



Portable Grand DGX-670

Referenční manuál

Tento Referenční manuál vysvětluje pokročilé funkce DGX-670. Před přečtením Referenčního manuálu si nejprve přečtěte Uživatelský manuál.



YAMAHA 1

Manual Development Group
© 2020 Yamaha Corporation
Published 06/2020 MW-A0



OBSAH

Každá kapitola v tomto manuálu odpovídá kapitole v Uživatelském manuálu.

1. Piano Room	3	7. Registrační paměť	strana 61
2. Rejstříky	strana 3	Vymazání nebo přejmenování	
Vlastnosti Rejstříků	strana 3	Registrační paměti	strana 61
Nastavení metronomu	strana 5	Zákaz obnovení vybraných položek (Freeze)	strana 62
Úprava hloubky reverbu/chorus a dalších nastavení pianových Rejstříků	strana 6	Postupné vyvolávání čísel Registračních pamětí (Registration Sequence)	strana 63
Aplikace klávesové harmonie	strana 7	Kopírování záznamů z jiného Playlistu (Append Playlist)	strana 65
Nastavení týkající se ladění	strana 10		
Editace Rejstříků (Voice Set)	strana 12		
Zákaz automatického výběru Voice Setů	strana 17		
3. Styly	strana 18	8. Mixážní konzole	strana 66
Hra Styly s funkcí Smart Chord	strana 19	Editace parametrů Volume/Pan	strana 66
Výuka hry určitého akordu (Chord Tutor)	strana 21	Editace parametrů Filter	strana 67
Rozpoznávané typy akordů ve Fingered	strana 22	Editace parametrů Effect	strana 68
Nastavení týkající se přehrávání stylu	strana 23	Editace parametrů EQ/Master EQ	strana 71
Zadávání akordů pravou rukou, zatímco hrajete levou rukou basovou linku	strana 25	Editace parametrů Compressor (Master Compressor)	strana 73
Vytváření/editace stylů (Style Creator)	strana 26	Blokové schéma	strana 74
4. Skladby	strana 44	9. Připojení	strana 75
Editace nastavení notace (Score)	strana 44	Přiřazení určité funkce jednotlivým pedálům	strana 75
Editace nastavení displeje Lyrics/Text	strana 47	Nastavení MIDI	strana 79
Použití funkce automatického doprovodu při přehrávání Skladby	strana 48	Provádění nastavení Bezdrátového připojení	strana 85
Parametry týkající se přehrávání Skladby (Guide funkce, nastavení Channel, Repeat)	strana 49		
Vytváření/editace skladeb (Song Creator)	strana 52	10. Menu	strana 87
5. USB Audio Player/Recorder	strana 58	Utility	strana 87
6. Mikrofon	strana 58	System	strana 90
Vytváření a ukládání nastavení mikrofonu	strana 58	Index	strana 92
Aplikace požadovaných efektů na zvuk mikrofonu	strana 60		

- Vyobrazení a znázornění obrazovek v tomto návodu slouží pouze pro informativní účely a mohou se ve skutečnosti lišit.
- Vysvětlení v tomto manuálu je platné pro firmware verze 1.00. Yamaha může čas od času upravit firmware produktu bez předchozího upozornění. Doporučujeme sledovat naše webové stránky pro novinky ohledně aktuálních vydání a aktualizací vašeho firmwaru. <https://download.yamaha.com/>
- Názvy společností a názvy produktů jsou obchodní značky a registrované obchodní značky odpovídajících společností.

1

Piano Room

Tato funkce je plně vysvětlena v Uživatelském manuálu. Viz odpovídající kapitola v Uživatelském manuálu.

2

Rejstříky

Obsah

Vlastnosti Rejstříků	strana 4
Nastavení metronomu	strana 5
Úprava hloubky reverbu/chorus a dalších nastavení pianových Rejstříků	strana 6
Aplikace klávesové harmonie	strana 7
Nastavení týkající se ladění	strana 10
▪ Jemné doladění celého nástroje	strana 10
▪ Ladění stupnice	strana 10
▪ Nastavení ladění jednotlivých klávesových partů	strana 11
Editace Rejstříků (Voice Set)	strana 12
▪ Editovatelné parametry v displeji Voice Set	strana 13
Zákaz automatického výběru Voice Setů (efekty atd.)	strana 17

Vlastnosti Rejstříků

Typ Rejstříku je zobrazen vlevo nad názvem Rejstříku v displeji volby Rejstříku. Vlastnosti, které tyto Rejstříky charakterizují, jsou popsány níže.



VRM (Virtual Resonance Modeling)	Viz Uživatelský manuál, kapitola 2.
S.Art! (Super Articulation)	Viz Uživatelský manuál, kapitola 2.
Natural!	Rejstříky Natural! Jsou vysoce kvalitní zvuky z mnoha speciálních samplovacích technologií. Jsou především vhodné pro znovu vytváření klavírních a dalších klávesových nástrojů.
Live!	Live! Rejstříky akustických nástrojů jsou nahrávány stereo, aby vytvářely plně autentický, bohatý zvuk – plný atmosféry a prostoru.
Cool!	Tyto Cool! Rejstříky zachycují dynamickou strukturu a jemné nuance elektronických nástrojů využitím vysoce pokročilého programování jak pro zvuky, tak i pro použití DSP efektů.
Sweet!	Sweet! Rejstříky jsou zvuky akustických nástrojů obsahující samplované vibrato původního hráče, vytvářející daleko více realistické a emoční vystoupení než i syntetického vibrata.
Drums	Bicí a perkusní Rejstříky jsou přiřazeny jednotlivým klávesám v celé šíři klaviatury, takže je můžete hrát přímo nebo je použít pro skládání.
Live! Drums	Tyto vysoce kvalitní zvuky bicích nástrojů plně využívají výhod Stereo samplingu a jsou přiřazeny jednotlivým klávesám v celé šíři klaviatury, takže je můžete hrát přímo nebo je použít pro skládání.
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 Seznamu dat, který můžete stáhnout z internetu.
Live! SFX	Tyto vysoce kvalitní efektové zvuky a zvuky perkusních nástrojů plně využívají výhod Stereo samplingu a jsou přiřazeny jednotlivým klávesám v celé šíři klaviatury, takže je můžete hrát přímo nebo je použít pro skládání.
MegaVoice	<p>MegaVoice je speciální formát Rejstříků vytvořený pro použití ve Stylech a Skladbách, ale ne pro živé vystupování. Různé rozsahy síly hry jsou využity pro současné dramatické změny přehrávaných Stylů, bez změny Rejstříku.</p> <p>Mapování zvuků pro MegaVoice Rejstříky je k dispozici v dokumentu Data List (pdf).</p> <p>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.</p> <p>Poznámka: MegaVoice Rejstříky znějí odlišně v závislosti na místě klaviatury, síle, úhzu atd. Proto, pokud použijete klávesovou harmonii, změníte nastavení transpozice nebo parametry sady Rejstříků, výsledkem mohou být nečekané a nechtěné zvuky.</p>

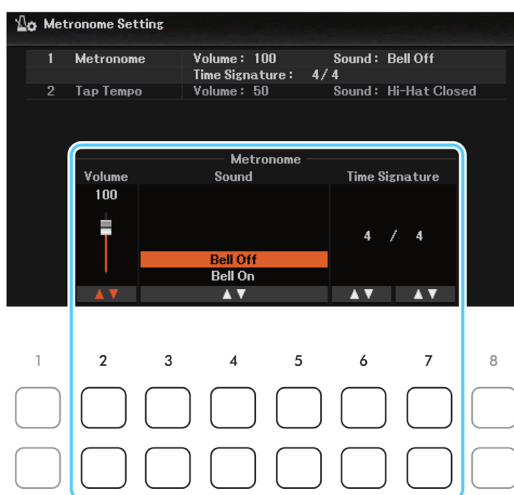
Nastavení Metronomu

Můžete nastavit takt, hlasitost a zvuk metronomu, a také vyřukat tempo (Tap Tempo) perkusního zvuku a jeho hlasitost, který zní, když stisknete tlačítko [TEMPO/TAP].

1. Vyvolejte displej ovládání.

[MENU] → Tlačítka kurzoru [▲][▼][◀][▶] **Metronome Setting**, [ENTER]

2. Použijte tlačítka kurzoru [▲][▼] pro výběr stránky, pak použijte tlačítka [2▲▼] - [7▲▼] pro provedení potřebných nastavení.



1 Metronome

[2▲▼]	Volume	Určuje úroveň hlasitosti metronomu.
[3▲▼]/ [5▲▼]	Sound	Určuje, zda v první době každého taktu zazní zvuk zvonce.
[6▲▼]/ [7▲▼]	Time Signature	Určuje takt metronomu.

2 Tap Tempo

[2▲▼]	Volume	Určuje hlasitost zvuku, který zní po vyřukání po stisknutí tlačítka [TEMPO/TAP].
[3▲▼]/ [5▲▼]	Sound	Volí perkusní zvuk, který zní po vyřukání po stisknutí tlačítka [TEMPO/TAP].

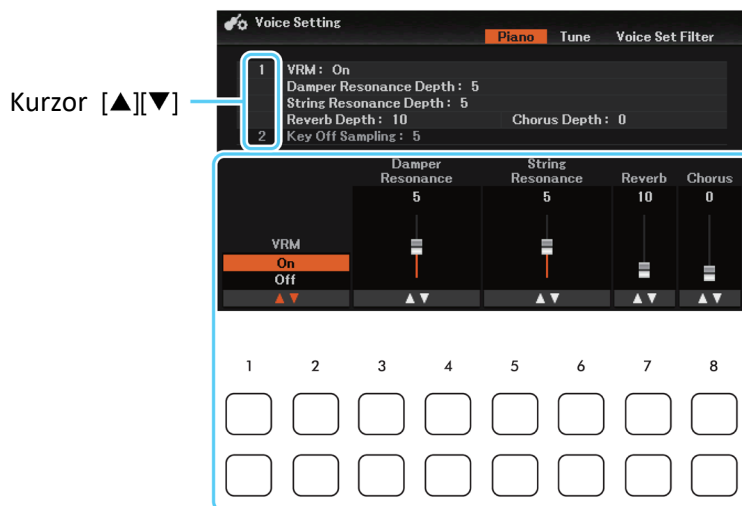
Úprava hloubky reverbu/chorus a dalších nastavení pianových Rejstříků

U Piano Rejstříků můžete nastavit parametry týkající se VRM a hlasitost Key Off samplu.

1. Vyvolejte displej ovládání.

[MENU] → Tlačítka kurzoru [▲][▼][◀][▶] **Voice Setting**, [ENTER] → TAB [◀] **Piano**

2. Použijte tlačítka kurzoru [▲][▼] pro výběr stránky, pak použijte tlačítka [1▲▼]-[8▲▼] pro provedení nezbytných nastavení.



1 VRM

Tato nastavení jsou aplikována společně na všechny party (Main/Layer/Left), ve kterých jsou VRM Rejstříky zvoleny.

[1▲▼]/ [2▲▼]	VRM	Zapíná a vypíná VRM efekt.
[3▲▼]/ [4▲▼]	Damper Resonance	Upravuje hloubku VRM efektu slyšitelného při stisku damper pedálu.
[5▲▼]/ [6▲▼]	String Resonance	Upravuje hloubku VRM efektu slyšitelného při hře na klaviaturu.
[7▲▼]	Reverb	Upravuje hloubku efektu Reverb pro VRM Rejstříky.
[8▲▼]	Chorus	Upravuje hloubku efektu Chorus pro VRM Rejstříky.

1 Key Off sampling

Tato nastavení jsou aplikována společně na všechny party (Main/Layer/Left), ve kterých jsou klavírní Rejstříky zvoleny.

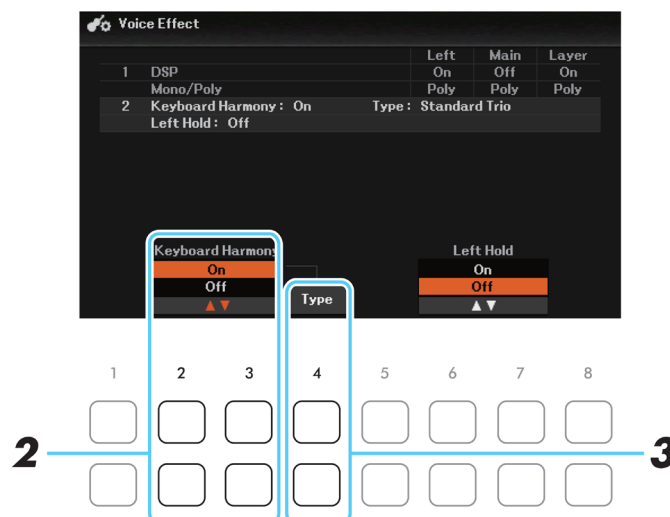
CFX Grand, PopGrand, StudioGrand, OctavePiano1, OctavePiano2, RockPiano, AmbientPiano, CocktailPiano.

[4▲▼]/ [5▲▼]	Key Off Sampling	Upravuje hlasitost zvuku key-off (jemné zvuku, který se ozve při uvolnění klávesy).
-----------------	-------------------------	---

Aplikace klávesové harmonie

Můžete aplikovat harmonie na hru pravé ruky podle akordů, které hrajete levou rukou, a spouštět tak automatické echo nebo tremolo i pouhým stiskem jedné nebo dvou kláves.

1. Stiskněte tlačítko [VOICE EFFECT] pro vyvolání displeje *Voice Effect*, pak stiskněte tlačítko kurzoru [▼] pro výběr položky 2 *Keyboard Harmony*.
2. Použijte tlačítka [1▲▼]/[2▲▼] pro zapnutí/vypnutí Harmonie.

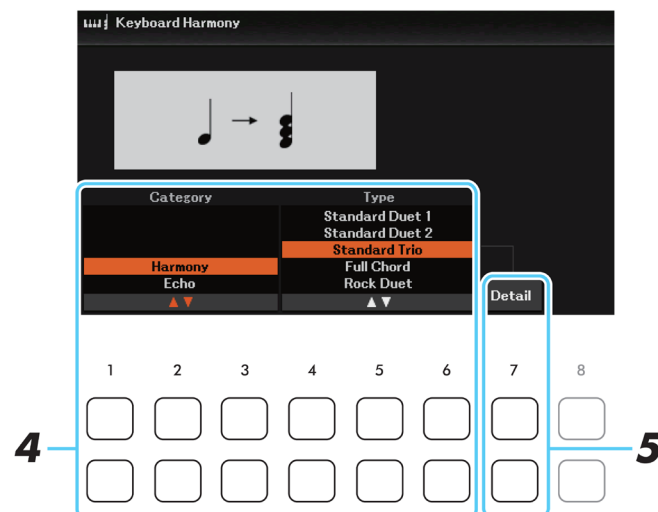


3. Použijte tlačítko [4▲▼] (Type) pro vyvolání displeje *Keyboard Harmony*.

Poznámka: Displej můžete také vyvolat pomocí [MENU] → Tlačítka kurzoru [▲][▼][◀][▶] *Keyboard Harmony*, [ENTER]

4. Použijte tlačítka [1▲▼]-[3▲▼] (Category) pro výběr kategorie Harmonie, pak použijte tlačítka [4▲▼]-[6▲▼] (Type) pro výběr typu.

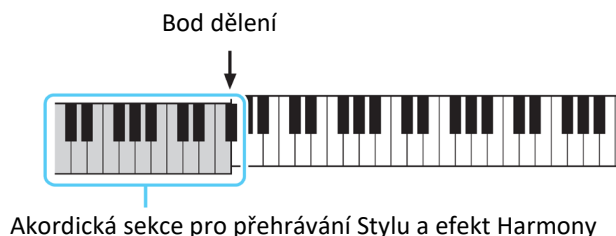
Klávesové Harmonie jsou rozděleny do dvou kategorií: Harmony a Echo, v závislosti na použitém efektu.



▪ Harmony

Typy od Standard Duet 1 po Strum aplikují harmony efekt na tóny zahrané v sekci pravé ruky klaviatury podle akordů hraných v sekci pro levou ruku klaviatury. (Mějte na paměti, že nastavení „1+5“ a „Octave“ nejsou akordy ovlivněny.) Pokud chcete tyto typy používat se zastaveným doprovodem, nastavte parametr Stop ACMP na jiné nastavení, než je Disabled na displeji Style Setting (strana 25).

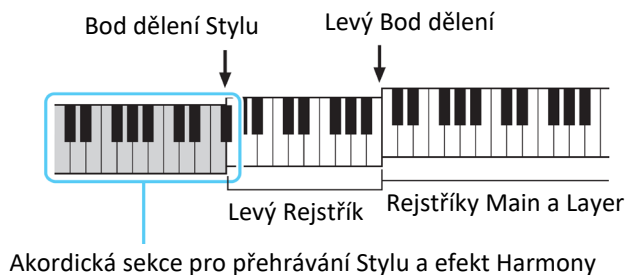
- **Když je tlačítko [ACMP] zapnuté a part Left je vypnutý:**



- **Když je tlačítko [ACMP] vypnuté a part Left je zapnutý:**



- **Když je tlačítko [ACMP] zapnuté a part Left je zapnutý:**



Multi Assign efekt automaticky přiřazuje noty zahrané současně v sekci pravé ruky klaviatury do oddělených partů (Rejstříků). Oba klávesové party [MAIN] a [LAYER] by měly být zapnuté při použití efektu Multi Assign. Main a Layer Rejstříky jsou střídavě přiřazovány tónů podle toho, jak jsou hrány.

▪ Echo

Když je zvoleno **Echo, Tremolo nebo Trill**, pak je na tóny zahrané v sekci pro pravou ruku aplikován odpovídající efekt (echo, tremolo nebo trylek) podle aktuálního tempa, bez ohledu na stav zapnutí/vypnutí tlačítka [ACMP] a Levého partu. Mějte na paměti, že trylek je vytvářen pouze při současném stisku dvou kláves na klaviatuře (poslední dva, pokud jich je stisknuto více), a hraje tyto tóny střídavě.

5. Použijte tlačítko [7▲▼] (Detail) pro vyvolání okna s detailními nastaveními, pak použijte tlačítka [3▲▼]-[8▲▼] pro jejich nastavení.

Dostupná nastavení se liší podle zvoleného typu Harmonie v korku 4.

[3▲▼]	Volume	Určuje úroveň tónů generovaných funkcí Harmony/Arpeggio. Poznámka: Pokud používáte některé typy Rejstříků, jako jsou varhanní, u kterých je TOUCH SENSE DEPTH nastaven na 0 na displeji VOICE SET (strana 16), hlasitost se nezmění.
[4▲▼]/ [5▲▼]	Assign	Tento parametr je dostupný pro všechny typy s výjimkou Multi Assign. Umožňuje určit part klaviatury, z kterého bude efekt znít. Auto: Aplikuje efekt na part, který je zapnut. Pokud jsou zapnuté oba party, pak má přednost part Main před partem Layer. Multi: Pokud jsou zapnuté oba party, pak tón zahraný klaviaturou zní v partu Main a harmonie (efekt) jsou rozděleny mezi party Main a Layer. Pokud je zapnutý pouze jeden part, pak tón i efekt zní v tomto partu. Main, Layer: Aplikuje efekt na zvolený part (Main nebo Layer).
[6▲▼]	Speed	Dostupný pro typy Echo, Tremolo nebo Trill. Určuje rychlost těchto efektů.
[7▲▼]	Chord Note Only	Dostupný pouze pro typy Harmony. Pokud je zapnut (On), je efekt aplikován pouze na tóny (hrané v pravé části klaviatury) náležející akordům hraným v levé akordické části klaviatury.
[8▲▼]	Minimum Velocity	Tento parametr je dostupný pro všechny typy s výjimkou Multi Assign. Určuje nejmenší úroveň síly hry, za které bude znít zvuk harmony efektu. 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.

6. Hrajte na klaviaturu.

Efekt zvolený v kroku 4 je aplikován na melodii hranou pravou rukou.

Nastavení týkající se ladění

Jemné doladění celého nástroje

Můžete jemně upravit ladění celého nástroje, klaviatury, doprovodů a partů skladeb (kromě partů klaviatury hrajících bicí a SFX Rejstříky, a kromě audio přehrávání) – to je užitečné, pokud hrajete na nástroj spolu s jiným nástrojem nebo hudbou z audio zdroje.

- 1. Vyvolejte displej ovládání.**
[MENU] → Tlačítka kurzoru [▲][▼][◀][▶] **Master Tune/Scale Tune**, [ENTER] → TAB [◀] **Master Tune**
- 2. Použijte tlačítka [4▲▼]/[5▲▼] (Master Tune) pro nastavení ladění v krocích po 0,2 Hz.**
Stiskněte tlačítka 4 nebo 5 [▲] a [▼] současně pro obnovení původního nastavení 440,0 Hz.

Stupnice ladění

Můžete zvolit různé stupnice pro ladění, tak abyste mohli hrát hudbu historickou nebo různých žánrů.

- 1. Vyvolejte displej ovládání.**
[MENU] → Tlačítka kurzoru [▲][▼][◀][▶] **Master Tune/Scale Tune**, [ENTER] → TAB [▶] **Scale Tune**
- 2. Použijte tlačítka [1▲▼] (Type) pro vyvolání okna Scale Tune Type, pak použijte tlačítka [1▲▼]/[2▲▼] pro výběr požadované stupnice.**
Po výběru stiskněte tlačítko [EXIT] pro zavření okna.



Přednastavené typy stupnic

Equal	Jedna oktáva je rozdělena na 12 stejných intervalů, s každým půlrokem rovnoměrně rozloženým. Momentálně nejpoužívanější klavírní stupnice.
Pure Major, Pure Minor	Založená na přírodních harmonických tónech, tři durové akordy používající tuto stupnici produkují krásný, čistý zvuk.
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.

Mean-Tone	Tato stupnice vychází s Pythagorovy, tak že třetí interval je více „vyladěný“. Tato stupnice byla populární od 16 do 18století, a byla používána kromě jiných i Händelem.
Werckmeister, Kirnberger	Tyto stupnice různě kombinují stupnice Pythagorovu a středního tónu. S těmito stupnicemi variace mění pocit a dojem Skladby. Byly nejpoužívanější v éře Bacha Beethovena. Nyní jsou nejčastěji používány k reprodukci hudby této doby na cembalu.
Arabic1, Arabic2	Použijte tyto stupnice pro hru arabské hudby.

3. Změňte následující nastavení, jak je potřeba.

[2▲▼]	Base Note	Určuje základní notu pro každou stupnici. Pokud je tato nota změněna, dojde k transpozici celé stupnice, ale zachován originální rozložení mezi tóny.
[3▲▼]/ [4▲▼]	Tune	Tlačítka [3▲▼] zvolte požadovaný tón, který chcete ladit, a pomocí tlačítka [4▲▼] ho ladíte v centových krocích. Poznámka: V hudebních termínech „cent“ znamená 1/100 půltónu (100 centů odpovídá jednomu půltónu).
[5▲▼]- [8▲▼]	Part Select	Určuje, zda je nastavení stupnice aplikováno na jednotlivé party.

Poznámka: Aby bylo možné nastavení Scale Tune registrovat do Registrační paměti, označte položku Scale Tune v displeji Registration Memory, vyvolané pomocí tlačítka [MEMORY].

Poznámka: Pokud je pro part Main zvolen Rejstřík VRM, pak je resonance všech VRM Rejstříků nastavena na stejný typ stupnice, jako je pro part Main. Pokud je pro part Main zvolen jiný typ Rejstříku, pak je resonance VRM Rejstříku nastavena na Equal.

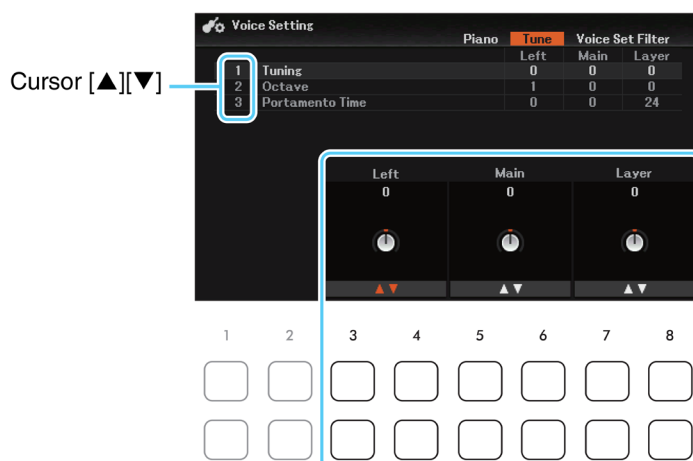
Nastavení ladění pro jednotlivé keyboardové party

Můžete nezávisle nastavit ladění pro jednotlivé keyboardové party.

1. Vyvolejte displej ovládání.

[MENU] → Tlačítka kurzoru [▲][▼][◀][▶] **Voice Setting**, [ENTER] → TAB [◀][▶] **Tune**

2. Použijte tlačítka kurzoru [▲][▼] pro výběr položky, pak použijte tlačítka [3▲▼]-[8▲▼] pro úpravu hodnoty odpovídajícího partu.



1 Tuning Určuje ladění každého klávesového partu.

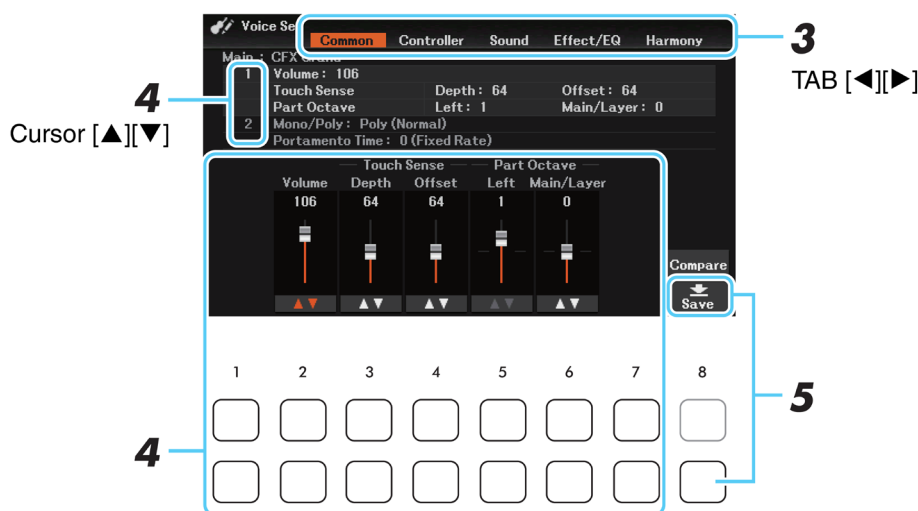
2 Octave Určuje rozsah změny ladění v oktávách pro každý klávesový part. Rozsah je + dvě oktávy až -2 oktávy.

3 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 klávesový part nastaven na Mono (strana 13).

Editace Rejstříků (Voice Set)

Nástroj je vybaven funkcí Voice Set pro tvorbu vlastních Rejstříků pomocí úpravy parametrů již existujících Rejstříků. Jakmile jej vytvoříte, můžete ho uložit jako uživatelský Rejstřík do interní paměti (záložka User) nebo na USB flash paměť pro budoucí vyvolání.

1. Vyberte požadovaný Rejstřík.
2. Na displeji Voice Selection stiskněte tlačítko [5 ▼] (Voice Set) pro vyvolání displeje Voice Set.
Poznámka: Pokud není tlačítko zobrazeno, stiskněte tlačítko [8 ▼] (Close) pro jeho vyvolání.
3. Použijte tlačítka TAB [◀][▶] pro vyvolání relevantní stránky s nastavením.
Informace o dostupných parametrech na jednotlivých stránkách naleznete na straně 13.



4. Pokud je to třeba, použijte tlačítka kurzoru [▲][▼] pro výběr položky (parametru) k editaci, pak použijte tlačítka [1▲▼]-[7▲▼] pro editaci Rejstříku.
Stisknutím tlačítka [8▲] (Compare) můžete porovnat zvuk upraveného zvuku se zvukem původním.
5. Stiskněte tlačítko [8 ▼] (Save) pro uložení upraveného Rejstříku jako uživatelského.
Detaily o operaci uložení najdete v kapitole Základní ovládání v Uživatelském manuálu.

Upozornění:

Pokud vyberete jiný zvuk nebo nástroj vypnete, aniž jste editovaný uložili, všechna nastavení budou ztracena.

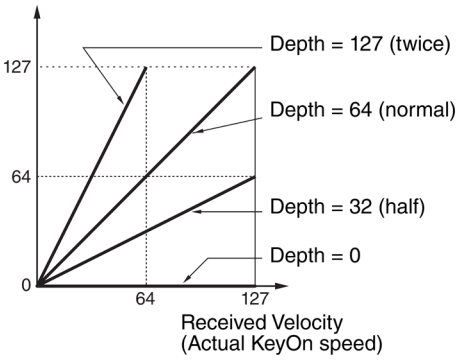
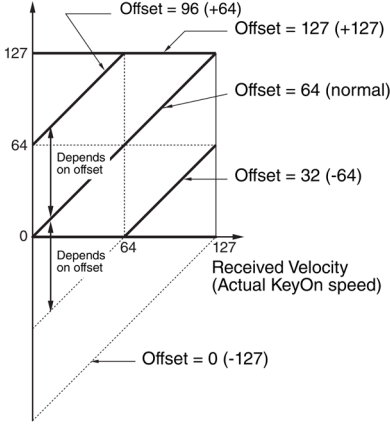
Editovatelné parametry na displeji Voice Set

Tyto parametry jsou rozděleny do pěti různých stránek. Níže jsou odděleně popsány parametry v jednotlivých displejích.

Poznámka: Dostupné parametry závisí na zvoleném Rejstříku.

▪ Stránka COMMON

1 Volume, Touch Sense, Part Octave

[2 ▲ ▼]	Volume	Upravuje hlasitost aktuálně editovaného zvuku.
[3 ▲ ▼]/ [4 ▲ ▼]	Touch Sense	<p>Upravuje citlivost úhozu (rychlostní citlivost), nebo jak moc hlasitost reaguje na sílu vaší hry.</p> <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 OFFSET citlivosti úhozu 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 Nastavuje množství, při kterém jsou obdržené síly nastaveny pro aktuální efekt síly úderu.</p>
[5 ▲ ▼]/ [6 ▲ ▼]	Part Octave	Posuňte oktávový rozsah editovaného zvuku nahoru nebo dolů. Pokud použijete editovaný zvuk pro party RIGHT 1 a 2, budou parametry R1 a R2 dostupné. Pokud jej použijete pro part Levý, je dostupný parametr LEFT.

2 Mono/Poly, Portamento

[1 ▲ ▼]/ [2 ▲ ▼]	Mono/Poly	Určuje, zda je editovaný Rejstřík přehráván monofonně (Mono) nebo polyfonně (Poly).
[3 ▲ ▼]/ [4 ▲ ▼]	Mono Type	<p>Určuje chování tónů doznívajících zvuků, jako je kytara, když jsou hrány legato s editovaným Rejstříkem nastaveným na Mono výše.</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Normal</i>: Další tón zní po zastavení znění prvního tónu. • <i>Legato</i>: Zvuk předchozího hraného tónu zní dál, změní se pouze ladění podle dalšího tónu. • <i>Crossfade</i>: zvuk se plynule změní z jednoho tónu na další. <p>Poznámka: Tento parametr je nedostupný pro Super Articulation Rejstříky a Bicí a SFX Rejstříky. Chová se jako při nastavení Normal.</p>

[5▲▼]	Portamento Time	Pokud je Rejstřík nastaven na Mono, nastavuje čas efektu portamento. Poznámka: Portamento je efekt vytvářející jemný přechod v ladění z prvního zahraničního tónu na druhý.
[6▲▼]/ [7▲▼]	Portamento Type	Určuje, jak je vypočítáván čas přechodu ladění z hodnoty Portamento Time. <ul style="list-style-type: none"> Fixed Rate: Poměr změny nastavuje od 0: max. po 127: min. Skutečný čas přechodu ladění závisí na intervalu mezi dvěma tóny. Fixed Time: Skutečný čas přechodu ladění je od 0: min po 127: max. Poměr změny ladění závisí na intervalu mezi dvěma tóny. Poznámka: Základní pravidlo Portamento Time je nezměněno i když je změněno toto nastavení. Pokud je hodnota Portamento Time menší, skutečný čas je kratší, když je hodnota větší, skutečný čas je delší. Poznámka: Čím větší hodnota Portamento Time, tím zřetelnější efekt.

▪ Strana Controller

1 Center Pedal, 2 Left Pedal

Umožňuje zvolit funkci přiřaditelnou ke středovému (center) nebo levému (left) pedálu pedálové jednotky (prodávána samostatně) připojené ke konektor [PEDAL UNIT].

[1▲▼]	Function	Volí funkci přiřazenou ke středovému (center) nebo levému (left) pedálu. Detaily o funkcích pedálů, viz strana 76.
[2▲▼]/ [7▲▼]	Main, Layer, Left atd.	Určuje, zda je přiřazená funkce aplikována pro odpovídající klávesový part. V závislosti na funkci zvolené výše lze nastavit odpovídající parametry jako jeho hloubka atd. Detaily o funkcích pedálů, viz strana 76.

▪ 3 Modulation

Když je funkce pedálu nastavena na Modulation (strana 77), pak lze pomocí pedálu modulovat níže uvedené parametry, stejně tak jako ladění (vibrato). Zde můžete nastavit stupeň s jakým je modulování následujících parametrů prováděno.

[2▲▼]	Filter	Určuje stupeň, kterým kolečko moduluje frekvence filtru ořezání. Detaily o filtru naleznete níže.
[3▲▼]	Amplitude	Určuje stupeň, kterým kolečko moduluje amplitudu (hlasitost).
[5▲▼]	LFO PMOD	Určuje stupeň, kterým kolečko moduluje ladění nebo vibrato efekt.
[6▲▼]	LFO FMOD	Určuje stupeň, kterým kolečko moduluje modulaci filtru nebo efekt wah.
[7▲▼]	LFO AMOD	Určuje stupeň, kterým kolečko moduluje amplitudu nebo tremolo efekt.

▪ **Strana Sound**

1 Filter, EG

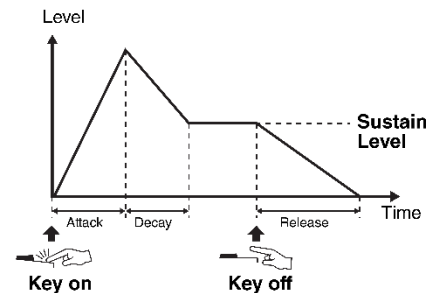
Filter

Filter 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.

[2 ▲ ▼]	Brightness (Jas)	Určuje ořezanou frekvenci nebo efektivní rozsah frekvence filtru (viz níže). Vyšší hodnoty dávají jasnější zvuk.	
[3 ▲ ▼]	Harmonic Content (Harmonický obsah)	Určuje zdůraznění dané ořezané frekvenci (resonance), nastavené v parametru Brightness výše. Vyšší hodnoty dávají zřetelnější efekt.	

EG

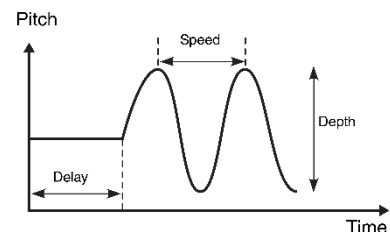
Nastavení EG (generátor obálky) určují, jak se úroveň zvuku mění v čase. To vám umožní vytvořit mnoho charakteristik akustických zvuků – jako je rychlý nástup a konec bicích nástrojů, či dlouhý dozvuk klavírního tónu.



[4 ▲ ▼]	Attack (Nástup)	Určuje, jak rychle zvuk nabude plné hlasitosti po zahrání klávesy. Čím nižší hodnoty, tím kratší čas.
[5 ▲ ▼]	Decay (Doznění)	Určuje, jak rychle zvuk dosáhne úrovně dozvuku (o něco nižší, než je maximum). Čím nižší hodnoty, tím kratší čas doznění.
[6 ▲ ▼]	Release (Uvolnění)	Určuje, jak rychle zvuk dozní po uvolnění klávesy. Čím nižší hodnoty, tím kratší čas doznění.

2 Vibrato

Vibrato je chvějící, vibrující zvukový efekt, který je produkován běžnou modulací ladění zvuku.



[3 ▲ ▼]	Depth (Hloubka)	Určuje intenzitu efektu vibrato. Vyšší hodnoty znamenají výraznější efekt Vibrato.
[4 ▲ ▼]	Speed (Rychlost)	Určuje rychlost efektu vibrato.
[5 ▲ ▼]	Delay (Zpoždění)	Určuje množství času, které uplyne mezi zahráním klávesy a spuštěním efektu vibrato. Vyšší hodnoty znamenají delší zpoždění efektu.

▪ **Strana Effect/EQ**

1 Hloubka Reverbu/Chorusu/DSP/Vibe Rotor

[1▲▼]/ [2▲▼]	Reverb Depth	Nastavuje hloubku reverbu. Nelze provést, pokud je zvolen Rejstřík VRM.
[3▲▼]/ [4▲▼]	Chorus Depth	Nastavuje hloubku chorusu. Nelze provést, pokud je zvolen Rejstřík VRM.
[5▲▼]	DSP On/Off	Vypíná a zapíná DSP.
[6▲▼]	DSP Depth	Nastavuje hloubku efektu DSP. Pokud chcete změnit typ efektu DSP, můžete to provést v menu 2 DSP vysvětleného níže.
[7▲▼]	Vibe Rotor	Je zobrazeno, pouze když je zvolen Vibe Rotor pro parametr DSP Type níže. Určuje, zda je zapnutý nebo vypnutý Vibe Rotor při volbě Rejstříku.

2 DSP Type

[2▲▼]- [3▲▼]	Category	Určuje kategorii a typ efektu DSP. Typ vyberte po volbě kategorie.
[4▲▼]- [5▲▼]	Type	
[6▲▼]	Detail	Vyvolává displej detailního nastavení. Na tomto displeji vyberte požadovaný parametr pomocí tlačítek [2▲▼]-[4▲▼], pak upravte hodnotu tlačítka [5▲▼]/[6▲▼]. Liší se podle typu efektu a nelze jej měnit. Okno s detailním nastavením zavřete stiskem tlačítka [EXIT].

3 EQ

Určuje frekvenci a citlivost pásma hloubek a výšek ekvalizéru. Pro informace o EQ, viz strana 71.

▪ **Strana Harmony**

Na tomto displeji můžete nastavit stejné parametry jako na displeji Keyboard Harmony (krok 4, strana 7). Před prováděním nastavení se ujistěte, že je aktuální part nastaven na Main, jinak řečeno, měli byste zapnout part Main stiskem tlačítka PART ON/OFF [MAIN]. Tato nastavení jsou automaticky vyvolána jednoduše volbou odpovídajícího rejstříku.

Vypnutí automatického výběru funkce Voice Set (efekty atd.)

Každý Rejstřík je automaticky svázan s parametry, které jsou zobrazeny v displeji Voice Set (strana 12). Běžně jsou nastavení těchto parametrů při volbě Rejstříku automaticky vyvolána. Nicméně, můžete tuto funkci vypnout. Například, pokud chcete, aby nový Rejstřík měl stejný efekt jako nyní, nastavte parametr EFFECT na Off (vypnuto) v displeji popsaném níže.

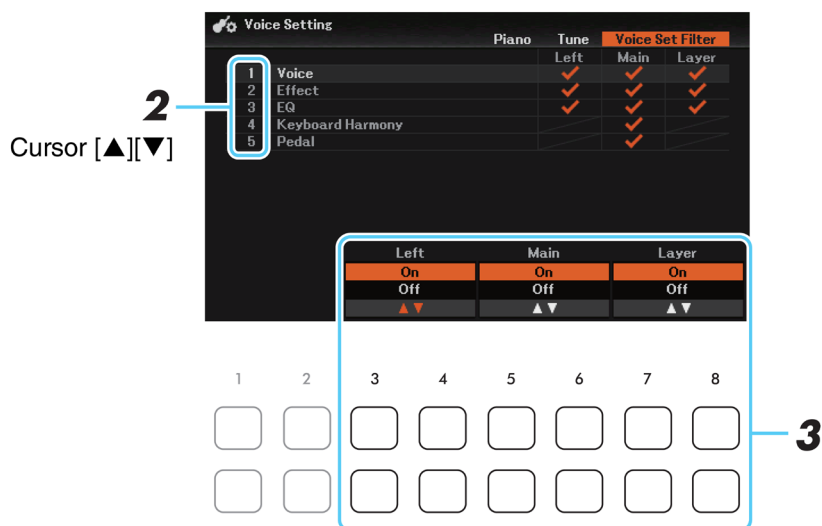
1. Vyvolejte displej ovládání.

[MENU] → Tlačítka kurzoru [▲][▼][◀][▶] **Voice Setting** → TAB [▶] **Voice Set Filter**

2. Použijte tlačítka kurzoru [▲][▼] pro výběr skupiny parametrů pro nastavení.

Každá položka odpovídá následujícím parametrům na displeji **Voice Set** (strana 12).

- **1 Voice:** nastavení parametrů ze stránek **Common** a **Sound**.
- **2 Effect:** nastavení parametrů ze stránek 1 a 2 **Effect/EQ**.
- **3 EQ:** nastavení parametrů ze stránky 3 **Effect/EQ**.
- **4 Keyboard Harmony:** nastavení parametrů ze stránky **Harmony**.
- **5 Pedal:** nastavení parametrů ze stránky **Controller**.



3. Použijte tlačítka [3▲▼]-[8▲▼] pro zapnutí/vypnutí jednotlivých parametrů zvolených k kroku 2 pro jednotlivé party.

Pokud je tlačítko zaškrtnuté, odpovídající nastavení parametru jsou automaticky vyvolána při výběru Rejstříku.

Obsah

Hra Stylu s funkcí Smart Chord	strana 19
▪ Tabulka Smart Chord	strana 21
Výuka hry určitého akordu (Chord Tutor)	strana 21
Rozpoznávané typy akordů ve Fingered	strana 22
Nastavení týkající se přehrávání stylu	strana 23
Zadáání akordů pravou rukou, zatímco hrajete levou rukou basovou linku	strana 25
Vytváření/editace stylů (Style Creator)	strana 26
▪ Základní postup vytvoření Stylu	strana 26
▪ Nahrávání v reálném čase	strana 28
▪ Sestavení Stylu (Assembly)	strana 32
▪ Editování rytmického cítění (Groove)	strana 34
▪ Editování dat každého kanálu (Channel)	strana 36
▪ Provádění nastavení Style File formátu (Parameter)	strana 37
▪ Editování rytmického partu Stylu (Drum Setup)	strana 41

Charakteristiky stylů

Typ Stylu a jeho určující vlastnosti jsou indikovány nahoře (nebo ikonou vlevo) u názvu Stylu na displeji Style Selection nebo Main. Jejich určující vlastnosti jsou uvedeny níže.



Adaptive: Tyto Styly lze použít spolu s funkcí Adaptive Style, v které jsou automaticky měněny variace Main v závislosti na tom, jak dynamicky hrajete na klaviaturu – aniž byste museli stisknout tlačítka Main VARIATION. Detaily viz Uživatelský manuál.

Unison: Tyto styly lze použít spolu s funkcemi Unison & Accent, které vám umožňují hrát unisono nebo přidávat akcenty během přehrávání Stylu. Detaily viz Uživatelský manuál.

Session: Tyto Styly nabízejí ještě větší věrnost a autenticitu doprovodu ve spojení s originálními typy akordů a změnami, stejně jako speciální rify. Byly vytvořeny, aby okořenily a dodaly více profesionalitu vaší hře v určitých Skladbách a žánrech. Ale mějte na paměti, že tyto Styly nejsou vždy naprosto přesné, či harmonicky správné pro všechny Skladby a styly akordů. V některých případech, zahráním jednoduché trioly v country Skladbě dojde ke vzniku „jazzy“ septakordu apod., nebo hra akordu vytvoří neočekávaný a nesprávný doprovod.

Pianist: tyto speciální Styly nabízejí pouze klavírní doprovod. Pouhou hrou správných akordů vaší levou rukou, můžete automaticky přidávat komplikované, profesionálně znějící arpeggia a basové/akordické paterny.

Volba typu prstokladu

Pokud si chcete plně užít hru s různými styly, ale nevíte, jak hrát správné akordy, nastavte rozpoznávání prstokladu na typ **Smart Chord**. To vám umožňuje ovládat styl pouze jedním prstem, stačí když znáte, v jakém je klíči hudba, kterou hrajete – aniž byste museli znát, jak se hrají akordy durové či molové atd. Budou znít správné akordy vhodné pro hudební žánr, kdykoliv stisknete jeden tón, tak jako byste hráli „správné“ akordy.

Vyzkoušejte funkci Smart Chord v následujícím příkladu. Jednoduše hrajte základní tóny akordů zaznamenaných v notovém zápisu vaši levou rukou, zatímco pravou rukou hrajete melodii, a poslouchejte, jak akordy zapadají do hudebního žánru, který jste vybrali.

■ “Home Sweet Home”

Chord section

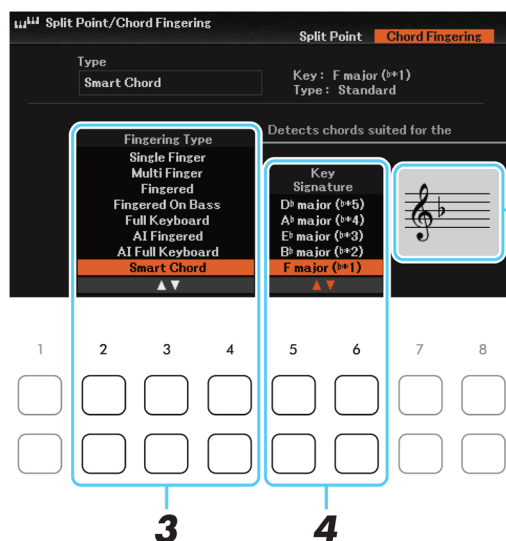
Key Signature
(Key in F major)

Chord Types

- Style: **70sPopDuo**
- Key Signature: **F Major (♭*1)**
- Type: **Standard**

Vyzkoušejte také vybrat styl **Easy Swing** (pomocí tlačítka [STANDARD&JAZZ]) s použitím tohoto notového zápisu. Typ Smart Chord se změní na **Jazz**, což vám umožní vyzkoušet jiný feeling skladby.

1. Zvolte požadovaný Styl, a ujistěte se, že je zapnutá kontrolka u tlačítka STYLE CONTROL [ACMP].
Pro notový zápis v našem příkladu, stiskněte tlačítko [BALLAD], a zvolte **70sPopDuo**.
2. Vyvolejte displej ovládání.
[MENU] → Tlačítka kurzoru [▲][▼][◀][▶] **Split Point/Chord Fingering** → TAB [▶] **Chord Fingering**
3. Použijte tlačítka [2▲▼]-[4▲▼] (Fingering Type) pro výběr Smart Chord.



Indikuje zvolený klíč.
Nastavte stejný, jako je v notovém zápisu.

4. Použijte tlačítka [5▲▼]/[6▲▼] (Key Signature) pro výběr klíče.
Ujistěte se, že nastavíte stejný klíč, jako je ve vašem notovém zápisu, nebo požadovaný klíč pro hru.
Pro náš příklad nastavte **F dur (b*1)**.
Po výběru stiskněte tlačítko [EXIT] pro zavření okna.
5. Použijte tlačítka [7▲▼]/[8▲▼] (Type) pro výběr typu hudebního žánru.
Zde zvolený typ určuje přiřazení určitých akordů pro jednotlivé stupnice v akordické sekci. Ačkoliv výběrem Stylu v kroku 1 se automaticky nastaví optimální typ, můžete zvolit jiný typ, pomocí kterého dosáhnete lepších výsledků, pokud to je nezbytné.
Pro náš příklad nastavte **Standard**.

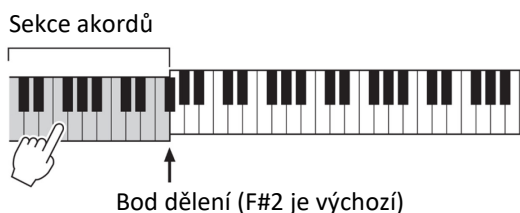
Poznámka: Každý hudební typ předpokládá typickou nebo běžnou posloupnost akordů stylu.

Poznámka: Příklady přiřazení akordů jsou uvedeny v tabulce Smart Chord (strana 21).

6. Stiskněte tlačítko STYLE CONTROL [SYNC START] pro spuštění synchronizovaného spuštění.



7. Podle notového zápisu nebo posloupnosti akordů ve vaší hře hrajte pouze základní tóny akordů vaší levou rukou.
Stiskem klávesy spustíte přehrávání stylu.



Tabulka Smart Chord

Tato tabulka ukazuje, jak jsou hrány akordy, když stisknete pouze základní tón akordu v C dur a A moll pro jednotlivé typy (**Type**) a klíče (**Key Signature**). Níže jsou uvedeny také příklady pro F dur pro Pop a E moll pro Jazz

Smart Chord setting		Root Note											
		C	C#	D	D#	E	F	F#	G	G#	A	A#	B
Type	Key Signature	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓
Standard	C major	C	C#dim	Dm	E♭	Em	F	F#dim	G7	G#dim	Am	B♭	G/B
	A minor	C	C#dim	Dm	D#dim7	E7	F	F#dim	G7	E7/G#	Am	B♭	Bm7 ^{b5}
Pop	C major	Cadd9	C#dim7	Dm7	E♭dim7	Em7	FM7	F#dim	G7	G#dim	Am7	B♭	G/B
	A minor	C	C#dim7	Dm7	D#dim7	E7	FM7	F#dim	G7	E7/G#	Am7	B♭	G/B
Jazz	C major	CM7 ⁹	C#dim7	Dm7 ⁹	E♭dim7	Em7	F6 ⁹	F#dim7	G7 ⁹	G#dim	Am7 ¹¹	B♭7	Bm7 ^{b5}
	A minor	CM7 ⁹	C#dim7	Dm7 ⁹	D#dim7	E7	FM7 ⁹	F#m7 ^{b5}	G7 ⁹	G#7	Am ^{add9}	B♭7	Bm7 ^{b5}
Dance	C major	C	C#dim	Dm	E♭	Em	F	F#dim	G	G#dim	Am	B♭	G/B
	A minor	Cm	C#m	Dm	D#m	Em	Fm	F#m	Gm	G#	Am	B♭	Bm
Simple	C major	C	C#dim	Dm	E♭	E1+5	F1+5	F#dim	G7	G#dim	Am	B♭	G/B
	A minor	C	C#dim	Dm	D#dim7	E1+5	F	F#dim	G7	E7/G#	Am	B♭	Bm7 ^{b5}

Příklady akordů pro klíč F dur, nastavení typu Pop

Pop	F major	C7	C#dim	Dm7	E♭	C/E	Fadd9	F#dim7	Gm7	A♭dim7	Am7	B♭M7	Bdim
------------	---------	----	-------	-----	----	-----	-------	--------	-----	--------	-----	------	------

Příklady akordů pro klíč E moll, nastavení typu Jazz

Jazz	E minor	CM7 ⁹	C#m7 ^{b5}	D7 ⁹	D#7	Em ^{add9}	F7	F#m7 ^{b5}	GM7 ⁹	G#dim7	Am7 ⁹	A#dim7	B7
-------------	---------	------------------	--------------------	-----------------	-----	--------------------	----	--------------------	------------------	--------	------------------	--------	----

Výuka hry určitého akordu (Chord Tutor)

Pokud znáte název akordu, ale nevíte, jak jej zahrát, funkce Chord Tutor užitečně zobrazuje, jaké tóny zahrát.

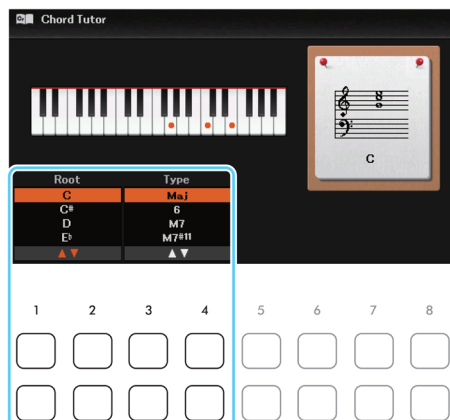
1. Vyvolejte displej ovládní.

[MENU] → Tlačítka kurzoru [▲][▼][◀][▶] **Chord Tutor**, [ENTER]

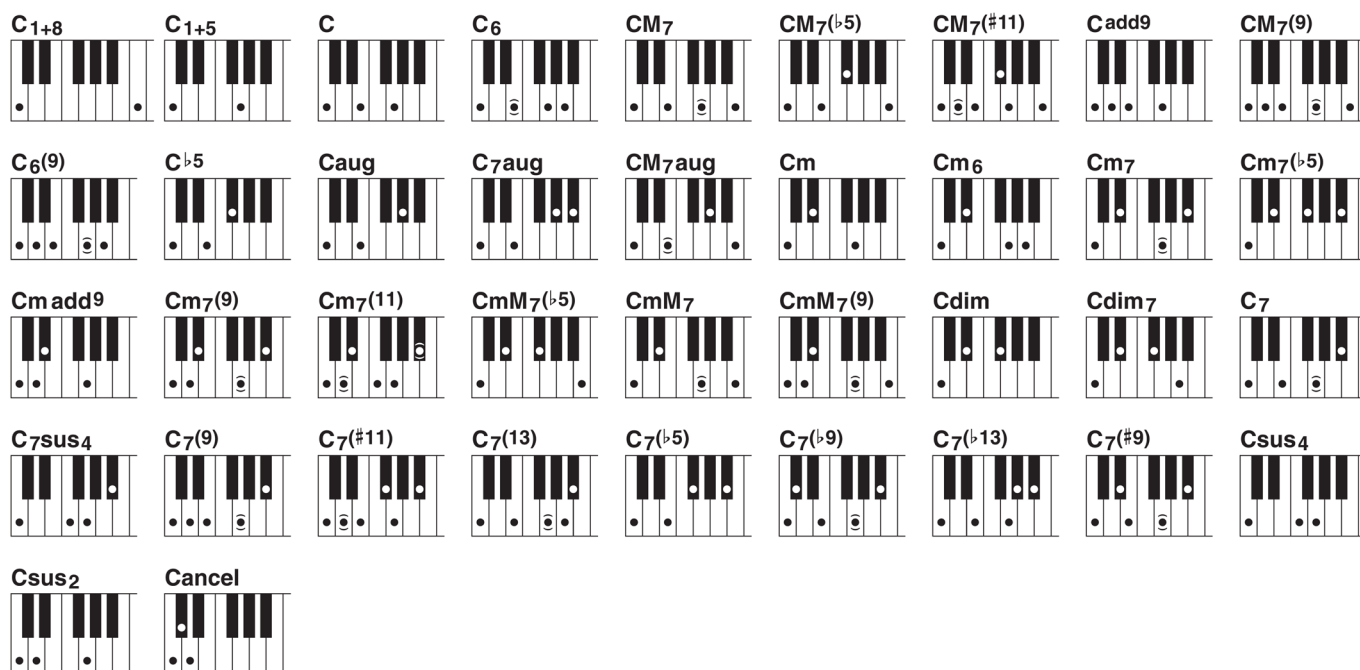
2. Použijte tlačítka [1▲▼]/[2▲▼] (Root) pro výběr základního tónu akordu, pak použijte tlačítka [3▲▼]/[4▲▼] (Type) pro výběr typu akordu.

Na displeji jsou zobrazeny tóny, které musíte zahrát.

Poznámka: V závislosti na jednotlivých akordech mohou být nějaké tóny vynechány.



Rozpoznávané typy akordů ve Fingered



Chord Name [Abbreviation]	Normal Voicing*	Display for root "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 [M7♭5]	1+3+♭5+7	CM7(♭5)
Major seventh add sharp eleventh [M7(#11)]	1+(2)+3+♯4+5+7	CM7(#11)
Add ninth [add9]	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 [(♭5)]	1+3+♭5	C♭5
Augmented [aug]	1+3+♯5	Caug
Seventh augmented [7aug]	1+3+♯5+♭7	C7aug
Major seventh augmented [M7aug]	1+(3)+♯5+7	CM7aug
Minor [m]	1+♭3+5	Cm
Minor sixth [m6]	1+♭3+5+6	Cm6
Minor seventh [m7]	1+♭3+(5)+♭7	Cm7
Minor seventh flatted fifth [m7♭5]	1+♭3+♭5+♭7	Cm7(♭5)
Minor add ninth [m(9)]	1+2+♭3+5	Cm add9
Minor seventh ninth [m7(9)]	1+2+♭3+(5)+♭7	Cm7(9)
Minor seventh eleventh [m7(11)]	1+(2)+♭3+4+5+(♭7)	Cm7(11)
Minor major seventh flatted fifth [mM7♭5]	1+♭3+♭5+7	CmM7(♭5)
Minor major seventh [mM7]	1+♭3+(5)+7	CmM7
Minor major seventh ninth [mM7(9)]	1+2+♭3+(5)+7	CmM7(9)
Diminished [dim]	1+♭3+♭5	Cdim
Diminished seventh [dim7]	1+♭3+♭5+6	Cdim7
Seventh [7]	1+3+(5)+♭7	C7
Seventh suspended fourth [7sus4]	1+4+5+♭7	C7sus4
Seventh ninth [7(9)]	1+2+3+(5)+♭7	C7(9)
Seventh add sharp eleventh [7(#11)]	1+(2)+3+♯4+5+♭7	C7(#11)
Seventh add thirteenth [7(13)]	1+3+(5)+6+♭7	C7(13)
Seventh flatted fifth [7♭5]	1+3+♭5+♭7	C7(♭5)
Seventh flatted ninth [7(♭9)]	1+♭2+3+(5)+♭7	C7(♭9)
Seventh add flatted thirteenth [7(♭13)]	1+3+5+♭6+♭7	C7(♭13)
Seventh sharp ninth [7(#9)]	1+♯2+3+(5)+♭7	C7(#9)
Suspended fourth [sus4]	1+4+5	Csus4
One plus two plus five [sus2]	1+2+5	Csus2
cancel	1+♭2+2	Cancel

Poznámka: Tóny v závorkách lze vynechat.

Poznámka: Indikátor „cancel“ se vztahuje k Chord Cancel, kdy je poslední zvolený akord zastaven a hrají pouze bicí a rytmus.

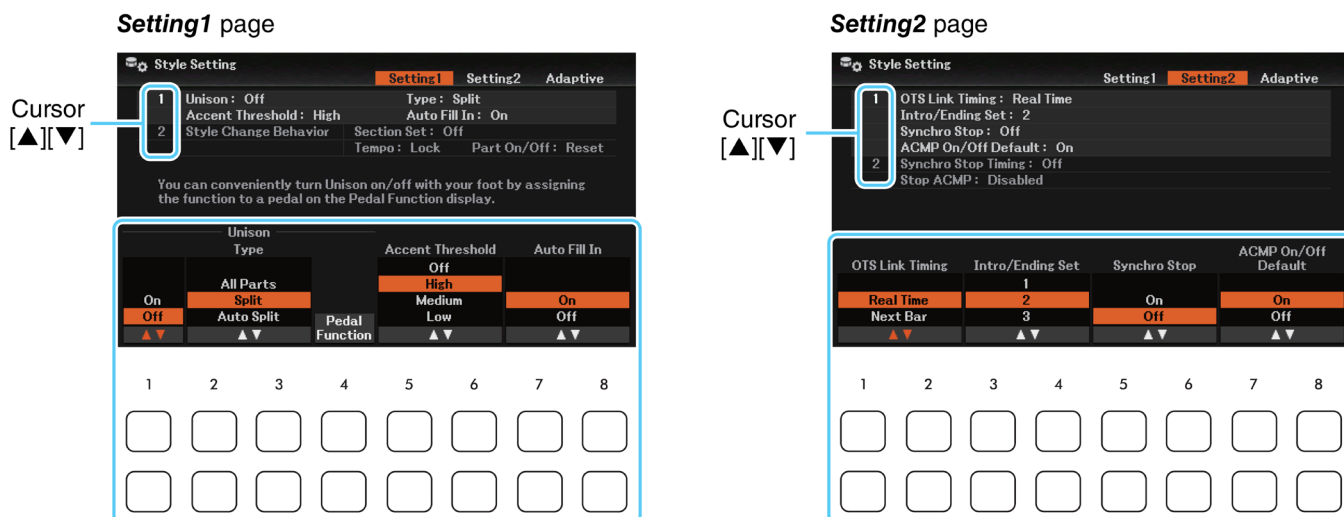
Nastavení týkající se přehrávání stylu

Nástroj má mnoho nastavení pro přehrávání Stylů, která lze provádět v displejích níže uvedených.

1. Vyvolejte displej ovládní.

[MENU] → Tlačítka kurzoru [▲][▼][◀][▶] **Style Setting**, [ENTER] → TAB [◀][▶] **Setting 1 nebo 2**

2. Použijte tlačítka kurzoru [▲][▼] pro výběr stránky, pak použijte odpovídající tlačítka [1▲▼]-[8▲▼] pro jednotlivá nastavení.



▪ Strana Setting 1

1 Unison&Accent, Auto Fill-in

[1▲▼]- [6▲▼]	Tyto jsou používány pro ovládní funkce Unison&Accent. Viz Uživatelský manuál, strana 3.	
[7▲▼]/ [8▲▼]	Auto Fill In	Když je nastaven na On, pak stiskem tlačítek Main VARIATION [A]-[D] během hry je automaticky přehrána sekce Fill-in.

[2▲▼]/ [3▲▼]	Section Set Nastavení sekce	Určuje úvodní 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].
[4▲▼]/ [5▲▼]	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.

[6▲▼]/ [7▲▼]	Part On/Off	<p>Určuje, zda se změní nebo nezmění nastavení pro vypnutí a zapnutí kanálů při výběru jiného Stylu během přehrávání.</p> <p>Lock: Vždy je dodrženo nastavení předchozího stylu.</p> <p>Hold: Během přehrávání Stylu je ponecháno nastavení předchozího stylu.</p> <p>Pokud je přehrávání Stylu nastaveno, jsou všechny kanály zapnuty.</p> <p>Reset: Jsou zapnuty všechny kanály nového stylu.</p>
-----------------	------------------------	--

▪ **Strana Setting 2**

1 OTS Link Timing, Intro/Ending, Synchro Stop, ACMP On/Off

[1▲▼]/ [2▲▼]	OTS Link Timing Časování provázání OTS	<p>Je aplikován na funkci OTS Link. Tento parametr určuje časování, s kterým se změní OTS (jednotlačítkových nastavení) při změně MAIN VARIATION (variací) [A]-[D]. (Tlačítko [OTS LINK] musí být zapnuté.</p> <p>Real Time: Při stisku tlačítka MAIN VARIATION [A]-[D] je okamžitě vyvoláno OTS.</p> <p>Next Bar: OTS je vyvolán v dalším taktu po stisku tlačítka MAIN VARIATION [A]-[D].</p>
[3▲▼]/ [4▲▼]	Intro/Ending Set	<p>Pro každý typ Stylu jsou dostupné tři různé typy sekcí Intro/Ending. Zde typ sekce Intro/Ending nastavíte.</p> <p>Poznámka: Intro 1 obsahuje pouze rytmický part, zatímco Intro 2 a 3 obsahují všechny party, a také rytmický part. Když přehráváte Intro 2 a 3, abyste měli přehrávání sekce úplné, musíte hrát akordy v akordické části klaviatury se zapnutým tlačítkem [ACMP].</p> <p>Poznámka: Když je zde zvoleno 1, pokud stisknete tlačítko [ENDING/rit.] během přehrávání Stylu, pak je automaticky přehrávána sekce Fill-in před zahráním Ending.</p>
[5▲▼]/ [6▲▼]	Synchro Stop	<p>Zapíná a vypíná funkci Synchro Stop. Pokud je nastaven na On, můžete spustit Styl kdykoliv chcete jednoduše stiskem klávesy v akordické části klaviatury, zastavíte jej uvolněním kláves. Pro použití stisknete tlačítko [ACMP].</p> <p>Poznámka: Když je typ Chord Fingering nastaven na Full Keyboard nebo AI Full Keyboard, nebo když je zapnutá funkce Unison, nelze Synchro Stop zapnout.</p>
[7▲▼]/ [8▲▼]	ACMP On/Off Default	<p>Určuje, zda je tlačítko [ACMP] zapnutý nebo vypnutý po vypnutí nástroje.</p>

2 Synchro Stop Timing, Stop ACMP

[3▲▼]/ [4▲▼]	Synchro Stop Timing	<p>Určuje, jak dlouho lze držet akord předtím, než je Synchro Stop funkce automaticky zrušena. Když je Synchro Stop zapnuta, a toto je nastaveno jinak než na Off, pak je funkce Synchro Stop automaticky zrušena, pokud podržíte akord déle, než je zde nastavená hodnota.</p>
-----------------	------------------------------------	---

<p>[5▲▼]/ [6▲▼]</p>	<p>Stop ACMP</p>	<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 (Stop Accompaniment“ – 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>Disabled: vypíná funkci Stop Accompaniment. Když je přehrávání Stylu zastaveno, jakékoliv tóny stisknuté v akordické části klaviatury nebudou rozeznávány jako akordy.</p> <p>Off: Akord znít nebude.</p> <p>Style: Zahráný akord bude znít pomocí rejstříku pro zvolený styl.</p> <p>Fixed: Zahráný akord bude znít pomocí zvoleného rejstříku, bez ohledu na zvolený styl.</p> <p>Poznámka: Pokud zvolený Styl obsahuje Mega Voice zvuky, nastavení Style může produkovat nechtěné zvuky.</p> <p>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> <p>Poznámka: Pokud je nastaveno na Disabled, pak při zastaveném přehrávání Stylu nejsou kordy rozpoznávány. Proto není aplikován efekt Keyboard Harmony, i když v akordické sekci klaviatury hrajete akordy.</p>
-------------------------	-----------------------------	--

Zadávání akordů pravou rukou, zatímco levou rukou hrajete basovou linku

Změnou detekční sekce akordů ze sekce levé ruky na sekci pravé ruky, můžete levou rukou hrát basovou linku, zatímco pravou rukou hrajete akordy pro ovládání přehrávání Stylu.

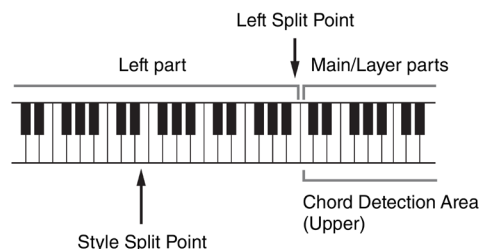
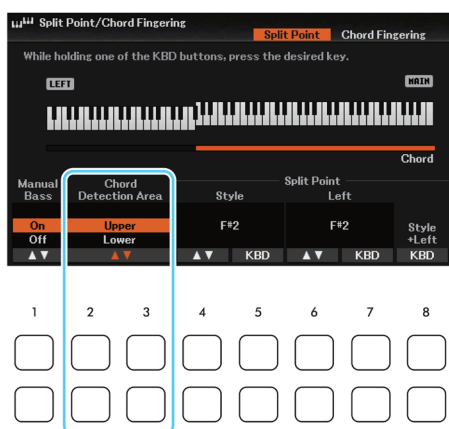
1. Vyvolejte displej ovládání.

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

2. Použijte tlačítka [2▲▼]/[3▲▼] (Chord Detection Area) pro nastavení na Upper.

Celá horní sekce (Upper) pravé ruky funguje jako akordická, a zároveň jako melodická. Typ prstokladu je nastaven na **Fingered*** a **Manual Bass** (viz níže) je automaticky zapnut (On).

Poznámka: Když je Chord Detection Area nastaven na Upper, je dostupný pouze typ Fingered*. Ten je v základu stejný jako Fingered, s výjimkou „1+5“ a „1+8“ a Chord Cancel, které nejsou dostupné.



Použitím tlačítek [1▲▼] (**Manual Bass**) můžete zapínat a vypínat funkci Manual Bass. Když je zapnutá, pak je Rejstřík basového partu aktuálního Stylu vypnutý a je přiřazen levému partu.

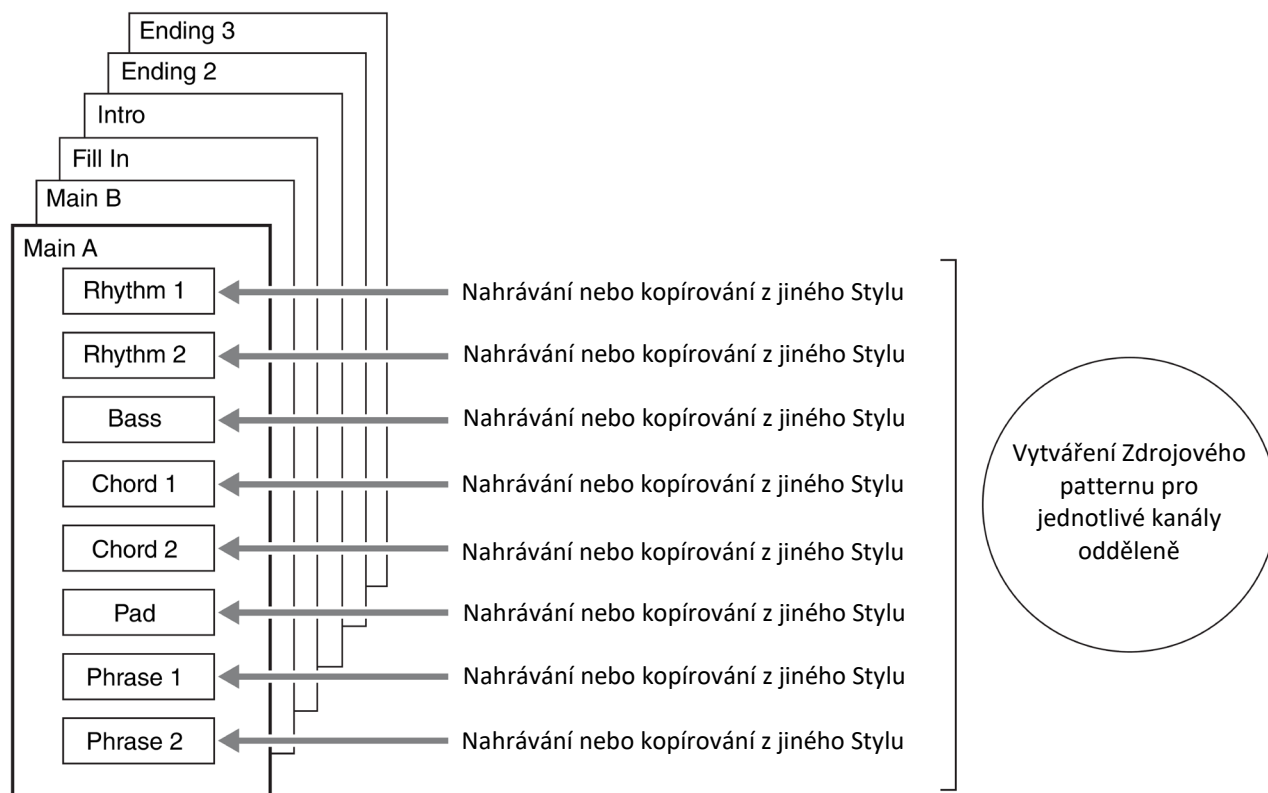
Poznámka: Tento parametr je aktivní, pouze když je Chord Detection Area nastaven na Upper

Vytváření/editace stylů (Style Creator) ⁰

Funkce Style Creator vám umožňuje vytvářet vaše originální Styly nahráním rytmických patternů na klaviaturu a použitím již nahraných dat Styly. Vyberte Styl, který je co nejvíce podobný tomu, který chcete vytvořit, pak nahrajte rytmické patterny, basovou linku, akordický doprovod nebo fráze (označované jako Source Pattern – zdrojový pattern) pro jednotlivé kanály všech sekcí Styly.

▪ Struktura dat Styly – Source Patterns (Zdrojové patterny)

Styl je tvořen z různých sekcí (Intro, Main, Ending atd.), každá sekce se skládá z osmi oddělených kanálů, a každý z nich je označován jako Source Pattern – Zdrojový pattern). S funkcí Style Creator můžete vytvořit nahráním jednotlivých zdrojových patternů pro každý kanál, nebo importováním dat z již existujícího stylu.



Základní postup

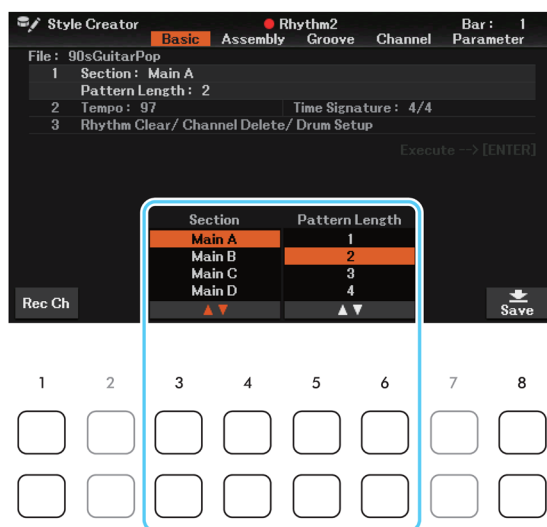
1. Zvolte požadovaný styl, který použijete jako základ pro nový styl.
2. Vyvolejte displej Style Creator.
[MENU] → Tlačítka kurzoru [▲][▼][◀][▶] Style Creator, [ENTER]
3. Stiskněte jedno z tlačítek [5▲▼]/[6▲▼] (Current Style) pro editaci aktuálního Styly nebo jedno z tlačítek [7▲▼]/[8▲▼] (New Style) pro vytvoření nového Styly.
Když je stisknuto jedno z tlačítek [7▲▼]/[8▲▼], pak je pro nahrávání automaticky vytvořen nový Styl s názvem „NewStyle“.
4. Ze stránky Basic zvolte Sekci.
(Pokud je zobrazen displej Rec Channel v dolní polovině displeje, stiskněte tlačítko [EXIT]). Použijte tlačítko [▲] pro výběr 1 Section, pak použijte tlačítka [3▲▼]/[4▲▼] (Section) pro výběr sekce.

Poznámka: Fill In A–D, Intro 1–4 a Ending 1–4 lze vybrat pouze na displeji, protože na panelu nejsou dostupné.

Pokud je to nutné, proveďte následující operace:

- Pro aktuální sekci, zvolte délku patternu pomocí tlačítek [5 ▲ ▼]/[6 ▲ ▼] (Pattern Length). Po výběru, stiskněte tlačítko [ENTER] pro zadání této určené délky.
- Pro celý aktuální styl, použijte tlačítka kurzoru [▲][▼] pro výběr **2 Tempo/Time Signature**, pak nastavte tempo pomocí tlačítek [3 ▲ ▼]/[4 ▲ ▼] a takt (Beat) pomocí tlačítek [5 ▲ ▼]/[6 ▲ ▼].

Poznámka: Změna taktu (Beat) vymaže data ze všech sekcí, a budete muset vytvořit Styl zcela od začátku.



5. Vytvořte Zdrojový pattern pro jednotlivé kanály.

- **Nahrávání v reálném čase na stránce Basic (strana 28)**
Umožňuje nahrát Styl jednoduše hrou na keyboard.
- **Skládání Stylu na stránce Assembly (strana 32)**
Umožňuje kopírovat různé patterny z jiného přednastaveného Stylu, nebo Stylů, které jste vytvořili.

6. Editujte již vytvořená data kanálu.

- **Editování dat kanálu na stránkách Groove (strana 34), Channel (strana 36)**
Umožňuje editovat rytmický feeling, kvantizaci a rychlost atd.
- **Editování parametrů SFF na stránce Parameter (strana 37)**
Umožňuje editovat parametry týkající se SFF Stylu již nahraných kanálů.
- **Editování rytmického partu na stránce Basic pomocí funkce Drum Setup (strana 41)**
Umožňuje editovat rytmický part Stylu, například změnou zvuku jednotlivých nástrojů.

7. Podle potřeby opakujte kroky 4-6.

8. Stiskněte jedno z tlačítek [8 ▲ ▼] (Save) na kterékoliv stránce 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

Na stránce **Basic** vytvořte vlastní Styl postupným nahráním všech jednotlivých kanálů 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)**

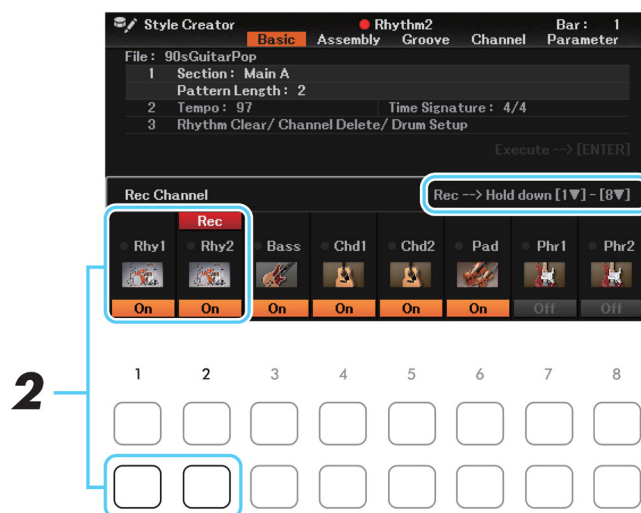
Touto metodou nahráváte data do kanálu, který již data obsahuje bez jejich smazání. Při nahrávání stylu, nejsou data již nahraná vymazávána s výjimkou použití funkcí **Rhythm Clear** (strana 29) a Delete (strany 29, 31). Například, pokud jste začali s nahráváním 2 taktové hlavní sekce, jsou dva takty mnohokrát opakovány. Tóny, které jste nahraly, 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 (Overdubing) použito pouze pro rytmické kanály. U ostatních kanálů (kromě rytmického) musíte předem vymazat data.

▪ Nahrávání rytmických kanálů 1-2

Níže uvedený postup je aplikován v kroku 5 základního postupu na straně 27.

1. Na stránce Basic, použijte tlačítka [1 ▲ ▼] (Rec Ch) pro vyvolání okna Rec Channel v dolní polovině displeje.



2. Podržte tlačítka [1 ▼] (Rhy1) nebo [2 ▼] (Rhy2) pro výběr požadovaného kanálu jeho cílového pro nahrávání.

Rytmický kanál můžete zvolit jako cíl pro nahrávání bez ohledu na to, zda již data obsahuje nebo ne. Pokud již jsou v kanálu data nahrána, můžete nahráním další data přidat.

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

Stiskněte tlačítka [1 ▲] nebo [2 ▲] (zvolený kanál) pro vyvolání displeje Voice Selection a pak požadovaný Rejstřík vyberte – v tomto případě bicí sadu, protože vytváříme rytmus. Po výběru stiskněte tlačítka [EXIT] pro návrat do displeje Style Creator. Se zvoleným Rejstříkem cvičte rytmický pattern, který budete nahrávat.

- **Rejstříky dostupné pro nahrávání**

Pro Rhy1 kanál lze použít všechny Rejstříky.

Pro Rhy2 kanál lze použít pouze Rejstříky bicí/SFX sady.

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

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

Při přehrávání nahraných dat použijte tlačítka [1 ▼]-[8 ▼] pro zapnutí nebo vypnutí jednotlivých kanálů. Pokud je to třeba, můžete vymazat data kanálu. Použijte tlačítka kurzoru [▲][▼] pro výběr **3 Rhythm Clear/Channel Delete/Drum Setup**, pak stiskněte jedno z tlačítek [4 ▲ ▼]/[5 ▲ ▼] (Channel Delete) pro vyvolání displeje ovládání. V okně Channel Delete stiskněte tlačítka [1 ▲]-[8 ▲] odpovídající požadovanému kanálu ke smazání, pak stiskněte tlačítko [ENTER] pro provedení smazání dat z kanálu. Pro zavření okna Channel Delete stiskněte tlačítko [EXIT].

5. 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.

Loop 1st round

Loop 2nd round

Loop 3rd round

Vymazání chybně zahráných tónů (Rhythm Clear)

Pokud uděláte při nahrávání chybu, můžete určité tóny vymazat. Použijte tlačítka kurzoru [▲][▼] pro výběr **3 Rhythm Clear/Channel Delete/Drum Setup**. Zatímco držíte stisknuté jedno z tlačítek [2 ▲ ▼]/[3 ▲ ▼] (Rhythm Clear), a stiskněte odpovídající klávesu na klaviatuře.

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

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

7. Stiskněte odpovídající tlačítko [1 ▼] (Rhy1) nebo [2 ▼] (Rhy2) v okně Rec Channel pro vypnutí nahrávání.

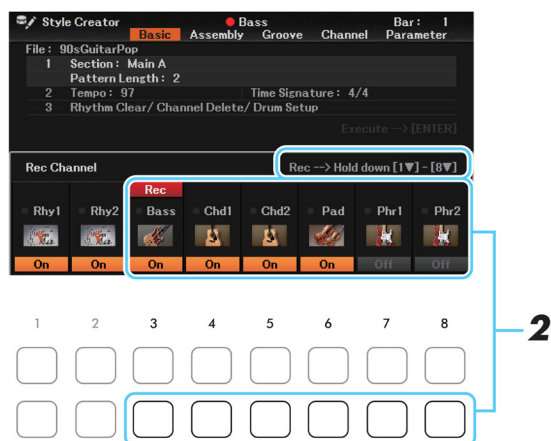
Pokud není zobrazeno okno Rec Channel, stiskněte tlačítko [1 ▲ ▼] (Rec Ch).

Upozornění

Pokud nastavení neuložíte a změníte Styl nebo nástroj vypnete, provedená nastavení budou ztracena (krok 8, strana 27).

- **Nahrávání kanálů Bass, Chord 1-2, Pad a Phrase 1-2**
Níže uvedený postup je aplikován v kroku 5 základního postupu na straně 27.

- 1. Na stránce Basic, zatímco držíte tlačítko [1▲▼] (Rec Ch) pro zobrazení okna Rec Channel v dolní polovině displeje.**



- 2. Podržte jedno z tlačítek [3▼] - [8▼] (Bass-Phr2) pro výběr požadovaného kanálu jako cíle pro nahrávání.**
Pokud je zvolen přednastavený Styl, objeví se zpráva žádající potvrzení, zda chcete vymazat nahraná data existujícího kanálu. Stiskněte tlačítko [7▲▼] (OK) pro vymazání dat a nastavení zvoleného kanálu jako cílového pro nahrávání. Uvědomte si, že jiná data než data rytmického kanálu nelze overdubovat.
- 3. Pokud je to třeba, zvolte Rejstřík a procvičte si basovou linku, akordický doprovod nebo frázi, které budete nahrávat.**

Stiskněte tlačítko [3▲]-[8▲] (zvolený kanál) pro vyvolání displeje pro výběr Rejstříku a pak požadovaný Rejstřík vyberte. Po výběru stiskněte tlačítko [EXIT] pro návrat do předchozího displeje. Se zvoleným Rejstříkem cvičte frázi nebo akordický doprovod, které budete nahrávat.

- **Rejstříky dostupné pro nahrávání**
Lze použít všechny Rejstříky, kromě varhanních Rejstříků a Rejstříků bicí/SFX sady.
- **Nahrávání fráze v C Maj7, které zahraje odpovídající tóny, když se změní akord během hry.**

Pravidla pro nahrávání sekcí Main nebo Fill

S původním výchozím nastavením je zdrojový základní akord (strana 38) 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. Detaily níže.

- Používejte pouze škály CMaj7 při nahrávání BASS (basových) a PHRASE (frázových) kanálů (tzn. C, D, E, G, A a B)
- Používejte pouze akordické tóny pro nahrávání CHORD (akordických) a PAD kanálů (tzn. C, E, G a B)



C = akordické tóny
C, R = doporučené tóny

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

Pravidla pro nahrávání sekcí Intro nebo Ending

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

- Při nahrávání Intro sekce se ujistěte, že fráze vede do škály CMaj7.
- Při nahrávání Ending sekce se ujistěte, že fráze začíná 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. Použijte tlačítka TAB [◀][▶] pro vyvolání stránky **Parameter**, a zadejte Source Root a Chord. 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 38.

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

Při přehrávání nahraných dat použijte tlačítka [1▼]-[8▼] pro vypnutí jednotlivých kanálů.

Pokud je to třeba, můžete vymazat data kanálu. Použijte tlačítka kurzoru [▲][▼] pro výběr **3 Rhythm Clear/Channel Delete/Drum Setup**, pak stiskněte jedno z tlačítek [4▲▼]/[5▲▼] (Channel Delete) pro vyvolání displeje ovládání. V okně **Channel Delete** stiskněte tlačítko [1▲]-[8▲] odpovídající požadovanému kanálu ke smazání, pak stiskněte tlačítko [ENTER] pro provedení smazání dat z kanálu. Pro zavření okna **Channel Delete** stiskněte tlačítko [EXIT].

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

6. 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) Použijte tlačítka TAB [◀][▶] pro vyvolání stránky **Parameter**.
- 2) Stiskněte tlačítko [1▲▼] (Rec Ch) pro vyvolání okna **Rec Channel**, pak použijte tlačítka [1▼]-[8▼] pro vypnutí požadovaného kanálu.
- 3) Stiskněte tlačítko [EXIT] pro zavření okna **Rec Channel**.
- 4) Stiskněte tlačítko **STYLE CONTROL [START/STOP]** pro spuštění přehrávání.
- 5) Na stránce **Parameter**, nastavte **Play Root** a **chord** na požadovaný typ akordu a základní tón.

Výše uvedená operace umožňuje poslouchat, jak zdrojový pattern zní při změně akordů během normální hry.

7. Stiskněte odpovídající tlačítko [3▼]-[8▼] (Bass-Phr2) pro zavření okna Rec Channel a vypnutí nahrávání.

Pokud není zobrazeno okno Rec Channel, stiskněte tlačítko [1▲▼] (Rec Ch).

Upozornění

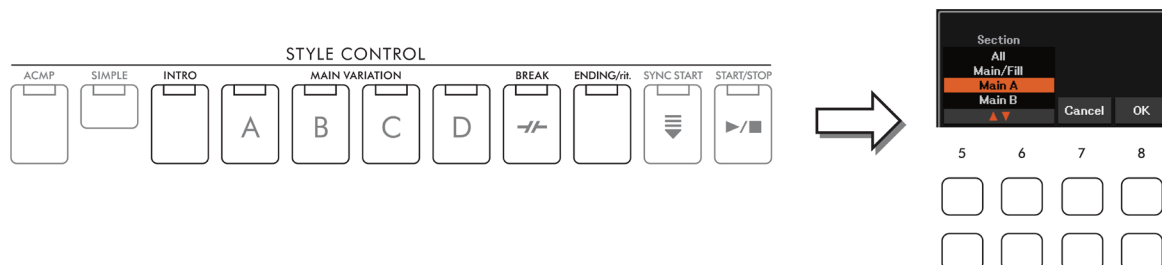
Pokud nastavení neuložíte a změníte Styl nebo nástroj vypnete, provedená nastavení budou ztracena (krok 8, strana 27).

Přiřazení Zdrojových patternů jednotlivým kanálům (Assembly)

Pokyny uvedené níže navazují na krok 5 Základního postupu na straně 27. Stránka Assembly umožní kopírovat data kanálu jako Zdrojového patternu z jiného Stylu do aktuálně editovaného Stylu. Použijte tuto funkci, pokud najdete oblíbený rytmický pattern, basovou linku, akordický doprovod nebo frázi v jiném Stylu.

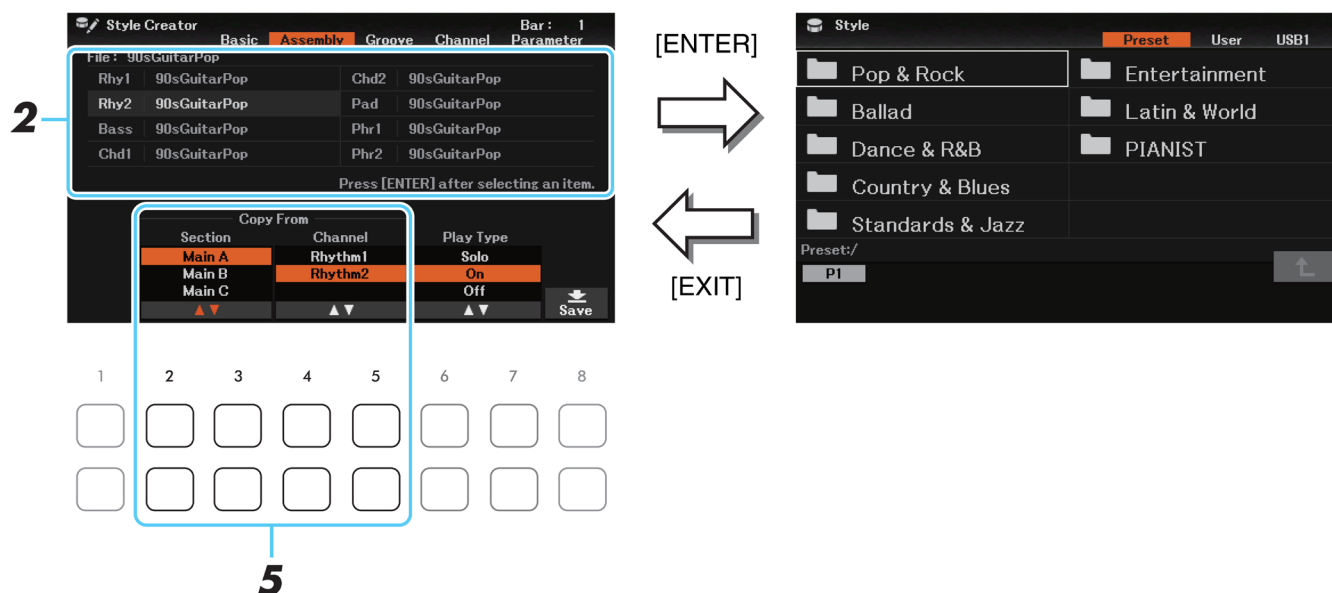
1. Na stránce Assembly, pokud je to třeba vyberte požadovanou sekci pro editování.

I když jste na stránce **Basic** zvolili sekci pro editování, zde ji můžete změnit. Vyvolejte okno **Section** stiskem jedno požadovaného tlačítka sekcí, pak použijte tlačítka [5▲▼]/[6▲▼] (Section) pro výběr požadované sekce. Potvrzení provedte stiskem tlačítka [8▲] (OK).



Poznámka: Sekce Fill-in A-D, Intro1-4 a Ending1-4 nelze zvolit z panelu, ale pouze z displeje.

2. Zvolte požadovaný kanál pro nahrazení pomocí tlačítek kurzorů [▲][▼][◀][▶].



3. Stiskněte tlačítko [ENTER] pro vyvolání displeje Style Selection.

4. Vyberte požadovaný Styl, pak stiskněte tlačítko [EXIT] pro návrat do předchozího displeje.

5. Vyberte požadovanou sekci a kanál zvoleného Stylu použitím tlačítek [2▲▼]/[3▲▼] (Section) a [4▲▼]/[5▲▼] (Channel).

6. Pomocí tlačítka STYLE CONTROL [START/STOP] potvrďte nově přiřazený Zdrojový pattern.

Nastavení typu přehrávání Stylu během jeho sestavování

Během sestavování Stylu ho můžete přehrávat a také volit přehrávané kanály. Na stránce **Assembly** použijte tlačítka [6 ▲ ▼]/[7 ▲ ▼] (**Play Type**) pro výběr metody přehrávání.

- **Solo:** Ztlumí všechno kromě zvoleného kanálu v displeji **Assembly**. Kterékoliv kanály nastavené na REC v displeji **Rec Channel** na stránce **Basic** jsou simultánně přehrávány.
- **On:** Přehrává zvolený kanál v displeji **Assembly**. Kterékoliv kanály nastavené na jiné nastavení, než Off v displeji **Rec Channel** na stránce **Basic** jsou simultánně přehrávány.
- **Off:** Ztlumí zvolený kanál v displeji **Assembly**.

7. Pokud je to třeba, opakujte kroky 2-6 pro další kanál.

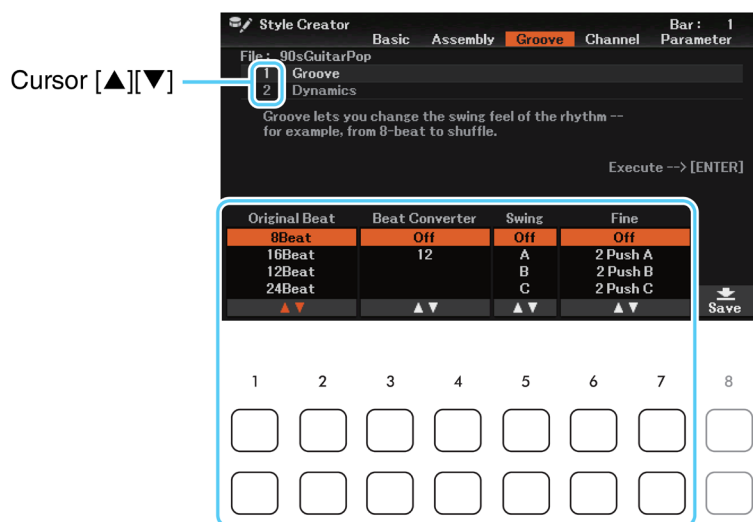
Upozornění

Pokud nastavení neuložíte a změníte Styl nebo nástroj vypnete, provedená nastavení budou ztracena (krok 8, strana 27).

Změna rytmického feelingu (Groove)

Pokyny uvedené níže navazují na krok 6 Základního postupu na straně 27. Na stránce **Groove**, změnou časování všech tónů a rychlostí, můžete změnit rytmický feeling každého kanálu aktuální sekce zvolené na stránce **Basic** nebo pomocí panelových tlačítek.

1. Na stránce **GROOVE** použijte kurzorů [A]/[B] pro výběr menu editace, poté změňte nastavení pomocí tlačítek [1▲▼] - [8▲▼].



1 Groove

Můžete dodat vaší hře švih, nebo změnit feeling provedením jemných posunů v timingu Stylu. Tyto změny jsou aplikovány na všechny kanály sekce zvolené na stránce **Basic**.

[1▲▼]/ [2▲▼]	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.
[3▲▼]/ [4▲▼]	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.
[5▲▼]	Swing	Vytváří feeling „swing“ posunutím časování taktů podkladu v závislosti na parametru Original Beat . Pokud je Original Beat nastaven na 8 Beat , parametr swing posune selektivně doby 2, 4, 6 a 8 každého taktu. Nastavení „A“ až „E“ produkují různé efekty Swing, nastavení „A“ velmi jemný, zatímco „E“ velmi zřetelný.
[6▲▼]/ [7▲▼]	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.

2 Dynamics

Provádí změny hlasitosti (důrazu) určitých tónů v přehrávaném stylu. Tyto změny jsou aplikovány na všechny kanály nebo na vybrané kanály sekce zvolené na stránce **Basic**.

[2▲▼]	Channel	Určuje, na který kanál (part) bude efekt aplikován. Zvolený kanál je zobrazen v levém horním rohu displeje.
[3▲▼]/ [4▲▼]	Accent Type	Určuje typ aplikovaného efektu, jinými slovy, které tóny v partu jsou zdůrazněny nastaveními Dynamics.
[5▲▼]	Strength	Určuje, jak silně bude zvolený efekt Accent Type aplikován. Čím vyšší hodnota, tím silnější efekt.
[6▲▼]	Expand/Comp.	Rozšiřuje nebo zužuje rozsah hodnot hlasitosti. Hodnoty přesahující 100% jej rozšiřují, a obráceně.
[7▲▼]	Boost/Cut	Zvětšuje nebo zmenšuje hodnoty hlasitosti ve vybrané sekci nebo kanálu. Hodnoty přesahující 100% hlasitost zvyšují, a obráceně.

2. Stiskněte tlačítko [ENTER] pro zadání editací pro jednotlivé displeje.

Hodnoty, které jsou zobrazeny v parametrech **Strength**, **Expand/Comp.** a **Boost/Cut** jsou vyjádřeny jako procentuální změna oproti poslední hodnotě.

Po provedení nastavení se toto tlačítko změní na „**Undo** → [ENTER]“, které vám stiskem tlačítka [ENTER] umožní obnovit výchozí nastavení, pokud nejste s provedeným nastavením spokojeni. Tato operace má pouze jednu úroveň, můžete se tedy vrátit pouze o jeden krok zpět.

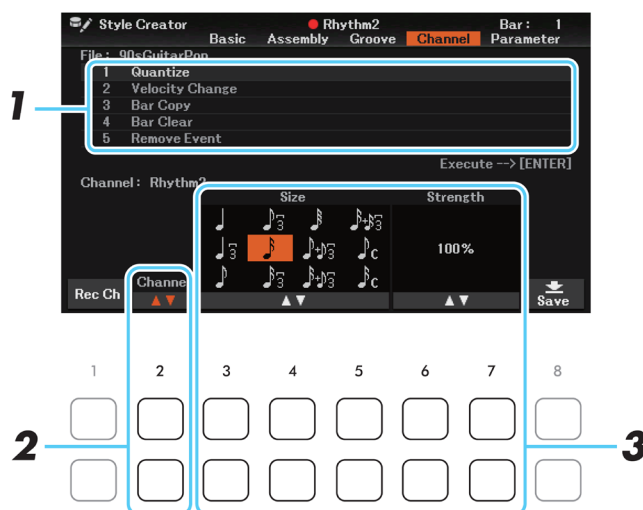
Upozornění

Pokud nastavení neuložíte a změníte Styl nebo nástroj vypnete, provedená nastavení budou ztracena (krok 8, strana 27).

Editování dat jednotlivých kanálů (Channel)



Pokyny uvedené níže navazují na krok 6 Základního postupu na straně 27. Na stránce **Channel**, můžete editovat nahraná data každého kanálu sekce aktuálně zvolené na straně **Basic** nebo pomocí panelových tlačítek.

1. Na stránce CHANNEL použijte tlačítka kurzoru [▲][▼] pro volbu editačního menu.



1 Quantize

Stejně jako u Song Creatoru (strana 56) s výjimkou dalších dvou parametrů uvedených níže.

-  Osminky s efektem swing
-  Šestnáctinky s efektem swing

2 Velocity Change

Zvětšuje nebo snižuje hodnoty hlasitosti všech tónů ve vybraném kanálu. V závislosti na procentech zde nastavených.

3 Bar Copy

Tato funkce umožňuje kopírovat data taktu nebo skupiny taktů do jiného umístění uvnitř zvoleného kanálu.

[4▲▼]	Top	Určuje první (Top) a poslední (Last) takt ve zvolené oblasti ke kopírování.
[5▲▼]	Last	
[6▲▼]	Dest.	Určuje první takt oblasti určené pro vložení.

4 Bar Clear

Tato funkce vymaže všechna data ze zvolené oblasti taktů ve zvoleném kanálu.

5 Remove Event

Tato funkce umožňuje odstranit určité zvolené události ze zvoleného kanálu.

2. Použijte tlačítka [2▲▼] (Channel) pro zvolení kanálu k editaci.

Zvolený kanál je zobrazen v levém horním rohu displeje.

3. Použijte tlačítka [3▲▼]-[7▲▼] pro editaci dat.

4. Stiskněte tlačítko [ENTER] pro okamžité zadání editace pro jednotlivé displeje.

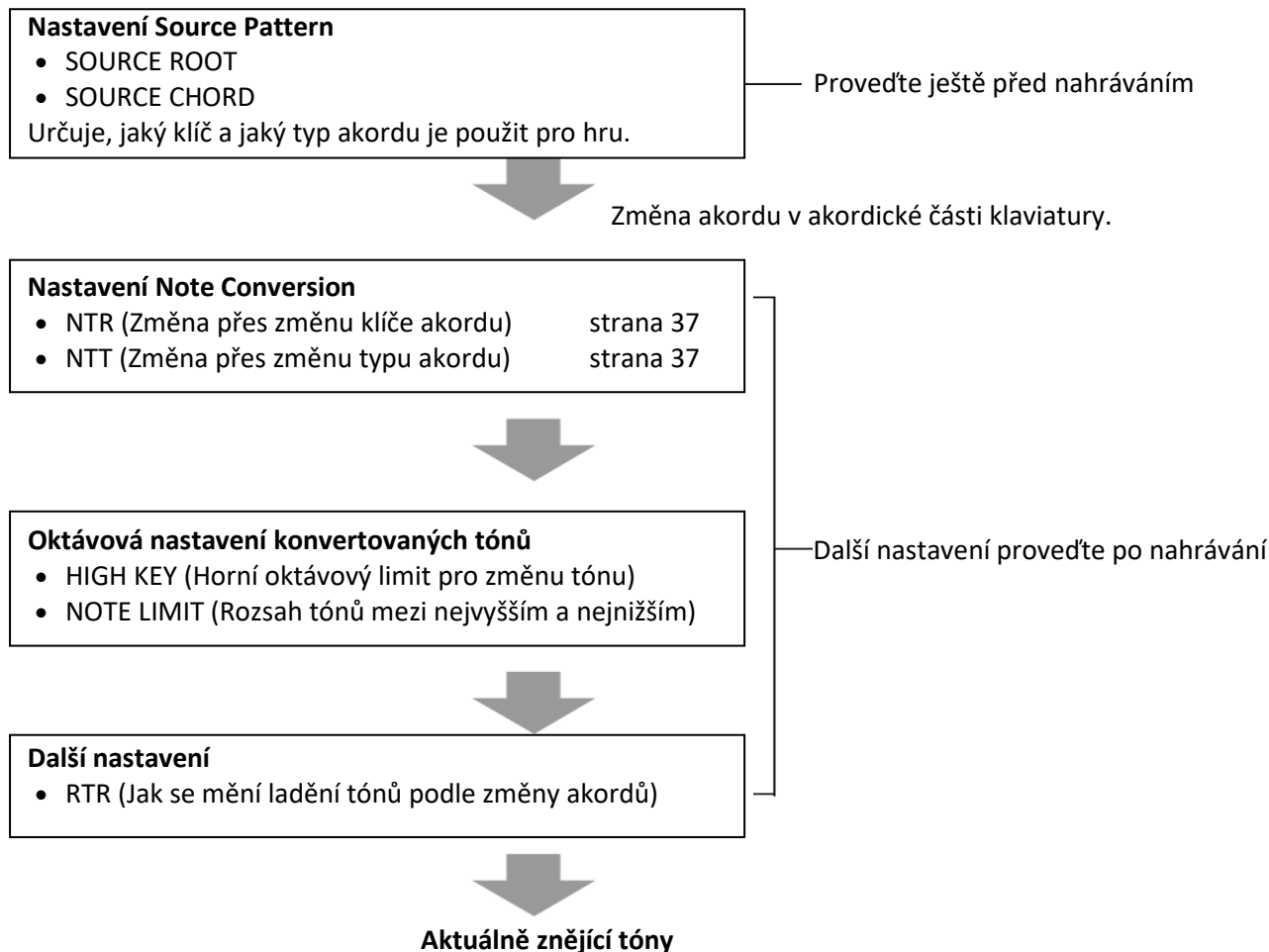
Po provedení nastavení se toto tlačítko změní na „Undo → [ENTER]“, které vám stiskem tlačítka [ENTER] umožní obnovit výchozí nastavení, pokud nejste s provedeným nastavením spokojeni. Tato operace má pouze jednu úroveň, můžete se tedy vrátit pouze o jeden krok zpět.

Upozornění

Pokud nastavení neuložíte a změníte Styl nebo nástroj vypnete, provedená nastavení budou ztracena (krok 7, strana 31).

Provádění nastavení založených na formátu souboru Styly (Parameter)

Pokyny uvedené níže navazují na krok 6 Základního postupu na straně 27. 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.

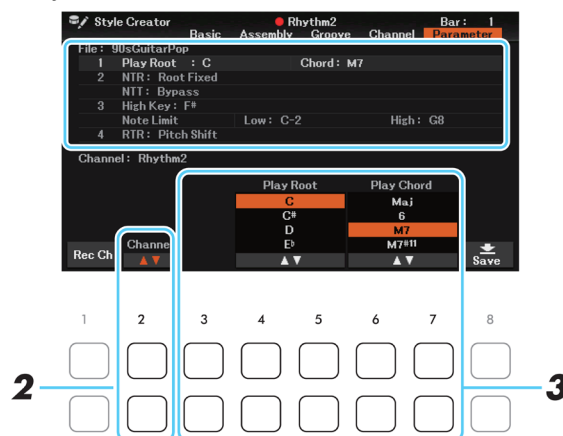


Výše zobrazené parametry lze nastavit na straně **Parameter**.

Poznámka: Parametry, které zde lze nastavit, jsou kompatibilní s SFF GE formátem. Proto je Styly vytvořené na tomto nástroji možné přehrávat pouze na nástrojích kompatibilních s SFF GE.

1. Na stránce **PARAMETER** použijte tlačítka **[A]/[B]** pro volbu editačního menu.

Detaily o editačním menu najdete na straně 42.



2. Použijte tlačítka [2▲▼] (Channel) pro zvolení kanálu k editaci.

Zvolený kanál je zobrazen v levém horním rohu displeje.

3. Použijte tlačítka [3▲▼] - [7▲▼] pro editaci dat

Detaily o editovatelných parametrech viz níže.

Upozornění

Pokud nastavení neuložíte a změníte Styl nebo nástroj vypnete, provedená nastavení budou ztracena (krok 8, strana 27).

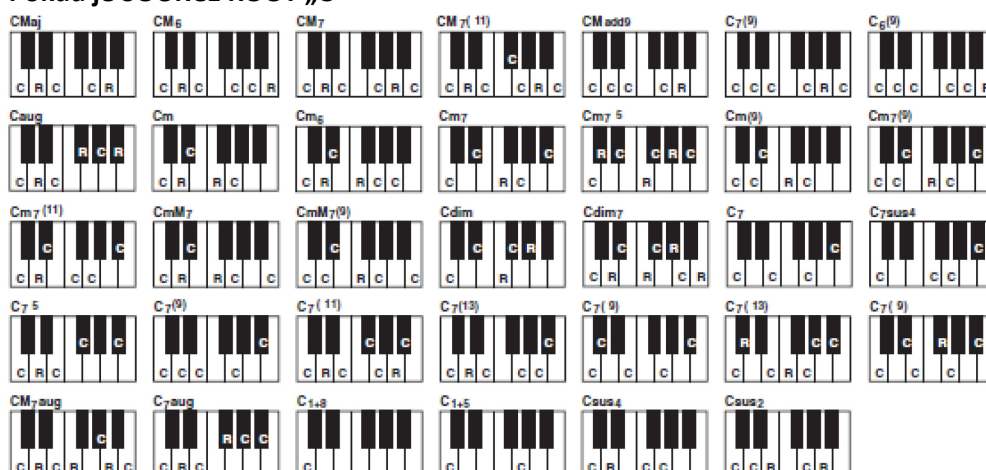
1 Source Root/Chord (Play Root/Chord)

Důležité

Tyto parametry byste měli nastavit před nahráváním. Když změníte nastavení až po nahrávání, odpovídající změny tónů nelze provést, i když zadáte různé typy.

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 změníte z CM7 na jiný, změní se také tóny akordu a doporučené tóny v závislosti na nově zvoleném typu akordu. Detaily viz níže.

Pokud je SOURCE ROOT „C“



C= tóny akordu, CR= doporučené tóny

Poznámka: Když jsou parametry zvoleného kanálu nastaveny na NTR: Fixed, NTT: Bypass a Bass: Off, jsou parametry změněny na Play Root namísto Source Root. V tomto případě můžete slyšet výsledný zvuk, když změníte Chord Root/Type během přehrávání.

Poznámka: Tato nastavení neplatí, když je NTR nastaveno na Gtr.

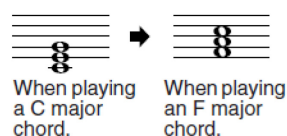
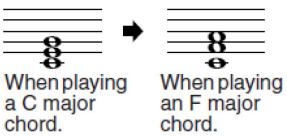
2 NTR/NTT

Tato nastavení určují, jak jsou originální tóny zdrojového patternu konvertovány v reakci na změnu akordu během normální hry.

[3▲▼]	NTR (Note Transposition Rule)	Určuje relativní pozici základního tónu a akordu, když je konvertován ze zdrojového patternu v reakci na změnu akordu. Viz seznam níže.
[4▲▼]/ [6▲▼]	NTT (Note Transposition Table)	Nastavuje transpoziční tabulku pro zdrojový pattern. Viz seznam níže.
[7▲▼]	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 Gtr a tento parametr nastaven na On, pak pouze tón, který je přiřazen k base bude přehráván basovým základním tónem.

Poznámka: Protože rytmické kanály by neměly být ovlivněny změnou akordů, ujistěte se, že jsou parametry nastaveny takto: NTR: Fixed, NTT: Bypass, a Bass: Off. V tomto případě je Source Root změněno na Play Root.

NTR (Note Transposition Rule)

Trans	Pokud je transponován základní tón, rozdíl v ladění mezi jednotlivými tóny je zachován. Například, tóny C3, E3 a G3 v C, jsou změněny na F3, A3 a C4 v F. Toto nastavení použijte pro kanály s melodií.	 <p>When playing a C major chord.</p> <p>When playing an F major chord.</p>
Fixed	Tón je ponechán co nejlíže původnímu rozsahu tónu. Například tóny C3, E3 a G3 v C se změni na C3, F3 a A3 v F. Toto nastavení použijte pro kanály s akordy.	 <p>When playing a C major chord.</p> <p>When playing an F major chord.</p>
Gtr	Slouží exklusivně pro transpozici kytarového doprovodu. Tóny jsou transponovány na přibližné akordy zahráné přirozeným prstokladem.	

NTT (Note Transposition Table)

Když je **NTR** nastaven na **Trans** nebo **Fixed**.

Bypass	Pokud je NTR nastaveno na ROOT FIXED, použitá tabulka transpozic neprovádí žádnou konverzi tónů. Pokud je NTR nastaveno na ROOT TRANS, použitá tabulka transpozic provádí pouze konverzi základních tónů.
Melody	Vhodné pro transpozici melodických linek. Použijte ji pro melodické kanály jako, jsou Phrase 1 a 2.
Chord	Vhodné pro transpozici akordů. 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.

Pokud je **NTR** nastaven na **Gtr**

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.

3 HIGH KEY/NOTE LIMIT

Tato nastavení upravují oktávu tónů konvertovaných z originálních přes NTR a NTT.

[4 ▲ ▼]/ [5 ▲ ▼]	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 Trans (strana 38). Příklad – pokud nejvyšší 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>
[6 ▲ ▼]	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. Aktuálně znějící tóny jsou automaticky posunuty do nastaveného rozsahu.</p> <p>Příklad – pokud nejnižší 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>
[7 ▲ ▼]	Note Limit High	

4 RTR (Retrigger Rule)

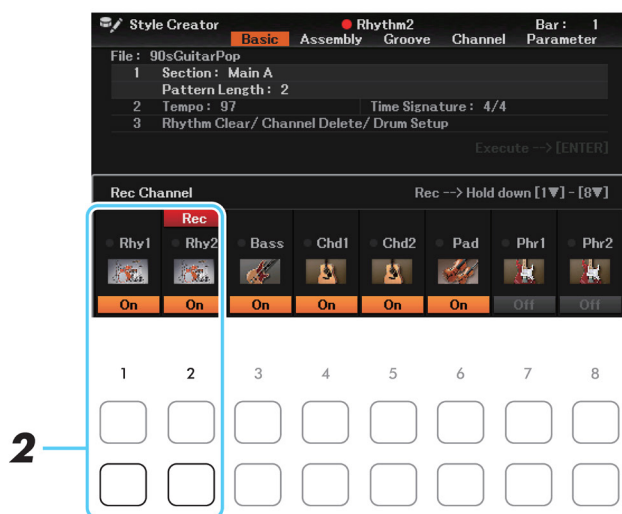
Tato nastavení určují, zda tóny přestanou znít nebo ne a jak změní ladění v závislosti na změně akordu. Použijte tlačítka [4 ▲ ▼]-[7 ▲ ▼] (**RTR**) pro výběr jednoho z následujících typů.

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.

Editování rytmického partu Stylu (Drum Setup)

Postup níže navazuje na krok 6 základního postupu na straně 27. Funkce Drum Setup umožňuje editovat rytmický part aktuálního Stylu, jako změna bicích nástrojů a různá další nastavení.

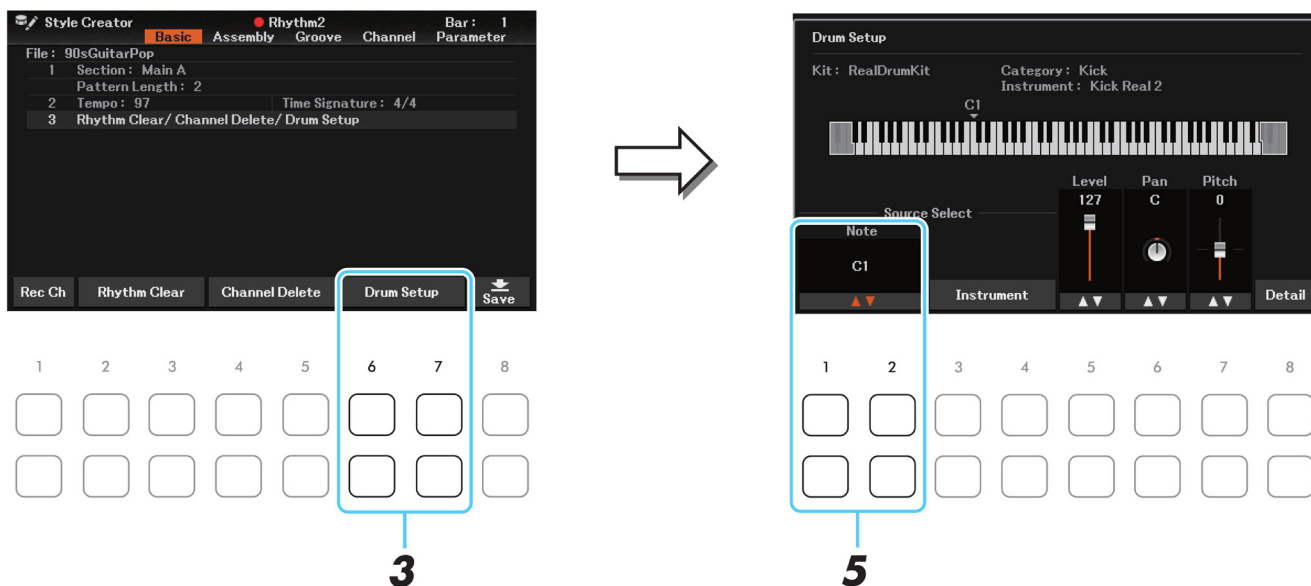
1. Na stránce Basic použijte tlačítko [1▲▼] (Rec Ch) pro vyvolání okna Rec Channel v dolní polovině displeje.



2. Podržte tlačítko [1▼] (Rhy1) nebo [2▼] (Rhy2) pro výběr požadovaného kanálu pro editaci.

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.

3. Použijte tlačítka kurzoru [▲][▼] pro výběr 3 *Rhythm Clear/Channel Delete/Drum Setup*, pak použijte tlačítka [6▲▼]/[7▲▼] (Drum Setup) pro vyvolání okna *Drum Setup*.



4. Pokud je to nutné, stiskněte tlačítko STYLE CONTROL [START/STOP] pro spuštění přehrávání rytmického partu.

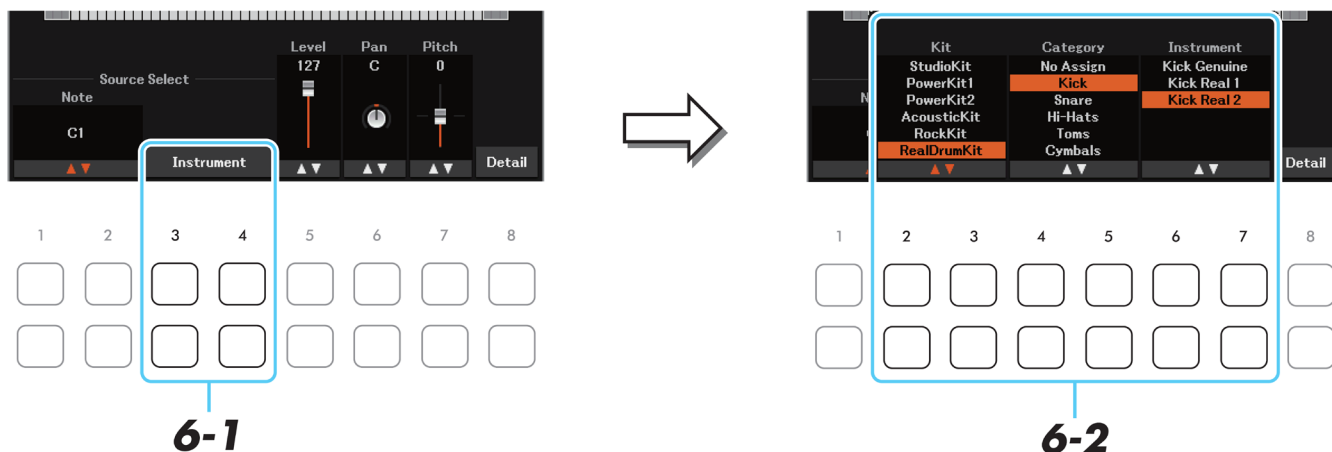
Zahrané zvuky jsou zobrazeny na displeji, což umožňuje kontrolovat editované tóny.

5. Použijte tlačítka [1▲▼]/[2▲▼] (Note) pro zvolení tónu pro editaci.

Poznámka: Tón můžete také zvolit pomocí klaviatury.

6. Zvolte požadovaný nástroj, který budete používat.

6-1 Použijte tlačítka [3 ▲ ▼]/[4 ▲ ▼] (*Instrument*) pro vyvolání okna pro výběr nástroje.



6-2 Použijte tlačítka [2 ▲ ▼]-[7 ▲ ▼] pro postupný výběr bicí sady, kategorie a nástroje.

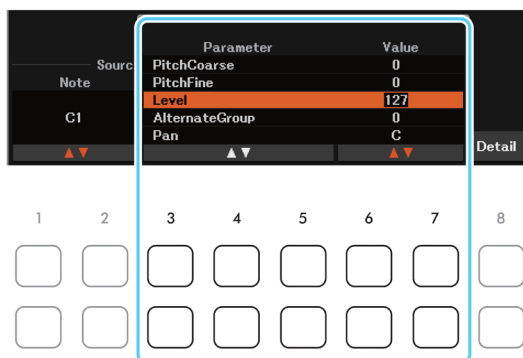
6-3 Stiskněte tlačítko [EXIT] pro zavření okna.

7. Pokud je to nutné, nastavte hlasitost, pan nebo ladění pomocí tlačítek [5 ▲ ▼]-[7 ▲ ▼].

8. Pokud je to nutné, pro veďte detailní nastavení.

8-1 Stiskněte tlačítko [8 ▲ ▼] (*Detail*) pro vyvolání okna s detailními nastaveními.

8-2 Použijte tlačítka [3 ▲ ▼]-[5 ▲ ▼] pro výběr parametru, pak použijte tlačítka [6 ▲ ▼]/[7 ▲ ▼] pro nastavení hodnoty.



Parametry s „*“ v seznamu níže indikují, že toto nastavení ovlivňuje nastavení v kroku 7.

Pitch Coarse*	Hrubé ladění nástroje v půltónových krocích.
Pitch Fine*	Jemné ladění v centech. Poznámka: V hudební terminologii „cent“ je 1/100 půltónu (100 centů odpovídá půltónu).
Level*	Nastavení hlasitosti.
Alternate Group	Určuje Alternativní skupinu (Alternate Group). Žádné nástroje ze stejné skupiny nemohou znít současně. Zahráním jakéhokoliv nástroje ze skupiny okamžitě zastaví přehrávání zvuku jiného nástroje ze stejné skupiny. Pokud je nastaveno na 0, nástroje mohou znít spolu.
Pan*	Určuje stereo pozici.
Reverb Send	Pro úpravu hloubky reverbu.
Chorus Send	Pro úpravu hloubky chorusu.

Variation Send	Pro úpravu hloubky efektu (DSP1). Pokud je parametr Connection nastaven na Insertion na displeji Mixer 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).
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.
Rcv Note Off	Určuje, zda zpráva note-off je přijata nebo ne.
Rcv Note On	Určuje, zda zpráva note-on je přijata nebo ne.
Filter Cutoff	Určuje frekvenci ořezání nebo efektivní rozsah frekvencí filtru. Vyšší nastavení produkuje jasnější zvuk.
Filter Resonance	Určuje zdůraznění frekvence ořezání (resonance), nastavené ve Filter Cutoff výše. Vyšší nastavení produkuje důraznější efekt.
EG Attack	Určuje, jak rychle zvuk dosáhne maximální úrovně po stisku klávesy. Vyšší nastavení produkuje rychlejší nástup.
EG Decay 1	Určuje, jak rychle zvuk dosáhne úrovně sustain (o něco menší než maximální úroveň). Vyšší nastavení produkuje rychlejší doznění.
EG Decay 2	Určuje, jak rychle zvuk dozní do ticha po uvolnění klávesy. Vyšší nastavení produkuje rychlejší doznění.

8-3 Stiskněte tlačítko [EXIT] pro zavření okna.

9. Stiskněte tlačítko [EXIT] pro zavření okna *Drum Setup* a návrat na stránku *Basic*.

Upozornění

Pokud nastavení neuložíte a změníte Styl nebo nástroj vypnete, provedená nastavení budou ztracena (krok 8, strana 27).

4

Skladby

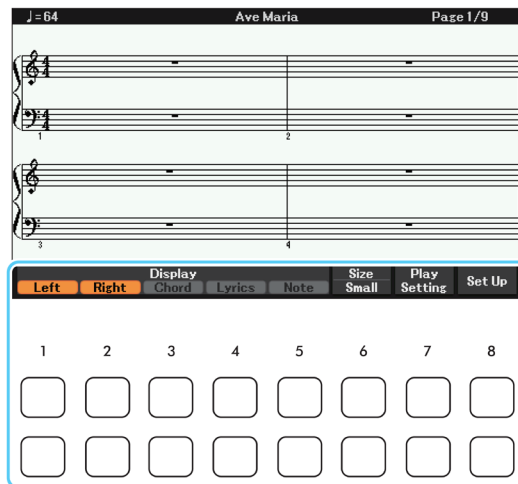
Obsah

Editace nastavení notace (Score)	strana 44
Editace nastavení displeje Lyrics/Text	strana 47
Použití funkce automatického doprovodu při přehrávání Skladby	strana 48
Parametry týkající se přehrávání Skladby (funkce Guide, nastavení Channel, nastavení Repeat atd.)	strana 49
<ul style="list-style-type: none"> Cvičení hry na klaviaturu a zpěvu pomocí funkce Guide 	strana 50
Vytváření/editace skladeb (Song Creator)	strana 52
<ul style="list-style-type: none"> Výběr dat pro nahrání na začátek Skladby 	strana 52
<ul style="list-style-type: none"> Punch In/Out přehrávání určitého úseku (strana Rec Mode) 	strana 53
<ul style="list-style-type: none"> Editace událostí kanálů u existujících dat Skladby (strana Channel) 	strana 55

Editace nastavení notace (Score)

Pro zobrazení notového zápisu zvolené Skladby stiskněte tlačítko [SCORE/LYRICS]. Můžete si upravit displej Score, podle vašich požadavků. Zde provedená nastavení jsou zachována i po vypnutí nástroje.

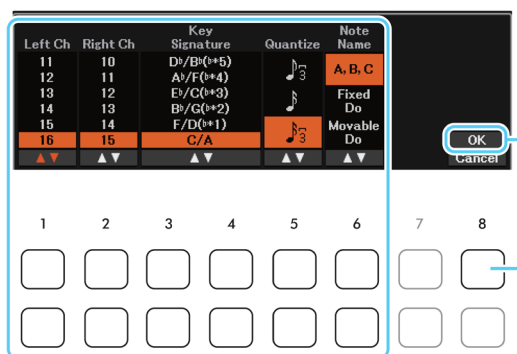
Poznámka: Provedená nastavení můžete nahrát jako část Skladby: [MENU] → Tlačítka kurzoru [▲][▼][◀][▶] Song Creator, [ENTER] → TAB [◀][▶] SETUP. Viz strana 52.



[1▲▼]	Left	Vypíná a zapíná zobrazení partu levé ruky. Pokud je tento parametr nedostupný (šedý), jděte do detailních nastavení displeje (strana 45) a nastavte Left Ch parametr na jiný než Auto . Nebo na stránce Setting na displeji Song Setting (strana 50) nastavte parametr Left pro Part Channel na kanál jiným než Off. Poznámka: Right a Left nelze vypnout současně.
[2▲▼]	Right	Vypíná a zapíná zobrazení partu pravé ruky. Poznámka: Right a Left nelze vypnout současně.
[3▲▼]	Chord	Vypíná a zapíná zobrazení akordů. Pokud Skladba neobsahuje akordy, nezobrazuje se.
[4▲▼]	Lyrics	Vypíná a zapíná zobrazení textu Skladby. Pokud Skladba neobsahuje text, nezobrazuje se. Pokud Skladba obsahuje pedálové značky, stisknutím tohoto tlačítka přepínáte mezi Pedal, Lyrics a vypnuto, a pedálové značky jsou zobrazeny namísto textu Skladby.

[5▲▼]	Note	Vypíná a zapíná zobrazení názvu tónu (ladění). Název tónu je zobrazen nalevo. Pokud je odstup mezi tóny příliš malý, může být přesunut nahoru nad tón. Pokud Skladba obsahuje prstové značky, stisknutím tohoto tlačítka je zobrazíte místo textu.
[6▲▼]	Size Small/Large	Nastavuje rozlišení (nebo přiblížení) notace.
[7▲▼]	Play Setting	Vypíná a zapíná přehrávání požadovaného partu. <ul style="list-style-type: none"> • Right ([6▲▼]): Vypíná a zapíná přehrávání partu pravé ruky, kterému můžete přiřadit požadovaný kanál v Part Channel na stránce Setting displeje Song Setting (strana 50). • Left ([5▲▼]): Vypíná a zapíná přehrávání partu levé ruky, kterému můžete přiřadit požadovaný kanál na stránce Setting displeje Song Setting (strana 50). • Extra ([4▲▼]): Vypíná a zapíná přehrávání všech kanálů, kromě těch, které jsou přiřazeny partům pravé a levé ruky (viz výše).
[8▲▼]	Set Up	Vyvolá detailní nastavení displeje. Viz níže.

Stiskněte tlačítko [8▲▼] (Set Up) na displeji Score pro zobrazení displeje detailních nastavení. Stiskněte tlačítko [1▲▼]-[6▲▼] pro nastavení typu zobrazení, poté stiskněte tlačítko [8▲] (OK).



[1▲▼]	Left Ch	Určuje, který MIDI kanál v datech Skladby je použit pro part levé a pravé ruky. Při zvolení jiné Skladby je nastaven vždy na Auto . <ul style="list-style-type: none"> • Auto: MIDI kanály partů levé a pravé ruky jsou přiřazeny automaticky. A nastavují stejný kanál, jako je nastaven ve [FUNCTION] → TAB [◀] MENU 1 → [H] SONG SETTING → TAB [◀] GUIDE/CHANNEL (strana 54). • 1–16: Přiřazuje určený MIDI kanál (1-16) pro jednotlivé party levé a pravé ruky. • Off (dostupné pouze pro Left Ch): Nepřiřazuje žádný kanál: zabraňuje zobrazení partu levé ruky.
[2▲▼]	Right Ch	
[3▲▼]/ [4▲▼]	Key Signature	To vám umožní změnit klíč uprostřed Skladby, v zastavené pozici. Toto menu je vhodné, pokud zvolená Skladba neobsahuje žádný klíč pro zobrazovaná data.
[5▲▼]	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.

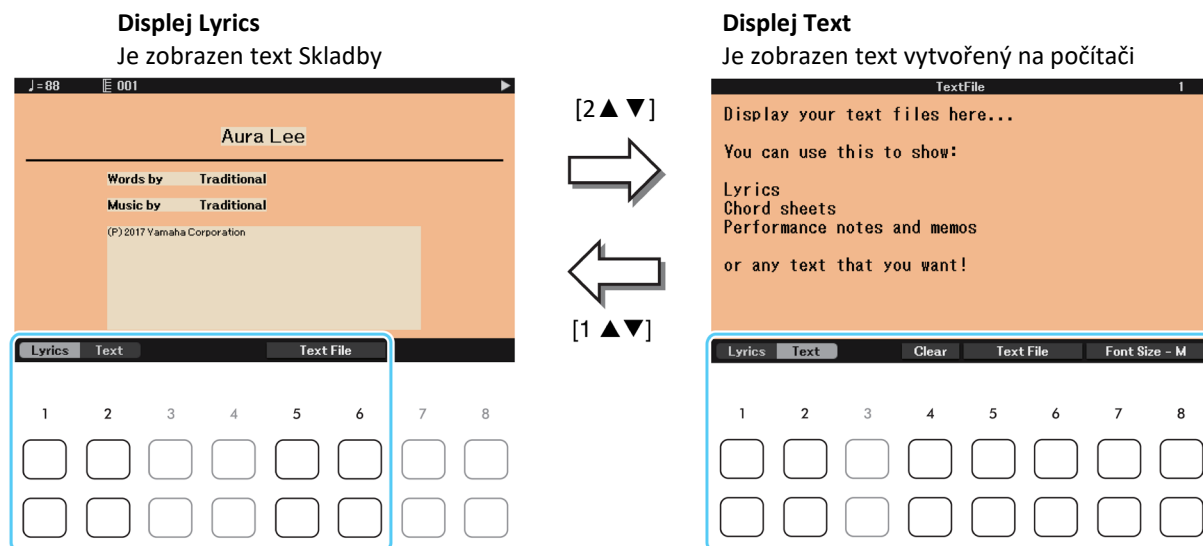
[6 ▲ ▼]	NOTE NAME	<p>Volí typ zobrazení názvu noty nalevo do noty mezi těmito třemi. Toto nastavení je dostupné, pokud je parametr NOTE ON/OFF nastaven na On.</p> <ul style="list-style-type: none"> • A, B, C: Názvy not jsou zobrazovány jako písmena (C, D, E, F, G, A, B). • Fixed Do: Názvy not jsou zobrazovány v cvičné zpěvní škále, s fixací C na DO. V nastavení 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 v cvičné zpěvní škále v závislosti na intervalech stupnice a jako takové jsou vztaženy ke klíči. Základní tóny jsou označeny jako Do. Například: v klíči D jsou tóny D, E, F#, G, A B, C# zobrazeny jako „Do, Re, Mi, Fa, Sol, La, Ti“ v nastavení English. Zobrazení závisí na zvoleném jazyku (strana 55).
---------	-----------	--

Editace nastavení displeje Lyrics/Text

Pro zobrazení notového zápisu zvolené Skladby stiskněte tlačítko [SCORE/LYRICS]. Pokud je zobrazen displej Score, stiskněte tlačítko znovu. Pokud chcete zobrazit text Skladby, předem ji zvolte. Pokud chcete zobrazit textový soubor vytvořený na počítači, předem připojte USB flash disk obsahující tento soubor (až 60 KB; přípona .txt). Můžete si změnit nastavení zobrazení podle vaší potřeby, například barvu pozadí atd.

Poznámka: Pokud je zobrazení textu nečitelné, změňte nastavení jazyka zobrazení: [MENU] → Tlačítka kurzoru [▲][▼][◀][▶] Song Setting, [ENTER] → TAB [▶] Setting → Tlačítko kurzoru [▼] 2 Lyrics Language (strana 50).

Poznámka: Řádkování není na displeji prováděno automaticky. Pokud není zobrazen text celý, protože je delší než displej, proveďte řádkování na počítači.



[1▲▼]	Lyrics	Přepíná displej pro zobrazení textu Skladby Lyrics (ve Skladbě) a zobrazení textu Text (vytvořeného na počítači – volený pomocí tlačítek [5▲▼]/[6▲▼]).
[2▲▼]	Text	
[4▲▼]	Clear (Pouze při zobrazení textového souboru)	Odstraní text z displeje. Samotná data textu nejsou odstraněna, ale není zvolen žádný textový soubor.
[5▲▼]/ [6▲▼]	Text File	Otvírá displej zobrazení souborů. Po výběru stiskněte tlačítko [EXIT] pro návrat do displeje textů.
[7▲▼]/ [8▲▼]	Font Size-S/M/L/ S(P)/M(P)/L(P) (Pouze zobrazení souboru textu)	Určuje typ a velikost fontu. U fontů bez označení písmenem P, mají písmena jednotnou šířku, a jsou vhodné pro zobrazení textů s názvy akordů, protože jsou pozice akordů pevně uchyceny k textu. U fontů s označením písmenem P, mají písmena rozdílné šířky a jsou vhodné pro zobrazení textu bez názvů akordů nebo vysvětlujících poznámek.

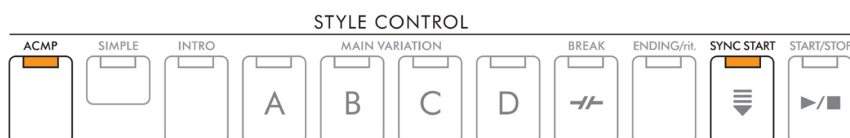
Použití funkce automatického doprovodu při přehrávání Skladby

Pokud přehráváte současně 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 Skladbu.
2. Zvolte Styl.
3. Současně stiskněte tlačítko [▶/II] (PLAY PAUSE) a tlačítko [◀] (Rewind).



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



5. Stiskněte jedno tlačítko STYLE CONTROL [START/STOP] nebo zahrajte akord levou rukou. Skladba a Styl začnou hrát současně. Můžete zobrazit informace o akordech na displeji během hry stiskem tlačítka [SCORE] (strana 44).

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

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

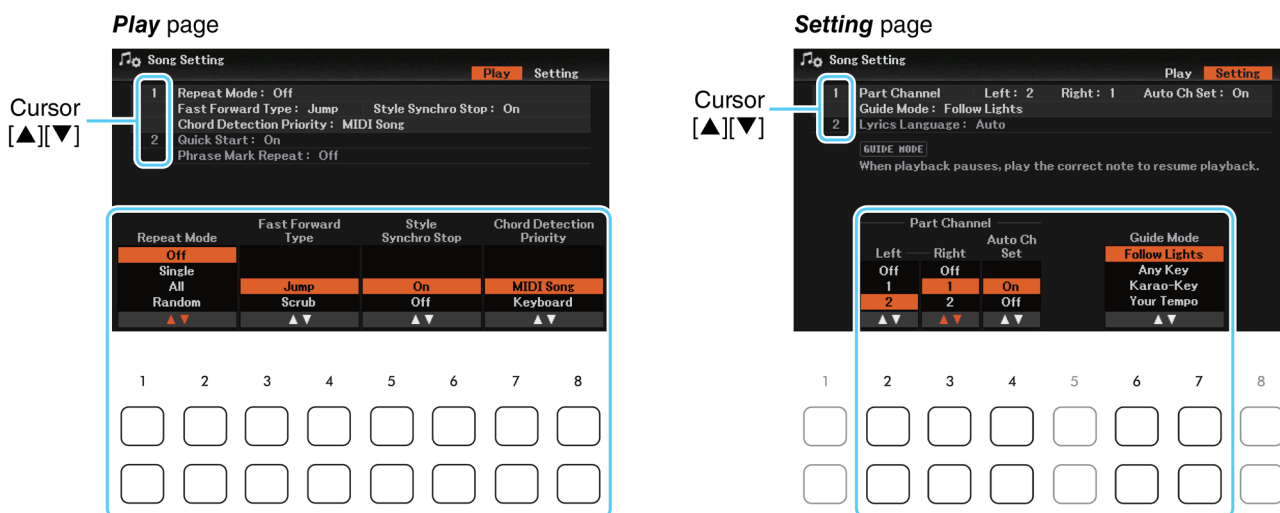
Parametry týkající se přehrávání Skladby (funkce Guide, nastavení Channel, nastavení Repeat)

K dispozici máte mnoho funkcí týkajících se přehrávání skladeb – opakované přehrávání, různá nastavení výuky atd. – ty můžete ovládat z displeje uvedeného níže.

1. Vyvolejte displej ovládání

[MENU] → Tlačítka kurzoru [▲][▼][◀][▶] **Song Setting**, [ENTER] → TAB [◀][▶] **Play** nebo **Setting**

2. Použijte tlačítka [▲][▼] pro výběr stránky, poté použijte tlačítka [1▲▼]-[8▲▼] pro provedení nezbytných nastavení.



Strana **Play**

1 Repeat Mode, Fast Forward Type, Style Synchro Stop, Chord Detection Priority

[1▲▼]/ [2▲▼]	Repeat Mode	Určuje režim opakovaného přehrávání. <ul style="list-style-type: none"> • Off: Přehraje zvolenou Skladbu a zastaví se. • Single: Opakovaně přehrává zvolenou Skladbu. • All: Opakovaně přehrává všechny Skladby v adresáři. • Random: Opakovaně a v náhodném pořadí přehrává všechny Skladby v adresáři.
[3▲▼]/ [4▲▼]	Fast Forward Type	Určuje typ zrychleného přetáčení, když je během přehrávání Skladby stisknuto tlačítka [▶▶] (Fast Forward). <ul style="list-style-type: none"> • Jump: Jedním stisknutím tlačítka [▶▶] (Fast Forward) okamžitě přesunete přehrávání na další značku, beze zvuku. Podržením tlačítka [▶▶] (Fast Forward) kontinuálně přetáčíte. • Scrub: Stisknutím a podržením tlačítka [▶▶] (Fast Forward) bude zrychleně přehráváno se zvukem.
[5▲▼]/ [6▲▼]	Style Synchro Stop	Když je zapnuto (On), pak je přehrávání Stylu automaticky zastaveno ve stejný okamžik se zastavením přehráváním Skladby. U některých Skladeb, které obsahují nastavení týkající se Stylu (jako jsou Start/Stop, výběr Stylu atd.) se přehrávání Stylu zastaví při zastavení přehrávání Skladby bez ohledu na toto nastavení.

[7▲▼]/ [8▲▼]	Chord Detection Priority	Určuje prioritu akordů pro doprovod, buď pro ty, které jsou obsaženy v datech Skladby nebo ty, které zahrajete vy v akordické sekci klaviatury. <ul style="list-style-type: none"> • MIDI Song: Prioritu mají akordy obsažené ve Skladbě. • Keyboard: Prioritu mají akordy, které zahrajete v akordické sekci klaviatury. Nastavte toto, pokud chcete cvičit hru akordů spolu s přehráváním Skladby. Jakmile zahrajete v akordické sekci během přehrávání Skladby, pak nástroj ignoruje akordy obsažené ve Skladbě, dokud přehrávání neskončí.
-----------------	---------------------------------	--

2 Quick Start, Phrase Mark Repeat

[3▲▼]/ [4▲▼]	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 Quick Start (Rychlý start), 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.
[5▲▼]/ [6▲▼]	Phrase Mark Repeat	U skladeb obsahujících Phrase Marks (frázové značky) můžete nastavit opakování přehrávání na zapnuto nebo vypnuto. Pokud je zapnuto, part odpovídající Phrase Mark určené fráze je opakovaně přehráván. Tento parametr je dostupný pouze pokud Skladba obsahuje tyto značky.

Strana Setting

1 Part Channel, Guide Mode

[2▲▼]	Part Channel	Left, Right: Tyto parametry určují, který MIDI kanál z dat Skladby jsou přiřazeny partu levé a partu pravé ruky pro funkci Guide a funkci Song Score. U zde určených kanálů je na displeji Channel On/Off (Song) zobrazeno „L“ nebo „R“.
[3▲▼]		
[4▲▼]		
[6▲▼]/ [7▲▼]	Guide Mode	Viz funkce Guide vysvětlená níže.

2 Lyrics Language

[2▲▼]/ [3▲▼]	Lyrics Language	Určuje jazyk displeje zobrazení textů. <ul style="list-style-type: none"> • Auto: Pokud je jazyk specifikován v datech Skladby, je zobrazení korektní. • International: Zachází s textem, jako by byl v západním jazyce. • Japanese: Zachází s textem, jako by byl v japonštině.
-----------------	------------------------	--

Cvičení hry na klaviaturu a zpěvu pomocí funkce Guide (Průvodce)

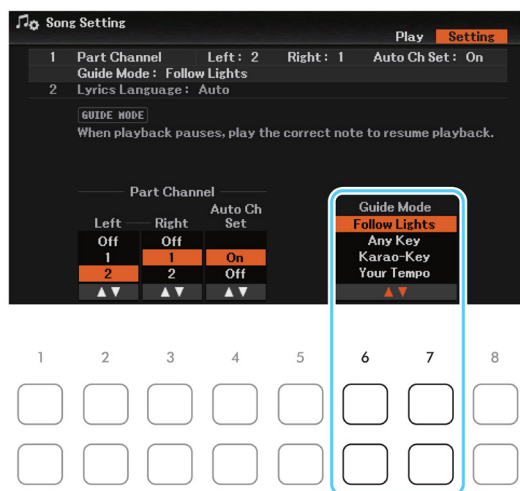
Při použití funkce Guide (Průvodce) nástroj indikuje timing not na displeji Score pro snadnější učení. Tento nástroj je také vybaven praktickými funkcemi pro cvičení hlasu, které umožňují cvičit timing přehrávání Skladby, aby se hodila k vašemu zpěvu.

1. Zvolte požadovanou Skladbu, pak vyvolejte displej Score.

2. Vyvolejte displej ovládání.

[MENU] → Tlačítka kurzoru [▲][▼][◀][▶] **Song Setting**, [ENTER] → TAB [▶] **Setting** → Tlačítka kurzoru [▲] **1 Guide Mode**

3. Použijte tlačítka [6▲▼]/[7▲▼] (Guide Mode) pro výběr požadovaného režimu funkce Guide.



Režimy funkce Guide pro cvičení hry na klaviaturu

• Follow Lights (Následujte světla)

Pokud je toto zvoleno, přehrávání Skladby je přerušeno, a čeká na správné zahrání tónů. Pokud zahrájete 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 DGX-670 tato světla nemá, můžete tuto funkci využít tak, že sledujete zobrazené indikátory na displeji Score.

• 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)

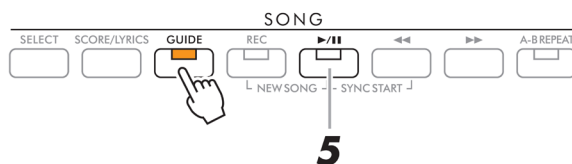
Stejně, jako u Následujte světla s tím, že tempo přehrávání Skladby odpovídá rychlosti vaší hry.

Režim Guide pro zpěv

• 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.

4. Stiskněte tlačítko SONG [GUIDE] pro zapnutí.



5. Stiskněte tlačítko SONG CONTROL [▶/||] (Play/Pause) pro spuštění přehrávání.

Cvičte hru na klaviaturu nebo zpěv, spolu s funkcí Guide zvolenou v kroku 3.

6. Po dokončení cvičení stiskem tlačítka [GUIDE] jej vypněte.

Poznámka: Nastavení Guide lze uložit jako část dat Skladby (strana 52). U Skladeb s uloženými daty funkce Guide bude tato funkce automaticky zapnuta a budou u ní vyvolána odpovídající nastavení.

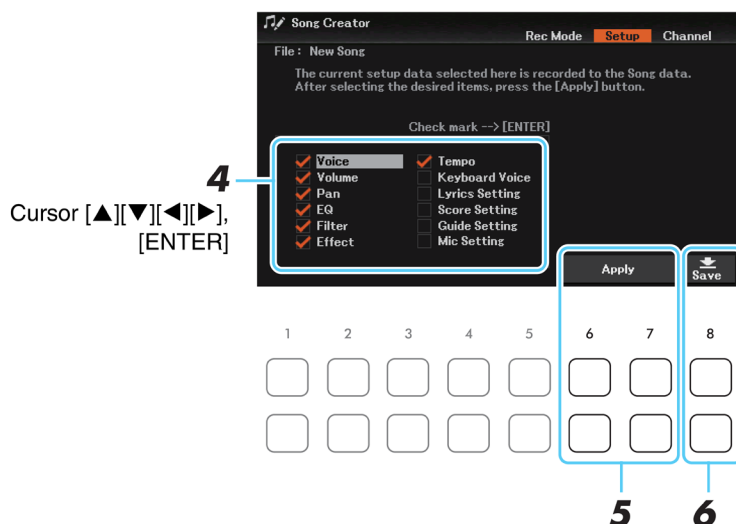
Vytváření/editace Skladeb (Song Creator)

Uživatelský manuál popisuje vytvoření vaší vlastní Skladby nahráváním vašeho vystoupení (tzv. „Realtime Recording“ – Nahrávání v reálném čase). Referenční manuál popisuje, jak nahranou Skladbu editovat.

Výběr dat nastavení pro nahrání na počáteční pozici ve Skladbě (strana Setup)

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

1. Zvolte Skladbu, u které chcete editovat Setup data.
2. Vyvolejte displej ovládní.
[MENU] → Tlačítka kurzoru [▲][▼][◀][▶] **Song Creator**, [ENTER] → TAB [◀][▶] **Setup**
3. Stiskněte tlačítko SONG [◀◀] (Rewind) pro nastavení Skladby na začátek.
4. Použijte tlačítka kurzoru [▲][▼][◀][▶] pro výběr dat pro nahrání, pak stiskněte tlačítko [ENTER] pro zadání (nebo odstranění) zaškrtnutí.



Určuje, které vlastnosti přehrávání a funkce budou automaticky vyvolány spolu s výběrem Skladby. Tyto položky zde zvolené lze nahrát pouze na začátek Skladby, kromě **Keyboard Voice**.

- **Voice, Volume, Pan, EQ, Filter, Effect, Tempo:** Nahrává nastavení tempa a všechna nastavení provedená na displeji **Mixer** (strana 66).
- **Keyboard Voice:** Nahrává panelová nastavení, včetně výběru Rejstříku partů (Main, Layer a Left) a jejich stav zapnutí/vypnutí. Panelová nastavení zde jsou stejná, jako ta uložená v OTS. Toto lze uložit do jakékoliv pozice ve Skladbě, a měnit tak Rejstříky kdekoliv během Skladby.
- **Lyrics Setting:** Nahrává nastavení displeje Lyrics.
- **Score Setting:** Nahrává nastavení displeje Score.
- **Guide Setting:** Nahrává nastavení funkce Guide včetně nastavení zapnutí/vypnutí funkce Guide.
- **Mic Setting:** Nahrává nastavení mikrofону na stránce **Mixer** na displeji **Mic Setting** (strana 60).

5. Použijte tlačítka [6▲▼]/[7▲▼] pro nahrání dat.

6. Stiskněte tlačítko [8▲▼] (Save) pro provedení uložení.
 Detaily viz kapitola Základní ovládání v Uživatelském manuálu.

Upozornění

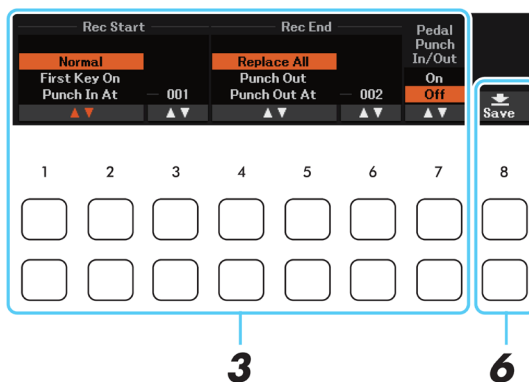
Data nahrané Skladby budou ztracena, pokud zvolíte jinou Skladbu nebo vypnete nástroj bez provedení operace uložení.

Znovu nahrání určené části – Punch In/Out (strana Rec Mode)

Pro nové nahrání určené části vytvořené Skladby použijte funkci Punch In/Out. V této metodě budou přepsána pouze data mezi body Punch In a Punch Out daty novými. Mějte na paměti, že noty před bodem Punch In a za bodem Punch Out nebudou přepsány, i když je uslyšíte normálně přehrávat, jedná se o uvedení do rytmu zvolené sekce.

Poznámka: Funkci Style Retrigger (strana 13) nelze použít při znovu nahrávání existujících dat (overdubbing).

1. Zvolte požadovanou Skladbu pro znovu nahrávání.
2. Vyvolejte displej ovládání.
 [MENU] → Tlačítka kurzoru [▲][▼][◀][▶] **Song Creator**, [ENTER] → TAB [◀] **Rec Mode**
3. Určete nastavení pro nahrávání.

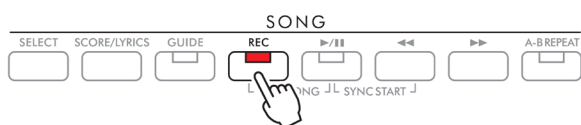


<p>[1▲▼]- [3▲▼]</p>	<p>Rec Start (Punch In)</p>	<p>Určuje čas začátku určené sekce (Punch In).</p> <ul style="list-style-type: none"> • Normal: Přepisování dat začne po stisku tlačítka SONG [▶/II] (Play/Pause), nebo po zahrání na klaviaturu v režimu Synchro Standby. • First Key On: Přehrávání Skladby je normální, přepisování začne při zahrání na klaviaturu. • Punch In At: Přehrávání Skladby je normální až po takt Punch In, pak začíná přepisování. Bod Punch In můžete nastavit tlačítkem [3▲▼].
<p>[4▲▼]- [6▲▼]</p>	<p>Rec End (Punch Out)</p>	<p>Určuje typ chování při konci nahrávání, nebo jak je s daty zacházeno po zastavení nahrávání pomocí tlačítek [4▲▼]/[5▲▼].</p> <ul style="list-style-type: none"> • Replace All: Vymaže všechna data od bodu, kde bylo nahrávání zastaveno. • Punch Out: Pozice, ve které je nahrávání nastaveno, je označena jako Punch Out. Toto nastavení zachová všechna data po tomto bodu. • Punch Out At: Aktuální přepisování pokračuje až po začátek taktu Punch Out (nastavte odpovídajícím tlačítkem), pak skončí přepisování a začíná normální přehrávání. Toto nastavení zanechává všechna data po bodu Punch Out. Bod taktu Punch Out můžete nastavit tlačítkem [6▲▼].

[7▲▼]	Pedal Punch In/Out	<p>Pokud je tato funkce zapnuta (On), můžete pomocí středního pedálu pedálové jednotky (prodávána samostatně) ovládat nastavení bodů Puch In a Out. Během přehrávání Skladby, sešlápnutím (a podržením) pedálu 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 středního pedálu je zrušeno.</p> <p>Poznámka: Ovládání Punch In/Out pomocí pedálu může být v závislosti na použitém pedálu obráceno. Pokud je to nutné, změňte polaritu pedálu (strana 76).</p>
-------	---------------------------	---

4. Stiskněte tlačítko SONG [REC].

Objeví se displej **Channel On/Off (Song)**. Zatímco držíte stisknuté tlačítko SONG [REC], použijte tlačítka [1▲▼]-[8▲▼] pro nastavení požadovaného kanálu na „Rec“ (Nahrát).



Song		Style		Channel On/Off													
1	R	2	L	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
Rec	Rec	Rec	Rec	On	On	On	On	On	On	Rec	Rec	Rec	Rec	Rec	Rec	Rec	Rec

1	2	3	4	5	6	7	8
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

5. Stiskněte tlačítko SONG [▶/||] (Play/Pause) pro spuštění nahrávání Punch In/Out.

Podle nastavení v kroku 3, hrajte na klaviaturu mezi body Punch In a Punch Out. Můžete se řídit několika příklady uvedenými níže.

6. Stiskněte tlačítko [8▲▼] (Save) pro provedení uložení.

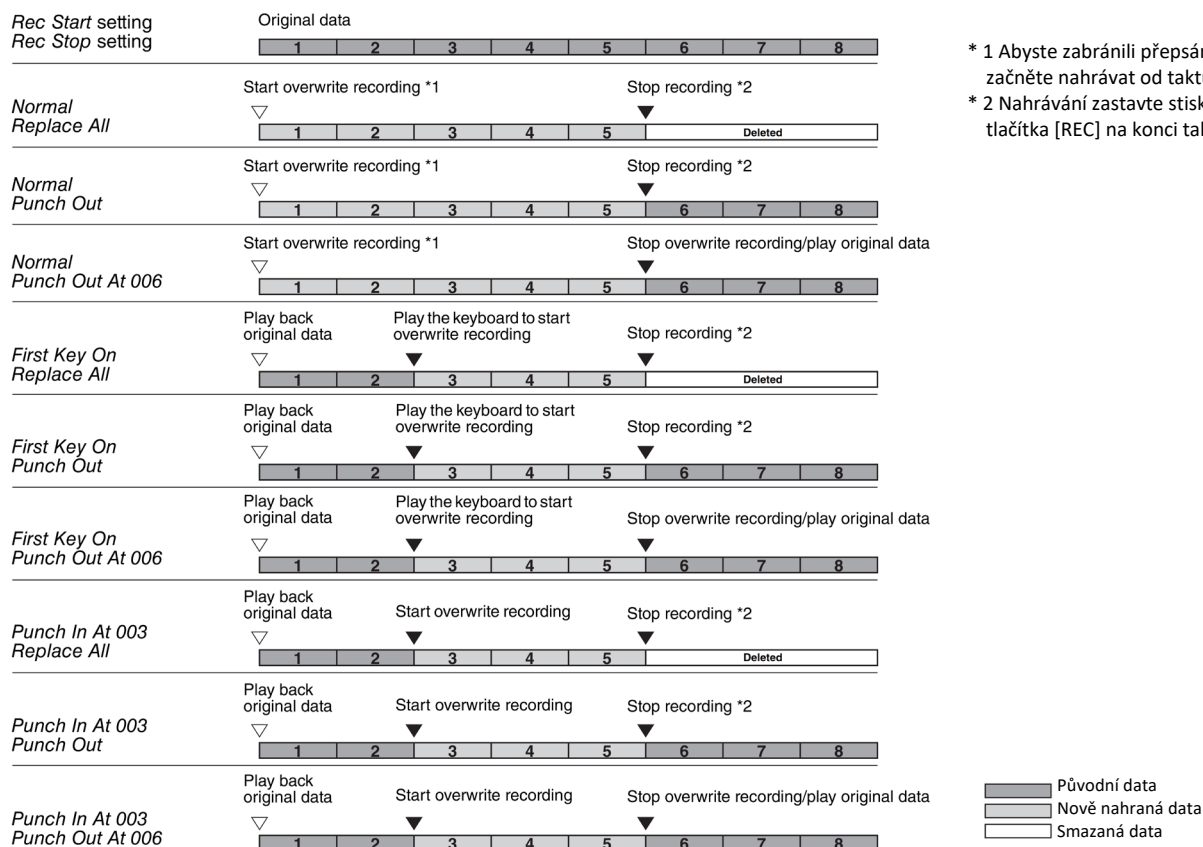
Details viz kapitola Základní ovládání v Uživatelském manuálu.

Upozornění

Data nahrané Skladby budou 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.

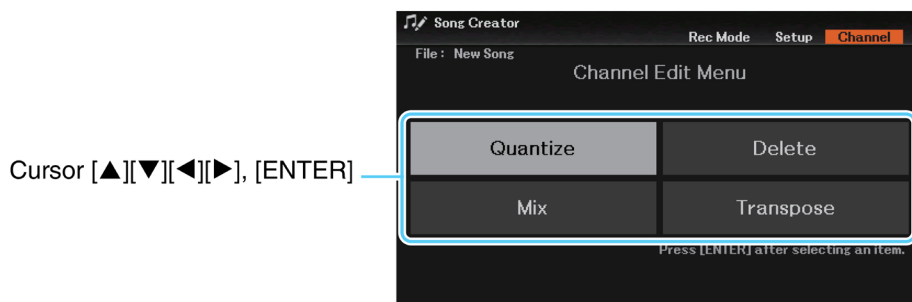


- * 1 Abyste zabránili přepsání taktů 1-2, začněte nahrávat od taktu 3.
- * 2 Nahrávání zastavte stisknutím tlačítka [REC] na konci taktu 5.

Editace událostí kanálů existujících dat Skladby (strana *Channel*)

Na stránce **Channel** můžete aplikovat různé užitečné funkce, jako je kvantizace a transpozice na již nahraná data.

1. Zvolte Skladbu, kterou chcete editovat.
2. Vyvolejte displej ovládání.
[MENU] → Tlačítka kurzoru [▲][▼][◀][▶] **Song Creator**, [ENTER] → TAB [▶] **Channel**
3. Použijte tlačítka kurzoru [▲][▼][◀][▶] pro výběr položky k editaci, stiskněte tlačítko [ENTER] pro vyvolání editačního displeje.



4. Editujte data podle popisu jednotlivých editačních displejů níže.

5. Stiskněte tlačítko [ENTER] pro provedení jednotlivých editačních operací na jednotlivých displejích.

Po ukončení operace se indikátor „Execute → [ENTER]“ změní na „Undo → [ENTER]“. To vám umožní vrátit provedené změny, pokud nejste spokojeni s výsledkem. Funkce má pouze jednu úroveň, tzn. lze se vrátit pouze o jednu operaci zpět.

6. Stiskněte tlačítko [8▲▼] (Save) pro provedení uložení.

Detaily viz kapitola Základní ovládání v Uživatelském manuálu.

Upozornění

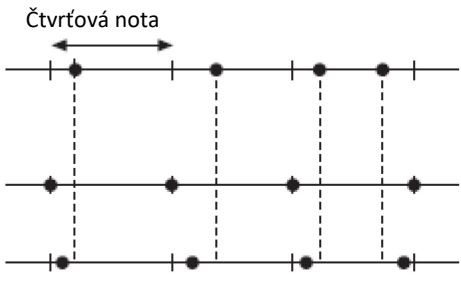
Data nahrané Skladby budou ztracena, pokud zvolíte jinou Skladbu nebo vypnete nástroj bez provedení operace uložení.

■ 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.



[1▲▼]/ [2▲▼]	Channel	Určuje, který MIDI kanál Skladby bude kvantizován.
[3▲▼]- [5▲▼]	Size	<p>Vybírá rozsah kvantizace. 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> <div style="text-align: center;"> <p>Čtvrtková nota Po osminové kvantizaci</p> </div> <p>Nastavení</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: flex-start;"> <div style="text-align: center;"> 1/4 note </div> <div style="text-align: center;"> 1/8 note </div> <div style="text-align: center;"> 1/16 note </div> <div style="text-align: center;"> 1/32 note </div> <div style="text-align: center;"> 1/16 note+ 1/8 note triplet* </div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: flex-start; margin-top: 5px;"> <div style="text-align: center;"> 1/4 note triplet </div> <div style="text-align: center;"> 1/8 note triplet </div> <div style="text-align: center;"> 1/16 note triplet </div> <div style="text-align: center;"> 1/8 note+ 1/8 note triplet* </div> <div style="text-align: center;"> 1/16 note+ 1/16 note triplet* </div> </div> <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>[6▲▼]/ [7▲▼]</p>	<p>Strength</p>	<p>Určuje, jak silně 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> <div style="display: flex; align-items: center;"> <div style="margin-right: 20px;"> <p>Původní data (předpokládaný 4/4 takt)</p> <p>Kvantizace Síla = 100</p> <p>Kvantizace Síla = 50</p> </div>  </div>
-------------------------	------------------------	---

■ Delete (Smazání)

Můžete vymazat data určitého kanálu Skladby. Použijte tlačítka kurzoru [▲][▼][◀][▶] pro výběr kanálu, jehož data chcete vymazat, a pomocí tlačítek [6▲▼]/[7▲▼] je označte. Pak stiskněte tlačítko [ENTER] pro vymazání dat kanálu.

Poznámka: Označit nebo odznačit všechny kanály současně můžete použitím tlačítek [1▲▼]/[2▲▼] (*All Channels*).

■ Mix (Smíchání dat)

Tato funkce umožňuje smíchat data dvou určených kanálů a uložit je do jiného. Také umožňuje kopírovat data z jednoho kanálu do druhého.

<p>[2▲▼]/ [3▲▼]</p>	<p>Source 1</p>	<p>Vybírá MIDI kanál (1-16) pro míchání. Všechny MIDI události kanálu jsou zkopírovány do cílového kanálu.</p>
<p>[4▲▼]/ [5▲▼]</p>	<p>Source 2</p>	<p>Vybírá MIDI kanál (1-16) pro míchání. Pouze notové události zde určeného kanálu jsou zkopírovány do cílového kanálu. Navíc je zde nastavení „Copy“, které umožňuje zkopírovat data ze Source 1 do cílového kanálu.</p>
<p>[6▲▼]/ [7▲▼]</p>	<p>Destination</p>	<p>Určuje cílový kanál pro kopírování nebo míchání.</p>

■ Transpose (Transpozice)

Umožňuje transponovat nahraná data jednotlivých kanálů až o dvě oktávy dolů nebo nahoru v půltónových krocích. Použijte tlačítka kurzoru [▲][▼][◀][▶] pro výběr kanálu, jehož data chcete transponovat, a pomocí otočného ovladače nastavte úroveň transpozice. Pak stiskněte tlačítko [ENTER] pro transpozici dat kanálu.

Poznámka: Označit nebo odznačit všechny kanály současně můžete použitím tlačítek [1▲▼]/[2▲▼] (*All Channels*).

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.

5

USB Audio Player/Recorder

Tato funkce je plně vysvětlena v Uživatelském manuálu. Více detailů najdete v odpovídající kapitole Uživatelského manuálu.

6

Multi pady

Obsah

Vytváření a ukládání nastavení mikrofonu

- Parametry, které lze nastavit na stránce Setting

strana 58

strana 59

Aplikace požadovaných efektů na zvuk mikrofonu

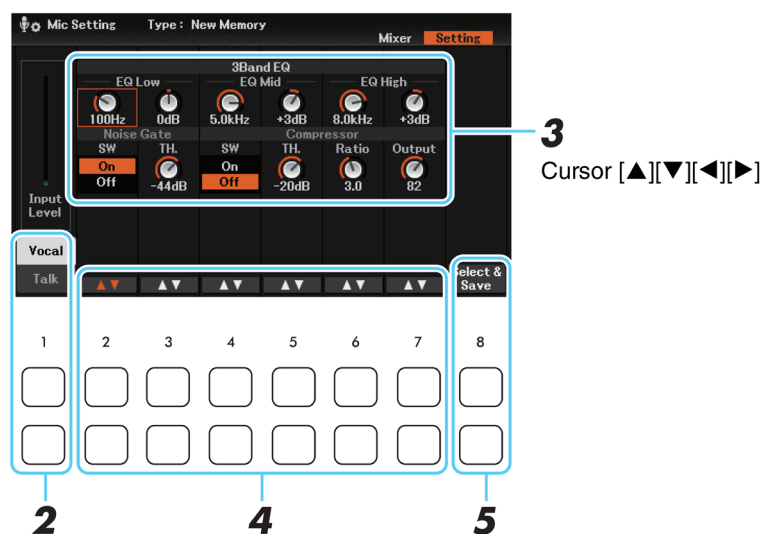
strana 60

Vytváření a ukládání mikrofonních nastavení

Tato sekce umožňuje nastavit parametry pro různé efekty, které lze aplikovat na zvuk mikrofonu. Měli byste provést obě nastavení **Vocal** a **Talk** – Vocal pro zpěv, Talk pro mluvená oznámení například mezi skladbami.

1. Vyvolejte displej ovládání.
[MIC SETTING] → TAB [▶] **Setting**

2. Použijte tlačítka [1▲] (**Vocal**) nebo [1▼] (**Talk**) pro výběr požadovaného displeje nastavení.



3. Použijte kurzoru [▲][▼][◀][▶] pro výběr požadovaného parametru, které chcete upravit.
Detaily o jednotlivých parametrech, viz strana 59.

4. Nastavte hodnotu určeného parametru pomocí otočného ovladače nebo tlačítek [2 ▲ ▼]-[7 ▲ ▼] přímo pod zvoleným parametrem.

Informace o každém parametru najdete na straně 89-90.

5. Stiskněte tlačítko [8 ▲ ▼] (*Select & Save*) pro provedení uložení.

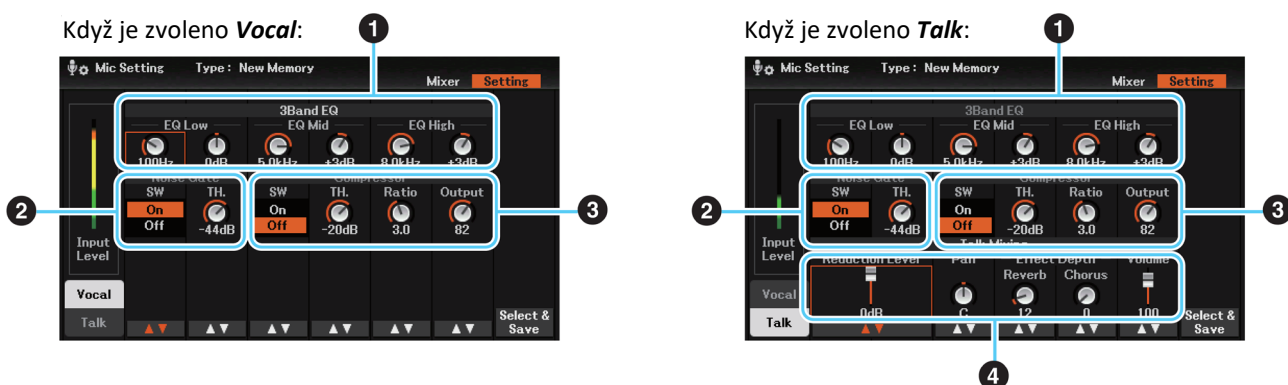
Všechna nastavení (obou Vocal i Talk) jsou uložena společně do jednoho souboru. Lze uložit až 60 souborů.

Poznámka: Soubor s mikrofonními nastaveními lze uložit pouze do interního Uživatelského disku. Pokud je chcete uložit na USB flash disk, uložte User Effect soubor na displeji vyvolaném pomocí [MENU] → Tlačítka kurzoru [▲][▼][◀][▶] **System**, [ENTER] → TAB [◀][▶] **Setup Files**. Detaily viz strana 90.

Vyvolání mikrofonních nastavení uložených v Uživatelském disku

1. Vyvolání displeje ovládání použitím tlačítek [8 ▲ ▼] (*Select & Save*) jako v kroku 5 výše uvedeného postupu.
2. Vyberte požadovaný soubor s nastaveními.

Parametry, které lze nastavit na stránce *Setting*



1	3 Band EQ (Ekvalizér)	EQ (Ekvalizér) je procesor rozdělující frekvenční spektrum do několika pásem, která lze zeslabit nebo zesílit pro celkové doladění frekvenční odezvy. Nástroj je vybaven 3pásmovým (Basy, Středů a Výšky) digitálním ekvalizérem pro zvuk mikrofону. U každého z těchto tří pásem můžete upravit středovou frekvenci (Hz) a jeho úroveň (dB) pomocí odpovídajících knobů na displeji.
2	Noise Gate (Šumová brána)	Tento efekt vypne vstupní signál, pokud spadne pod určitou úroveň. Tímto efektivně odstraní nechtěné šумы, a ponechá požadovaný signál (zpěv atd.) projít. SW (Switch): Zapíná a vypíná šumovou bránu. TH (Threshold): Upravuje úroveň vstupu, nad kterou je brána otevřena.
3	Compressor (Kompresor)	Tento efekt snižuje úroveň výstupu, pokud vstupní signál z mikrofону překročí určeno úroveň. To je především užitečné pro zjemnění zpěvu, který je velmi dynamický. Efektivně komprimuje signál, tím že slabé části posílí a silné trochu zeslabí. SW (Switch): Zapíná a vypíná Kompresor. TH (Threshold): Upravuje úroveň vstupu, nad kterou je kompresor aplikován. Ratio : Upravuje kompresní poměr. Vyšší poměr vyváří více komprimovaný zvuk s menším dynamickým rozsahem. Output : Konečná výstupní úroveň signálu.

4	Talk Mixing	Umožňuje provést nastavení pro řeč nebo mluvená oznámení mezi skladbami.
		Reduction Level: Určuje množství zeslabení, které bude aplikováno na celkový zvuk (kromě zvuku mikrofonu) – což umožňuje efektivně vyvážit hlasitost mezi zvukem mikrofonu a nástroje.
		Pan Určuje stereo pan pozici zvuku mikrofonu.
		Effect Depth: Určuje hloubku efektů Reverb nebo Chorus aplikovaných na zvuk mikrofonu.
		Volume: Určuje výstupní hlasitost zvuku mikrofonu.

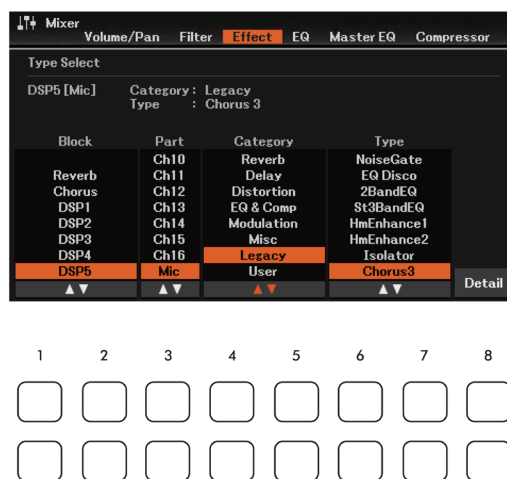
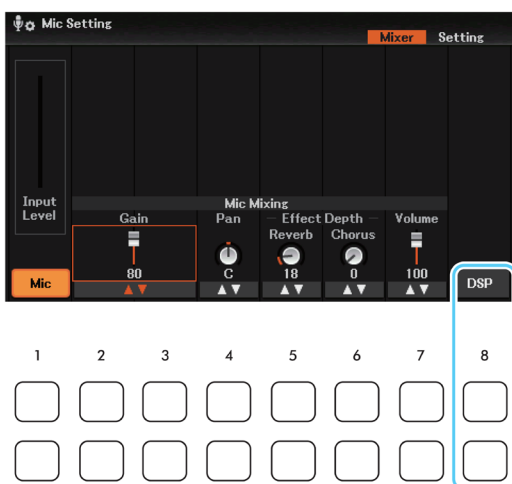
Aplikace požadovaných efektů na zvuk mikrofonu

Kromě efektů Reverb a Chorus je k dispozici řada dalších typů efektů. Požadovaný typ efektu můžete zvolit na displeji vyvolaném pomocí tlačítka [MIC SETTING] → TAB [◀] **Mixer** → [8 ▲ ▼] (**DSP**).

Parametry a ovládání tohoto displeje jsou stejné jako u displeje **Mixer** vyvolaného použitím tlačítka [MIXER/EQ].

Detaily viz strana 69. Pokud chcete aplikovat efekt pouze na zvuk mikrofonu, ujistěte se, že zvolíte efektní blok **DSP 5, Mic** jako part.

Pro uložení nastavení, která jste provedli na stránce **Mixer** displeje **Mic Setting**, zaregistrujte je do Registrační paměti.



7

Registrační paměť

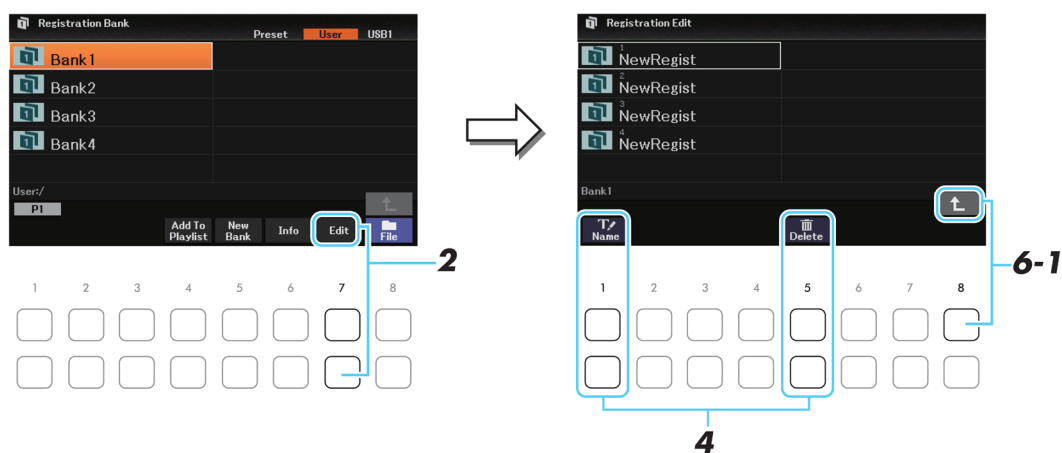
Obsah

Vymazání nebo přejmenování Registrační paměti	strana 61
Zákaz obnovení vybraných položek (Freeze)	strana 62
Postupné vyvolávání čísel Registračních pamětí (Registration Sequence)	strana 63
▪ Programování Registrační sekvence	strana 63
▪ Použití Registrační sekvence	strana 65
Kopírování záznamů z jiného Playlistu (Append Playlist)	strana 65

Vymazání nebo přejmenování Registrační paměti

Můžete přejmenovat nebo smazat každou Registrační paměť (1-4) obsaženou v Bance.

1. Stiskněte tlačítko REGISTRATION MEMORY [BANK] pro vyvolání displeje *Registration Bank Selection*, pak zvolte požadovaný soubor Banky Registrační paměti.
Současně stiskněte tlačítko REGISTRATION BANK [+] / [-] pro vyvolání displeje Registration Bank Selection, pak pomocí tlačítek [A]-[J] zvolte požadovanou banku.



2. Stiskněte tlačítko [7 ▼] (EDIT) v MENU 1 pro vyvolání displeje *Registration Edit*.
Poznámka: Pokud není tlačítko zobrazeno, stiskněte tlačítko [8 ▼] pro jeho vyvolání.
Poznámka: Můžete vyvolat okno s informacemi pro potvrzení Rejstříků a Stylů uložených v tlačítkách [1]-[4] Banky Registrační paměti stiskem tlačítka [6 ▼] (Info). Displej se skládá ze dvou stránek: pro Rejstřík a pro Styl. Přepínat mezi nimi můžete pomocí tlačítek TAB [◀][▶].
3. Zvolte požadované číslo Registrační paměti.
4. Stiskněte tlačítko [1 ▼] (Name) pro přejmenování nebo [5 ▼] (Delete) pro vymazání.
5. Zvolte požadované číslo Registrační paměti.
6. Uložte aktuální Banku obsahující editovanou Registrační paměť.
6-1 Stiskněte tlačítko [8 ▲] pro návrat na displej Registration Bank Selection.
6-2 Stiskněte tlačítko [8 ▼] (File), pak stiskněte tlačítko [6 ▼] (Save) pro provedení uložení.

Zákaz obnovení vybraných položek (Freeze)

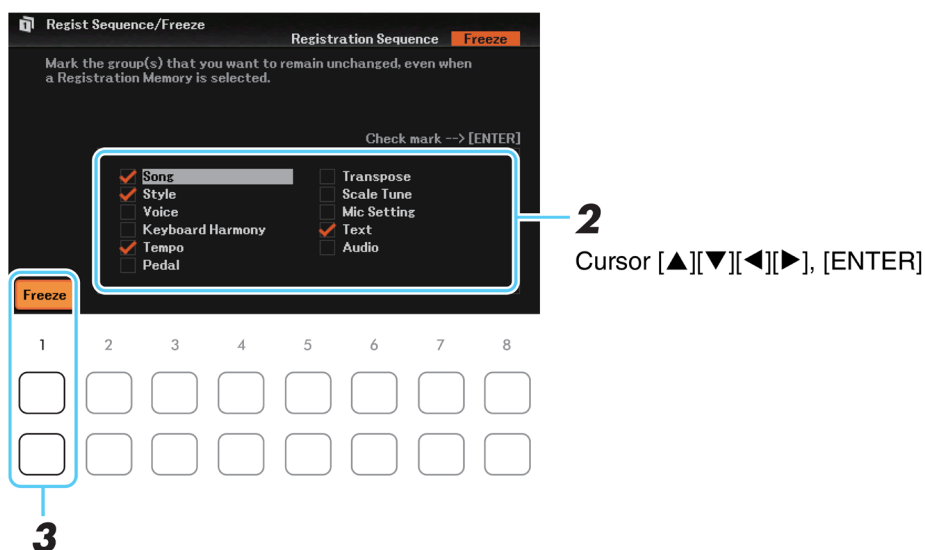
Funkce Registrační paměti vám umožňuje vyvolat oblíbené panelové nastavení stiskem jednoho tlačítka. Nicméně, někdy může nastat situace, kdy budete chtít určité položky zachovat i po stisku tlačítka Registrační paměti. Například budete chtít vyměnit Rejstříky a efekty ale zachovat stejný Styl doprovodu.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

1. Vyvolejte displej ovládání.

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

2. Použijte tlačítka kurzoru [▲][▼][◀][▶] pro výběr požadované položky, pak stiskněte tlačítko [ENTER] pro její označení nebo odznačení.

Zvolené položky (označené) budou zmrazeny (nebudou obnoveny), po zapnutí funkce Freeze.



3. Použijte tlačítko [1▲▼] (Freeze) pro zapnutí funkce Freeze.

Díky této funkci ponecháte stejná nastavení zvolených položek, i když zvolíte jiné číslo Registrační paměti. Dalším stiskem tlačítka [1▲▼] (Freeze) tuto funkci vypnete.

4. Stiskněte tlačítko [EXIT] pro ukončení displeje ovládání.

Upozornění

Nastavení v displeji Freeze jsou automaticky uložena po uzavření displeje. Nicméně pokud před uzavřením displeje vypnete nástroj, nastavení budou ztracena.

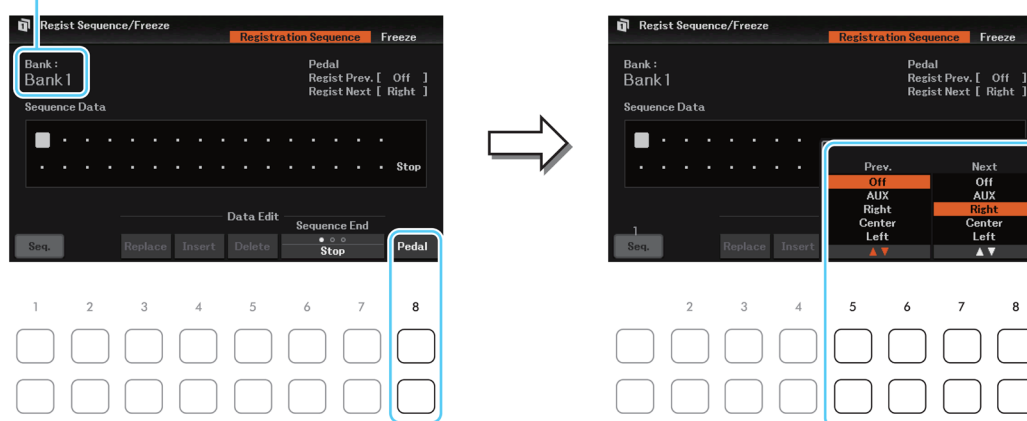
Postupné vyvolávání čísel Registračních pamětí (Registration Sequence)

I když je Registrační paměť velmi užitečná, někdy může dojít k situaci, že potřebujete rychle změnit nastavení. Funkce Registrační sekvence umožňuje vyvolat čtyři nastavení v určeném pořadí pomocí tlačítek TAB [◀][▶] (v hlavním displeji Main) nebo pomocí pedálu i během hry.

Programování Registrační sekvence

1. Pokud chcete na přepínání Registračních pamětí používat pedál nebo pedály, připojte je k odpovídajícím konektorům [AUX PEDAL] nebo [PEDAL UNIT].
2. Stiskněte tlačítko REGISTRATION MEMORY [BANK] pro vyvolání displeje Registration bank Selection, pak vyberte Banku Registrační paměti pro vytvoření sekvence.
3. Vyvolejte displej ovládání.
[MENU] → Tlačítka kurzoru [▲][▼][◀][▶] → **Regist Sequence/Freeze**, [ENTER] → TAB [◀] **Registration Sequence**
4. Pokud zamýšlíte pro přepínání používat pedál, zde určete, jak bude používán – pro průchod sekvencí vpřed nebo vzad.
Použijte tlačítka [8▲▼] (**Pedal**) pro vyvolání okno ovládání.
 - [5▲▼]/[6▲▼] (**Prev.**): Pro výběr pedálu použitého pro postup vzad Registrační sekvencí.
 - [7▲▼]/[8▲▼] (**Next**): Pro výběr pedálu použitého pro postup vpřed Registrační sekvencí.**AUX** označuje pedál připojený ke konektoru [AUX PEDAL], zatímco **Right**, **Center** a **Left** označují pedály pedálové jednotky připojené ke konektoru [PEDAL UNIT].

Zobrazuje název aktuálně zvolené Banky Registrační paměti

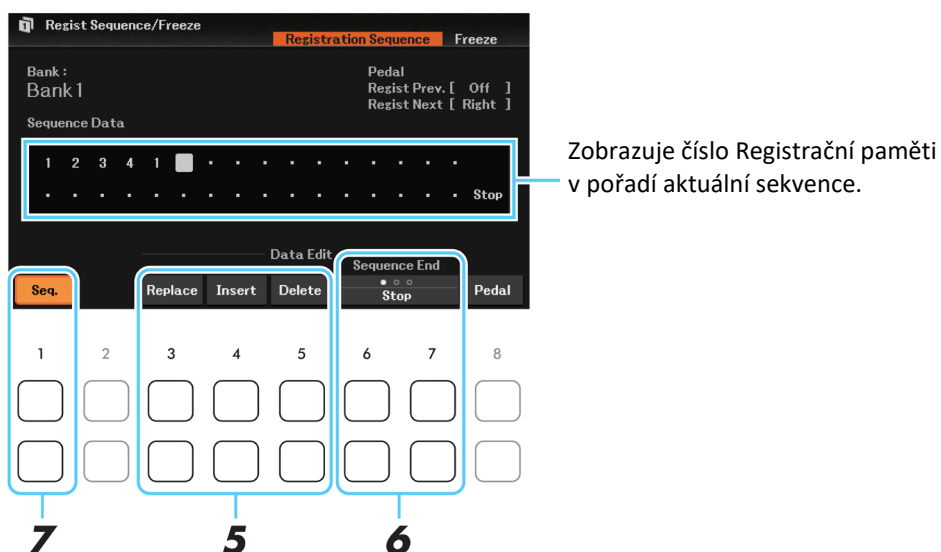


Uvědomte si, že zde provedená nastavení pedálu (jiná než **Off**) mají přednost před nastaveními provedenými na stránce **Pedal** v displeji **Controller** (strana 75). Pokud chcete používat pedály pro jiné funkce, zde nastavte **Off**.

Po provedení nastavení stiskněte tlačítko [EXIT] pro zavření okna.

5. Vytvořte sekvenci, zleva doprava.

Stiskněte jedno z tlačítek REGISTRATION MEMORY [1]-[4] na panelu, poté stiskněte tlačítko [4▲▼] (*Insert*) pro zadání čísla. Kurzor můžete posunovat pomocí tlačítek kurzoru [▲][▼][◀][▶].



Zobrazuje číslo Registrační paměti v pořadí aktuální sekvence.

[3▲▼]	Replace	Nahradí číslo na pozici kurzoru aktuálně zvoleným číslem Registrační paměti.
[4▲▼]	Insert	Číslo aktuálně zvolené Registrační paměti vloží před aktuální pozici kurzoru.
[5▲▼]	Delete	Maže číslo na pozici kurzoru.

6. Opakovaně použijte jedno z tlačítek [6▲▼]/[7▲▼] (*Sequence End*) pro určení, jak se bude sekvence chovat po dosažení konce

- **Stop:** Stisk tlačítka TAB [▶] nebo sešlápnutí pedálu vpřed již nemá žádný efekt. Sekvence je zastavena.
- **Top:** Sekvence začíná opět od začátku.
- **Next Bank:** Sekvence se automaticky posouvá na další banku Registrační paměti ve stejném adresáři.

7. Použijte tlačítko [1▲▼] (*Seq.*) pro zapnutí funkce Registrační sekvence.

8. Stiskněte tlačítko [EXIT] pro uložení nastavení Registrační sekvence jako části aktuálního souboru Banky Registrační paměti.

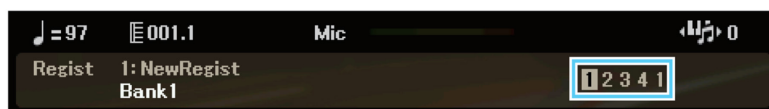
Poté, co se objeví zpráva s potvrzením, stiskněte tlačítko [7▲▼] (*Yes*) pro uložení Registrační sekvence.

Upozornění

Uvědomte si, že při změně banky Registrační paměti dojde ke ztrátě dat Registrační sekvence. Pro pozdější využití sekvence, proveďte operaci uložení. Pokud ji neuložíte, nastavení budou ztracena. Viz níže.

Použití Registrační sekvence

1. Zvolte požadovanou Registrační banku a ujistěte se, že je zapnutá funkce Registration Sequence.
2. Na hlavní displeji Main se ujistěte o Registrační sekvenci.



Poznámka: Pokud je funkce Registration Sequence zapnutá, pak jsou čísla 1-4 zobrazena, i když nebyla sekvence vytvořena.

3. Stiskněte tlačítko TAB [◀] nebo [▶], nebo sešlápněte pedál pro vyvolání prvního čísla Registrační sekvence. Aktuálně zvolené číslo je zvýrazněno.
4. Během hry používejte tlačítka TAB nebo pedál.
Stav, kdy není zvolena žádná Registrační paměť, vyvoláte současným stiskem tlačítek TAB [◀] a [▶] v hlavním displeji Main.

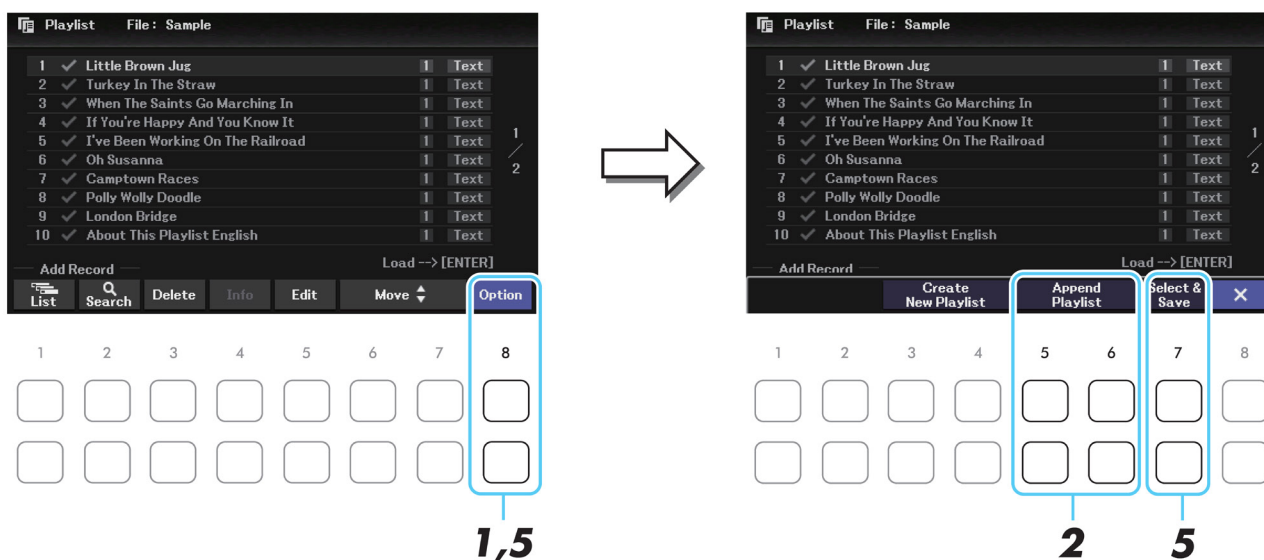
Poznámka: Pedál můžete používat pro ovládání Registrační sekvence, i když není zobrazen displej Main.

Poznámka: Pedálu můžete přiřadit i jiné funkce – Punch In/Out ve Skladbě (strana 53) a funkce nastavené na stránce *Pedal* v displeji *Controller* (strana 75). Pokud pedálu přiřadíte více funkcí, pořadí priority je toto: Punch In/Out → Registrační sekvence → funkce nastavené na stránce *Pedal* v displeji *Controller*.

Kopírování záznamů z jiného Playlistu (Append Playlist)

Funkce „Append Playlist“ umožňují kopírovat existující soubor Playlistu a přidat jej do aktuálního souboru Playlistu.

1. Na displeji Playlist použijte tlačítka [8▲▼] (*Option*) pro vyvolání okna ovládání.



2. Použijte tlačítka [5▲▼]/[6▲▼] (*Append Playlist*) pro vyvolání displeje Playlist File Selection.
3. Zvolte požadovaný soubor Playlistu pro přidání pomocí tlačítek kurzoru [▲][▼][◀][▶].
Objeví se zpráva s potvrzením. Pokud operaci chcete zrušit, použijte tlačítka [6▲▼].
4. Použijte tlačítka [7▲▼] (*Yes*) pro přidání záznamů.
Všechny záznamy zvoleného souboru Playlistu jsou přidány na konec aktuálního Playlistu.
5. Použijte tlačítka [8▲▼] (*Option*) pro vyvolání okna ovládání, pak použijte tlačítka [7▲▼] (*Select & Save*) pro uložení přidávaných záznamů do aktuálního souboru Playlistu.

8

Mixer (Mix)

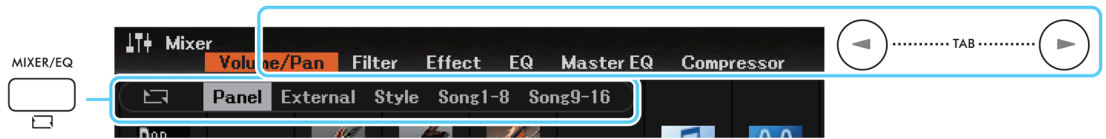
Obsah

Editace parametrů Volume/Pan	strana 66
Editace parametrů Filter	strana 67
Editace parametrů Effect	strana 68
▪ Úprava hloubky efektu pro každý part	strana 68
▪ Výběr typu efektu pro každý blok	strana 69
▪ Editace a uložení vlastního originálního typu efektu	strana 70
Editace parametrů EQ/Master EQ	strana 71
▪ Editace parametrů Part EQ	strana 71
▪ Editace a uložení vašich originálních typů Master EQ	strana 71
Editace parametrů Compressor (Master Compressor)	strana 73
Blokové schéma	strana 74

Co se týká Mixu, Referenční manuál zahrnuje detailní popis všech parametrů, zatímco Uživatelský manuál popisuje základní instrukce. Poté co provedete nastavení popsaná v této kapitole, ujistěte se, že je uložíte podle postupu uvedeného v Uživatelském manuálu.

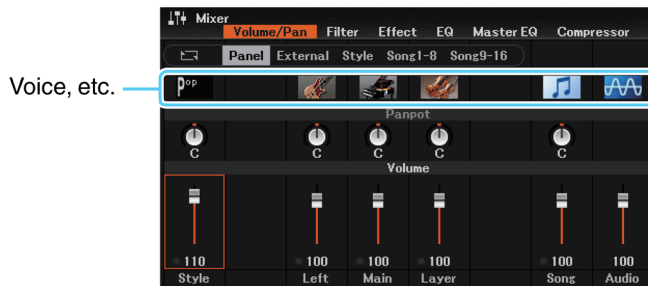
Zvolte part pro editaci opakovaným stiskem tlačítka [MIXER/EQ], pak použijte tlačítka TAB [◀][▶] pro výběr různých stránek.

Zvolte part pro editaci opakovaným stiskem tlačítka [MIXER/EQ].



Vizuální zobrazení toku signálu a konfigurace Mixu, viz Blokové schéma, strana 74.

Editace parametrů Volume/Pan

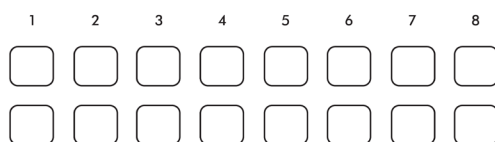
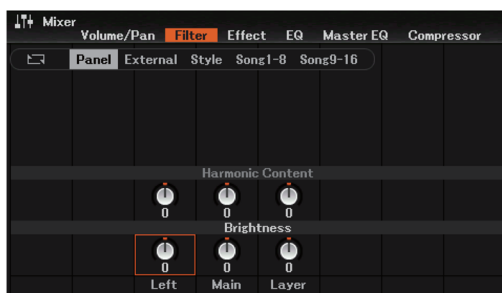


Kurzor posunujte po displeji pomocí tlačítek kurzoru [▲][▼][◀][▶], poté použijte otočný ovladač nebo použijte tlačítka [1▲▼]-[8▲▼] pro editaci parametrů.

Voice	Umožňuje změnit Rejstříky pro jednotlivé klávesové party nebo jednotlivé party (kanály) Stylu nebo Skladby. Použijte tlačítka [1▲▼]-[8▲▼] pro vyvolání displeje Voice Selection pro part. Po výběru požadovaného Rejstříku, stiskněte tlačítko [EXIT] pro návrat na displej Mixer . Pokud je zvolen Panel part, stejná operace umožňuje změnit Styl, Skladbu nebo Audio soubor (namísto Rejstříku) odpovídajícího partu. Poznámka: Pokud je zvolena Skladba GM, lze pro kanál 10 zvolit pouze bicí Rejstříky (na stránce <i>Song CH9-16</i>) Poznámka: Pro kanály Stylu nebo Skladby, vyvoláním rytmického/perkusního Rejstříku (Drum Kit atd.) dojde k nahrazení kanálových nastavení novými. V tomto případě nemusí dojít k jejich obnovení, i když znovu zvolíte původní Rejstřík. Pro obnovení zvolte stejný Styl nebo Skladbu bez uložení.
Panpot	Určuje stereo pozici zvoleného partu (kanálu).
Volume	Určuje hlasitost každého partu nebo kanálu.

Editace parametrů Filter

Tato funkce upravuje tonální vlastnosti (jas atd.) zvuku ořezáním určitých částí frekvencí zvuku.



Kurzor posunujte po displeji pomocí tlačítek kurzoru [▲][▼][◀][▶], poté použijte otočný ovladač nebo použijte tlačítka [1▲▼]-[8▲▼] pro editaci parametrů.

Harmonic Content	Umožňuje nastavit úroveň efektu Resonance (strana 15) pro jednotlivé party.
Brightness	Určuje jas zvuku pro jednotlivé party nastavením Cutoff Frequency (frekvence ořezání) (strana 15).

Editace parametrů Effect

Nástroj je vybaven sedmi Efektovými Bloky, což vám dává do rukou mocný nástroj pro vylepšení zvuku či jeho kompletní transformaci. Efekty jsou rozděleny do následujících skupin.

- **Reverb, Chorus**

Efekty těchto Bloků jsou aplikovány na celkový zvuk nebo na všechny party. V každém z těchto Efektových Bloků můžete zvolit pouze jeden typ efektu a upravit Send Level (hloubku) a Return Level pro jednotlivé party.

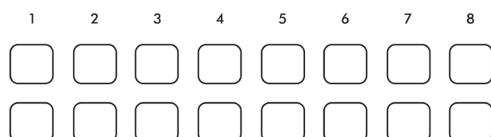
- **DSP1**

Pokud je v kroku 2 na straně 70 parametr **Connection** nastaven na **System**, jsou efekty tohoto Bloku aplikovány pouze na zvuky Stylu a Skladby. V tomto stavu můžete zvolit pouze jeden typ efektu a upravit Send Level (hloubku) pro jednotlivé party a Return Level pro všechny party. Pokud je parametr **Connection** nastaven na **Insertion**, je efekt tohoto bloku aplikován pouze na určitý kanál Stylu a Skladby.

- **DSP2-5**

Efekty tohoto Bloku jsou aplikovány na určitý part nebo kanál. Pro každý part nebo kanál lze zvolit různý typ efektu.

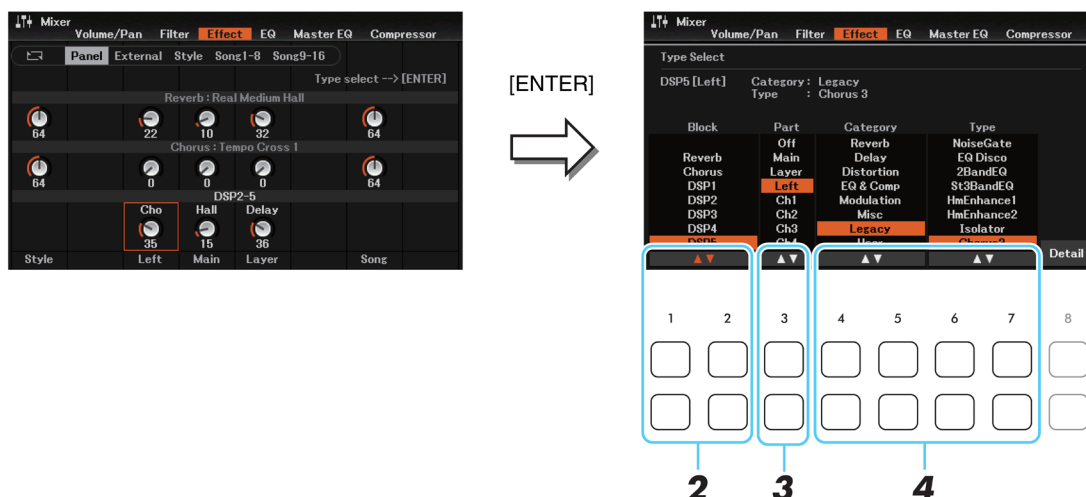
Úprava hloubky efektu pro jednotlivé party



Kurzor posunujte po displeji pomocí tlačítek kurzoru [▲][▼][◀][▶], poté použijte otočný ovladač nebo použijte tlačítka [1▲▼]-[8▲▼] pro editaci parametrů.

Volba typu efektu pro jednotlivé Bloky

1. Na stránce *Effect* stiskněte tlačítko [ENTER] pro vyvolání displeje *Type Select*.



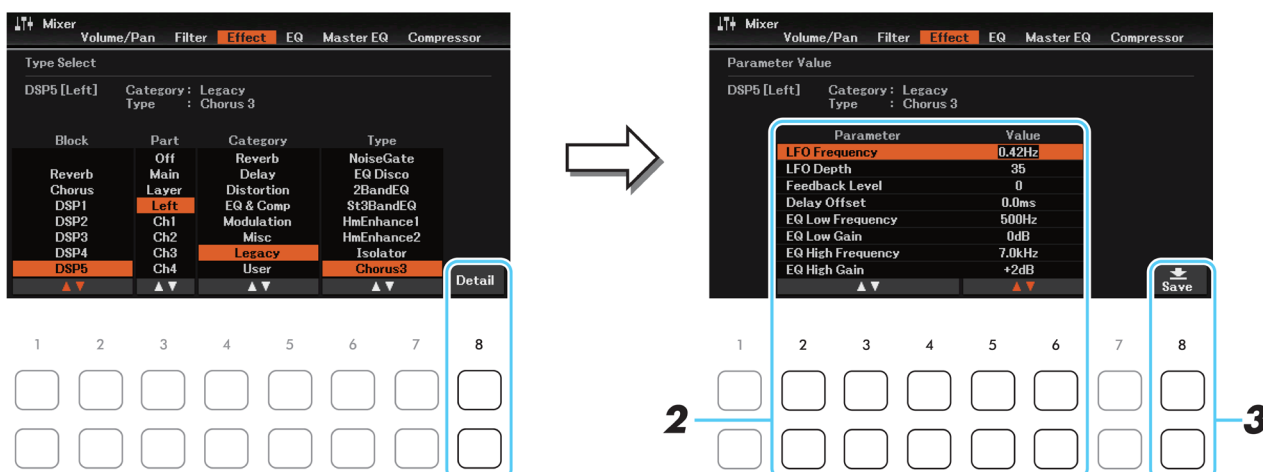
2. Použijte tlačítka [1▲▼]/[2▲▼] (*Block*) pro výběr Efektového Bloku.

Efektový blok	Dostupné party	Charakteristiky efektu
Reverb	Všechny party.	Vytváří vřelý prostor koncertní haly nebo jazzového klubu.
Chorus	Všechny party.	Vytváří bohatě texturovaný zvuk, tak jako by hrálo, několik partů najednou. Navíc nabízí možnost zvolit i další efekty (jako reverb, delay atd.) v tomto Efektovém Bloku.
DSP1	Party Stylu, Kanály Skladby 1-16	Navíc k efektům Reverb a Chorus nabízí různou paletu efektových typů, jako například Distortion. Tento efekt je aplikován pouze na party Stylu/Skladby. Pokud je v kroku 2 na straně 70 parametr Connection nastaven na System , jsou efekty tohoto Bloku aplikovány pouze na zvuky Stylu a Skladby. Pokud je parametr Connection nastaven na Insertion , je efekt tohoto bloku aplikován pouze na určitý kanál Stylu a Skladby.
DSP2, DSP3, DSP4, DSP5	Main, Layer Left, Kanály Skladby 1–16, Mic	Navíc k efektům Reverb a Chorus nabízí různou paletu efektových typů, jako například Distortion. Pro každý DSP2-5 lze zvolit jeden z partů nebo kanálů uvedených vlevo. Pokud zvolíte například Layer pro DSP2, pak je daný efekt aplikován pouze na part Layer. Uvědomte si, že pokud zvolíte Skladbu nebo Styl, které potřebují bloky DSP2-5, pak je přiřazení partů těchto čtyř Bloků změněno automaticky podle poslední priority dat. * Dostupný pouze pro DSP5. Pokud chcete aplikovat určitý efekt pouze na zvuk mikrofonu, zvolte pro DSP5 nastavení Mic .

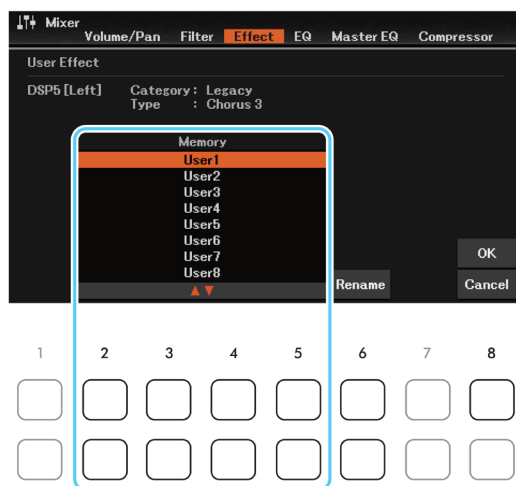
3. Použijte tlačítka [3▲▼] (*Part*) pro výběr partu určeného k aplikaci efektu. Uvědomte si, že pro bloky **Reverb**, **Chorus** nebo **DSP1** nelze zvolit part (pokud je v kroku 2 na straně 70 parametr **Connection** nastaven na **System**). A to proto, že lze použít na všechny party společně pouze jeden typ efektu.
4. Použijte tlačítka [4▲▼]/[5▲▼] (*Category*) pro výběr kategorie efektu, pak použijte tlačítka [6▲▼]/[7▲▼] (*Type*) pro výběr typu efektu. Všimněte si, že blok Reverb není rozdělen do kategorií. Pokud chcete editovat detailní parametry zvoleného typu efektu, stiskněte tlačítko [8▲▼] (*Detail*). Detaily, viz další kapitola.

Editace a uložení vašeho originálního typu efektu

1. Poté, co jste v předchozí kapitole zvolili Efektový Blok a typ efektu, použijte tlačítko [8 ▲ ▼] (*Detail*) pro vyvolání displeje editace parametrů efektu.



2. Použijte tlačítka [2 ▲ ▼]-[4 ▲ ▼] (*Parameter*) pro výběr parametru, pak použijte tlačítka [5 ▲ ▼]/[6 ▲ ▼] (*Value*) pro editaci hodnoty.
Pokud je jako efektový blok vybrán *Reverb*, *Chorus* nebo *DSP1*, můžete použitím tlačítka [7 ▲ ▼] (*Effect Return Level*) upravit hodnotu Return Level. Pokud chcete změnit typ efektu, použijte tlačítka [1 ▲ ▼]/[2 ▲ ▼].
3. Stiskněte tlačítko [8 ▲ ▼] (*Save*) pro vyvolání displeje User Effect pro uložení efektu.
4. Použijte tlačítka [2 ▲ ▼]-[5 ▲ ▼] (*Memory*) pro výběr místa pro uložení nastavení jako uživatelského efektu.
Pokud chcete, změňte název Uživatelského efektu. Použijte tlačítko [6 ▲ ▼] (*Rename*) pro vyvolání okna Character Entry. Zadejte název a pak stiskněte tlačítko [8 ▲] (*OK*).



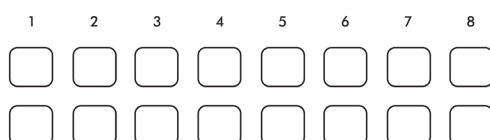
5. Stiskněte tlačítko [8 ▲] (*OK*) pro provedení operace uložení.
Stiskněte tlačítko [EXIT] pro návrat na předchozí displej.
Uložený uživatelský efekt lze vyvolat z kategorie *User* odpovídajícího Efektového Bloku v kroku 4 (strana 69).

Editace parametrů EQ/Master EQ (Ekvalizér)

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.

Stránka **EQ**, vybraná pomocí tlačítek TAB [◀][▶], umožňuje upravit nastavení ekvalizéru pro jednotlivé party, zatímco stránka **Master EQ** umožňuje upravit nastavení ekvalizéru pro celý nástroj. Stránku **Master EQ** lze také vyvolat přímo z jakéhokoliv displeje současným stiskem tlačítek [MIXER/EQ] a [CHANNEL ON/OFF].

Editace parametrů Part EQ



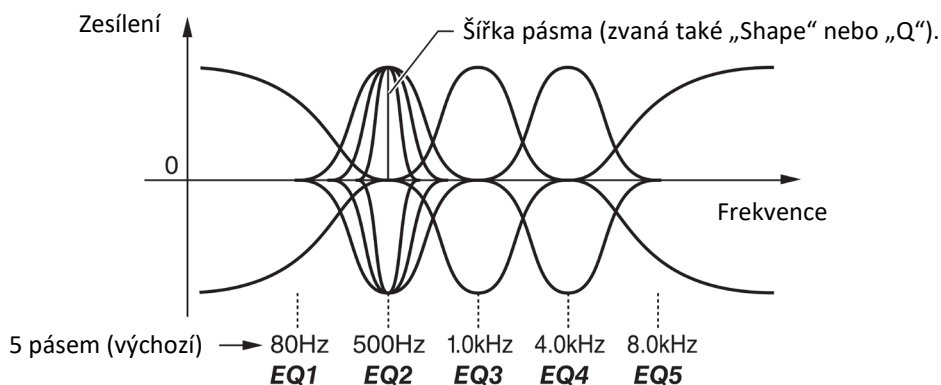
Kurzor posunujte po displeji pomocí tlačítek kurzoru [▲][▼][◀][▶], poté použijte otočný ovladač nebo použijte tlačítka [1▲▼]-[8▲▼] pro editaci parametrů.

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

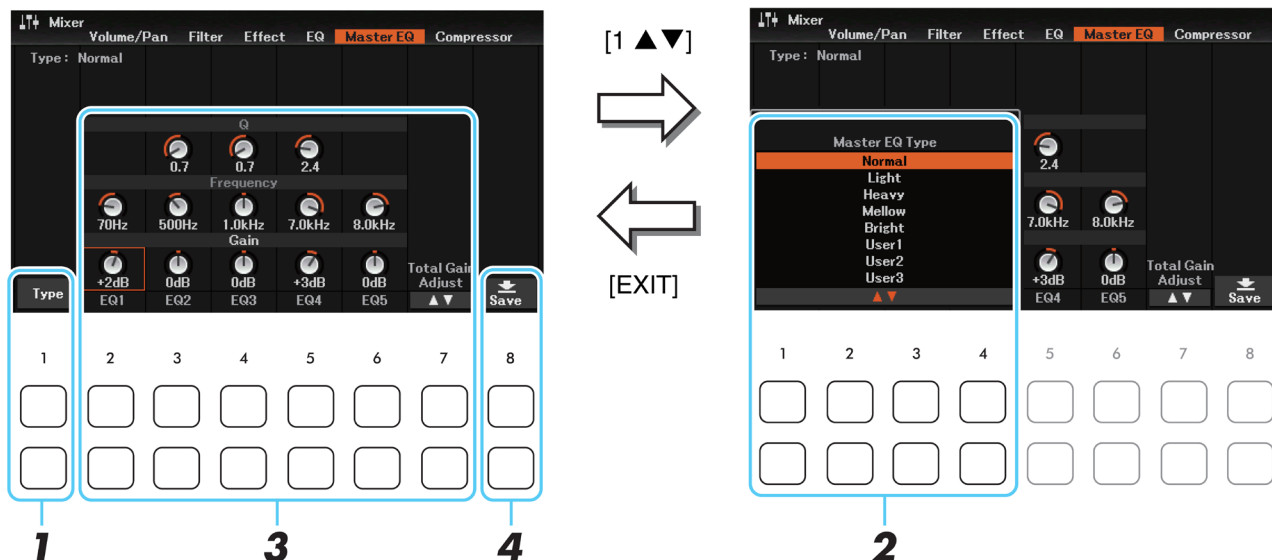
Editace Master EQ

Tento nástroj je vybaven prvotřídním pěti pásmovým digitálním ekvalizérem. Díky této funkci můžete přidat finální úpravu zvuku vašeho nástroje. Můžete zvolit jeden z pěti přednastavených typů EQ na stránce **Master EQ**, nebo můžete také vytvořit a uložit svá vlastní nastavení úpravou frekvenčních pásem, a uložit je jako Uživatelské Master EQ typy.

Poznámka: Master EQ nelze aplikovat na přehrávání audia z funkce USB Audio Player nebo Audio Input zvuky.



1. Použijte tlačítka [1 ▲ ▼] (Type) pro vyvolání okna *Master EQ Type*.



2. Použijte tlačítka [1 ▲ ▼]-[4 ▲ ▼] pro výběr požadovaného typu Master EQ, pak stiskněte tlačítko [EXIT]. Sada nastavení parametrů zvoleného typu EQ je automaticky zobrazena na spodu displeje.

Normal: Normální nastavení EQ, ve kterém jsou charakteristiky nástroje nastaveny optimálně.

Light: Nastavení EQ, ve kterém jsou potlačeny basy pro jasnější zvuk.

Heavy: Nastavení EQ, ve kterém jsou zdůrazněny basy pro silnější, důraznější zvuk.

Mellow: Nastavení EQ, u kterých jsou jemně potlačena pásma výšek pro měkčí zvuk.

Bright: Nastavení EQ, ve kterém jsou pásma výšek zdůrazněna pro jasnější zvuk.

User 1-30: Vaše vlastní nastavení EQ uložené v kroku 5.

3. Pomocí tlačítek kurzoru [▲][▼][◀][▶] posuňte kurzor na požadovanou pozici, pak pomocí otočného ovladače nebo tlačítek [2 ▲ ▼]-[6 ▲ ▼] zesilte nebo zeslabte úroveň Gain (Zesílení) jednotlivých pásem, nebo upravte nastavení Q (Šířka pásma) a Frequency (středová frekvence pásma).

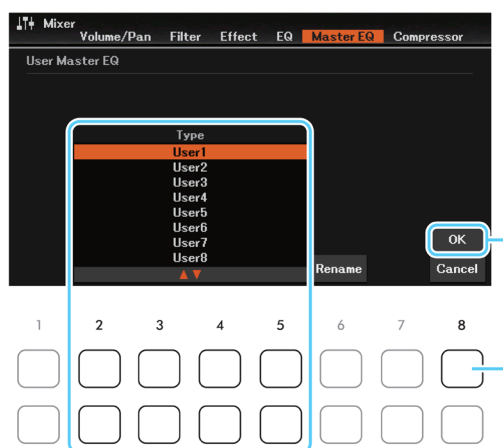
Zesílit nebo zeslabit všech pět pásem současně můžete pomocí tlačítka [7 ▲ ▼] (*Total Gain Adjust*).

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

4. Stiskněte jedno z tlačítek [8 ▲ ▼] (Save) pro vyvolání displeje *User Master EQ*, pro provedení uložení.

5. Použijte tlačítka [2 ▲ ▼]-[5 ▲ ▼] pro výběr pozice pro uložení nastavení Uživatelského Master typu.

Pokud chcete, změňte název Master EQ. Použijte tlačítka [6 ▲ ▼] (*Rename*) pro vyvolání okna *Character Entry*, zadejte název, pak stiskněte tlačítko [8 ▲] (*OK*). Zde uložené nastavení Master EQ lze vyvolat postupem z kroku 1-2.

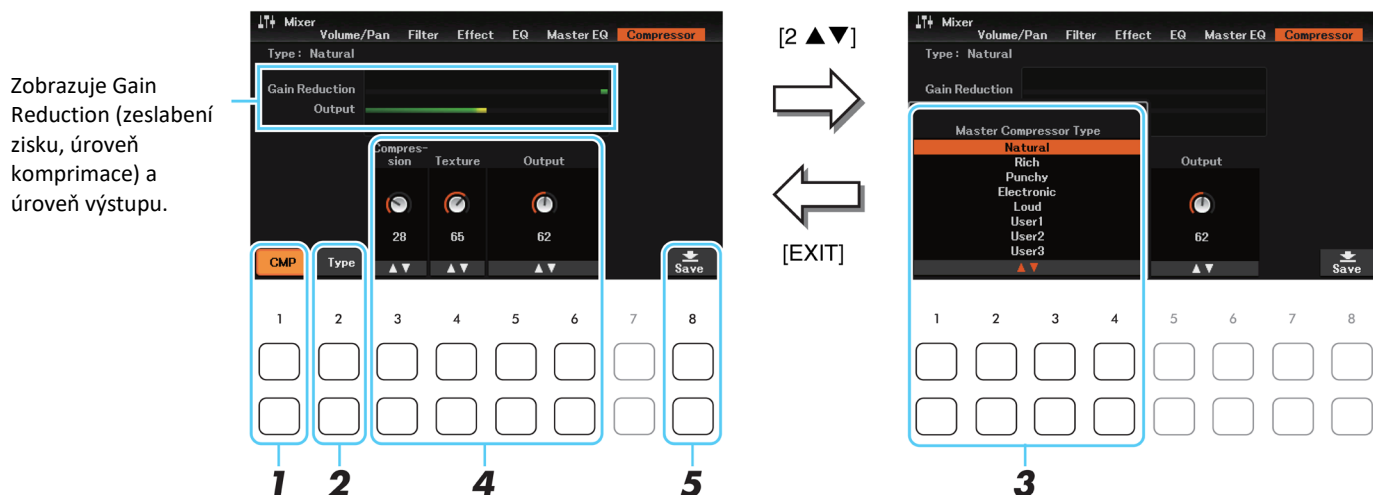


Editace parametrů Master kompresoru (Master Compressor)

Kompresor je efekt běžně používaný pro omezení a zkomprimování dynamiky (hlasitosti) audio signálu. U signálu, který se velmi liší v dynamice, jako jsou vokály nebo kytarové party, „zúží“ dynamický rozsah, tím že, tiché zvuky udělá hlasitější a hlasité naopak tišší. Spolu s celkovým zesílením hlasitosti vytvoříte silnější a konzistentnější úroveň zvuku. Tento nástroj je vybaven celkovým kompresorem (Master Compressor), aplikovaným na celkový zvuk nástroje. Ačkoliv máte k dispozici již různá přednastavení kompresoru, můžete úpravou jejich parametrů vytvořit nastavení vlastní.

Poznámka: Master kompresor nelze aplikovat na přehrávání audia z funkce USB Audio Player nebo Audio Input zvuky.

1. Poté, co jste v předchozí kapitole zvolili Efektový Blok a typ efektu, použijte tlačítko [8 ▲ ▼] (*Detail*) pro vyvolání displeje editace parametrů efektu.



2. Použijte tlačítka [2 ▲ ▼] (*Type*) pro vyvolání okna *Master Compressor Type*. Pokud je jako efektový blok vybrán *Reverb*, *Chorus* nebo *DSP1*, můžete použitím tlačítka [7 ▲ ▼] (*Effect Return Level*) upravit hodnotu Return Level. Pokud chcete změnit typ efektu, použijte tlačítka [1 ▲ ▼]/[2 ▲ ▼].

3. Použijte tlačítka [1 ▲ ▼]-[4 ▲ ▼] pro výběr požadovaného typu Master kompresoru, pak stiskněte tlačítko [EXIT].

Sada nastavení parametrů zvoleného typu EQ je automaticky zobrazena na spodu displeje.

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

Rich: Bohaté nastavení kompresoru, ve kterém jsou optimálně vytaženy vlastnosti nástroje. Vhodné pro akustické nástroje, jazzovou hudbu atd.

Punchy: Velmi zdůrazněné nastavení kompresoru. Vhodné pro zdůraznění rockové hudby.

Electronic: Nastavení kompresoru, ve kterém jsou optimálně vytaženy vlastnosti taneční hudby.

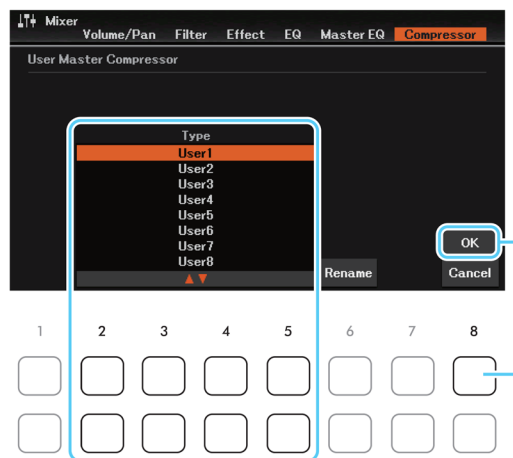
Loud: Silné nastavení kompresoru. Vhodné pro energetické typy hudby jako je rock nebo gospel.

User 1-30: Vaše vlastní nastavení EQ uložené v kroku 5.

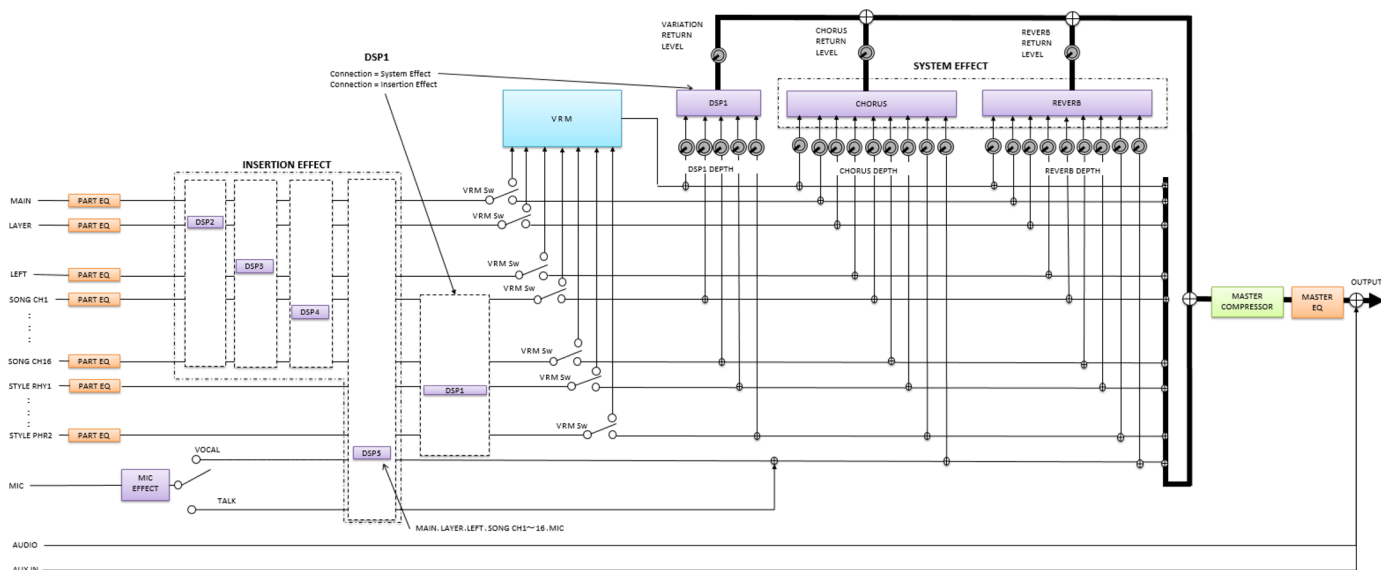
4. Editujte Master kompresor.

[3 ▲ ▼]	Compression	Určuje práh (minimální úroveň, při které komprese začíná).
[4 ▲ ▼]	Texture	Určuje poměr komprese (jak moc je rozsah dynamiky komprimován).
[5 ▲ ▼]/ [6 ▲ ▼]	Output	Určuje výstupní úroveň.

5. Stiskněte tlačítko [8▲▼] (*Save*) pro vyvolání displeje User Master Compressor pro uložení kompresoru.
6. Použijte tlačítka [2▲▼]-[5▲▼] (*Memory*) pro výběr místa pro uložení nastavení jako uživatelského typu kompresoru.
 Pokud chcete, změňte název Uživatelského kompresoru. Použijte tlačítko [6▲▼] (*Rename*) pro vyvolání okna Character Entry. Zadejte název a pak stiskněte tlačítko [8▲] (*OK*). Zde uložené nastavení Master kompresoru lze vyvolat postupem z kroku 2-3.



Blokové schéma



Obsah

Přiřazení určité funkce jednotlivým pedálům	strana 75
▪ Přiřazení funkcí jednotlivým pedálům	strana 76
Nastavení MIDI	strana 79
▪ Systémová MIDI nastavení	strana 80
▪ Nastavení MIDI vysílání	strana 82
▪ Nastavení MIDI příjmu	strana 83
▪ Nastavení basového tónu pro přehrávání Stylu přes MIDI příjem	strana 84
▪ Nastavení typu akordu pro přehrávání Stylu přes MIDI příjem	strana 84
Provádění nastavení Bezdrátového připojení	strana 85
▪ Režim Infrastructure	strana 85
▪ Režim Access Point	strana 86

Přiřazení určité funkce jednotlivým pedálům

Můžete změnit původně přiřazení funkce (sustain atd.) k pedálům připojeným ke konektorům [AUX PEDAL] a pedálům pedálnice připojené ke konektoru [PEDAL UNIT].

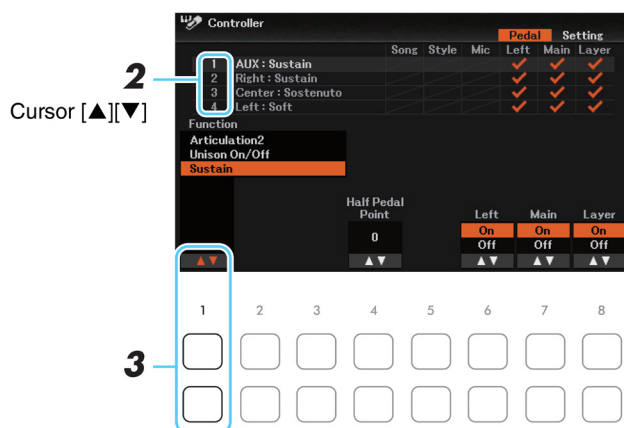
Poznámka: Informace o tom, jak připojit pedál nebo pedálovou jednotku, viz Panelové ovladače a konektory v Uživatelském manuálu.

1. Vyvolejte displej ovládání.

[MENU] → Tlačítka kurzoru [▲][▼][◀][▶] **Controller**, [ENTER] → TAB [◀] **Pedal**

2. Pomocí tlačítek kurzorů [▲][▼] vyberte pedály, kterým chcete přiřadit funkci.

1 AUX je funkce pro pedál připojený ke konektoru [AUX PEDAL], a **2 Right**, **3 Center**, **4 Left** jsou funkce pro pedály pedálové jednotky připojené ke konektoru [PEDAL UNIT].



3. Pomocí tlačítka [1 ▲ ▼] vyberte funkci, kterou chcete přiřadit pedálu vybranému v kroku 2.

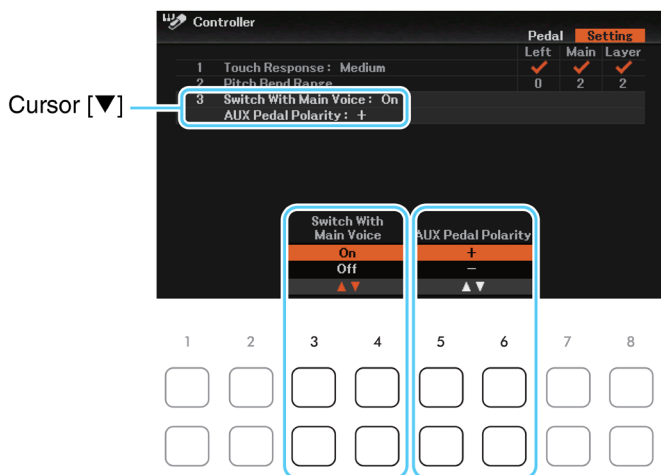
Informace o dostupných parametrech, viz strana 76-78.

Poznámka: Pedálu můžete přiřadit i jiné funkce – Punch In/Out ve Skladbě (strana 53) a ovládání Registračních sekvencí (strana 63). Pokud pedálu přiřadíte více funkcí, pořadí priority je toto: Punch In/Out → Registrační sekvence → funkce přiřazená zde.

4. Pomocí tlačítek [2▲▼]-[8▲▼] nastavte detaily zvolené funkce (part, na který bude funkce aplikována atd.).

Dostupné parametry se liší podle zvolené funkce v kroku 3.

5. Pokud je to třeba, proveďte následující nastavení na displeji vyvolaném pomocí TAB [▶] *Setting* → Tlačítko kurzoru [▼] 3.



[3▲▼]/ [4▲▼]	Switch with Main Voice	Pokud je nastaveno na Off , pak přiřazení funkcí pro středový a levý pedál pedálové jednotky připojené ke konektoru [PEDAL UNIT] je zachováno, i když je změně Hlavní rejstřík (strana 14).
[5▲▼]/ [6▲▼]	AUX Pedal Polarity	Zapnutí/vypnutí pedálu se může lišit v závislosti na typu připojeného pedálu ke konektoru [AUX PEDAL]. Například sešlápnutím jednoho pedálu může funkci zapnout, zatímco sešlápnutím pedálu jiného výrobce/značky ji může zapnout. Pokud je to nutné, změňte polaritu funkce.

Funkce přiřaditelné k pedálu

Pro funkce označené „*“ použijte pouze samostatně prodáváný pedál FC3A nebo pedálovou jednotku LP-1B/LP-1WH, správnou funkci není možné zajistit nožním spínačem.

Articulation 1, 2	Když používáte Super Articulation Rejstřík, který má efekt přiřazený k pedálu, můžete jej sešlápnutím pedálu vyvolat. Na displeji můžete tuto funkci pedálu zapnout nebo vypnout pro každý part zvlášť.
Unison On/Off	Umožňuje použít pedál pro zapnutí/vypnutí funkce Unison.
Sustain	Umožňuje ovládat sustain pedálem. Pokud sešlápnete pedál, všechny tóny zahrané na klaviatuře mají delší dozvuk. Uvolnění pedálu okamžitě zastaví (damp) dozvuk všech tónů. Na tomto displeji můžete tuto funkci zapnout nebo vypnout pro každý part klaviatury zvlášť. Parametr Half Pedal Point umožňuje určit, jak hluboko musíte sešlápnout damper pedál pedálové jednotky, aby damper efekt byl aktivován.
Sostenuto	Umožňuje ovládat efekt sostenuto pedálem. Pokud zahrajete tóny nebo akord na klávesnici a sešlápnete pedál, dokud držíte klávesy, tak dokud neuvolníte pedál, budou tóny znít. Nicméně všechny následující tóny doznívát nebudou. To umožňuje například hrát sustain akord a ostatní tóny staccato. Na tomto displeji můžete tuto funkci zapnout nebo vypnout pro každý part klaviatury zvlášť.
Soft	Umožňuje ovládat efekt Soft pedálem. Sešlápnutí pedálu snižuje hlasitost a mění zabarvení tónu. To užitečné pouze pro určité Rejstříky. Na tomto displeji můžete tuto funkci zapnout nebo vypnout pro každý part klaviatury zvlášť. Parametr Half Pedal Point umožňuje určit, jak hluboko musíte sešlápnout soft pedál pedálové jednotky, aby soft efekt byl aktivován.

Glide Up, Glide Down	Při sešlápnutí pedálu, se mění ladění nahoru nebo dolů, po uvolnění se vrací zpět. Na tomto displeji můžete nastavit následující parametry. 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.
Portamento	Portamento efekt (jemný posun mezi tóny) je vytvořen sešlápnutím pedálu. Portamento je vytvořeno, pokud jsou tóny zahrány legato (tón je zahrán, zatímco předchozí tón je ještě držen). Tato funkce nemá vliv na Natural! Rejstříky, které by s touto funkcí nezněly správně. Na tomto displeji můžete tuto funkci zapnout nebo vypnout pro každý part klaviatury zvlášť. Čas portamenta lze nastavit v displeji Voice Set (strana 13).
Pitch Bend Up*, Pitch Bend Down*	Umožňuje ohýbat ladění tónů nahoru a dolů pomocí pedálu. Na tomto displeji můžete nastavit následující parametry. Range: Určuje rozsah změny ladění, v půltónech.
Modulation*	Aplikuje modulační efekty, jako je vibrato na tóny hrané na klaviatuře. Navíc, lze přidat k Super Articulation Rejstříkům různé efekty. Čím více pedál sešlápnete, tím je efekt silnější. Na tomto displeji můžete tuto funkci zapnout nebo vypnout pro každý part klaviatury zvlášť.
Modulation Alt	Toto je jiná variace efekty Modulation výše, u kterého efekt (wave) je střídavě zapínán a vypínán sešlápnutími pedálu. Na tomto displeji můžete tuto funkci zapnout nebo vypnout pro každý part klaviatury zvlášť.
Vibe Rotor On/Off	Zapíná a vypíná otočný reproduktor, když je DSP Type (strana 16) nastaven na Vibe Rotor . Na tomto displeji můžete tuto funkci zapnout/vypnout pro jednotlivé klávesové party.
Organ Rotary Slow/Fast	Přepíná rychlost otočného reproduktoru mezi „Slow“ (pomalu) a „Fast“ (rychle). Lze použít, pouze když je použit varhanní efekt (strana 68) jako je „ RotarySp1 “. Na tomto displeji můžete tuto funkci zapnout/vypnout pro jednotlivé klávesové party.
Keyboard Harmony On/Off	Zapíná a vypíná klávesovou harmonii (strana 7).
Style Start/Stop	Stejně jako tlačítko STYLE CONTROL [START/STOP].
Synchro Start On/Off	Stejně jako má tlačítko [SYNC START].
Synchro Stop On/Off	Zapíná a vypíná funkci Synchro Stop, což umožňuje spustit s zastavit Styl kdykoliv chcete, pouze tím, že hrajete nebo nehrajete na klávesy v akordické sekci klaviatury. Ujistěte se, že tlačítko [ACMP] je zapnuté. Poznámka: Když je typ prstokladu nastaven na Full Keyboard nebo AI Full Keyboard, nelze funkci Synchro Stop zapnout.
Intro 1-3	Stejně jako mají tlačítka [INTRO]. K dispozici jsou tři typy Intra pro jednotlivé Styly a jeden z nich můžete přiřadit pedálu.
Main A-D	Stejně jako mají tlačítka MAIN VARIATION [A]-[D].
Fill Down	Zahraje sekci Fill In, která je automaticky následována předchozí hlavní sekcí (tlačítko vlevo).
Fill Self	Zahraje sekci Fill In.
Fill Break	Zahraje Break.

Fill Up	Zahraje sekci Fill In, která je automaticky následována další hlavní sekcí (tlačítka vpravo).
Ending 1-3	Stejně jako mají tlačítka [ENDING/rit.]. K dispozici jsou tři typy Intra pro jednotlivé Styly a jeden z nich můžete přiřadit pedálu.
Half Bar Fill In	Při sešlápnutí pedálu je aktivní funkce „Half bar fill-in“ a změna sekce Stylu v první době dalšího taktu aktuální sekce začne v další sekci uprostřed s automatickým fill-in.
Fade In/Out	Zapíná a vypíná funkci Fade In/Out. Ta vytváří jemné přechody hlasitosti při spuštění nebo zastavení přehrávání Stylu nebo Skladby. Sešlápněte pedál, když je zastavené přehrávání a stiskněte tlačítko STYLE CONTROL [START/STOP] (nebo tlačítko SONG [▶/II] (Play/Pause)) pro spuštění přehrávání s postupným zvyšováním hlasitosti (fade in). Zastavení přehrávání s postupným snižováním hlasitosti (fade out) lze zapnout sešlápnutím pedálu ve vhodný okamžik.
Fingered/Fingered On Bass	Pedál alternativně přepíná mezi režimy Fingered a Fingered On Bass .
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.
Song Play/Pause	Stejně jako tlačítko SONG [▶/II] (Play/Pause).
Score Page+/-	Během zastaveného přehrávání Skladby můžete otočit na další/předchozí stranu notace (pokaždé o jednu stránku).
Lyrics Page+/-	Během zastaveného přehrávání Skladby můžete otočit na další/předchozí stranu textu Skladby (pokaždé o jednu stránku).
Text Page+/-	Můžete otočit na další/předchozí stranu textu (pokaždé o jednu stránku).
Talk On/Off	Přepíná nastavení mikrofону mezi Vocal a Talk .
Tap Tempo	Stejně jako tlačítko [TEMPO/ TAP].
Percussion	Pedál hraje Rejstřík perkusního nástroje vybraný tlačítky [4 ▲ ▼]-[8 ▲ ▼]. Vybrat požadovaný nástroj můžete pomocí klaviatury. Poznámka: Pokud zvolíte tento nástroj stiskem klávesy, síla, s jakou jste klávesu stiskly, určí hlasitost tohoto nástroje.
Main Part On/Off	Stejně jako tlačítko PART ON/OFF [MAIN].
Layer Part On/Off	Stejně jako tlačítko PART ON/OFF [LAYER].
Left Part On/Off	Stejně jako tlačítko PART ON/OFF [LEFT].

Nastavení MIDI

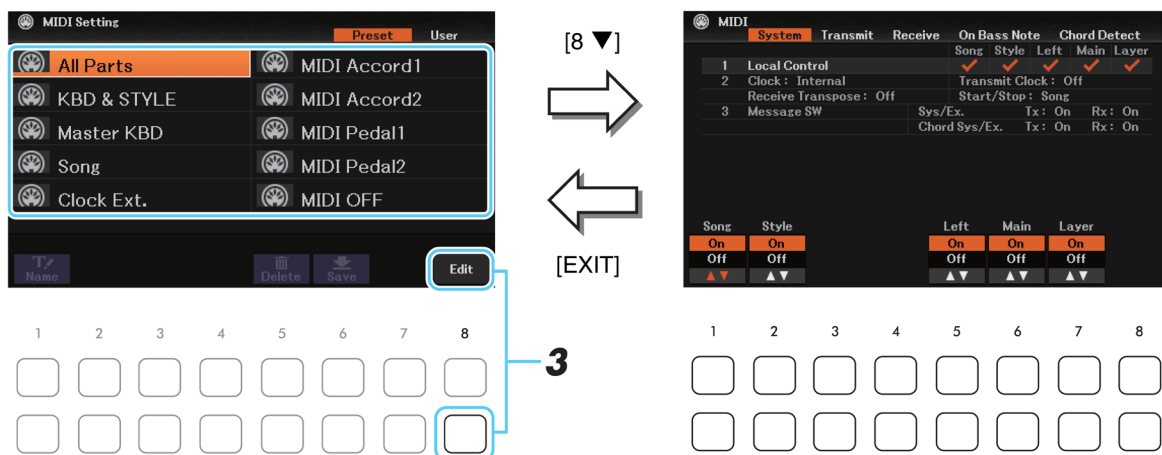
V této kapitole můžete provádět MIDI nastavení nástroje. DGX-670 přináší sadu deseti přednastavených vzorů umožňujících okamžitou a jednoduchou rekonfiguraci nástroje pro určitou MIDI aplikaci nebo externí zařízení. Také si tyto vzory můžete upravit a uložit až deset vlastních vzorů do User paměti.

Poznámka: Také lze všechny vaše vzory nastavení uložit jako jeden soubor do interní paměti (jednotka User) nebo na USB flash disk. Viz strana 90.

Poznámka: V Piano Room nejsou přijímány žádné MIDI signály

1. Vyvolejte displej ovládání.

[MENU] → Tlačítka kurzoru [▲][▼][◀][▶] **MIDI**, [ENTER]



2. Ze stránky Preset zvolte předprogramovaný vzor.

Detaily o předprogramovaných vzorech, viz níže.

Pokud jste již vytvořili svůj vlastní vzor a uložili jej do složky User, můžete jej také zvolit, ale ze stránky User.

3. Pro editování vzoru, stiskněte tlačítko [8 ▼] (Edit) pro vyvolání displeje nastavení.

4. Použijte tlačítka TAB [◀][▶] pro vyvolání odpovídajícího displeje nastavení, poté nastavte různé parametry pro úpravu aktuálního MIDI vzoru.

- **System** Nastavení MIDI systému (strana 80)
- **Transmit** Nastavení MIDI vysílání (strana 82)
- **Receive** Nastavení MIDI příjmu (strana 83)
- **On Bass Note** Nastavení pro basový tón akordu pro přehrávání Stylu přes MIDI příjem dat (strana 84)
- **Chord Detect** Nastavení typu akordu pro přehrávání Stylu přes MIDI příjem dat (strana 84)

5. Po ukončení editace, stiskněte tlačítko [EXIT] pro návrat do displeje MIDI Template Selection.

6. Vyberte záložku User pro uložení dat pomocí tlačítka TAB [▶], poté stiskem tlačítka [6 ▼] (Save) upravený vzor uložte.

▪ Předprogramované MIDI vzory

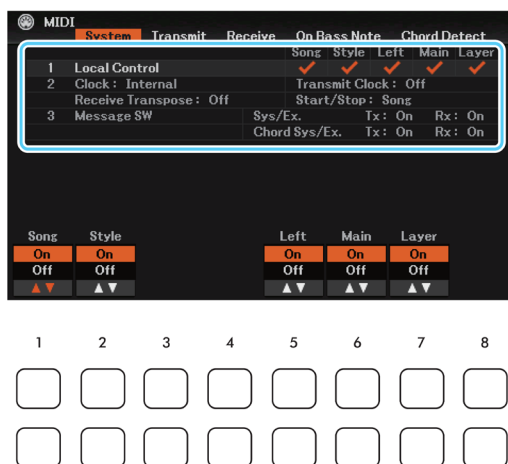
All Parts	Vysílá všechny party včetně klavírních (Main, Layer a Left – Hlavní, Vrstvený a Levý) s výjimkou partů Skladby.
KBD&STYLE	V základu stejný jako All Parts jen s výjimkou uspořádání klavírních partů. Party pravé ruky jsou označeny jako Upper , part levé ruky jako Lower .

Master KBD	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.	Přehrávání (Skladby, Stylu atd.) je synchronizováno s externími MIDI hodinami namísto interními. Tento vzor byste měli používat, pokud chcete nastavit tempo připojeného externího MIDI zařízení.
MIDI Accord1	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 Accord2	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.

Systémová MIDI nastavení

Toto vysvětlení navazuje na krok 4 na stránce **System** ze strany 79.

Použijte tlačítka kurzoru [**▲**][**▼**] pro výběr parametrů (uvedeny níže), pak použijte tlačítka [**1▲▼**]-[**8▲▼**] pro nastavení **On/Off** (zapnutí/vypnutí).



1 Lokální ovládání

[1▲▼]- [7▲▼]	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 MIDI externího sekvenceru a/nebo hru externího tónového generátoru.
-----------------------------------	---

2 Nastavení hodin atd.

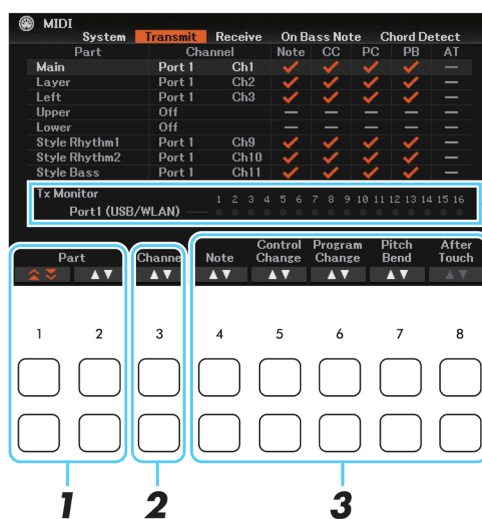
[1▲▼]/ [2▲▼]	Clock (Signál)	Toto nastavení určuje, zda nástroj použije pro synchronizaci své vlastní interní hodiny nebo signál hodin z externího zařízení. Normální nastavení je Internal, pokud je nástroj používán samostatně nebo jako master klaviatura pro ovládání externího zařízení. Pokud používáte nástroj s externím sekvencem, počítačem nebo jiným MIDI zařízením, a chcete tato zařízení synchronizovat, nastavte toto nastavení na MIDI, USB1 nebo USB2. Ujistěte se, že je externí MIDI zařízení správně připojeno a vysílá signál hodin. Poznámka: Pokud je Clock nastaveno na jinou hodnotu než INTERNAL, tempo je zobrazeno jako „EXT.“ na hlavním displeji. To znamená, že přehrávání je ovládáno pouze externím zařízením. Pak styl, Skladby, Multi pady ani metronom nelze přehrávat pomocí panelových tlačítek. Poznámka: Pokud je ke konektoru [USB TO DEVICE] připojen USB bezdrátový síťový adaptér, lze zvolit i parametr „WIRELESS LAN“.
[3▲▼]/ [4▲▼]	Transmit Clock (Vysílání signálu)	Vypíná a zapíná vysílání MIDI signálu (F8). Pokud je nastaveno na Off , nejsou vysílána žádná MIDI data hodin nebo Start/Stop data při přehrávání Skladby nebo Stylu.
[5▲▼]/ [6▲▼]	Receive Transpose (Transpozice příjmu)	Určuje, zda jsou aplikována nastavení transpozice na přijímané tónové události přes MIDI.
[7▲▼]/ [8▲▼]	Start/Stop	Určuje, zda příchozí zprávy FA (start) nebo FC (stop) mají vliv na přehrávání Skladby nebo Stylu.

3 MESSAGE SW

[1▲▼]/ [4▲▼]	Sys/Ex. (Systémové exkluzivní)	Nastavení Transmit zapíná a vypíná vysílání MIDI Systém Exkluzive zpráv. Nastavení Receive zapíná a vypíná příjem a rozpoznávání MIDI Systém Exkluzive zpráv generovaných externím zařízením.
[5▲▼]/ [8▲▼]	Chord Sys/Ex. (Akordické exkluzivní)	„Nastavení Transmit zapíná a vypíná vysílání MIDI akord Exkluzive zpráv (rozpoznání typu a základního tónu akordu). Nastavení Receive zapíná a vypíná příjem a rozpoznávání MIDI akord Exkluzive dat generovaných externím zařízením.“

Nastavení MIDI vysílání

Toto vysvětlení navazuje na krok 4 na stránce **Transmit** ze strany 79. Tato nastavení určují, které party budou vysílány jako MIDI data a kterým kanálem.



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

Poznámka: Pokud je zobrazeno *WLAN*, nástroj může pracovat s MIDI zprávami přijímanými přes USB bezdrátový síťový adaptér připojený ke konektoru [USB TO DEVICE]. Pokud není *WLAN* zobrazeno, a přitom je adaptér připojen, nástroj vypněte a znovu zapněte.

1. Použijte tlačítka [1 ▲ ▼]/[2 ▲ ▼] (Part) pro výběr partu, jehož nastavení vysílání chcete změnit.

Tlačítka [1 ▲ ▼] lze použít pro přeskokování nahoru nebo dolů typy partů (klavírní, Styl a Skladba), zatímco tlačítka [2 ▲ ▼] můžete použít pro postupný přechod nahoru nebo dolů na další part.

Party zde zobrazené jsou stejné jako ty z displeje **Mixer** a **Channel On/Off** s výjimkou dvou níže popsaných.

- **Upper:** Party klaviatury hrané napravo od bodu dělení pro Rejstříky (RIGHT 1 a/nebo 2 - Pravý 1 a/nebo 2).
- **Lower:** Keyboardový part hraný nalevo od levého bodu dělení (Left Split Point). Nemá na něj vliv zapnutí či vypnutí tlačítka [ACMP].

2. Použijte tlačítka [3 ▲ ▼] (Channel) pro výběr kanálu, jehož zvolený part bude vysílán.

Poznámka: Pokud jsou ke stejnému kanálu přiřazeny různé party. MIDI zprávy jsou sloučeny do jednoho kanálu a výsledkem jsou neočekávané zvuky a možná závada v připojeném MIDI zařízení.

Poznámka: Chráněné Skladby nelze vysílat, i když jsou nastaveny správné kanály (1-16).

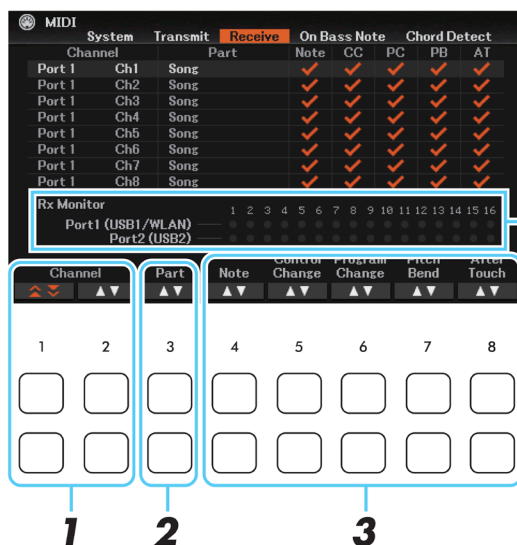
3. Použijte tlačítka [4 ▲ ▼]-[8 ▲ ▼] pro zadání typů dat, které budou vysílány.

Zaškrtnuté MIDI zprávy lze vysílat.

- [4 ▲ ▼] (**Note**): Tónové události
- [5 ▲ ▼] (**CC**): Control Change (Změna ovládní)
- [6 ▲ ▼] (**PC**): Program Change (Změna programu)
- [7 ▲ ▼] (**PB**): Pitch Bend
- [8 ▲ ▼] (**AT**): After Touch

Nastavení MIDI příjmu

Toto vysvětlení navazuje na krok 4 na stránce **Receive** ze strany 79. Tato nastavení určují, které party budou přijímat MIDI data a kterým kanálem budou data přijímána.



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

Poznámka: Pokud je zobrazeno *WLAN*, nástroj může pracovat s MIDI zprávami přijímanými přes USB bezdrátový síťový adaptér připojený ke konektoru [USB TO DEVICE]. Pokud není *WLAN* zobrazeno, a přitom je adaptér připojen, nástroj vypněte a znovu zapněte.

1. Použijte tlačítka [1▲▼]/[2▲▼] (*Channel*) pro výběr kanálu, který bude přijímat.

Tlačítka [1▲▼] lze použít pro přeskokování nahoru nebo dolů typů partů (klavírní, Styl a Skladba), zatímco tlačítka [2▲▼] můžete použít pro postupný přechod nahoru nebo dolů na další part. Nástroj může přijímat na 32 kanálech (16 kanálů x 2 porty) přes USB připojení.

2. Použijte tlačítka [3▲▼] (*Part*) pro výběr partu, přes něž bude kanál přijímán.

Party zde zobrazené jsou stejné jako ty z displeje *Mixer* a *Channel On/Off* s výjimkou dvou níže popsaných.

Keyboard: Přijímané tónové zprávy ovládají hru klaviatury nástroje.

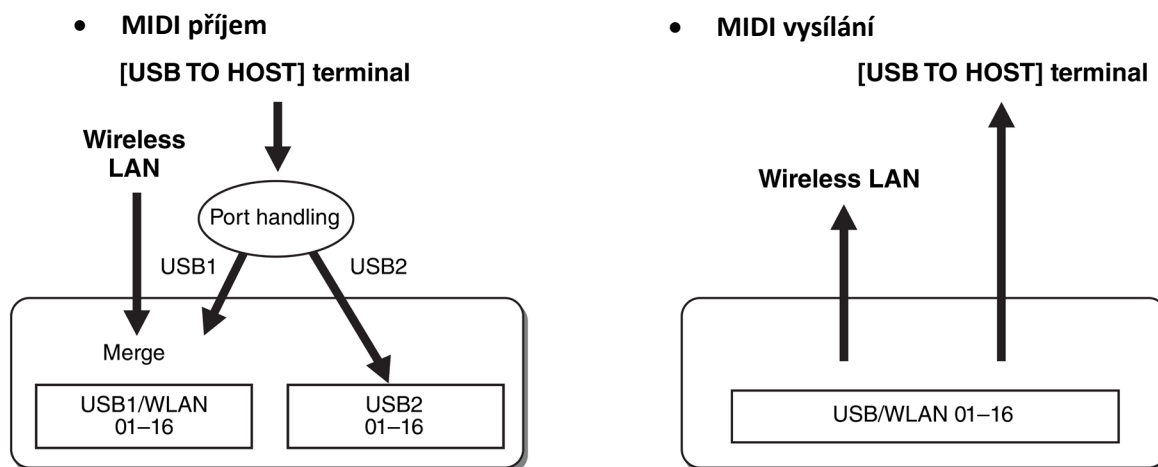
Extra Part 1-5: Pět partů je extra rezervováno pro příjem a hru MIDI dat. Normálně nejsou tyto party používány nástrojem. Nástroj může být použit jako 32 kanálový multi ténbrový tónový generátor s přidáním těchto pěti partů.

3. Použijte tlačítka [4▲▼]-[8▲▼] pro zadání typů dat, které budou přijímány.

MIDI zprávy (strana 82) s označením budou přijímány.

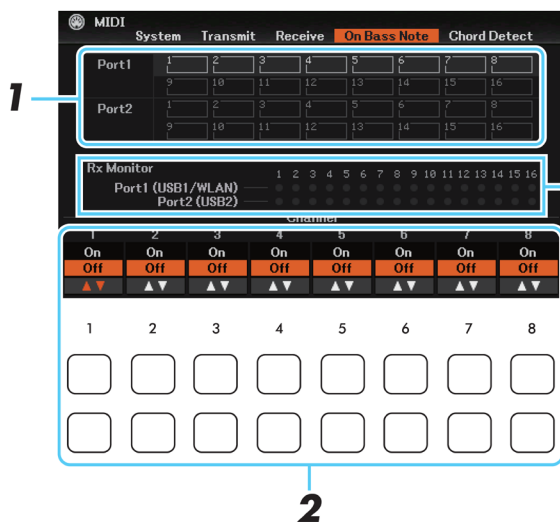
MIDI vysílání/příjem přes USB konektory

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



Nastavení basového tónu pro přehrávání Stylu přes MIDI příjem

Toto vysvětlení navazuje na krok 4 na stránce **On Bass Note** ze strany 79. 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**, jsou rozeznávány jako basové tóny akordu při přehrávání Stylu, a to bez ohledu na nastavení [ACMP] nebo bodu dělení. Pokud je nastavení více kanálů na **On**, bude basový tón určen ze sloučených dat všech kanálů.



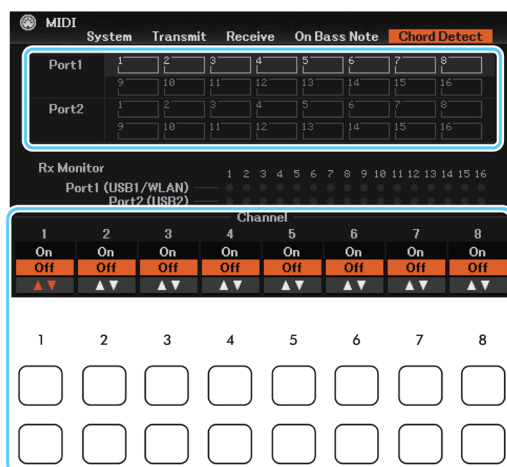
Tečky odpovídají jednotlivým kanálům (1-16). Krátce blikají kdykoliv jsou data přijímána na kanál(y).

Poznámka: Pokud je zobrazeno *WLAN*, nástroj může pracovat s MIDI zprávami přijímanými přes USB bezdrátový síťový adaptér připojený ke konektoru [USB TO DEVICE]. Pokud není *WLAN* zobrazeno, a přitom je adaptér připojen, nástroj vypněte a znovu zapněte.

1. Použijte tlačítka kurzoru [**▲**][**▼**] pro výběr cíle.
2. Použijte tlačítka [**1▲▼**]-[**8▲▼**] pro nastavení požadovaných kanálů na **On** nebo **Off**.

Nastavení typu akordu pro přehrávání Stylu přes MIDI příjem

Toto vysvětlení navazuje na krok 4 na stránce **Chord Detect** ze strany 79. 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, a to 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.



Ovládání je v základu stejné jako u stránky **On Bass Note**.

Provádění nastavení Bezdrátového připojení

Použitím USB bezdrátového síťového adaptéru (prodáván samostatně) můžete bezdrátově propojit DGX-670 s iPhonem/iPadem. Obecný návod ovládání najdete v dokumentu „Smart Device Connection Manual“ na internetu. Tato kapitola popisuje pouze specifické ovládání pro DGX-670.

Před ovládáním se ujistěte, že je ke konektoru [USB TO DEVICE] připojen USB bezdrátový síťový adaptér a vyvolejte displej pro ovládání takto: [MENU] → Tlačítka kurzoru [▲][▼][◀][▶] **Wireless LAN**, [ENTER]

UPOZORNĚNÍ

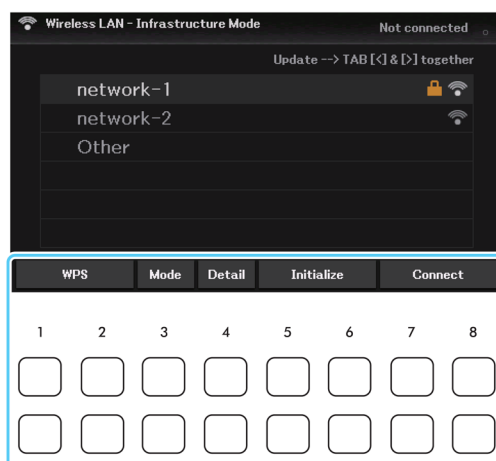
Nepřipojujte tento nástroj k veřejným Wi-Fi sítím nebo internetu napřímo. Připojujte jej k internetu pouze přes router se silnou ochranou heslem. Informace o nejlepší ochraně zjistíte u výrobce vašeho routeru.

Poznámka: Pokud není adaptér rozpoznán, není zobrazeno *Wireless LAN*. Pokud není Wireless LAN zobrazeno, a přitom je adaptér připojen, nástroj vypněte a znovu zapněte.

Pokud byl nástroj připojen úspěšně, je na vrchu displeje zobrazena zpráva „**Connected**“, a jedna z níže uvedených ikon zobrazující sílu signálu.



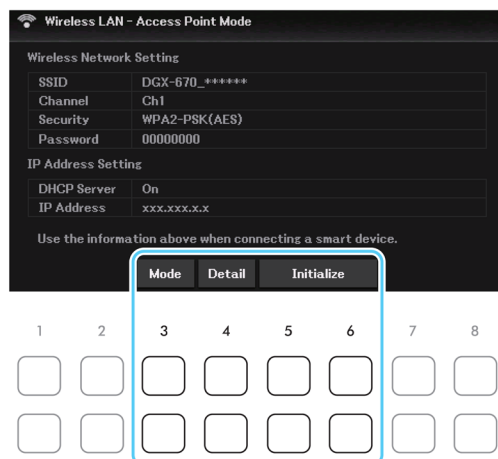
Režim Infrastructure



[1▲▼]/ [2▲▼]	WPS	Připojte nástroj k síti přes WPS. Stiskněte toto tlačítko a poté tlačítko [7▲▼] (Yes), pak během dvou minut stiskněte tlačítko WPS na vašem přístupovém bodu.
[3▲▼]	Mode	Přepíná do režimu Access Point.
[4▲▼]	Detail	Slouží pro nastavení detailních parametrů. Po nastavení stiskněte jedno z tlačítek [7▲▼]/[8▲▼] (Save) pro jejich uložení. IP Address: Nastavuje IP adresu a další odpovídající nastavení. Others: Nastavuje Host Name, Time Zone a Daylight Saving Time Pokud je nástroj připojen v režimu Infrastructure, je na jeho Main displeji zobrazen aktuální čas.
[5▲▼]/ [6▲▼]	Initialize	Obnovuje tovární nastavení pro připojení.

[7▲▼]/ [8▲▼]	Connect	<p>Použijte tlačítka kurzoru [▲][▼] pro výběr sítě, pak stisknutím jednoho z tlačítek [7▲▼]/[8▲▼] se připojíte k síti. U sítě označené ikonou zámku se objeví okno Character Entry a zde musíte zadat heslo. Pokud zvolíte Other, dojde k vyvolání displeje Manual Setup, kde můžete zadat SSID, metodu zabezpečení a heslo. Po jejich zadání se pak stisknutím jednoho z tlačítek [7▲▼]/[8▲▼] připojíte k síti.</p> <p>Poznámka: Současným stiskem tlačítek TAB [◀][▶] aktualizujete seznam sítí na displeji.</p>
-----------------	----------------	--

Režim Access Point



[3▲▼]	Mode	Přepíná do režimu Infrastructure.
[4▲▼]	Detail	<p>Slouží pro nastavení detailních parametrů. Po nastavení stiskněte jedno z tlačítek [7▲▼]/[8▲▼] (Save) pro jejich uložení.</p> <p>Wireless Network: Nastavuje SSID, metodu zabezpečení a heslo. IP Address: Nastavuje IP adresu a další odpovídající nastavení. Others: Nastavuje Host name, nebo zobrazuje adresu MAC atd.</p>
[5▲▼]/ [6▲▼]	Initialize	Obnovuje tovární nastavení pro připojení.

10 Funkce

Obsah

Utility	strana 87
▪ Config1	strana 87
▪ Config2	strana 88
▪ Parameter Lock	strana 89
▪ USB	strana 89
System	strana 90
▪ Common	strana 90
▪ Backup/Restore	strana 90
▪ Setup Files	strana 90
▪ Reset	strana 91

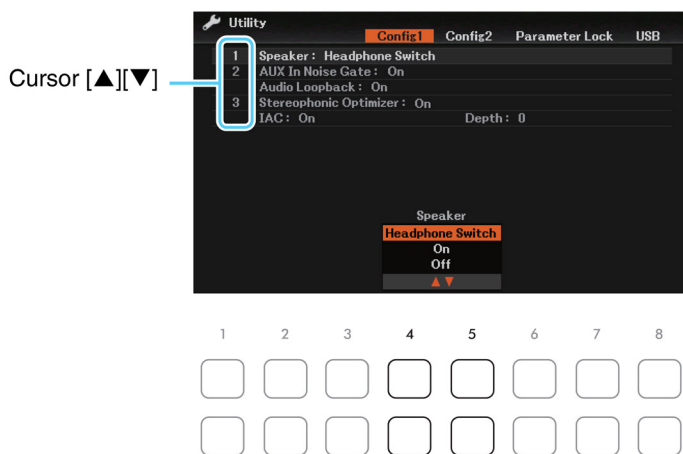
Tato kapitola popisuje displeje **Utility** a **System** v Menu nástroje. Informace pro další displeje najdete v kapitole Seznam funkcí v Uživatelském manuálu.

Utility

Vyvolání displeje ovládání

[MENU] → Tlačítka kurzoru [▲][▼][◀][▶] **Utility**, [ENTER]

Config1



1 Speaker (Nastavení reproduktorů)

[4 ▲ ▼]/ [5 ▲ ▼]	Speaker	Určuje, zda je zvuk vydáván interními reproduktory. Headphone Switch: Zvuk zní normálně, pouze při připojení sluchátek ke konektoru [PHONES/OUTPUT] je vypnut. On: Zvuk zní vždy bez ohledu na připojení sluchátek. Off: Zvuk je vypnut. Můžete jej slyšet pouze ze sluchátek nebo z externího zařízení připojeného ke konektorům [PHONES/OUTPUT].
---------------------	----------------	--

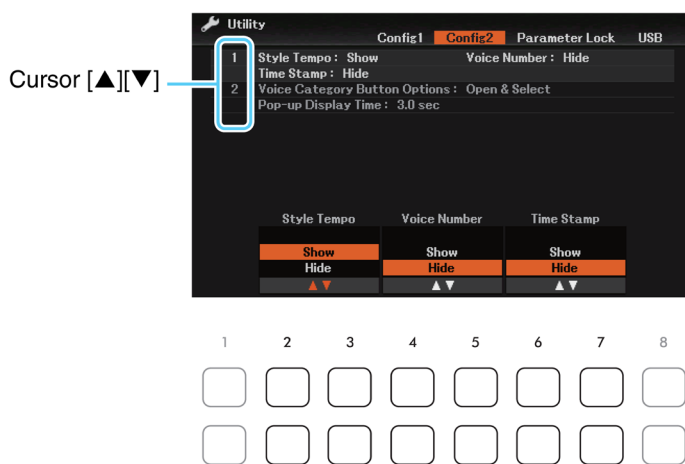
2 AUX In Noise Gate, Audio Loopback (Šumová brána, Audio smyčka)

[3 ▲ ▼]/ [4 ▲ ▼]	AUX In Noise Gate	Zapíná a vypíná šumovou bránu, která minimalizuje šum na zvuku vstupujícího přes konektor [AUX IN].
[5 ▲ ▼]/ [6 ▲ ▼]	Audio Loopback	Určuje, zda audio vstup z připojeného počítače nebo chytrého zařízení také vystupuje do počítače nebo chytrého zařízení. Detaily viz Uživatelský manuál, kapitola 9.

3 Stereophonic Optimizer, IAC

[2 ▲ ▼]/ [3 ▲ ▼]	Stereophonic Optimizer	Zapíná a vypíná funkci Stereophonic Optimizer. On: Tato funkce je efektivní u VRM Rejstříků znějících ze sluchátek připojených přes konektor [PHONES/OUTPUT]. Off: Funkce není aktivní.
[5 ▲ ▼]/ [6 ▲ ▼]	IAC	Zapíná a vypíná funkci IAC (Intelligent Acoustic Control). Díky této funkci je zvuková kvalita nástroje automaticky upravena a ovládána podle celkové hlasitosti. I když je hlasitost nízká, umožňuje vám tato funkce slyšet čistě jak basy, tak i výšky. IAC je efektivní pouze při výstupu zvuku z reproduktorů nástroje.
[7 ▲ ▼]	IAC Depth A	Upravuje hloubku efektu IAC. Čím vyšší hodnota, tím čistší jsou výšky při nižších úrovních hlasitosti.

Config2



1 Style Tempo, Voice Number, Time Stamp (Tempo stylu, číslo rejstříku, časová známka)

[2 ▲ ▼]/ [3 ▲ ▼]	Style Tempo	Určuje, zda původní tempo každého stylu je zobrazeno nad názvem stylu v displeji Style Selection.
[4 ▲ ▼]/ [5 ▲ ▼]	Voice Number	Určuje, zda jsou v displeji Voice Selection zobrazeny banky Rejstříků a čísla. To je užitečné, pokud chcete zjistit, která banka MSB/LSB a které číslo změny programu musíte zadat při výběru zvuku z externího MIDI zařízení. Poznámka: Zde uvedená čísla začínají „1“. Avšak čísla změny programu MIDI jsou o jedna menší, tedy „0“.

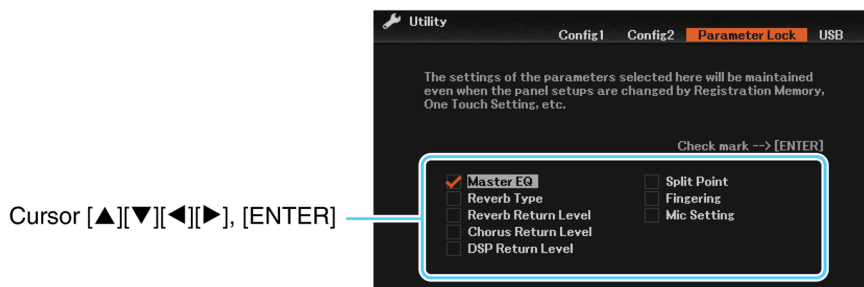
[6 ▲ ▼]/ [7 ▲ ▼]	Time Stamp	Určuje, zda jsou aktualizovaný čas a datum zobrazeny na displeji File Selection. Pokud připojíte nástroj k síti v režimu Infrastructure (strana 85) pomocí USB bezdrátového síťového adaptéru (UD-WL01), nástroj získá informace o „hodinách“ (clock) a časová značka (time stamp – datum a čas) je uložena do nástroje. Jakmile nástroj vypnete, je obnoveno tovární nastavení hodin a nebude aktualizováno, dokud nástroj nepřipojíte k síti.
---------------------	-------------------	---

2 Nastavení týkající se displeje /Možnosti tlačítek Voice Category

[3 ▲ ▼]/ [4 ▲ ▼]	Voice Category Button Options	Určuje, jak je otevřen displej Voice Selection po stisknutí jednoho z tlačítek VOICE. Open & Select: Otevře displej Voice Selection s automaticky zvoleným posledním zvoleným Rejstříkem v kategorii (když je stisknuto tlačítko VOICE). Open Only: Otevře displej Voice Selection s aktuálně zvoleným Rejstříkem (když je stisknuto tlačítko VOICE).
[5 ▲ ▼]/ [6 ▲ ▼]	Pop-up display Time	Určuje, za jaký čas se zavřou vyskakovací okna. (Vyskakovací okna jsou otevřena po stisku tlačítek TEMPO/TAP nebo TRANSPOSE atd.)

Parameter Lock

Toto umožňuje uzamknout nebo podržet nastavení určitých parametrů (jako je efekt nebo bod dělení), i když jsou změněna panelová nastavení Registrační paměti, OTS atd.



Pro nastavení této funkce použijte tlačítka kurzoru [▲][▼][◀][▶] pro výběr požadovaného parametru, pak použijte tlačítko [ENTER] pro jeho označení nebo odznačení. Vše můžete opakovat tolikrát, kolikrát budete chtít. Označené položky budou uzamčeny.

USB

Viz Uživatelský návod, kapitola 9.

System

Vyvolání displeje ovládání

[MENU] → Tlačítka kurzoru [▲][▼][◀][▶] **System**, [ENTER]

Common

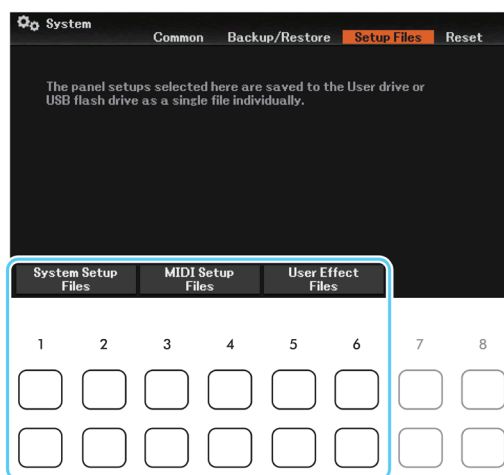
Viz Uživatelský návod, kapitola Spuštění.

Backup/Restore

Viz Uživatelský návod, kapitola Základní ovládání.

Setup Files

Následující položky můžete uložit pro budoucí vyvolání. Před uložením proveďte všechna potřebná nastavení nástroje.

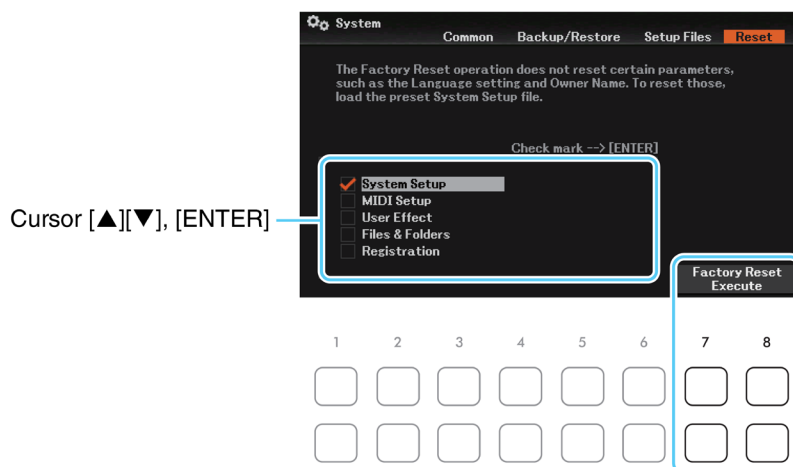


Stiskem jednoho z tlačítek [1▲▼]-[6▲▼] vyvolejte odpovídající displej pro uložení dat. Na vyvolaném displeji zvolte požadovanou destinaci pro uložení souboru, pak stiskněte tlačítko [6▼] (**Save**).

[1▲▼]/ [2▲▼]	System Setup Files	Parametry nastavené v různých displejích, jako jsou ty Utility , jsou ukládány jako jeden soubor System Setup (soubor systémových nastavení). V kapitole Parameter Chart v Seznamu dat najdete seznam parametrů náležejících do této položky.
[3▲▼]/ [4▲▼]	MIDI Setup Files	MIDI nastavení včetně MIDI vzorů v záložce User (strana 79) jsou uložena jako jeden soubor.
[5▲▼]/ [6▲▼]	User Effect Files	Nastavení data jsou uložena jako jeden soubor. <ul style="list-style-type: none">• Uživatelská nastavení mikrofonu..... strana 58• Uživatelské typy efektů..... strana 70• Uživatelské typy Master EQ strana 71• Uživatelské typy Master kompresorů strana 73

Reset

Zaškrtnuté položky na tomto displeji lze inicializovat (obnovit jejich tovární nastavení) stiskem jednoho z tlačítek [7▲▼]/[8▲▼]. Pro výběr položky použijte tlačítka kurzoru [▲][▼][◀][▶] a pak použijte tlačítko [ENTER] pro jeho označení nebo odznačení.



System Setup	Obnoví parametry systémových nastavení na původní tovární hodnoty. Seznam systémových nastavení patřících do této položky naleznete v kapitole Parameter Chart v Seznamu dat.
MIDI Setup	Obnoví MIDI nastavení včetně MIDI vzorů v záložce USER displeje na původní tovární hodnoty.
User Effect	Obnoví aktuální nastavení efektů a následující data: <ul style="list-style-type: none"> • Uživatelská nastavení mikrofonu..... strana 58 • Uživatelské typy efektů..... strana 70 • Uživatelské typy Master EQ strana 71 • Uživatelské typy Master kompresorů strana 73
Files & Folders	Vymaže všechny soubory a adresáře uložené User disku.
Regist	Zhasne všechny indikátory Registračních pamětí [1]-[4], takže žádná Banka Registrační paměti není zvolena, ale všechny soubory Bank Registračních pamětí zůstanou zachovány. Nyní můžete vytvořit nastavení Registračních pamětí z aktuálních panelových nastavení. Poznámka: Stejného výsledku dosáhnete podržením klávesy B6 a zapnutím nástroje tlačítkem Standby/On.

Index

A		G		Notový zápis	44
Access Point režim	86	Groove	34	NTR (Note Transposition Rule)	38
Any Key	24	Guide	50	NTT (Note Transposition Table)	38
Articulation	76	H		O	
Audio Loopback	88	Harmony	8	Oktáva	13
AUX In šumová brána	88	High Key	40	One Touch Setting (OTS)	24
B		Hlasitost	66	OTS Link Timing	24
Backup funkce	90	I		P	
Bezdrátová síť	85	IAC	88	Pan	66
Blokové schéma	74	Infrastructure režim	85	Parametr	37
C		Intro	24	Parameter Lock	89
Chord Tutor	21	K		Part EQ	71
Chorus	6, 16, 68	Kanál (Skladby)	50, 55	Pedál	14, 75
Citlivost úhozu	13	Kanál (Stylu)	36	Playlist	65
Common	90	Karao-Key	51	Poly	13
Config	87	Key Off Sampling	6	Pop-up displej	89
D		Keyboard Harmony	7	Portamento	14
Damper Resonance	6	Kompresor	59, 73	Přehrávání Skladby	49
Data nastavení (Skladba)	52	L		Přehrávání Stylu	23
Detekční oblast akordů	25	Ladění	10	Punch In/Out (Song Creator)	53
Drum Setup	41	M		R	
DSP	16, 68	Master EQ	71	Registrační paměť	61
Dynamika	35	Master kompresor	73	Registrační sekvence	63
E		Metronom	5	Repeat režim	49
Echo	8	Mikrofon	58	Reproduktory	87
Efekt	16, 60, 68	MIDI nastavení	79	Reset	91
EG (Generátor obálky)	15	Mixer	66	Restore funkce	90
Ending	24	Modulace	14	Reverb	6, 16, 68
EQ (Ekvalizér)	16, 59, 71	Mono	13	RTR (Retrigger Rule)	40
F		N		S	
Factory Reset	91	Nahrávání (Skladba)	53	Skladba nastavení	54
Fade In/Out	78	Nahrávání (Styl)	28	Smart Chord	19
Fill In	23, 77	Nastavení Skladby	49	Soubor nastavení	52
Filtr	15, 67	Nastavení Stylu	23	Song Creator	52
Follow Lights	51	Noise Gate	59, 88	Stereophonic Optimizer	88
Freeze	62	Note Limit	40	String Resonance	6
				Stupnice ladění	10
				Style Creator	26

Style File Format (SFF)	41
Style Retrigger	13
Styl nastavení	27
Synchro Stop	24, 77
System	90
System reset	91

T

Talk	58
Tap Tempo	5
Text	47
Time Stamp	89
Transpozice	57

U

Úhoz	13
Unison	76
Utility	87

V

Vibe Rotor	16
Vibrato	18
Voice Set	12
Voice Set filtr	17
VRM	6

Y

Your Tempo	51
------------	----

Z

Zamknutí parametru	129
Zastavený doprovod	25
Zdrojový akord	38
Zdrojový klíč	42
Znovu nahrávání	53