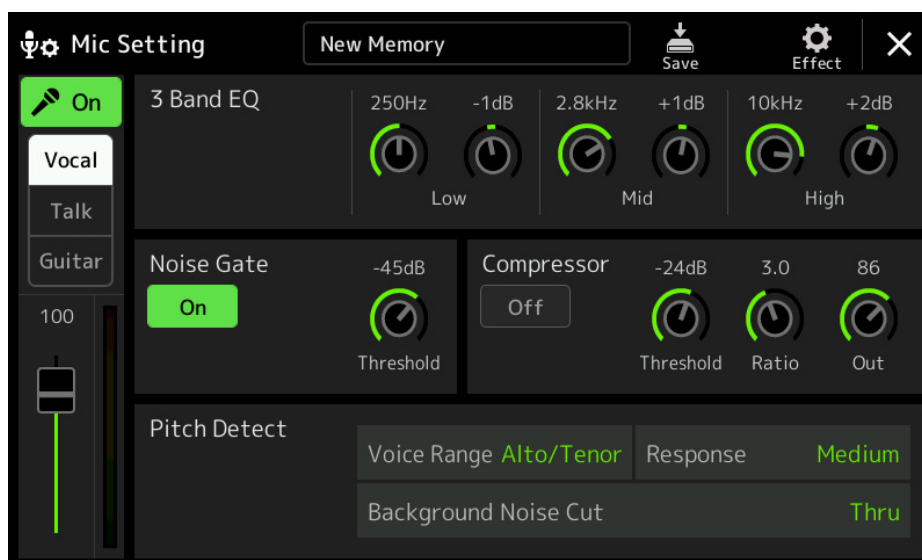
Upozornění


Tato nastavení jsou ztracena, pokud vypnete nástroj bez provedení uložení.


Poznámka

Pro úpravu nastavení Panu a Reverbu/Chorusu pro zvuk mikrofonu/kytary, když je zvoleno „Vocal“ nebo „Guitar“, použijte nastavení Mic Part na displeji Mixer (strana 107).

Uložení/vyvolání mikrofonních/kytarových nastavení



Všechna nastavení mikrofonu/kytary lze uložit jako jeden soubor po stisku ikony  (Save) na displeji Mic Setting. Lze uložit až 60 souborů s těmito nastaveními do Uživatelské paměti tohoto nástroje. Pro snadné budoucí vyvolání byste jim měli přiřadit popisný název, nebo název odpovídající vašemu vystoupení.

Pro vyvolání mikrofonních/kytarových nastavení se dotkněte názvu nastavení nalevo od ikony  (Save) a zvolte požadovaný soubor.

Poznámka:

Pokud je chcete uložit mikrofonní/kytarové nastavení na USB flash disk, uložte je jako soubor User Effect na displeji vyvolaném [MENU] → [Utility] → [Factory Reset/Backup] → strana 2/2, dotyk [Save] pro "User Effect" pro provedení operace Save (strana 133).

Editace typů vokálních harmonizérů (PSR-SX900)

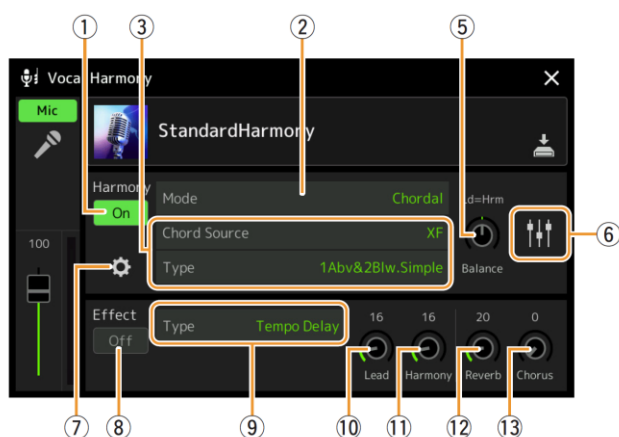
Editováním parametrů přednastaveného typu Vokálního harmonizéru můžete vytvořit svůj vlastní typ Vokálního harmonizéru. Displej ovládání lze vyvolat pomocí: [MENU] → [Vocal Harmony].

1. Dotkněte se názvu Vokálního harmonizéru pro vyvolání displeje Vocal Harmony Selection.
2. Stiskněte tlačítko [Vocal Harmony], pak zvolte požadovaný typ Vokálního harmonizéru.
3. V závislosti na zvoleném typu Vokálního harmonizéru editujte odpovídající nastavení podle potřeby.

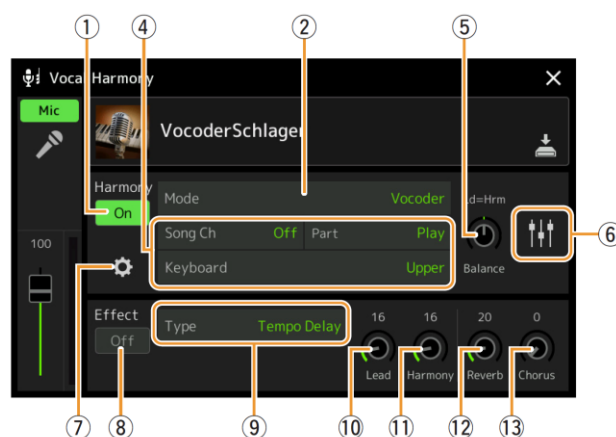
Poznámka:

Ještě před provedením těchto nastavení se ujistěte, že je mikrofon správně připojen (Uživatelský manuál, strana 90) a provedená nastavení jsou správná.

Když je režim Mode nastaven na "Chordal":



Když je režim Mode nastaven na "Vocoder" nebo "Vocoder-Mono":



Harmony

Pro editování parametrů Vokálního harmonizéru.

①	Harmony On/Off	Zapíná a vypíná Vokální harmonizér. Je to stejný ovladač jako panelové tlačítko [VOCAL HARMONY].	
②	Mode (Režim)	Ačkoliv je po výběru typu Vokálního harmonizéru vždy automaticky zvolen jeden z těchto tří režimů, můžete jej sami změnit.	
		Chordal	Harmonické tóny jsou určeny podle následujících třech typů akordů: akordy hrané v doprovodné sekci klaviatury (tlačítko [ACMP] je zapnuté). Akordy hrané v sekci levé ruky klaviatury (se zapnutým levým partem) a akordy obsažené v datech Skladby pro ovládání harmonie. (Není dostupný, pokud data Skladby neobsahují žádná data akordů.)
		Vocoder	Zvuk mikrofonu vystupuje skrze tóny hrané na klaviaturu nebo tóny přehrávané Skladby.
	Vocoder-Mono	V základu stejné jako „Vocoder“. V tomto režimu lze přehrávat pouze jedno tónové melodie nebo linky (priorita posledního tónu).	

③	Když je režim Mode nastaven na "Chordal".	
Chordal Source (Zdroj akordů)	<p>Určuje, která data nebo události ve Skladbě budou použita pro detekci akordů.</p> <p>Off: Deaktivuje detekci akordů z dat Skladby. XF: Budou použita data akordů definovaných přes XF. 1-16: Detekuje akordy z not zde určeného MIDI</p> <p>Poznámka: Vokální harmonizér nemusí fungovat správně bez ohledu na tato nastavení, v závislosti na datech Skladby, protože zvolená Skladba nemusí obsahovat data akordů nebo dostatek dat pro jejich detekci.</p>	
Type (Typ)	<p>Určuje, jak jsou tóny harmonie aplikovány na zvuk mikrofonu výběrem jednoho z typů Chordal. Skoro všechny typy aplikují harmonické tóny na základě akordů specifikovaných v doprovodné sekci klaviatury, akordické sekci klaviatury nebo datech Skladby, s výjimkou těchto dvou typů.</p> <p>ScaleDiatonic: Toto generuje harmonické tóny založené na Základním tón a Typu akordu určených na displeji Assign (⑦), což znamená, že harmonické tóny nezávisí na akordech, ale odpovídají diatonické stupnici klíče aktuální Skladby. Parallel: Přidává tóny k hlavnímu tónu (zvuk mikrofonu) s intervalem určeným v bodu ⑥, bez ohledu na akord.</p> <p>Poznámka: „Abv“ v Seznamu typů Chordal znamená, že harmonické tóny jsou generovány nad hlavním tónem (zvuk mikrofonu), zatímco „Blw“ znamená, že harmonické tóny jsou generovány pod hlavním tónem.</p> <p>Více informací o typech Chordal, viz Seznam dat na webových stránkách Yamaha.</p>	
④	Když je režim Mode nastaven na "Vocoder" a "Vocoder-Mono".	
Song Ch	<p>Když je nastaveno 1-16, data tónů (hraná ze Skladby na tomto nástroji nebo z připojeného počítače) odpovídajícího kanálu jsou použita pro ovládání harmonie. Když je nastaveno „Off“, je ovládání harmonie pomocí dat Skladby deaktivováno.</p>	
Part	<p>Když je nastaveno na „Mute“, výše zvolený kanál (pro ovládání harmonie) je ztlumen (vypnut) během přehrávání Skladby, což umožňuje deaktivovat ovládání pomocí určených kanálů.</p>	
Keyboard	<p>Off: Ovládání harmonie pomocí klaviatury je vypnuto. Upper: Tóny hrané napravo od Bodu dělení (Left) ovládají harmonii. Lower: Tóny hrané nalevo od Bodu dělení (Left) ovládají harmonii.</p> <p>Poznámka: Pokud jsou aplikována nastavení jak pomocí hry na klaviaturu, tak i dat Skladby, jsou tato nastavení spojena pro ovládání harmonie.</p>	
⑤	Balance	<p>Umožňuje nastavit vyvážení mezi hlavním vokálem (zvuk mikrofonu) a zvukem Vokálního harmonizéru. Zvyšování hodnoty zvyšuje hlasitost vokálního harmonizéru a snižování hodnoty zvyšuje hlasitost zpěvu. Pokud je nastaven na L<H63 (L: hlavní vokál, H: vokální harmonizér), vystupuje pouze zvuk vokálního harmonizéru.</p>

⑥	Úprava vyvážení pro jednotlivé Lead tóny a harmonické tóny	<p>Následující parametry lze upravit pro jednotlivé Lead tóny (zvuk mikrofonu) a harmonické tóny.</p> <p>Transpose: Určuje posun ladění pro jednotlivé Lead a harmonické tóny. Rozsah všech tónů je stejný, nicméně, zvuk hlavního vokálu lze upravovat pouze v oktávách.</p> <p>Pokud je Chordal Type nastaven na „ScaleDiatonic“, tento parametr se změní na Degree. Což umožní posun ladění ve stupních od -3 oktávy (-22 stupňů) – Unison (1 stupeň) - +3 oktávy (+22 stupňů).</p> <p>Detune: Určuje nastavení jemného doladění pro jednotlivé harmonické tóny v rozsahu -50 centů až +50 centů</p> <p>Formant: Určuje nastavení formantů pro jednotlivé harmonické tóny. Čím vyšší nastavení, tím vznikají více „ženské“ harmonie. Čím nižší nastavení, tím vznikají více „mužské“ harmonie.</p> <p>Pan: Určuje pan pozici pro jednotlivé harmonické tóny. Nastavením každého harmonického tónu na jinou pan pozici a hlavního vokálu na střed, vytvoříte přirozený wide stereo zvuk.</p> <p>Volume: Určuje nastavení hlasitosti pro jednotlivé harmonické tóny. Použijte jej pro nastavení vyvážení hlasitostí mezi Lead tóny a harmonickými tóny.</p> <p>Poznámka: Když je Pitch Correct Mode (⑦) nastaven na OFF, Lead part není dostupný pro Transpose, Detune a Formant parametry.</p> <p>Poznámka: Hodnoty Transpose harmonií jsou dostupné pouze pro Mode (②) nastavený na „Chordal“.</p>
⑦	Harmony Assign (Přiřazení harmonie)	<p>Pro nastavení jsou Harmony tóny přiřazeny k Lead tónům (zvuk mikrofonu). Detaily viz Seznam dat na webových stránkách Yamaha.</p> <p>Když je režim Harmony nastaven na “Chordal”</p> <p>Session Table: Určuje, jak jsou harmonie ozvučeny, nebo jaký typ akordu je použit pro vytvoření harmonie, v závislosti na různých hudebních Stylech.</p> <p>Poznámka: Tento parametr je dostupný pouze, když je typ Chordal nastaven na jinou hodnotu než „ScaleDiatonic“ a „Parallel“.</p> <p>Key Root, Key Type: Parametr je dostupný, pokud je parametr Chordal Type (③) nastaven na „ScaleDiatonic“. Harmonické tóny založené na těchto nastavení pak nezávisí na akordech, ale odpovídají diatonické stupnici klíče aktuální Skladby.</p> <p>Když je režim Harmony nastaven na “Vocoder” a “Vocoder-Mono”.</p> <p>Transpose Mode: Umožňuje nastavit hodnotu, o kterou jsou harmonické party transponovány. Nastavení „0“ netransponuje, zatímco „Auto“ transponuje automaticky.</p>

⑦	Detailní nastavení	<p>Pitch Correct Mode: Opravuje ladění Lead tónu (zvuk mikrofonu). „Off“ ladění neopravuje, zatímco „Hard“ opravuje ladění přesně.</p> <p>Humanize: Toto nastavení umožňuje vytvářet zvuky Vokálního harmonizéru více přirozeně a méně „elektronicky“, aplikací lehkých nepřesností mezi Lead a harmonické tóny.</p> <p>Off: Bez efektu Humanize.</p> <p>1: Efekt je aplikován na harmonii pro jeho přirozenější znění, s autentický znějícím efektem rozšíření, jakoby zpívalo více osob.</p> <p>2: Efekt je aplikován na harmonii pro vytvoření výraznějšího groovu. I rychlejší pasáže si zachovávají svoji rytmickou esenci.</p> <p>3: Efekt je aplikován na harmonii, aby reflektovala, jak spolu interagují hlavní a doprovodní zpěváci, s hlavní zpěvákem vepředu a lehce relaxovaným timingem.</p> <p>Lead Pitch Detect Speed, Harm Pitch Detect Speed: Určuje, jak rychle je ladění Lead a harmonických tónů detekováno v reakci na signál z mikrofonu. „1“ reaguje nejpomaleji, „4“ je standardní reakce, „15“ reaguje nejrychleji, a „as Mic Setting“ dává prioritu rychlosti určené v Pitch Detect „Response“ na displeji Mic Setting (strana 94).</p> <p>Harmony Effect: Určuje typ aplikovaného efektu na harmonické tóny přidávané k Lead tónům.</p> <p>Harmony Stability: Určuje stupeň stability, se kterou je harmonie aplikována na Lead tóny. Když je nastaveno „Stable“, výsledkem je relativně stabilní zvuk s malým pohybem harmonie. Když je nastaveno „Dynamic“, výsledkem je přidávání harmonie s pohybem podle vstupního zvuku.</p> <p>Lead Vibrato Depth: Určuje hloubku vibrata na hlavním zvuku.</p> <p>Harm Vibrato Speed: Určuje hloubku vibrata na harmonickém zvuku.</p> <p>Vibrato Speed: Určuje rychlost vibrata pro lead i harmonický zvuk.</p> <p>Vibrato Delay: Určuje zpoždění vibrata pro lead i harmonický zvuk.</p> <p>Více informací o parametrech Detailního nastavení, viz Seznam dat na webových stránkách Yamaha.</p>
---	--------------------	--

Efekt

Pro editaci parametrů týkajících se efektů aplikovaných na tóny Vokálního harmonizéru.

⑧	Effect On/Off	Zapíná a vypíná efekty aplikované na tóny Vokálního harmonizéru.
⑨	Type	Určuje specifický typ vokálního efektu použitého na zvuky hlavního vokálu a harmonizéru. Můžete editovat také detailní nastavení parametrů zvoleného typu efektu. Detaily najdete v Seznamu dat na webových stránkách Yamaha.
⑩	Lead	Určuje množství efektu použité na zvuky hlavního vokálu.
⑪	Harmony	Určuje množství efektu použité na zvuky harmonizéru.
⑫	Reverb	Určuje množství reverbu použité na zvuk mikrofonu. Toto nastavení je stejné jako nastavení na displeji Mixer (strana 107).
⑬	Chorus	Určuje množství chorusu použité na zvuk mikrofonu. Toto nastavení je stejné jako nastavení na displeji Mixer (strana 107).

4. Dotkněte se ikony (Save) pro uložení editací jako vašeho vlastního typu Vokálního harmonizéru.

Celkem můžete uložit až 60 typů (Vokálních a Syntezátorových vokodérů). Pro jejich snadné budoucí vyvolání byste jim měli přiřadit popisný název, který odpovídá jejich nastavení.

Upozornění

Zde provedená nastavení budou ztracena, pokud vypnete nástroj bez provedení operace uložení.

Poznámka

Pokud chcete uložit nastavení Vokálního harmonizéru na USB flash disk, uložte jej jako soubor Uživatelského efektu. Provedete to na displeji vyvolaném pomocí [MENU] → [Utility] → [Factory Reset/Backup] → strana 2/2, dotkněte se [Save] v „User Effect“ pro uložení (strana 133).

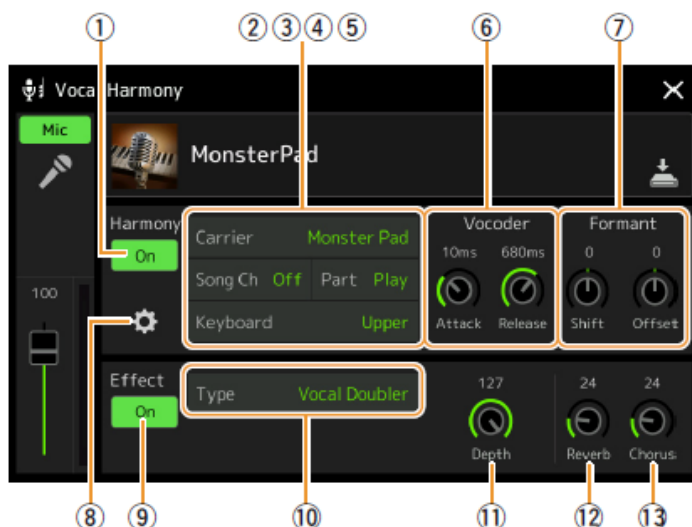
Editace typů syntezátorových vokodérů (PSR-SX900)

Editováním parametrů přednastaveného typu Syntezátorového vokodéru můžete vytvořit svůj vlastní typ Syntezátorového vokodéru. Displej ovládání lze vyvolat pomocí: [MENU] → [Vocal Harmony].

1. Dotkněte se názvu Vokálního harmonizéru pro vyvolání displeje Vocal Harmony Selection.
2. Stiskněte tlačítko [Synth Vocoder], pak zvolte požadovaný typ Syntezátorového vokodéru.
3. V závislosti na zvoleném typu Syntezátorového vokodéru editujte odpovídající nastavení podle potřeby.

Poznámka:

Ještě před provedením těchto nastavení se ujistěte, že je mikrofon správně připojen (Uživatelský manuál, strana 93) a provedená nastavení jsou správná.



Harmony

Pro editování parametrů Vokálního harmonizéru.

①	Harmony On/Off	Zapíná a vypíná Syntezátorový vokodér. Je to stejný ovladač jako panelové tlačítko [VOCAL HARMONY].
②	Carrier	Volí zvuk hudebního nástroje, který bude zdrojem (Carrier) pro Syntezátorový vokodér. (Carrier slouží jako základní zvuk, na který jsou aplikovány vokální charakteristiky).
③	Song Ch	Když je nastaveno 1-16, data tónů (hraná ze Skladby na tomto nástroji nebo z připojeného počítače) odpovídajícího kanálu jsou použita pro ovládání harmonie. Když je nastaveno „Off“, je ovládání harmonie pomocí dat Skladby deaktivováno.
④	Part	Když je nastaveno na „Mute“, výše zvolený kanál (pro ovládání harmonie) je ztlumen (vypnut) během přehrávání Skladby, což umožňuje deaktivovat ovládání pomocí určených kanálů.
⑤	Keyboard	Off: Ovládání harmonie pomocí klaviatury je vypnuto. Upper: Tóny hrané napravo od Bodu dělení (Left) ovládají harmonii. Lower: Tóny hrané nalevo od Bodu dělení (Left) ovládají harmonii. Poznámka: Pokud jsou aplikována nastavení jak pomocí hry na klaviaturu, tak i dat Skladby, jsou tato nastavení spojena pro ovládání harmonie.
⑥	Vocoder	Attack: Určuje dobu nástupu zvuku Syntezátorového vokodéru (attack). Čím vyšší hodnota, tím pomalejší nástup. Release: Určuje dobu ukončení zvuku Syntezátorového vokodéru (release). Čím vyšší hodnota, tím pomalejší doznívání.
⑦	Formant	Shift: Určuje množství (v BPF), o které je posunuta hodnota frekvence ořezání BPF (Band Pass Filter) filtru (pro Inst vstup). Tento parametr lze použít pro změnu charakteru zvuku vokodéru. Offset: Jemně určuje frekvenci ořezání všech BPF filtrů (pro Inst vstup). Tento parametr lze použít pro jemnou změnu charakteru zvuku vokodéru.

⑧	Detailní nastavení	Carrier	<p>Volume: Určuje úroveň hlasitosti pro Carrier pro zvuk Syntezátorového vokodéru.</p> <p>Noise: Určuje úroveň šumu, který vstupuje do Syntezátorového vokodéru. Lze to využít pro zdůraznění zvuku sykavek a ploziv, a udělat tak řečové charakteristiky důraznější.</p> <p>Octave: Určuje oktávové nastavení pro Carrier pro zvuk Syntezátorového vokodéru.</p>
		HPF (High Pass Filter)	<p>Freq (Frekvence): Určuje frekvenci ořezání HPF filtru pro vstupní zvuk mikrofonu. Nastavením na nízkou hodnotu dojde k minimálnímu zpracování vstupního zvuku – tedy je velmi blízký původnímu. Nastavení na vyšší hodnoty zdůrazní vyšší frekvence zvuků souhlásek a sykavek (slova jsou pak srozumitelnější).</p> <p>Level (Úroveň): Určuje úroveň výstupu zvuku mikrofonu vystupující z HPF filtru.</p>
		BPF 1-10 Band Pass Filter	<p>Určuje jednotlivá výstupní zesílení pro pásma BPF 1-10 pro vstup Inst (zvuk hry na klaviaturu). BPF 1 odpovídá nejhlubšímu Formantu, zatímco BPF 10 odpovídá nejvyššímu Formantu.</p> <p>Poznámka: Může dojít ke vzniku zpětné vazby (vysoký zvuk) v závislosti na zde provedených nastaveních. Buďte velmi opatrní především při zvyšování nastavení.</p>

Efekt

Pro editaci parametrů týkajících se efektů aplikovaných na tóny Syntezátorového vokodéru.

⑨	Effect On/Off	Zapíná a vypíná efekty aplikované na tóny Syntezátorového vokodéru.
⑩	Type	Určuje specifický typ vokálního efektu použitého na zvuky Syntezátorového vokodéru. Můžete editovat také detailní nastavení parametrů zvoleného typu efektu. Detaily najdete v Seznamu dat na webových stránkách Yamaha.
⑪	Depth	Určuje množství efektu použité na zvuky Syntezátorového vokodéru.
⑫	Reverb	Určuje množství reverbu použité na zvuk mikrofonu. Toto nastavení je stejné jako nastavení na displeji Mixer (strana 107).
⑬	Chorus	Určuje množství chorusu použité na zvuk mikrofonu. Toto nastavení je stejné jako nastavení na displeji Mixer (strana 107).

4. Dotkněte se ikony (Save) pro uložení editací jako vašeho vlastního typu Syntezátorového vokodéru.

Celkem můžete uložit až 60 typů (Vokálních a Syntezátorových vokodérů). Pro jejich snadné budoucí vyvolání byste jim měli přiřadit popisný název, který odpovídá jejich nastavení.

Upozornění

Zde provedená nastavení budou ztracena, pokud vypnete nástroj bez provedení operace uložení.

Poznámka

Pokud chcete uložit nastavení Syntezátorového vokodéru na USB flash disk, uložte jej jako soubor Uživatelského efektu. Provedete to na displeji vyvolaném pomocí [MENU] → [Utility] → [Factory Reset/Backup] → strana 2/2, dotkněte se [Save] v “User Effect” pro uložení (strana 133).

9

Mixážní konzole

Obsah

Editace parametrů filtru (Filter)	102
Editace parametrů ekvalizéru (EQ)	103
Editace parametrů efektu (Effect)	105
▪ Editace a uložení nastavení efektu	106
Editace parametrů efektu (Chorus/Reverb)	107
▪ Editace a uložení nastavení reverbu/chorusu	107
Editace parametrů panu a hlasitosti (Pan/Volume)	107
Editace parametrů kompresoru (Compressor)	108
Blokové schéma	110

Co se týká mixážní konzole, Uživatelský manuál popisuje základní instrukce, Referenční manuál zahrnuje detailnější informace o jednotlivých displejích (nebo funkcích) na displeji Mixer vyvolaného pomocí [MENU] → [Mixer]. Záložky „Panel“ – „Song“ Part Selection na vrchu displeje Mixer vám umožňují upravit zvuk jednotlivých odpovídajících partů, zatímco „Master“ vám umožňuje provádět celková nastavení zvuku celého nástroje.

Poznámka:

Knoby a slidery se objevují na displeji, pouze pokud jsou dostupné relevantní parametry.

Pro vizuální zobrazení toku signálu a konfiguraci Mixu, viz Blokové schéma, strana 110.

Editace parametrů Filtru (Filter)

Tato funkce upravuje tonální charakteristiky (jas, atd.) zvuku ořezáním výstupu části určitých frekvencí zvuku. Toto není dostupné, pokud na vrchu displeje zvolíte záložku „Master“.



Resonance	Umožňuje upravit efekt Resonance (strana 48) pro jednotlivé party. Můžete jej používat v kombinaci s parametrem „Cutoff“ pro další úpravy zvuku.
Cutoff	Určuje jas zvuku jednotlivých partů pomocí úpravy cutoff frekvence (strana 48).

Editace parametrů ekvalizéru (EQ)

Ekvalizér (také zvaný „EQ“) je zvukový procesor dělící frekvenční spektrum do několika pásem, která mohou být zesílena nebo zeslabena tak, jak potřeba k úpravě celkového frekvenčního rozsahu.

Záložky „Panel“ – „Song“ Part Selection na vrchu displeje Mixer vám umožňují upravit zvuk jednotlivých odpovídajících partů, zatímco „Master“ vám umožňuje provádět celková nastavení zvuku celého nástroje.

Editace parametrů Part EQ (když je zvolena jedna ze záložek „Panel“ – „Song“)



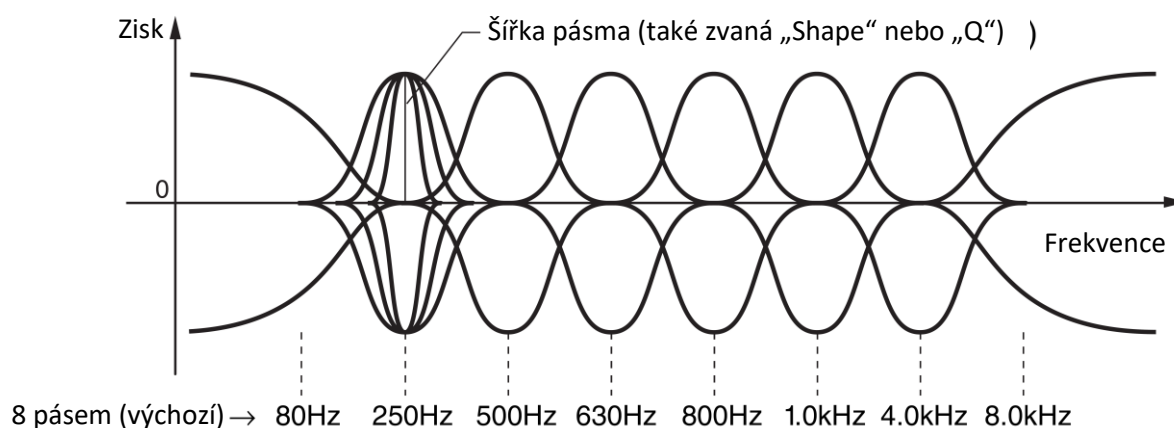
High	Zesiluje nebo zeslabuje pásma výšek ekvalizéru jednotlivých partů.
Low	Zesiluje nebo zeslabuje pásma hloubek ekvalizéru jednotlivých partů.

Editace parametrů Master EQ (když je zvolena záložka „Master“)

Tento nástroj je vybaven prvotřídním osmi pásmovým digitálním ekvalizérem. Díky této funkci můžete provést finální nastavení zvuku výstupu vašeho nástroje. Můžete zvolit jeden z pěti přednastavených typů EQ na displeji „Master“. Nebo si dokonce můžete také vytvořit svá vlastní nastavení úpravou frekvenčních pásem a uložit je do 30 typů Uživatelských Master EQ.

Poznámka:

Master EQ nelze aplikovat na přehrávání Audio Skladby, audio vstup na konektoru AUX IN nebo na zvuk metronomu.





1. Vyberte požadovaný typ EQ pro editaci.

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

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

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

Bright: Nastavení EQ, ve kterém je zesílení frekvencí výšek, což dělá zvuk jasnější.

With Subwoofer: Nastavení, ve kterém jsou potlačeny basové frekvence. Toto je optimální nastavení, při použití nástroje spolu se subwooferem, jako je například KS-SW100 (prodáván samostatně).

User1-30: Vaše vlastní nastavení EQ uložené v kroku 4.

2. Upravte nastavení Q (šířku pásma) a Center Frequency (střední frekvenci) jednotlivých pásem.

Dostupný rozsah frekvencí se pro každé pásmo liší. Čím vyšší je hodnota Q, tím užší je šířka pásma.

3. Zesilte nebo zeslabte úroveň Gain každého z osmi pásem podle vašich požadavků.

4. Dotkněte se ikony (Save) pro uložení nastavení jako Uživatelský Master EQ.

Vytvořit a uložit můžete až 30 EQ typů

Upozornění

Vytvořená nastavení budou ztracena, pokud vypnete nástroj bez provedení operace uložení.

Poznámka:

Pokud je chcete uložit Master EQ nastavení na USB flash disk, uložte je jako soubor User Effect na displeji vyvolaném [MENU] → [Utility] → [Factory Reset/Backup] → strana 2/2, dotyk [Save] pro "User Effect" pro provedení operace Save (strana 133).

Editace parametrů efektu (Effect)

Nástroj je vybaven těmito efekťovými bloky.

- **Systémový efekt (Reverb, Chorus):** Efekty těchto bloků jsou aplikovány na celkový zvuk nástroje. Pro všechny party můžete upravit hloubku Systémových efektů. To lze nastavit na displeji „Chorus/Reverb“ (strana 107).
- **Insertion efekt 1–8 (PSR-SX900), 1–5 (PSR-SX700):** Efekty tohoto bloku jsou aplikovány pouze na určité party. Pro jednotlivé efekty, zvolte typ efektu především požadovaný part (například, Distortion, který bude aplikován pouze na kytarový part).
- **Variation efekt:** Tento blok lze používat jako Systémový efekt i Insertion efekt, a můžete mezi nimi přepínat.

Tato kapitola popisuje nastavení týkající se Insertion efektů a Variation efektů na displeji Effect. Tento displej není dostupný, když je na vrchu displeje Mixer zvolena záložka „Master“.

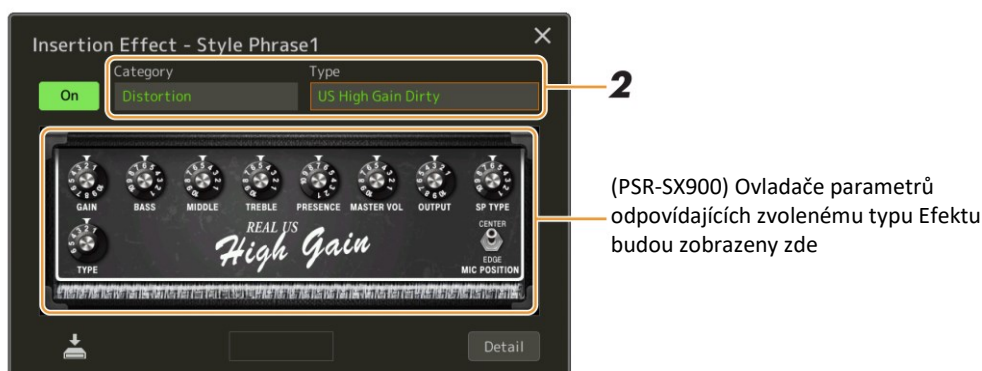



<p>Insertion Efekt</p>	<p>Umožňuje přiřadit požadovaný typ Insertion efektu jednotlivým Partům dotykem oblasti nad jednotlivými knoby. Pomocí knobů pak můžete upravit hloubku (sílu) použitého efektu. Pokud chcete přiřadit jednotlivé Insertion efekty určitým Partům a zvolit jejich typ, dotkněte se tlačítka [Assign Part Setting] vpravo nahoře v této oblasti a proveďte potřebná nastavení v okně. Přiřaditelné Party pro jednotlivé Insertion efekty jsou tyto:</p> <p>PSR-SX900</p> <ul style="list-style-type: none"> • Insertion Efekt 1–5: Keyboard Party, Song kanály 1–16 • Insertion Efekt 6: Keyboard Party, Song kanály 1–16, mikrofon • Insertion Efekt 7–8: Style Party (kromě Audio Partu Audio Stylu) <p>PSR-SX700</p> <ul style="list-style-type: none"> • Insertion Efekt 1–4: Keyboard Party, Song kanály 1–16 • Insertion Efekt 5: Keyboard Party, Song kanály 1–16, mikrofon
<p>Variation Efekt</p>	<p>Dotkněte se tlačítka [Insertion] nebo [System] pro zapnutí Efektového připojení mezi Insertion efekty a Systémovými efekty, pak se dotkněte pravého konce řádku pro výběr požadovaného typu Efektu.</p> <p>Když je zvoleno „System“, je tento Efekt aplikován na všechny party Skladby a Stylu jako Systémový efekt. Když je zvoleno „Insertion“, tento Efekt je aplikován pouze na určitý part Skladby/Stylu. Pro úpravu stupně aplikace Efektu použijte odpovídající knob.</p> <p>Poznámka: Toto není dostupné, když je zvolena záložka „Panel“ nebo „M.Pad“ na vrchu displeje Mixer.</p>

Editace a uložení Efektových nastavení

Můžete editovat nastavení Systémových Efektů (Reverb, Chorus), Insertion Efektů a Variation Efektu. Úpravy lze uložit jako typ Uživatelského Efektu.

1. Na displej Mixer se dotkněte názvu typu Efektu pro vyvolání displeje Effect Setting.



2. Zvolte kategorii Efektu jeho typ.
Na PSR-SX900 můžete nastavit hodnoty parametrů pomocí ovladačů zobrazených na displeji.
3. Dotkněte se tlačítka [Detail] pro vyvolání displeje Effect Parameter pro provedení dalších nastavení.
Dostupné parametry se liší podle zvoleného typu Efektu.
4. Dotkněte se ikony  (Save) pro uložení nastavení jako typ Uživatelského Efektu.
Vytvořit a uložit můžete až 30 EQ typů pro jednotlivé Bloky Reverb, Chorus, Variation a Insertion Efekty.

Poznámka:

Parametry, které jsou šedé nelze editovat.

Upozornění

Vytvořená nastavení budou ztracena, pokud vypnete nástroj bez provedení operace uložení.

Poznámka:

Pokud je chcete uložit nastavení Efektu na USB flash disk, uložte je jako soubor User Effect na displeji vyvolaném [MENU] → [Utility] → [Factory Reset/Backup] → strana 2/2, dotyk [Save] pro "User Effect" pro provedení operace Save (strana 133).

Editace parametrů efektu (Reverb/Chorus)

Jak bylo popsáno v předchozí kapitole, Chorus Reverb jsou Systémové Efekty, které jsou aplikovány na celkový zvuk nástroje. Nejsou dostupné, když je na vrchu displeje Mixer zvolena záložka „Master“.



Chorus	Dotkněte se názvu typu Chorusu napravo nahoře v tomto řádku pro výběr požadovaného typu Chorusu. Po výběru se vraťte na displej Mixer, pak použijte knob pro úpravu hloubky efektu Chorus pro jednotlivé party.
Reverb	Dotkněte se názvu typu Reverb napravo nahoře v tomto řádku pro výběr požadovaného typu Reverbu. Po výběru se vraťte na displej Mixer, pak použijte knob pro úpravu hloubky efektu Reverb pro jednotlivé party.

Poznámka:

Detaily o typech efektů Reverb a Chorus, viz Seznam dat na webových stránkách Yamaha.

Editace a uložení nastavení reverbu/chorusu

Stejný postup jako na displeji Effect (strana 105).

Editace parametrů panu a hlasitosti (Pan/Volume)

Můžete upravit Pan (stereo pozici zvuku) a Volume (hlasitost) pro jednotlivé Party. Tato nastavení nejsou dostupná, když je na vrchu displeje Mixer zvolena záložka „Master“.



①	Pan	Určuje stereo pozici pro jednotlivý part (kanál).
②	Volume	Určuje úroveň hlasitosti pro jednotlivý part (kanál), můžete tak vyvážit hlasitosti všech partů.

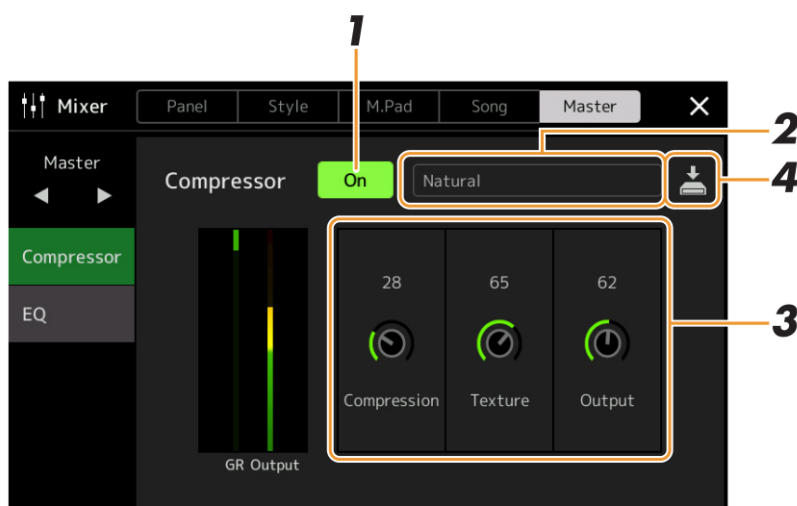
Editace parametrů kompresoru (Compressor)

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

Tento nástroj je vybaven Master kompresorem, aplikovaným na celkový zvuk nástroje. Ačkoliv máte k dispozici již různá přednastavení kompresoru, můžete úpravou jejich parametrů vytvořit nastavení vlastní. Tento displej je dostupný pouze, když je na vrchu displeje Mixer zvolena záložka „Master“

Poznámka:

Master kompresor nelze aplikovat na přehrávání Audio Skladby, vstup audia na konektoru AUX IN nebo na zvuk metronomu.



1. Zapněte kompresor („On“).

2. Zvolte typ Master kompresoru, který chcete editovat.

Natural: Přirozené nastavení kompresoru, ve kterém je efekt středně zdůrazněn.

Rich: V tomto nastavení jsou optimálně zdůrazněny vlastnosti nástroje. Je to dobré nastavení pro vylepšení akustických nástrojů, jazz, apod.

Punchy: Velmi zdůrazněné nastavení kompresoru. Je to dobré nastavení pro vylepšení rockové hudby.

Electronic: nastavení kompresoru, ve kterém jsou optimálně vylepšeny charakteristiky taneční hudby.


Loud: Silné nastavení kompresoru, které je vhodné pro energickou hudbu, jako je rock nebo gospel.

User 1-30: Vaše vlastní nastavení kompresoru uložené v kroku 4.

3. Editujte parametry týkající se Master kompresoru.

Compression	Parametry jako Threshold (Práh), Ratio (Poměr) a Soft Knee (které jsou dostupné u běžně používaných kompresorů) jsou měněny současně, což umožňuje komprimovat zvuk.
Texture	Přidává efektu přirozené vlastnosti. Čím vyšší hodnota, tím lehčí efekt. Poznámka: Může být snadnější uslyšet změny, při využití v kombinaci s parametry „Compression“ a „Output“.
Output	Určuje výstupní úroveň.

Indikátor „GR“ označuje Gain Reduction (úroveň komprese), zatímco „Output“ zobrazuje výstupní úroveň podle zvuku nástroje v reálném čase.

4. Dotkněte se ikony  (Save) pro uložení nastavení jako typ Uživatelského Master kompresoru. Vytvořit a uložit můžete až 30 EQ typů Master kompresoru.

Upozornění

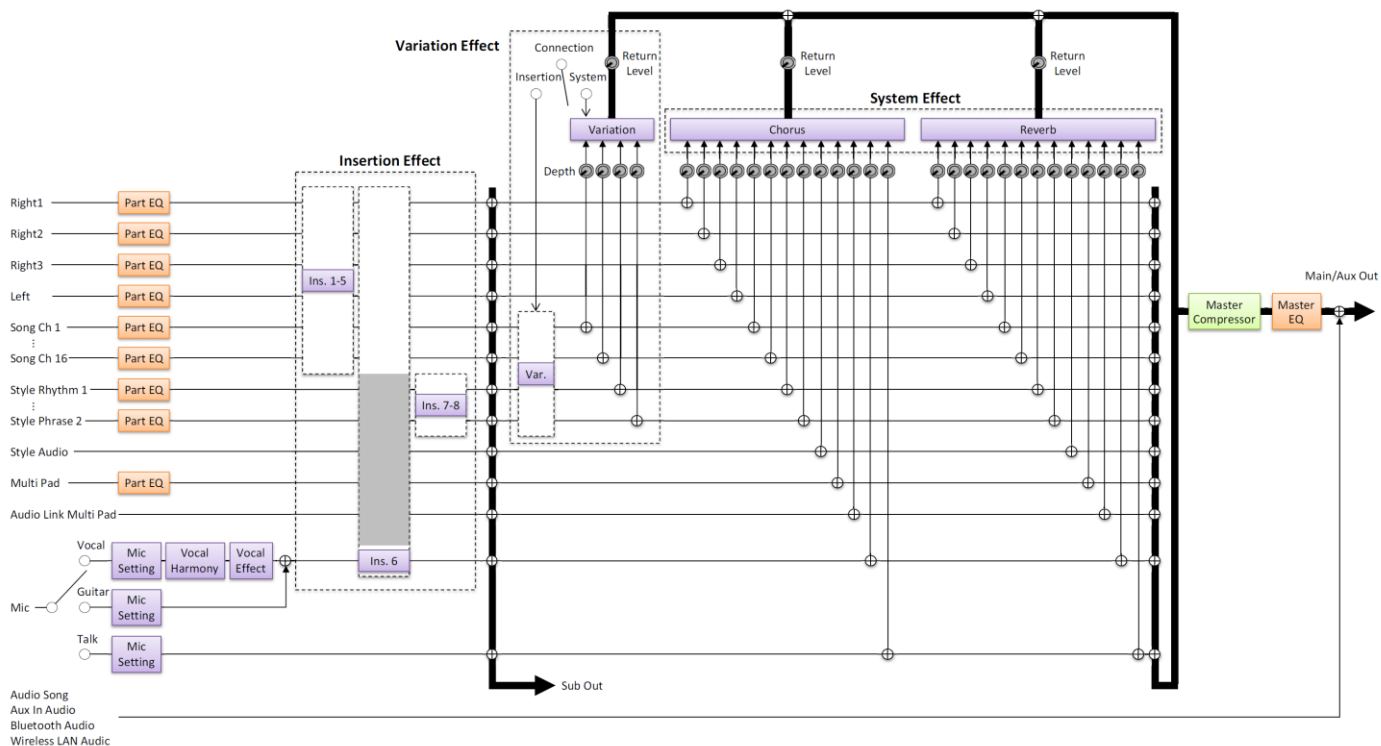
Vytvořená nastavení budou ztracena, pokud vypnete nástroj bez provedení operace uložení.

Poznámka:

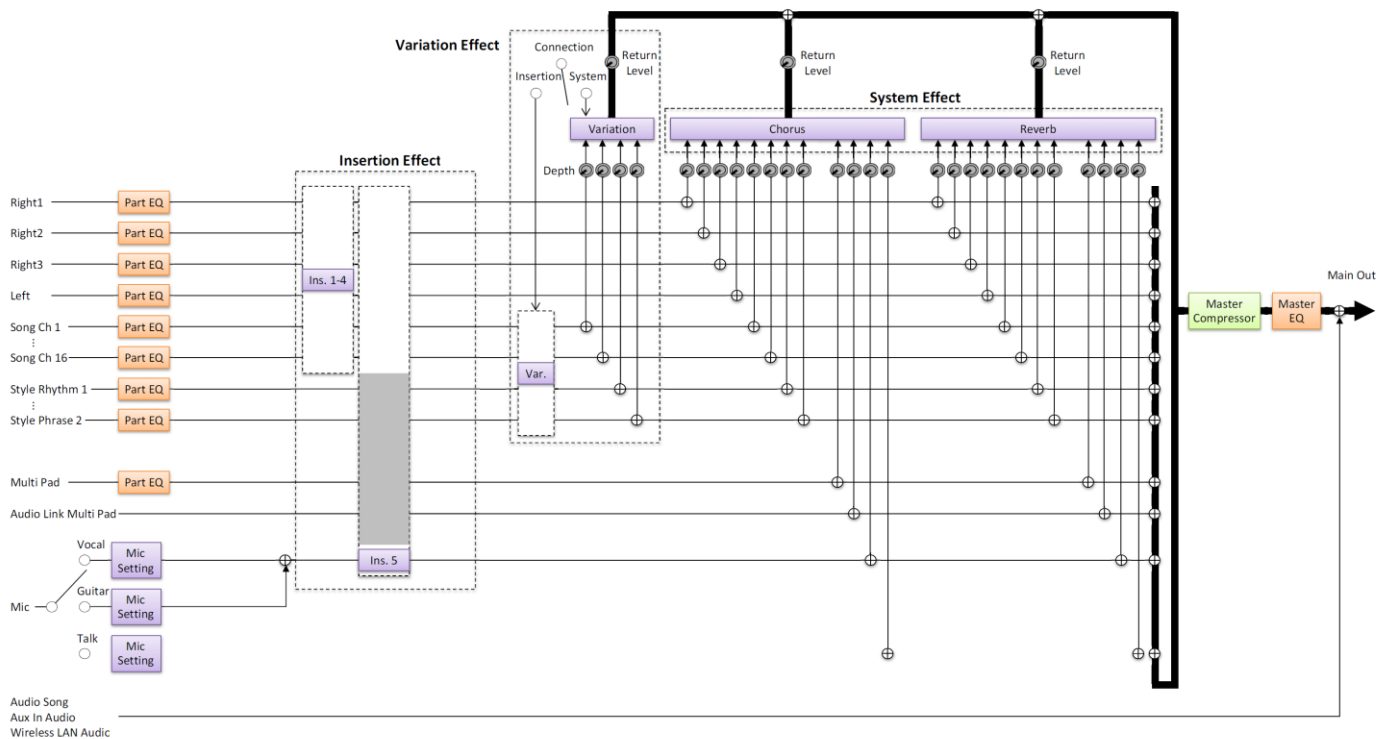
Pokud je chcete uložit nastavení Master kompresoru na USB flash disk, uložte je jako soubor User Effect na displeji vyvolaném [MENU] → [Utility] → [Factory Reset/Backup] → strana 2/2, dotyk [Save] pro “User Effect” pro provedení operace Save (strana 133).

Blokové schéma

PSR-SX900



PSR-SX700



10 Nastavení funkcí ovladačů

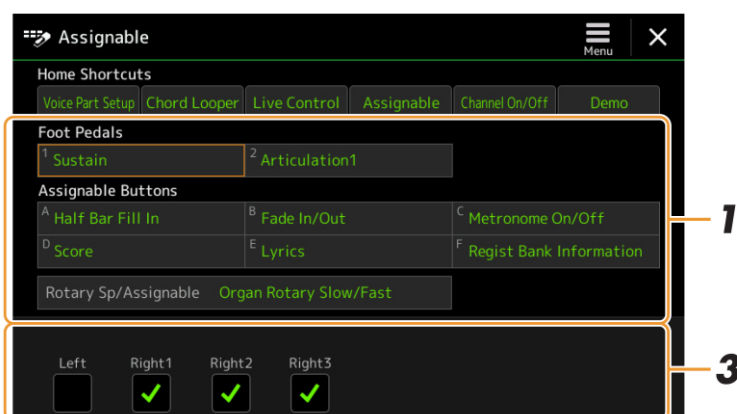
Obsah

Přiřazení specifických funkcí pedálům a panelovým tlačítkům (Assignable)	111
▪ Programovatelné funkce (displej Assignable)	112
Editace typů přiřazení pro Live Control knob (Live Control)	117
▪ Programovatelné funkce (displej Live Control)	117

Přiřazení specifických funkcí pedálům a panelovým tlačítkům (Assignable)

Můžete přiřadit různé funkce ke všem pedálům připojeným ke konektorům FOOT PEDAL, a také tlačítkům ASSIGNABLE a tlačítku [ROTARY SP/ASSIGNABLE].

Displej ovládání lze vyvolat pomocí [MENU] → [Assignable].



Poznámka:

Jak je popsáno v Uživatelském manuálu, tlačítkům ASSIGNABLE lze také přiřadit zkratky.

Poznámka: Pedálu můžete přiřadit i jiné funkce – Voice Guide Controller (strana 131), Punch In/Out ve Skladbě (strana 71) a ovládání Registračních sekvencí (strana 87). Pokud pedálu přiřadíte více funkcí, pořadí priority je toto: Voice Guide Controller → Punch In/Out → Registrační sekvence → funkce přiřazená zde.

1. Dotkněte se požadovaného pedálu nebo tlačítka.

Dalším dotykem vyvoláte seznam funkcí.

2. Zvolte funkci, kterou chcete přiřadit pedálu nebo tlačítku.

Informace o dostupných funkcích, viz strana 112-116.


3. Proveďte nezbytná nastavení zvolené funkce zobrazená na spodu displeje.

Můžete provést detailní nastavení zvolené funkce, jako je volba, které party budou funkcí ovlivněny, atd. Pokud chcete změnit název funkce objevující se ve vyskakovacím okně, dotkněte se tlačítka [Rename] a zadejte požadovaný název. Můžete použít až 50 znaků.

4. Pokud je to třeba, nastavte polaritu pedálu dotykem ikony (Menu).

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

Skrytí vyskakovacího okna po stisku tlačítka ASSIGNABLE

Když stisknete jedno z tlačítek ASSIGNABLE, je zobrazeno vyskakovací okno zobrazující status přiřazené funkce. Můžete také nastavit, aby zůstalo skryté. Dotkněte se ikony  (Menu) na displeji Assignable a poté nastavte „Pop-up Window“ na „Off“.

Funkce přiřaditelné k pedálu

V seznamu níže „P“ značí pedál, „A“ značí Programovatelná tlačítka (ASSIGNABLE), a „R“ značí tlačítka [ROTARY SP/ASSIGNABLE]. Funkce označené „O“ jsou dostupné pro odpovídající ovladač.

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

Poznámka:

Můžete provést detailní nastavení zvolené funkce, jako je volba, které party budou funkcí ovlivněny, atd. (záleží na funkci).

Funkce		Popis	Přiřaditelnost		
Kategorie	Funkce		P	A	R
Voice (Rejstřík)	Articulation 1/2	Když používáte Super Articulation Rejstřík, který má efekt přiřazený k pedálu, můžete jej sešlápnutím pedálu/stiskem tlačítka vyvolat.	○	○	○
	Volume*	Umožňuje ovládat hlasitost pedálem.	○		
	Sustain	Umožňuje ovládat sustain pedálem. Pokud sešlápnete pedál, všechny tóny zahrané na klaviatuře mají delší dozvuk. Uvolnění pedálu okamžitě zastaví (damp) dozvuk všech tónů.	○		
	Panel Sustain On/Off	Stejně jako tlačítka VOICE EFFECT [SUSTAIN].	○	○	○
	Sostenuto	Umožňuje ovládat pedálem efekt sostenuto. Pokud zahráte tóny nebo akord na klávesnici a sešlápnete pedál, dokud držíte klávesy, tak dokud neuvolníte pedál, budou tóny znít. Nicméně všechny následující tóny doznívají nebudou. To umožňuje například hrát sustain akord a ostatní tóny staccato. Poznámka: Tato funkce nemá vliv na žádné varhanní Rejstříky a má vliv jen na některé Super Articulation Rejstříky, i když byla k pedálu přiřazena.	○		
	Soft	Umožňuje ovládat efekt Soft pedálem. Sešlápnutí pedálu snižuje hlasitost a mění zabarvení tónu. To užitečné pouze pro určité Rejstříky.	○		
	Glide	Při sešlápnutí pedálu se mění ladění, po uvolnění se vrací zpět. Na displeji můžete nastavit následující parametry. Up/Down: Určuje, zda je ladění zvyšováno nebo snižováno. Range: Určuje rozsah změny ladění, v půltónech. On Speed: Určuje rychlost změny ladění při sešlápnutí pedálu. Off Speed: Určuje rychlost změny ladění při uvolnění pedálu.	○		
	Mono/Poly	Přepíná přehrávání Rejstříku mezi monofonním a polyfonním.	○	○	○
	Portamento	Portamento efekt (jemný přechod mezi tóny) je vytvořen sešlápnutím pedálu. Portamento je vytvořeno, pokud jsou tóny zahrány legato (tón je zahrán, zatímco předchozí tón je ještě držen). Čas portamenta lze také nastavit v displeji Voice Edit. Poznámka: Tato funkce má vliv pouze na určité Rejstříky a nemá vliv na žádné varhanní Rejstříky a má vliv jen na některé Super Articulation Rejstříky, i když byla k pedálu přiřazena.	○		
Portamento Time*	Ovládá parametr Portamento Time pro jednotlivé party klaviatury pomocí nožního ovladače. Detaily o Portamento Time, viz strana 47.	○			

Funkce			Přiřaditelnost		
Kategorie	Funkce	Popis	P	A	R
Voice (Rejstřík)	Pitch Bend*	Umožňuje ohýbat ladění tónů nahoru a dolů pomocí pedálu. Na displeji můžete nastavit následující parametry. Up/Down: Určuje, zda je ladění zvyšováno nebo snižováno. Range: Určuje rozsah změny ladění, v půltónech.	○		
	Modulation (+), (-)*	Aplikuje modulační efekt, jako je vibrato na tóny hrané na klaviatuře.	○		
	Modulation (+), (-) Alt	Toto je jiná variace efekty Modulation výše, u kterého efekty (waveform) lze střídavě zapínat a vypínat sešlápnutími pedálu.	○	○	○
	Modulation Hold On/Off	Stejně jako tlačítko [MODULATION HOLD].	○	○	
	Initial Touch On/Off	Zapíná a vypíná funkci Initial touch jednotlivých keyboardových partů na displeji Keyboard/Joystick.	○	○	
	Left Hold On/Off	Stejně jako tlačítko [LEFT HOLD].	○	○	
	Pedal Control (Wah)	Aplikuje wah efekt na tóny hrané na klaviatuře. Na displeji můžete tuto funkci zapnout nebo vypnout pro každý part klaviatury zvlášť. Poznámka: Efekt lze aplikovat pouze na určité Rejstříky.	○		
	Organ Rotary Slow/Fast	Přepíná rychlost Rotary Speakeru (strana 50) mezi „Slow“ a „Fast“.	○	○	○
	Kbd Harmony/Arpeggio On/Off	Stejně jako tlačítko [HARMONY/ARPEGGIO].	○	○	
Arpeggio Hold	Pokud je sešlápnutý pedál, přehrávání Arpeggia pokračuje, i když uvolníte klávesy, a zastaví se, když pedál uvolníte. Pokud je funkce přiřazena tlačítku, každý stisk tlačítka přepíná mezi zapnutím a vypnutím. Ujistěte se, že je zvolen nějaký typ Arpeggia a je zapnuté tlačítko [HARMONY/ARPEGGIO].	○	○		
Registration (Registrace)	Registration Memory	Stejně jako tlačítko REGISTRATION MEMORY [MEMORY].	○	○	
	Registration Memory 1-8	Stejně jako tlačítka REGISTRATION MEMORY [1]–[8].	○	○	
	Registration Sequence +/-	Postup vpřed nebo vzad v Registrační sekvenci. Poznámka: Pokud chcete použít pedál, nastavte „Pedal Control“ na displeji Registration Sequence (strana 87).		○	
	Registration Bank +/-	Stejně jako tlačítka REGIST BANK [+]/[-].	○	○	
	Registration Freeze On/Off	Stejně jako tlačítka [On]/[Off] na displeji Registration Freeze (strana 86).	○	○	
	Registration Sequence On/Off	Stejně jako tlačítka [On]/[Off] na displeji Registration Sequence (strana 87).	○	○	
Live Control	Live Control Assign	Stejně jako tlačítko LIVE CONTROL [ASSIGN].	○	○	
	Live Control Reset Value	Stejně jako tlačítko [Reset Value] na displeji Live Control (strana 117). Resetuje hodnoty všech programovatelných funkcí Live Control.	○	○	
Chord Looper	Chord Looper On/Off (PSR-SX900)	Stejně jako tlačítko CHORD LOOPER [ON/OFF].	○	○	
	Chord Looper Rec/Stop (PSR-SX900)	Stejně jako tlačítko CHORD LOOPER [REC/STOP].	○	○	

Funkce			Přiřaditelnost		
Kategorie	Funkce	Popis	P	A	R
Style (Styl)	Style Start/Stop	Stejně jako tlačítko STYLE CONTROL [START/STOP].	○	○	
	Synchro Start On/Off	Stejně jako tlačítko [SYNC START].	○	○	
	Synchro Stop On/Off	Stejně jako tlačítko [SYNC STOP].	○	○	
	Intro 1-3	Stejně jako tlačítka INTRO [I]-[III].	○	○	
	Main A-D	Stejně jako tlačítka MAIN VARIATION [A]-[D].	○	○	
	Fill Down	Zahraje sekci Fill In, která je automaticky následována předchozí hlavní sekci (tlačítko vlevo).	○	○	
	Fill Self	Zahraje sekci Fill In.	○	○	
	Fill Break	Zahraje Break.	○	○	
	Fill Up	Zahraje sekci Fill In, která je automaticky následována další hlavní sekci (tlačítko vpravo).	○	○	
	Ending 1-3	Stejně jako tlačítka ENDING/rit. [I]-[III].	○	○	
	Acmp On/Off	Stejně jako tlačítko [ACMP].	○	○	
	OTS Link On/Off	Stejně jako tlačítko [OTS LINK].	○	○	
	Auto Fill In On/Off	Stejně jako tlačítko [AUTO FILL IN].	○	○	
	Half Bar Fill	Během sešlápnutí pedálu je zapnuta funkce „Half bar fill-in“ a změna sekcí Stylu při prvním době aktuální sekce, spustí další sekci od středu s automatickým zahráním přechodu (fill-in). Pokud je tato funkce přiřazena tlačítku, každý stisk přepíná mezi zapnutím a vypnutím funkce.	○	○	○
	Fade In/Out	Zapíná a vypíná funkci Fade In/Fade Out pro přehrávání Stylu/MIDI Skladby. Následující parametry lze nastavit na spodu displeje. Fade In Time: Určuje čas, za který hlasitost vzroste z minima na maximum (rozsah 0-20,0 sekund). Fade Out Time: Určuje čas, za který hlasitost klesne z maxima na minimum (rozsah 0-20,0 sekund). Fade Out Hold Time: Určuje čas, po který je hlasitost držena na 0 (rozsah 0-5,0 sekund).	○	○	○
Fingered/Fingered On Bass	Pedál alternativně přepíná mezi režimy „Fingered“ a „Fingered On Bass“ (strana 8).	○	○		
Bass Hold	Zatímco je sešlápnutý pedál, basový tón doprovodného Stylu je držen i přesto, že se mění akordy během přehrávání Skladby. Pokud je prstoklad zapnutý na režim „AI Full Keyboard“, tato funkce nepracuje.	○	○		
One Touch Setting1-4	Stejně jako tlačítka ONE TOUCH SETTING [1]-[4].	○	○		
One Touch Setting +/-	Vyvolá další/předchozí nastavení OTS.	○	○		
Multi Pad	Multi Pad1-4	Stejně jako tlačítka MULTI PAD CONTROL [1]-[4].	○	○	
	Multi Pad Synchro Start	Stejně jako tlačítko MULTI PAD CONTROL [SYNC START, SELECT].	○	○	
	Multi Pad Synchro Stop	Stejně jako tlačítko MULTI PAD CONTROL [STOP].	○	○	
Song (Skladba)	Song MIDI Play/Pause	Stejně jako tlačítko SONG MIDI [▶/] (PLAY/PAUSE).	○	○	
	Song MIDI Previous	Stejně jako tlačítko SONG MIDI [◀] (PREV).	○	○	

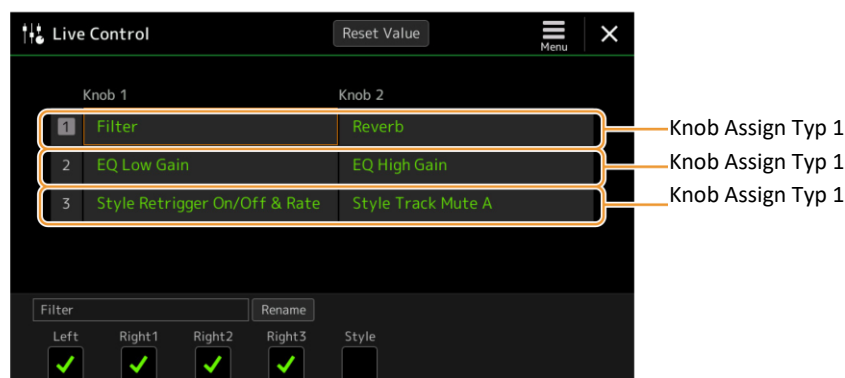
Funkce			Přiřaditelnost		
Kategorie	Funkce	Popis	P	A	R
Style (Styl)	Style Start/Stop	Stejně jako tlačítko SONG MIDI [] (NEXT).	○	○	
	Song MIDI Synchro Start On/Off	Stejně jako ikona MIDI (Sync Start) na displeji Song Playback.	○	○	
	Song MIDI Single Repeat On/Off	Stejně jako ikona MIDI (Repeat) na displeji Song Playback.	○	○	
	Song MIDI Position Memorize On/Off	Stejně jako Song Position [M] na displeji Song Playback v režimu Song Player.	○	○	
	Song MIDI Position Marker1–4	Stejně jako Song Position [1]–[4] na displeji Song Playback v režimu Song Player.	○	○	
	Song MIDI Position Loop On/Off	Stejně jako Song Position [Loop] na displeji Song Playback v režimu Song Player.	○	○	
	Song Audio Play/Pause	Stejně jako tlačítko SONG AUDIO [▶/] (PLAY/PAUSE).	○	○	
	Song Audio Previous	Stejně jako tlačítko SONG AUDIO [◀] (PREV).	○	○	
	Song Audio Next	Stejně jako tlačítko SONG AUDIO [▶] (NEXT).	○	○	
	Song Audio Single Repeat On/Off	Stejně jako Audio (Repeat) na displeji Song Playback v režimu Song Player.	○	○	
	Song Audio Vocal Cancel On/Off	Stejně jako Audio (Vocal Cancel) na displeji Song Playback v režimu Song Player.	○	○	
	Song Audio Time Stretch*	Stejně jako Audio (Time Stretch) na displeji Song Playback v režimu Song Player.	○		
	Song Audio Pitch Shift*	Stejně jako Audio (Pitch Shift) na displeji Song Playback v režimu Song Player.	○		
	Song Audio A-B Repeat	Stejně jako (A-B Repeat) na displeji Song Playback v režimu Song Player.	○	○	
	Song List Shuffle On/Off	Stejně jako (Shuffle) na displeji Song Playback v režimu Song List (strana 58).	○	○	
	Score Page +/-	Když je Skladba zastavena, můžete přejít na další/předchozí stránku notace skladby.	○	○	
Lyrics Page +/-	Když je Skladba zastavena, můžete přejít na další/předchozí stránku textu skladby.	○	○		
Text Viewer Page +/-	Můžete přejít na další/předchozí stránku textu.	○	○		
Mic (Mikrofon)	Talk On/Off	Zapíná a vypíná funkci Talk. Když je zapnutá, nastavení na displeji Mic Setting se automaticky změní na „Auto“.	○	○	
	VH Harmony On/Off (PSR-SX900)	Zapíná a vypíná funkci Vocal Harmony. Stejně jako Harmony [On]/[Off] na displeji Vocal Harmony.	○	○	
	VH Effect On/Off (PSR-SX900)	Zapíná a vypíná funkci Vocal Effect. Stejně jako Effect [On]/[Off] na displeji Vocal Harmony.	○	○	
Overall (Celkové)	Part On/Off	Zapíná a vypíná požadovaný part.		○	
	Insertion Effect On/Off	Zapíná a vypíná Insertion Efekty (strana 105).	○	○	○
	Metronome On/Off	Zapíná a vypíná metronom.	○	○	
	Tempo +/-	Stejně jako tlačítko TEMPO [+]/[-].	○	○	
	Reset/Tap Tempo	Stejně jako tlačítko [RESET/TAP TEMPO].	○	○	

Funkce			Přiřaditelnost		
Kategorie	Funkce	Popis	P	A	R
Overall (Celkové)	Master Temp	Stejně jako „Master Tempo“ pro Live Control (strana 119). Mění tempo aktuálně zvoleného Stylu nebo Skladby. Dostupný rozsah tempa se liší v závislosti na Stylu/Skladbě.	○		
	Style Tempo Lock/ Reset	Stiskem pedálu nebo tlačítka měníte nastavení „Tempo“ na displeji Style Setting z „Reset“ na „Lock“. Dalším stiskem se vrací na „Reset“. Detaily o chování změny Stylu, „Tempo“, strana 13.	○	○	○
	Style Tempo Hold/ Reset	Stiskem pedálu nebo tlačítka měníte nastavení „Tempo“ na displeji Style Setting z „Reset“ na „Hold“. Dalším stiskem se vrací na „Reset“. Detaily o chování změny Stylu, „Tempo“, strana 13.	○	○	○
	Transpose +/-	Stejně jako tlačítka TRANSPOSE [+]/[-].	○	○	
	Upper Octave +/-	Stejně jako tlačítka UPPER OCTAVE [+]/[-].	○	○	
	Scale Tune Quick Setting	Umožňuje přímo provádět nastavení Sub Scale (strana 43). Stiskněte pedál nebo tlačítka, pak stiskněte požadovanou klávesu, pak uvolněte pedál nebo tlačítka. To umožňuje Sub Scale se stisknutou klávesou nastavený na -50 centů. Pro deaktivaci nastavení Sub Scale, stiskněte pedál nebo tlačítka, pak je uvolněte bez stisku klávesy.	○	○	○
	Scale Tune Bypass On/Off	Stejně jako [Bypass] na displeji Scale Tune Main/Sub. Dočasně deaktivuje všechna nastavení Scale Tune (obě, Main i Sub). To umožňuje poslech původního zvuku pro porovnání.	○	○	○
	Percussion	Pedál hraje rejstřík perkusního nástroje vybraný na spodu displeje (nebo v okně vyvolaném stiskem „Kit“, „Category“ nebo „Instrument“). V okně Drum Kit Instrument Selection také můžete vybrat požadovaný nástroj pomocí klaviatury. Poznámka: Pokud zvolíte tento nástroj stiskem klávesy, síla s jakou jste klávesu stiskly, určí hlasitost tohoto nástroje.	○		
	Voice Guide On/Off	Zapíná a vypíná funkci Voice Guide (strana 131).	○	○	
No Assign	Bez přiřazené funkce.		○	○	

Editace typů přiřazení pro Live Control knoby (Live Control)

Nastavení funkcí pro knoby Live Control (nazývané „Assign Typy“) lze změnit podle potřeby v mnoha různých možnostech.

Displej ovládání lze vyvolat pomocí [MENU] → [Live Control].



1. Dotykem vyberte požadovaný knob.

Dalším dotykem vyvoláte seznam funkcí.

2. Zvolte funkci určenou pro knob.


Informace o jednotlivých funkcích, viz strany 118-119.

3. Proveďte potřebná nastavení zvolené funkce zobrazené na spodu displeje.

Můžete provádět detailní nastavení zvolené funkce, jako který part bude funkcí ovlivněn, apod.

Pokud chcete změnit název funkce, který se objeví ve vyskakovacím okně Live Control, dotkněte se tlačítka [Rename] a zadejte požadovaný název. Můžete použít až 50 znaků.

Skrytí vyskakovacího okna po stisku tlačítka ASSIGNABLE

Když stisknete jedno z tlačítek ASSIGNABLE, je zobrazeno vyskakovací okno zobrazující status přiřazené funkce. Můžete také nastavit, aby zůstalo skryté. Dotkněte se ikony  (Menu) na displeji Assignable a poté nastavte „Popup Window“ na „Off“.

Resetování hodnot všech funkcí Live Control

Dotykem [Reset Value] na vrchu displeje Live Control vám umožní Resetování hodnot všech funkcí, které lze přiřadit knobům na jejich výchozí nastavení.

Poznámka:

Pokud chcete obnovit nastavení jednotlivé funkce přiřazené knobu, stiskněte tlačítko [ASSIGN] nebo otočte knobem pro vyvolání okna Live Control, zde se dotkněte tlačítka [Reset] u zobrazení požadované funkce.

Kategorie	Funkce	Popis
Mixer (Mix)	Volume	Upravuje hlasitost zvolených partů nebo kanálů.
	Keyboard Volume	Upravuje hlasitost všech keyboardových partů. Toto výhodné pro úpravu hlasitosti všech keyboardových partů současně pro optimální vyvážení s ostatními hlasitostmi (MIDI Skladba, Styl, Multi Pady, atd.)
	Balance	Upravuje vyvážení hlasitosti mezi party A a B. Můžete určit, které party náležejí A a B na vyskakovacím okně vyvolaném stiskem tlačítka [Balance Setting] na spodu displeje.
	MIDI/Audio Song Balance	Upravuje vyvážení hlasitosti mezi přehráváním MIDI Skladby a přehráváním Audio Skladby.
	Pan	Určuje stereo pozici zvolených partů.
	Reverb	Upravuje hloubku reverbu zvolených partů.
	Chorus	Upravuje hloubku chorusu zvolených partů.
	Reverb & Chorus	Upravuje hloubku reverbu a chorusu zvolených partů.
	Insertion Effect Depth	Upravuje hloubku Insertion Efektu zvolených partů.
	EQ High Gain	Zesiluje nebo zeslabuje pásmo výšek ekvalizéru zvolených partů.
	EQ Low Gain	Zesiluje nebo zeslabuje pásmo basů ekvalizéru zvolených partů.
	Cutoff	Upravuje cutoff frekvenci filtru zvolených partů.
	Resonance	Upravuje rezonanci filtru zvolených partů.
	Cutoff & Resonance	Upravuje cutoff frekvenci a rezonanci filtru zvolených partů.
Filter	Upravuje parametry, jako jsou cutoff frekvence a rezonance filtru zvolených partů. Nicméně, parametry se nemění uniformně, ale jsou speciálně naprogramovány pro individuální úpravy pro dosažení optimálního zvuku, což umožňuje filtrovat zvuk pro co nejlepší výsledek.	
Voice Edit (Editace Rejstříku)	Attack	Upravuje délku času, dokud zvolené party nedosáhnou jejich maximální úrovně poté, co je zahráno na klávesu. Můžete tuto funkci zapnout nebo vypnout pro jednotlivé party na spodu displeje. Poznámka: Některé Rejstříky (jako jsou Piano, E.Piano) nebudou těmito nastaveními ovlivněny.
	Release	Upravuje délku času, dokud zvolené party zcela neutichnou poté, co je klávesa uvolněna.
	Attack & Release	Upravuje Attack i Release zvolených partů.
	Modulation (+), Modulation (-)	Aplikuje vibrato a další efekty na tóny hrané na klaviaturu.
	Tuning	Určuje ladění zvolených keyboardových partů.
	Octave	Určuje rozsah změny ladění v oktávách zvolených keyboardových partů.
	Pitch Bend Range	Určuje rozsah ohýbání tónů zvolených keyboardových partů.
	Portamento Time	Určuje čas portamenta zvolených keyboardových partů.

Kategorie	Funkce	Popis
Harmony/ Arpeggio	Kbd Harmony /Arpeggio Volume	Upravuje hlasitost funkce Keyboard Harmony nebo Arpeggio.
	Arpeggio Velocity	Upravuje sílu jednotlivých tónů Arpeggia. Hodnota zobrazená ve vyskakovacím okně je vyjádřena v procentech výchozí hodnoty pro jednotlivé typy Arpeggia.
	Arpeggio Gate Time	Upravuje délku jednotlivých tónů Arpeggia. Hodnota zobrazená ve vyskakovacím okně je vyjádřena v procentech výchozí hodnoty pro jednotlivé typy Arpeggia.
	Arpeggio Unit Multiply	Upravuje rychlost Arpeggia. Hodnota zobrazená ve vyskakovacím okně je vyjádřena v procentech výchozí hodnoty pro jednotlivé typy Arpeggia.
Style Styl	Style Retrigger Rate	Upravuje délku Style Retrigger. Je zobrazena jako 1, 2, 4, 8, 16 nebo 32 ve vyskakovacím okně, což vyjadřuje délku noty. První part aktuálního Stylu je opakován ve zvolené délce.
	Style Retrigger On/ Off	Zapíná a vypíná Funkci Style Retrigger. Pokud je zapnut, je určená délka prvního partu aktuálního Stylu je opakován, když je zahrán akord. Poznámka: Funkce Style Retrigger je aplikována pouze na Main sekci Stylu.
	Style Retrigger On/ Off & Rate	Zapíná a vypíná Funkci Style Retrigger a upravuje její délku. Otočením knobem zcela doleva funkci vypnete, otáčením knobem doprava ji zapnete a zkracujete délku.
	Style Track Mute A	Zapíná a vypíná přehrávání kanálu Stylu. Otočením knobem zcela doleva zapnete přehrávání pouze pro kanál Rhythm 2, a ostatní kanály jsou vypnuty. Otáčením knobem doprava postupně zapnete kanály Rhythm 1, Bass, Chord 1, Chord 2, Pad, Phrase 1, Phrase 2. Při otočení zcela vpravo jsou zapnuty všechny party.
	Style Track Mute B	Zapíná a vypíná přehrávání kanálu Stylu. Otočením knobem zcela doleva zapnete přehrávání pouze pro kanál Chord 1, a ostatní kanály jsou vypnuty. Otáčením knobem doprava postupně zapnete kanály Chord 2, Pad, Bass, Phrase 1, Phrase 2, Rhythm 1, Rhythm 2. Při otočení zcela vpravo jsou zapnuty všechny party.
Mic (Mikrofon)	VH Harmony Balance (PSRSX900)	Nastavuje vyvážení mezi hlavním vokálem a zvukem Vocal Harmony. Detaily, viz Harmony "Balance", strana 98.
	VH Effect To Lead (PSR-SX900)	Upravuje hloubku efektu Vocal Harmony aplikovaného na hlavní vokál. Detaily, viz Effect "Lead", strana 99.
Overall (Celkové)	Master Tempo	Mění tempo aktuálně zvoleného Stylu nebo Skladby. Rozsah dostupného tempa se liší podle zvoleného Stylu, Skladby.
	No Assign	Žádná funkce není přiřazena.

11

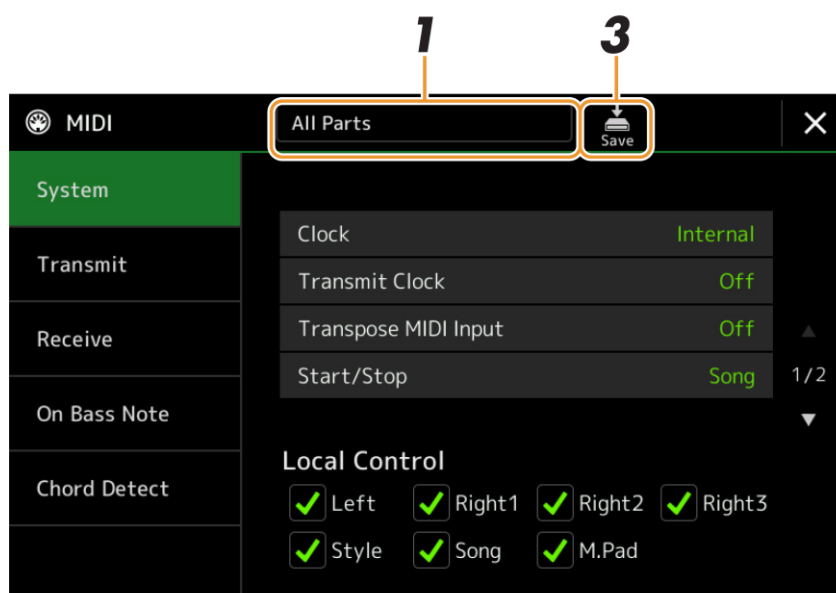
MIDI nastavení

Obsah

Základní postup MIDI nastavení	120
System – Nastavení MIDI systému	122
Transmit – Nastavení MIDI vysílacího kanálu	123
Receive – Nastavení MIDI přijímacího kanálu	124
On Bass Note – Nastavení basového tónu pro přehrávání Stylu přes MIDI	125
Chord Detect – Nastavení akordu použitého v přehrávaném Stylu přes MIDI	125

Základní postup MIDI nastavení

V této kapitole můžete provádět MIDI nastavení nástroje. Tento nástroj přináší sadu deseti přednastavených vzorů umožňujících okamžitou a jednoduchou rekonfiguraci nástroje pro určitou MIDI aplikaci nebo externí zařízení. Také si tyto vzory můžete upravit a uložit až deset vlastních vzorů. Displej ovládání můžete vyvolat pomocí [MENU] → [MIDI].




1. Dotkněte se boxu (zobrazený na vrchu displeje), pak zvolte předprogramovaný vzor.

Pokud jste již vytvořili svůj vlastní vzor a uložili jej do Uživatelské paměti (kroky 2 a 3 níže), můžete jej také zvolit, ale z Uživatelské paměti.

Detaily o předprogramovaných MIDI vzorech, viz strana 121.

2. Pokud je to nutné, nastavte různé parametry pro úpravu aktuálního MIDI vzoru zvoleného v kroku 1 na relevantním displeji nastavení.

- **System** Nastavení parametrů týkajících se MIDI systému (strana 122)
- **Transmit** Nastavení parametrů týkajících MIDI vysílání (strana 123)
- **Receive** Nastavení parametrů týkajících MIDI příjmu (strana 124)
- **Bass** Výběr MIDI kanálů pro basový tón akordu pro přehrávání Stylu přes MIDI příjem dat z externího MIDI zařízení. (strana 125)
- **Chord Detect** Výběr MIDI kanálů pro typ akordu pro přehrávání Stylu přes MIDI příjem dat z externího MIDI zařízení. (strana 125)

3. Pokud jste dokončili všechna nastavení, dotkněte se ikony  (Save) pro uložení MIDI nastavení jako vašeho vlastního MIDI vzoru.

Poznámka:

Vaše vlastní MIDI vzory můžete uložit jako jeden soubor na USB flash disk. Na displeji vyvolaném [MENU] → [Utility] → [Factory Reset/Backup] → strana 2/2, dotyk [Save] pro "MIDI" pro provedení operace Save (strana 133).

▪ **Předprogramované MIDI vzory**

All Parts	Vysílá všechny party včetně klavírních (Right 1-3 a LEFT – Pravý 1-3 a Levý) s výjimkou partů Skladby.
KBD&STYLE	V základu stejný jako „All Parts“ jen s výjimkou uspořádání klavírních partů. Right party jsou brány společně a označeny jako „Upper“ namísto Main a Layer a Left (Levý) jako „Lower“.
Master KBD (Master Keyboard)	V tomto nastavení nástroj funguje jako master klaviatura, hraje a ovládaná jeden nebo více připojených tónových generátorů nebo zařízení jako jsou počítač, sekvencer.
Song	Všechny přenášené kanály jsou nastaveny tak, aby odpovídaly kanálům Skladby 1-16. Toto se používá pro přehrávání dat Skladby externím tónovým generátorem a nahrávání dat Skladby na externí sekvencer.
Clock Ext. (Clock External)	Přehrávání (Skladby nebo Stylu) je synchronizováno s externími MIDI hodinami namísto interními. Tento vzor byste měli používat, pokud chcete nastavit tempo připojeného externího MIDI zařízení.
MIDI Accord 1 (MIDI Accordion 1)	MIDI harmonika umožňuje přenášet MIDI data a hrát tónový generátor z klaviatury a bas/akordy akordeonu. Tento vzor umožňuje hrát melodii na klaviatuře a ovládat přehrávání Stylu na nástroji tlačítka levé ruky.
MIDI Accord 2 (MIDI Accordion 2)	V základu stejné jako „MIDI Accord1“ s výjimkou toho, že akordický/basový tón hraný levou rukou v MIDI akordeonu je rozeznáván také jako tónová MIDI událost.
MIDI Pedal1	Jednotky MIDI pedálu umožňují hrát připojený tónový generátor vaší nohou (velmi vhodné pro hru jedno tónových basových partů). Tento vzor vám umožňuje hrát/ovládat základní tón akordu v přehrávání Stylu pomocí MIDI pedálové jednotky.
MIDI Pedal2	Tento vzor vám umožňuje hrát basový part pro přehrávaný Styl pomocí MIDI pedálové jednotky.
MIDI OFF	Žádné MIDI signály nejsou přijímány ani vysílány.

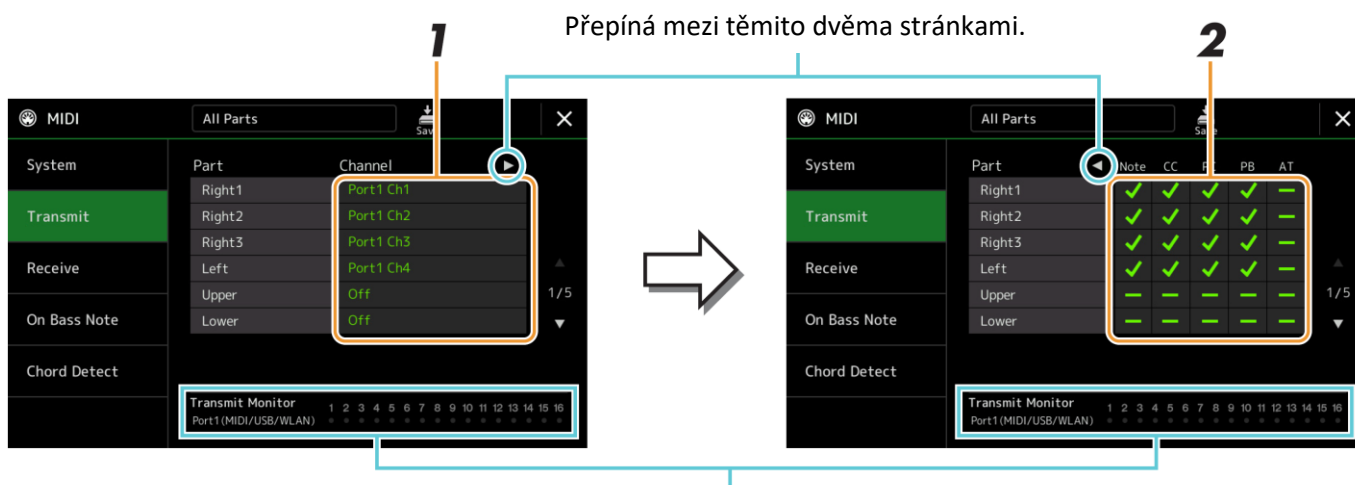
Systemová MIDI nastavení

Toto vysvětlení navazuje na krok 2 na displeji System, ze strany 121.

Clock (Signál)	<p>Toto nastavení určuje, zda nástroj použije pro synchronizaci své vlastní interní hodiny („Internal“) nebo signál MIDI hodin („MIDI“, „USB1“, „USB2“, a „Wireless LAN“) přijímaný z externího zařízení. Normální nastavení je Internal, pokud je nástroj používán samostatně nebo jako master klaviatura pro ovládání externího zařízení. Pokud používáte nástroj s externím sekvencerem, počítačem nebo jiným MIDI zařízením, a chcete tato zařízení synchronizovat, nastavte toto nastavení na „MIDI“, „USB1“, „USB2“ nebo „Wireless LAN“. Ujistěte se, že je externí MIDI zařízení správně připojeno a vysílá signál hodin. Pokud je nastaveno na externí zařízení, pak je Tempo na displeji Tempo zobrazeno jako „EXT.“.</p> <p>Poznámka: Pokud je Clock nastaveno na jinou hodnotu než Internal, pak Styl, Skladby, Multi pady ani metronom nelze přehrávat pomocí panelových tlačítek.</p> <p>Poznámka: Pokud je ke konektoru [USB TO DEVICE] připojen USB bezdrátový síťový adaptér (prodáván samostatně), lze zvolit i parametr „Wireless LAN“.</p>	
Transmit Clock (Vysílání signálu)	<p>Vypíná a zapíná vysílání MIDI signálu hodin (F8). Pokud je nastaveno na „Off“, nejsou vysílána žádná data hodin nebo START/STOP data i při přehrávání Skladby nebo Stylu.</p>	
Transpose MIDI Input (Transpozice MIDI příjmu)	<p>Určuje, zda jsou aplikována nastavení transpozice na přijímané tónové události přes MIDI.</p>	
Start/Stop	<p>Určuje, zda příchozí zprávy FA (start) nebo FC (stop) mají vliv na přehrávání Skladby nebo Stylu.</p>	
Local Control (Lokální ovládání)	<p>Zapíná a vypíná lokální ovládání pro všechny party. Pokud je toto nastavení na „On“, pak klaviatura ovládá interní tónový generátor, a interně uložené zvuky jsou hrány z klaviatury. Pokud je nastaven na „OFF“, poté jsou klaviatura a ovladače odpojeny od tónového generátoru, takže hra neprodukuje žádný zvuk. Například, toto umožňuje použít externí sekvencer pro přehrávání interních zvuků nástroje a klaviaturu nástroje pro nahrávání not do externího sekvenceru a/nebo hru externího tónového generátoru.</p>	
System Exclusive Message	Transmit (Vysílání)	Zapíná a vypíná vysílání MIDI Systém Exklusivní zpráv z nástroje.
	Receive (Příjem)	Zapíná a vypíná vysílání MIDI Systém Exklusivní zpráv nástrojem.
Chord System Exclusive Message	Transmit (Vysílání)	Zapíná a vypíná vysílání MIDI akord Exklusivní zpráv z nástroje.
	Receive (Příjem)	Zapíná a vypíná vysílání MIDI akord Exklusivní zpráv nástrojem.

Transmit – Nastavení MIDI vysílacího kanálu

Toto vysvětlení navazuje na krok 2 na stránce 121, když na displeji vyvoláte „Transmit“. Tato nastavení určují, které kanály jsou použity pro jednotlivé party, když jsou vysílána MIDI data z tohoto nástroje.



- 1. Pro jednotlivé party zvolte MIDI vysílací kanál, ze kterého budou MIDI data odpovídajícího kanálu vysílána.** S výjimkou dvou níže uvedených partů je konfigurace partů stejná, jako kdekoli jinde v Uživatelském manuálu.
 - **Upper:** Keyboardový part hraný napravo do bodu dělení pro Rejstříky (Right 1, 2 a 3).
 - **Lower:** Keyboardový part hraný nalevo do bodu dělení pro Rejstříky. Tento není ovlivněn stavem zapnutí/vypnutí tlačítka [ACMP].
- 2. Dotkněte se tlačítka [▶] pro vyvolání jiné stránky, pak zvolte, které MIDI zprávy budou vysílány pro jednotlivé party.**
Na displeji Transmit/Receive můžete nastavit následující MIDI zprávy:
 - **Note (Tónové události)** strana 83
 - **CC (Změna ovládání)** strana 83
 - **PC (Změna programu)** strana 83
 - **PB (Ohýbání tónu)** strana 83
 - **AT (After Touch)** strana 83

Poznámka:

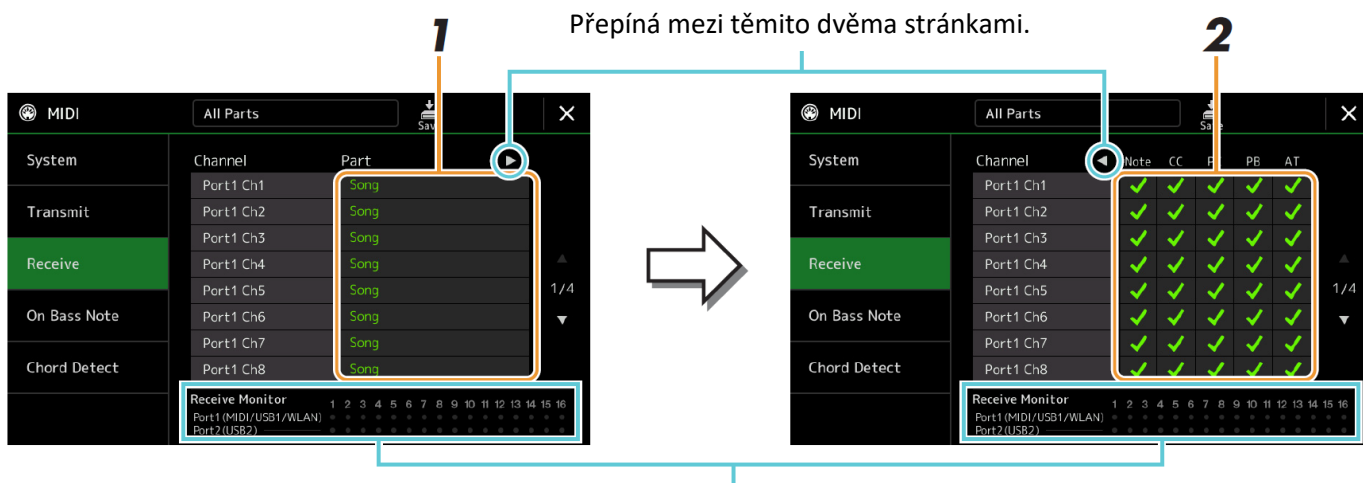
Pokud je stejný kanál nastaven pro více různých partů, jsou vysílány MIDI zprávy sloučeny do jednoho kanálu – výsledkem mohou být neočekávané zvuky a závady na připojeném MIDI zařízení.

Poznámka:

Přednastavené Skladby nelze vysílat, i když jsou nastaveny správné kanály Skladby 1-16.

Receive – Nastavení MIDI přijímacího kanálu

Toto vysvětlení navazuje na krok 2 na stránce 121, když na displeji vyvoláte „Receive“. Tato nastavení určují, které Party jsou použity pro jednotlivé MIDI kanály, když jsou přijímána MIDI data tímto nástrojem.



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

1. Pro jednotlivé kanály zvolte Party, které budou zacházet s MIDI daty z odpovídajícího kanálu přijímané z externího MIDI zařízení.

Při připojení pomocí USB, lze v nástroji zacházet až s 32 kanály MIDI dat (16 kanálů x 2 porty). S výjimkou dvou níže uvedených partů je konfigurace partů stejná, jako kdekoli jinde v Uživatelském manuálu.

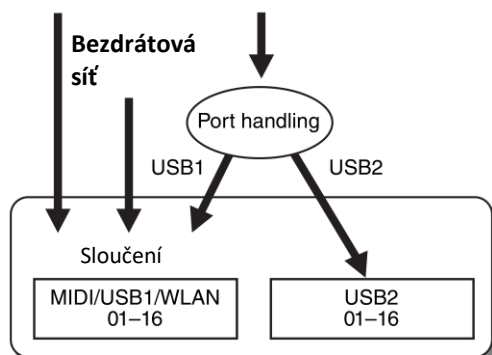
- **Keyboard:** Přijímané zprávy tónů ovládají hru nástrojové klaviatury.
- **Extra Part 1-5:** Těchto pět Partů je speciálně rezervováno pro příjem a hru MIDI dat. Běžně tyto party nejsou nástrojem používány.

2. Dotkněte se tlačítka [▶] pro vyvolání druhé stránky a pak zvolte MIDI zprávy, které budou přijímány jednotlivými kanály.

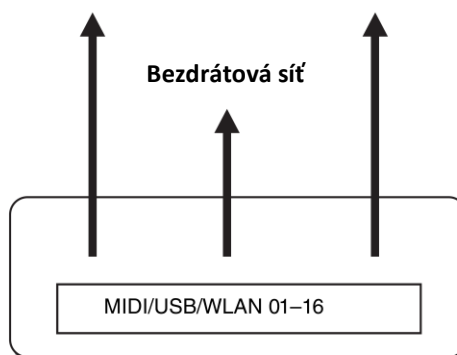
MIDI vysílání/přijem přes USB konektory a MIDI konektory

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

• MIDI příjem

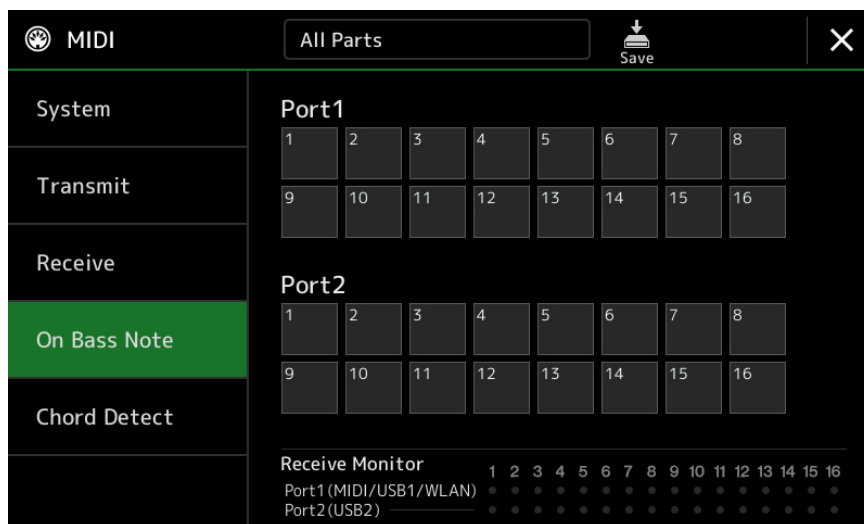


• MIDI vysílání



On Bass Note – Nastavení basového tónu pro přehrávání Stylu přes MIDI

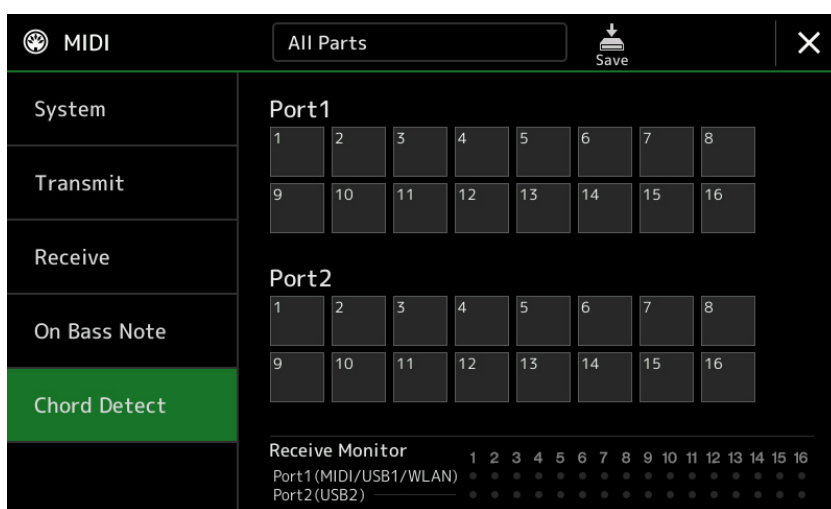
Toto vysvětlení navazuje na krok 2 na stránce 121, když na displeji vyvoláte „On Bass Note“. Tato nastavení vám umožňují určit basový tón pro přehrávání Stylu, na základě tónových zpráv přijímaných přes MIDI. Zprávy not on/off přijímané přes kanály nastavené na „On“ (zapnuté), jsou rozeznávány jako basové tóny akordu při přehrávání Stylu. Basový tón bude detekován bez ohledu na nastavení [ACMP] nebo bodu dělení. Pokud je nastavení více kanálů na „On“, bude basový tón určen ze sloučených dat všech kanálů.



Dotkněte se požadovaného čísla kanálu pro jeho výběr. Dalším dotyk výběr zrušíte.

Chord Detect – Nastavení akordu použitého v přehrávaném Stylu přes MIDI

Toto vysvětlení navazuje na krok 2 na stránce 121, když na displeji vyvoláte „Chord Detect“. Tato nastavení vám umožňují určit typ akordu pro přehrávání Stylu, na základě tónových zpráv přijímaných přes MIDI. Zprávy not on/off přijímané přes kanály nastavené na „On“, jsou rozeznávány jako tóny pro určení akordu při přehrávání Stylu. Akordy jsou detekovány bez ohledu na nastavení [ACMP] nebo bodu dělení. Akordy jsou rozpoznávány v závislosti na typu prstokladu. Pokud je nastavení více kanálů na „On“, bude typ akordu určen ze sloučených dat všech kanálů.



Dotkněte se požadovaného čísla kanálu pro jeho výběr. Dalším dotyk výběr zrušíte.

12 Síťová nastavení

Obsah

Nastavení bezdrátové LAN sítě	126
▪ Režim Infrastructure	126
▪ Režim Access Point	127
Provádění časových nastavení (Time Settings)	128

Bezdrátové připojení iPhoneu/iPadu

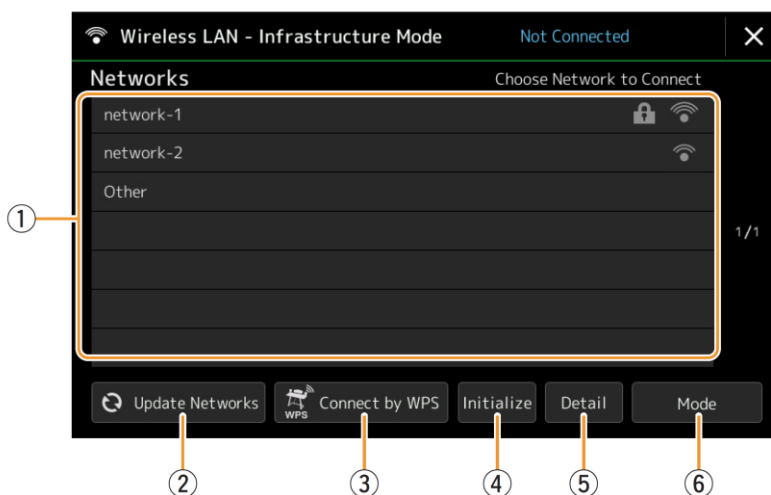
Použitím USB bezdrátového síťového adaptéru (prodáván samostatně) můžete bezdrátově propojit PSR-SX900/SX700 s iPhone/iPadem. Obecný návod ovládání najdete v dokumentu „Smart Device Connection Manual for iOS“ na webových stránkách Yamaha. Tato kapitola popisuje pouze specifické ovládání pro PSR-SX900/SX700.

Před započítím se ujistěte, že je ke konektoru [USB TO DEVICE] připojen USB bezdrátový síťový adaptér a vyvolejte displej pro ovládání takto: [MENU] → [Wireless LAN].

Informace o kompatibilních chytrých zařízeních a nástrojích v aplikaci najdete na těchto stránkách:

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

Režim Infrastructure



①	Networks (Sítě)	Připojení k síti zobrazené na displeji: Ze seznamu zobrazených sítí zvolte požadovanou síť pro připojení. U sítí, které mají ikonu zámku (🔒) budete muset zadat heslo a dotknout se tlačítka [Connect]. U sítě bez hesla se připojíte pouze jejím vybráním. Ruční nastavení Dotkněte se tlačítka [Other] zobrazeného na konci seznamu pro vyvolání displeje Manual Setup, pro nastavení SSID, zabezpečení a nastavení hesla. Po jejich zadání se dotkněte tlačítka [Connect] na displeji Manual Setup pro připojení k síti.
②	Update (Aktualizovat)	Aktualizuje seznam dostupných sítí na displeji.

③	Connect by WPS (Připojení pomocí WPS)	Připojuje nástroj k síti přes WPS. Po stisku tlačítka [Yes] v okně vyvolaném dotykem tohoto tlačítka, dvou minut stiskněte tlačítko WPS na vašem přístupovém bodu. Poznámka: Ujistěte se, že váš přístupový bod podporuje WPS. Potvrzení a změny v nastaveních přístupového bodu najdete v jeho uživatelském manuálu.
④	Initialize (Obnovení)	Obnovuje tovární nastavení pro připojení.
⑤	Detail	Slouží pro nastavení detailních parametrů jako je IP adresa. Po nastavení se dotkněte tlačítka [OK].
⑥	Mode (Režim)	Přepíná do režimu Access Point.

Po úspěšném připojení je na vrchu displeje zobrazeno „Connected“ a pod ním je zobrazena jedna z ikon indikujících sílu signálu.

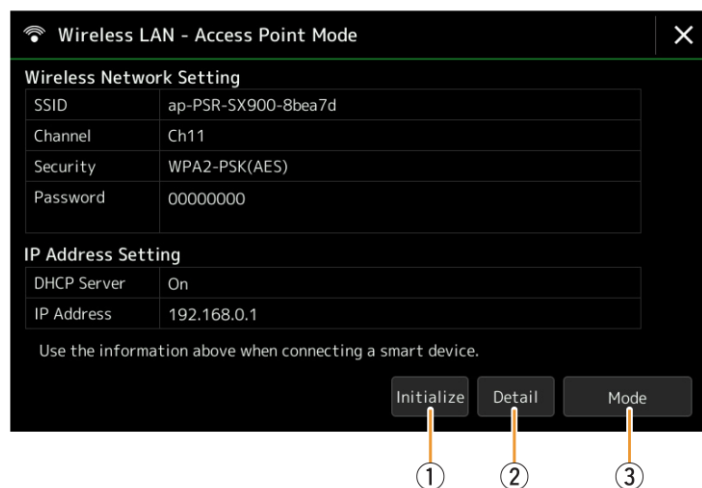


Když je PSR-SX900/SX700 v režimu Infrastructure a je nastavena síť, je bezdrátová LAN síť automaticky znovu připojena pouze v těchto případech:

- Při zapnutí nástroje.
- Při zobrazení seznamu bezdrátových LAN sítí.
- Při zobrazení displeje Time.

Pokud dojde ke ztrátě připojení, vyvolejte displej Wireless LAN pomocí [MENU] → [Wireless LAN].

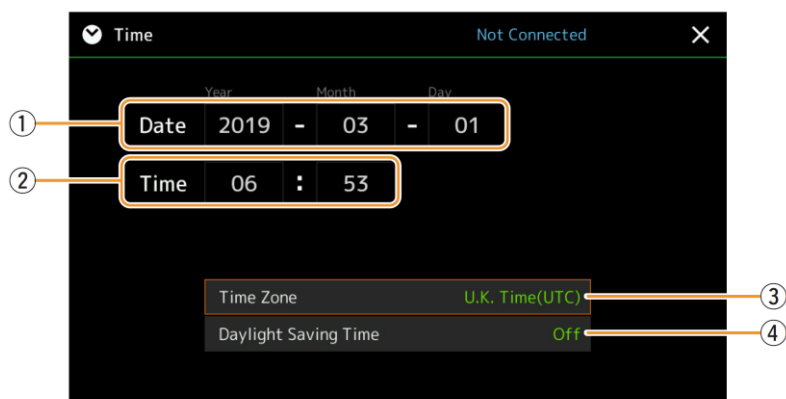
Režim Access Point



①	Initialize (Obnovení)	Obnovuje tovární nastavení pro připojení.
②	Detail	Slouží pro nastavení detailních parametrů. Strana 1/3: Nastavuje SSID, metodu zabezpečení, heslo a kanál. Strana 2/3: Nastavuje IP adresu a další odpovídající nastavení. Strana 3/3: Nastavuje název hostitele, nebo zobrazuje adresu MAC, atd.
③	Mode (Režim)	Přepíná do režimu Infrastructure.

Provádění časových nastavení (Time Settings)

Můžete provádět nastavení týkající se času na displeji vyvolaném pomocí [MENU] → [Time]. Tento údaj o čase je zobrazen v pravém horním rohu displeje Home.



Datum a čas jsou nastaveny automaticky po připojení nástroje k síti. To je dostupné pouze, pokud je k nástroji připojen USB bezdrátový LAN adaptér a režim připojení k bezdrátové LAN síti je nastaven na Infrastructure (strana 162).

①	Date	Zobrazuje datum.
②	Time	Zobrazuje čas.
③	Time Zone	Zobrazuje časové pásmo.
④	Daylight Saving Time	Zapíná a vypíná letní čas.

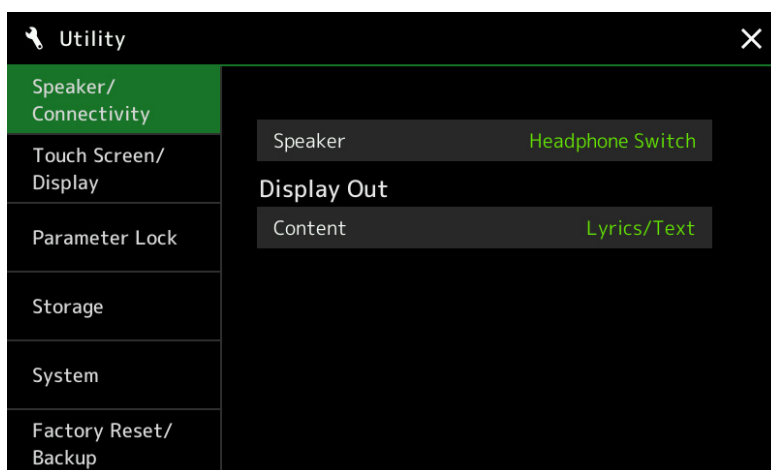
Když je PSR-SX900/SX700 v režimu Infrastructure (v nastaveních bezdrátové LAN sítě), je na vrchu displeje Time zobrazen stav připojení k síti, stejný jako u displeje Wireless LAN.

13 Nástroje

Obsah

Reproduktor/Konektivita (PSR-SX900), Reproduktor (PSR-SX700)	129
Dotykový displej	130
Uzamknutí parametrů (Parameter Lock)	130
Paměťová média – Formátování disku	130
System	131
Tovární Reset/Zálohování	132
▪ Factory Reset – Obnovení továrních nastavení	132
▪ Backup/Restore – Zálohování a obnovení všech dat a nastavení v jednom souboru	132
▪ Soubory Setup – Ukládání a Načítání	133

Tato kapitola popisuje obecná nastavení týkající se celého nástroje, a také detaily určitých různých funkcí. Také popisuje obnovení dat funkcí a ovládání paměťových médií, jako je formátování. Displej ovládání vyvoláte pomocí [MENU] → [Utility].



Reproduktor/Konektivita (PSR-SX900), Reproduktor (PSR-SX700)

Speaker (Reproduktor)		Určuje, zda je zvuk vydáván interními reproduktory. Headphone Switch: Zvuk zní normálně, pouze při připojení sluchátek ke konektoru [PHONES] je vypnut. On: Zvuk zní vždy bez ohledu na připojení sluchátek. Off: Zvuk je vypnut. Můžete jej slyšet pouze ze sluchátek připojených ke konektoru [PHONES] nebo z externího zařízení připojeného ke konektorům [AUX OUT].
Display Out (PSR-SX900)	Content (Obsah)	Určuje obsah zobrazení pro externí USB monitor, pokud je připojen. Lyrics/Text: Jsou zobrazeny pouze texty Skladby nebo soubory textů Mirroring: Je zobrazen aktuálně zobrazený displej na nástroji. Poznámka: Nástroj nemusí nutně podporovat všechny komerčně dostupné USB display adaptéry. Seznam kompatibilních USB display adaptérů najdete na straně: https://download.yamaha.com/

Dotykový displej

Strana 1/2

Touch Screen (Dotyková obrazovka)	Sound (Zvuk)	Určuje, zda dotyk displeje bude nebo nebude vydávat zvuk. Když je nastaveno na „Speaker Only“, pak je dotykem vytvořen zvuk do reproduktorů, ale tento zvuk nejde na konektory Main OUTPUT a PHONES
	Calibration (Kalibrace)	Slouží pro kalibraci displeje, když nereaguje správně na vaše dotyky. (Běžně to není nutné provést, protože je displej kalibrován při výrobě.) Dotkněte se zde pro vyvolání displeje Calibration a pak se dotkněte středu a značek (+).
Brightness (Jas)	Screen	Upravuje jas displeje.
	Button Lamps	Upravuje jas světel tlačítek.

Strana 2/2

Display (Displej)	Time Stamp (Časová značka)	Určuje, zda je nebo není zobrazena časová značka v záložce User na displeji File Selection. Poznámka: Čas lze nastavit na displeji vyvolaném pomocí [MENU] → [Time]. Detaily, viz strana 128.
	Pop-up Display Time (Čas zobrazení okna)	Určuje čas, po který je zobrazeno vyskakovací okno. Vyskakovací okno se otevře po stisku tlačítek [TEMPO], [TRANSDPOSE] nebo [UPPER OCTAVE] atd. Pokud nastavíte „Hold“, vyskakovací okno zůstane zobrazené, dokud nestisknete [x].
	Transition Effect	Zapíná nebo vypíná Transition Efekt, které je aplikován při změně zobrazení displeje.

Uzamknutí parametrů (Parameter Lock)

Toto umožňuje uzamknout nebo podržet nastavení určitých parametrů (jako je efekt nebo bod dělení), pro jejich úpravu pouze přes panelová tlačítka, i když jsou změněna přes změnu Registračních pamětí, OTS, Seznamu skladeb nebo dat Skladby či sekvenčních dat.

Pro uzamčení požadované skupiny parametrů se dotkněte odpovídajícího boxu pro jeho zaškrtnutí. Dalším dotykem uzamčení zrušíte.

Poznámka:

Detaily o tom, které parametry patří, do které skupiny najdete v Seznamu dat na webových stránkách Yamaha.

Paměťová média – Formátování disku

Toto umožňuje provádět operaci formátování nebo kontroly kapacity paměti (přibližná hodnota) pro interní Uživatelskou paměť a USB flash disk připojení ke konektoru [USB TO DEVICE].

Pro formátování interní Uživatelské paměti a USB flash disku se dotkněte názvu požadovaného disku ve zobrazeném seznamu zařízení, pak se dotkněte tlačítka [Format].

Upozornění:

Operace Formátování smaže všechna existující data. Ujistěte se, že Uživatelská paměť nebo USB flash disk neobsahují důležitá data. Postupujte opatrně, především při připojování více různých USB flash disků.

System

Strana 1/2

Version	Zobrazuje verzi firmware vašeho nástroje. Yamaha může čas od času vydat update firmwaru produktu bez předchozího upozornění pro vylepšení funkčnosti a použitelnosti. Abyste byli schopni využít všech výhod nástroje, doporučujeme, abyste nástroj upgradovali na aktuální verzi firmwaru. Aktuální firmware lze stáhnout z webových stránek: http://download.yamaha.com/
Hardware ID	Zobrazuje hardware ID vašeho nástroje.
Licenses	Dotykem vyvoláte informace o softwarových licencích.
Copyright	Dotykem vyvoláte informace copyrightu.
Language	Nastavuje jazyk použitý při zobrazení zpráv na displeji. Dotykem vyvoláte seznam jazykových verzí a dalším dotykem jej vyberete.
Owner Name	Slouží pro zadání vašeho jména, které je zobrazeno na úvodním displeji při zapnutí nástroje. Dotykem vyvoláte displej Character Entry kde můžete jméno zadat.
Auto Power Off	Pro nastavení času, který uplyne předtím, než se nástroj automaticky vypne pomocí funkce Auto Power Off. Dotykem vyvoláte seznam nastavení, poté jedno zvolte. Funkci Auto Power Off můžete vypnout volbou „Disabled“.

Strana 1/2

Voice Guide	Určuje, zda je nebo není použita funkce Voice Guide (On/Off), když USB flash disk obsahující Voice Guide (audio) soubor připojen ke konektoru nástroje.
Voice Guide Controller	Podržením sady ovladačů a poté stiskem panelového tlačítka nebo dotykem položky na displeji uslyšíte odpovídající název (bez provedení této funkce).
Voice Guide Volume	Upravuje hlasitost funkce Voice Guide.
Voice Guide Sound	Určuje, kde bude vystupovat zvuk funkce Voice Guide. On: Zvuk vystupuje do reproduktorů, sluchátek a na konektorech [MAIN OUTPUT]. Speaker Only: zvuk vystupuje pouze do reproduktorů. Poznámka: (PSR-SX900) I když je toto nastavení na „Speaker Only“, má prioritu, když je cíl výstupu Voice Guide Sound nastaven na Sub1 nebo Sub2 na displeji Line Out.

Abyste mohli používat funkci Voice Guide, musíte si stáhnout soubor Voice Guide (audio) ze stránek Yamaha a uložit jej na USB flash disk, který potom připojíte k nástroji. Informace o použití funkce Voice Guide najdete v dokumentu Voice Guide Tutorial Manual (jednoduchý textový soubor).

Voice Guide (audio) a Voice Guide Tutorial Manual si můžete stáhnout ze stránek Yamaha.

Jděte na tuto stránku, zvolte vaši zemi, pak jděte na stránku „Documents and Data“ a vyhledávejte podle klíčových slov „PSR-SX900“ nebo „PSR-SX700“.

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

Tovární Reset/Zálohování

Factory Reset – Obnovení továrních nastavení

Na straně 1/2 zaškrtněte boxy u požadovaných parametrů, pak se dotkněte tlačítka [Factory Reset] pro obnovu nastavení zaškrtnutých parametrů nástroje do stavu s originálním továrním nastavením.

System (Systém)	Obnoví parametry Systémových nastavení na původní tovární hodnoty. Seznam systémových nastavení patřících do této položky naleznete v kapitole Parameter Chart v Seznamu dat na webových stránkách Yamaha.
MIDI	Obnoví MIDI nastavení včetně MIDI vzorů v interní Uživatelské paměti na původní tovární hodnoty.
User Effect (Uživatelský efekt)	Obnoví aktuální nastavení efektů a následující data: <ul style="list-style-type: none">• Uživatelské typy efektů strana 106• Uživatelské typy Master EQ strana 103• Uživatelské typy Master kompresorů strana 108• (PSR-SX900) Uživatelské typy harmonizérů/vokodérů strany 96,100• Uživatelská nastavení mikrofonu/kytary strana 93
Registration (Registrace)	Zhasne všechny indikátory Registračních pamětí REGISTRATION MEMORY [1]-[8], takže žádná paměť není zvolena, ale všechny soubory Registračních pamětí zůstanou zachovány. Nyní můžete vytvořit nastavení Registračních pamětí z aktuálních panelových nastavení.
Favorite (Oblíbené)	Odstraní všechny Styly a Rejstříky ze záložky Favorite (Oblíbené, strana 7) na displeji File Selection.
Live Control	Obnoví všechna nastavení na displeji Live Control (strana 117) na původní tovární nastavení.

Backup/Restore – Zálohování a obnovení všech dat a nastavení v jednom souboru

Na straně 2/2 můžete provést zálohu všech dat uložených v interní Uživatelské paměti (kromě Expansion Rejstříků/Stylů) a všech nastavení nástroje na USB flash disk v podobě jednoho souboru pojmenovaného „PSR-SX900.bup“ nebo „PSR-SX700.bup“.

Před vyvoláním displeje byste měli provést všechna potřebná nastavení nástroje.

Dotkněte se tlačítka [Backup] pro uložení záložního souboru do kořenového adresáře na USB flash disku.

Dotkněte se tlačítka [Restore] pro vyvolání záložního souboru a nahrazení všech dat a nastavení.

Pokud chcete zahrnout audio soubory do zálohy, předem zaškrtněte box u „Include Audio files“.

Poznámka:

Před použitím USB flash disku si nejprve přečtěte kapitolu „Připojení USB zařízení“ v Uživatelském manuálu.

Poznámka:

Můžete zálohovat uživatelská data, jako jsou Rejstříky, Styly a Registrační paměti, jejich kopírováním na USB flash disk na displeji File Selection.

Pokud celkový objem dat pro zálohování překročí 3,9 GB (kromě Audio souborů), není zálohování dostupné. Pokud k tomu dojde, zálohujte uživatelská data jednotlivě (viz výše).

Upozornění:

Provedení operace Zálohování nebo Obnovení může trvat několik minut. Během nich nástroj nevypínejte. Pokud nástroj vypnete během Zálohování nebo Obnovení, může dojít k poškození nebo ztrátě dat.

Soubory Setup – Ukládání a Načítání

Pro níže uvedené položky můžete uložit vaše vlastní nastavení do Uživatelské paměti nebo na USB flash disk v podobě jednoho souboru pro budoucí použití. Pokud chcete soubor uložit na USB flash disk, připojte USB flash disk ke konektoru [USB TO DEVICE] nástroje.

Poznámka:

Před použitím USB flash disku si nejprve přečtěte kapitolu „Připojení USB zařízení“ v Uživatelském manuálu.

- 1. Provedte na nástroji požadovaná nastavení, poté vyvolejte stránku 2/2 na displeji Factory Reset/Backup.**
- 2. Dotkněte se tlačítka [Save] požadovaných položek.**

System (Systém)	Parametry nastavené na různých displejích jako jsou „Utility“ jsou sloučeny do jednoho souboru nazvaného System Setup. Detaily o parametrech patřících do skupiny System Setup, viz Seznam dat na webových stránkách Yamaha.
MIDI	MIDI nastavení včetně MIDI vzorů v Uživatelské paměti jsou sloučeny do jednoho souboru nazvaného MIDI Setup.
User Effect (Uživatelský efekt)	Nastavení Uživatelských Efektů včetně následujících dat lze sloučit do jednoho souboru: <ul style="list-style-type: none">• Uživatelské typy efektů strana 106• Uživatelské typy Master EQ strana 103• Uživatelské typy Master kompresorů strana 108• (PSR-SX900) Uživatelské typy harmonizérů/vokodérů strany 96,100• Uživatelská nastavení mikrofonu/kytary strana 93

- 3. Zvolte požadovaný cíl uložení Setup souboru, pak se dotkněte tlačítka [Save Here].**
Pokud chcete, soubor pojmenujte, poté se dotkněte tlačítka [OK] pro uložení souboru.

Vyvolání souboru nastavení

Dotkněte se tlačítka [Load] u požadované položky, poté zvolte požadovaný soubor. Můžete obnovit tovární nastavení výběrem souboru Setup v záložce „Preset“.

Obsah

Instalace Rozšiřujících datových balíčků z USB flash disku	134
Ukládání Souboru s informacemi o nástroji na USB flash disk	135
Obnovení obsahu předinstalovaných Rozšiřujících balíčků	135

Instalováním Rozšiřujících balíčků (Expansion Pack) vám umožní přidat do záložky „Expansion“ nástroje množství nových Rejstříků a Stylů. Tato kapitola popisuje operace, které jsou nezbytné pro přidání nového obsahu do nástroje.

Instalace Rozšiřujících datových balíčků z USB flash disku

Soubor obsahující zabalené Rozšiřující balíčky („***.ppi“ nebo „***.cpi“), které jsou určeny pro instalaci do tohoto nástroje, jsou označovány jako „Pack Instalation soubory“ (Sbalené instalační soubory). Do nástroje můžete nainstalovat pouze jeden takovýto soubor současně. Pokud chcete instalovat současně více Rozšiřujících balíčků, sbalte je do jednoho instalačního souboru v počítači pomocí softwaru „Yamaha Expansion Manager“. Informace o použití tohoto softwaru najdete v jeho Uživatelském manuálu.

Upozornění:

Po dokončení instalace budete muset provést restart nástroje. Ujistěte se, že máte uložení všechny aktuálně prováděné úpravy, jinak dojde k jejich ztrátě.

Poznámka:

Pokud již Rozšiřující balíček existuje, můžete jej přepsat novým v kroku 4 níže. Není nutné existující balíčky předem z nástroje vymazat.

1. Ke konektoru [USB TO DEVICE] nástroje připojte USB flash disk obsahující požadovaný Sbalený instalační soubor („***.ppi“ nebo „***.cpi“).
2. Vyvolejte displej ovládání pomocí [MENU] → [Expansion].
3. Dotkněte se tlačítka [Pack Installation] pro vyvolání displeje File Selection.
4. Zvolte požadovaný Sbalený instalační soubor.
5. Řiďte se instrukcemi na displeji.

Nyní budou instalována data Balíčku do záložky „Expansion“ v Uživatelské paměti.

Poznámka:

Pokud chcete vymazat data Rozšiřujícího balíčku z paměti nástroje, proveďte formátování Uživatelské paměti (strana 130). Mějte na paměti, že provedením této operace vymažete i všechna ostatní data z Uživatelské paměti.

Skladby, Styly nebo Registrační paměti obsahující Rozšiřující (Expansion) Rejstříky nebo Styly

Skladby, Styly nebo Registrační paměti obsahující Rozšiřující (Expansion) Rejstříky nebo Styly nebudou znít správně nebo je nebude možné vyvolat, pokud odpovídající Rozšiřující balíček není v nástroji nainstalován.

Doporučujeme, abyste si poznamenali názvy Rozšiřujících balíčků při vytváření dat (Skladeb, Stylů nebo Registračních pamětí) s využitím Rozšiřujících Rejstříků nebo Stylů, takže v budoucnu snadno najdete a nainstalujete potřebný Rozšiřující balíček.

Ukládání Souboru s informacemi o nástroji na USB flash disk

Pokud použijete software „Yamaha Expansion Manager“ pro zacházení s daty Balíčků, můžete potřebovat soubor Instrument Info (Soubor s Informacemi o nástroji). Informace o použití softwaru najdete v jeho doprovodném manuálu.

- 1. Ke konektoru [USB TO DEVICE] nástroje připojte USB flash disk.**
- 2. Vyvolejte displej ovládání pomocí [MENU] → [Expansion].**
- 3. Dotkněte se tlačítka [Export Instrument Info].**
- 4. Řiďte se instrukcemi na displeji.**

Dojde k uložení Souboru s informacemi o nástroji do kořenového adresáře USB flash disku. Uložený soubor je pojmenován „PSR-SX900_InstrumentInfo.n27“ nebo „PSR-SX700_InstrumentInfo.n27“.

Obnovení obsahu předinstalovaných Rozšiřujících balíčků

Pokud nainstalujete nový Rozšiřující balíček, který jste zakoupili nebo vytvořili na nástroji, obsah předinstalovaných balíčků bude přepsán a ztracen. Nicméně, tento obsah můžete obnovit.

Upozornění:

Po dokončení instalace se automaticky provede restart nástroje. Ujistěte se, že máte uložení všechny aktuálně prováděné úpravy, jinak dojde k jejich ztrátě.

Poznámka:

Pokud obnovíte Předinstalovaný rozšiřující obsah, bude aktuálně instalovaný Rozšiřující balíček smazán z nástroje. Pokud chcete použít Předinstalovaný rozšiřující obsah a další Rozšiřující balíčky současně, stáhněte si Sbalená data Předinstalovaného rozšiřujícího obsahu ze stránek Yamaha, a poté je sbalte do požadovaného balíčku dohromady s využitím softwaru „Yamaha Expansion Manager“.

- 1. Vyvolejte displej ovládání pomocí [MENU] → [Expansion].**
- 2. Dotkněte se tlačítka [Restore Pre-installed Expansion Contents].**
Objeví se zpráva s potvrzením.
- 3. Dotkněte se tlačítka [OK] pro zahájení obnovení.**
- 4. Řiďte se instrukcemi na displeji.**

Dojde k obnovení Předinstalovaného rozšiřujícího obsahu do adresáře „Expansion“ v Uživatelské paměti, poté bude nástroj automaticky restartován.

15 Připojení

Obsah

Výběr cíle výstupu pro jednotlivé zvuky (Line Out) (PSR-SX900)

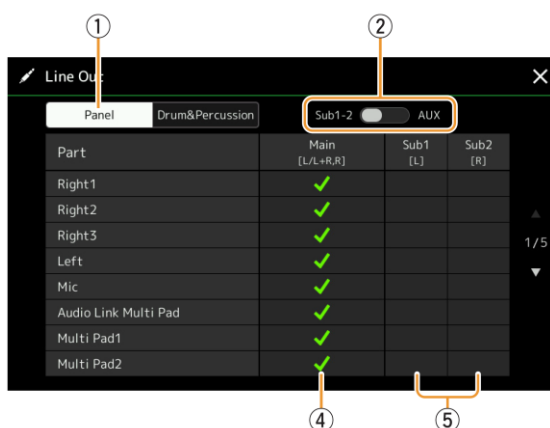
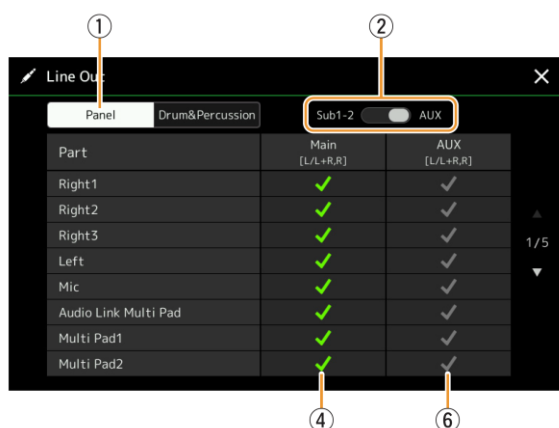
136

Výběr cíle výstupu pro jednotlivé zvuky (Line Out) (PSR-SX900)

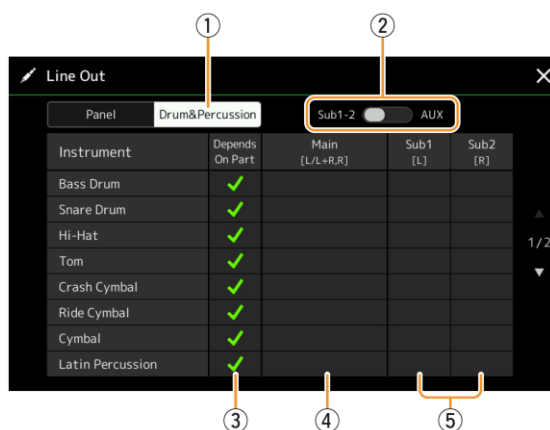
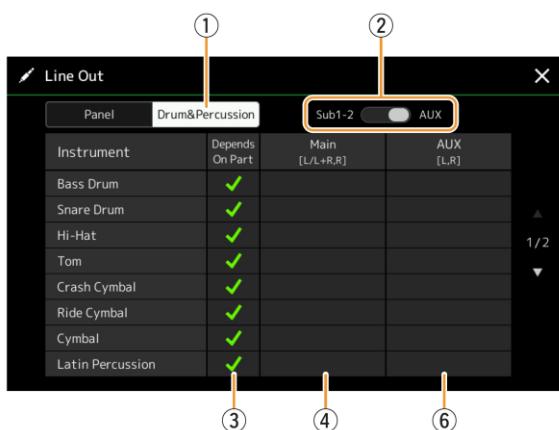
Můžete přiřadit požadované party nebo bicí/perkusní nástroje tak, aby zněly z kteréhokoliv konektoru LINE OUT pro nezávislý výstup.

Displej ovládání vyvoláte pomocí [MENU] → [Line Out].

Stránka Panel



Stránka Drum&Percussion



①	Panel, Drum&Percussion	Přepíná zobrazené stránky: Panel (Panelové party) nebo Drum&Percussion (Bicí a perkusní nástroje).
②	Sub1–2, AUX Out	Přepíná zobrazené menu: Sub1-2 nebo AUX. Také současně přepíná funkci konektorů SUB OUTPUT1-2 nebo AUX OUTPUT odpovídajícím způsobem.
③	Depends on Part (pouze Drum&Percussion)	Když je zaškrtnuto, zvolený bicí nástroj bude vystupovat přes konektory nastavené na stránce Panel.

④	Main ([L/L+R, R])	Když je zaškrtnuto, zvolený part nebo bicí nástroj bude vystupovat přes konektory MAIN OUTPUT, PHONES a nebo volitelný reproduktor.
⑤	Sub1–Sub2 ([L], [R])	<p>Když je zaškrtnuta jedna z těchto možností (konektorů), zvolený part nebo bicí nástroj bude vystupovat pouze přes konektory SUB OUTPUT.</p> <p>Poznámka: Pouze Insertion Efekt a efekt Vokálního harmonizéru lze použít pro výstup přes konektory SUB OUTPUT. Systémové efekty (Reverb, Chorus a Variation efekt nastavení na „System“) použít nelze.</p>
⑥	AUX Out ([L/L+R, R])	Toto je zaškrtnuto automaticky, když je zaškrtnuto také „Main“. Zvolený part nebo bicí nástroj bude vystupovat přes konektory AUX OUTPUT.

Dodatečné informace o určitých partech

Part „Metronom“ zahrnuje nejen samotný zvuk metronomu (strana 36), ale také zvuk dotyku displeje Touch Screen (strana 130).

Index

A		Funkce seznam	4	MIDI	120
Access Point režim	127			MIDI Multi Pad nahrávání	52
Akord typy	9	G		MIDI Multi nahrávání	68
Arpeggio	39, 44	Groove	25	MIDI nastavení	120
Arpeggio Hold	39	Guide	65	MIDI Skladba	57
Arpeggio Quantize	39			MIDI Skladba nahrávání	67
Assembly	24	H		Mix	76
Assignable	111, 112	Harmony	44	Mixer	102
Attack	49, 51	High Key	26, 29	Modulace	38, 48
Audio Link Multi Pad	54	Hlasitost	107	Mono	33, 47, 48
Audio Styl	6	Hodiny	122	Multi Pad	52
Automatický doprovod	63			Multi Pad Creator	52, 54
Auto Power Off	131	I		Music Finder	91
		Infrastructure režim	126		
B		Initial Touch	37	N	
Backup	132	Insertion Efekt	49, 105	Nahrávání v reálném čase	
Bezdrátová LAN síť	126	Instrument Info File	135	(MIDI Song)	69
Blokové schéma	110			Nahrávání v reálném čase	
		J		(Multi Pad)	52
C		Jazyk	131	Nahrávání v reálném čase	
Citlivost úhozu	47	Joystick	37, 38, 48	(Style)	20
Chord Looper (PSR-SX900)	14, 15			Nástroje	129
Chord Match	53	K		Note Limit	26, 29
Chord Tutor	10	Kanál	11, 64	Notový zápis	59
Chorus	107	Kanálová editace	24	NTR	
Cutoff	48	Kanálová událost	74	(Note Transposition Rule)	26, 27
Čas	128	Keyboard	37	NTT	
		Kompresor	108	(Note Transposition Table)	26, 27
D		Kopírovat	76		
Decay	49	Kroková editace (MIDI Song)	77	O	
Detekce akordu	125	Krokové nahrávání		Oblíbené	7
Displej	130	(MIDI Song)	77	Obnovení	132
Display Out (PSR-SX900)	129	Krokové nahrávání		Oktáva	39
Dotykový displej	130	(Multi Pad)	54	On Bass Note	125
Dotykový displej zvuk	137	Krokové nahrávání (Style)	23	Opakované přehrávání	58
Drum Setup	30	Kvantizace	25, 75	OTS Link Timing	12
Dynamika	25	Kytarová nastavení	93		
Dynamics Control	12			P	
Dynamika úhozu	37	L		Pack Installation soubor	134
		Ladění	39, 40	Paměťová média	130
E		Line Out (PSR-SX900)	136	Pan	107
Efekt	49, 105, 107	Live Control	117, 118	Panelové nastavení	73
EG (Envelope Generator)	49	Lokální ovládání	122	Parameter Lock	130
EQ (Equalizer)	103			Part EQ	103
Expansion Pack	134	M		Phrase Mark Repeat	66
		Main stupnice	41, 42	Play Root/Chord	27
F		Master kompresor	108	Playback Setting (Song)	65
Factory Reset	132	Master EQ	103	Poly	33, 47
Favorite	7	Master ladění	41	Portamento čas	39, 47, 48
Filtr	48, 102	MegaVoice	35	Předinstalovaný rozšiřující	
Footage	51	Metronom	36, 137	obsah	135
Formátování	130	Mikrofonní nastavení	93	Programovatelné	111, 112
Freeze	86	Mikrofon	93	Prstoklad akordů typ	8

Přehrávání nastavení (Styl)	12	Syntežátorový Vokodér	100
Přehrávání nastavení (Skladba)	91	System	131
Přijímací kanál	124	Systémový Efekt	105, 107
Punch In/Out (MIDI Skladba)	71	Systémové Exkluzivní zprávy	122

R		T	
Realtime Recording (MIDI Song)	69	Tag (Registrační paměť)	90
Realtime Recording (Multi Pad)	52	Tap Tempo	36
Realtime Recording (Style)	20	Tempo	13
Recording (MIDI Song)	67	Text	62
Registration Freeze	86	Text skladby	61
Registrační paměť	86	Touch Response	37
Registration Sekvence	87	Tovární Reset	132
Rejstřík	32	Transpozice	40, 76
Rejstřík editace	46, 50	Tremolo	50
Rejstřík nastavení	39	U	
Release	49	Utility	129
Reproduktor	129	Uzamčení parametru	130
Re-recording	71	V	
Rezonance	48	Varhanní píšťaly	50
Restore	132	Variation Efekt	105
Reverb	107	Velocity	25
Rotary	50	Verze	131
Rozsah ohýbání tónů	38	Vibrato	49, 50
Rozšiřující balíček	134	Vokální harmonizér (PSR-SX900)	96
RTR (Retrigger Rule)	26, 29	Voice Guide	131
Rychlý start	66	Voice Part Setup	32
S		Voice Set	46
Setup soubor	133	Voice Set Filtr	39
Seznam funkcí	4	Vyhledávání	89
Seznam Skladeb	57	Vymazat	75
Síť	126	Vysílací kanál	123
Skladba	57	Z	
Skladba nastavení	65	Zálohování	132
Skladba seznam	57	Zastavení ACMP	12
Song Position Marker	85	Zmrazení	86
Soubor s informacemi o nástroji	135		
Source Pattern	18, 19, 26		
Source Root/Chord	27		
Step Edit (MIDI Song)	77		
Step Recording (MIDI Song)	77		
Step Recording (Multi Pad)	54		
Step Recording (Style)	23		
Stupnice ladění	41		
Styl	6		
Styl nastavení	12		
Style Creator	18		
Style Section Reset	36		
Sub Scale	41, 43		
Synchro Stop okno	12		

Manual Development Group
© 2019 Yamaha Corporation
Publikováno 07/2019 PO-A0

Postup instalace nového firmwaru

Upozornění: Nevypínejte napájení nástroje nebo neodpojujte USB flash disk od nástroje během této operace.

1. Stáhněte si nový firmware.

- Stáhněte si zabalený soubor Zip do počítače.
- Připojte USB flash disk k vašemu počítači.
- Rozbalte soubor *.prg a zkopírujte jej do kořenového adresáře na USB flash disk.

2. Připojte USB flash disk k vašemu nástroji.

Připojte USB flash disk obsahující stažené soubory ke konektoru [USB TO DEVICE] nástroje.

Upozornění: Ujistěte se, že je USB flash disk správně k nástroji připojen.

Použitím nadměrné síly nebo nesprávné orientace konektoru můžete konektor poškodit.

3. Instalujte software.

- Zatímco držíte stisknuté tlačítko STYLE CONTROL [START/STOP] na panelu, zapněte nástroj.
- Když se objeví následující zpráva, stiskněte tlačítko [START/STOP] pro spuštění instalace firmwaru.

Pro PSR-SX700



Pro PSR-SX900



- Po dokončení instalace firmwaru se na displeji objeví následující zpráva s informací o nové verzi firmwaru. Stiskněte tlačítko napájení a nástroj vypněte.

Pro PSR-SX700



Pro PSR-SX900



Zkontrolujte číslo verze firmwaru

- 1) Zapněte nástroj a vyčkejte, dokud se neobjeví displej Home.
- 2) Stiskněte tlačítko [MENU] pro vyvolání displeje Menu.
- 3) Dotkněte se tlačítka [Utility] na displeji Menu.
- 4) Dotkněte se tlačítka [System].
- 5) Zkontrolujte, zda číslo verze firmwaru se shoduje s číslem aktuální aktualizace.

Problémy a jejich řešení

1) Bylo odpojeno napájení nástroje nebo došlo k odpojení USB flash disku během instalace.

Je potřeba kompletní reinstalace nástroje. Znovu proveďte celou operaci od začátku.

2) Instalaci není možné provést a na displeji se objevuje chybová hláška.

Zkontrolujte následující:

- ✓ Je USB flash disk správně připojen k nástroji?
- ✓ Je USB konektor čistý, bez prachu a nečistot?
- ✓ Jsou všechna potřebná data umístěna v kořenovém adresáři připojeného USB flash disku?
- ✓ Nejsou USB flash disk nebo soubor s daty nějakým způsobem poškozeny?
- ✓ Odpovídají stažená data modelu nástroje?

Vyzkoušejte celý postup s použitím jiného USB flash disku.

Seznam obsahu Předinstalovaných Rozšiřujících balíčků

Seznam Rejstříků

PSR-SX900/SX700

Kategorie	Název Rejstříku	Číslo Rejstříku			Typ Rejstříku
		MSB	LSB	PC#	
African	AfricanBigKit	126	0	52	Live!SFX
	BabyTalkingDrum	126	0	53	Live!SFX
	MotherTalkingDrum	126	0	54	Live!SFX
Europe	AccordionKabina1	49	4	13	Regular
	AccordionKabina2	49	9	10	Regular
	AccordionOrgan1	49	9	11	Regular
	BabyBass	49	5	12	Regular
	BajanCombi L+R	49	4	14	Regular
	BalalaikaPluck	49	4	15	Regular
	BalalaikaTrem	49	4	16	Regular
	BalkanClarinet	49	9	18	Regular
	BandurriaTrem	49	5	42	Regular
	BaritonStac	49	4	7	Regular
	BouzoukiPluck	49	2	13	Regular
	BraciMega	49	9	3	Live!
	BraciSpiccato	49	9	30	Live!
	ContrabasBun	49	9	6	Regular
	ContrabasShort	49	9	29	Regular
	CymbalonMega	49	9	1	Live!
	CymbalonOpenAll	49	9	25	Live!
	Drumbla&Whistles	49	9	42	Regular
	FatSawHook	49	9	43	Regular
	FatSawPad	49	9	46	Regular
	FiddleShort	49	4	20	Regular
	FlamGuitarRhy	49	5	9	Regular
	FlamGuitarSolo	49	5	8	Regular
	FujaraEndingVel	49	9	38	Regular
	GajdaCombiG	49	4	12	Regular
	ItalianBandon	49	5	1	Regular
	ItalianMaster	49	5	2	Regular
	ItalianTenorsax	49	5	4	Regular
	Jew'sHrp+Whistle	49	4	22	Regular
	JPSHORTSeq	49	9	47	Regular
	LaudFing&Trem	49	5	43	Regular
	LaudTrem	49	5	45	Regular
	NuTrumpet	49	4	1	Regular
	PortoGitLite	49	5	11	Regular
	PrimTamburaPluck	49	9	36	Regular
	TamburaTremTutti	49	4	18	Regular
	TamburaVeloSw	49	9	35	Regular
	TromboneStac	49	4	5	Regular
	TubaStac	49	4	8	Regular
	BalkanPercussion	126	1	12	SFX
	GochDrums	126	1	13	SFX
	BalkanPowerDrums	126	1	14	SFX
	FlamencoKit	126	1	16	SFX
	DancePowerKit	126	1	19	SFX
	RomaniaDrumkit	126	1	23	SFX
	EthnicPercKit2	126	1	27	SFX

Kategorie	Název Rejstříku	Číslo Rejstříku			Typ Rejstříku
		MSB	LSB	PC#	
Latin America	Trompeta	50	2	49	Regular
	TrompetaCorta	50	2	53	Regular
	BajoSexto	50	2	55	Regular
	AccNorteno	50	2	56	Regular
	BrasilKit1	126	0	98	Live!SFX
	Bateria-Tambora	126	1	45	SFX
	Gritos1	126	1	46	SFX
	Gritos2	126	1	48	SFX
	TrompetaMega	50	2	58	MegaVoice
	Trompeta S Mega	50	2	59	MegaVoice
	VihuelaMega	50	2	60	MegaVoice
	GuitarronMega	50	2	61	MegaVoice
AccordionMega	50	2	62	MegaVoice	
Oriental	NayLegato	8	34	78	S.Art!
	NeyAnbanLegTrl	8	41	112	S.Art!
	NeyAnbanLegato	8	42	112	S.Art!
	NayOverblow	104	2	78	Sweet!
	MizmarLegTril	8	37	112	S.Art!
	MizmarLegato	8	38	112	S.Art!
	MizmarTrill	104	2	112	Regular
	Zurnalegato	8	33	112	S.Art!
	ZokraLegTrill	8	35	112	S.Art!
	ZokraTrill	104	6	112	Regular
	KamanehLeg	8	44	78	S.Art!
	KamanehStrong	104	2	111	Live!
	OudTremolo	104	2	106	Regular
	Watariat1	104	2	49	Live!
	Watariat2	104	3	49	Live!
	Watariat3	104	4	49	Live!
	Watariat4	104	5	49	Live!
	Watariat5	104	7	49	Live!
	Watariat6	104	8	49	Live!
	Watariat7	104	9	49	Live!
	Watariat9	104	11	49	Live!
	Santur	104	2	16	Regular
	Qanoun1	104	0	108	Regular
	QanounTremolo	104	1	108	Regular
	Garmon	104	7	22	Regular
	MezwedLegGrc	8	39	112	S.Art!
	Solo3	0	109	81	Regular
	Solo4	0	108	81	Regular
	Brass2	0	122	63	Regular
	A3000KhaligiKit1	126	0	73	SFX
	KhaligiMixKit	126	0	66	SFX
	A3000PersianKit1	126	0	77	SFX
	A3000PersianKit2	126	0	79	SFX
A3000ArabicKit1	126	0	76	SFX	
A3000ArabicKit2	126	0	78	SFX	
KhaligiKit	126	0	38	SFX	
PersianKit	126	0	39	SFX	

Seznam Stylů

Kategorie	Název Stylu
African	01_HighLife
	02_PartyJuju
	03_AfroBeat
	04_HighLife2
	05_OrganHighLife
	06_IgboHighLife
	07_Azonto
	08_ModernAfrobeat
	09_Makossa
	10_AfricanGospel
Europe	01_Hora
	02_Sarba
	03_Dyskoteka PL
	04_Fisa Bajon
	05_Pizzica
	06_Saltarello
	07_Zouk
	08_BalalaikaWalz
	09_TroikaFolk RU
	10_Cerge HR
	11_Flam Buleria
	12_CsardasModern
	13_Mata HR
	14_Balkan Dance
	15_GypsyJazz
	16_MontiCzardas
	17_Scand Shuffle
	18_WaltzPolka
	19_Bk Brass Pop
	20_CaptainSax6-8
	21_TranceSylvan
	22_Syrtorumba
	23_Tsamikos
	24_Isa
	25_Fado
	26_PuertoRicoFolk

Kategorie	Název Stylu
Latin America	01_MariachiJoropo
	02_MariachiPolca
	03_MariValsFast
	04_MariachiValsSlow
	05_MariachiSlow2-4
	06_MariZapateado
	07_CumbiaDelNorte
	08_DelNorte2-4
	09_ValsDelNorte
	10_CumbiaBrusca
	11_CumbiaSonidera
	12_CumbiaSonora
	13_CumbiaTNT
	14_Punta
	15_TambitoPop
	16_ValsPeruano
	01_ChaabiModern
	02_SaidiDance
	03_Dosari
	04_Khebaiti4-4
05_6-8Pop	

Seznam Bank Multi Padů

Kategorie	Název Banky
Latin America	CumbiaBrusca
	CumbiaSonidera
	CumbiaTNT
	Punta
	TambitoPop
	ValsPeruano
Oriental	IranianPerc1
	IranianPerc2
	KhaligiLoop1
	KhaligiLoop2
	KhaligiPerc1
	KhaligiPerc2

Audio Phraser

Obsah

Co je to Audio Phraser	146
Položky a funkce obrazovky	147
Vytváření nového Projektu a import Audio souboru	152
Načtení Projektu a editace Sekcí	152
Export Projektu do souboru Audio Stylu	153

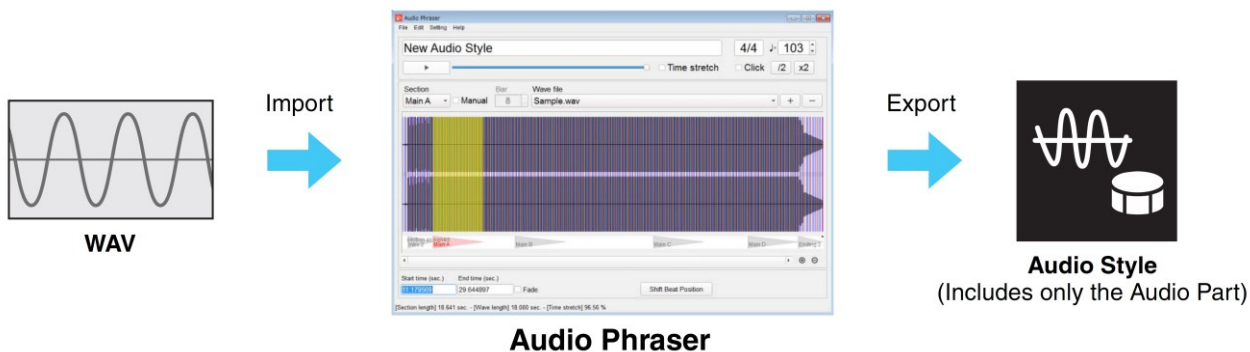
Důvěrné

- Kopírování komerčně dostupných hudebních sekvenčních dat a/nebo digitálních/audio/grafických/video souborů je přísně zakázáno s výjimkou osobního použití.
- Vlastnická práva na tento software a tento Uživatelský manuál jsou ve výhradním vlastnictví Yamaha Corporation.
- Kopírování softwaru nebo reprodukce tohoto manuálu vcelku nebo jejich částí je přísně zakázáno bez písemného souhlasu výrobce.
- Yamaha nenabízí nebo nedává záruky s ohledem na použití softwaru nebo doprovodné dokumentace a nemůže být zodpovědná za výsledky použití manuálu nebo softwaru.
- Ilustrace obrazovek uvedené v tomto Uživatelském manuálu slouží pouze pro instruktážní účely a mohou se ve skutečnosti poněkud lišit od obrazovek na vašem počítači.
- Windows je registrovanou obchodní značkou Microsoft® Corporation v U.S.A. a dalších zemích.
- Apple, Mac a Macintosh jsou obchodními značkami Apple Inc., registrovanými v U.S.A. a dalších zemích.
- Názvy společností a názvy produktů v tomto Uživatelském manuálu jsou obchodními značkami nebo registrovanými obchodními značkami jejich odpovídajících vlastníků.

Tento uživatelský manuál předpokládá, že jste již obeznámeni se základním ovládáním operačních systémů Windows/Mac. Pokud nejste, seznamte se nejprve s uživatelskými manuály dodanými spolu se softwarem Windows/Mac.

Co je to „Audio Phraser“?

Audio Phraser je software, který umožňuje vytvářet vaše vlastní Audio Styly (obsahující pouze Audio Party) z požadovaných audio (wav) souborů. Když pomocí tohoto softwaru vytvoříte Audio Styl, můžete přiřadit požadovaná audio data k jednotlivým Sekcím Stylu (Intro 1-3, Main A-D, Fill In A-D, Break, Ending 1-3) jako Audio Part.



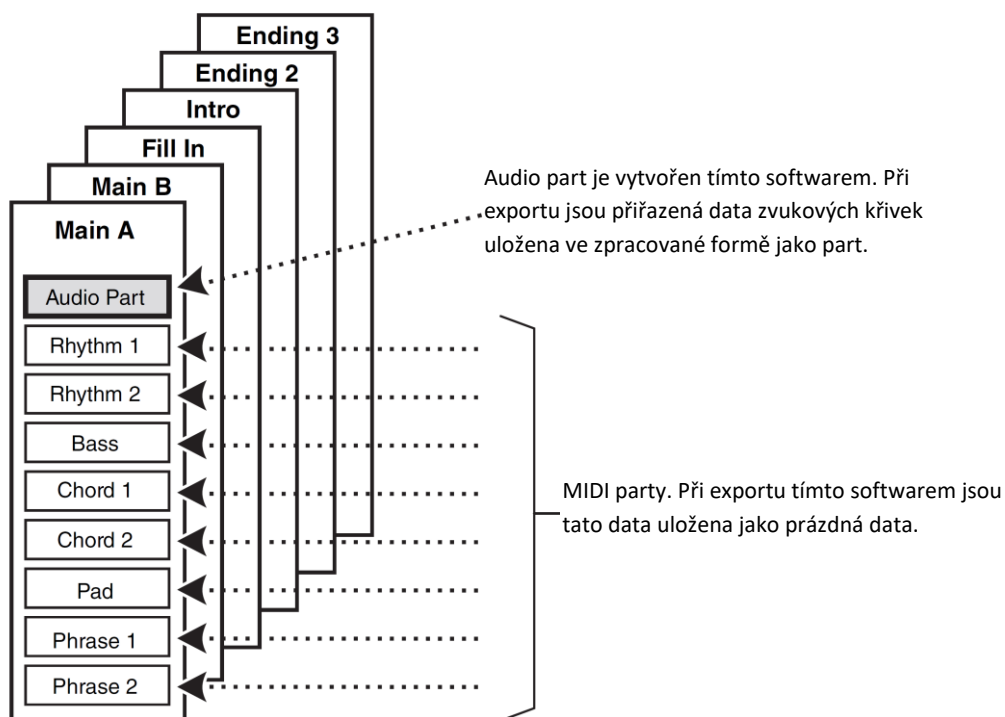
Poznámka

- Exportovaný soubor Stylu lze použít pouze v nástroji, který podporuje Audio Styly a také SFF GE formát.
- Exportovaný soubor Stylu lze editovat funkcí Style Creator v nástroji, který podporuje Audio Styly, co se týká partů jiných než je Audio Part.

O Audio Partu

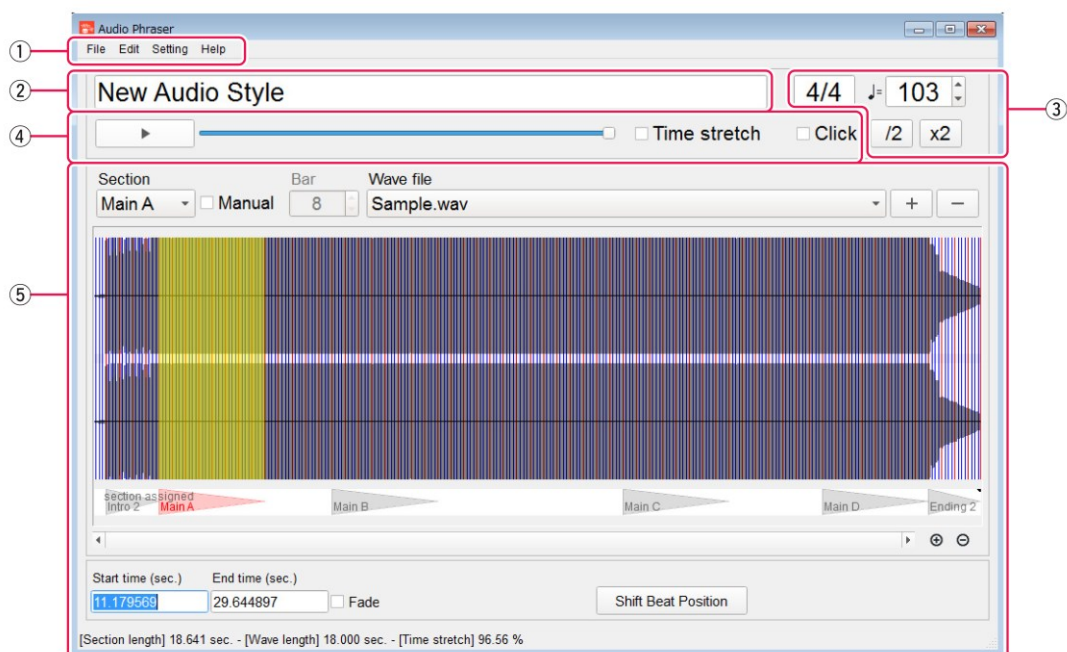
Audio Part je částí Audio Stylu, který sám o sobě je jedním z druhů Stylu. Skládá se z dat zvukových křivek pro možnost jejich časového natahování v reálném čase. Pokud je přehráván na nástroji, technologie Time Stretch umožňuje, aby zvukové křivky během přehrávání sledovaly změny vašeho tempa bez změny ladění, takže Audio Part zůstane synchronizován s tempem. Audio Part nereaguje na změny akordů, když je přehráván na nástroji (jinými slovy, nezmění ladění).

Přehled Audio Stylu



Položky a funkce obrazovky

Hlavní okno



① Menu

File: pro vytvoření nového Audio Style Projektů, uložení nebo načtení Projektů, exportování Projektů do souboru Audio Style.

Edit: pro provedení funkcí Undo/Redo na poslední provedené operaci.

Setting: Pro nastavení audio výstupního zařízení používaného pro poslech.

Help: Pro zobrazení informací o softwaru, jako jsou jeho verze atd.

② Název Projektů

Zobrazuje název Projektů, který bude editován.

③ Tempo a takt Stylů

Zobrazuje tempo a takt pro celý Styl projektů. Tyto hodnoty lze změnit přímým zadáním čísel.

Poznámka

Změna taktu resetuje všechna nastavení všech Sekcí.

[▲] [▼]: Postupně mění tempo.

[/2] (*): Reanalyzuje tempo audio souboru (**), interpretuje jej jako polovinu aktuální hodnoty. Také mění hodnotu tempa stylu na polovinu její původní hodnoty.

[x2] (*): Reanalyzuje tempo audio souboru (**), interpretuje jej dvojnásobek aktuální hodnoty. Také mění hodnotu tempa stylu na dvojnásobek její původní hodnoty.

* Tato tlačítka jsou dostupná, když je celému projektu přiřazen pouze jediný audio soubor, a když v oblasti editace není zaškrtnut box „Manual“.

** Tempo audio souboru: Analýza určí tempo audio souboru. Analýza proběhne při importu nebo po stisknutí tlačítek [/2] nebo [x2]. Jedná se o skrytý parametr, takže hodnota není na obrazovce přímo uvedena. Detaily najdete na další stránce.

④ Oblast ovládání poslechu

Umožňuje provést poslech. Detaily viz následující stránky.

⑤ Oblast editace

Můžete si zvolit požadovanou Sekci pro editaci, můžete přiřadit zvukovou křivku této Sekci. Detaily viz následující stránky.

Time Stretch – Efekty na zvukových křivkách rozdílu tempa v audio souboru a Stylu při exportu

Audio soubor je automaticky analyzován během importu a je určeno jeho tempo. Tato hodnota tempa audio souboru není zobrazena číslem, ale odráží se ve zobrazení doby na obrazovce a výchozí hodnoty tempa Stylu Projektu. Tempo audio souboru a tempo Stylu jsou použity pro výpočty funkce Time Stretch při exportu Projektu do souboru Stylu.

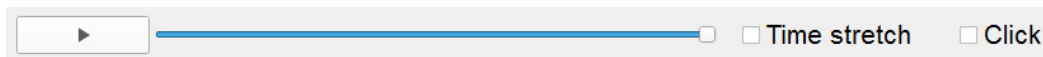
Při exportu Projektu do souboru Stylu, přiřazená audio data jednotlivých Sekcí jsou časově upravena tak, aby odpovídala tempu Skladby, a pak jsou tato data exportována jako zvukové křivky Sekce.

Například, pokud je tempo audio souboru 120 a tempo Stylu je 180, je provedena časová úprava tak, že hodnota je nastavena na 150% původního tempa audio dat a data jsou uložena a exportována.

Poznámka

- Soubor s výsledkem analýzy (.awi) je také uložen do stejného umístění jako importovaný audio soubor.
- Rozsah poměru časové úpravy je 50-200%. Pokud poměr jako výsledné nastavení tento rozsah překročí, nelze Projekt exportovat do souboru Stylu.
- Vypočítaný čas přehrávání z tempa Stylu, takt a „Bar“ (počet taktů) jsou zobrazeny jako „Section length“ ve stavové oblasti.
- Původní čas přehrávání zvolené části audio souboru je zobrazen jako „Wave length“ ve stavové oblasti.
- Poměr časové úpravy použitý tak, aby se zvolená audio data vešla do „Section length“, je zobrazen jako „Time stretch“ ve stavové oblasti.

Oblast ovládání poslechu v Hlavním okně



[▶]/[■]: Spouští a zastavuje přehrávání poslechu audio dat, která jsou přiřazena zde editované Sekci. Přehrávání probíhá ve smyčce, dokud není zastaveno.

Slider hlasitosti: Upravuje hlasitost přehrávání.

Time stretch: Pokud je zaškrtnuto, můžete poslouchat audio data, která byla zpracována funkcí časové úpravy, tak jak by zněla v exportovaném Stylu při současných nastaveních. Pokud není zaškrtnuto, jsou audio data přehrávána, tak jak jsou.

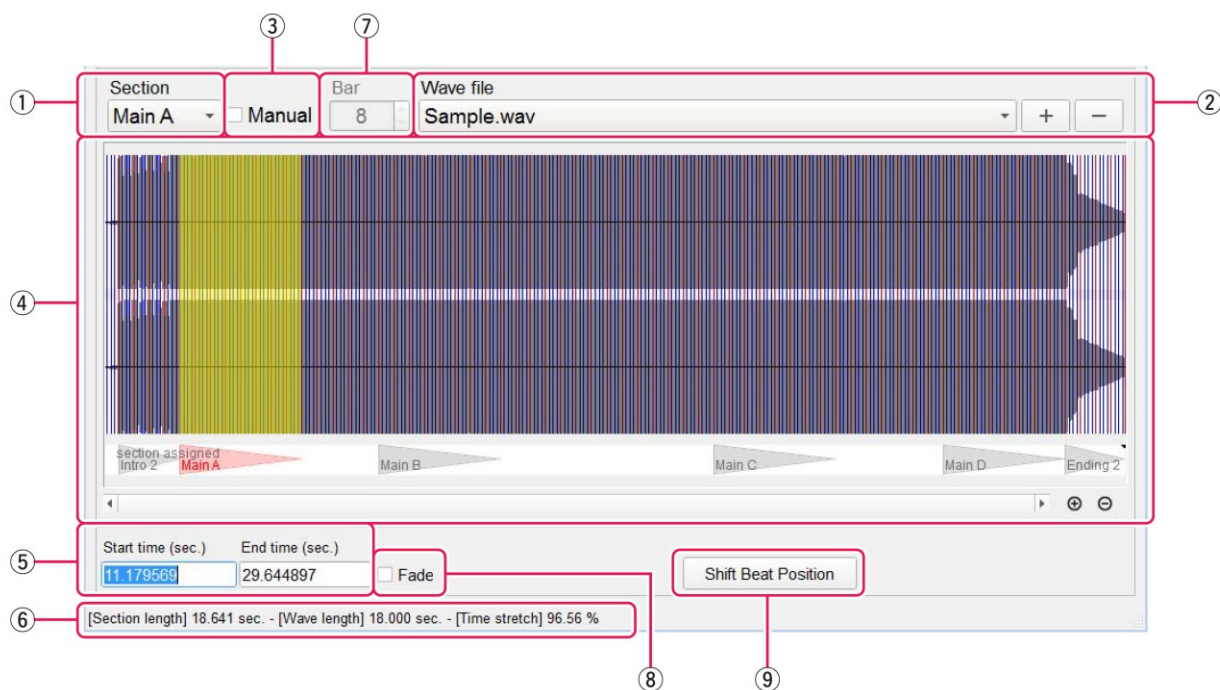
Poznámka:

- Časová úprava (Time stretch) je proces změny rychlosti nebo doby přehrávání audio signálu bez ovlivnění jeho ladění.
- Audio data přiřazená Sekci budou zpracována časovou úpravou tak, aby se vešla do „Section length“ při exportu Projektu do souboru Audio Stylu.
- Během přehrávání poslechu výsledku časové úpravy, je zobrazeno vyskakovací okno a nelze provádět žádné editace.

Click (*): Když je zaškrtnuto, během poslechu je slyšet zvuk metronomu. Hlasitost zvuku metronomu je pevně nastavena.

* Tento box je dostupný pouze, když je celému projektu přiřazen pouze jediný audio soubor, a když v oblasti editace není zaškrtnut box „Manual“.

Oblast editace v Hlavním okně



- ① **Section:** Zobrazuje název Sekce, která bude editována. Zde také Sekci pro editování můžete zvolit.
- ② **Wave file:** Zobrazuje název audio souboru, který je přiřazen editované Sekci. Zde také můžete změnit přiřazený audio soubor.

[+]: Přiřaďte Sekci nový audio soubor (import).

[-]: Odstraňte aktuální přiřazení audio souboru.

- ③ **Manual:** Když je zaškrtnuto, můžete ručně zadat všechna nastavení zvukové křivky Sekce.

Poznámka

- Když je zaškrtnuto, dojde také ke změnám na displeji, kdy nebude zobrazen mřížka s dobami (výsledek analýzy) v oblasti zvukové křivky, a některé operace nebudou dostupné.
- Pokud pro jeden Projekt použijete dva nebo více audio souborů, pak jsou boxy „Manual“ pro všechny Sekce zaškrtnuty automaticky.

- ④ **Oblast zvukových křivek:** Zobrazuje zvukovou křivku audio souboru přiřazeného k editované Sekci. Můžete si vybrat určitý rozsah pro přiřazení pomocí počítačové myši. Rozsah přiřazený k Sekci je zobrazen žlutě. Když není box „Manual“ zaškrtnut, pak je zobrazena mřížka s dobami po analýze zvukové křivky. Pokud je stejný soubor přiřazen jiným Sekcím, pak jsou rozsahy ostatních Sekcí zobrazeny na spodu této oblasti.

Poznámka

Pokud podržíte stisknutou klávesu Shift, když je kurzor v oblasti zvukových křivek, můžete provádět i jiné operace žlutě označeného rozsahu pomocí myši. Pokud je kurzor v tomto rozsahu, pak s ním můžete pohybovat. Pokud je kurzor nalevo nebo napravo od tohoto rozsahu, můžete změnit je hranice.

- ⑤ **Start time/End time:** Zobrazuje začátek a konec zvoleného rozsahu zvukové křivky v audio souboru. Můžete je změnit přímým zadáním čísel.

Poznámka

Když není box „Manual“ zaškrtnut, pak jsou „Start time“ a „End time“ automaticky upraveny podle mřížky na nejbližší hodnotu.

⑥ Stavová oblast

Zobrazuje následující informace o editované Sekci. Pokud jsou provedena nastavení, která by vedla k chybě v exportu, bude zobrazena zpráva v červené barvě.

Section length: Zobrazuje čas přehrávání Sekce, když bude exportovaný Styl přehráván na nástroji s nezměněným tempem.

Wave length: Zobrazuje původní čas přehrávání zvoleného rozsahu audio souboru.

Time Stretch: Zobrazuje poměr časové úpravy aplikovaný na zvolená audio data tak, aby se vešla do „Section length“, když by byl Projekt exportován do souboru Audio Stylu. Když je nastaveno 50%, pak je audio zkonvertováno na poloviční rychlost přehrávání. Když je nastaveno 200%, pak je audio zkonvertováno na dvojnásobnou rychlost přehrávání.

Pokud není možné audio exportovat kvůli nevhodnému poměru, je zobrazen červeně.

⑦ **Bar:** Zobrazuje, kolika taktům by měl zvolený rozsah odpovídat. Tento parametr odpovídá položce „Pattern length“ Sekce ve funkci Style Creator v nástroji. Když je box „Manual“ zaškrtnut, pak jej můžete zadat ručně. Existuje horní limit pro jednotlivé typy Sekcí v hodnotě „Bar“, a Projekt nebude exportován, pokud je tento limit překročen. Detaily o omezeních, viz „Horní limit hodnoty Bar pro jednotlivé Sekce“ na další stránce.

⑧ **Fade:** Když je toto zaškrtnuto, pak je u zvoleného rozsahu aplikováno zpracování pro fade-in/fade-out. Zkuste jej zapnout, pokud je na začátku nebo konci času exportované Sekce při přehrávání na nástroji slyšet šum.

⑨ **Shift/Unshift Beat Position:** Upravuje výsledek detekce doby přepnutím mezi rozpoznáváním downbeatu a upbeatu. Toto je dostupné pouze, když není zaškrtnut box „Manual“.

Výběr rozsahu přiřazení – rozdíly mezi Manual aktivní nebo neaktivní

Když není box „Manual“ zaškrtnut

Je použit výsledek analýzy audio souboru.

- Rozsah zvukové křivky je zvolen podle pozice doby ve výsledku analýzy.
- Hodnota „Bar“ je vypočítána automaticky z tempo audio souboru (výsledek analýzy) a zvoleného rozsahu.
- Poměr časové úpravy je prakticky konstantní, kromě případu, kdy změníte tempo Stylu zadáním čísla.

Když je box „Manual“ zaškrtnut

Není použit výsledek analýzy audio souboru.

- Požadovaný rozsah zvukové křivky lze zvolit ručně.
- Hodnota „Bar“ je zadána ručně, a určuje, kolika taktům by měl zvolený rozsah odpovídat, v závislosti na zvoleném taktu. Počet dob ve zvoleném rozsahu je vypočítán na základě hodnoty „Bar“ a taktu, a poté je konečně vypočítána „Section length“ s použitím tempa Stylu.
- Poměr časové úpravy se mění podle nastavení.

Co se stane, pokud je zvuková křivka přiřazená jedné Sekci příliš dlouhá

V Audio Stylu je audio informace přidána ke zvukové křivce tak, aby zajistila časovou úpravu, která zajistí optimální zvukovou kvalitu pro hru na nástroji. Pokud je doba přehrávání zvukové křivky přiřazené jedné Sekci příliš dlouhá, nemusí být dost přidávaných audio informací, a během exportu Projektu do Audio Stylu je zobrazena varovná hláška. V tomto případě může dojít ke snížení zvukové kvality při přehrávání exportovaného Stylu na nástroji. Z tohoto důvodu byste při vytváření jednotlivých Sekcí měli udržet přiřazenou zvukovou křivku na minimální požadované délce.

Horní limit hodnoty Bar pro jednotlivé Sekce

Hodnota "Bar" má horní limit pro jednotlivé typy Sekcí. Projekt nebude exportován do Audio Stylu, pokud je tento limit překročen.

Při editaci Sekcí není ovládání omezeno horním limitem, ale pokud dojde k jeho překročení, je ve stavové oblasti zobrazena varovná hláška.

Horní limity jednotlivých Sekcí jsou tyto:

Sekce	Horní limit hodnoty Bar
Main A-D, Intro 1-4, Ending 1-4	32
Fill In A-D, Break	1

Vytváření nového Projektu a import Audio souboru

1. Klikněte na „File → New Audio Style Project“.

2. Klikněte na tlačítko Wave file: [+].

3. Zvolte požadovaný audio soubor (wav).

Kompatibilní formát souboru je WAV formát; 44.1 kHz, 16 bitové rozlišení, stereo

Poznámka

Soubor s výsledkem analýzy (.awi) je také uložen do stejného umístění jako importovaný audio soubor

4. Klikněte na „File → Save Project File“.

Načtení Projektu a editace Sekcí

1. Klikněte na „File → Open Audio Style Project“.

2. Zvolte požadovaný soubor Projektů.

3. Editujte Sekce podle vašich požadavků.

Návod, jak editovat Sekce, viz kapitola „Položky a funkce obrazovky“ (strana 147).

4. Klikněte na „File → Save Project File“ pro uložení Projektů.

Pokud chcete Projekt uložit pod novým názvem, klikněte na „File → Save Project File as ...“ a zadejte Projektů požadovaný nový název.

Export Projektů do souboru Audio Stylu

- 1. Klikněte na „File → Open Audio Style Project“.**
- 2. Zvolte požadovaný soubor Projektů.**
- 3. Klikněte na „File → export as the Style File“ pro export Projektů.**
Dojde k exportu, po jeho dokončení bude zobrazena zpráva o dokončení.

Jak instalovat exportovaný soubor Audio Stylu (.aus) do nástroje

K dispozici jsou dva způsoby, jak exportovaný soubor Audio Stylu můžete instalovat do nástroje.

- Nainportujte data do softwaru Yamaha Expansion Manager a ta pak nainstalujte do nástroje jako data Rozšiřujícího balíčku.
- Uložte soubor Audio Stylu (.aus) přímo na USB flash disk a ten připojte k nástroji.

Způsob (a) je dostupný pro nástroje podporující Yamaha Expansion Manager a lze jej použít u modelů podporujících Audio Styly. Pro určení, zda váš nástroj podporuje Audio Styly, najdete v jeho Uživatelské návodu.

Způsob (b) je dostupný pouze pro nástroj Genos s verzí firmwaru 1.20 nebo novější, od dubna 2018.