



# Clavinova

---

CVP-809

CVP-805

## Referenční manuál

Tento manuál vysvětluje funkce vyvolané stiskem jednotlivých ikon na displeji Menu.

Nejprve si prosím přečtěte Uživatelský manuál pro vysvětlení základních operací, poté pokračujte Referenčním manuálem.

Pokud není uvedeno jinak, ilustrace a displeje v tomto manuálu jsou založeny na modelu CVP-809 (v angličtině). Slouží pouze pro ilustrační účely, a mohou se na vašem nástroji poněkud lišit.

Vysvětlení použitá v tomto manuálu se vztahují k verzi firmwaru 1.00. Yamaha může bez předchozího upozornění vydat aktualizaci firmware tohoto produktu. Doporučujeme pravidelně kontrolovat naše internetové stránky a aktualizovat váš firmware.

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

Názvy společností a produktů v tomto manuálu jsou obchodními značkami nebo registrovanými obchodními značkami odpovídajících společností.



CZ

# Obsah

Každá kapitola v tomto Referenčním manuálu odpovídá některé z ikon na displeji Menu.

	Úprava tempa	4		Přiřazení specifické funkce jednotlivým pedálům nebo tlačítku ASSIGNABLE	43
	Transpozice ladění v půltónech	5		Editace Rejstříku (Voice Edit)	47
	Změna Bodu dělení, typu prstokladu a oblasti detekce akordů	6		Editace varhanního Rejstříku (Voice Edit)	51
	Výuka hry akordů (Chord Tutor)	8		Vytváření/editace Stylů (Style Creator)	53
	Úprava vyvážení hlasitosti	9		Vytváření/editace MIDI skladeb (Song Creator)	66
	Editace hlasitosti a tonálního vyvážení (Mixer)	10		Nastavení Rejstříku	78
	Editace nastavení notového zápisu (Score)	18		Nastavení týkající se přehrávání Stylu	84
	Editace nastavení displeje Lyrics	20		Nastavení týkající se přehrávání/nahrávání Skladeb	87
	Zobrazení displeje Text a editace nastavení displeje Text	22		Jemné doladění	92
	Použití Keyboard Harmony	24		Nastavení citlivosti úhozu klaviatury	94
	Nastavení mikrofону	26		Nastavení metronomu	95
	Nastavení vokálního harmonizéru	28		MIDI nastavení	96
	Použití Playlistu	33		Provádění celkových nastavení (Utility)	102
	Vyvolání čísel Registračních pamětí v pořadí (Registrační sekvence)	35		Připojení k zařízení vybavenému Bluetooth	107
	Zabránění vyvolání určitých položek (Registration Freeze)	37		Nastavení bezdrátové sítě	108
	Automatické přehrávání Stylů s vaší akord. posloupností (Chord Looper)	38		Provádění nastavení času	110
				Postup instalace nového firmware	111
				Index	114

## Poznámka

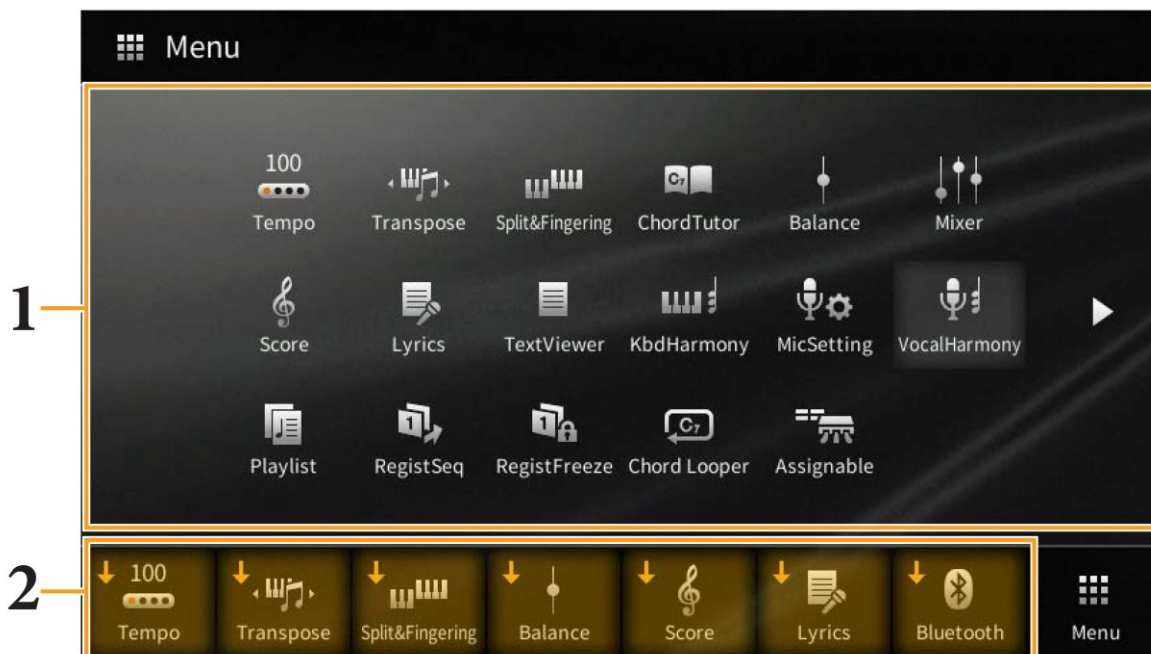
Ikona Bluetooth je zobrazena, pouze když je nástroj funkcí Bluetooth vybaven. V některých zemích není Bluetooth dostupná.

Ikony „WirelessLAN“ a „Time“ jsou zobrazeny, pouze když je ke konektoru nástroje připojen USB adaptér bezdrátové sítě (UD-WL01).

## Vyvolání požadovaných funkcí z displeje Home

Ze všech zobrazených funkcí na displeji Menu si můžete vybrat tu nejvíce používanou a zaregistrovat ji do zkratky a umístit ji do oblasti Menu na spodu displeje Home. Ačkoliv je ve výchozím stavu již zaregistrováno sedm zkratk, můžete si je podle potřeby upravit.

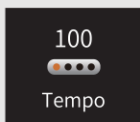
1. Dotkněte a podržte ikonu požadované funkce, dokud se nezmění barva oblasti zkratk na spodu displeje.



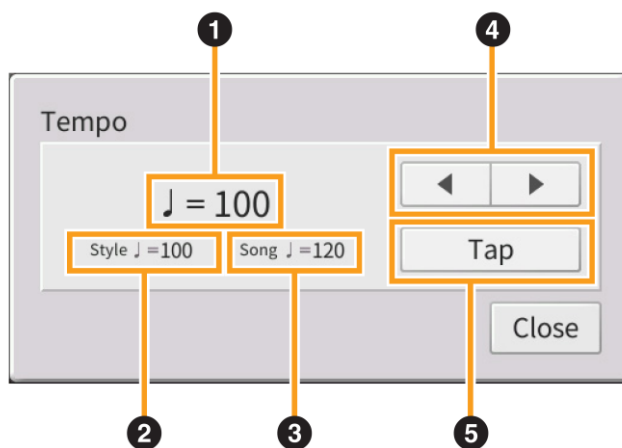
2. Dotykiem vyberte jedno ze sedmi umístění na spodu displeje, kam chcete funkci uložit.

Funkce zvolená v kroku 1 bude zaregistrována a nahradí funkci zde původně zaregistrovanou.

Pro vymazání a posun zkratk se dotkněte a podržte ikonu požadované zkratky na displeji Home nebo na displeji Menu, dokud se nezmění barva. Pak se dotkněte stejné ikony pro její vymazání, nebo se dotkněte ikony požadovaného umístění pro její přesun.



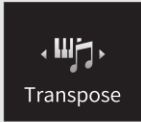
## Úprava tempa



1	Zobrazuje hodnotu tempa během přehrávání metronomu, Stylu a MIDI Skladby.
2	Zobrazuje hodnotu tempa aktuálního Stylu. Styl bude spuštěn v tomto tempu.
3	Zobrazuje hodnotu tempa aktuální MIDI Skladby. Skladba bude spuštěna v tomto tempu.
4	Odpovídají tlačítkům TEMPO [-]/[+] na panelu. Pokud chcete vyvolat výchozí tempo aktuálního Stylu a MIDI Skladby, dotkněte se a podržte prst v polích 1 – 3.
5	Odpovídá tlačítku [TAP TEMPO] na panelu.

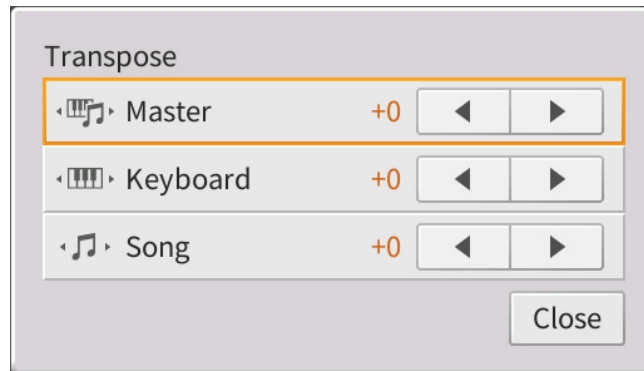
**Poznámka:** Hodnota tempa Audio Skladby je nastavena funkcí Time Stretch. Viz Uživatelský manuál, kapitola 5.





## Transpozice ladění v půltónech

Můžete posunout celkové ladění nástroje (zvuk klaviatury, přehrávání Stylu, přehrávání MIDI Skladby atd.) v půltónových krocích.

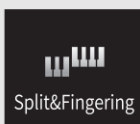


<b>Master</b>	Posunuje celkové ladění nástroje, kromě Audio Skladby, vstupního zvuku z konektoru [MIC/LINE IN] nebo Audio vstupu z externího zařízení připojeného ke konektoru [AUX IN].
<b>Keyboard</b>	Transponuje ladění klaviatury včetně přehrávání Stylu (ovládaného v doprovodné části klaviatury).
<b>Song</b>	Transponuje ladění pouze přehrávání MIDI Skladby.

**Poznámka:** Ladění Audio Skladby je nastaveno funkcí Pitch Shift. Viz Uživatelský manuál, kapitola 5.

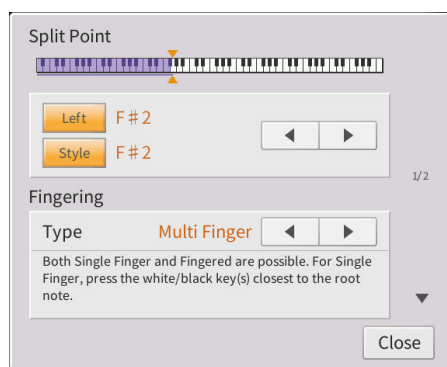
**Poznámka:** Transpozice nemá vliv na Rejstříky Bicích sada a Efektové Rejstříky.

**Poznámka:** Transpozici lze také provést pomocí tlačítek TRANSPOSE na ovládacím panelu. Několikerým stiskem Transpose můžete zvolit požadovaný part pro transponování.



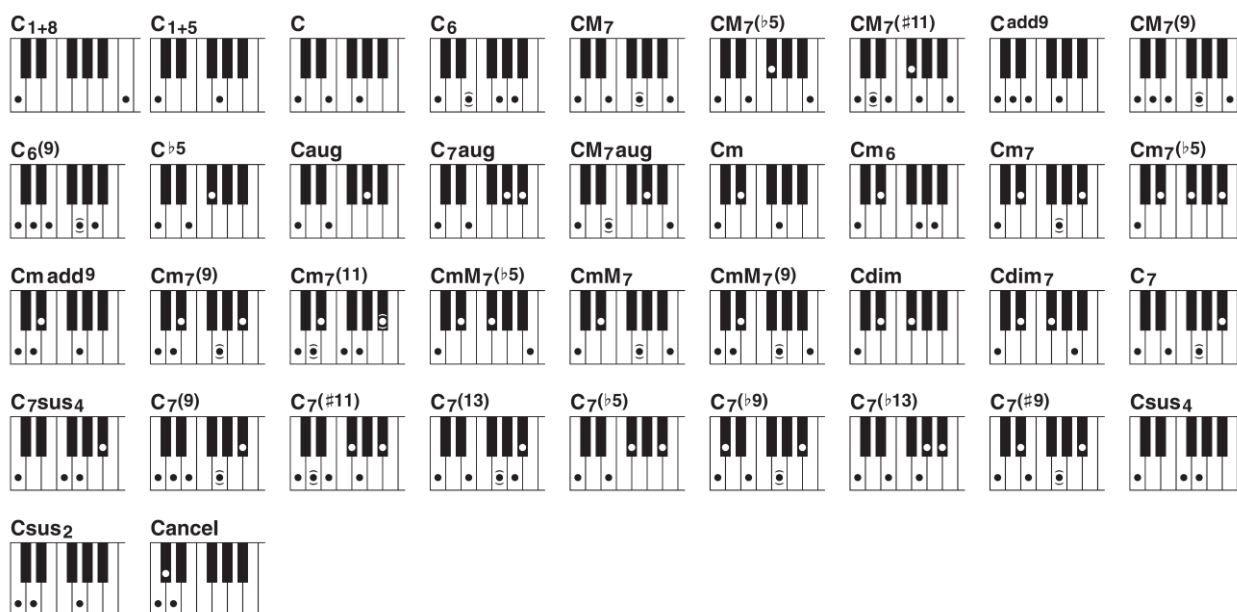
# Změna Bodu dělení, typu prstokladu a oblasti detekce akordů

## Bod dělení/Typ prstokladu



Informace o Bodu dělení, viz Uživatelský manuál, kapitola 3. Informace o Typech prstokladu, viz Uživatelský manuál, kapitola 4.

## Rozpoznávané typy akordů v režimu Fingered



Název akordu [Zkratka]	Normální hra	Zobrazení pro základ „C“
1+8	1+8	C1+8
1+5	1+5	C1+5
Major [M]	1+3+5	C
Sixth [6]	1+(3)+5+6	C6
Major seventh [M7]	1+3+(5)+7	CM7
Major seventh flatted fifth [M7 b 5]	1+3+ b 5+7	CM7( b 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 [( b 5)]	1+3+ b 5	C b 5

Název akordu [Zkratka]	Normální hra	Zobrazení pro základ „C“
Augmented [aug]	1+3+ #5	Caug
Seventh augmented [7aug]	1+3+ #5+ b 7	C7aug
Major seventh augmented [M7aug]	1+(3)+ # 5+7	CM7aug
Minor [m]	1+ b 3+5	Cm
Minor sixth [m6]	1+ b 3+5+6	Cm6
Minor seventh [m7]	1+ b 3+(5)+ b 7	Cm7
Minor seventh flatted fifth [m7 b 5]	1+ b 3+ b 5+ b 7	Cm7( b 5)
Minor add ninth [m(add9)]	1+2+ b 3+5	Cm add9
Minor seventh ninth [m7(9)]	1+2+ b 3+(5)+ b 7	Cm7(9)
Minor seventh eleventh [m7(11)]	1+(2)+ b 3+4+5+( b 7)	Cm7(11)
Minor major seventh flatted fifth [mM7 b 5]	1+ b 3+ b 5+7	CmM7( b 5)
Minor major seventh [mM7]	1+ b 3+(5)+7	CmM7
Minor major seventh ninth [mM7(9)]	1+2+ b 3+(5)+7	CmM7(9)
Diminished [dim]	1+ b 3+ b 5	Cdim
Diminished seventh [dim7]	1+ b 3+ b 5+6	Cdim7
Seventh [7]	1+3+(5)+ b 7	C7
Seventh suspended fourth [7sus4]	1+4+5+ b 7	C7sus4
Seventh ninth [7(9)]	1+2+3+(5)+ b 7	C7(9)
Seventh add sharp eleventh [7( # 11)]	1+(2)+3+ # 4+5+ b 7	C7( # 11)
Seventh add thirteenth [7(13)]	1+3+(5)+6+ b 7	C7(13)
Seventh flatted fifth [7 b 5]	1+3+ b 5+ b 7	C7( b 5)
Seventh flatted ninth [7( b 9)]	1+ b 2+3+(5)+ b 7	C7( b 9)
Seventh add flatted thirteenth [7( b 13)]	1+3+5+ b 6+ b 7	C7( b 13)
Seventh sharp ninth [7( # 9)]	1+ # 2+3+(5)+ b 7	C7( # 9)
Suspended fourth [sus4]	1+4+5	Csus4
One plus two plus five [sus2]	1+2+5	Csus2
cancel	1+ b 2+2	Cancel

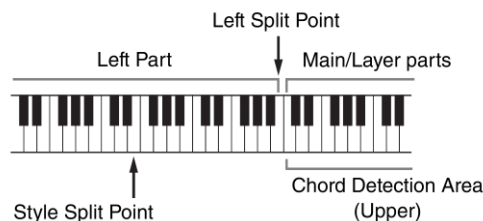
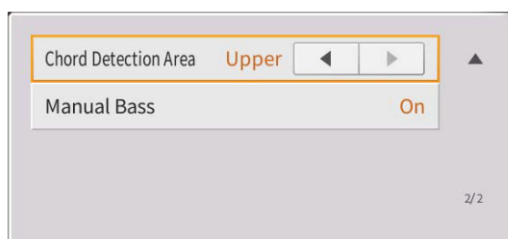
**Poznámka:** Noty v závorkách lze vynechat.

**Poznámka:** Zobrazení „cancel“ odpovídá funkci Chord Cancel, která zastaví přehrávání posledního zvoleného akordu a ponechá pouze bicí nebo rytmus.

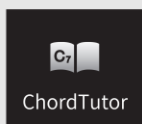
## Zadání akordů pravou rukou pro přehrávání Styly

Změnou oblasti detekce akordů z levé části na pravou část klaviatury můžete hrát levou rukou basovou linku, zatímco využijete pravou ruku pro zadávání akordů a ovládání přehrávání Styly.

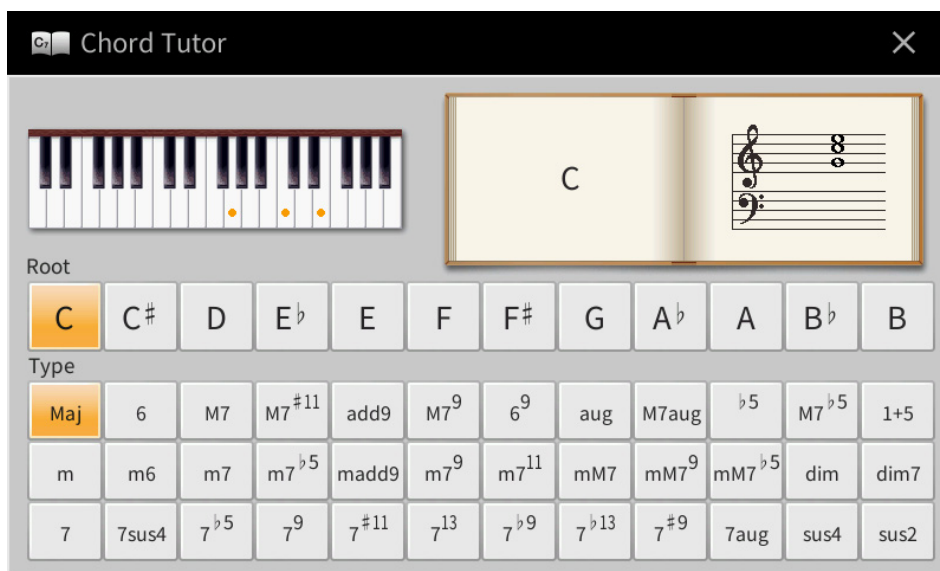
1. Vyvolejte stranu 2/2 okna Split Point/Fingering.
2. Na displeji proveďte požadovaná nastavení.



1	<b>Chord Detection Area</b>	Zvolte „Upper“. Akordická sekce je nyní napravo od bodu dělení. Typ prstokladu je automaticky nastaven na „Fingered*“. <b>Poznámka:</b> „Fingered*“ je prakticky stejný jako „Fingered“, jen s výjimkou nedostupnosti akordů „1+5“ a „1+8“. <b>Poznámka:</b> Informace o tom, když je detekční oblast akordů nastavena na „Lower“, viz Uživatelský manuál.
2	<b>Manual Bass</b>	Když je nastaveno na „On“, pak je basový part aktuálního Styly ztlumen a je mu přiřazen Rejstřík levého partu. <b>Poznámka:</b> Tento parametr je dostupný pouze, když je Chord Detection Area nastaven na „Upper“.



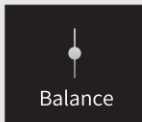
# Výuka hry akordů (Chord Tutor)



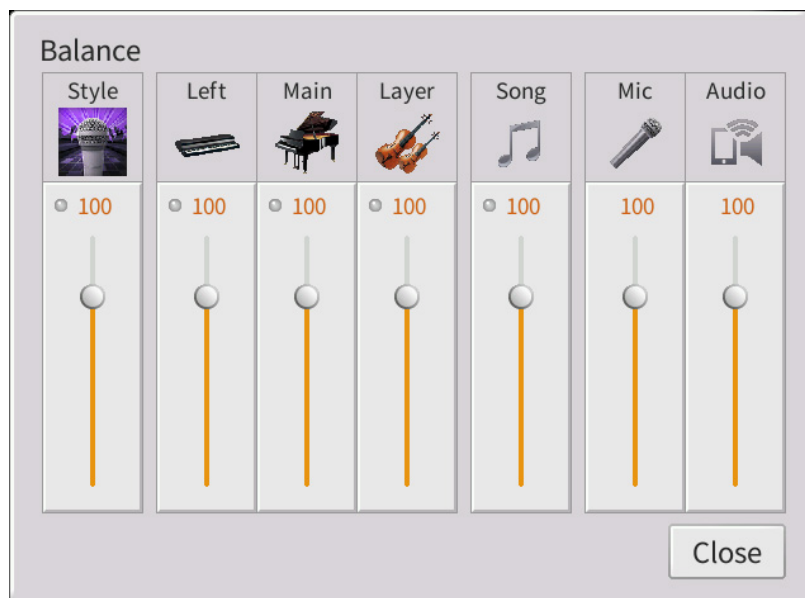
Pokud znáte název akordu, ale nevíte, jak jej zahrát, tato funkce vám ukáže, které klávesy stisknout.

<b>Root</b>	Umožňuje zadat požadovaný základ akordu.
<b>Type</b>	Umožňuje zadat požadovaný typ akordu.

**Poznámka:** V závislosti na určitých akordech, mohou být některé tóny vynechány.



## Úprava vyvážení hlasitosti (Balance)



Informace o displeji, viz Uživatelský manuál, kapitola 1.



## Úprava hlasitosti a tonálního vyvážení (Mixer)

Záložky pro výběr partu „Panel“ – „Audio“ na vrchu displeje Mixer umožňují upravit zvuk odpovídajícího partu, zatímco „Master“ umožňuje upravovat celkový zvuk celého nástroje.

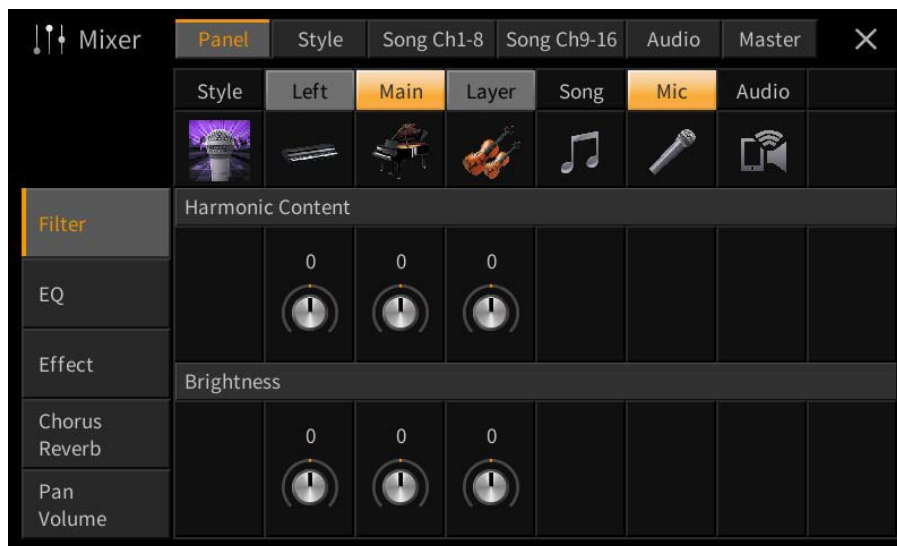
**Poznámka:** Pokud je zvolena Audio Skladba, nemůžete nastavovat parametry týkající se partů nebo kanálů Skladby.

**Poznámka:** Knoby a slidery jsou zobrazeny na displeji nastavení, pokud jsou odpovídající parametry dostupné.

Zobrazení toku signálu a konfiguraci sekce Mixer, viz Blokový diagram na straně 17.

### Filtr

Tato funkce upravuje tonálních charakteristiky (jas, atd.) zvuku, ořezáním výstupu určených frekvencí. To není možné, pokud zvolíte záložku „Master“ na vrchu displeje Mixer.



<b>Harmonic Content</b>	Umožňuje upravit efekt Resonance (strana 49) pro jednotlivé party. Lze jej využít v kombinaci s parametrem „Brightness“ a dodat zvuku jiný charakter.
<b>Brightness</b>	Určuje jas zvuku pro každý part úpravou frekvence pro ořezání (cutoff frequency) (strana 49).

## EQ (Ekvalizér)

Ekvalizér (také označovaný jako EQ) je zvukový procesor, který rozděluje frekvenční spektrum do několika pásem, která mohou být zesílena nebo ořezána podle požadavků na celkovou frekvenční odezvu. Záložky pro výběr partu „Panel“ – „Song Ch9-16“ na vrchu displeje Mixer umožňují upravit EQ odpovídajícího partu, zatímco „Master“ umožňuje upravovat celkový EQ celého nástroje.

### EQ partu (pokud je zvolena jedna ze záložek „Panel“ – „Song Ch9-16“)

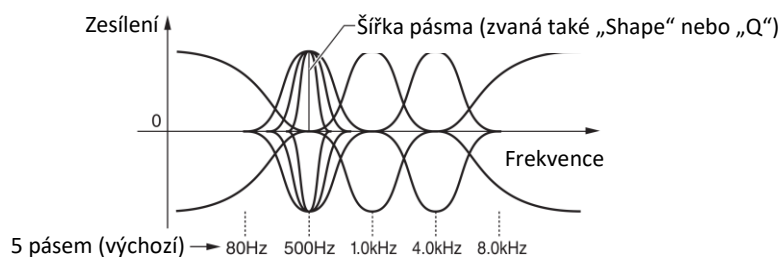


<b>High</b>	Zesiluje nebo zeslabuje vysoké pásmo EQ pro jednotlivé party.
<b>Low</b>	Zesiluje nebo zeslabuje nízké pásmo EQ pro jednotlivé party.

### Master EQ (pokud je zvolena záložka „Master“)

Tento nástroj je vybaven špičkovým pěti pásmovým digitálním ekvalizérem. Díky této funkci, lze aplikovat finální efekt – tónovou clonu – na výstupní zvuk nástroje. Můžete zvolit jeden z pěti přednastavených typů na displeji Master. Nebo si také můžete vytvořit svůj vlastní EQ úpravou frekvenčních pásem, a uložit jej jako jeden ze dvou Uživatelských typů EQ.

**Poznámka:** Master EQ nelze aplikovat na Audio Skladbu nebo zvuk metronomu.



## 1. Zvolte požadovaný typ EQ, který chcete editovat.

- **Flat:** Ploché nastavení EQ. Zisk každého pásma je nastaven na 0dB.
- **Light:** Nastavení EQ pro potlačení úrovně hloubek, zvuk je čistší.
- **Heavy:** Nastavení EQ pro zvýšení úrovně hloubek, zvuk je důraznější.
- **Mellow:** Nastavení EQ pro potlačení úrovně výšek, zvuk je měkčí.
- **Bright:** Nastavení EQ pro zvýšení úrovně výšek, zvuk je jasnější.
- **USER1-30:** Vaše vlastní nastavení EQ uložená v kroku 4.

## 2. Upravte Q (šířku pásma) a Center Frequency (středovou frekvenci) jednotlivých pásem.

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

## 3. Podle přání zesilte nebo zeslabte jednotlivá pásma.

## 4. Dotykem ikony (Save) uložte nastavení jako Uživatelský typ Master EQ.

Vytvořit a uložit lze až třicet Uživatelských typů EQ.

### Upozornění

**Pokud neprovedete operaci Save (uložení) a nástroj vypnete, budou nastavení po vypnutí nástroje ztracena.**

**Poznámka:** Pokud chcete uložit nastavení Master EQ na USB flash disk, uložte jej jako User Effect soubor. Provedete to takto: Na displeji vyvolaném z [Menu] → [Utility] → [Factory Reset/Backup] → stránka 2/2, se dotkněte [Backup] v "User Effect" pro provedení operace Save ([strana 105](#)).

## Effects - Efekty


Nástroj je vybaven následujícími efektovými jednotkami.

- **Systémové efekty (Chorus, Reverb):** tyto efekty jsou aplikovány na celkový zvuk nástroje. U jednotlivých partů můžete měnit hloubku systémových efektů. Viz „Chorus/Reverb“ (strana 14).
- **Insertion efekty 1 – 28 (CVP-809)/ Insertion efekty 1 – 8 (CVP-805):** tyto efekty jsou aplikovány pouze na určitý part. Pro každý tento efekt, určete typ efektu pro zvolený part (např. Distortion (zkreslení), který bude aplikován pouze na kytarový part).
- **Variační efekt:** tento blok efektů lze aplikovat jako systémový i Insertion efekt, a můžete mezi nimi přepínat.

Tato vysvětlení zahrnují nastavení týkající se Insertion a variačních efektů na displeji Effect. Tento displej není dostupný, když je na displeji Mixer zvolena záložka „Master“.





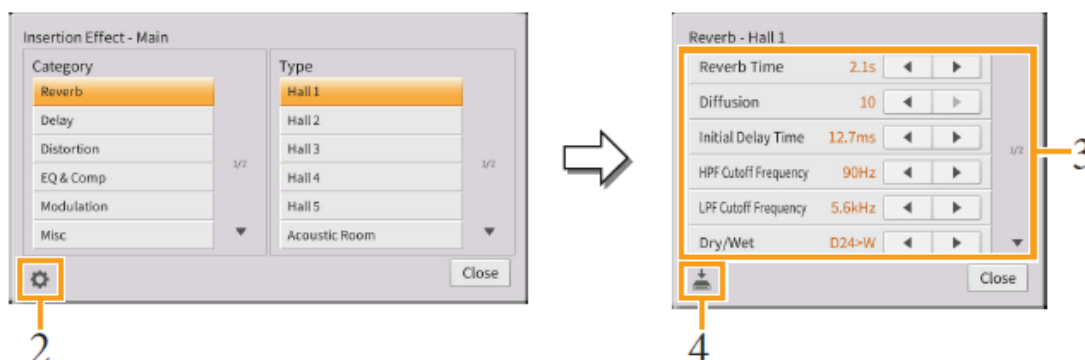
<b>Insertion efekt</b>	<p>Umožňuje přiřadit požadovaný typ Insertion efektu jednotlivým partům dotknutím se oblasti nad jednotlivými knoby. Pomocí knobů můžete upravit stupeň aplikace efektu.</p> <p>Pokud chcete přiřadit jednotlivé typy Insertion efektů určitému partu a zvolit typ efektu, dotkněte se ikony  (Setting) v pravém horním rohu této oblasti a proveďte potřebná nastavení v okně. "</p> <p>Přiřaditelné party pro jednotlivé Insertion efekt jsou následující:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>CVP-809</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ <b>Insertion Effect 1 – 19:</b> Keyboardové Party, kanály Skladby 1 – 16</li> <li>○ <b>Insertion Effect 20:</b> Mikrofon, kanály Skladby 1 - 16</li> <li>○ <b>Insertion Effect 21 – 28:</b> Party Styly</li> </ul> </li> <li>• <b>CVP-805</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ <b>Insertion Effect 1 – 5:</b> Keyboardové Party, kanály Skladby 1 – 16</li> <li>○ <b>Insertion Effect 6:</b> Mikrofon, kanály Skladby 1 - 16</li> <li>○ <b>Insertion Effect 7 – 8:</b> Party Styly</li> </ul> </li> </ul>
<b>Variační efekt</b>	<p>Stiskněte [INSERTION] nebo [SYSTEM] pro přepnutí efektového propojení mezi Insertion efekty a systémovými efekty, pak stiskněte pravý kraj tohoto řádku pro zvolené požadovaného typu efektu.</p> <p>Když je zvolen „System“, tento efekt je aplikován na všechny party Skladby a Styly jako systémový efekt. Když je zvolen „Insertion“, je tento efekt aplikován pouze na určenou Skladbu/Styl.</p> <p>Pro úpravu stupně aplikace efektu použijte jednotlivé knoby partu.</p>

**Poznámka:** Detaily o typech efektů, viz Seznam dat, na webových stránkách Yamaha.

## Editování a ukládání nastavení efektů

Můžete editovat nastavení systémových efektů (Chorus, Reverb), Insertion efektů a variačních efektů. Editace lze uložit jako Uživatelský typ efektu.

1. Na displeji Mixer, stiskněte požadovaný typ efektu pro vyvolání displeje Effect Type Selection.
2. Pokud je to třeba, zvolte typ efektu, pak stiskněte  (Setting) pro vyvolání displeje Effect Parameter.



3. Proveďte potřebná nastavení pro jednotlivé parametry.

Dostupné parametry se liší podle zvoleného typu efektu.

**Poznámka:** Zašedlé parametry nelze editovat.

4. Stiskněte  (Save), pak uložte nastavení jako Uživatelský typ efektu.

Uložit můžete až 30 typů efektů pro jednotlivé efektové bloky.

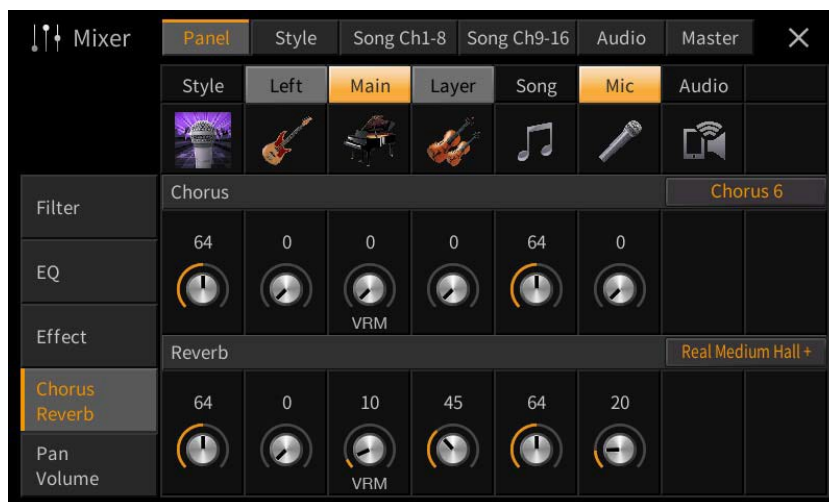
### Upozornění

**Pokud neprovedete operaci Save (uložení) a nástroj vypnete, budou nastavení po vypnutí nástroje ztracena.**

**Poznámka:** Pokud chcete uložit nastavení Master EQ na USB flash disk, uložte jej jako User Effect soubor. Proveďte to takto: Na displeji vyvolaném z [Menu] → [Utility] → [Factory Reset/Backup] → stránka 2/2, se dotkněte [Backup] v "User Effect" pro provedení operace Save ([strana 105](#)).

## Chorus/ Reverb

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



<b>Chorus</b>	Stiskněte název typu Chorusu vpravo nahoře v této řadě pro výběr požadovaného typu Chorusu. Po výběru, se vraťte na displej Mixer a použijte jednotlivé knoby pro úpravu hloubky efektu jednotlivých partů.
<b>Reverb</b>	Stiskněte název typu Reverbu vpravo nahoře v této řadě pro výběr požadovaného typu Reverbu. Po výběru, se vraťte na displej Mixer a použijte jednotlivé knoby pro úpravu hloubky efektu jednotlivých partů.

Když jsou zvoleny Rejstříky VRM, je pod knobem partu zobrazeno „VRM“. Pokud je VRM zvoleno pro více partů, hloubka Chorusu a Reverbu je společná pro všechny tyto party.

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

### Editování a ukládání nastavení efektů Reverb/Chorus

Stejný postup jako na displeji „Effect“ (strana 13).

## Pan/Volume – Pan/Hlasitost

Můžete upravit Pan (stereo pozici zvuku) a hlasitost jednotlivých partů. Tento displej není dostupný, pokud je zvolena záložka „Master“ na vrchu displeje Mixer



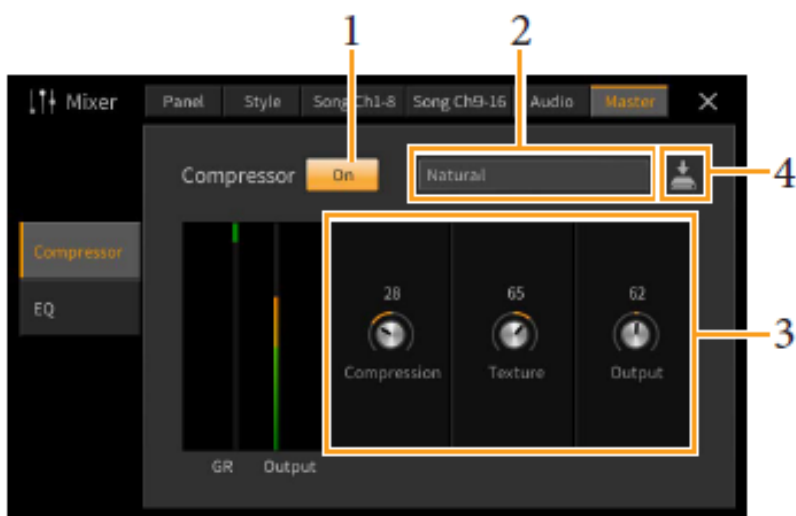
❶	<b>Pan</b>	Určuje stereo pozici každého partu (kanálu).
❷	<b>Volume</b>	Určuje úroveň každého partu nebo kanálu, a můžete tak doladit vyvážení jednotlivých partů.

## Master kompresor

Kompresor je efekt, běžně používaný k omezení a komprimaci dynamiky (tichosti/hlasitosti) audio signálu. U signálů, které mají široké rozpětí dynamiky, jako jsou vokály nebo kytarové party, vlastně dynamický rozsah zúží, tím že tiché zvuky jsou hlasitější a hlasitější tišší. Při použití spolu se zesílením celkového zvuku, vytvoří silnější a konsistentnější úroveň zvuku.

Tento nástroj je vybaven Master kompresorem aplikovaným na celkový zvuk nástroje. I když máte k dispozici přednastavení, lze vytvořit své vlastní nastavení kompresoru úpravou jeho parametrů. Tento displej je dostupný pouze, pokud je zvolena záložka „Master“ na vrchu displeje Mixer.

**Poznámka:** Master EQ nelze aplikovat na Audio Skladbu nebo zvuk metronomu.



### 1. Nastavte kompresor na „On“.

### 2. Zvolte typ Master kompresoru, který chcete editovat.

- **Natural:** Přirozené nastavení kompresoru, ve kterém je efekt středně zdůrazněn.
- **Rich:** V tomto nastavení jsou optimálně zdůrazněny vlastnosti nástroje. Je to dobré nastavení pro vylepšení akustických nástrojů, jazz, apod.
- **Punchy:** Velmi zdůrazněné nastavení kompresoru. Je to dobré nastavení pro vylepšení rockové hudby.
- **Electronic:** nastavení kompresoru, ve kterém jsou optimálně vylepšeny charakteristiky taneční hudby.
- **Loud:** Silné nastavení kompresoru, které je vhodné pro energickou hudbu, jako je rock nebo gospel.
- **User 1-30:** Vaše vlastní nastavení kompresoru uložené v kroku 4.

### 3. Editujte parametry Master kompresoru.

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

Indikátor „GR“ znamená Gain Reduction (úroveň komprese), zatímco „Output“ zobrazuje úroveň výstupu nástroje v reálném čase.

### 4. Stiskněte (Save), pak uložte nastavení jako Uživatelský typ Master kompresoru.

Vytvořit a uložit můžete až 30 typů Master kompresoru.

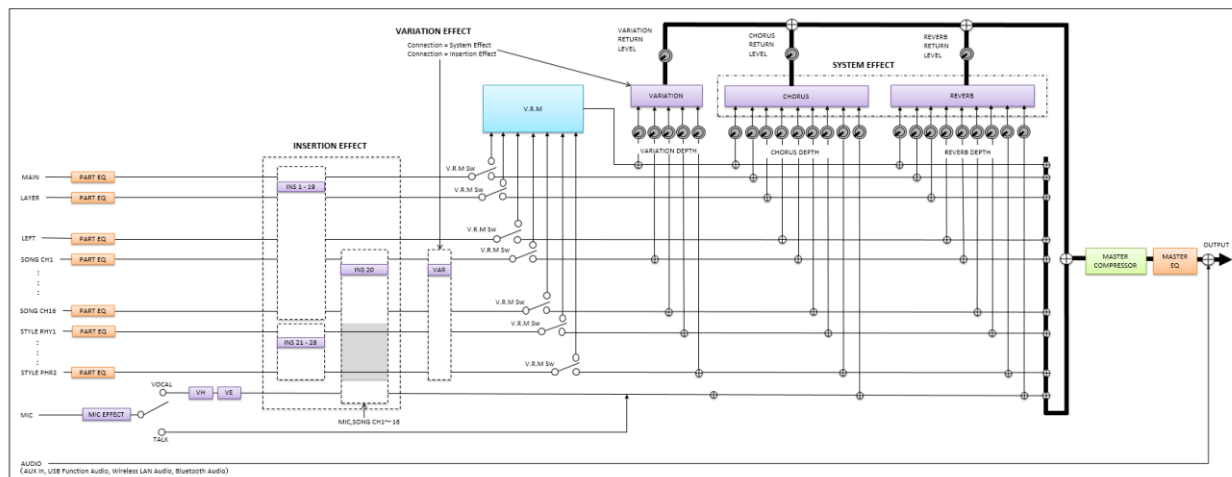
#### Upozornění

**Pokud neprovedete operaci Save (uložení) a nástroj vypnete, budou nastavení po vypnutí nástroje ztracena.**

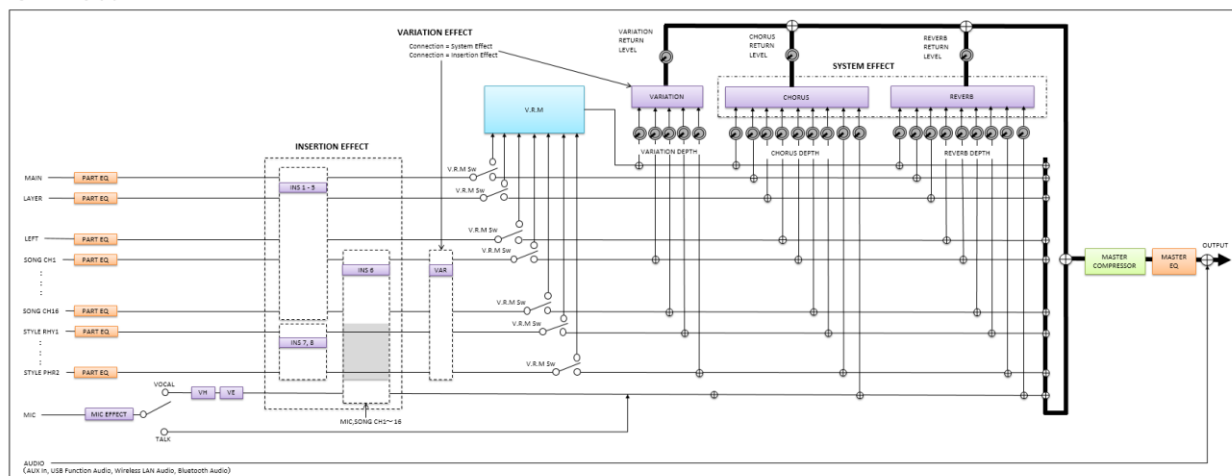
**Poznámka:** Pokud chcete uložit nastavení Master EQ na USB flash disk, uložte jej jako User Effect soubor. Provedete to takto: Na displeji vyvolaném z [Menu] → [Utility] → [Factory Reset/Backup] → stránka 2/2, se dotkněte [Backup] v „User Effect“ pro provedení operace Save ([strana 105](#)).

# Blokové schéma

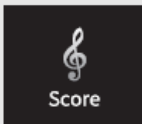
## CVP-809



## CVP-805

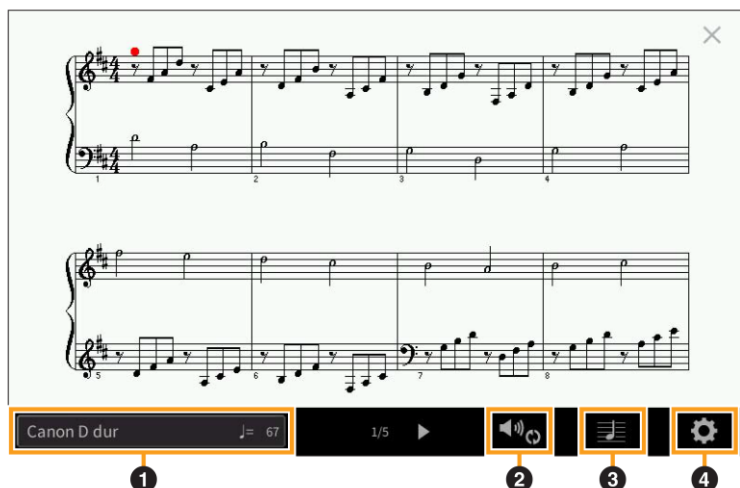


\* MIC EFFECT = 3 pásmový EQ/ šumová brána / kompresor, VH = vokální harmonizér, VE = efekt vokálního harmonizéru



## Editace nastavení notového zápisu (Score)

Zvolte MIDI Skladbu, pak stiskněte [Score] pro vyvolání notace aktuální MIDI Skladby. Můžete změnit zobrazení notace podle vašich potřeb.




1	Zobrazuje název aktuální Skladby. Na pravém okraji je také zobrazeno tempo skladby. Pokud chcete změnit skladbu, stiskněte název skladby a vyvoláte tak displej Song Selection.
2	Umožňuje nastavit parametry týkající se přehrávání partů MIDI Skladby. Detaily, viz „Nastavení přehrávání“ (strana 18).
3	Umožňuje nastavit parametry zobrazení notace, včetně velikosti, zobrazení akordů atd. Detaily, viz „Nastavení zobrazení“ (strana 19).
4	Umožňuje nastavit detailní parametry zobrazení notace Detaily, viz „Detailní nastavení“ (strana 19).

## Nastavení přehrávání

Na displeji vyvolaném pomocí (Nastavení přehrávání) můžete nastavit parametry týkající se přehrávání aktuální MIDI Skladby. Níže popsané parametry je také možné nastavit v oblasti Song (Skladba) na displeji Home.

<b>Extra</b>	Zapíná a vypíná přehrávání všech kanálů s výjimkou těch, které jsou přiřazeny Left a Right partům popsaným níže.
<b>Left</b>	Zapíná a vypíná přehrávání všech partů levé ruky, kterým můžete přiřadit požadované kanály na displeji Song Setting (strana 88).
<b>Right</b>	Zapíná a vypíná přehrávání všech partů pravé ruky, kterým můžete přiřadit požadované kanály na displeji Song Setting (strana 88)
<b>Guide</b>	Zapíná a vypíná funkci Guide. Detaily, viz Uživatelský manuál, kapitola 5
	Zapíná a vypíná opakované přehrávání a umožňuje zadat rozsah opakované části. Detaily, viz Uživatelský manuál, kapitola 5.

## Nastavení zobrazení

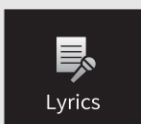
Na displeji vyvolaném pomocí  (Nastavení zobrazení) můžete nastavit parametry týkající se zobrazení notace.

<b>Size</b>	Určuje rozlišení displeje (nebo úroveň přiblížení) notace.
<b>Left</b>	Zapíná a vypíná zobrazení notace levé ruky. Pokud je zde zobrazeno „-“, a parametr je nedostupný, jděte na displej „Detailní nastavení“ (strana 19), pak zvolte Left Ch pro jakýkoliv kanál, kromě „Auto“. Nebo na displeji vyvolaném pomocí [Menu] → [Song Setting] → [Part Ch], pak zvolte Left pro jakýkoliv kanál, kromě „Off“ (strana 88). <b>Poznámka:</b> Současně nemůžete vypnout oba party Left a Right (níže).
<b>Right</b>	Zapíná a vypíná zobrazení notace pravé ruky. <b>Poznámka:</b> Současně nemůžete vypnout oba party Left (výše) a Right.
<b>Chord</b>	Zapíná a vypíná zobrazení akordů. Pokud aktuální Skladba neobsahuje žádné akordy, není zobrazena žádná informace i když je parametr zapnutý.
<b>Lyrics</b>	Zapíná a vypíná zobrazení textů. Pokud aktuální Skladba neobsahuje žádný text, není zobrazena žádná informace i když je parametr zapnutý. Pokud Skladba obsahuje Pedálové události, dotykem zde přepínáte mezi „Lyrics“ a „Pedal“. Když je zapnutý parametr „Pedal“, jsou místo textů zobrazeny Pedálové události.
<b>Note</b>	Zapíná a vypíná zobrazení názvů not. Pokud je zapnutý, pak nalevo od každé noty je uveden její název. Pokud Skladba obsahuje události Prstokladu, dotykem zde přepínáte mezi „Note“ a „Fingering“. Když je zapnutý parametr „Fingering“, jsou místo názvů not zobrazeny události Prstokladu.
<b>Color</b>	Pokud je zapnutý, jsou noty na displeji zobrazovány v barevném rozlišení (C: červená, D: žlutá, E: zelená, F: oranžová, G: modrá, A: fialová, B: šedá).

## Detailní nastavení

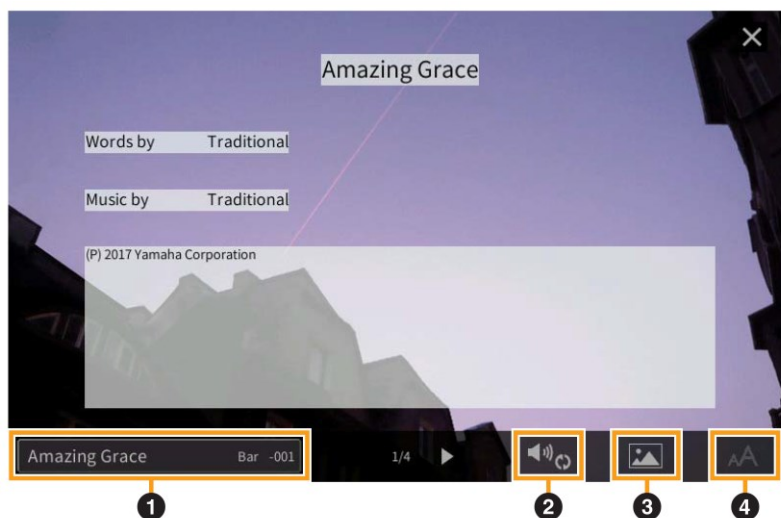
Na displeji vyvolaném pomocí  (Detailní nastavení) můžete nastavit detailní parametry.

<b>Right Ch</b>	Určuje, který MIDI kanál v MIDI Skladbě je použit pro party levé a pravé ruky. Po zvolení jiné skladby se automaticky nastaví na „Auto“.
<b>Left Ch</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Auto:</b> MIDI kanály v MIDI Skladbě jsou pro party levé a pravé ruky určeny automaticky – podle nastavení provedeného v Part Ch (strana 88) na displeji Song Setting.</li><li>• <b>1-16:</b> Přiřadí zvolený MIDI kanál (1-16) jednotlivým partům levé a pravé ruky.</li><li>• <b>Off</b> (pouze Left Ch): Žádné přiřazení kanálu. Znemožňuje zobrazení notace pro levou ruku.</li></ul>
<b>Key Signature</b>	Umožňuje zadat klíč na aktuálně zastavené pozici v MIDI Skladbě. To je užitečné, pokud aktuální MIDI Skladba žádné zadání klíče nemá.
<b>Quantize</b>	Umožňuje ovládat rozlišení not v notaci a posun či opravu správného timingu všech zobrazených not. Ujistěte se, že použijete nejnižší použitou notu ve skladbě.
<b>Note Name</b>	Volí typ názvu noty zobrazovaného nalevo od noty z následujících třech typů. Toto nastavení je dostupné, pokud je aktivní parametr Note (strana 19). <ul style="list-style-type: none"><li>• <b>A, B, C:</b> Noty jsou označovány písmeny (C, D, E, F, G, A, B)</li><li>• <b>Fixed Do:</b> Názvy not jsou zobrazovány jako solmizační slabiky a liší se podle zvoleného jazyka.</li><li>• <b>Movable Do:</b> Názvy not jsou zobrazovány jako solmizační slabiky v závislosti podle intervalů stupnice, a proto jsou relativní ve vztahu ke klíči. Základní nota je označena Do. Například, v G dur je základní nota „Sol“ označena jako „Do“. Liší se podle zvoleného jazyka.</li></ul>



## Editace nastavení displeje Lyrics

Po výběru MIDI Skladby stiskněte tlačítko [Lyrics] pro vyvolání textu aktuální Skladby. Můžete změnit nastavení zobrazení textů skladby podle vašich potřeb.



❶	Zobrazuje název aktuální Skladby. Na pravém okraji je také zobrazeno tempo MIDI Skladby nebo uplynulý čas Audio Skladby. Pokud chcete změnit skladbu, dotkněte se názvu Skladby a vyvoláte tak displej Song Selection.
❷	Umožňuje nastavit parametry týkající se přehrávání, jako jsou party MIDI Skladby nebo funkce Vocal Cancel pro Audio Skladbu. Detaily, viz „Nastavení přehrávání“ (strana 18 pro MIDI Skladby, strana 21 pro Audio Skladby).
❸	Umožňuje změnit podkladový obrázek pro displeje Lyrics a Text. Můžete vybrat z mnoha již dodaných obrázků v záložce Preset, ale i použít svůj vlastní (bitmapový soubor s rozlišením max. 800 x 480 pixelů) z USB flash disku. Obrázek můžete zkopírovat z USB flash disku do interní Uživatelské paměti. <b>Poznámka:</b> Zde provedené nastavení je použito i pro displej Text.
❹	Pouze Audio Skladby: Umožňuje zvolit velikost fontu. Font „Medium“ udržuje stejnou šířku všech znaků a „Proportional Medium“ mění šířku v závislosti na znaku.

**Poznámka:** Pokud je text nečitelný, zkuste změnit nastavení jazyka (Lyrics Language) na displeji vyvolaném takto: [Menu] → [SongSetting] → [Lyrics].


### Priorita dat textu u Audio Skladby (MP3)



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

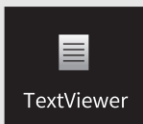
- 1) CDG soubor (\*.cdg) se stejným názvem jako MP3 soubor ve stejném adresáři.
- 2) Text v MP3 souboru s LYRICSBEGIN tagem.
- 3) Text v MP3 souboru s SLT/SYLT tagem.
- 4) Text v MP3 souboru s ULT/USLT tagem.
- 5) Textový soubor (\*.txt) se stejným názvem jako MP3 soubor ve stejném adresáři.



## Nastavení přehrávání (Audio Skladba)

Na displeji vyvolaném pomocí  (Nastavení přehrávání) můžete nastavit parametry týkající se přehrávání aktuální Audio Skladby. Níže popsané parametry je také možné nastavit v oblasti Song (Skladba) na displeji Home.

	Zapíná a vypíná funkci Vocal Cancel. Detaily viz Uživatelský manuál, kapitola 5.
	Zapíná a vypíná opakované přehrávání nebo určuje zvolený úsek Skladby. Detaily viz Uživatelský manuál, kapitola 5.



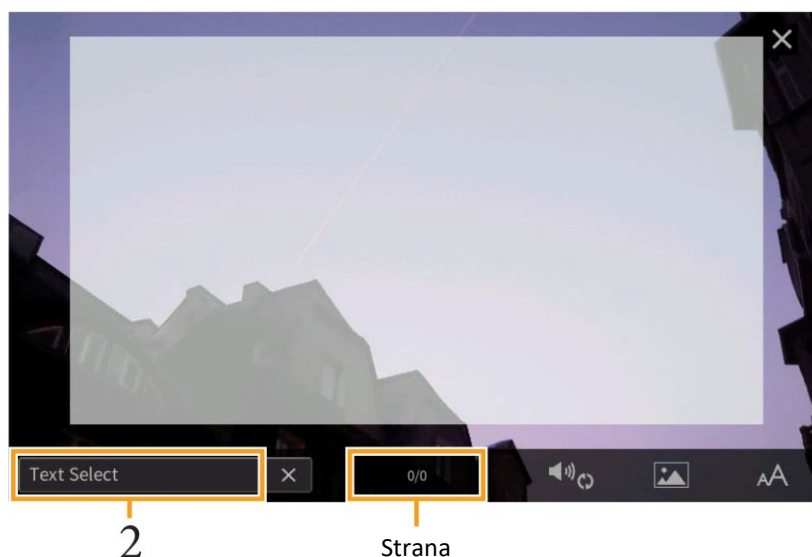
## Zobrazení displeje Text a editace nastavení displeje Text

Displej tohoto nástroj může zobrazovat i textové soubory do maximální velikosti 60 KB (přípona .txt) vytvořené na počítači. Tato funkce umožňuje různé užitečné možnosti, jako je zobrazení textů skladby, názvy akordů nebo textové poznámky.

### Zobrazení displeje Text

Pokud chcete zobrazit text z USB flash zařízení, připojte USB obsahující data textu ke konektoru [USB TO DEVICE].

#### 1. Vyvolejte displej Text takto: [Menu] → [TextViewer].



#### 2. Dotkněte se levého dolního rohu displeje pro vyvolání displeje Text File Selection.

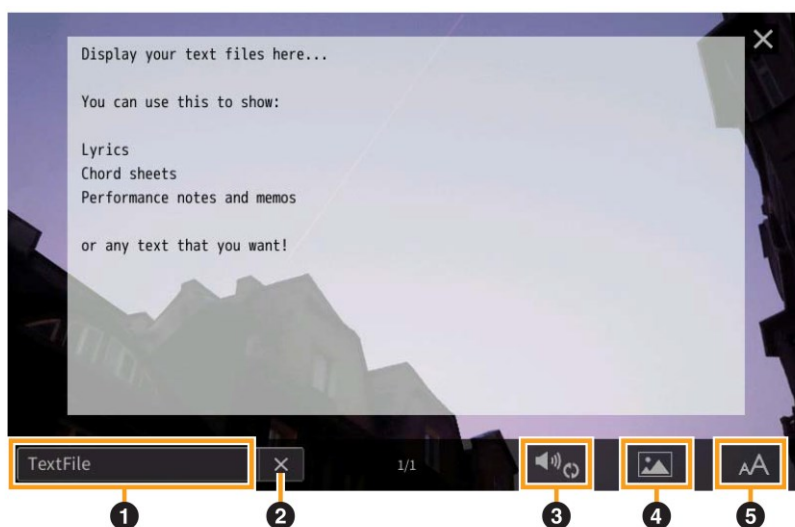
#### 3. Zvolte požadovaný textový soubor, pak se dotkněte tlačítka [Close] pro jeho zobrazení na displeji.

Pokud se text skládá z několika stránek, můžete se textem pohybovat pomocí tlačítek [◀] nebo [▶], zobrazených v pravé a levé straně stránky. Text z displeje odstraníte stiskem tlačítka [x] vpravo nahoře od názvu.

#### Poznámka:

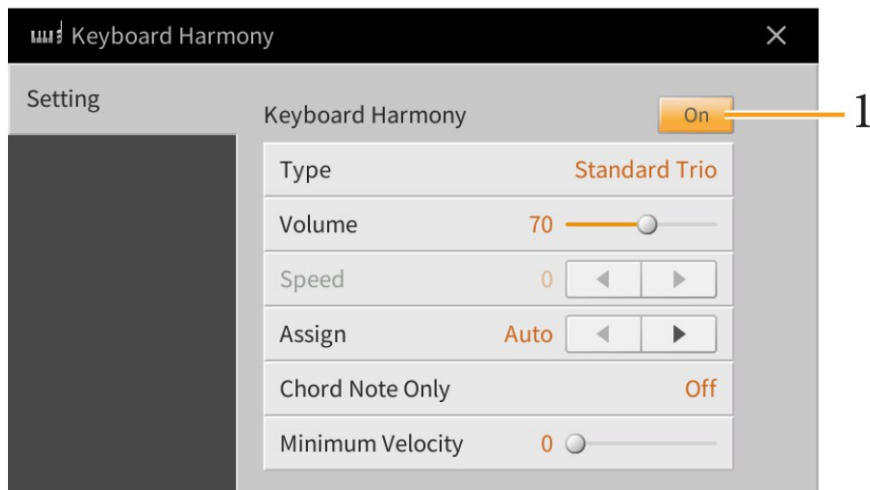
- Zalomení řádků není v nástroji automatické. Pokud není věta na displeji zcela zobrazena, vložte do textu zalomení řádku již v počítači pomocí textového editoru.
- Informace o výběru textového souboru lze uložit do Registrační paměti. Detaily viz Uživatelský manuál, kapitola 8.
- Přednastavené textové soubory jsou vzorky dat pro funkci Playlist (Seznam skladeb). Detaily o Playlistu viz Uživatelský manuál, kapitola 8.
- Text můžete také zobrazit na externím monitoru nebo televizi. Detaily viz Uživatelský manuál.

## Editace nastavení displeje Text



1	Zobrazuje název aktuálního souboru zobrazeného na displeji. Dotykem zde vyvoláte displej File Selection, který umožňuje zvolit soubor pro zobrazení z USB flash paměti nebo jej zkopírovat z USB flash paměti do uživatelské paměti nástroje.
2	Smažte text na displeji. Tato operace neodstraní text ze souboru, ale pouze vyčistí obrazovku.
3	Umožňuje nastavit parametry týkající se přehrávání partů MIDI Skladby. Detaily, viz „Nastavení přehrávání“ (strana 18).
4	Umožňuje změnit podkladový obrázek pro displeje Lyrics a Text. Můžete vybrat z mnoha již dodaných obrázků v záložce Preset, ale i použít svůj vlastní (bitmapový soubor s rozlišením max. 800 x 480 pixelů) z USB flash paměti. Obrázek můžete zkopírovat z USB flash paměti do interní User paměti. <b>Poznámka:</b> Zde provedené nastavení je použito i pro displej Lyrics.
5	Umožňuje zvolit velikost a typ fontu. „Small“, „Medium“ a „Large“ nastavují stejnou šířku všech písmen a jsou vhodná pro zobrazení textu s názvy akordů nad ním. „Proportional Small“, „Proportional Medium“ a „Proportional Large“ jsou vhodná pro zobrazení textu bez názvů akordů nebo vysvětlujících not.

**Poznámka:** Pokud je text nečitelný, zkuste změnit nastavení jazyka na displeji vyvolaném takto: [Menu] → [Utility] → [System].

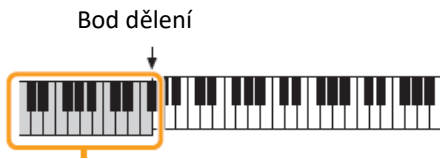

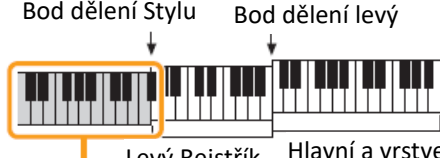


## 1. Nastavte funkci Keyboard Harmony na „On“.

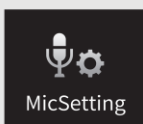
Pokud je nastaveno na „On“, je automaticky na hru na klaviaturu aplikován efekt Harmony nebo Echo.

## 2. Upravte odpovídající parametry, jako jsou Harmony type a hlasitost.

**Poznámka:** Dostupné parametry se liší podle typu Harmonie.

Type (Typ)	Umožňuje zvolit typ Harmonie, které jsou rozděleny do následujících skupin.
	<ul style="list-style-type: none"> <li> <b>Harmony Type (Standard Duet – Strum)</b>            Tyto typy aplikují efekt na tóny zahrané v pravé části klaviatury podle akordů zahranych v levé části. (Uvědomte si, že „1+5“ a „Octave“ nastavení nejsou akordy ovlivněna. Pokud chcete tyto typy použít se zastaveným Stylem, nastavte parametr „Stop ACMP“ (strana 78) na nastavení jiné než „Disabled“.</li> </ul>
	<p><b>Když je [ACMP ON/OFF] zapnutý</b></p>  <p>Akordická sekce pro přehrávání Stylu a Harmony efekty</p>
	<p><b>Když levý part zapnutý</b></p>  <p>Hlavní a vrstvené Rejstříky Levý Rejstřík a akordická sekce pro Harmony efekty</p>
	<p><b>Když je [ACMP ON/OFF] a levý part zapnutý</b></p>  <p>Bod dělení Stylu    Bod dělení levý Levý Rejstřík    Hlavní a vrstvené Rejstříky Akordická sekce pro přehrávání Stylu a Harmony efekty</p>

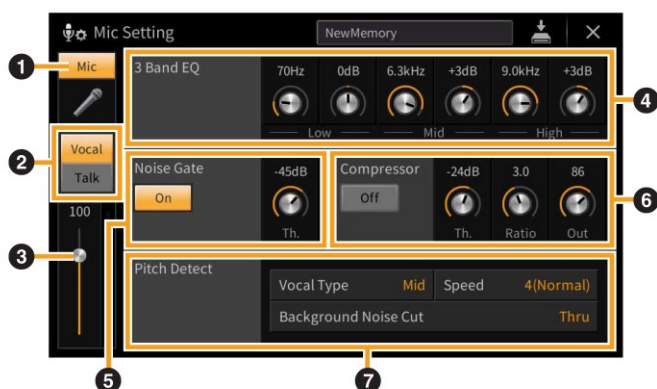
<b>Type (Typ)</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Multi Assign</b> Efekt Multi Assign automaticky přiřadí tóny zahrané současně v pravé části klaviatury do rozdílných partů (Rejstříků). Oba Keyboardové party [Main] a [Layer] by měly být zapnuté při použití tohoto efektu. Hlavní a vrstvené Rejstříky jsou střídavě přiřazovány tónů zahráným podle jejich pořadí.</li> <li>• <b>Echo Type (Echo, Tremolo a Trill)</b> Pokud je zvolen jeden z typů efektu Echo, je odpovídající efekt (echo, tremolo, trill) aplikován na tóny zahrané v pravé části klaviatury v čase s aktuálně nastaveným tempem, bez ohledu na stav [ACMP ON/OFF] a Levého partu. Uvědomte si, že Trill funguje, pokud podržíte současně dva tóny na klaviatuře (poslední dva, pokud jich je drženo více současně).</li> </ul>
<b>Volume (Hlasitost)</b>	Je dostupný pro všechny typy kromě „Multi Assign“. Určuje úroveň hlasitosti tónů harmony/echo vytvářených efektem Harmony/Echo.
<b>Speed (Rychlost)</b>	Je dostupný pouze pro typ Echo, Tremolo nebo Trill zvolené výše. Určuje rychlost efektů Echo, Tremolo a Trill.
<b>Assign (Přiřazení)</b>	Je dostupný pro všechny typy kromě „Multi Assign“. Určuje part klaviatury, přes který budou tóny harmony/echo znít. <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Auto:</b> Aplikuje efekt na part, který je zapnutý. Pokud jsou zapnuté oba party, Main i Layer, pak má přednost part Main.</li> <li>• <b>Multi:</b> Pokud jsou zapnuté oba party, pak tón zahráný na klaviatuře znít v Main partu a harmonie (efekty) jsou rozděleny do obou partů. Pokud je zapnutý pouze jeden part, pak tóny i efekty znějí v něm.</li> <li>• <b>Main, Layer:</b> Aplikuje efekt na zvolený part (Main nebo Layer).</li> </ul>
<b>Chord Note Only (Pouze tóny akordu)</b>	Je dostupný pouze pro typ Harmony. Pokud je nastaven na „On“, je efekt Harmony aplikován pouze na tón (hraný v pravé části klaviatury), který náleží akordu zahránému v levé části klaviatury.
<b>Minimum Velocity (Minimální síla úderu)</b>	Je dostupný pro všechny typy kromě „Multi Assign“. Určuje nejnižší úroveň síly, při které bude efekt znít. To umožňuje využít sílu hry pro aplikaci efektů a vytvářet tak důrazové harmonie v melodii. Efekt zní pouze, pokud je zahrána klávesa se silou větší, než je nastaveno.



# Nastavení mikrofону

Tato kapitola umožňuje nastavit parametry různých efektů, aplikovaných na zvuk mikrofónu. Měli byste provést nastavení obou položek „Vocal“ i „Talk“ – „Vocal“ pro zpěv a „Talk“ pro mluvené slovo, například mezi skladbami.

Když je zvoleno „Vocal“



Když je zvoleno „Talk“



1	<b>Mic (Zapnutí/vypnutí mikrofónu)</b>	Zapíná a vypíná zvuk mikrofónu. Pokud je nastaveno na „On“ zvuk mikrofónu vstupuje do nástroje. <b>Poznámka:</b> Toto nastavení je shodné s nastavením na displeji Vocal Harmony (strana 27).
2	<b>Přepínač Vocal/Talk</b>	Pro zpěv zvolte nastavení „Vocal“, pro mluvené slovo nastavení „Talk“. To umožní okamžitě změnit nastavení mikrofónu podle potřeby. <b>Poznámka:</b> Toto nastavení je shodné s nastavením na displeji Vocal Harmony (strana 28).
3	<b>Úprava hlasitosti</b>	Upravuje hlasitost mikrofónního zvuku. Vstupní úroveň je zobrazena vpravo. <b>Poznámka:</b> Toto nastavení je shodné s nastavením na displeji Vocal Harmony (strana 28).
4	<b>3 Band EQ (3 pásmový EQ)</b>	Ekvalizér (také označovaný jako EQ) je zvukový procesor, který rozděljuje frekvenční spektrum do několika pásem, která mohou být zesílena nebo ořezána podle požadavků na celkovou frekvenční odezvu. Nástroj je vybaven 3 pásmovým ekvalizérem (Low, Mid a High) pro zvuk mikrofónu. U každého pásma můžete nastavit středovou frekvenci (Hz) a úroveň (dB) pomocí odpovídajících knobů na displeji.
5	<b>Noise Gate (Šumová brána)</b>	Tento efekt ztlumí zvuk mikrofónu, pokud spadne pod nastavenou úroveň. To efektivně odstraňuje nechtěné zvuky, šumy a požadovaný signál (zpěv) naopak propustí.
		<b>On/Off:</b> Zapíná a vypíná šumovou bránu
6	<b>Compressor (Kompresor)</b>	<b>Th. (Práh):</b> Upravuje vstupní úroveň, nad kterou je brána otevřena.
		Tento efekt sníží výstup, pokud vstupní signál z mikrofónu překročí určenou úroveň. To je především užitečné pro změkčení vokálů s vysokou dynamikou. Vlastně signál komprimuje a dělá hlasité party tiššími.
		<b>On/Off:</b> Zapíná a vypíná kompresor
		<b>Th. (Práh)</b> Upravuje vstupní úroveň, nad kterou je kompresor aktivní.
		<b>Ratio:</b> Nastavuje kompresní poměr. Vyšší nastavení vytváří větší kompresi a snižuje dynamiku.
		<b>Output:</b> Nastavuje konečnou výstupní úroveň.

7	Pitch Detect (Pouze při volbě „Vocal“)	Umožňuje nastavit, jak je detekováno ladění zvuku mikrofonu během vystoupení.	
		Vocal Type: (Typ vokálu)	Nastavte pro dosažení co nejpřirozenější vokální harmonie v závislosti na vašem hlase. <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Low:</b> Nastavení pro hlubší hlasy. Je také vhodné pro vrčení a křičení.</li> <li>• <b>Mid:</b> Nastavení pro střední hlasy</li> <li>• <b>High:</b> Nastavení pro vyšší hlasy. Je také vhodné pro zpěv blízko u mikrofonu.</li> <li>• <b>Full:</b> Nastavení vhodné pro vokály s širokým rozsahem od hlubokých pro vysoké tóny.</li> </ul>
		Speed (Rychlost)	Nastavuje rychlost reakce efektu vokálního harmonizéru, nebo jak rychle jsou harmonie vytvářeny v reakci na váš hlas. Čím vyšší číslo, tím rychlejší reakce. <b>Poznámka:</b> Toto nastavení je efektivní při nastavení Lead Pitch Detect Speed nebo Harm Pitch Detect Speed pro Vocal Harmony (strana 31) na “as MIC SETTING”. V ostatních případech je neefektivní nastavení Pitch Detect Speed.
		Background Noise Cut	Umožňuje odfiltrovat šумы interferující s detekcí ladění. Nastavení „Thru“ filtr vypne.
8	Talk Mixing (Pouze při volbě „Talk“)	Umožňuje provést nastavení pro mluvené slovo nebo pro oznámení mezi skladbami.	
		Pan	Určuje stereo pozici mikrofonního zvuku.
		Reverb Depth	Určuje hloubku efektu Reverb aplikovaného na mikrofonní zvuk.
		Chorus Depth	Určuje hloubku efektu Chorus aplikovaného na mikrofonní zvuk.
		Attenuator	Umožňuje množství redukce aplikované na celkový zvuk (s výjimkou mikrofonního vstupu) – to umožní vyvážit hlasitosti vašeho hlasu a nástroje.


### Upozornění


**Pokud neprovedete operaci Save (uložení) a nástroj vypnete, budou nastavení po vypnutí nástroje ztracena.**

**Poznámka:** Pokud je zvolena možnost „Vocal“, můžete upravit nastavení Reverbu/Chorusu pro váš zpěv na displeji Mixer (strana 14).

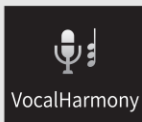
## Uložení nastavení mikrofonu



Stiskem ikony  (Save) a volbou jedné z 10 uživatelských pamětí, můžete uložit nastavení mikrofonu spolu s nastavením vokálního harmonizéru. Pro budoucí jednoduché vyvolání nastavení mu můžete přiřadit název.

Pro vyvolání mikrofonního nastavení, stiskněte název nalevo od ikony  (Save) a zvolte požadovaný soubor.

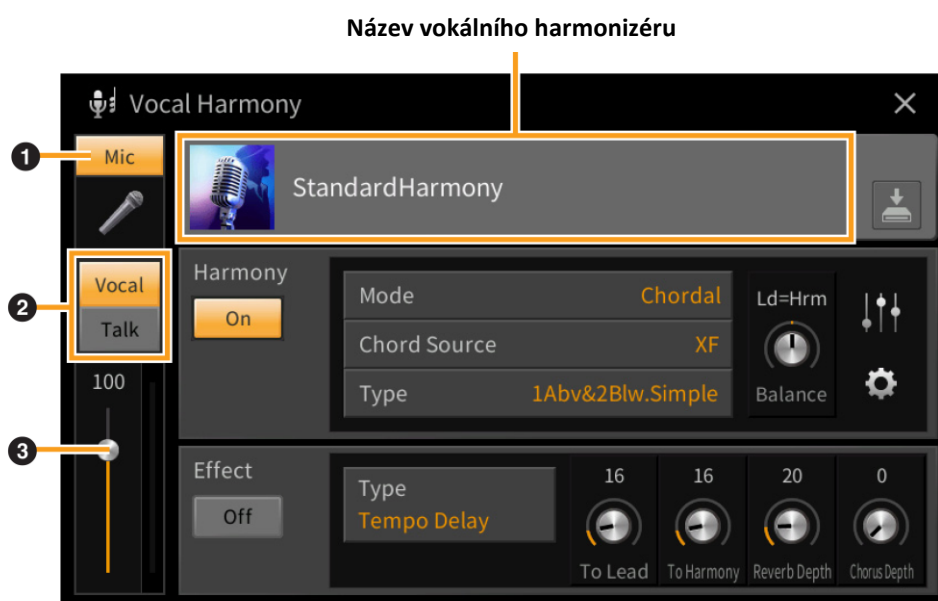
**Poznámka:** Pokud chcete uložit nastavení mikrofonu na USB flash paměť, uložte jej jako User Effect soubor. Provedete to takto: Na displeji vyvolaném z [Menu] → [Utility] → [Factory Reset/Backup] → stránka 2/2, stiskněte [Backup] “User Effect” pro provedení operace Save ([strana 105](#)).



## Nastavení vokálního harmonizéru.

Tato kapitola vám umožňuje provést nastavení mnoha parametrů vokálního harmonizéru, i když již samotné vyvolání typu vokálního harmonizéru provede příslušná nastavení, a není třeba je v běžných situacích upravovat. Pokud však potřebujete provést detailní úpravu nastavení, tuto kapitolu si projděte.

### Základní parametry



1	<b>Mic (Zapnutí/vypnutí mikrofonu)</b>	Zapíná a vypíná zvuk mikrofonu. Pokud je nastaveno na „On“ zvuk mikrofonu vstupuje do nástroje.
2	<b>Přepínač Vocal/Talk</b>	Pro zpěv zvolte nastavení „Vocal“. Pokud do mikrofonu mluvíte mezi skladbami, zvolte nastavení „Talk“. Pokud chcete nastavit parametry vokálního harmonizéru, měli byste nastavit „Vocal“.
3	<b>Úprava hlasitosti</b>	Upravuje hlasitost mikrofonního zvuku. Vstupní úroveň je zobrazena vpravo.

**Poznámka:** Tato nastavení jsou shodná s nastaveními na displeji Microphone Setting (strana 26).

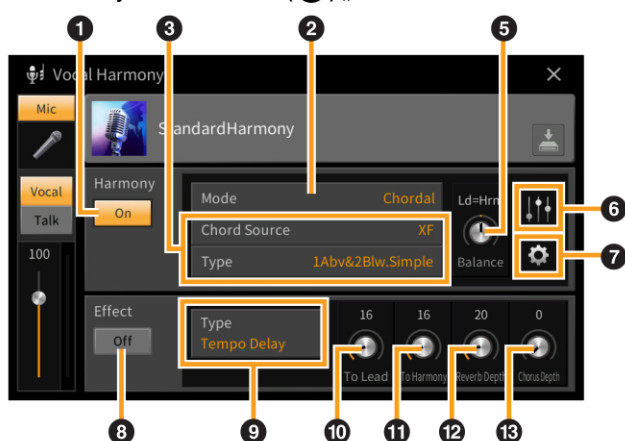


## Editace typu vokálního harmonizéru

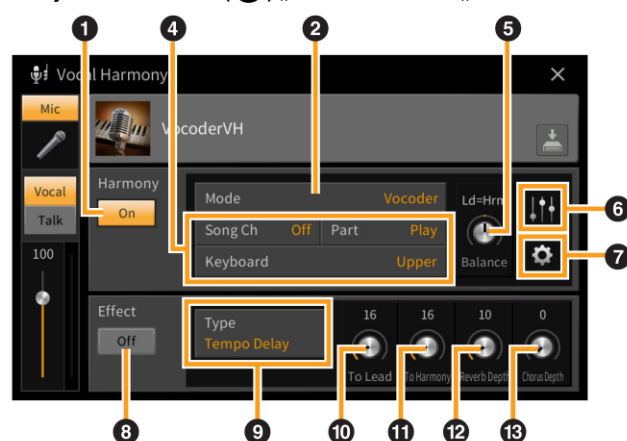
Úpravou parametrů přednastaveného typu vokálního harmonizéru můžete vytvořit svůj vlastní typ.

1. Stiskněte název vokálního harmonizéru pro vyvolání displeje **Vocal Harmony Selection**.
2. Zvolte požadovaný typ vokálního harmonizéru.
3. Na základě nastavení zvoleného typu vokálního harmonizéru, podle potřeby upravte jeho nastavení.

Pokud je zvolen režim (2) „Chordal“



Pokud je zvolen režim (2) „Vocoder“ nebo „Vocoder-Mono“



### • Harmony

Umožňuje editovat parametry vokálního harmonizéru.

1	<b>Zapnutí/vypnutí Harmony</b>	Zapíná a vypíná vokální harmonizér.
2	<b>Mode (Režim)</b>	Při volbě typu vokálního harmonizéru je automaticky zvolen jeden z těchto tří režimů, nicméně jej můžete změnit.
		<b>Chordal</b> Harmonické tóny jsou určeny jedním z následujících tří typů akordů: akord zahráný v akordické části klaviatury ([ACMP ON/OFF] je zapnuté), akord zahráný v levé části klaviatury (se zapnutým partem levé ruky) a akordy obsaženými v datech Skladby. (Není dostupné, pokud Skladba neobsahuje žádná akordická data.)  <b>Poznámka:</b> Pokud chcete aplikovat vokální harmonizér hrou akordů v akordické sekci klaviatury se zastaveným přehráváním stylu, musíte nastavit parametr „Stop ACMP“ na nastavení jiné než „Disabled“ na displeji Style Setting (strana 84).
		<b>Vocoder</b> Zvuk mikrofonu vystupuje skrze tóny zahrané na klaviatuře nebo tóny přehrávané skladby.
	<b>Vocoder-Mono</b>	V základě stejný, jen v tomto nastavení lze přehrávat pouze jedno tónové melodie či linky (s prioritou posledního tónu).
3	<b>(Když je režim nastaven na „Chordal“)</b>	
	<b>Chord Source</b>	Určuje, která data nebo události Skladby budou použity pro detekci akordů. <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Off:</b> Nedetekuje žádné akordy z dat Skladby.</li> <li>• <b>XF:</b> Budou použita data akordů definovaných přes FX.</li> <li>• <b>1-16:</b> Detekuje akordy z not na MIDI kanále zde určeném.</li> </ul>

3	<b>Type (Typ)</b>	<p>Určuje, jak jsou harmonické tóny aplikovány na zvuk mikrofonu volbou jednoho z Chordal typů. Skoro všechny typy Chordal aplikují harmonické tóny založené na akordech zadávaných v levé části klaviatury, akordické sekci klaviatury nebo na základě dat Skladby, s výjimkou následujících dvou typů. Detaily viz Data List, na webových stránkách Yamaha.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Scale Diatonic:</b> Vytváří harmonické tóny na základě Key Root a Key Type určených na displeji Harmony Assign (7), což znamená, že nezávisí na akordech, ale na diatonické stupnici klíče aktuální skladby.</li> <li>• <b>Parallel:</b> Přidává tón k hlavnímu tónu (zvuk mikrofonu) v intervalu určeném v 6, bez ohledu na akord.</li> </ul> <p><b>Poznámka:</b> „Abv“ v seznamu typů Chordal znamená, že harmonické tóny jsou generovány nad hlavním tónem (zvuk mikrofonu), zatímco „Blw“ znamená, že harmonické tóny jsou generovány pod hlavním tónem.</p> <p>Více informací o typech akordů viz Data List, na webových stránkách Yamaha.</p>
<b>(Když je režim nastaven na „Vocoder“ nebo „Vocoder-Mono“)</b>		
4	<b>Song Ch</b>  <b>Part</b>  <b>Keyboard</b>	<p>Pokud je nastaven na jeden z kanálů 1-16, pak jsou data tónů (přehrávané Skladby na nástroji nebo z připojeného počítače) na odpovídajícím kanálu použita pro ovládání harmonie. Pokud je nastaven na „Off“, je ovládání harmonie pomocí dat Skladby vypnuto.</p> <p>Pokud je nastaven na „Mute“, pak je kanál zvolený výše (pro ovládání harmonie) ztlumen (vypnut) během přehrávání Skladby, což umožňuje vypnout ovládání určitých kanálů, jak požadujete.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Off:</b> Ovládání harmonie klaviaturou je vypnuto.</li> <li>• <b>Upper:</b> Tóny hrané napravo od Bodu dělení ovládají harmonii.</li> <li>• <b>Lower:</b> Tóny hrané nalevo od Bodu dělení ovládají harmonii.</li> </ul>
5	<b>Balance</b>	<p>Umožňuje nastavit vyvážení mezi hlavním vokálem (zvuk mikrofonu) a zvukem vokálního harmonizéru. Zvyšování hodnoty zvyšuje hlasitost vokálního harmonizéru a snižuje hlasitost vokálu. Pokud je nastavena na L&lt;H63 (L: Lead Vocal, H: Vocal Harmony), zní pouze Vocal Harmony; když je nastavena na L63&gt;H, zní pouze vokály.</p>
6	<b>Úprava vyvážení mezi jednotlivými tóny</b>	<p>Následující parametry lze nastavit pro jednotlivé tóny hlavního zvuku (zvuk mikrofonu) a harmonickými tóny.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Transpose/Degree:</b> Umožňuje posunout ladění každého jednotlivého harmonického tónu a hlavního tónu. Rozsah je pro všechny tóny stejný, nicméně hlavní tóny lze posouvat pouze po oktávách. Pokud je typ Chordal nastaven na „Scale Diatonic“, tento parametr se změní na Degree a umožňuje pak posunout ladění ve stupních od -3 oktávy (-22 scale degrees) – Unison (1 scale degree) až po +3 oktávy (+22 scale degrees).</li> <li>• <b>Detune:</b> Určuje jemné doladění harmonických tónů od -50 centů až po +50 centů.</li> <li>• <b>Formant:</b> Určuje nastavení formantu pro jednotlivé harmonické tóny. Čím vyšší hodnota, tím ženštější bude harmonický hlas. Čím menší hodnota, tím víc bude hlas mužský.</li> <li>• <b>Pan:</b> Určuje stereo pozici pro jednotlivé harmonické tóny. Nastavením harmonických tónů na různé pan pozice s hlavním zvukem ve středové pozici vytvoří široký stereo obraz.</li> <li>• <b>Volume:</b> Určuje hlasitost pro jednotlivé harmonické tóny. Použijte jej pro úpravu relativního vyvážení mezi hlavním vokálem a harmonickými tóny.</li> </ul> <p><b>Poznámka:</b> Pokud je Pitch Correct Mode (7) nastaven na „OFF“, pak není hlavní zvuk pro Transpose, Degree ani Format parametry dostupný.</p> <p><b>Poznámka:</b> Nastavení hodnot transpozice pro harmonie je dostupné, pouze když je režim (2) nastaven na „Chordal“.</p>

<b>7</b>	<b>Harmony Assign</b>	<p>Umožňuje nastavit, jak jsou harmonické tóny přiřazeny nebo zazněny k hlavnímu vokálu (zvuk mikrofonu). Detaily, viz „MIDI Reference“ (Seznam parametrů vokálního harmonizéru) na webových stránkách.</p> <p><b>Když je režim nastaven na „Chordal“</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Session Table:</b> Nastavuje, jak harmonie zazní, nebo jaký typ akordu bude použit pro vytvoření harmonií, v závislosti na různých hudebních žánrech.</li> </ul> <p><b>Poznámka:</b> Tento parametr je dostupný pouze pro nastavení typu Chordal na jiné než Scale Diatonic nebo Parallel.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Key Root, Key Type:</b> Tento parametr je dostupný pouze pro nastavení typu Chordal (3) na Scale Diatonic. Harmonické tóny založené na těchto nastaveních nejsou závislé na akordech, ale odpovídají diatonické stupnici klíče aktuální skladby.</li> </ul> <p><b>Když je režim nastaven na „Vocoder“ nebo „Vocoder-Mono“</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Transpose Mode:</b> Určuje množství, o které jsou harmonické party transponovány. Nastavení „0“ nedává žádnou transpozici, nastavení „Auto“ nastaví automatickou transpozici.</li> </ul>
	<b>Detail Setting (Detailní nastavení)</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Pitch Correct Mode:</b> Upravuje ladění hlavního vokálu (zvuk mikrofonu). „Off“ neupravuje, „Hard“ upravuje ladění nejpřesněji.</li> <li>• <b>Humanize:</b> Toto nastavení umožňuje vytvářet zvuky vokálního harmonizéru více lidské a méně elektronické, vložením jemných rozdílů mezi Lead a Harmony tóny. <b>Off:</b> Žádný efekt Humanize. <b>1:</b> Efekt Humanize je aplikován na Harmony pro vytvoření přirozenějšího pocitu, s autenticky znějícím efektem rozšíření, vytvářejícím dojem zpěvu více lidí. <b>2:</b> Efekt Humanize je aplikován na Harmony pro vytvoření jasnějšího grooveu. Rychlejší pasáže si udržují jejich rytmickou esenci. <b>3:</b> Efekt Humanize je aplikován na Harmony pro zdůraznění způsobu, jakým vedoucí vokály a doprovodný zpěv spolupracují, s výrazným vedoucím vokálem a lehce zpožděným timingem.</li> <li>• <b>Lead Pitch Detect Speed, Harm Pitch Detect Speed:</b> Určuje, jak rychle je detekováno ladění hlavního vokálu a harmonických tónů v závislosti na mikrofonu. „1“ pomalá odezva, „4“ standardní, „15“ nejrychlejší odezva a „as MIC SETTING“ dává prioritu rychlosti určené v Pitch Detect „Speed“ na displeji Microphone Setting (strana 26).</li> <li>• <b>Harmony Effect:</b> Určuje typ efektu aplikovaného na harmonické tóny přidávané k hlavnímu vokálu.</li> <li>• <b>Harmony Stability:</b> Určuje stupeň stability, se kterou je Harmonie přidávána k hlavnímu vokálu. Když je nastaveno na „Stable“, jedná se o relativně stabilní zvuk s malým pohybem harmonie. Pokud je nastaveno na „Dynamic“, má tendenci přidávat pohyblivou harmonii, v závislosti na hlavním vokálu.</li> <li>• <b>Lead Vibrato Depth:</b> Určuje hloubku vibrata pro hlavní vokál.</li> <li>• <b>Harm.Vibrato Depth:</b> Určuje hloubku vibrata pro harmonický zvuk.</li> <li>• <b>Vibrato Speed:</b> Určuje rychlost vibrata pro oba zvuky.</li> <li>• <b>Vibrato Delay:</b> Určuje zpoždění vibrata pro oba zvuky.</li> </ul> <p>Více informací o parametrech detailních nastavení viz Data List na webových stránkách Yamaha.</p>

- **Efekt**

Umožňuje editovat parametry týkající se efektů aplikovaných na tóny vokálního harmonizéru.

<b>8</b>	<b>Effect On/Off (Zapnutí/vypnutí efektu)</b>	Vypíná a zapíná efekty aplikované na tóny vokálního harmonizéru.
<b>9</b>	<b>Type (Typ)</b>	Určuje typ efektu aplikovaného na tóny vokálního harmonizéru. Můžete také editovat detailní parametry zvoleného typu efektu. Informace o parametrech efektů, viz Data List na webových stránkách Yamaha.
<b>10</b>	<b>To Lead (Pro hlavní)</b>	Upravuje hloubku efektu aplikovaného na hlavní vokál.
<b>11</b>	<b>To Harmony (Pro harmonický)</b>	Upravuje hloubku efektu aplikovaného na harmonické tóny.

12	<b>Reverb Depth (Hloubka Reverbu)</b>	Upravuje hloubku Reverbu aplikovaného na zvuk mikrofону. Toto nastavení je shodné s nastavením na displeji Mixer (strana 14).
13	<b>Chorus Depth (Hloubka Chorusu)</b>	Upravuje hloubku Chorusu aplikovaného na zvuk mikrofону. Toto nastavení je shodné s nastavením na displeji Mixer (strana 14).

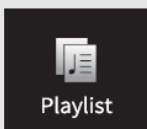
#### 4. Stiskněte ikonu (Save), a uložte upravený vokální harmonizér jako originální.

Do uživatelské paměti lze uložit až 60 typů vokálního harmonizéru. Pro snadnější budoucí použití je můžete i pojmenovat.

##### **Upozornění**

**Pokud neprovedete operaci Save (uložení) a nástroj vypnete, budou nastavení po vypnutí nástroje ztracena.**

**Poznámka:** Pokud chcete uložit nastavení vokálního harmonizéru na USB flash disk, uložte jej jako User Effect soubor. Provedete to takto: Na displeji vyvolaném z [Menu] → [Utility] → [Factory Reset/Backup] → stránka 2/2, stiskněte [Backup] “User Effect” pro provedení operace Save (strana 105).



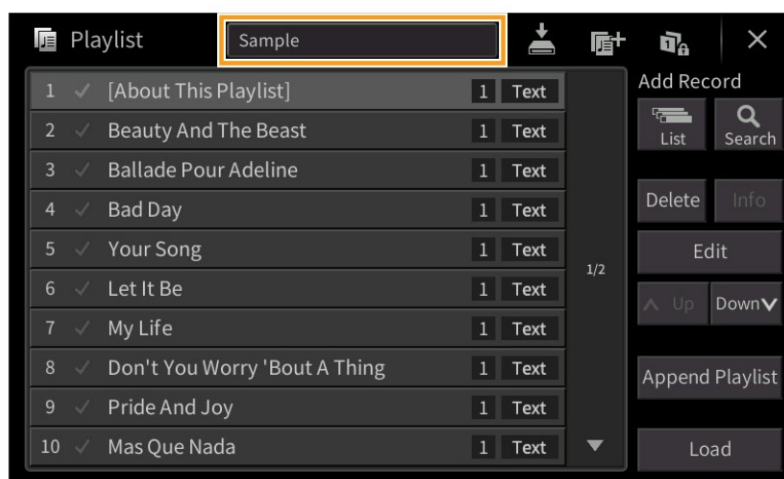
## Použití Playlistu

### Importování Záznamu Music Finderu do Playlistu

Importováním Záznamů Music Finder (.mfd) použitých na předchozích modelech Yamaha digitálních pian (jako jsou CVP 709/705 atd.) můžete použít tyto záznamy pro Seznam Skladeb na tomto nástroji, stejně jako byste používali funkci Music Finder na těchto starších nástrojích.

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

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



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

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

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

#### Upozornění

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

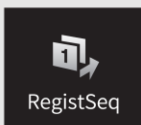
5. Zapněte tlačítko [OTS LINK] proto, abyste umožnili použití importování Záznamů stejným způsobem jako u originální funkce Music Finder.



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

**Vyhledávání záznamů**

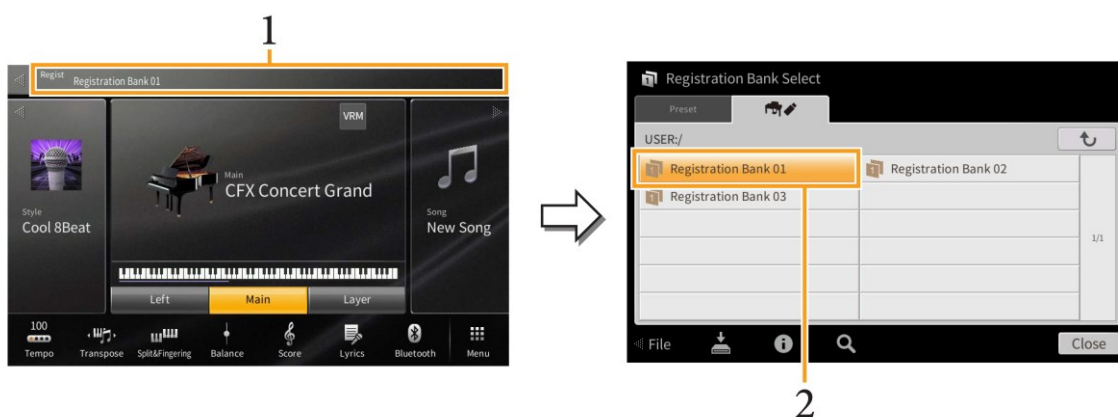
Protože data Music Finderu jsou uložena v Registrační paměti, můžete vyhledávat Záznamy na displeji Registration Bank Selection. Klíčová slova a žánr Music Finderu jsou uložena jako tagy. Detaily o vyhledávání nebo tazích, viz Uživatelský manuál, kapitola 8.



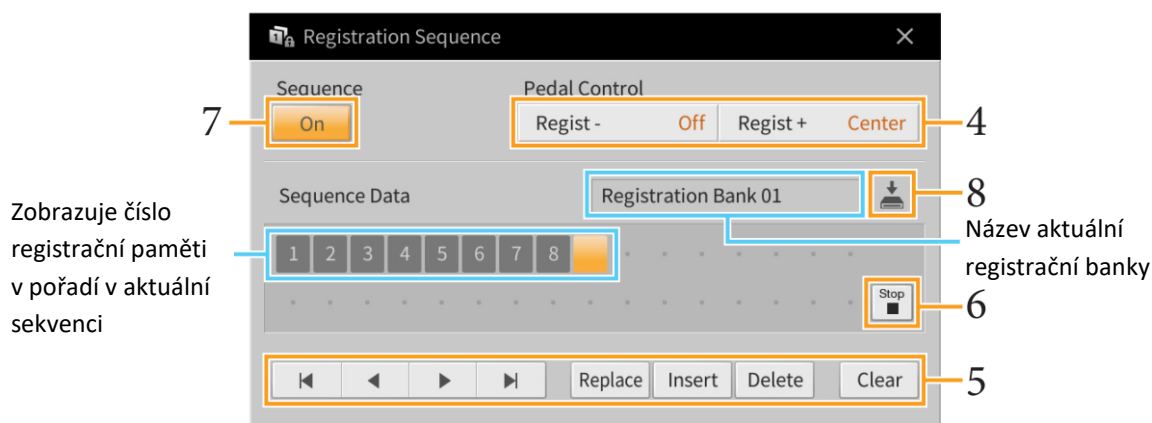
## Vyvolání čísel registračních pamětí v pořadí (Registrační Sekvence)

Pro rychlou změnu panelových nastavení během živého vystoupení, je nástroj vybaven funkcí Registration Sequence, která umožňuje vyvolat osm nastavení ve vámi určeném pořadí, jednoduchým stiskem tlačítek ASSIGNABLE nebo pedálu při hře.

1. Na displeji Home stiskněte tlačítko [▶] v horním pravém rohu pro zobrazení oblasti Registration, pak ji stiskněte pro vyvolání displeje Registration Bank Selection.



2. Zvolte požadovanou Banku Registrační paměti.
3. Vyvolejte displej Registration Sequence takto [Menu] → [RegistSeq].



4. Určete, jak budou pedál nebo tlačítka ASSIGNABLE použity.

Pokud chcete použít pedál pro přepínání čísel Registračních pamětí, pedál přiřazený k „Regist+“ bude použit pro procházení sekvencí vpřed. Pedál přiřazený k „Regist-“ bude použit pro procházení sekvencí vzad.

**Poznámka:** Pedálu můžete také přiřadit jiné funkce – Punch In/Out ve Skladbě (strana 89) a funkci zvolenou na displeji Assignable (strana 43). Pokud pedálu přiřadíte více funkcí, je prioritou následující: Punch In/Out ve Skladbě → Registrační sekvence → funkce nastavená na displeji Assignable.

Pokud zamýšlíte používat tlačítko ASSIGNABLE pro přepínání čísel Registračních pamětí, přiřadte „Regist+“ nebo „Regist-“, n a displeji vyvolaném takto: [Menu] → [Assignable] → [Assignable] (strana 46).

## 5. Naprogramujte sekvenci, ve které budou čísla Registračních pamětí vyvolávána.

Jednoduše, stiskněte tlačítko požadovaného čísla Registrační paměti na panelu, pak stiskněte [Insert] pro zadání zvoleného čísla.

I ◀, ◀, ▶, ▶ I	Pohubuje kurzorem. <b>Poznámka:</b> Pokud chcete posunout kurzor na již jednou zadané číslo, jednoduše toto číslo stiskněte.
Replace	Nahrazuje číslo na pozici kurzoru aktuálně zvoleným číslem Registrační paměti.
Insert	Vloží číslo aktuálně zvolené Registrační paměti na místo před pozicí kurzoru.
Delete	Vymaže číslo na pozici kurzoru.
Clear	Vymaže všechna čísla v sekvenci.

## 6. Určete, jak se bude sekvence chovat, když dosáhne konce.

- **Stop:** Stiskem tlačítka ASSIGNABLE nebo sešlápnutí pedálu pro posun vpřed nemá žádný efekt. Sekvence je „zastavena“.
- **Top:** Sekvence opět začne od začátku.
- **Next:** Sekvence se přesune na začátek další Banky Registrační paměti ve stejné m adresáři

## 7. Nastavte Registrační sekvenci na „On“.

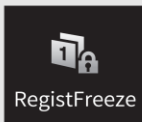
Zde vytvořená Registrační sekvence je zobrazena v oblasti Registration na displeji Home. Stiskněte tlačítko ASSIGNABLE nebo sešlápněte pedál a zkontrolujte, zda je vyvoláno číslo Registrační paměti v naprogramovaném pořadí.

## 8. Stiskněte ikonu (Save) pro vyvolání displeje výběru souboru, pak uložte naprogramovanou sekvenci jako soubor Registration Memory Bank.

### UPOZORNĚNÍ

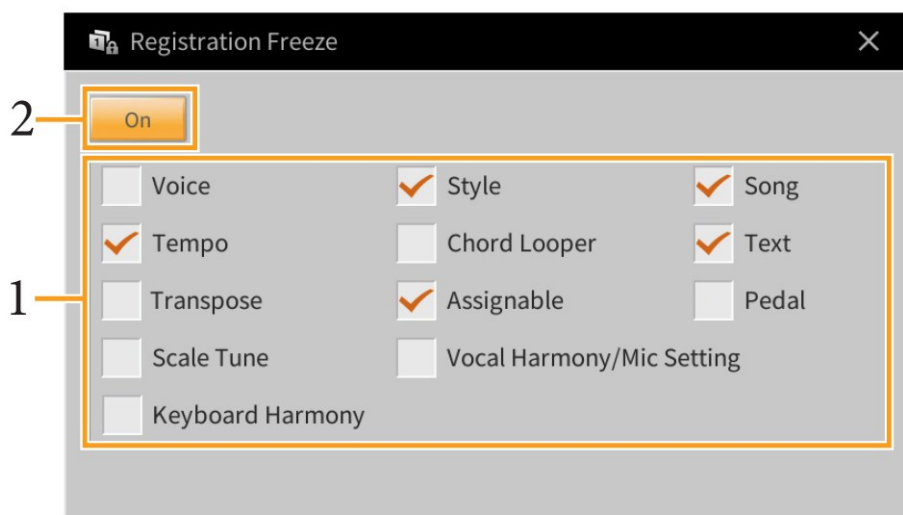
Nastavení na displeji Registration Sequence budou ztracena, pokud vyberete jinou Registrační banku, aniž provedete operaci uložení (Save).





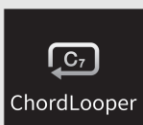
## Zabránění vyvolání určitých položek (Registration Freeze)

Registrační paměť umožňuje vyvolávat panelová nastavení stiskem jednoho tlačítka. Nicméně, mohou nastat situace, kdy budete chtít, aby některé položky zůstaly stejné, i když změníte nastavení Registrační paměti. Například, můžete chtít změnit nastavení Rejstříku, ale ponechat stejný Styl. V tomto okamžiku se bude hodit funkce Freeze. Ta umožňuje nezměnit určené položky, i když vyberete jiné tlačítko registrační paměti.



**1.** Zaškrtněte položku, kterou chcete „zmrazit“.

**2.** Nastavte Registration Freeze na „On“.



## Automatické přehrávání Stylů s vaší akordickou posloupností (Chord Looper)

Normálně, když hrajete spolu se Stylem, hrajete akordy v akordické sekci klaviatury. Nicméně pomocí funkce Chord Looper můžete nahrát sekvenci akordů, které chcete přehrávat, a Styl lze přehrávat ve smyčce v reakci na změnu dat akordů. Například, když hrajete akordy C, F, G a C a nahrajete je, Styl je bude přehrávat stále ve smyčce, „C/F/G/C“ → „C/F/G/C“ ... bez nutnosti hrát tyto akordy v akordické sekci klaviatury. To vám umožňuje hrát svobodně oběma vašimi rukama.

### Hra s využití funkce Chord Looper

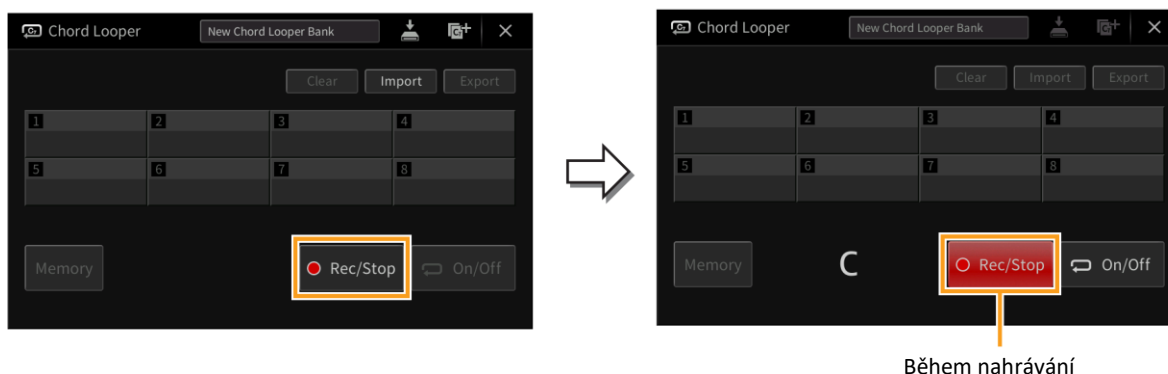
**1. Zvolte požadovaný Styl.**

Pokud je to nezbytné, upravte tempo.

**2. Vyvolejte displej Chord Looper.**

**3. Zatímco přehráváte Styl, dotkněte se tlačítka [Rec/Stop] na displeji.**

Tlačítko [Rec/Stop] blikáním oznamuje, že je v režimu Standby. V dalším taktu Stylu se tlačítko [Rec/Stop] zapne a začne nahrávání.



**Poznámka:**

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

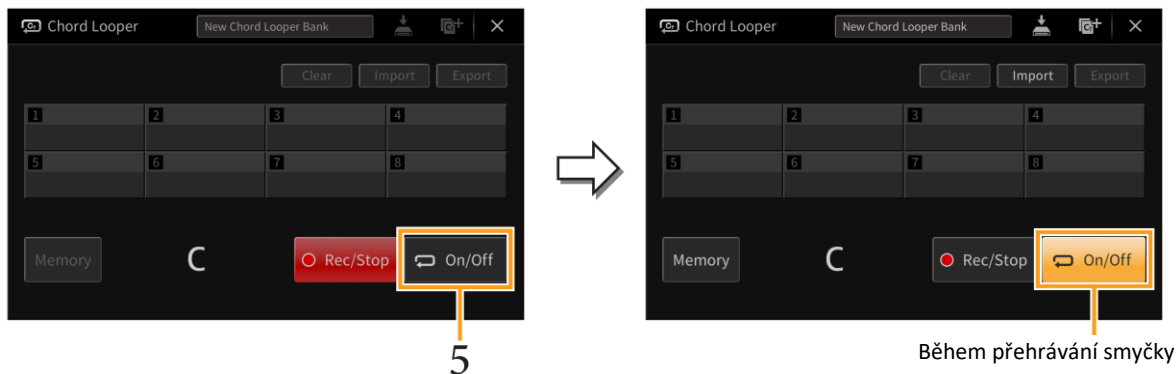
Když během zastaveného Stylu je zapnuto tlačítko [Rec/Stop], automaticky se zapne tlačítko [SYNC START] a tím umožní zahájit nahrávání zahráním akordu v akordické sekci klaviatury.

**4. Hrajte akord v akordické sekci klaviatury v tempu přehrávání Stylu.**

**5. Těsně před taktem, kdy chcete zahájit nahrávání smyčky, se dotkněte tlačítka [On/Off] pro zastavení nahrávání.**

Tlačítko [On/Off] blikáním oznamuje, že je v režimu Standby. V dalším taktu Stylu se tlačítko [On/Off] zapne a Styl bude přehráván ve smyčce v reakci na nahranou posloupnost akordů.

Během přehrávání smyčky, tlačítko [On/Off] svítí a tlačítko [ACMP] bliká. Nyní nejsou akordy v akordické sekci rozpoznávány, a vy můžete hrát na celou klaviaturu.



**6. Dotykiem tlačítka [On/Off] zastavte přehrávání smyčky Stylu, a můžete hrát Styl normálně pomocí zadávání akordů v akordické sekci klaviatury.**

Zapnutím tlačítka [On/Off] opět zahájíte přehrávání smyčky v reakci na nahranou posloupnost akordů v krocích 3-5.

**Poznámka:**

Poslední nahraná posloupnost akordů je uchována v paměti, dokud nástroj nevympnete, nebo dokud nezvolíte paměť Chord Looper obsahující data. Pokud chcete data uložit, jděte na krok 2, strana 40.

## Uložení zaznamenaných dat jako soubor Banky

Nahranou posloupnost akordů lze zapsat do pamětí Chord Looper [1] - [8], a těchto osm zapsaných akordových sekvencí lze uložit jako jeden soubor Chord Looper Banky.

### Poznámka:

Paměť Chord Looper lze také uložit (exportovat) v jednotlivých paternech (strana 42).

### 1. Nahrajte požadovanou posloupnost akordů (kroky 1-5, strana 38).

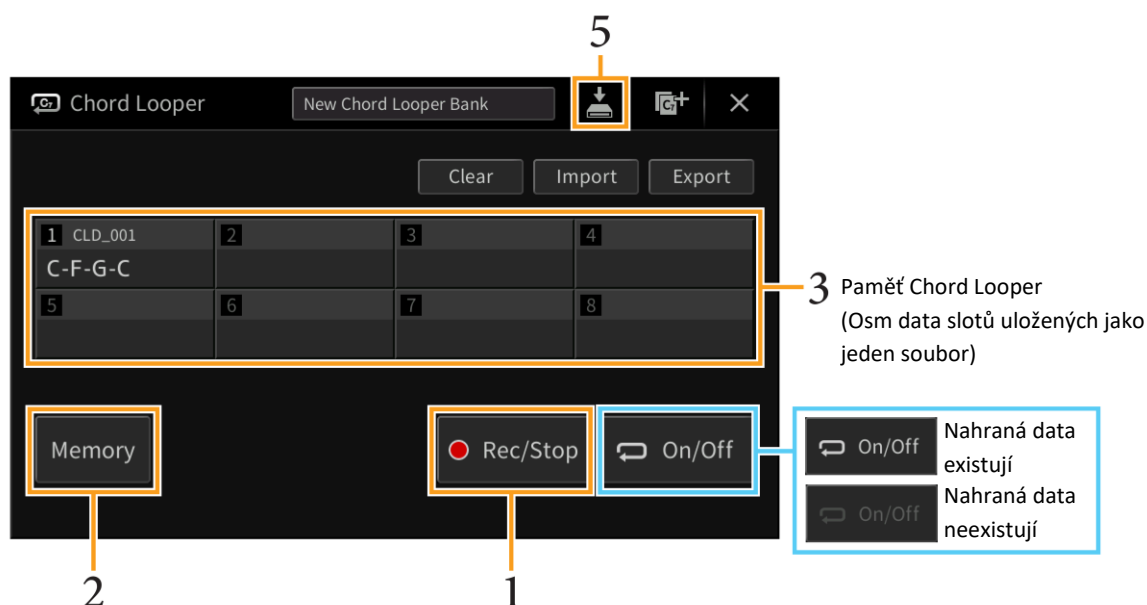
Zastavit nahrávání můžete také stiskem tlačítka [Rec/Off] nebo stiskem tlačítka STYLE CONTROL [▶/■] (START/STOP), namísto stisku tlačítka [On/Off].

### UPOZORNĚNÍ

Nahraná posloupnost akordů bude ztracena, pokud vyberete paměť Chord Looper obsahující data, nebo vypnete nástroj, aniž provedete další kroky postupu.

### 2. Ujistěte se, že data byla nahrána a pak se dotkněte tlačítka [Memory].

Pokud nahraná data existují, pak jsou písmena tlačítka [On/Off] vpravo dole na displeji zobrazena bíle.



### 3. Dotkněte se požadovaného čísla paměti Chord Looper ([1] - [8]) pro zapsání posloupnosti akordů.

Když jsou data zapsána, je v místě zvoleného čísla zobrazena posloupnost akordů. Pokud není dostatek místa pro zobrazení všech akordů posloupnosti, pak jsou některé vynechány.

### 4. Pokud je to třeba, opakujte kroky 1-3.

### 5. Stiskněte tlačítko (Save) pro uložení dat Chord Looper pamětí [1] - [8] do jednoho souboru Banky.

### Upozornění:

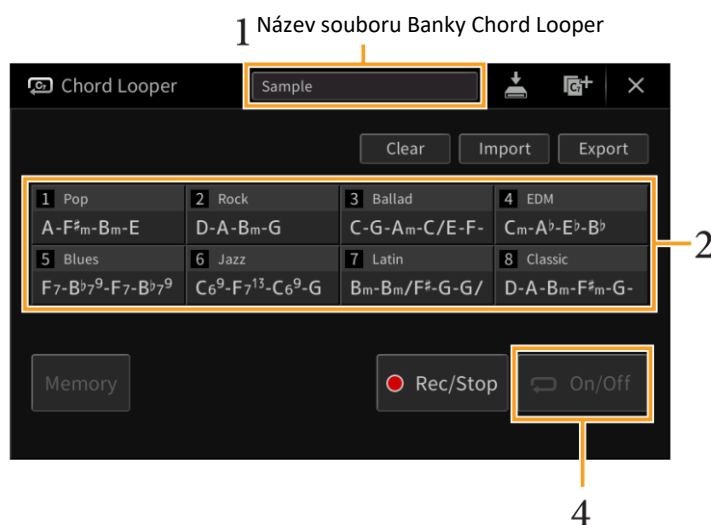
Pokud zvolíte soubor Chord Looper Banky, nebo když vypnete nástroj ještě před uložením editovaných dat, budou data ztracena.

### Poznámka:

Každý soubor Chord Looper Paměti je automaticky pojmenována jako „CLD\_001“, ale lze jej přejmenovat exportováním a importováním (strana 42).

## Vyvolání souboru Banky akordové smyčky a přehrávání smyčky Stylu

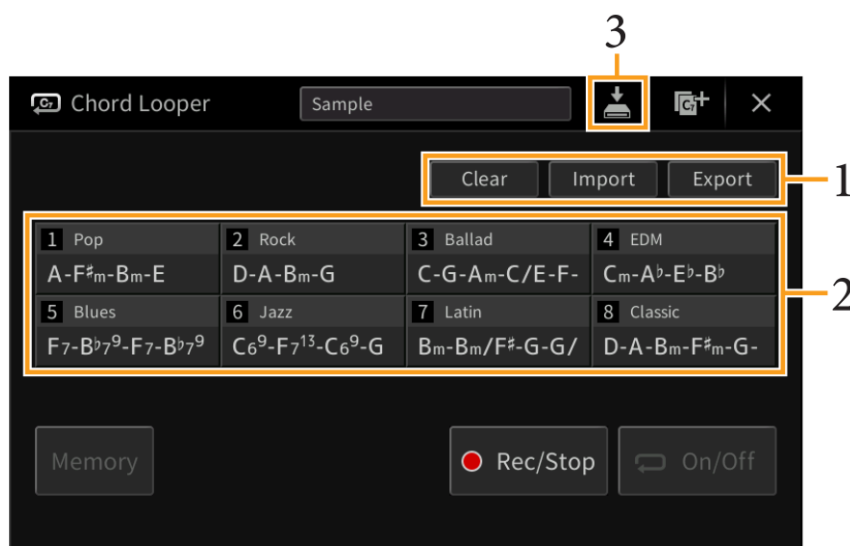
1. Dotkněte se názvu Banky Chord Looperu pro vyvolání displeje Chord Looper Bank Selection a vyberte požadovanou Banku.



2. Dotkněte se čísla paměti Chord Looperu, kterou chcete použít jako první.  
Pokud chcete začít přehrávat smyčku Stylu od začátku vašeho vystoupení, dotykem zapněte tlačítko [On/Off].
3. Spusťte přehrávání Stylu a hrajte.
4. Stiskněte tlačítko [On/Off] těsně před taktom, kdy chcete spustit přehrávání smyčky Stylu.  
Tlačítko [On/Off] bliká, což značí, že je přehrávání připraveno. V dalším taktu Stylu se tlačítko [On/Off] zapne a sekvence akordů je přehrávána ve smyčce.  
Během přehrávání smyčky, tlačítko [On/Off] svítí, a tlačítko [ACMP] bliká. V tomto stavu není možné hrát akordy v akordické sekci klaviatury a celá klaviatura slouží pro vaše vystoupení.
5. Pokud je to třeba, změňte číslo Chord Looperu Paměti nebo stiskněte tlačítko [On/Off] pro zastavení přehrávání smyčky.

## Editace souboru Banky Chord Looper

Každé číslo Chord Looper Paměti obsažené v souboru Chord Looper Bank lze smazat, uložit nebo vyvolat zvlášť. Osm pamětí Chord Looper (posloupností) lze uložit jako jeden soubor Banky.



### 1. Dotykem zvolte požadovanou operaci.


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

### 2. Stiskněte požadované číslo paměti pro provedení zvolené akce.

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

#### Upozornění:

**Pokud zvolíte soubor Chord Looper Banky, nebo když vypnete nástroj ještě před uložením editovaných dat, budou data ztracena.**

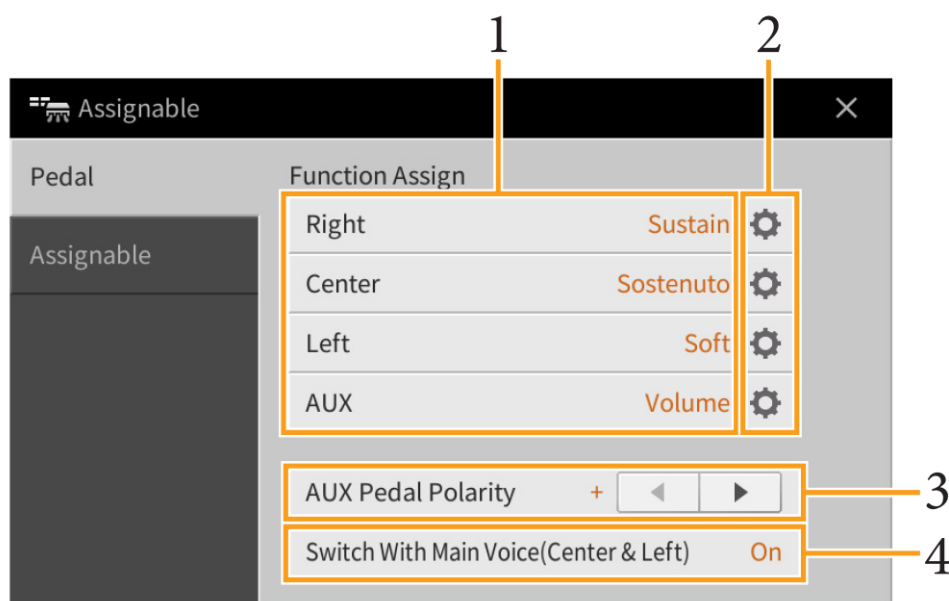
Pokud chcete vymazat všechna data zobrazená na displeji Chord Looper, stiskněte tlačítko  (New) pro vytvoření nové Banky.



## Přiřazení specifické funkce jednotlivým pedálům nebo tlačítku ASSIGNABLE

### Pedál

Třem pedálům nástroje můžete přiřadit jednu z mnoha různých funkcí namísto jejich originálních funkcí (damper, sostenuto a soft). Stejně tak můžete přiřadit různé funkce i pedálům Footswitch nebo Foot Controller připojeným ke konektoru [AUX PEDAL]




#### 1. Zvolte funkce pro jednotlivé pedály.

Informace o jednotlivých funkcích najdete na straně 44 – 45.

**Poznámka:** Pedálu můžete také přiřadit jiné funkce – Punch In/Out ve Skladbě (strana 89) a funkci zvolenou na displeji Assignable (strana 35). Pokud pedálu přiřadíte více funkcí, je prioritou následující: Punch In/Out ve Skladbě → Registrační sekvence → funkce nastavená na displeji Assignable.

#### 2. Stiskněte ikonu (Setting), pak proveďte detailní nastavení zvolených funkcí.

Pro jednotlivé party můžete zapnout nebo vypnout zvolenou funkci a nastavit stupeň její aplikace.

V závislosti na funkci zvolené v bodu 1 se budou dostupné parametry lišit, nebo bude ikona  (Setting) šedá, což značí, že nejsou dostupné žádné parametry.

#### 3. Pokud je to třeba, nastavte polaritu pedálů připojených ke konektoru [AUX PEDAL].

V závislosti na použitém pedálu, může dojít k jeho opačnému fungování (tzn. sešlápnutí pedálu nemá žádný vliv, naopak jeho uvolnění ano). Pokud se tak stane, obraťte jejich polaritu.

#### 4. Pokud změníte funkce levého a středového pedálu, zapněte nebo vypněte podle potřeby „Switch With Main Voice(Center & Left)“.

Když je tato funkce vypnutá, funkce přiřazené levému a středovému pedálu jsou zachovány i když je změněn Hlavní Rejstřík (strana 50).


## Funkce přiřaditelné pedálu

Funkce označené „\*1“ vyžadují pouze Foot Controller, nelze je ovládat pomocí Footswitche.

Funkce označené „\*2“ lze také přiřadit tlačítkům ASSIGNABLE [1] - [4].

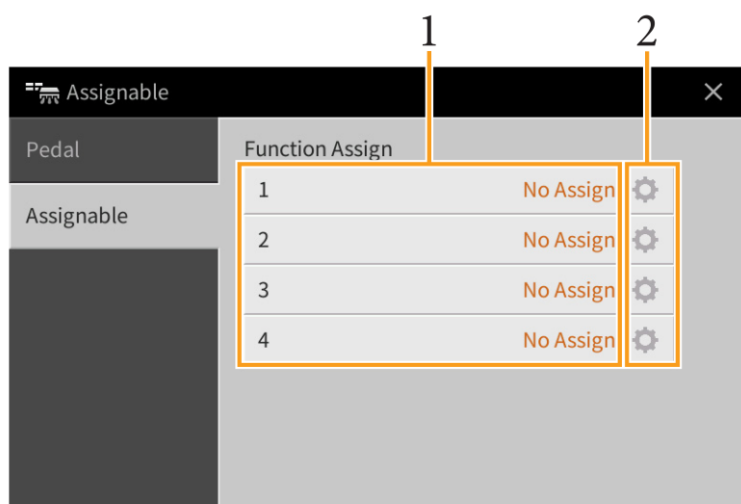
<b>Articulation 1/2<sup>*2</sup></b>	Pokud používáte Super Articulation Rejstřík, který má efekt přiřazený pedálu, můžete jej sešlápnutím aktivovat.
<b>Volume*</b>	Ovládá hlasitost. Tato funkce je dostupná pouze pro Foot Controller připojený ke konektoru [AUX PEDAL].
<b>Sustain</b>	Ovládá sustain. Pokud sešlápnete a podržíte pedál, všechny tóny zahrané na klaviaturu budou déle doznívat. Uvolnění okamžitě všechny doznívající tóny umlčí. Parametr „Half Pedal Point“ umožňuje určit, jak hodně je třeba pedál sešlápnout pro aktivaci tohoto efektu. Může být nastaven pro všechny pedály u CVP-809 a také pro pravý pedál a pedál Foot Controller připojený ke konektoru [AUX PEDAL] u CVP-805.
<b>Sostenuto</b>	Ovládá Sostenuto efekt. Pokud hrajete na klaviaturu tóny nebo akordy a sešlápnete pedál, zatímco držíte klávesy, tóny budou doznívat tak dlouho, dokud je pedál sešlápnutý. Nicméně, následující tóny nedoznívají déle. To umožňuje nechat doznívat akord, zatímco jsou další tóny hrány staccato. <b>Poznámka:</b> Tato funkce nemá vliv na žádné varhanní Rejstříky a pouze některé Rejstříky Super Articulation.
<b>Soft</b>	Ovládá Soft efekt. Sešlápnutí pedálu sníží hlasitost a změní tónbr zahranych tónů. To je vhodné pouze pro některé Rejstříky. Parametr „Half Pedal Point“ umožňuje určit, jak hodně je třeba pedál sešlápnout pro aktivaci tohoto efektu. Může být nastaven pro všechny pedály u CVP-809 a také pro pravý pedál a pedál Foot Controller připojený ke konektoru [AUX PEDAL] u CVP-805.
<b>Glide</b>	Při sešlápnutí pedálu se změní ladění, a po uvolnění se vrátí zpět. <ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Up/Down:</b> Určuje, zda jde ladění nahoru nebo dolů.</li><li>• <b>Range:</b> Určuje rozsah změny ladění v půltónech.</li><li>• <b>On Speed:</b> Určuje rychlost změny ladění při sešlápnutí pedálu.</li><li>• <b>Off Speed:</b> Určuje rychlost změny ladění při uvolnění pedálu.</li></ul>
<b>Portamento</b>	Portamento efekt (jemný přechod mezi tóny) je vytvářen při sešlápnutém pedálu. Je vytvářen, pokud jsou tóny hrány stylem legato (tón je hrán, zatímco předchozí je ještě držen). Čas portamenta lze upravit na displeji Voice Edit (strana 48). Tato funkce nemá vliv na některé přirozené Rejstříky, které by s tímto efektem nezněly správně. <b>Poznámka:</b> Tato funkce nemá vliv na všechny varhanní Rejstříky, Super Articulation 2 Rejstříky (pouze CVP-809) a některé Super Articulation Rejstříky.
<b>Pitch Bend*</b>	Umožňuje pomocí pedálu ohýbat tóny. Může být nastaven pro všechny pedály u CVP-709 a také pro pravý pedál a pedál Foot Controller připojený ke konektoru [AUX PEDAL] u CVP-705. <ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Up/Down:</b> Určuje, zda jde ladění nahoru nebo dolů.</li><li>• <b>Range:</b> Určuje rozsah změny ladění v půltónech.</li></ul>
<b>Modulation*</b>	Aplikuje efekt vibrato na tóny hrané na klaviaturu. Navíc, Rejstříkům Super Articulation lze přidat další různé efekty. Efekt je silnější, čím více sešlápnete pedál.
<b>Modulation (Alt)</b>	Na rozdíl od efektu výše, tento při sešlápnutí střídavě zapíná a vypíná efekt vibrato.
<b>Vibe Rotor On/Off<sup>*2</sup></b>	Zapíná a vypíná Vibe Rotor, když je typ Insertion Efektu (strana 50) nastaven na „VibeRotor“ v kategorii „Legacy“.



<b>Organ Rotary Slow/Fast<sup>*2</sup></b>	Přepíná rychlost Rotary Speaker (Otočný reproduktor, strana 51) mezi „Slow“ (pomalu) a „Fast“ (rychle).
<b>Keyboard Harmony On/Off<sup>*2</sup></b>	Zapíná a vypíná funkci Keyboard Harmony (strana 24).
<b>Vocal Harmony On/Off<sup>*2</sup></b>	Zapíná a vypíná funkci „Harmony“ na displeji Vocal Harmony (strana 29).
<b>Vocal Harmony Effect On/Off<sup>*2</sup></b>	Zapíná a vypíná funkci „Effect“ na displeji Vocal Harmony (strana 31).
<b>Talk On/Off<sup>*2</sup></b>	Přepíná mezi „Vocal“ a „Talk“ na displeji Microphone Setting (strana 26).
<b>Score Page +/-<sup>*2</sup></b>	Zatímco je zastaveno přehrávání Skladby, můžete otáčet stránky notace (jedno sešlápnutí, otočení jedné stránky).
<b>Lyrics Page +/-<sup>*2</sup></b>	Zatímco je zastaveno přehrávání Skladby, můžete otáčet stránky textu skladby (jedno sešlápnutí, otočení jedné stránky).
<b>Text Page +/-<sup>*2</sup></b>	Můžete otáčet stránky textu (jedno sešlápnutí, otočení jedné stránky).
<b>Song Play/Pause</b>	Stejně jako ovládání skladby SONG CONTROL [▶/II] (PLAY/PAUSE).
<b>Style Start/Stop</b>	Stejně jako ovládání stylu STYLE CONTROL [▶/■] (START/STOP).
<b>Tap Tempo</b>	Stejně jako tlačítko [TAP TEMPO].
<b>Syncho Start</b>	Stejně jako tlačítko [SYNC START].
<b>Syncho Stop</b>	Stejně jako tlačítko [SYNC STOP].
<b>Intro 1 – 3</b>	Stejně jako tlačítka INTRO [I]–[III].
<b>Main A – D</b>	Stejně jako tlačítka MAIN VARIATION [A]–[D].
<b>Fill Down</b>	Zahraje sekci Fill-in, která je automaticky následovaná sekcí Main nalevo od tlačítka.
<b>Fill Self</b>	Zahraje sekci Fill-in.
<b>Fill Break</b>	Zahraje sekci Break (přechod).
<b>Fill Up</b>	Zahraje sekci Fill-in, která je automaticky následovaná sekcí Main napravo od tlačítka.
<b>Ending 1 – 3</b>	Stejně jako tlačítka ENDING/rit. [I]–[III].
<b>Half Bar Fill In</b>	Během sešlápnutí pedálu je zapnuta funkce „Half bar fill-in“ a změna sekcí Stylu při prvním době aktuální sekce, spustí další sekci od středu s automatickým zahráním přechodu (fill-in).
<b>Fade In/Out<sup>*2</sup></b>	Zapíná a vypíná funkci Fade In/Fade Out.
<b>Bass Hold</b>	Když je pedál sešlápnutý, je během přehrávání Stylu podržena basová nota Stylu, i když je změněn akord. Pokud je prstoklad nastaven na režim „AI Full Keyboard“, tato funkce nebude fungovat.
<b>Percussion</b>	Pedál hraje zvuky perkusního Rejstříku zvoleného v okně vyvolaném pomocí ikony  (Setting). V tomto okně můžete použít klaviaturu pro výběr Rejstříku.  <b>Poznámka:</b> Pokud zvolíte Rejstřík stisknutím klávesy na klaviatuře, je tento Rejstřík hrán s hlasitostí odpovídající stisku při jeho volbě.
<b>Main Voice On/Off<sup>*2</sup></b>	Zapíná a vypíná hlavní Rejstřík (Main).
<b>Layer Voice On/Off<sup>*2</sup></b>	Zapíná a vypíná vrstvený Rejstřík (Layer).
<b>Left Voice On/Off<sup>*2</sup></b>	Zapíná a vypíná levý Rejstřík (Left).
<b>OTS +/-</b>	Vyvolává další/předchozí jedno tlačítkové nastavení (OTS).

## Tlačítka ASSIGNABLE

Tlačítkům ASSIGNABLE [1] - [4] můžete přiřadit různé funkce a ty potom velmi rychle používat. Také můžete těmto tlačítkům přiřadit ikony zobrazené na displeji Menu.




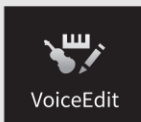
### 1. Pro jednotlivá tlačítka ASSIGNABLE zvolte požadovanou položku.

Můžete přiřadit ikony zobrazené na displeji Menu (s výjimkou Assignable, Wireless LAN, Time a Bluetooth), pedálové funkce označené „\*2“ (strana 44) a následující funkce. Pokud nechcete přiřadit žádnou funkci, zvolte „No Assign“.

<b>Left Hold On/Off</b>	Zapíná a vypíná Left Hold.
<b>Effect On/Off</b>	Zapíná a vypíná efekty.
<b>Mono/Poly</b>	Přepíná mezi Mono (kdy klaviatura hraje monofonně s prioritou posledního tónu) a Poly (kdy klaviatura hraje polyfonně). V závislosti na Rejstříku, může dojít k aplikaci efektu Portamento, pokud jsou tóny hrány legato.
<b>Regist +/-</b>	Vyvolává další/předchozí číslo Registrační paměti v Registrační sekvenci.

### 2. Pokud je to nutné, stiskněte ikonu (Setting) a proveďte detailní nastavení.

Pro jednotlivé Party můžete určené funkce vypnout nebo zapnout. V závislosti na zvolené funkci může být ikona  (Setting) šedá, což značí, že nejsou dostupné žádné parametry pro nastavení.

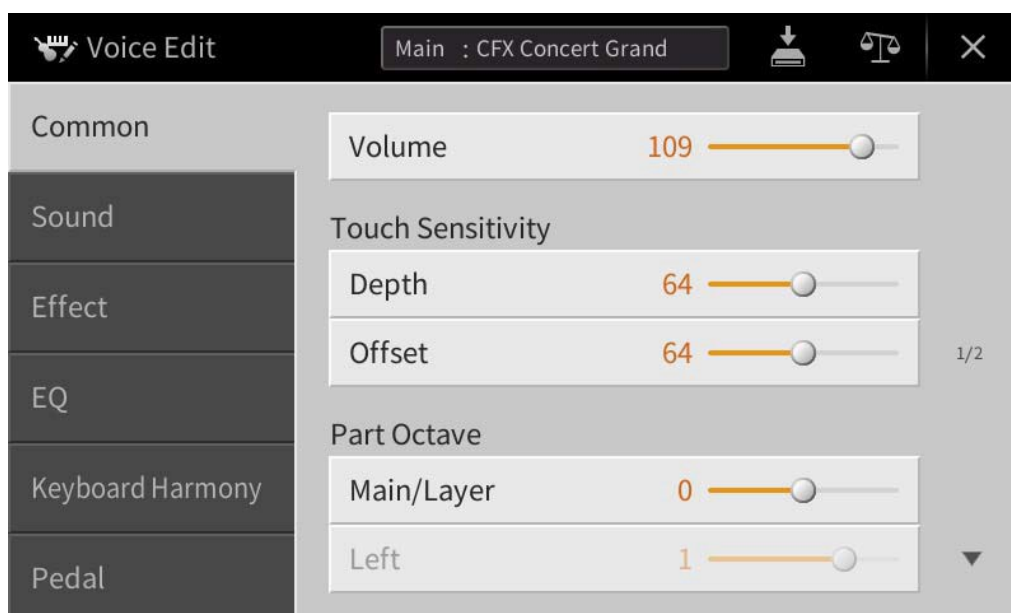



## Editace Rejstříku (Voice Edit)

Funkce Voice Edit umožňuje vytvářet své vlastní Rejstříky úpravou parametrů již existujících Rejstříků. Jakmile jej vytvoříte, můžete ho uložit mezi Uživatelské Rejstříky pro budoucí použití. Tento popis zahrnuje úpravu všech Rejstříků kromě varhanních, protože jejich úprava se liší. Postup úpravy varhanních Rejstříků je na straně 51.

1. Zvolte požadovaný Rejstřík pro editaci (kromě varhanního).
2. Na displeji Voice Edit vyvolaném takto: [Menu] → [Voice Edit], zvolte požadovaný parametr a upravte jeho hodnotu.

Informace o dostupných parametrech najdete na straně 48.



Opakovaným stisknutím ikony  (Compare) můžete porovnat originální a editovaný Rejstřík.

3. Stiskněte ikonu  (Save) pro uložení editovaného Rejstříku.

### UPOZORNĚNÍ

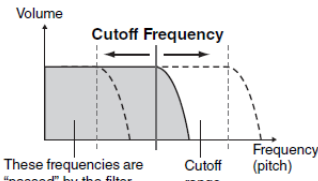
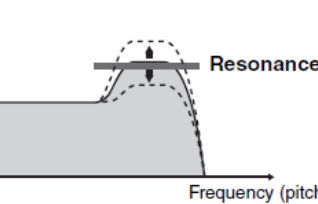
Nastavení budou ztracena, pokud zvolíte jiný Rejstřík, nebo vypnete nástroj, aniž byste provedli operaci uložení.

**Poznámka:** Pokud chcete editovat jiný Rejstřík, stiskněte název Rejstříku na vrchu displeje Voice Edit. Nebo stiskněte tlačítko VOICE [MAIN/LAYER/LEFT] pro výběr partu klaviatury, ke které je Rejstřík přiřazen, zkontrolujte název Rejstříku na vrchu displeje Voice Edit, proveďte změny a Rejstřík uložte.


## Editovatelné parametry na displeji Voice Edit

### Common (Společné)

<b>Volume (Hlasitost)</b>		Upravuje hlasitost aktuálně editovaného zvuku.	
<b>Touch Sensitivity (Dynamika úhozu)</b>	<b>Depth (Hloubka)</b>	Upravuje citlivost úhozu (rychlostní citlivost), nebo jak moc hlasitost reaguje na sílu vaší hry.	
	<b>Offset (Posun)</b>	<p><b>Touch Sensitivity Depth</b> Změny rychlostní křivky v závislosti na citlivosti úhozu Hloubka citlivosti úhozu Změny rychlostní křivky v závislosti na VelDepth (s Offset =64)</p> <p>Actual Velocity for tone generator</p>	<p><b>Touch Sensitivity Offset</b> <b>OFFSET</b> citlivosti úhozu Změny rychlostní křivky v závislosti na VelOffset (s Depth =64)</p> <p>Actual Velocity for tone generator</p>
		<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Depth (Hloubka):</b> Nastavuje citlivost na sílu, nebo jak moc se mění úroveň hlasitosti v závislosti na síle vaší hry.</li> <li>• <b>Offset:</b> Nastavuje množství, při kterém jsou obdržené síly nastaveny pro aktuální efekt síly úderu.</li> </ul>	
<b>Part Octave (Oktávový rozsah)</b>	<b>Main/Layer</b>	Posune oktávový rozsah editovaného zvuku nahoru nebo dolů po oktávách.	
	<b>Left</b>	Pokud použijete editovaný zvuk pro party Main a Layer, je dostupný parametr Main/Layer. Pokud jej použijete pro part Levý, je dostupný parametr Left.	
<b>Mono</b>	<b>Mono/Poly</b>	Určuje, zda je editovaný Rejstřík přehráván monotónně nebo polyfonně.	
	<b>Mono Type</b>	<p>Určuje chování zvuku dozívajících tónů, jako je kytara, když jsou hrány legato s nastavením „Mono“.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Normal:</b> Další tón zní, poté co je ukončeno znění předchozího tónu.</li> <li>• <b>Legato:</b> Zvuk předchozího hraného tónu pokračuje, a změní se pouze ladění podle dalšího tónu.</li> <li>• <b>Crossfade:</b> Tón se plynule změní z jednoho na druhý.</li> </ul> <p><b>Poznámka:</b> Tento parametr není dostupný pro Super Articulation Rejstříky, Bicí/SFX sady a varhanní Rejstříky, a chovají se stejně jako nastavení „Normal“.</p> <p><b>Poznámka:</b> když je zvoleno „Legato“, chování (jiné než je popsáno zde) se může lišit od „Normal“, v závislosti na panelových nastaveních.</p>	
	<b>Portamento Time</b>	<p>Pokud je Rejstřík nastaven na „Mono“, nastavuje čas efektu portamento (čas přechodu ladění).</p> <p><b>Poznámka:</b> Portamento Time nastavuje čas přechodu ladění. Portamento je efekt vytvářející jemný přechod v ladění z prvního zahraničního tónu na druhý.</p>	

<p><b>Filter</b></p>	<p>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.</p>	
<p><b>Brightness (Jas)</b></p>	<p>Určuje ořezanou frekvenci nebo efektivní rozsah frekvence filtru (viz níže). Vyšší hodnoty dávají jasnější zvuk.</p>	
<p><b>Harmonic Cont. (Harmonický obsah)</b></p>	<p>Určuje zdůraznění dané ořezané frekvenci (resonance), nastavené v parametru výše. Vyšší hodnoty dávají zřetelnější efekt.</p>	
<p><b>EG (Generátor obálky)</b></p>	<p>Nastavení EG (generátor obálky) určují, jak se úroveň zvuku mění v čase. To vám umožní vytvořit mnoho charakteristik akustických zvuků – jako je rychlý nástup a konec bicích nástrojů, či dlouhý dozvuk klavírního tónu.</p>	
<p><b>Attack</b></p>	<p>Určuje, jak rychle zvuk nabude plné hlasitosti po zahrání klávesy. Čím nižší hodnoty, tím kratší čas.</p>	
<p><b>Decay</b></p>	<p>Určuje, jak rychle zvuk dosáhne úrovně dozvuku (o něco nižší než je maximum). Čím nižší hodnoty, tím kratší čas doznění.</p>	
<p><b>Release</b></p>	<p>Určuje, jak rychle zvuk dozní po uvolnění klávesy. Čím nižší hodnoty, tím kratší čas doznění.</p>	
<p><b>Vibrato</b></p>	<p>Vibrato je chvějící, vibrující zvukový efekt, který je produkován běžnou modulací ladění zvuku.</p>	
<p><b>Depth</b></p>	<p>Určuje intenzitu efektu vibrato. Vyšší hodnoty znamenají výraznější efekt Vibrato.</p>	
<p><b>Speed</b></p>	<p>Určuje rychlost efektu vibrato.</p>	
<p><b>Delay</b></p>	<p>Určuje množství času, které uplyne mezi zahráním klávesy a spuštěním efektu vibrato. Vyšší hodnoty znamenají delší zpoždění efektu.</p>	
<p><b>Modulation (+)/(-)</b></p>	<p>Pokud přiřadíte pedálu funkci Modulation (strana 44), můžete jeho pomocí modulovat níže uvedené parametry a také ladění (vibrato). Zde můžete nastavit stupeň s jakým je modulování následujících parametrů prováděno</p>	
<p><b>Filter</b></p>	<p>Určuje stupeň, kterým pedál moduluje frekvence filtru ořezání. Detaily o filtru naleznete na straně 49.</p>	
<p><b>Amplitude</b></p>	<p>Určuje stupeň, kterým pedál moduluje amplitudu (hlasitost).</p>	
<p><b>LFO Pitch</b></p>	<p>Určuje stupeň, kterým pedál moduluje ladění nebo vibrato efekt.</p>	
<p><b>LFO Filter</b></p>	<p>Určuje stupeň, kterým pedál moduluje modulaci filtru nebo efekt wah.</p>	
<p><b>LFO Amplitude</b></p>	<p>Určuje stupeň, kterým pedál moduluje amplitudu nebo tremolo efekt.</p>	

## Effect - Efekt

<b>Insertion Effect</b>	<b>On/Off</b>	Zapíná a vypíná efekt Insertion.
	<b>Type</b>	Nastavuje typ efektu Insertion. Zvolte kategorii a pak typ efektu. Stiskem ikony  (Setting) můžete upravit detailní parametry a uložit je. Detaily viz „Editace a uložení nastavení efektu“ (strana 13).
	<b>Depth</b>	Nastavuje hloubku Insertion efektu.
	<b>Vibe Rotor</b>	Je dostupný pouze, pokud je zvolen „VibeRotor“ v kategorii „Legacy“ jako typ efektu Insertion. Určuje, zda je Vibe Rotor zapnutý nebo vypnutý při výběru Rejstříku.
<b>Reverb*</b>	<b>Depth</b>	Nastavuje hloubku efektu Reverb.
<b>Chorus*</b>	<b>Depth</b>	Nastavuje hloubku efektu Chorus.

\* Pokud je zvolen Rejstřík VRM, nelze editovat hloubku efektu Reverb nebo Chorus, ale lze ji editovat přes: [Menu] → [VoiceSetting] → [Piano] (strana 1/2). Detaily viz strana 79.

## EQ - Ekvalizér

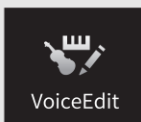
Určuje frekvenci a zisk pásem ekvalizéru. Informace o ekvalizéru, viz strana 11.

## Keyboard Harmony - Klavírní harmonie

Na tomto displeji můžete nastavit stejné parametry jako na displeji Keyboard Harmony (krok 2, strana 24). Před provedením změn se ujistěte, že je part nastaven na Main, jinak řečeno, měli byste zvolit part stisknutím názvu Rejstříku na vrchu displeje Voice Edit nebo stisknutím tlačítka VOICE [MAIN/LAYER/LEFT]. Nastavení jsou zde vyvolána automaticky ihned po výběru požadovaného Rejstříku.

## Pedal - Pedál

Tato sekce umožňuje zvolit funkci, která bude přiřazena středovému nebo levému pedálu. Před provedením změn se ujistěte, že je part nastaven na Main, jinak řečeno, měli byste zvolit part stisknutím názvu Rejstříku na vrchu displeje Voice Edit nebo stisknutím tlačítka VOICE [MAIN/LAYER/LEFT]. Nastavení jsou zde vyvolána automaticky ihned po výběru požadovaného Rejstříku. Detaily o pedálových funkcích, viz strana 44.



## Editace varhanního Rejstříku (Voice Edit)

Varhanní Rejstříky lze upravovat úpravou délky píšťal, přidáním zvuku při nástupu, aplikací efektů a ekvalizéru atd.

### 1. Zvolte požadovaný varhanní Rejstřík.

V kategorii [Organ] stiskněte [Organ Flutes], pak zvolte požadovaný varhanní Rejstřík.


### 2. Na displeji Voice Edit vyvolaném takto: [Menu] → [Voice Edit], zvolte požadovaný parametr a upravte jeho hodnotu.

**Poznámka:** Displej Voice Edit pro varhanní Rejstříky lze také vyvolat stiskem ikony Organ Flutes vpravo nahoře nad názvem Rejstříku na displeji Home. To je výhodné pro nastavení délky píšťal a ovládání otáčejícího se reproduktoru během hry.



K dispozici jsou typy varhanních Rejstříků a parametry označené „\*“ jsou dostupné pouze pro typy Vintage a Home. Detaily o typech varhanních Rejstříků viz Uživatelský manuál, kapitola 3.

1	<b>Volume</b>	Nastavuje celkovou hlasitost varhan.
2	<b>Rotary/ Tremolo*</b>	Zapíná a vypíná Rotary Speaker a přepíná jeho rychlost mezi „Slow“ a „Fast“. Je dostupný pouze, když je zvolen typ efektu (strana 12) obsahující v názvu text „Rotary“.
3	<b>Vibrato*</b>	Zapíná a vypíná efekt Vibrato a nastavuje jeho hloubku a rychlost.
4	<b>Response</b>	Má vliv na nástup i konec (strana 49) části zvuku, zvětšuje nebo snižuje čas odpovědi na počáteční nádech a uvolnění, založen na ovladačích Footage. Čím vyšší hodnota, tím pomalejší nádech a uvolnění.
5	<b>Attack</b>	Volí mezi dvěma módy: „First“ a „Each“ a nastavuje délku parametru Attack zvuku. V módu First, je attack (perkusivní zvuk) uplatňován pouze na první tóny a držen simultánně; pokud jsou drženy první tóny, všechny následující tóny nemají tento attack. V módu Each je attack aplikován na všechny tóny. Délka Attack vytváří delší nebo kratší doznění okamžitě po úvodním nástupu. Čím vyšší hodnota, tím delší doznění.
6	<b>Footage</b>	Určuje základní zvuk varhanního Rejstříku.

**3. Pokud je to třeba, stiskněte ikonu  (Setting) a nastavte parametry týkající se ekvalizéru a efektů.**

Parametry jsou stejné jako ty na displejích Effect a EQ z předchozí kapitoly „Editace Rejstříku (Voice Edit)“ (strana 50).

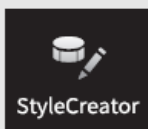
**4. Stiskněte ikonu  (Save) pro uložení editovaného varhanního Rejstříku.**

**UPOZORNĚNÍ**

**Nastavení budou ztracena, pokud zvolíte jiný Rejstřík, aniž byste provedli operaci uložení.**

**Poznámka:** Pokud chcete editovat jiný Rejstřík, stiskněte název Rejstříku na vrchu displeje Voice Edit. Nebo stiskněte tlačítko VOICE [MAIN/LAYER/LEFT] pro výběr partu klaviatury, ke které je Rejstřík přiřazen, zkontrolujte název Rejstříku na vrchu displeje Voice Edit, proveďte změny a Rejstřík uložte.



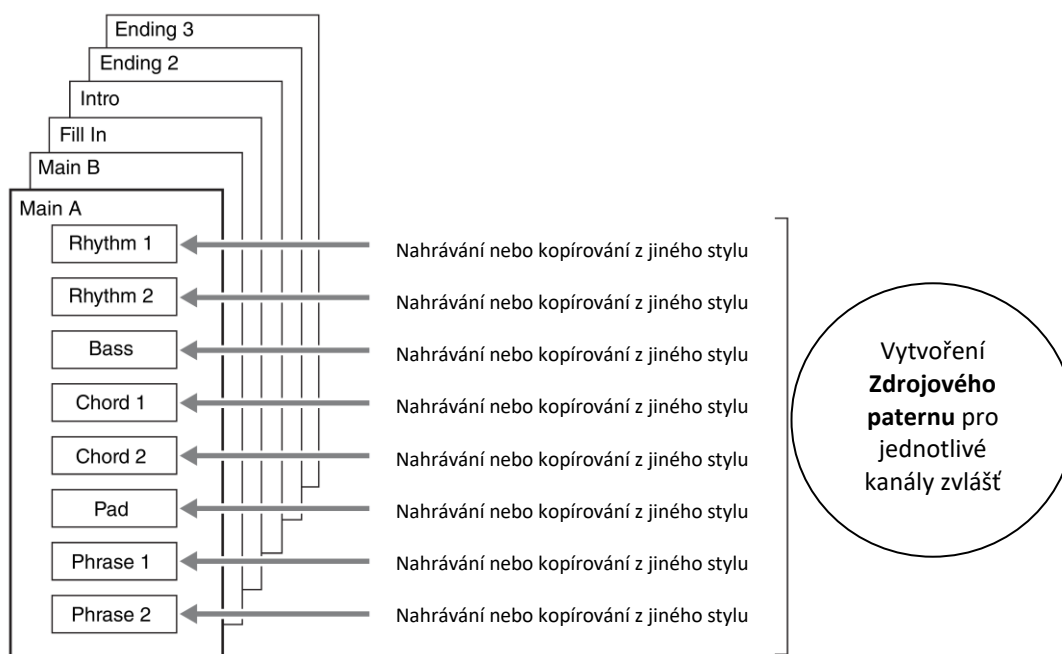


## Vytvoření/editace Stylu (Style Creator)

Funkce Style Creator umožňuje vytvářet originální Styly nahráváním rytmických paternů hraných na klaviatuře a použitím již nahraných dat Stylů. Jednoduše, zvolte přednastavený Styl, který je co nejpodobnější Stylu, který chcete vytvořit, nahrajte rytmický patern, basovou linku, akordický doprovod nebo fráze (označované jako „Source Pattern“ ve Style Creatoru) pro každý kanál každé sekce. Jako u Skladby jsou k dispozici dvě metody nahrávání: Nahrávání v reálném čase a Krokové nahrávání (strana 54).

### ▪ **Struktura dat stylu – skládajícího se ze Source Patterns (zdrojových paternů)**

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



## ▪ **Základní postup pro vytvoření Stylu**

Detailní postup je popsán na referenčních stránkách jednotlivých kroků.

### **1. Zvolte požadovaný Styl jako výchozí.**

### **2. Vyvolejte displej Style Creator takto: [Menu] → [Style Creator].**

### **3. Na displeji „Basic“ zvolte sekci (strana 55).**

Pokud je to nutné, proveďte další potřebná nastavení.

- Pokud chcete vytvořit zcela nový styl, stiskněte [Initialize Style] pro vyvolání prázdného stylu.
- Pokud Styl inicializujete, pak nastavte délku (počet taktů) zdrojového patternu.
- Pro celý aktuální styl nastavte tempo a takt.

### **4. Vytvořte zdrojový pattern pro každý kanál.**

#### • **Nahrávání v reálném čase (strana 56)**

Umožňuje nahrát styl jednoduše hrou na keyboard.

#### • **Krokové nahrávání (strana 59)**

Umožňuje zadávat jednotlivě všechny tóny.

#### • **Skládání stylu (strana 59)**

Umožňuje kopírovat různé patterny z jiného přednastaveného Stylu, nebo Stylů, které jste vytvořili.

### **5. Editujte již vytvořená data kanálu.**

#### • **Channel Edit (strana 60)**

Umožňuje editovat MIDI data již nahraných kanálů.

#### • **SFF Edit (strana 62)**

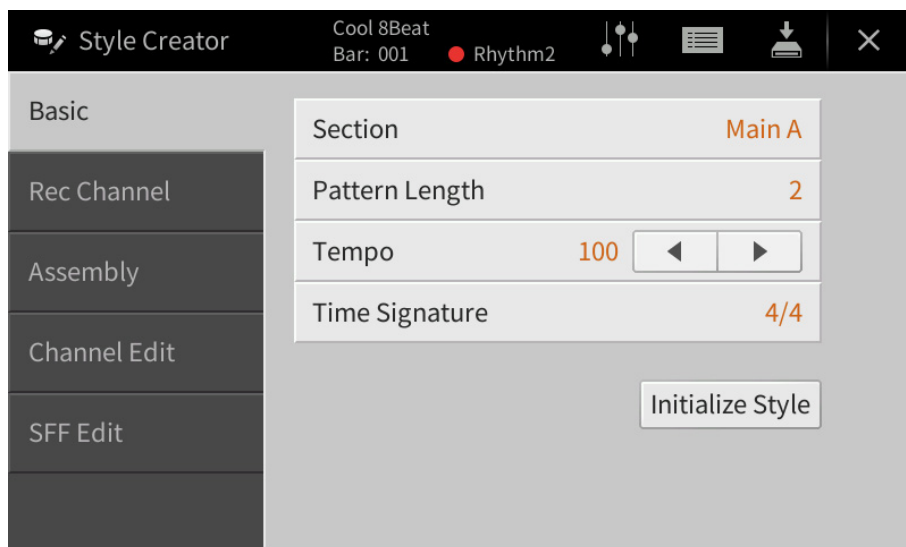
Umožňuje editovat parametry týkající se SFF (Style File Format) již nahraných kanálů, kromě rytmických kanálů.

### **6. Podle potřeby opakujte kroky 3-5.**

### **7. Stiskněte ikonu (SAVE) pro uložení nového Stylu.**

## Basic displej

Vysvětlení zde se týká bodu 3 (strana 54). Tento displej umožňuje nastavit základní parametry jako je výběr Sekce.



<b>Section</b>	Volí sekci pro vytvoření nebo editaci.
<b>Pattern Length</b>	Nastavuje délku (v taktech) aktuální Sekce. Po zadání, stiskněte [Execute] pro uložení zadaných změn.
<b>Tempo</b>	Nastavuje tempo Stylu. Toto nastavení je společné pro všechny Sekce.
<b>Beat</b>	Nastavuje takt Stylu. Toto nastavení je společné pro všechny Sekce. Po zadání, stiskněte [Execute] pro uložení zadaných změn.
<b>Initialize Style</b>	Inicializuje všechny data kanálů Sekcí tvořících aktuální Styly – budou prázdné. Stiskněte jej, pokud chcete vytvořit zcela nový Styl.

## Nahrávání v reálném čase

Vysvětlení zde se týká bodu 4 (strana 54). Na displeji „Rec Channel“ můžete vytvořit kanálová data pomocí nahrávání v reálném čase.

### Vlastnosti nahrávání v reálném čase

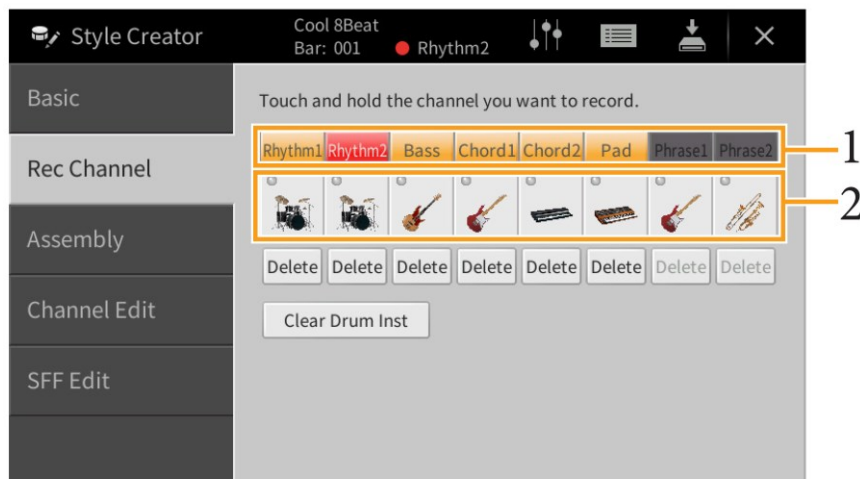
#### • Smyčkové nahrávání

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

#### • Overdub nahrávání (připisování)

Touto metodou nahráváte data do kanálu, který již data obsahuje bez jejich smazání. Při nahrávání stylu, nejsou data již nahraná vymazávána s výjimkou použití funkcí „Clear Drum Inst“ (strana 57) a Delete (strana 57, 58) a „Remove Event“ (strana 61). Například, pokud jste začali s nahráváním 2 taktové hlavní sekce, jsou dva takty mnohokrát opakovány. Tóny, které jste nahráli, budou přehrávány od příští smyčky, a umožňují tak přidat další materiál k již nahranému a zároveň ho poslouchat.

Pokud vytváříte styl na základě již existujícího, je připisování (Overdubing) použito pouze pro rytmické kanály. U ostatních kanálů předem vymažte data.



### ▪ Nahrávání rytmických kanálů 1-2

#### 1. Na displeji „Rec Channel“ stiskněte a podržte ikonu požadovaného kanálu, dokud nezčervená.

Jako cíl můžete zvolit rytmický kanál bez ohledu na to, zda již obsahuje data či nikoliv. Pokud již data obsahuje, měl byste přidat nahrávaná data pomocí nahrávání Overdub.



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

Stiskněte ikonu nástroje (zobrazení) pro vyvolání displeje pro výběr Rejstříku a pak požadovaný Rejstřík vyberte. Po výběru stiskněte tlačítko [Close] pro návrat do předchozího displeje. Se zvoleným Rejstříkem cvičte rytmický pattern, který budete nahrávat.

#### Rejstříky dostupné pro nahrávání

Pro Rhythm1 kanál lze použít všechny Rejstříky kromě Organ Flutes.

Pro Rhythm2 kanál lze použít pouze Rejstříky Bicí/SFX sady.

### 3. Stiskněte tlačítko **STYLE CONTROL** [▶/■] (**START/STOP**) pro spuštění nahrávání.

Pomocí tlačítek můžete zapnout nebo vypnout jednotlivé kanály nahraných dat.

Pokud je třeba, můžete vymazat nepotřebný kanál stiskem ikony [Delete] pod ním.

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

Pokud je rytmus složitý pro nahrávání v reálném čase, rozdělte jej na jednotlivé části a ty hrajte odděleně během jednotlivých smyček přehrávání, podle příkladu níže.

The diagram illustrates a three-round drum loop structure. Each round is shown in a separate box with a downward arrow indicating the sequence. Round 1, labeled 'Loop 1st round', shows a single staff for 'Bass Drum' with a rhythmic pattern of quarter notes. Round 2, labeled 'Loop 2nd round', shows two staves: 'Snare Drum' and 'Bass Drum'. The Snare Drum part has a pattern of eighth notes, while the Bass Drum part has a quarter-note pattern. Round 3, labeled 'Loop 3rd round', shows three staves: 'Hi-Hat', 'Snare Drum', and 'Bass Drum'. The Hi-Hat part has a pattern of eighth notes with 'x' marks above them, the Snare Drum part has a quarter-note pattern, and the Bass Drum part has a quarter-note pattern.

#### **Pokud uděláte chybu nebo zahrajete nesprávný tón**

Tóny jednotlivých bicích nástrojů můžete vymazat. Stiskněte ikonu [Clear Drum Inst] pro vyvolání dialogu, pak stiskněte odpovídající klávesu na klaviatuře. Po vymazání stiskněte ikonu [Exit] pro zavření dialogu.

### 5. Stiskněte tlačítko **STYLE CONTROL** [▶/■] (**START/STOP**) pro ukončení nahrávání.

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

### 6. Stiskněte a podržte ikonu nahrávaného kanálu, dokud nezmění barvu, pro ukončení režimu nahrávání.

#### ▪ **Nahrávání basové linky, akordů 1-2, Pad a Fráze 1-2**

#### 1. Na displeji „Rec Channel“ stiskněte a podržte ikonu požadovaného kanálu, dokud nezčervená.

Bude zobrazena zpráva s potvrzením, zda chcete vymazat již nahraná data zvoleného kanálu. Stiskněte tlačítko [YES], pokud je chcete vymazat, a zvolený kanál je nastaven jako cílový kanál pro nahrávání. Uvědomte si, že data kanálu přednastaveného stylu nelze přehrát.



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

Stiskněte ikonu nástroje (zobrazení) pro vyvolání displeje pro výběr Rejstříku a pak požadovaný Rejstřík vyberte. Po výběru stiskněte tlačítko [Close] pro návrat do předchozího displeje. Se zvoleným Rejstříkem cvičte rytmický pattern, který budete nahrávat.

## Rejstříky dostupné pro nahrávání

Lze použít všechny Rejstříky kromě Organ Flutes, bicích a SFX sad.

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

#### Pravidla pro nahrávání sekcí Main nebo Fill

S původním výchozím nastavením je zdrojový základní akord nastaven na 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 normálně zadávat. Nahrajte basovou linku, frázi nebo akordický doprovod, které chcete slyšet, když je zadán C Maj7. Detaily níže.

- Používejte pouze tóny škály CMaj7 při nahrávání basových frázových kanálů (tzn. C, D, E, G, A a B)
- Používejte pouze akordické tóny pro nahrávání 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 C.
- Při nahrávání Ending sekce se ujistěte, že fráze začíná škálou C.

### ▪ 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, který je vám bližší. Vyvolejte displej „SFF Edit“, 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 58.

### 3. Stiskněte tlačítko STYLE CONTROL [▶/■] (START/STOP) pro spuštění nahrávání.

Můžete vypnout jednotlivé kanály přehrávaných dat podle potřeby.

Pokud je třeba, můžete vymazat nepotřebný kanál stiskem ikony [Delete] pod ním.

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

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


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

#### ▪ Pokud chcete poslouchat již nahrané kanály s jiným zdrojovým akordem.

- 1) Vyvolejte displej „SFF Edit“, pak nastavte „Target Ch“ na vrchu displeje na „Rhythm1“ nebo „Rhythm2“.
- 2) Stiskněte ikonu [Play Root/Chord] pro vyvolání displeje pro ovládání přehrávání.
- 3) Stiskněte tlačítko STYLE CONTROL [▶/■] (START/STOP) pro spuštění přehrávání
- 4) Na displeji nastavte „Play Root/Chord“ podle vašich požadavků.  
Postup výše umožňuje poslech, jak je zdrojový pattern přehráván při změně akordu během normální hry.

### 6. Stiskněte a podržte ikonu nahrávaného kanálu, dokud nezmění barvu, pro ukončení režimu nahrávání.

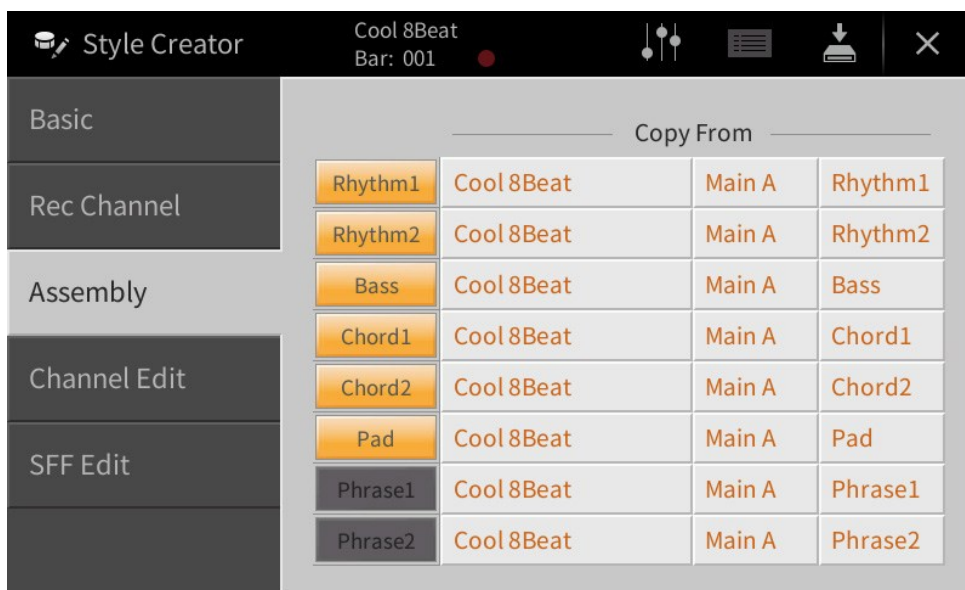
## Krokové nahrávání

Tato kapitola navazuje na bod 4 základního postupu na straně 54. Po vyvolání displeje Step Recording (Style Edit) pomocí ikony  (Edit) v pravém horním rohu displeje, můžete nahrát nebo upravovat jednotlivé noty. Postup krokového nahrávání je v základě stejný jako u nahrávání Skladby (strana 67), s výjimkou těchto bodů:

- V Song Creatoru lze značku ukončení „End“ nastavit zcela libovolně, ve Style Creatoru ji nelze změnit. To proto, že délka patternu, kterou jste nastavili na displeji „Basic“ (strana 55), je stejná pro všechny. Například, pokud vytváříte styl založený na sekci o 4 taktech, značka ukončení „End“ je automaticky nastavena na konec čtvrtého taktu a nelze ji v displeji Step Recording změnit.
- Nahrávané kanály lze u Song Creatoru měnit, nicméně je nelze měnit ve Style Creatoru. Nahrávaný kanál zvolte na displeji „Rec channel“.
- Ve Style Creatoru nelze zadat data akordů, textů a systémových exkluzivních zpráv. Lze zadat data kanálová a editovat data systémových exkluzivních zpráv (mázat, kopírovat a přesouvat).

## Skládání stylu – přiřazení zdrojového patternu jednotlivým kanálům

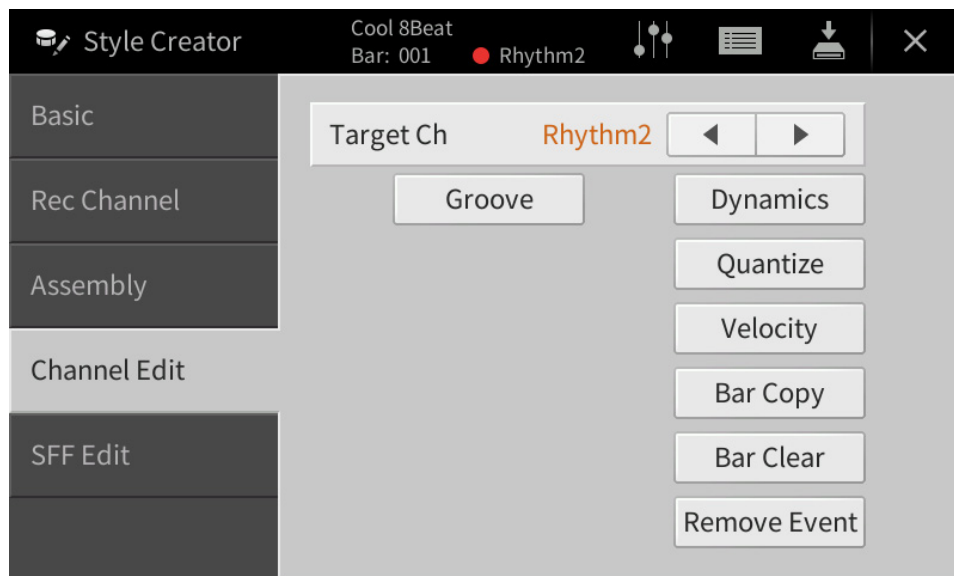
Tato kapitola navazuje na bod 4 základního postupu na straně 54. Displej „Assembly“ zobrazuje, z kterých Stylů, Sekcí a kanálů, byly zkopírovány jednotlivé kanály aktuálních sekcí. U každého kanálu můžete stisknout název Stylu, Sekce nebo kanálu a v případě potřeby je tak změnit.



## Editace kanálu



Tato kapitola navazuje na bod 4 základního postupu na straně 54. Displej „Channel Edit“ umožňuje editovat již nahraná kanálová data. Zvolte Target channel (cílový kanál) a editujte požadované parametry.

Po úpravě parametru stiskněte ikonu [Execute] pro provedení zadání hodnot. Po provedení změny se ikona změní na [Undo], což umožní vrátit zpět provedené změny, pokud nejste spokojeni s výsledkem. Funkce Undo má pouze jednu úroveň, a lze se tak vrátit pouze o jednu změnu zpět.



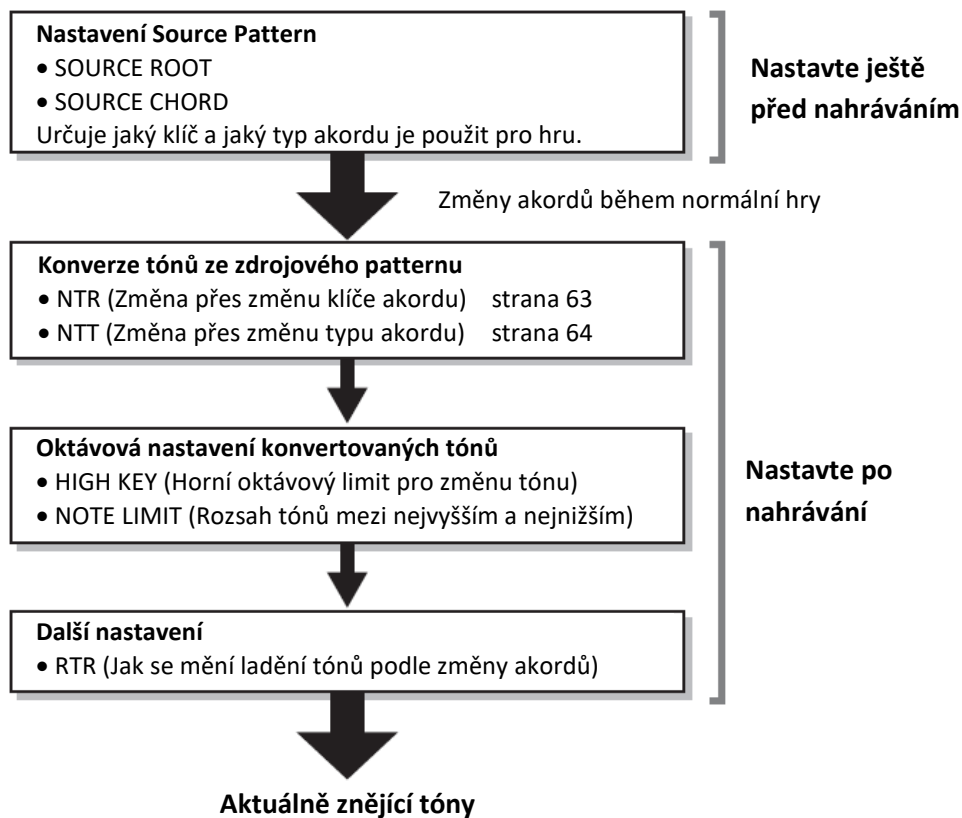
<b>Target Ch</b>	Volí cílový kanál pro editaci. Všechny položky s výjimkou „Groove“ jsou aplikovány na zde určený kanál.
<b>Groove</b>	Můžete dodat vaši hře švih, nebo změnit feeling provedením jemných posunů v timingu stylu. Tyto změny jsou aplikovány na všechny kanály stylu.
<b>Original Beat</b>	Určuje takty, na které bude mít funkce vliv. Jinými slovy, pokud je zvoleno nastavení 8Beat, je časování Groove aplikováno na osmé tóny; pokud je nastaveno 12Beat, je Groove Timing aplikován na osminové trioly.
<b>Beat Converter</b>	Aktuálně mění časování taktů (určených výše) na zvolenou hodnotu. Pokud je nastaven Groove Timing na „8Beat“, 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 „12Beat“, jsou variacemi základního šestnáctinového nastavení.
<b>Swing</b>	Vytváří feeling „swing“ posunutím časování taktů podkladu v závislosti na parametru Original Beat. Pokud je Original Beat nastaven na „8Beat“, 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.
<b>Fine</b>	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.



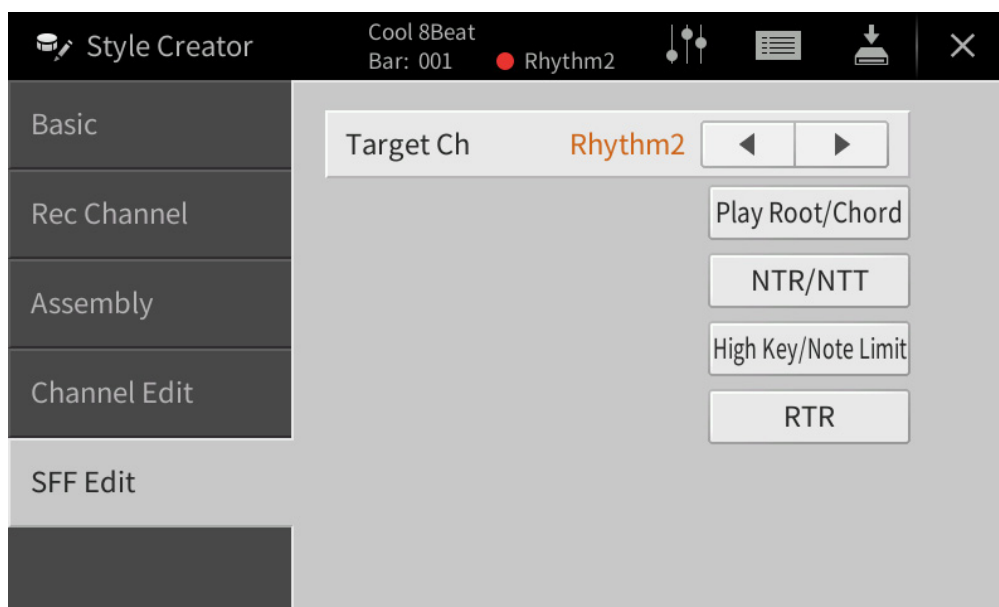
<b>Dynamics</b>	Provádí změny hlasitosti (důrazu) určitých tónů v přehrávaném stylu. Tyto změny jsou aplikovány na všechny kanály nebo na vybrané kanály sekce zvoleného stylu.	
	<b>Accent Type</b>	Určuje typ aplikovaného efektu, jinými slovy, které tóny jsou zdůrazněny.
	<b>Strength</b>	Určuje, jak silně bude zvolený Accent Type (výše) aplikován. Čím vyšší hodnota, tím silnější efekt.
	<b>Expand/Compress</b>	Rozšiřuje nebo zužuje rozsah hodnot hlasitosti. Hodnoty přesahující 100% jej rozšiřují, a obráceně.
	<b>Boost/Cut</b>	Zvětšuje nebo zmenšuje hodnoty hlasitosti ve vybrané sekci nebo kanálu. Hodnoty přesahující 100% hlasitost zvyšují, a obráceně.
	<b>Apply To All Channels</b>	Pokud je nastaven na „On“, budou tato nastavení aplikována na všechny kanály aktuální Sekce. Pokud je nastaven na „Off“ budou tato nastavení aplikována na kanál určený parametrem „Target Ch“ na displeji Channel Edit.
<b>Quantize</b>	Stejně jako u Song Creatoru (strana 76) s výjimkou následujících dvou dostupných parametrů.  Osminky se swingem  Šestnáctinky se swingem	
<b>Velocity</b>	Zdůrazňuje nebo zeslabuje sílu všech tónů v určeném kanálu, podle procentuální hodnoty zde zadané.	
<b>Bar Copy</b>	Tato funkce umožní zkopírovat data jednoho taktu nebo skupiny taktů do jiného umístění určeného kanálu.	
	<b>Source Top</b>	Určuje první (Source Top) a poslední (Source Last) takt pro kopírování.
	<b>Source Last</b>	
<b>Destination</b>	Určuje první takt cílového umístění, kam budou data kopírována.	
<b>Bar Clear</b>	Tato funkce umožní vymazat všechna z určeného kanálu.	
<b>Remove Event</b>	Tato funkce umožní vymazat určité události z určeného kanálu.	

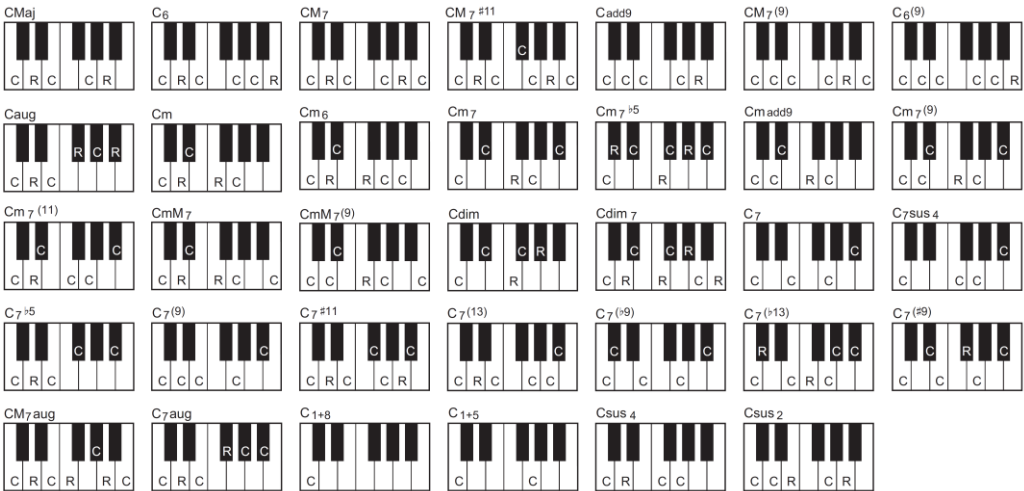
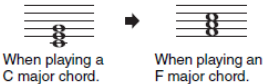
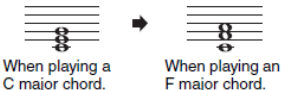
## SFF Editace – provádění nastavení Style File Format

Tato kapitola navazuje na bod 5 základního postupu na straně 54. Style File Format (SFF) kombinuje všechny znalosti firmy Yamaha týkající se přehrávání Stylu do jediného formátu. Nastavení parametrů týkajících se SFF určuje, jak jsou originální tóny konvertovány na aktuálně znějící tóny založené na akordech hraných v určené oblasti klaviatury. Konverze probíhá takto:



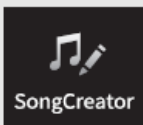
Výše zobrazené parametry lze změnit na displeji „SFF Edit“



<b>Target Ch</b>	Zvolte cílový kanál pro editaci.	
<b>Source Root/ Chord (Play Root/ Chord)</b>	<p>Tato nastavení určují originální klíč zdrojového patternu (tj. klíč použitý při nahrávání tohoto akordu). Pokud zde zadáte „Fm7“, zahráním akordu Fm7 v akordové sekci na klaviatuře vytvoří originálně zahraná data. Původní nastavení je „CM7“ (základní tón = C a typ akordu = M7). V závislosti na zvoleném typu akordu se liší hratelné tóny. Pokud je na displeji „Basic“ provedena „Initialize Style“, je automaticky zvoleno nastavení CM7.</p> <p>Hratelné tóny pro nastavení Source Root na C:</p>  <p>C= tóny akordu, CR= doporučené tóny</p> <p><b>Důležité</b>  <b>Tyto parametry by měly být nastaveny před nahráváním. Pokud změníte nastavení po nahrávání, nelez provést odpovídající konverzi tónů, i když změníte akord během hry.</b></p> <p><b>Poznámka:</b> Pokud jsou parametry zvoleného cílového kanálu (Target Ch) nastaveny takto: NTR: Root Fixed, NTT Type: Bypass, nebo NTT Bass: Off, parametry se zde změní na „Play Root“ a „Play Chord“. V tomto případě můžete změnit akordy a poslouchat výsledný zvuk na všech kanálech.</p> <p><b>Poznámka:</b> Tato nastavení neplatí, pokud je NTR nastaveno na „Guitar“ (kytara).</p>	
<b>NTR/NTT (Note Transposition Rule/Note Transposition Table)</b>	<b>NTR</b>	<p>Tyto parametry určují, jak jsou originální tóny Zdrojového patternu konvertovány v reakci na změnu akordu během normální hry.</p> <p><b>Root Trans</b>          Volí pravidla Note Transposition Rule, která určují, jak jsou tóny ve zdrojovém patternu transponovány na základě změny základu akordu (Chord Root).          Pokud je změněn základní tón, rozdíl v ladění mezi jednotlivými tóny je zachován. Například, tóny C3, E3 a G3 v C, jsou změněny na F3, A3 a C4 v F. Toto nastavení použijte pro kanály s melodií.</p>  <p><b>Root Fixed</b>          Tón je ponechán co nejbližší původnímu rozsahu tónu. Například tóny C3, E3 a G3 v C se změní na C3, F3 a A3 v F. Toto nastavení použijte pro kanály s akordy.</p>  <p><b>Guitar</b>          Slouží exklusivně pro transpozici kytarového doprovodu. Tóny jsou transponovány na přibližné akordy zahrané přirozeným prstokladem.</p>

<b>NTR/NTT (Note Transposition Rule/Note Transposition Table)</b>	<b>NTT Typ</b>	Volí tabulku Note Transposition Table, která určuje, jak jsou tóny ve zdrojovém patternu transponovány na základě změny typu akordu (Chord Type). <b>Když je NTR nastaven na „Root Trans“ nebo „Root Fixed“:</b>
	<b>Bypass</b>	Pokud je NTR nastaveno na ROOT FIXED, použitá tabulka transpozic neprovádí žádné konverze tónů. Pokud je NTR nastaveno na ROOT TRANS, použitá tabulka transpozic provádí pouze konverze základních tónů.
	<b>Melody</b>	Vhodné pro transpozici melodických linek. Použijte ji pro melodické kanály jako, jsou „Phrase1“ a „Phrase2“.
	<b>Chord</b>	Vhodné pro transpozici akordů. Použijte ji pro kanály „Chord1“ a „Chord2“, obzvláště pokud obsahují data partů klavíru nebo kytar.
	<b>Melodic Minor</b>	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.
	<b>Melodic Minor 5th</b>	Navíc oproti MELODIC MINOR zde rozšířené a zkrácené akordy ovlivňují i pátý tón ve zdrojovém paternu.
	<b>Harmonic Minor</b>	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.
	<b>Harmonic Minor 5th</b>	Navíc oproti HARMONIC MINOR zde rozšířené a zkrácené akordy ovlivňují i pátý tón ve zdrojovém paternu.
	<b>Natural Minor</b>	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.
	<b>Natural Minor 5th</b>	Navíc oproti NATURAL MINOR zde rozšířené a zkrácené akordy ovlivňují i pátý tón ve zdrojovém paternu.
	<b>Dorian</b>	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.
	<b>Dorian 5th</b>	Navíc oproti DORIAN zde rozšířené a zkrácené akordy ovlivňují i pátý tón ve zdrojovém paternu.
	<b>Pokud je NTR nastaven na „Guitar“:</b>	
	<b>All Purpose</b>	Tato tabulka pokrývá oba zvuky hry trsátkem i prsty.
<b>Stroke</b>	Vhodné pro hru trsátkem. Některé tóny budou znít jako ztlumené – to je běžné, pokud je na kytaru hráno trsátkem.	
<b>Arpeggio</b>	Vhodné pro hru prsty. Použitím této tabulky budou čtyř tónová arpeggia znít nádherně.	

<b>NTR/NTT (Note Transposition Rule/Note Transposition Table)</b>	<b>NTT Bass</b>	Kanál, u kterého je toto nastaveno na „On“ bude přehráván s basovým základním tónem, pokud je na nástroji rozpoznán basový akord. Když je NTR nastaveno na „Guitar“ a tento parametr je zapnutý („On“), jsou basovým základním tónem přehrávány pouze tóny přiřazené k bass.
	<p><b>NTR/NTT nastavení pro rytmické kanály</b></p> <p>Protože rytmické kanály by neměly být ovlivněny změnami akordů, ujistěte se, že jsou nastavení následující.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• NTR = Root Fixed</li> <li>• NTT = Bypass</li> <li>• NTT Bass = Off</li> </ul> <p>S tímto nastavením se parametry „Source Root“ a „Source Chord“ změní na „Play Root“ a „Play Chord“.</p>	
<b>High Key/Note Limit</b>	Upravuje oktávu tónů konvertovaných podle NTT a NTR.	
	<b>High Key</b>	<p>Toto nastavuje nejvyšší klíč (limit upper octave) tónové transpozice pro změnu základního tónu akordu. Všechny vypočítané tóny vyšší než limit jsou transponovány dolů k nejbližší oktávě. Toto nastavení je dostupné pouze pokud je parametr NTR nastaven na „Root Trans“ (strana 58).</p> <p><b>Příklad – pokud nejvyšší je F.</b></p> <p>Root changes → CM      C#M      . . .      FM      F#M . . .</p> <p>Notes played → C3-E3-G3      C#3-F3-G#3      F3-A3-C4      F#2-A#2-C#3</p>
	<p><b>Note Limit Low</b></p> <p><b>Note Limit High</b></p>	<p>Toto nastavuje rozsah tónů (nejvyšší a nejnižší) pro nahrávané Rejstříky kanálu stylu. Rozhodujícími nastaveními rozsahu můžete zajistit, že Rejstříky znějí co nejrealněji – jinak řečeno, neznějí žádné tóny mimo přírodní rozsah. Aktuálně znějící tóny jsou automaticky posunuty do nastaveného rozsahu.</p> <p><b>Příklad – pokud nejnižší je C3 a nejvyšší je D4.</b></p> <p>Root changes → CM      C#M      . . .      FM      . . .</p> <p>Notes played → E3-G3-C4      F3-G#3-C#4      F3-A3-C4</p>
<b>RTR (Retrigger Rule)</b>	Tato nastavení určují, zda tóny přestanou znít nebo ne a jak změní ladění v závislosti na změně akordu.	
	<b>Stop</b>	Tóny přestanou znít.
	<b>Pitch Shift</b>	Ladění tónu se ohne bez nového nástupu tak aby odpovídalo typu nového akordu.
	<b>Pitch Shift to Root</b>	Ladění tónu se ohne bez nového nástupu tak aby odpovídalo základnímu tónu nového akordu.
	<b>Retrigger</b>	Tón je znovu spuštěn s novým nástupem a v novém ladění odpovídajícím novému akordu.
	<b>Retrigger To Root</b>	Tón je znovu spuštěn s novým nástupem a podle nového základního tónu akordu. Nicméně, oktáva nového tónu zůstává stejná.



# Vytvoření/editace MIDI skladeb (Song Creator)

Uživatelský manuál popisuje, jak vytvořit originální Skladbu nahráním vaší hry na klaviaturu (viz Nahrávání v reálném čase). Tento Referenční manuál ukazuje, jak vytvořit originální Skladbu postupným zadáváním not (Krokové nahrávání) a jak vylepšit již vytvořenou Skladbu editováním detailních parametrů.

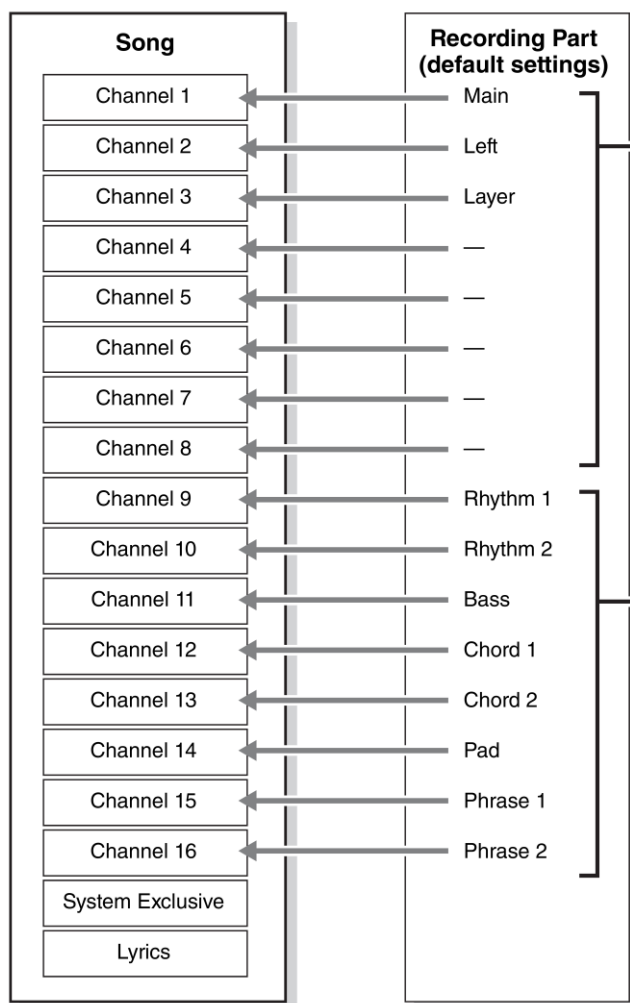
## ▪ Nahrávání v reálném čase a krokové nahrávání

Při nahrávání Skladby máte k dispozici dvě metody. Při nahrávání v reálném čase nástroj zaznamená vaši hru na klaviaturu. Při krokovém nahrávání můžete Skladbu „zapsat“ jako jednu událost po druhé. Návod, jak postupovat při nahrávání v reálném čase najdete v Uživatelském manuálu. Jako metodu znovu nahrávání určité části Skladby v reálném čase, můžete využít metodu Punch In/Out (strana 89).

Tato kapitola nabízí především instrukce o Krokovém nahrávání.

## ▪ Struktura dat MIDI Skladby

MIDI skladba se skládá z 16 MIDI kanálů. Vytvořit data MIDI Skladby můžete nahráváním v reálném čase do jednoho nebo více kanálů současně, nebo pomocí krokového nahrávání.



### Hra na klaviaturu


- **Nahrávání v reálném čase**  
V základním nastavení bude vaše hra zaznamenána na MIDI kanály 1-3. Další hru můžete zaznamenat na kanály 4-8.
- **Krokové nahrávání**  
Bez zadání klavírního partu, můžete zadat melodie nebo noty hudebního zápisu jednu po druhé do požadovaného kanálu.

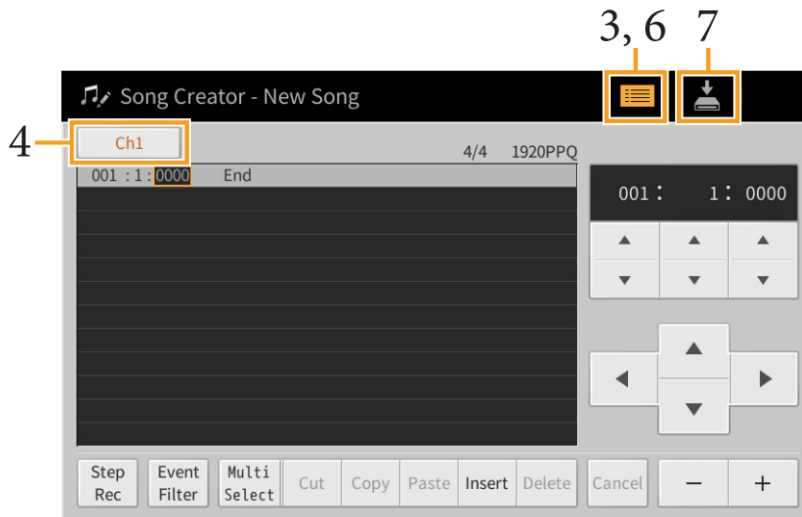
### Přehrávání Stylu



- **Nahrávání v reálném čase**  
V základním nastavení bude přehrávání Stylu zaznamenáno na MIDI kanály 9-16.
- **Krokové nahrávání**  
Po zadání události změny akordu/sekce, stiskněte ikonu [Expand] pro nahrávání not do MIDI kanálů 9-16.

## Základní postup pro vytvoření Skladby

Tato kapitola popisuje základní postup krokového nahrávání.

- 1. Vyberte požadovanou Skladbu nebo vyvolejte novou prázdnou Skladbu.**  
Pokud chcete vyvolat prázdnou Skladbu, stiskněte tlačítko [●] (REC), pak postupně stiskněte [New MIDI] a [Cancel].
- 2. Vyvolejte displej Song Creator takto: [Menu] → [Song Creator].**
- 3. Stiskněte ikonu  (Edit) na vrchu displeje pro vyvolání displeje Song Edit.**



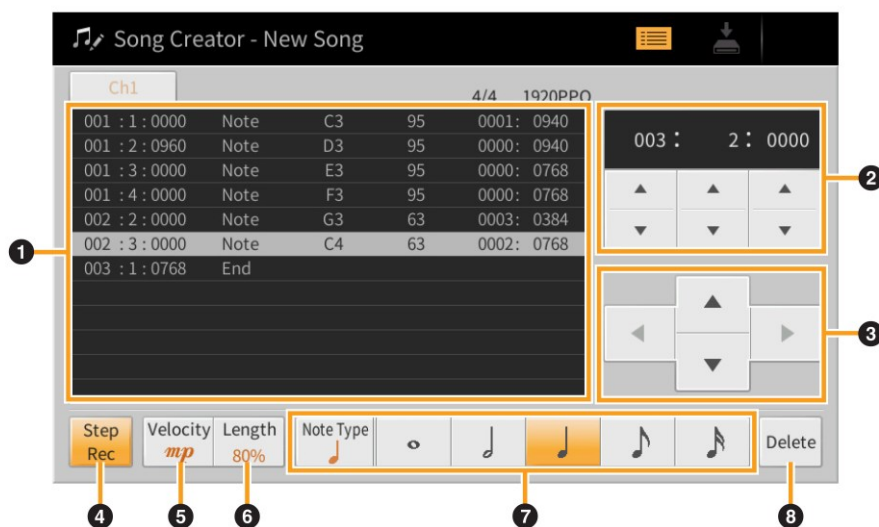
- 4. Stiskněte [Ch1] vlevo nahoře pro výběr cílového kanálu nahrávání.**
  - Pokud chcete zaznamenat hru na klaviaturu, zvolte jeden z kanálů „Ch1“ – „Ch8“. Pokud pro Skladbu nechcete využít přehrávaný Styl, můžete zvolit i kanály „Ch9“ – „Ch16“.
  - Pokud chcete editovat systémová exkluzivní data, zvolte „SysEx“.
  - Pokud chcete editovat text Skladby, zvolte „Lyrics“.
  - Pokud chcete nahrávat přehrávaný Styl (události změn akordů a změn sekcí), zvolte „Chord“.
- 5. V závislosti na zvoleném nastavení v bodu 4, spusťte Krokové nahrávání nebo editujte data.**
  - **Pokud jste zvolili „Ch1“ – „Ch16“:**  
Návod na editování již existujících dat, viz strana 73.  
Návod na zadávání melodií pomocí krokového nahrávání, stiskněte [Step Rec] vlevo dole, pak viz strana 68.
  - **Pokud jste zvolili „SysEx“:**  
Návod na editování již existujících dat, viz strana 73. Krokové nahrávání není dostupné.
  - **Pokud jste zvolili „Lyrics“:**  
Návod na editování již existujících dat, viz strana 73. Krokové nahrávání není dostupné.
  - **Pokud jste zvolili „Chord“:**  
Návod na editování již existujících dat, viz strana 73.  
Návod na zadávání změn akordů/sekcí pro přehrávaný Styl pomocí krokového nahrávání, stiskněte [Step Rec] vlevo dole, pak viz strana 71.
- 6. Pokud je to nezbytné, stiskněte ikonu  (Edit) pro návrat na displej Song Creator, pak proveďte funkci Channel Edit (strana 71).**
- 7. Stiskněte ikonu  (SAVE) vpravo nahoře pro uložení vytvořené Skladby.**

### Upozornění

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

## Nahrávání melodií pomocí Krokového nahrávání

Vysvětlení zde se týká kroku 5 na straně 672, pokud je zvoleno nastavení „Ch1“ – „Ch16“. Se zapnutým [Step Rec] vlevo dole, můžete pomocí ovladačů zadávat noty jednu po druhé.



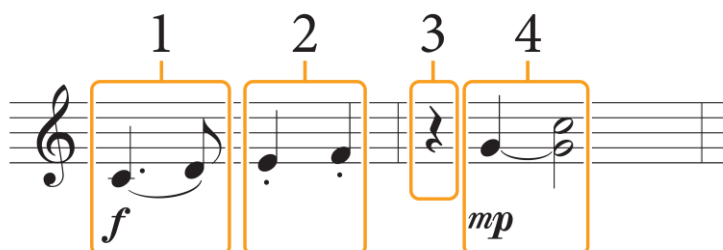
### • Názvy ovladačů a funkce

1	<b>Seznam událostí</b>	Zobrazuje události, jako jsou noty, výběr Rejstříku, které byly zadány. Detaily viz strana 74.
2	<b>Pozice ve Skladbě (Takt:Doba: Clock)</b>	Zobrazuje aktuální pozici ve Skladbě. Události, které do Skladby vkládáte, jsou přidávány s tímto časovým označením. Pomocí ovladačů [▲] [▼] můžete změnit tuto hodnotu. <b>*Clock</b> Clock je nejmenší jednotka pozice ve Skladbě. Čtvrtěová nota obsahuje 1920 clocků.
3	<b>Kurzory</b>	Posunují pozici kurzoru.
4	<b>Step Rec</b>	Zapnutím zobrazíte displej Step Rec, vypnutím displej Song Edit.
5	<b>Velocity</b>	Určuje sílu (hlasitost) zadaného tónu. Lze zadat hodnotu v rozsahu 1 až 127. Čím vyšší hodnota, tím vyšší hlasitost. <b>KBD.VEL:</b> aktuální rozlišení síly <b>fff:</b> 127, <b>ff:</b> 111, <b>f:</b> 95, <b>mf:</b> 79, <b>mp:</b> 63, <b>p:</b> 47, <b>ppp:</b> 15
6	<b>Length</b>	Určuje rozsah doby (délku tónu) zadávaného tónu. <b>Normal:</b> <input type="range" value="80%"/> 80% <b>Staccato:</b> <input type="range" value="40%"/> 40% <b>Tenuto:</b> <input type="range" value="99%"/> 99% <b>Staccatissimo:</b> <input type="range" value="20%"/> 20% <b>Manual:</b> Lze zadat jakoukoliv délku. Dotkněte se „Manual“, zavřete vyskakovací okno stiskem „OK“, poté zadejte délku v procentech, pomocí ovladače Data Dial.



<b>7</b>	<b>Note Type, Note Indication</b>	Opakovaným stiskem [Note Type] přepínáte mezi typy zdůraznění not: normální, prodloužená, triola. Zvolte jeden ze tří typů, pak zvolte jedno ze zdůraznění, se kterým bude nota zadána. Pokud stisknete již zvolený typ zdůraznění (ten, který je již zapnutý), bude vložena pomlka s odpovídající délkou.
<b>8</b>	<b>Delete</b>	Maže určená data.

## Příklad krokového nahrávání – Melodie



- Čísla zobrazená v ilustraci odpovídají krokům postupu ovládní.
- Zde uvedená ilustrace je pouze příkladem. Protože je notový zápis (vyvolaný pomocí [Menu] → [Score]) generován z nahraných MIDI dat, nemusí být zobrazen naprosto stejně, jako nahoře. Symboly, které se netýkají not, nebudou na displeji Score zobrazeny, i když je zadáte.

Tato kapitola popisuje zadávání melodií výše uvedené notace pomocí krokového nahrávání. Před začátkem si povšimněte těchto bodů:

- Zadání svázaných not v kroku 4 vyžaduje podržení klávesy bez jejího uvolnění. Než budete pokračovat, pečlivě si přečtěte návod.
- Před zadáváním not nejprve vyberte požadovaný Rejstřík pomocí tlačítek Voice. I když jste již Rejstřík zvolili, je nutné jej zvolit znovu, zadat číslo Rejstříku do seznamu událostí (Event List). Uvědomte si, že v krokovém nahrávání lze zadávat události pouze výběru Rejstříku.

### 1. Zadejte první a druhou notu se značkou.

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

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

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

**1-4** Stiskněte prodlouženou čtvrtovou notu (♩).

**1-5** Zahrajte na klávesu C3.

*Je zadána první nota, nyní pokračujeme druhou notou.*

**1-6** Stiskněte tlačítko [Note Type] a vyberte typ normal.

**1-7** Stiskněte osminovou notu (♪) a zapněte ji.

**1-8** Zahrajte na klávesu D3.

*Je zadána druhá nota.*

### 2. Zadejte další noty a aplikujte staccato.

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

**2-2** Stiskněte čtvrtovou notu (♩) a zapněte ji.

**2-3** Zahrajte na klávesy E3 a F3.

*Je dokončen první takt.*

### 3. Zadejte čtvrtovou pomlku.

Stiskněte čtvrtovou notu (♩) jednou pro zadání čtvrtové pomlky.

Dbejte na to, abyste ji nestiskli vícekrát, vložili byste více pomlk najednou. Pomlky nejsou v seznamu událostí zobrazeny, ale vložení si můžete potvrdit na ukazateli pozice ve Skladbě.

### 4. Zadejte další noty a svažte je.

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

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

**4-3** Zatímco držíte stisknutou klávesu G3, stiskněte čtvrtovou notu (♩).

Ještě klávesu nepouštějte. Držte jí během provádění následujících kroků.

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

Ještě klávesy nepouštějte. Držte jí během provádění následujících kroků.

**4-5** Zatímco držíte stisknuté klávesy G3 a C4, stiskněte půlovou notu (♪).

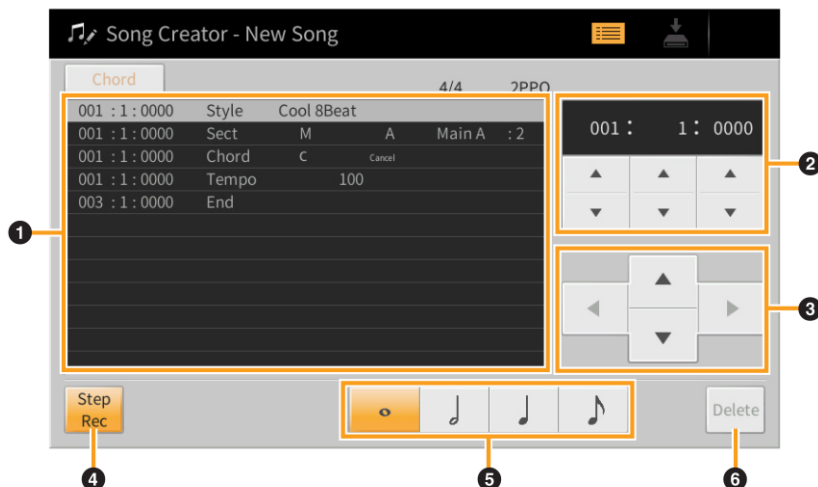
Po stisknutí půlové noty klávesy uvolněte.

*Je dokončen druhý takt.*

### 5. Stiskněte tlačítko SONG CONTROL [■](STOP) pro návrat na začátek Skladby, pak si jí stiskem tlačítka [▶/II](PLAY/PAUSE) poslechněte.

## Nahrávání událostí změny akordů/sekcí pomocí Krokového nahrávání

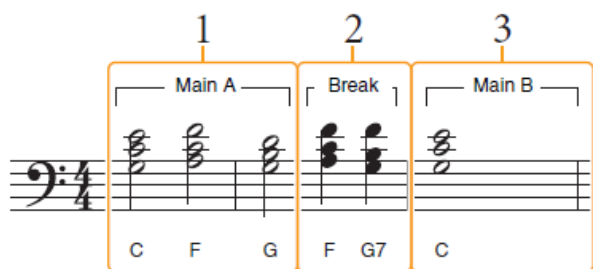
Toto vysvětlení se týká situace, kdy bylo v kroku 5 (strana 67) nastaveno „Chord“. Se zapnutým [Step Rec] vlevo dole, můžete zadávat události změny akordu/sekce pro přehrávání Stylu jednu po druhé.



### • Názvy ovladačů a funkce

1	<b>Seznam událostí</b>	Zobrazuje události, jako jsou noty, výběr Rejstříku, které byly zadány. Detaily viz strana 74.
2	<b>Pozice ve Skladbě (Takt:Doba: Clock)</b>	Zobrazuje aktuální pozici ve Skladbě. Události, které do Skladby vkládáte, jsou přidávány s tímto časovým označením. Pomocí ovladačů [▲] [▼] můžete změnit tuto hodnotu.  *Clock Clock je nejmenší jednotka pozice ve Skladbě. Čtvrtěová nota obsahuje 1920 clocků.
3	<b>Kurzor</b>	Posunují pozici kurzoru.
4	<b>Step Rec</b>	Zapnutím zobrazíte displej Step Rec, vypnutím displej Song Edit.
5	<b>Typy not</b>	Zvolte jeden ze čtyř typů not, se kterým bude událost zadána.
6	<b>Delete</b>	Vymaže určená data.

## Příklad krokového nahrávání – události změny akordů/sekcí



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

Ten to návod ukazuje, jak zadat události změn akordů/sekcí podle notace uvedené výše pomocí Krokového nahrávání. Před startem si uvědomte toto:

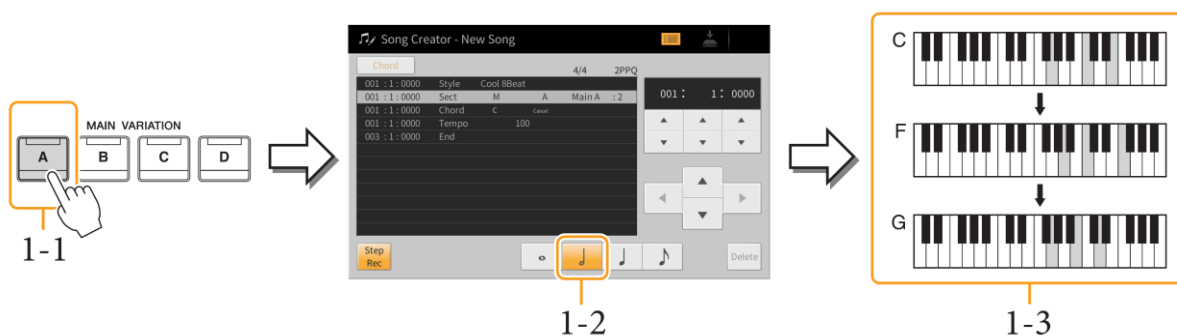
- Vypněte tlačítko STYLE CONTROL [AUTO FILL IN] na panelu.
- Zvolte běžný 4 dobý styl.

### Poznámka:

Aby bylo možné rozpoznat akord zahráný v akordické sekci klaviatury, nastavte typ prstokladu (strana 6) na jiné nastavení než „Full Keyboard“ a „AI Full Keyboard“. Budete také muset nastavit parametr „Stop ACMP“ na jinou hodnotu než „Disabled“ na displeji Style Setting (strana 84).

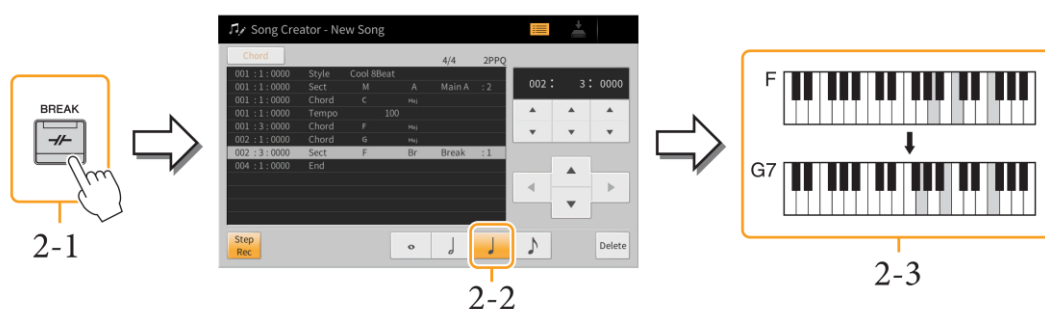
### 1. Zadejte akordy hlavní sekce Main A.

- 1-1** Stiskněte tlačítko MAIN VARIATION [A].
- 1-2** Stiskněte půlovou notu (♩) a zapněte ji.
- 1-3** Zahrajte akordy C, F a G v akordické části klaviatury.



### 2. Zadejte akordy sekce Break.

- 2-1** Stiskněte tlačítko [BREAK].
- 2-2** Stiskněte čtvrtovou notu (♩) a zapněte ji.
- 2-3** Zahrajte akordy F a G7 v akordické části klaviatury.



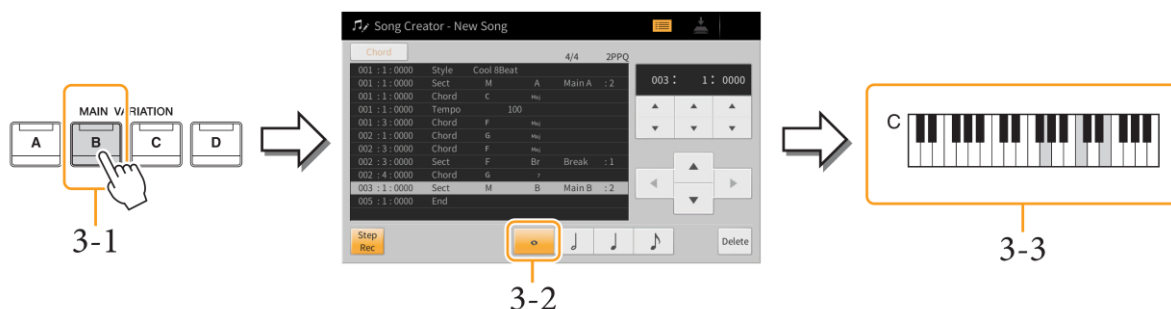
**Poznámka:** Pro zadání sekce Fill-In, zapněte tlačítko [AUTO FILL IN] a stiskněte požadované tlačítko MAIN VARIATION [A] - [D].

### 3. Zadejte akordy hlavní sekce B.

**3-1** Stiskněte tlačítko MAIN VARIATION [B].

**3-2** Stiskněte celou notu (♩) a zapněte ji.

**3-3** Zahrajte akord C v akordické části klaviatury.



Nyní jsou zadány události změny akordů/sekcí.

**4.** Stiskněte tlačítko SONG CONTROL [■] (STOP) pro návrat na začátek Skladby, pak si poslechněte zadanou Skladbu stisknutím tlačítka [▶/||] (PLAY/PAUSE).

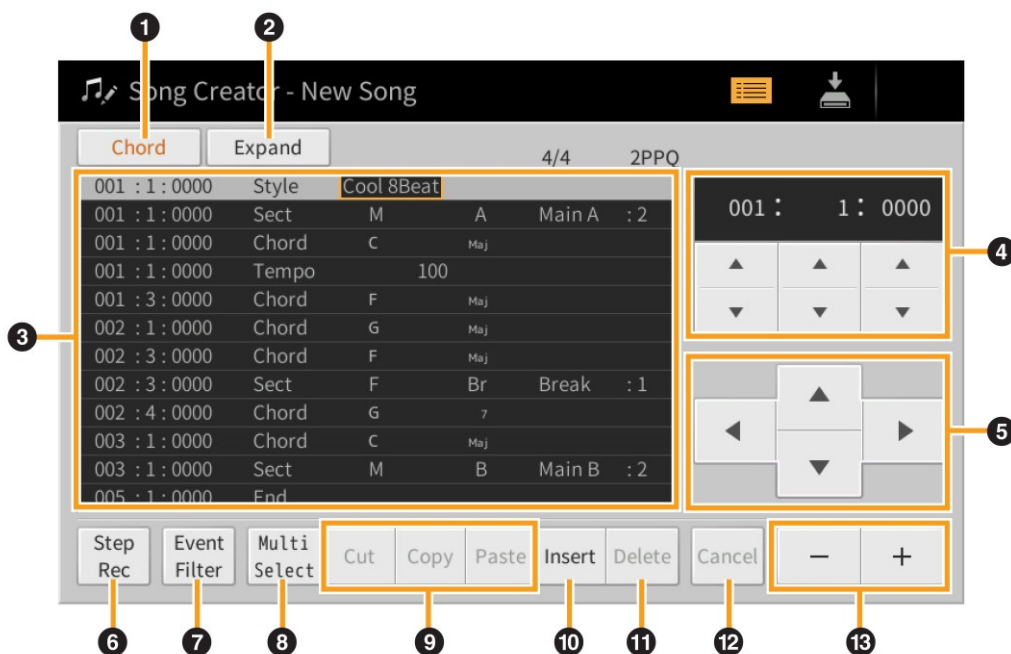
**5.** Stiskněte a vypněte [Step Rec] a vyvolejte displej Song Edit.


**6.** Stiskněte [Expand] vlevo nahoře na displeji Song Edit pro převedení událostí změn akordů/sekcí na data Skladby.




Bez provedení výše uvedené operace (Expand) jsou zaznamenány pouze události změn akordů a sekcí, což znamená, že ještě nebyla vytvořena data Skladby a part Stylu nebude vytvářet žádný zvuk, i když spustíte přehrávání Skladby po ukončení Song Creatoru. Proto proveďte operaci Expand po ukončení zadávání a uložte Skladbu. Pokud jste ještě nedokončili zadávání not do Skladby, ale potřebujete jej přerušit, uložte Skladbu, abyste si uchovali již nahraná data, pak můžete pokračovat v zadávání not kdykoliv v budoucnu.

## Editace nahraných dat

Toto vysvětlení se týká kroku 5 na straně 67. Na displeji Song Edit můžete editovat každou událost, jako jsou data not nebo výběr Rejstříku vytvořených nahrávaním reálného času nebo krokovým nahrávaním.



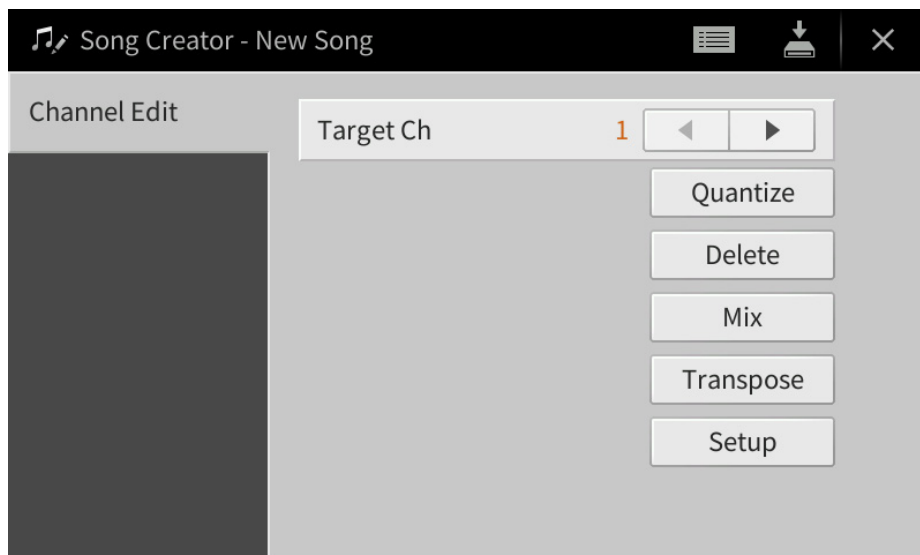
1	<b>Cíl nahrávání</b>	<p>Určuje cíl pro nahrávání.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Ch1 - Ch16:</b> Pokud zvolíte jeden z těchto kanálů, pak můžete editovat jeho data.</li> <li>• <b>SysEx:</b> Umožňuje editovat systémová data společná pro všechny kanály.</li> <li>• <b>Lyrics:</b> Umožňuje editovat data textu Skladby.</li> <li>• <b>Chord:</b> Umožňuje editovat události změn akordů/sekcí pro přehrávání Stylu.</li> </ul>																												
2	<b>Expand</b>	<p>Je zobrazen pouze, pokud je výše zvolena možnost „Chord“ a umožňuje konvertovat události změn akordů/sekcí zadaných na displeji Step Recording do aktuálně znějících dat tónů. Ujistěte se, že tuto funkci provedete pro dokončení dat Skladby. Pokud odejdete ze Song Creatoru bez provedení této funkce, přehrávání Skladby nebude part Stylu produkovat žádný zvuk.</p>																												
3	<b>Seznam událostí</b>	<p>Zde jsou zobrazeny jednotlivé události ve Skladbě. Každý řádek zobrazuje jednu událost.</p> <div style="text-align: center;">  <p>Pozice ve skladbě    Typ události    Hodnota nebo detail</p> </div> <p>V závislosti na nastavení cíle nahrávání (1), se zobrazené a editovatelné události liší podle popisu níže:</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th colspan="2" style="text-align: left;">Když je cíl nahrávání nastaven na „CH1“ – „CH16“</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="width: 20%;"><b>Note</b></td> <td>Jednotlivé noty ve Skladbě. Včetně čísla noty, odpovídající klíči, ve kterém byla zahrána, hodnota velocity odpovídající síle jejího zahrání a gate time (délka noty).</td> </tr> <tr> <td><b>Ctrl (Control Change)</b></td> <td>Nastavení týkající se Rejstříku, jako jsou hlasitost, pan, filtr a hloubka efektu (editovaných na displeji Mixer) atd.</td> </tr> <tr> <td><b>Prog (Program Change)</b></td> <td>Číslo změny programu MIDI pro výběr Rejstříku.</td> </tr> <tr> <td><b>P.Bnd (Pitch Bend)</b></td> <td>Data pro průběžnou změnu ladění Rejstříku.</td> </tr> <tr> <td><b>A.T. (Aftertouch)</b></td> <td>Tato událost je vytvořena, pokud je po stisknutí klávesy na ní dále vyvíjen tlak. Uvědomte si, že nástroj není vybaven funkcí Aftertouch.</td> </tr> <tr> <th colspan="2" style="text-align: left;">Když je cíl nahrávání nastaven na „SysEx“</th> </tr> <tr> <td><b>ScBar (Score Start Bar)</b></td> <td>Určuje číslo prvního taktu jako začátku dat Skladby.</td> </tr> <tr> <td><b>Tempo</b></td> <td>Určuje hodnotu tempa.</td> </tr> <tr> <td><b>Time (Time signature)</b></td> <td>Určuje takt.</td> </tr> <tr> <td><b>Key (Key signature)</b></td> <td>Určuje klíč, dále moll a dur nastavení pro zobrazení notace na displeji.</td> </tr> <tr> <td><b>XGPrm (XG parameters)</b></td> <td>Umožňuje provádět detailní nastavení XG parametrů. Viz MIDI Data Formát v brožuře Data List.</td> </tr> <tr> <td><b>Sys/Ex. (System Exclusive)</b></td> <td>Zobrazuje Systém Exclusive data skladby. Mějte na paměti, že zde nemůžete vytvořit nová nebo upravit obsah dat, nicméně můžete mazat, vyjmout, kopírovat a vložit data.</td> </tr> <tr> <td><b>Meta (Meta událost)</b></td> <td>Zobrazuje SMF meta události skladby. Mějte na paměti, že zde nemůžete vytvořit nová nebo upravit obsah dat, nicméně můžete mazat, vyjmout, kopírovat a vložit data.</td> </tr> </tbody> </table>	Když je cíl nahrávání nastaven na „CH1“ – „CH16“		<b>Note</b>	Jednotlivé noty ve Skladbě. Včetně čísla noty, odpovídající klíči, ve kterém byla zahrána, hodnota velocity odpovídající síle jejího zahrání a gate time (délka noty).	<b>Ctrl (Control Change)</b>	Nastavení týkající se Rejstříku, jako jsou hlasitost, pan, filtr a hloubka efektu (editovaných na displeji Mixer) atd.	<b>Prog (Program Change)</b>	Číslo změny programu MIDI pro výběr Rejstříku.	<b>P.Bnd (Pitch Bend)</b>	Data pro průběžnou změnu ladění Rejstříku.	<b>A.T. (Aftertouch)</b>	Tato událost je vytvořena, pokud je po stisknutí klávesy na ní dále vyvíjen tlak. Uvědomte si, že nástroj není vybaven funkcí Aftertouch.	Když je cíl nahrávání nastaven na „SysEx“		<b>ScBar (Score Start Bar)</b>	Určuje číslo prvního taktu jako začátku dat Skladby.	<b>Tempo</b>	Určuje hodnotu tempa.	<b>Time (Time signature)</b>	Určuje takt.	<b>Key (Key signature)</b>	Určuje klíč, dále moll a dur nastavení pro zobrazení notace na displeji.	<b>XGPrm (XG parameters)</b>	Umožňuje provádět detailní nastavení XG parametrů. Viz MIDI Data Formát v brožuře Data List.	<b>Sys/Ex. (System Exclusive)</b>	Zobrazuje Systém Exclusive data skladby. Mějte na paměti, že zde nemůžete vytvořit nová nebo upravit obsah dat, nicméně můžete mazat, vyjmout, kopírovat a vložit data.	<b>Meta (Meta událost)</b>	Zobrazuje SMF meta události skladby. Mějte na paměti, že zde nemůžete vytvořit nová nebo upravit obsah dat, nicméně můžete mazat, vyjmout, kopírovat a vložit data.
Když je cíl nahrávání nastaven na „CH1“ – „CH16“																														
<b>Note</b>	Jednotlivé noty ve Skladbě. Včetně čísla noty, odpovídající klíči, ve kterém byla zahrána, hodnota velocity odpovídající síle jejího zahrání a gate time (délka noty).																													
<b>Ctrl (Control Change)</b>	Nastavení týkající se Rejstříku, jako jsou hlasitost, pan, filtr a hloubka efektu (editovaných na displeji Mixer) atd.																													
<b>Prog (Program Change)</b>	Číslo změny programu MIDI pro výběr Rejstříku.																													
<b>P.Bnd (Pitch Bend)</b>	Data pro průběžnou změnu ladění Rejstříku.																													
<b>A.T. (Aftertouch)</b>	Tato událost je vytvořena, pokud je po stisknutí klávesy na ní dále vyvíjen tlak. Uvědomte si, že nástroj není vybaven funkcí Aftertouch.																													
Když je cíl nahrávání nastaven na „SysEx“																														
<b>ScBar (Score Start Bar)</b>	Určuje číslo prvního taktu jako začátku dat Skladby.																													
<b>Tempo</b>	Určuje hodnotu tempa.																													
<b>Time (Time signature)</b>	Určuje takt.																													
<b>Key (Key signature)</b>	Určuje klíč, dále moll a dur nastavení pro zobrazení notace na displeji.																													
<b>XGPrm (XG parameters)</b>	Umožňuje provádět detailní nastavení XG parametrů. Viz MIDI Data Formát v brožuře Data List.																													
<b>Sys/Ex. (System Exclusive)</b>	Zobrazuje Systém Exclusive data skladby. Mějte na paměti, že zde nemůžete vytvořit nová nebo upravit obsah dat, nicméně můžete mazat, vyjmout, kopírovat a vložit data.																													
<b>Meta (Meta událost)</b>	Zobrazuje SMF meta události skladby. Mějte na paměti, že zde nemůžete vytvořit nová nebo upravit obsah dat, nicméně můžete mazat, vyjmout, kopírovat a vložit data.																													



3	Seznam událostí	<b>Když je cíl nahrávání nastaven na „Lyrics“</b>	
		<b>Name</b>	Umožňuje zadat název Skladby.
		<b>Lyrics</b>	Umožňuje zadávat text Skladby.
		<b>Code</b>	<b>CR:</b> Vloží konec řádku do textu. <b>LF:</b> Vymaže aktuálně zobrazený text a zobrazí další sadu textů.
		<b>Když je cíl nahrávání nastaven na „Chord“</b>	
		<b>Style</b>	Název Stylu.
		<b>Tempo</b>	Nastavení tempa.
		<b>Chord</b>	Základ akordu, typ a On Bass akord.
		<b>Sect (Sekce)</b>	Sekce Stylu (Intro, Main, Fill In, Break, Ending).
		<b>OnOff</b>	Stav (zapnutí/vypnutí) jednotlivých partů (kanálů) Stylu.
		<b>CH.Vol (Channel Volume)</b>	Hlasitost jednotlivých partů (kanálů) Stylu.
	<b>S.Vol (Style Volume)</b>	Celková hlasitost Stylu.	
4	<b>Pozice ve Skladbě (Takt:Doba:Clock)</b>	Zobrazuje aktuální pozici ve Skladbě. Události, které do Skladby vkládáte, jsou přidávány s tímto časovým označením. Pomocí ovladačů [▲] [▼] můžete změnit tuto hodnotu. <b>*Clock</b> Clock je nejmenší jednotka pozice ve Skladbě. Čtvrtě nota obsahuje 1920 clocků.	
5	<b>Kurzor</b>	Posunují pozici kurzoru.	
6	<b>Step Rec</b>	Zapnutím zobrazíte displej Step Rec, vypnutím displej Song Edit.	
7	<b>Event Filter</b>	Vyvolává okno s filtry událostí. To umožní zobrazit pouze zvolené události.	
		 Vybere všechny události	
		 Smaže výběr všech událostí	
		 Invertuje zvolené/nezvolené události.	
8	<b>Multi Select</b>	Po zapnutí můžete pro současné vybírání více událostí použít tlačítka kurzorů (5).	
9	<b>Cut/Copy/Paste</b>	Použijte tyto funkce pro kopírování nebo přesun událostí.	
10	<b>Insert</b>	Vloží novou událost.	
11	<b>Delete</b>	Vymaže zvolené události.	
12	<b>Cancel</b>	Zruší prováděné změny a obnoví původní hodnoty.	
13	<b>-/+</b>	Snižuje nebo zvyšuje hodnotu na aktuální pozici kurzoru o 1.	

## Channel Edit - Editace událostí kanálů

Toto vysvětlení se týká kroku 6 na straně 67. Displej Channel Edit umožňuje opravovat nebo konvertovat určitou část dat Skladby.

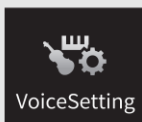
Po úpravě požadovaných parametrů, stiskněte [Execute] pro aktuální zadání editací po jednotlivá okna. Po dokončení provedení se tlačítko změní na [Undo], což umožní obnovit původní data, pokud nejste spokojeni s výsledkem. Funkce Undo má pouze jednu úroveň a lze tak vrátit zpět pouze jednu operaci.



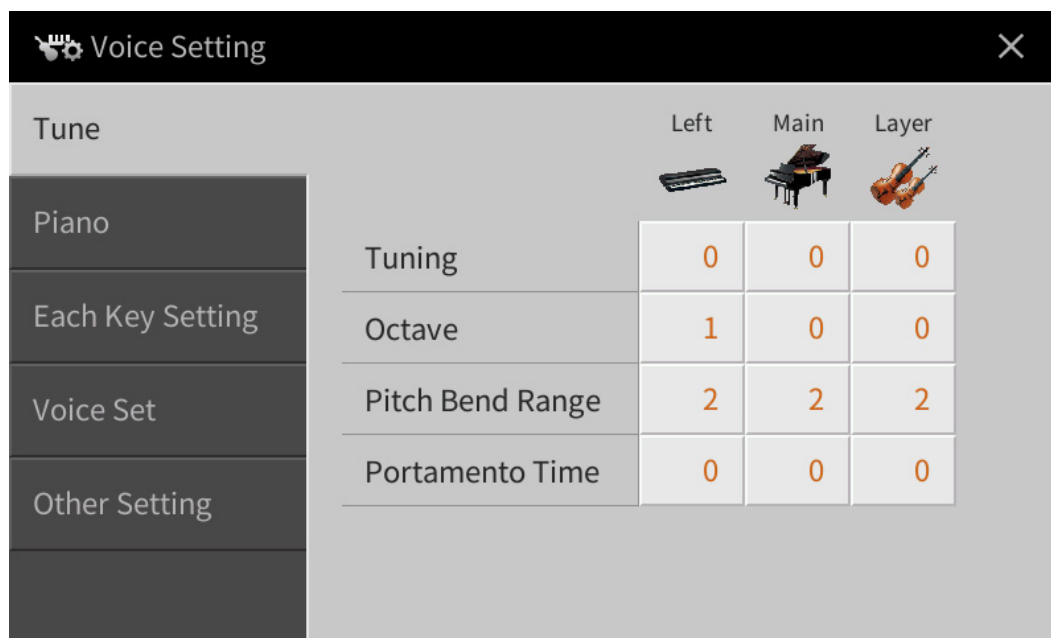
<b>Target Ch</b>	Určuje, který kanál skladby bude editován.										
<b>Quantize</b>	<p>Funkce kvantizace umožňuje srovnat časování všech tónů kanálu. Například, pokud nahrajete hudební frázi zobrazenou níže, nemusíte ji nahrát absolutně přesně a vaše hra může být o něco zpomalená nebo zrychlená oproti správnému časování. Kvantizace je jednoduchá funkce jak toto napravit.</p> 										
<b>Size</b>	<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>  <p>Po osminové kvantizaci</p> <p><b>Nastavení</b></p> <table data-bbox="518 1668 1268 1859"> <tr> <td> 1/4 note</td> <td> 1/8 note</td> <td> 1/16 note</td> <td> 1/32 note</td> <td> 1/16 note+ 1/8 note triplet*</td> </tr> <tr> <td> 1/4 note triplet</td> <td> 1/8 note triplet</td> <td> 1/16 note triplet</td> <td> 1/8 note+ 1/8 note triplet*</td> <td> 1/16 note+ 1/16 note triplet*</td> </tr> </table> <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>	1/4 note	1/8 note	1/16 note	1/32 note	1/16 note+ 1/8 note triplet*	1/4 note triplet	1/8 note triplet	1/16 note triplet	1/8 note+ 1/8 note triplet*	1/16 note+ 1/16 note triplet*
1/4 note	1/8 note	1/16 note	1/32 note	1/16 note+ 1/8 note triplet*							
1/4 note triplet	1/8 note triplet	1/16 note triplet	1/8 note+ 1/8 note triplet*	1/16 note+ 1/16 note triplet*							



<b>Quantize</b>	<b>Strength</b>	<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. Pokud je nastaveno na 100% jedná se o naprosto přesné časování. Aplikací kvantizace menší než je 100% zachováte v hudbě více „lidský“ feeling.</p> <div style="text-align: center;"> <p>Délka čtvrtkové noty</p> </div>
<b>Delete</b>	Můžete vymazat data určitého kanálu skladby. Stisknutím zvolte kanál, jehož data mají být vymazána, poté stiskněte tlačítko [Execute] pro provedení operace.	
<b>Mix</b>	Tato funkce umožňuje smíchat data dvou určených kanálů a uložit je do jiného. Také umožňuje kopírovat data z jednoho kanálu do druhého.	
	<b>Source 1 Ch</b>	Vybírá MIDI kanál (1-16) pro míchání. Všechny MIDI události kanálu jsou zkopírovány do cílového kanálu.
	<b>Source 2 Ch</b>	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.
	<b>Destination Ch</b>	Určuje cílový kanál pro kopírování nebo míchání.
<b>Transpose</b>	Umožňuje transponovat data vybraných kanálů až o dvě oktávy dolů nebo nahoru v půltónových krocích.	
	<b>1-16</b>	Nastavuje hodnotu transpozice pro jednotlivé kanály.
	<b>ALL -</b>	Snižuje hodnotu transpozice pro všechny kanály o 1.
	<b>ALL +</b>	Zvyšuje hodnotu transpozice pro všechny kanály o 1.
<b>Poznámka:</b> 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.		
<b>Setup</b>	<p>Aktuální nastavení displeje Mixer a jiná panelová nastavení mohou být uložena na začátek skladby jako Setup data. Tato nastavení jsou pak automaticky vyvolána při výběru skladby. Zaškrtněte položky přehrávání a funkcí, které chcete automaticky vyvolat již při výběru Skladby.</p> <p><b>Poznámka:</b> Před uložením nastavení nastavte pozici ve skladbě na začátek stisknutím tlačítka SONG [STOP].</p>	



## Nastavení Rejstříku



### Tune - Ladění

Umožňuje upravit parametry týkající se ladění jednotlivých keyboardových partů.

<b>Tuning</b>	Určuje ladění jednotlivých keyboardových partů.
<b>Octave</b>	Určuje rozsah změn ladění v oktávách, přes dvě oktávy nahoru nebo dolů jednotlivých keyboardových partů.
<b>Pitch Bend Range</b>	Určuje rozsah Pitch Bend jednotlivých keyboardových partů púltónech, pokud je pedálu přiřazena funkce „Pitch Bend“ nebo „Glide“ (strana 44).
<b>Portamento Time</b>	Portamento je funkce vytvářející jemné posuny ladění od prvního zahraného tónu k dalšímu. Portamento Time určuje čas posunu ladění. Vyšší hodnoty přinášejí delší čas posunu. Nastavení „0“ nevytváří žádný efekt. Tento parametr je dostupný pro keyboardový part nastavený na „Mono“ (strana 48).

## Piano

Umožňuje upravit parametry týkající se Piano, které jsou dostupné, pouze pro některý z klavírních Rejstříků v kategorii „Piano“ (seznam v „Seznam cílových Rejstříků“ níže).

<b>Tuning Curve</b>	<b>VRM</b>	Zapíná a vypíná VRM efekt.
	<b>Damper Resonance Depth</b>	Upravuje hloubku VRM efektu slyšitelného při sešlápnutí damper pedálu.
	<b>String Resonance Depth</b>	Upravuje hloubku VRM efektu slyšitelného při hře na klaviaturu.
	<b>Reverb Depth</b>	Upravuje hloubku Reverbu pro VRM Rejstříky.
	<b>Chorus Depth</b>	Upravuje hloubku Chorusu pro VRM Rejstříky
<b>Key Off Sampling</b>		Určuje hlasitost zvuku key-off (jemný zvuk slyšitelný při uvolnění klávesy).

\* Tato nastavení jsou použita společně pro všechny Party, pro které je Rejstřík VRM zvolen.

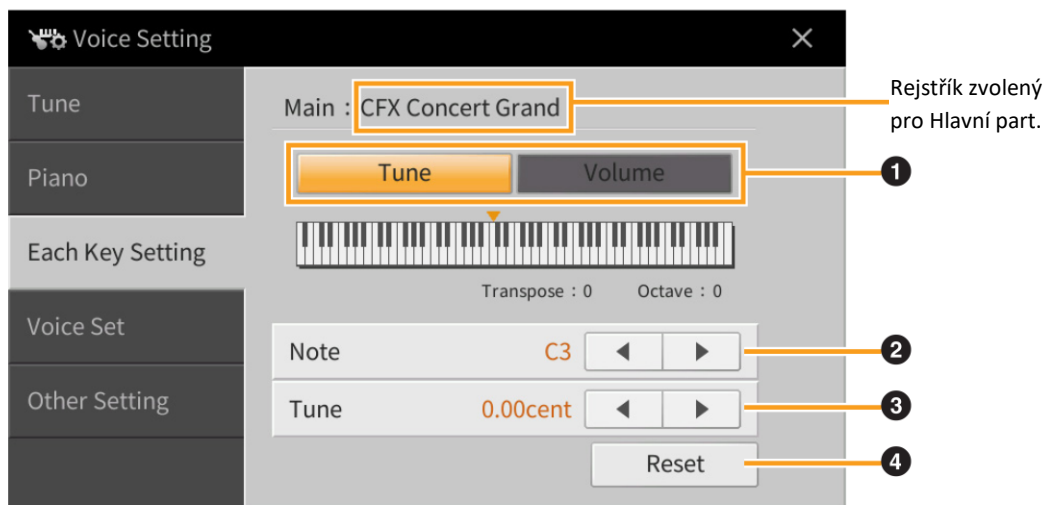
### Seznam cílových Rejstříků

Název Sub kategorie	Název Rejstříku	VRM	Key Off sampl
VRM Piano	CFX Grand	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	Pop Grand	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	Studio Grand	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	Bright Piano (CVP-809 pouze)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	Ambient Piano	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	Rock Piano	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	Stage Piano	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	Grand Piano 1octave	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	Grand Piano 2octaves	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	Cocktail Piano	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Grand Piano	CFX Grand	-	<input type="radio"/>
	Pop Grand	-	<input type="radio"/>
	Studio Grand	-	<input type="radio"/>
	Bright Piano (CVP-809 pouze)	-	<input type="radio"/>
	Ambient Piano	-	<input type="radio"/>
	Rock Piano	-	<input type="radio"/>
	Stage Piano	-	<input type="radio"/>
	Grand Piano 1octave	-	<input type="radio"/>
	Grand Piano 2octaves	-	<input type="radio"/>
	Cocktail Piano	-	<input type="radio"/>

Dostupné, - Nedostupné

## Nastavení jednotlivých kláves

Umožňuje nastavit ladění a hlasitost pro jednotlivé klávesy klaviatury pro Rejstřík Hlavního partu (Main). Rejstříky, pro které lze toto nastavení provést jsou uvedeny v „Seznam cílových Rejstříků“ níže.



❶	Určuje, zda nastavujete ladění (Tune) nebo hlasitost (Volume).
❷	Volí tón pro změnu ladění nebo hlasitosti. Když nastavujete ladění, můžete zvolit tón také stiskem odpovídající klávesy na klaviatuře, zatímco držíte stisknuté vyobrazení klaviatury na displeji.
❸	Nastavuje ladění nebo hlasitost. Klávesa, u které jste provedli úpravu nastavení, je na vyobrazení klaviatury na displeji zbarvena.
❹	Resetuje všechna nastavení ladění (Tune) a hlasitosti (Volume) na výchozí hodnoty.

## Seznam cílových Rejstříků

### CVP 809

CFX Concert Grand
Studio Grand
Bösendorfer Grand
Mellow Jazz Grand
Rock Piano
Stage Grand
Themis Grand
CFX 1Octave
Ambient Piano
CFX 2Octaves
Mellow Piano
CFX Cocktail Piano
Pop Grand
Concert Upright

### CVP 805

CFX Concert Grand
Stage Piano
Bösendorfer Grand
Pop Grand
Studio Grand
Rock Piano
Themis Grand
CFX 1Octave
Ambient Piano
CFX 2Octaves
Mellow Piano
CFX Cocktail Piano
Concert Upright


## Voice Set

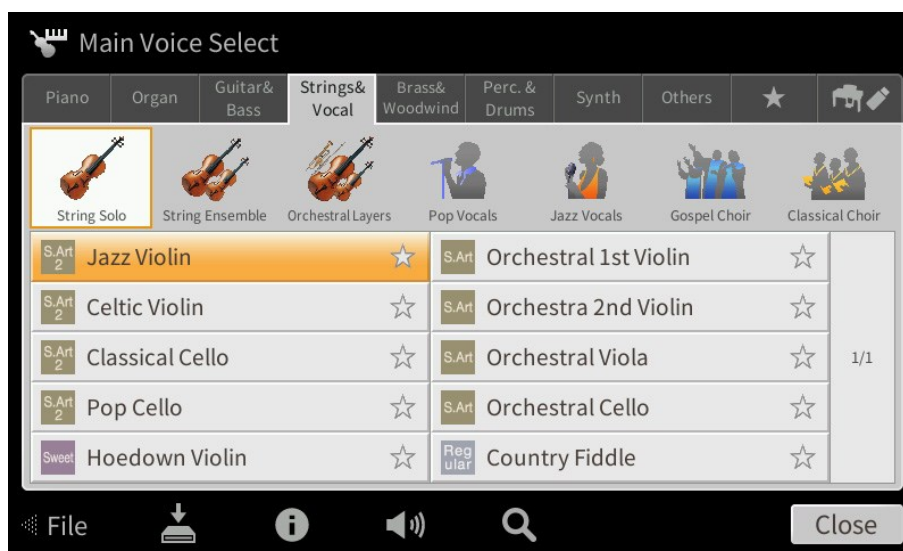
Každý Rejstřík je propojen k výchozím nastavením parametrů Voice Set, odpovídajícím těm, které jsou na displeji Voice Edit (strana 47) pro Rejstříky kromě varhanních. Tyto parametry jsou automaticky načteny při výběru Rejstříku, nicméně lze tuto funkci zakázat. Například, pokud chcete změnit Rejstřík, ale ponechat nastavení Harmony, odstraňte zaškrtnutí pro „Keyboard Harmony“.



## Other Setting – Ostatní nastavení

<b>Category Button</b>	<p>Určuje, jak je otevřen displej Voice Set, když je stisknuto jedno z tlačítek kategorií VOICE.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Open &amp; Select:</b> Otevře displej Voice Set a zároveň automaticky vybere předchozí nastavený Rejstřík v kategorii Rejstříků.</li> <li>• <b>Open Only:</b> Otevře displej Voice Set a zároveň vybere aktuální Rejstřík.</li> </ul>
<b>S.Art2 Auto Articulation</b>	<p>Určuje, zda je artikulace přidána automaticky k Rejstříkům S.Art2 pro tato časování.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Head:</b> Když je stisknuta první klávesa.</li> <li>• <b>Joint:</b> Když je stisknuta nebo uvolněna klávesa, zatímco držíte stisknutou jinou.</li> <li>• <b>Tail:</b> Když je uvolněna poslední klávesa.</li> </ul> <p><b>Poznámka:</b> Toto neovlivní pouze S.Art2 Rejstříky ve vaší hře, ale také S.Art2 Rejstříky ve Skladbě nebo Stylu.</p>

## Vlastnosti Rejstříků

Na displeji Voice Selection jsou nalevo od názvu Rejstříku ikony, které definují jeho vlastnosti. Stiskem ikony  (Information) podrobné informace o Rejstříku.



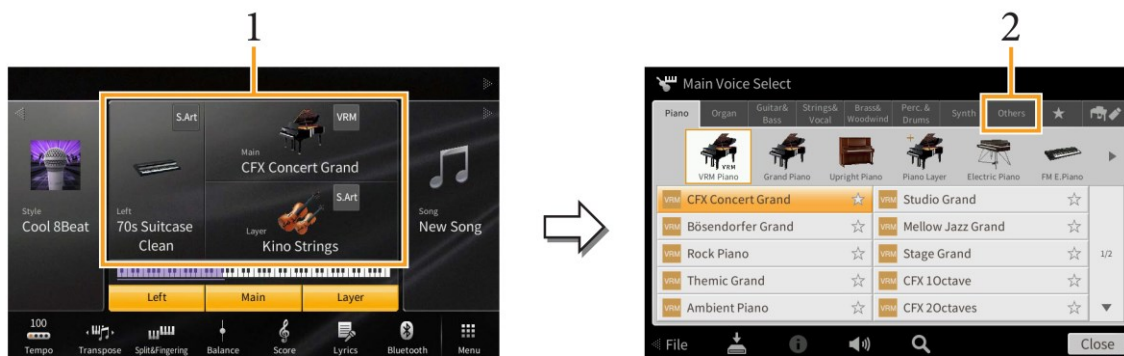
 <b>VRM</b>	Viz Uživatelský manuál, kapitola 3.
 <b>Natural!</b>	Natural! Rejstříky jsou vysoce kvalitní zvuky založené na mnoha speciálních technikách samplování. Jsou především vhodné pro znovu vytváření klavírních a dalších klávesových nástrojů.

<b>S.Art</b>	<b>S.Articulation!</b>	Viz Uživatelský manuál, kapitola 3.
<b>S.Art 2</b>	<b>S.Articulation2!</b> (pouze CVP-809)	
<b>Live</b>	<b>Live!</b>	Tyto vzorky akustických nástrojů jsou nahrávány stereo, aby vytvářely plně autentický, bohatý zvuk – plný atmosféry a prostoru.
<b>Cool</b>	<b>Cool!</b>	Tyto Rejstříky zachycují dynamickou strukturu a jemné nuance elektrických nástrojů – díky velké kapacitě paměti a vysoce pokročilému programování.
<b>Sweet</b>	<b>Sweet!</b>	Tyto zvuky akustických nástrojů také těží ze špičkové technologie Yamaha a nabízejí jemné detaily a přirozený zvuk.
<b>Drums</b>	<b>Drums</b>	Jednotlivým klávesám jsou přiřazeny zvuky bicích a perkusních nástrojů a umožňují je tak hrát z klaviatury. Přehled, jaké zvuky jsou přiřazeny jednotlivým klávesám, viz Seznam dat.
<b>Live Drums</b>	<b>Live!Drums</b>	Stereo sampling je využit pro vysoké rozlišení speciálních zvuků bicích nástrojů, které jsou rozloženy po celé klaviatuře, takže je můžete hrát přímo nebo je využít při skládání.
<b>Revo Drums</b>	<b>Revo!Drums</b> (pouze CVP-809)	Tyto Rejstříky znovu vytvářejí přirozený zvuk skutečných bicích nástrojů vytvářením různých zvukových vzorků, při hře stejných kláves opakovaně.
<b>SFX</b>	<b>SFX</b>	Jednotlivým klávesám jsou přiřazeny zvuky různých speciálních efektů a umožňují je tak hrát z klaviatury. Přehled, jaké zvuky jsou přiřazeny jednotlivým klávesám, viz Seznam dat
<b>Live SFX</b>	<b>Live!SFX</b>	Stereo sampling je využit pro vysoké rozlišení speciálních zvuků perkusí a efektů, které jsou rozloženy po celé klaviatuře, takže je můžete hrát přímo nebo je využít při skládání.
<b>Revo SFX</b>	<b>Revo!SFX</b> (pouze CVP-809)	Tyto Rejstříky znovu vytvářejí přirozený zvuk skutečných perkusních nástrojů vytvářením různých zvukových vzorků, při hře stejných kláves opakovaně.
<b>Organ Flutes</b>	<b>Organ Flutes!</b>	Tento autentický Rejstřík umožňuje použít sadu zvuků pro nastavení různých délek píšťal a vytvořit si tak svoji vlastní sadu varhanních zvuků. Detaily na straně 51.
<b>Mega</b>	<b>Mega Voice</b>	MegaVoice jsou speciální Rejstříky vytvořené pro použití ve stylech a skladbách, ne pro běžné vystupování. Různé rozsahy rychlosti jsou použity pro výběr dramaticky odlišných stylů hry současně a bez změny zvuku. Aktuální zvuková mapa Rejstříků MegaVoice je dostupná v Seznamu dat.  <b>Poznámka:</b> 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. <b>Poznámka:</b> MegaVoice Rejstříky znějí odlišně v závislosti na místě klaviatury, síle, úhzu atd. Proto, pokud aplikujete efekt Keyboard Harmony, změníte nastavení transpozice nebo parametry sady Rejstříků, výsledkem mohou být nečekané a nechtěné zvuky.
<b>Regular</b>	<b>Regular</b>	Ostatní Rejstříky včetně GM a XG.


## Výběr GM/XG nebo Rejstříků Mega Voice

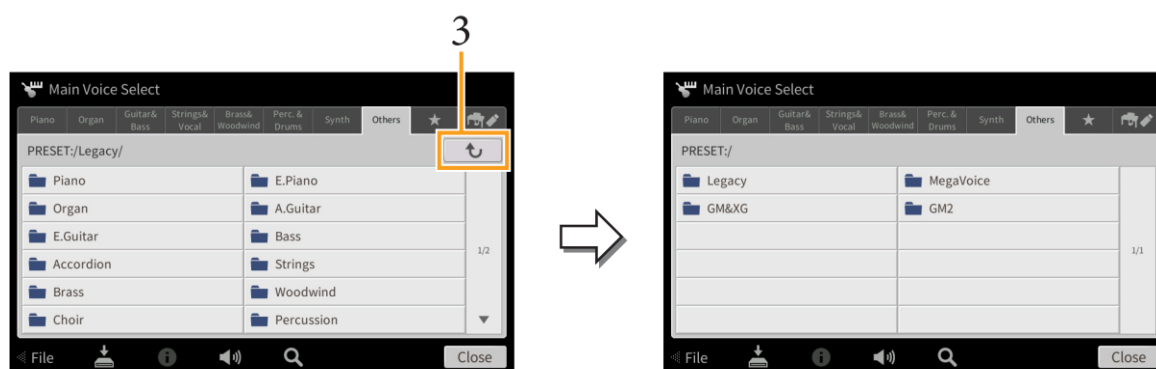
Nástroj je vybaven GM, XG a Mega Voice Rejstříky. Ty mohou být vyvolány z kategorie „Others“ na displeji Voice Selection.

**1. Na displeji Home, stiskněte název Rejstříku požadovaného partu, a vyvolejte displej Voice Selection.**



**2. Stiskněte záložku kategorie „Others“.**

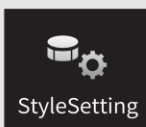
**3. Několikrát stiskněte tlačítko  (výše) pro vyvolání kořenového adresáře „Others“.**



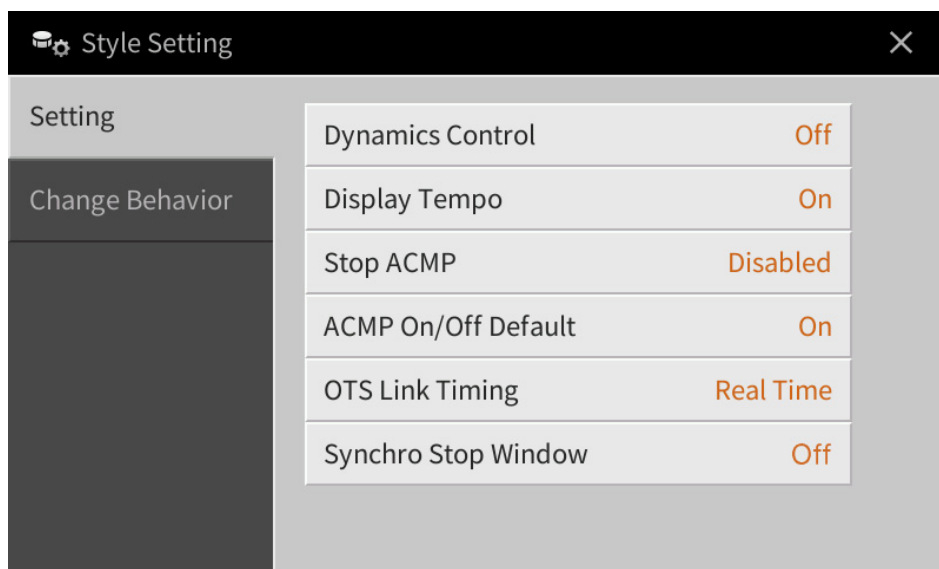
**4. Stiskněte požadovanou kategorii „GM&XG“ nebo „MegaVoices“.**

**Poznámka:** Na tomto displeji můžete najít také záložku „Legacy“. Tato kategorie obsahuje Rejstříky předchozích Yamaha Clavinova nástrojů (jako jsou CVP-709, 705 atd.) pro zajištění kompatibility s dřívějšími modely.

**5. Zvolte požadovaný Rejstřík.**



## Nastavení týkající se přehrávání Stylu



### Setting - Nastavení

<b>Dynamics Control</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Off:</b> Hlasitost Stylu je pevná, bez ohledu na sílu vaší hry.</li><li>• <b>Narrow:</b> Hlasitost Stylu se mění v úzkém rozmezí v reakci na sílu vaší hry. Jinak řečeno, musíte hrát velmi silně, nebo velmi jemně, abyste dosáhly změny hlasitosti.</li><li>• <b>Medium:</b> Hlasitost se mění ve středním rozmezí v reakci na sílu vaší hry.</li><li>• <b>Wide:</b> Hlasitost se mění v širokém rozmezí v reakci na sílu vaší hry. Jinak řečeno, silná nebo jemná hra vytváří změny hlasitosti.</li></ul>
<b>Display Tempo</b>	Zapíná a vypíná indikaci tempa pro jednotlivé Styly na displeji Style Selection.-
<b>Stop ACMP</b>	<p>Pokud je zapnuté tlačítko [ACMP ON/OFF], [SYNC START] je vypnuté a tento parametr nastaven na jinou hodnotu než „Disabled“, pak můžete hrát akordy v doprovodné části klaviatury, aniž je spuštěný Styl a stále slyšet doprovodné akordy. V tomto nastavení – nazvaném „Stop Accompaniment“ – jsou rozpoznávány jakékoliv platné prstoklady, a na displeji Home v oblasti Style jsou zobrazeny základy a typy akordů. Zde můžete nastavit, zda akord zahráný v doprovodné sekci bude slyšet nebo ne.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Disabled:</b> Vypíná funkci Stop Accompaniment. Když je zastaven Styl, nebudou žádné stisknuté klávesy v doprovodné funkci rozeznávány jako akordy.</li><li>• <b>Off:</b> Akordy zahrané v doprovodné sekci nebudou znít.</li><li>• <b>Style:</b> Akordy zahrané v doprovodné sekci budou znít pomocí Rejstříků pro Pad part a basový kanál zvoleného Stylu.</li><li>• <b>Fixed:</b> Akordy zahrané v doprovodné sekci budou znít pomocí určených Rejstříků bez ohledu na zvolený Styl.</li></ul> <p><b>Poznámka:</b> Pokud zvolený Styl obsahuje MegaVoice Rejstříky, pak při nastavení na „Style“ může docházet k vytváření neočekávaných zvuků.</p> <p><b>Poznámka:</b> Pokud používáte Stop Accompaniment při nahrávání Stylu, jak Rejstříky, které znějí, tak i data akordů budou nahrány, když je nastaveno na „Style“, a pouze data akordů jsou nahrána, když je nastaveno „Off“ nebo „Fixed“.</p> <p><b>Poznámka:</b> Když je nastaveno na „Disabled“, pak při zastaveném Stylu nejsou akordy rozpoznávány. Také nejsou Vocal Harmony (režim Chordal) a Keyboard Harmony aplikovány, i když hrajete v doprovodné sekci klaviatury akordy.</p>



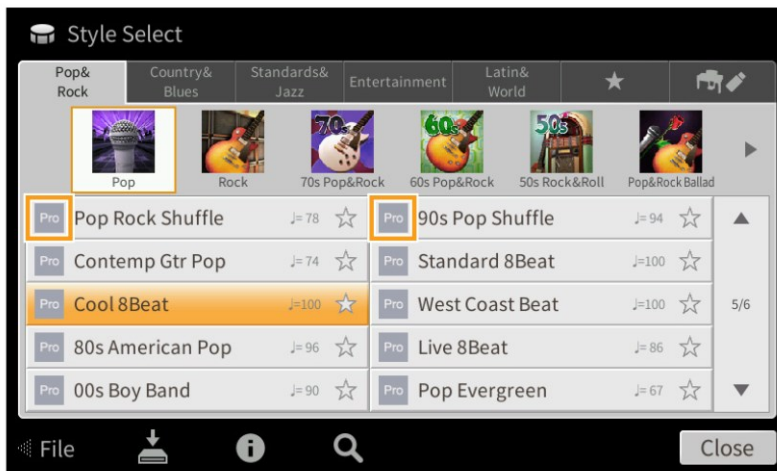
<b>ACMP On/Off Default</b>	Určuje, zda je tlačítko [ACMP ON/OFF] při zapnutí nástroje zapnuté nebo vypnuté.
<b>OTS Link Timing</b>	Je aplikována na funkci OTS Link. Tento parametr určuje časování, s kterým se nastavení OTS změní se změnou MAIN VARIATION [A]-[D] (Tlačítko [OTS LINK] musí být zapnuté). <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Real Time:</b> Jedno tlačítkové nastavení (OTS) je okamžitě vyvoláno po stisknutí tlačítka MAIN VARIATION.</li> <li>• <b>Next Bar:</b> Jedno tlačítkové nastavení (OTS) je vyvoláno v dalším taktu po stisknutí tlačítka MAIN VARIATION.</li> </ul>
<b>Synchro Stop Window</b>	Určuje, jak dlouho můžete podržet akord, předtím, než je funkce Synchro Stop automaticky ukončena. Když je zapnuté tlačítko [SYNC STOP], nastavení je jiné než „Off“ a podržíte akord déle, než je zde nastavený čas, dojde k vypnutí funkce Synchro Stop. Tím můžete jednoduše resetovat ovládání přehrávání Stylu na normální, což umožní uvolnit klávesy a Styl bude hrát. Jinak řečeno, když uvolníte klávesy dříve, funkce Synchro Stop bude fungovat.

## Change Behavior - Změna chování

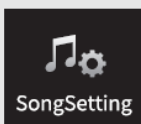
<b>Section Set</b>	Určuje výchozí sekci, která je automaticky nastavena při výběru jiného Stylu (při zastaveném Stylu). Když je nastaveno na „Off“, přehrávání Stylu je zastaveno, pak je aktivní Sekce zachována i při výběru jiného Stylu. Pokud některá ze sekcí MAIN A-D není zahrnuta v datech Stylu, je automaticky zvolena další nejbližší sekce. Například, pokud zvolený Styl neobsahuje Hlavní sekci D (Main D), pak se vyvolá Hlavní sekce C (Main C).
<b>Tempo</b>	Určuje, zda se mění nebo nemění tempo při změně Stylu. <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Lock:</b> Bez ohledu na stav přehrávání, je podrženo tempo předchozího Stylu.</li> <li>• <b>Hold:</b> Když Styl hraje, je podrženo tempo předchozího Stylu. Když Styl nehraje, tempo se změní na výchozí tempo nově zvoleného Stylu.</li> <li>• <b>Reset:</b> Bez ohledu na stav přehrávání, se tempo změní na výchozí tempo nově zvoleného Stylu.</li> </ul>
<b>Part On/Off</b>	Určuje, zda se změní stav zapnutí/vypnutí Style Channel On/Off při změně Stylu. <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Lock:</b> Bez ohledu na stav přehrávání, je podržen stav předchozího Stylu.</li> <li>• <b>Hold:</b> Když Styl hraje, je podržen stav předchozího Stylu. Když Styl nehraje, jsou zapnuty všechny kanály nově zvoleného Stylu.</li> <li>• <b>Reset:</b> Bez ohledu na stav přehrávání, jsou zapnuty všechny kanály nově zvoleného Stylu.</li> </ul>

## Charakteristiky stylů

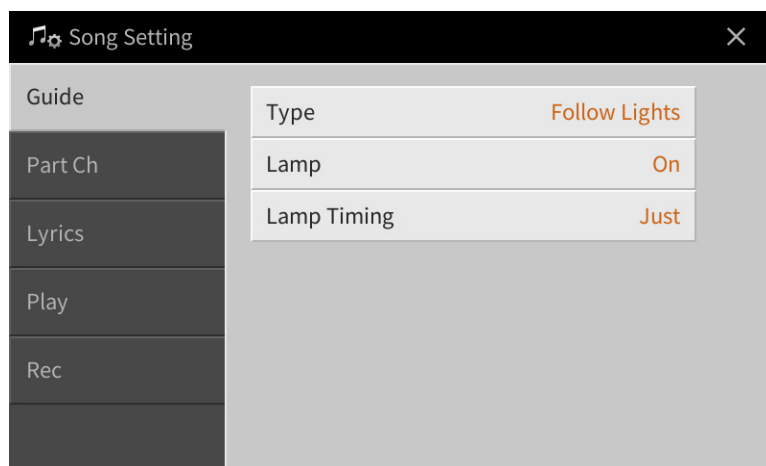
Typ stylu a jeho určující vlastnosti jsou indikovány ikonou vlevo nahoře nad názvem stylu.



- **Pro:** Tyto styly přinášejí profesionální a vzrušující aranžmá a skvělou hratelnost. Výsledný doprovod zcela přesně následuje hru akordů hráče. Výsledkem jsou akordické změny, barevné harmonie a okamžité změny jako u živého doprovodu.
- **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 profesionality 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.
- **Free Play:** Tyto styly jsou vhodné pro hru rubato. Můžete volně hrát s výrazně expresivním doprovodem bez nutnosti dodržování striktního tempa.
- **Pianist:** Tyto styly nabízejí pouze speciální klavírní doprovody. Pouze hrou správných akordů levou rukou můžete přidat automaticky komplikovaná, profesionálně znějící arpeggia a basové akordické patterny.



## Nastavení týkající se přehrávání/nahrávání skladeb



### Guide - Průvodce

Když používáte funkci Guide, světla průvodce v klávesách zobrazují noty (umístění a timing) pro vaši hru. Také, pokud zpíváte spolu s přehráváním MIDI Skladby s pomocí mikrofonu, nástroj automaticky upraví timing přehrávání MIDI Skladby tak, aby odpovídal vašemu zpěvu.

Funkci Guide můžete zapnout v oblasti Song na displeji Home, Score, Lyrics a Text. Návod, jak používat funkci Guide najdete v Uživatelském manuálu, kapitola 5. Zde jsou popsány detailní parametry funkce Guide.

<b>Type</b>	<p>Umožňuje, zvolit typ Guide.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Menu Guide pro cvičení na klaviaturu</b></li><li>• <b>Follow Lights:</b> S tímto nastavením světla indikují tóny, které máte hrát. Přehrávání Skladby je pozastaveno, dokud nezahrajete správný tón, pak pokračuje.</li><li>• <b>Any Key:</b> S tímto nastavením můžete hrát melodii Skladby pouze jednou klávesou ve správném rytmu Skladby. Přehrávání Skladby je pozastaveno, dokud nezahrajete na jakoukoliv klávesu, pak pokračuje</li><li>• <b>Your Tempo:</b> V základu stejné jako Follow Lights, ale tempo přehrávání Skladby se změní podle tempa vaší hry.</li><li>• <b>Menu Guide pro zpěv</b></li><li>• <b>Karao-Key:</b> S tímto nastavením můžete ovládat timing přehrávání Skladby pouze jedním prstem, zatímco zpíváte. To je užitečné pro zpěv vlastních skladeb. Přehrávání Skladby je pozastaveno, dokud nezpíváte. Jednoduše zahrajte jakoukoliv klávesu a přehrávání bude pokračovat.</li></ul>
<b>Lamp</b>	<p>Zapíná nebo vypíná světla průvodce.</p> <p><b>Poznámka:</b> Pokud světla nesvíí tak, jak předpokládáte, na displeji „Part Ch“, nastavte Right na „Ch 1“ a Left na „Ch 2“.</p>
<b>Lamp Timing</b>	<p>Určuje timing, ve kterém světla průvodce svítí.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Just:</b> Světla svítí přesně v timingu s hudbou, tedy v timingu v jakém máte hrát.</li><li>• <b>Next:</b> Světla svítí v mírném předstihu před hudbou, indikují tóny, které máte hrát. Světla blikají, pokud nehrajete ve správném timingu.</li></ul>

**Poznámka:** Nastavení Guide lze uložit jako součást dat Skladby (strana 77). Při příštím výběru Skladby, jsou nastavení Guide automaticky vyvolána.

## Part Ch

<b>Right</b>	Určuje, který kanál je přiřazen partu pravé ruky.
<b>Left</b>	Určuje, který kanál je přiřazen partu levé ruky.
<b>Auto Set</b>	Pokud je nastaveno na „On“, pak automaticky nastaví odpovídající MIDI kanály pro party pravé a levé ruky u komerčně dostupných dat Skladby. Běžně by měl být nastaven na „On“.

## Lyrics

<b>Language</b>	Určuje, jazyk zobrazených textů. <ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Auto:</b> Pokud je jazyk určen v datech Skladby, jsou texty podle něj zobrazeny. Pokud není jazyk určen, chová se jako nastavení „International“.</li><li>• <b>International:</b> Zachází s textem, jako by byl psán v západním jazyce.</li><li>• <b>Japanese:</b> Zachází s textem, jako by byl psán v Japonštině.</li></ul>
-----------------	---

## Play

<b>Repeat Mode</b>	Určuje režim opakovaného přehrávání MIDI Skladby a Audio Skladby. <ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Off:</b> Přehraje zvolenou skladbu a zastaví se.</li><li>• <b>Single:</b> Opakovaně přehrává zvolenou skladbu.</li><li>• <b>All:</b> Opakovaně přehrává všechny skladby v adresáři.</li><li>• <b>Random:</b> Opakovaně a v náhodném pořadí přehrává všechny skladby v adresáři.</li></ul> <p><b>Poznámka:</b> Přednastavené Skladby v adresáři „Follow Lights“ obsahují nastavení Guide. Tyto Skladby nejsou vhodné pro přehrávání s opakovaným přehráváním typu „All“ nebo „Random“.</p>
<b>Phrase Mark Repeat</b>	U skladeb obsahujících Phrase Marks (frázové značky) můžete nastavit opakování přehrávání na zapnuto nebo vypnuto. Pokud je zapnuto, part odpovídající číslu určené fráze je opakovaně přehráván. Tento parametr lze nastavit pouze, když je přehrávání skladby zastaveno.
<b>Quick Start</b>	U některých komerčně dostupných dat MIDI Skladeb, jsou určitá data (jako volba Rejstříku, hlasitost apod.) nahrána do prvního taktu ještě před daty tónů. Pokud je zapnuta funkce Rychlého startu („On“), 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.
<b>MIDI Song Fast Forward Type</b>	Určuje typ zrychleného přehrávání při stisknutí tlačítka [▶▶] během přehrávání MIDI Skladby. <ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Jump:</b> Jeden stisk tlačítka [▶▶] přesune přehrávání Skladby na další takt beze zvuku. Podržením tlačítka přetáčení pokračuje neustále.</li><li>• <b>Scrub:</b> Stisk a podržení tlačítka [▶▶] přehrává MIDI Skladbu zrychleně.</li></ul>
<b>USB MIDI Song Auto Open</b>	Pokud je nastaven na „On“, po připojení USB flash paměti je vyvolána první MIDI Skladba z USB flash paměti.
<b>Performance Assistant</b>	Viz strana 89.
<b>Chord Detection Priority</b>	Určuje prioritu akordů pro doprovod, zda mají přednost akordy obsažené v MIDI Skladbě nebo akordy hrané v akordické části klaviatury. <ul style="list-style-type: none"><li>• <b>MIDI Song:</b> Dává prioritu akordům obsaženým v MIDI Skladbě.</li><li>• <b>Keyboard:</b> Dává prioritu akordům zahráným v akordické části klaviatury. Nastavte, pokud chcete cvičit hru akordů spolu s přehráváním MIDI Skladby. Jakmile zahráte akord v akordické části klaviatury během přehrávání MIDI Skladby, jsou akordy ve Skladbě ignorovány.</li></ul>

## Přehrávání doprovodných partů pomocí technologie Performance Assistant

Tato funkce umožňuje hrát váš vlastní doprovod na klaviaturu spolu s přehráváním MIDI Skladby. Zajistí jejich perfektní zvuk (i když nehrajete správné tóny).

### 1. Vyberte MIDI Skladbu obsahující data akordů.

Funkci Performance Assistant Technology lze použít pouze u MIDI Skladeb obsahujících data akordů. Abyste se přesvědčili, zda Skladba obsahuje akordy nebo ne, vyvolejte displej Home se zobrazenou oblastí Style, pak spusťte přehrávání Skladby. Pokud aktuální Skladba obsahuje data akordů, budou na displeji v oblasti Style zobrazeny jejich názvy. Po zastavení přehrávání skladby pokračujte dalším krokem.

### 2. Vyvolejte displej ovládání takto: [Menu] → [Song Setting] → [Play].

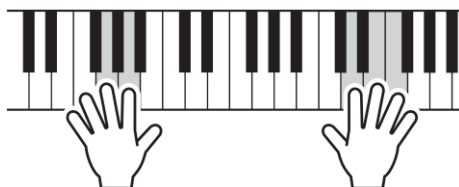
### 3. Zapněte technologii Performance Assistant („On“).

**Poznámka:** Výběrem Skladby funkci Performance Assistant vypnete.

### 4. Stiskněte tlačítko SONG CONTROL [▶/II] (PLAY/PAUSE) pro spuštění přehrávání.

### 5. Hrajte na klaviaturu.

Spolu s přehrávanou skladbou hrajte levou rukou basovou linku, a pravou rukou fráze nebo akordy. Nástroj automaticky „rovná“ vaši hru s přehrávanou skladbou a akordy, a nezáleží na tom, na jaké klávesy hrajete. Hrají pouze harmonicky „správné“ tóny odpovídající aktuálně znějícímu akordu, bez ohledu na to, co hrajete.



### 6. Stiskněte tlačítko SONG CONTROL [■] (STOP) pro zastavení přehrávání.

Rec

## Znovu nahrání určené části MIDI Skladby – Punch In/Out

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.

### 1. Vyvolejte displej ovládání takto: [Menu] → [SongSetting] → [Rec] → Strana 1/2.

### 2. Nastavte parametry, jako jsou spuštění a zastavení nahrávání a pozice Punch In a Out.

**Poznámka:** Tyto parametry nelze nastavit během nahrávání.

<b>Mode</b>	<b>Rec Start</b>	<p>Určuje chování při spuštění nahrávání.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Normal:</b> Přepisování dat začne po stisku tlačítka SONG [▶/  ] (PLAY/PAUSE), nebo po zahrání na klaviaturu v režimu Synchro Standby.</li> <li>• <b>First Key On:</b> Přehrávání skladby je normální, přepisování začne při zahrání na klaviaturu.</li> <li>• <b>Punch In At:</b> Přehrávání skladby je normální až po takt „Punch In At“, pak začíná přepisování. Bod Punch In můžete nastavit níže.</li> </ul>
<b>Mode</b>	<b>Rec Stop</b>	<p>Určuje chování nebo nakládání s daty při zastavení nahrávání.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Replace All:</b> Vymaže všechna data od bodu, kde bylo nahrávání zastaveno.</li> <li>• <b>Punch Out:</b> Pozice, ve které je nahrávání nastaveno, je označena jako Punch Out. Toto nastavení zachová všechna data po tomto bodu.</li> <li>• <b>Punch Out At:</b> Aktuální přepisování pokračuje až po začátek taktu „Punch Out“ (nastavte níže), pak skončí přepisování a začíná normální přehrávání. Toto nastavení zanechává všechna data po bodu Punch Out.</li> </ul>
<b>Punch In/Out</b>	<b>Punch In At</b>	Určuje takt Punch In.
	<b>Punch Out At</b>	Určuje takt Punch Out.
	<b>Pedal Control</b>	<p>Pokud je tato funkce zapnuta („On“), můžete pomocí středního pedálu 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 pedálu je zrušeno.</p> <p><b>Poznámka:</b> Ovládání Punch In/Out pomocí pedálu může být v závislosti na použitém pedálu obráceno. Pokud je to nutné, změňte polaritu pedálu (strana 43).</p>

### 3. Zvolte požadovanou MIDI Skladbu pro znovu nahrávání.

### 4. Stiskněte tlačítko [●] (REC) pro vyvolání displeje Song Recording, pak potvrďte, že je zvoleno [Overwrite MIDI].

Pokud není zobrazena oblast Channel, stiskněte tlačítko [▶] nalevo od „Channel“.



### 5. Na displeji nastavte part nebo party, které chcete znovu nahrávat na [Rec] a ostatní party nastavte na [On].

**Poznámka:** Detaily o nahrávání kanálů najdete v Uživatelském manuálu, kapitola 6.

## 6. Stiskněte tlačítko SONG CONTROL [▶/II] (PLAY/PAUSE) pro spuštění nahrávání.

Od bodu Punch In určeném v kroku 2, hrajte na klaviaturu, tím se spustí nahrávání. Hru ukončete v bodu Punch Out, určeném v kroku 2.

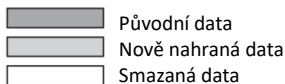
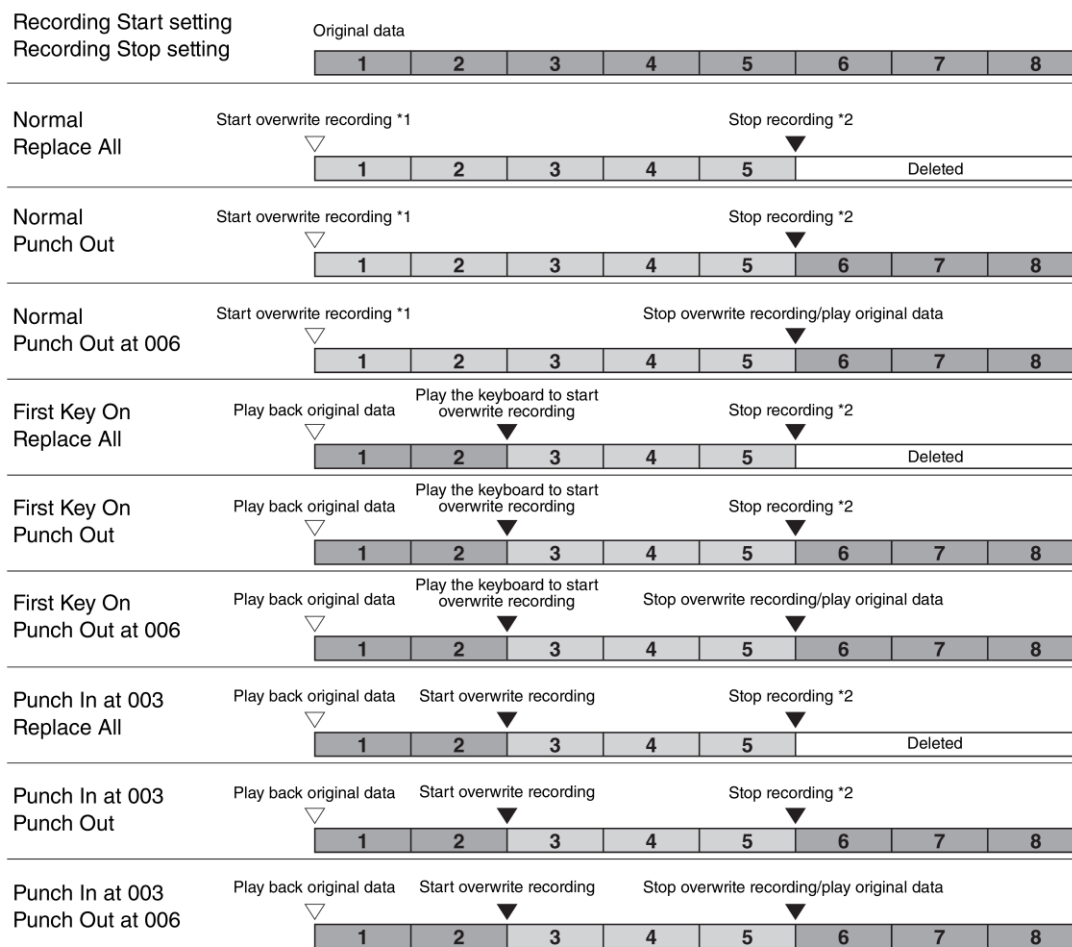
## 7. Stiskněte ikonu (SAVE), která se objeví v oblasti Song na displeji Home, a uložte data.

### Upozornění

Pokud vyberete jinou Skladbu nebo vypnete nástroj před provedením operace uložení, všechna nahraná data Skladby budou ztracena.

### • 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.



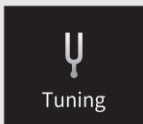
\* 1 Abyste zabránili přepsání taktů 1-2, začněte nahrávat od taktu 3.

\* 2 Nahrávání zastavte stisknutím tlačítka [●] (Rec) na konci taktu 5.

## Nastavení formátu Audio souboru uloženého pomocí Audio nahrávání

Na displeji vyvolaném takto: [Menu] → [SongSetting] → [Rec] → Strana 2/2, můžete určit formát Audio souboru nahraného pomocí Audio nahrávání.

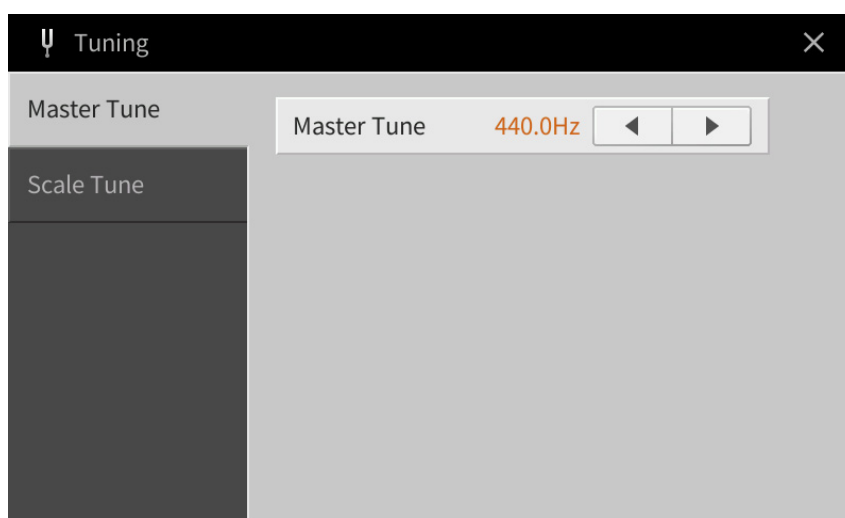
<b>Audio Rec Formát</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• <b>WAV:</b> Vaše hra bude nahrána ve formátu WAV, který poskytuje vyšší kvalitu než MP3, ale výsledný soubor bude větší.</li><li>• <b>MP3 128/256/320kbps:</b> Vaše hra bude nahrána ve formátu MP3 (MPEG-1 Audio Layer-3), čím vyšší hodnota, tím vyšší kvalita MP3, ale větší výsledný soubor.</li></ul>
-------------------------	--



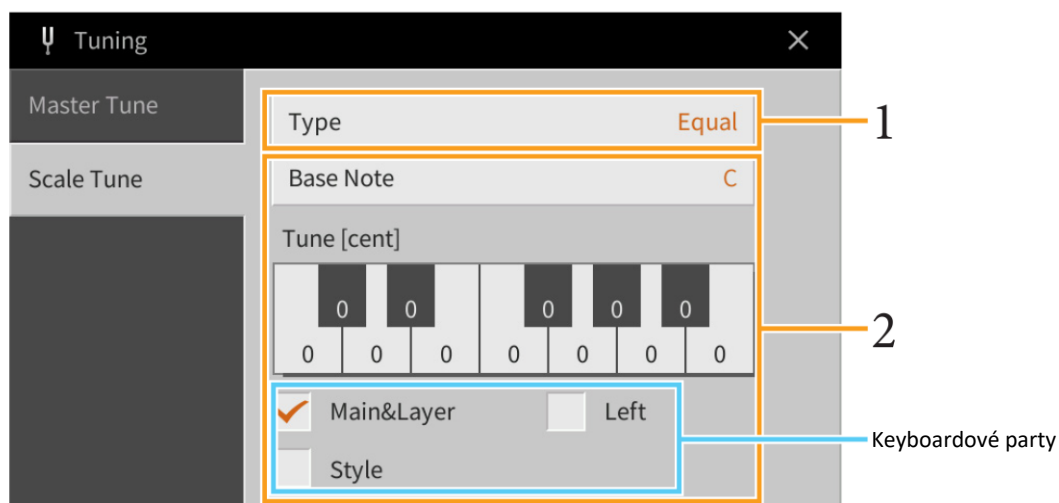
## Jemné nastavení ladění

### Master Tune – Jemné doladění celého nástroje

Můžete jemně upravit ladění celého nástroje v 0,2 Hz krocích – to je užitečné, pokud hrajete spolu s jiným nástrojem nebo hudbou z CD přehrávače. Uvědomte si, že jemné doladění nemá vliv na Rejstříky Bicích a SFX sad a Audio Skladby. Pro obnovení původní hodnoty (440.0 Hz), stiskněte a chvíli podržte nastavovanou hodnotu.



### Scale Tune – Výběr nebo vytvoření stupnice





## 1. Zvolte požadovanou stupnici ladění (temperování).

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

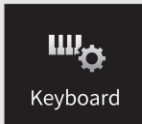
<b>Type</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Equal:</b> Jedna oktáva je rozdělena na 12 stejných intervalů, s každým půlrokem rovnoměrně rozloženým. Momentálně nejpoužívanější klavírní stupnice.</li><li>• <b>Pure Major, Pure Minor:</b> Založená na přírodních harmonických tónech, tři durové akordy používající tuto stupnici produkují krásný, čistý zvuk.</li><li>• <b>Pythagorean:</b> 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.</li><li>• <b>Mean-Tone:</b> 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.</li><li>• <b>Werckmeister, Kirnberger:</b> 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.</li><li>• <b>Arabic1, Arabic2:</b> Použijte tyto stupnice pro hru arabské hudby.</li></ul>
-------------	---

## 2. Změňte následující nastavení, jak je potřeba.

<b>Base Note</b>	Určuje základní notu pro každou stupnici. Pokud je tato nota změněna, dojde k transpozici celé stupnice, ale zachován originální rozložení mezi tóny.
<b>Tune [cent]</b>	Zvolte požadovaný tón, který chcete ladit, v centových krocích. Pokud jej upravíte, bude napravo od „Type“ zobrazeno „(Edited)“ v kroku 1. <b>Poznámka:</b> V hudebních termínech „cent“ znamená 1/100 půltónu (100 centů odpovídá jednomu půltónu).
<b>(Parts)</b>	Zvolte part, na který je nastavení SCALE TUNE aplikováno. <b>Poznámka:</b> Pokud je jako Main part zvolen Rejstřík VRM, resonance všech VRM Rejstříků je nastavena na stejný typ stupnice jako part Main. Pokud je jako Main part zvolen jiný Rejstřík než VRM, resonance všech ostatních VRM Rejstříků je nastavena na „Equal“.

## Uložení nastavení Scale Tune

Pokud chcete uložit nastavení Scale Tune, použijte Registrační paměť. Stiskněte tlačítko REGISTRATION MEMORY [MEMORY], pak zaškrtněte „Scale Tune“ a stiskněte jedno z tlačítek REGISTRATION MEMORY [1] - [8] pro uložení nastavení stupnice.

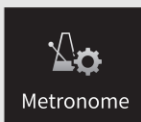


## Nastavení citlivosti úhozu klaviatury

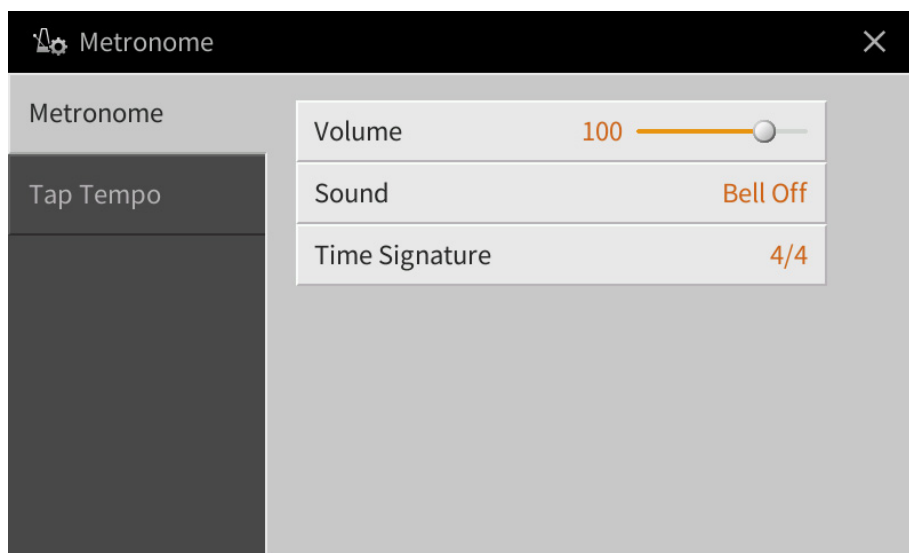
Můžete upravit citlivost úhozu nástroje (jak zvuk reaguje na vaši hru). Toto nastavení nemění váhu klaviatury.



Informace o tomto displeji naleznete v Uživatelském manuálu, kapitola 1.



## Nastavení metronomu



### Metronome - Metronom

<b>Volume</b>	Určuje hlasitost zvuku metronomu.
<b>Sound</b>	Určuje, jaký zvuk je použit pro metronom. <ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Bell Off:</b> Běžný zvuk metronomu, bez zvonce.</li><li>• <b>Bell On:</b> Běžný zvuk metronomu, se zvoncem.</li><li>• <b>English Voice:</b> Počítání v angličtině.</li><li>• <b>German Voice:</b> Počítání v němčině.</li><li>• <b>Japanese Voice:</b> Počítání v japonštině.</li><li>• <b>French Voice:</b> Počítání ve francouzštině.</li><li>• <b>Spanish Voice:</b> Počítání ve španělštině.</li></ul>
<b>Time Signature</b>	Určuje takt zvuku metronomu.

### Tap Tempo – Vytūkání tempa

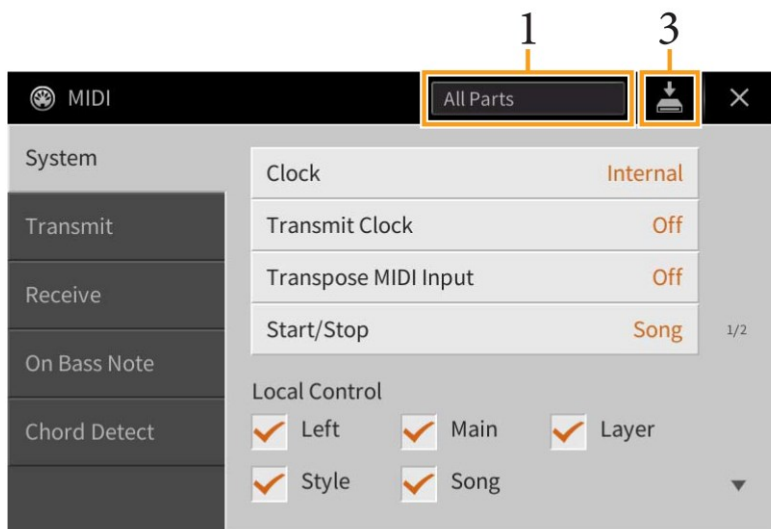
<b>Volume</b>	Určuje hlasitost zvuku vytvořeného při stisknutí tlačítka [TAP TEMPO].
<b>Sound</b>	Určuje, perkusní zvuk vytvořený při stisknutí tlačítka [TAP TEMPO].



## MIDI nastavení

V této kapitole můžete provádět nastavení týkající se MIDI. Nástroj nabízí deset před programovaných šablon, které umožňují okamžitě a jednoduše přenastavit nástroj tak, aby odpovídal aktuální MIDI aplikaci nebo externímu zařízení. Navíc také můžete tyto šablony editovat a uložit až deset vlastních nastavení.

**Poznámka:** Žádné signály nejsou přijímány v Piano Room.



### 1. Stiskněte box (zobrazený výše), pak zvolte před programovanou MIDI šablonu (níže).

Pokud jste již vytvořili podle bodů 2 a 3 vlastní šablonu, můžete jí také zvolit z uživatelské paměti.

### 2. Pokud chcete, na odpovídajících displejích editujte MIDI parametry šablony zvolené v kroku 1.

- **System:** Umožňuje nastavit parametry týkající se MIDI Systému **strana 97**
- **Transmit:** Umožňuje nastavit parametry týkající se MIDI Přenosu **strana 98**
- **Receive:** Umožňuje nastavit parametry týkající se MIDI Příjmu **strana 99**
- **On Bass Note:** Umožňuje určit MIDI kanály, které budou použity pro detekování basových not pro přehrávání Stylu **strana 100**
- **Chord** Umožňuje určit MIDI kanály, které budou použity pro detekování akordů pro přehrávání Stylu **strana 101**

### 3. Po dokončení editování na každém displeji stiskněte ikonu (SAVE), pro uložení MIDI nastavení jako vaší vlastní MIDI šablony.

**Poznámka:** Vaše původní MIDI šablony můžete uložit jako jeden soubor na USB flash disk. Na displeji vyvolaném pomocí [Menu] → [Utility] → [Factory Reset/Backup] → strana 2/2, stiskněte tlačítko [Backup] u „MIDI“ pro provedení operace uložení (strana 105).

#### ▪ Předprogramované MIDI šablony

<b>All Parts</b>	Vysílá všechny party včetně klavírních (Main, Layer a Left) s výjimkou partů Skladby.
<b>KBD&amp;STYLE</b>	V základu stejný jako „All Parts“, jen s výjimkou uspořádání klavírních partů. Party pravé ruky jsou označeny jako „Upper“ místo Main a Left, a party levé ruky jako „Lower“.

<b>Master KBD (Master Keyboard)</b>	V tomto nastavení nástroj funguje jako „master“ klaviatura, hraje a ovládaná jeden nebo více připojených tónových generátorů nebo zařízení jako jsou počítač, sekvencer.
<b>Song</b>	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.
<b>Clock Ext (Clock External)</b>	Přehrávání (Skladby, Styly atd.) je synchronizováno s externími namísto interními MIDI hodinami. Tento vzor byste měli používat, pokud chcete nastavit tempo připojeného externího MIDI zařízení.
<b>MIDI Accord1 (MIDI Accordion 1)</b>	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 tlačítky levé ruky.
<b>MIDI Accord2 (MIDI Accordion 2)</b>	V základu stejné jako „MIDI Accord1“ s výjimkou toho, že akordický/basový tón hraný levou rukou v MIDI akordeonu je rozeznáván jako tónová MIDI událost.
<b>MIDI Pedal1</b>	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.
<b>MIDI Pedal2</b>	Tento vzor vám umožňuje hrát basový part pro přehrávaný styl pomocí MIDI pedálové jednotky.
<b>MIDI OFF</b>	Žádné MIDI signály nejsou přijímány ani vysílány.

## System – Nastavení týkající se MIDI Systému

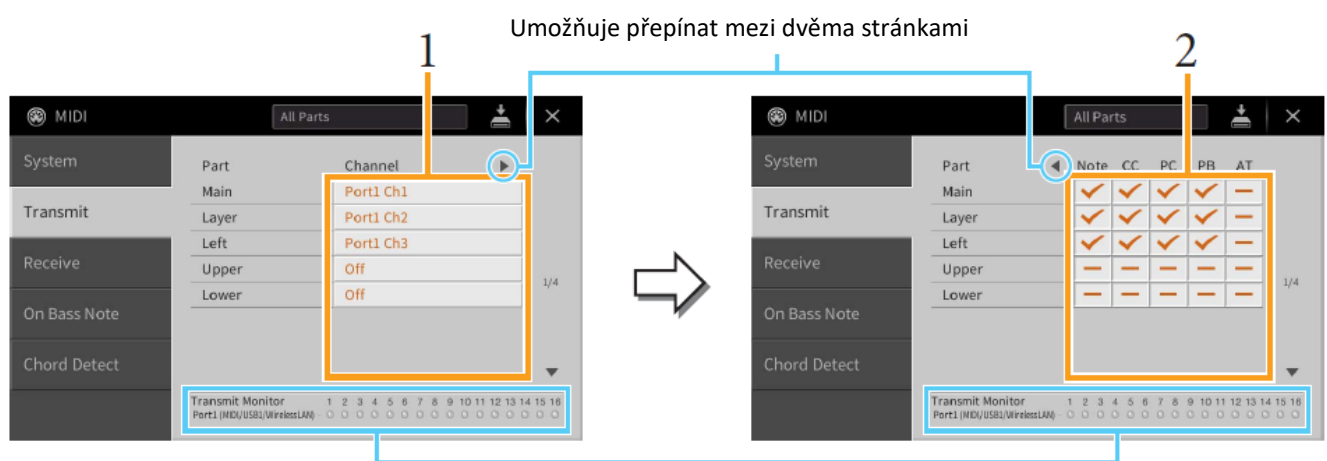
Toto vysvětlení se týká vyvolání displeje „System“ v kroku 2 na straně 96.

<b>Clock</b>	<p>Toto nastavení určuje, zda nástroj použije pro synchronizaci své vlastní interní hodiny („Internal“), nebo signál hodin z externího zařízení („MIDI“, „USB1“, „USB2“ a „Wireless LAN“). Normální nastavení je „Internal“, pokud je nástroj používán samostatně nebo jako master klaviatura pro ovládání externího zařízení. Pokud používáte nástroj s externím sekvencerem, počítačem nebo jiným MIDI zařízením, a chcete tato zařízení synchronizovat, nastavte toto nastavení na „MIDI“, „USB1“, „USB2“ nebo „Wireless LAN“. Ujistěte se, že je externí MIDI zařízení správně připojeno a vysílá signál hodin. Pokud je nastaveno na externí ovládání, je hodnota Tempa indikována jako „Ext.“ Na displeji Tempo.</p> <p><b>Poznámka:</b> Pokud je Clock nastaveno na jinou hodnotu než „Internal“, pak Styl, Skladby, metronom a tempo nelze přehrávat pomocí panelových tlačítek.</p> <p><b>Poznámka:</b> Pokud je k nástroji připojen USB bezdrátový síťový adaptér (UD-WL01), lze zvolit i parametr „Wireless LAN“.</p>
<b>Transmit Clock</b>	Vypíná a zapíná vysílání MIDI signálu (F8). Pokud je nastaveno na „Off“, nejsou vysílána žádná data hodin nebo START/STOP data při přehrávání skladby nebo stylu.
<b>Transpose MIDI Input</b>	Určuje, zda jsou aplikována nastavení transpozice na přijímané tónové události přes MIDI.
<b>Start/Stop</b>	Určuje, zda příchozí zprávy FA (start) nebo FC (stop) mají vliv na přehrávání skladby nebo stylu.

<b>Local Control</b>		Zapíná a vypíná lokální ovládání pro všechny party. Pokud je toto nastavení na „On“, pak klaviatura ovládá vlastní (lokální) interní tónový generátor, a interně uložené zvuky jsou hrány z klaviatury. Pokud je nastaven na „Off“, poté jsou klaviatura a ovladače odpojeny od tónového generátoru, takže hra neprodukuje žádný zvuk. Například, toto umožňuje použít externí sekvencer pro přehrávání interních zvuků nástroje a klaviaturu nástroje pro nahrávání not do externího sekvenceru a/nebo hru externího tónového generátoru.
<b>System Exclusive Message</b>	<b>Transmit</b>	Určuje, zda jsou (On) nebo nejsou (Off) vysílány systémové MIDI exkluzivní zprávy z tohoto nástroje.
	<b>Receive</b>	Určuje, zda jsou (On) nebo nejsou (Off) přijímány systémové MIDI exkluzivní zprávy do tohoto nástroje.
<b>Chord System Exclusive Message</b>	<b>Transmit</b>	Určuje, zda jsou (On) nebo nejsou (Off) vysílána akordická MIDI exkluzivní data z tohoto nástroje.
	<b>Receive</b>	Určuje, zda jsou (On) nebo nejsou (Off) rozpoznávána akordická MIDI exkluzivní data v tomto nástroji.

## Transmit – Nastavení MIDI vysílacího kanálu

Toto vysvětlení se týká vyvolání displeje „Transmit“ v kroku 2 na straně 96. Určuje, které kanály připadají na jednotlivé party, pokud jsou vysílána MIDI data z nástroje.



Puntíky odpovídající jednotlivým kanálům (1 – 16) krátce zablikají, kdykoliv jsou na odpovídajícím kanálu vysílána data.

### 1. Zvolte MIDI Transmit (vysílací) kanál pro jednotlivé party. Tímto kanálem pak budou data tohoto partu vysílána.

S výjimkou níže uvedených dvou partů, je konfigurace všech partů stejná, jako ve vysvětlení uvedeném v Uživatelském manuálu.

- **Upper:** Part klaviatury hraný v pravé části klaviatury od Levého bodu dělení.
- **Lower:** Part klaviatury hraný v levé části klaviatury od Levého bodu dělení. Není ovládána nastavením tlačítka [ACMP ON/OFF].

**Poznámka:** Pokud je pro více partů nastaven jeden vysílací MIDI kanál, pak jsou data sloučena do jednoho kanálu a výsledkem budou neočekávané zvuky a možné závady na připojeném MIDI zařízení.

**Poznámka:** Chráněné Skladby nelze vysílat, i když jim nastavíte odpovídající vysílací kanály Skladby 1-16.

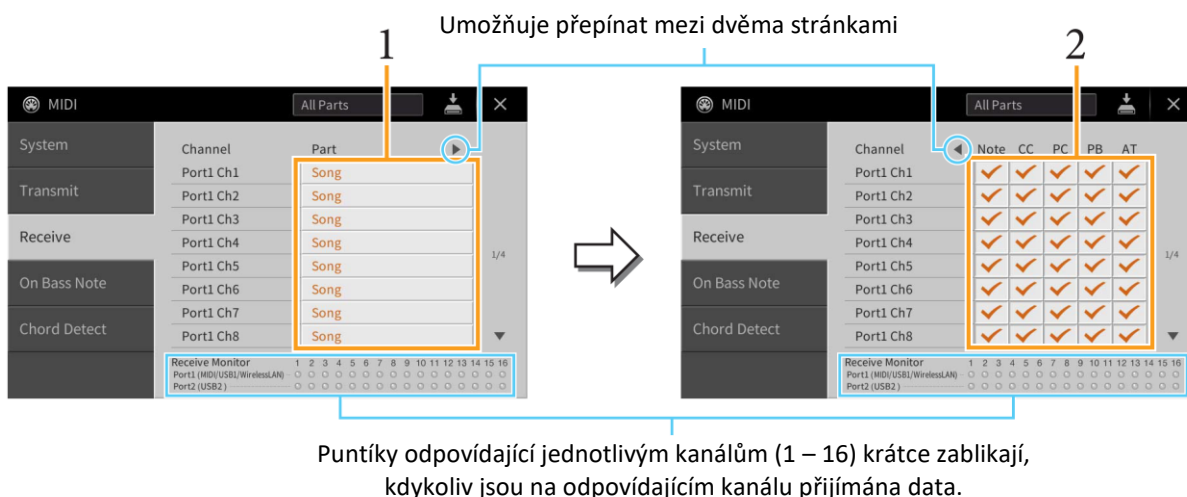
## 2. Stiskněte tlačítko [▶] pro vyvolání další stránky a zvolte, která MIDI data budou na jednotlivých partech vysílána.

Následující MIDI zprávy lze nastavit na displeji Transmit/Receive.

- **Note (Note Events – notové události)** strana 74
- **CC (Control Change – změny ovládání)** strana 74
- **PC (Program Change – změny programu)** strana 74
- **PB (Pitch Bend – ohýbání tónu)** strana 74
- **AT (Aftertouch)** strana 74

### Receive – Nastavení MIDI přijímacího kanálu

Toto vysvětlení se týká vyvolání displeje „Receive“ v kroku 2 na straně 96. Určuje, které party připadají na jednotlivé kanály, pokud jsou přijímána MIDI data do nástroje.



### 1. Zvolte MIDI Receive (přijímací) part pro jednotlivé MIDI kanály. Tento part pak bude zacházet s MIDI daty přijímanými z externího MIDI zařízení.

Při propojení přes USB, může tento nástroj ovládat až 32 MIDI kanálů (2 porty x 16 kanálů).

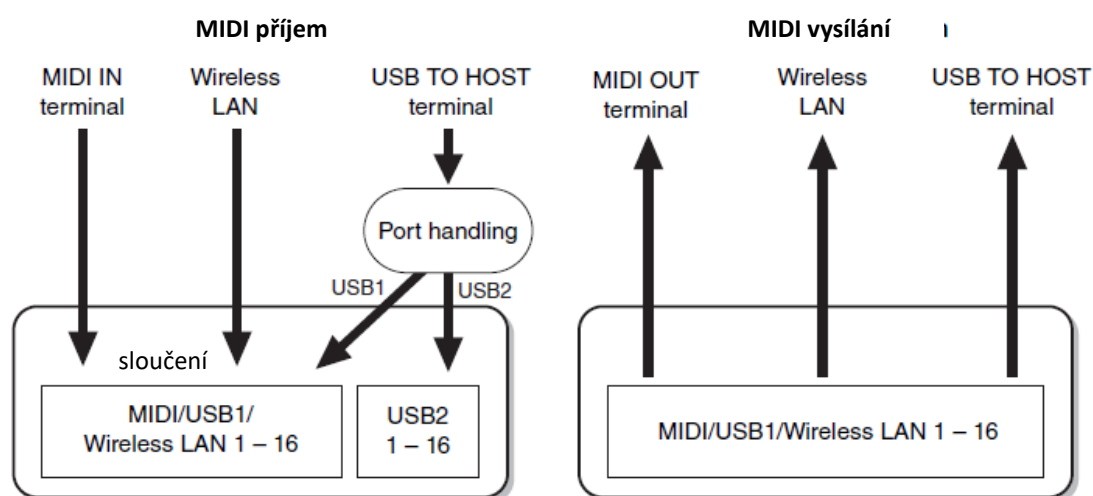
S výjimkou níže uvedených dvou partů, je konfigurace všech partů stejná, jako ve vysvětlení uvedeném v Uživatelském manuálu.

- **Keyboard:** Přijímané tónové zprávy ovládají hru nástroje na klaviaturu.
- **Extra Part 1-5:** Pět partů je extra rezervováno pro příjem a hru MIDI dat. Normálně nejsou tyto party používány nástrojem samotným. Nástroj může být použit jako 32 kanálový multi témbrový tónový generátor s přidáním těchto pěti partů (s výjimkou zvuku mikrofonu).

### 2. Stiskněte tlačítko [▶] pro vyvolání další stránky a zvolte, která MIDI data budou pro jednotlivé kanály přijímána.

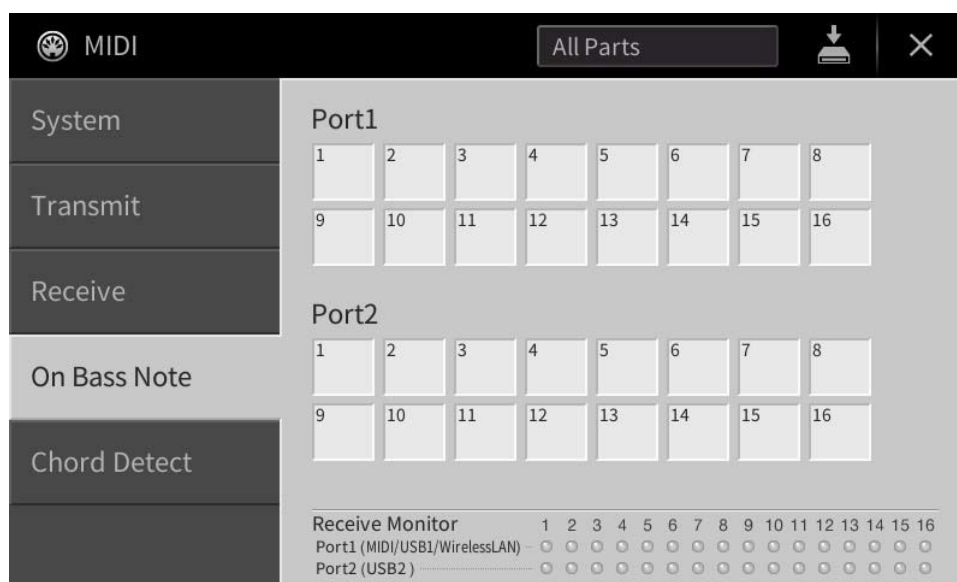
## MIDI vysílání/příjem přes USB konektor, bezdrátovou síť a MIDI konektory

Vztah mezi MIDI konektory, bezdrátovou sítí a [USB TO HOST] konektorem, který lze použít pro vysílání/příjem 32 kanálů (2 porty x 16 kanálů) pro MIDI zprávy, je následující.



## On Bass Note - Nastavení basového tónu pro přehrávání Stylu

Toto vysvětlení se týká vyvolání displeje „On Bass Note“ v kroku 2 na straně 90. Tato nastavení vám umožňují určit basový tón pro přehrávání stylu, na základě tónových zpráv přijímaných přes MIDI. Zprávy not on/off přijímané přes zapnuté kanály, jsou rozeznávány jako basové tóny akordu při přehrávání stylu a to bez ohledu na nastavení [ACMP ON/OFF] nebo bodu dělení. Pokud je nastavení více kanálů, bude basový tón určen ze sloučených MIDI dat všech kanálů.

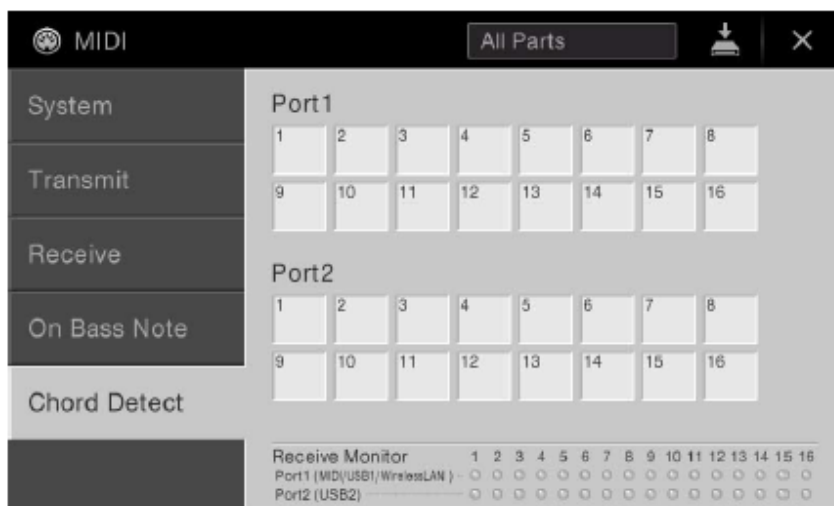


Stisknutím čísla požadovaného kanálu, jej označíte (zapnete), dalším stiskem jej odznačíte (vypnete).



## Chord Detect - Nastavení typu akordu pro přehrávání Stylu

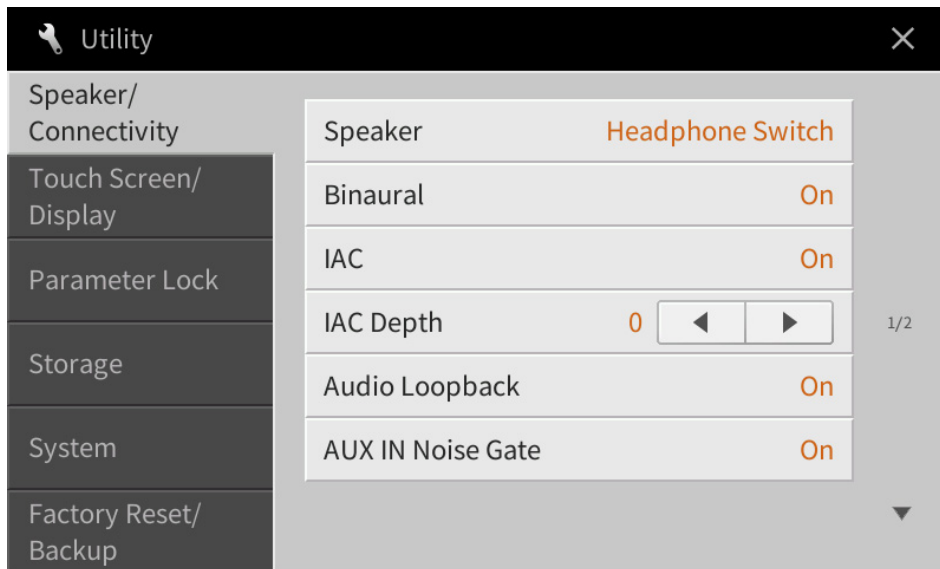
Toto vysvětlení se týká vyvolání displeje „Chord Detect“ v kroku 2 na straně 96. Tato nastavení vám umožňují určit typ akordu pro přehrávání stylu, na základě tónových zpráv přijímaných přes MIDI. Zprávy not on/off přijímané přes zapnuté kanály, jsou rozeznávány jako tóny pro určení akordu při přehrávání stylu a to bez ohledu na nastavení [ACMP ON/OFF] 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.



Stisknutím čísla požadovaného kanálu, jej označíte (zapnete), dalším stiskem jej odznačíte (vypnete).



## Provádění celkových nastavení (Utility)



### Speaker/Connectivity - Reproduktory/Konektivita

<b>Speaker</b>	<p>Určuje, jak je zvuk reprodukován interními reproduktory nástroje.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Headphone Switch:</b> Zvuk zní normálně, pouze je vypnut při zasunutí sluchátek do konektoru [PHONES].</li><li>• <b>On:</b> Zvuk zní vždy.</li><li>• <b>Off:</b> Zvuk je vypnutý. Nástroj můžete slyšet pouze pomocí sluchátek nebo externího zařízení připojeného přes AUX OUT konektory.</li></ul>
<b>Binaural</b>	<p>Vypíná a zapíná funkci Binaural Sampling nebo Stereophonic Optimizer pro VRM Rejstříky. Pokud je nastavena na „On“ a jsou připojena sluchátka ke konektoru [PHONE], tato funkce je efektivní pro VRM Rejstříky znějící, jak ze sluchátek. Nicméně, pokud jsou připojena sluchátka ke konektoru [PHONE], tak je ovlivněn i zvuk z externích reproduktorů připojených ke konektoru AUX OUT nebo zvuk pro Audio nahrávání (s využitím funkcí Bluetooth Audio nebo USB Audio Interface) a výsledkem může být nezvyklý nebo nepřirozený zvuk. Pokud k tomu dojde, tuto funkci vypněte.</p> <p>Detaily o Binaural Sampling a Stereophonic Optimizer viz Uživatelský manuál, kapitola „Použití sluchátek“.</p> <p><b>Poznámka:</b> Pokud výše uvedený parametr „Speaker“ nastaven na „On“, není efekt aplikován.</p>
<b>IAC (Intelligent Acoustic Control)</b>	<p>Vypíná a zapíná IAC (Intelligent Acoustic Control). S touto funkcí je kvalita zvuku nástroje automaticky upravena a ovládána podle celkové hlasitosti. I když je hlasitost nastavena velmi nízko, můžete velmi dobře slyšet jak hluboké, tak i vysoké tóny.</p>
<b>IAC Depth</b>	<p>Upravuje hloubku fungování IAC.</p>
<b>Audio Loop Back</b>	<p>Určuje, zda audio vstup z připojeného chytrého zařízení nebo počítače vystupuje nebo nevystupuje do chytrého zařízení nebo počítače. Detaily viz Uživatelský manuál, kapitola 10.</p>
<b>AUX In Noise Gate</b>	<p>Vypíná a zapíná Noise Gate (šumovou bránu), která omezuje šum zvuku vstupujícího přes [AUX IN] konektory.</p>

<b>Display Out</b>	<b>Content</b>	<p>Určuje obsah video výstupního signálu do externího zařízení, jako je například televize.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Lyrics/Text:</b> Jsou vysílány pouze texty Skladby nebo textové soubory, bez ohledu na displej vyvolaný na nástroji.</li> <li>• <b>LCD:</b> Je vysílán aktuální displej vyvolaný na nástroji.</li> </ul>
--------------------	----------------	--

## Touch Screen/Display – Dotyková obrazovka/Displej

### Strana 1/2

Informace o tomto displeji, viz Uživatelský manuál, kapitola „Změna jasu displeje“.

### Strana 2/2

<b>Displej</b>	<b>Home Theme</b>	Dotykem změňte téma (pozadí) displeje Home. Dostupná nastavení jsou: Piano/White/Black.
	<b>Time Stamp</b>	Určuje, zda je na záložce User na displeji File Selection zobrazena časová značka souboru.  <b>Poznámka:</b> Pokud je nástroj připojen k síti pomocí USB bezdrátového adaptéru (UD-WL01), aktuální čas je přebrán a zobrazen ze sítě. Detaily, viz strana 110.
	<b>Voice Number</b>	Určuje, zda jsou číslo a banka Rejstříku zobrazeny na displeji Voice Selection. To je vhodné, když chcete zkontrolovat, které hodnoty výběru banky MSB/LSB a čísla změny programu musíte zadat, když chcete vybrat Rejstřík z externího zařízení.
	<b>Pop-up Display Time</b>	Určuje dobu, za kterou se zavře vyskakovací okno. Vyskakovací okna se objevují po stisknutí tlačítek TEMPO [-]/[+], TRANSPOSE [-]/[+], SONG CONTROL [◀◀](REW)/[▶▶](FF) nebo REGISTRATION BANK [-]/[+]. Pokud nastavíte „Hold“, vyskakovací okno bude zobrazeno do doby, než stisknete [X].
	<b>Transition Effect</b>	Vypíná a zapíná přechodové efekty při vyvolávání displeje.  <b>Poznámka:</b> Přechodové efekty z displeje nástroje nelze vysílat.
	<b>Voice Area</b>	Určuje, který klavírní part je zobrazen v oblasti Voice na displeji Home. Pokud je zvoleno „Show Active Parts Only“ jsou zobrazeny pouze aktivní party. Pokud je zvoleno „Show All Parts“ jsou zobrazeny všechny party.

## Parameter Lock – Uzamknutí parametrů

Pomocí této funkce můžete „zamknout“ určitý parametr (např. efekt, bod dělení apod.) pro jejich vyvolání pouze z panelu – jinak řečeno, nelze je vyvolat z Registrační paměti, OTS, Music Finderu nebo ze Skladby či sekvenčních dat. Požadovaný parametr uzamknete stiskem jeho boxu a označením, dalším stiskem jej opět odemknete.

## Storage – Paměťové úložiště

Umožňuje provést formátování nebo zkontrolovat kapacitu (přibližnou hodnotu) Uživatelské paměti nebo USB flash disku připojenému k nástroji.

Uživatelská paměť je označena jako „USER“ a USB flash disky jsou označeny jako „USB 1“ a „USB 2“ v závislosti na počtu připojených zařízení.

Pro formátování disku zvolte disk a pak se dotkněte [Format].

### Upozornění

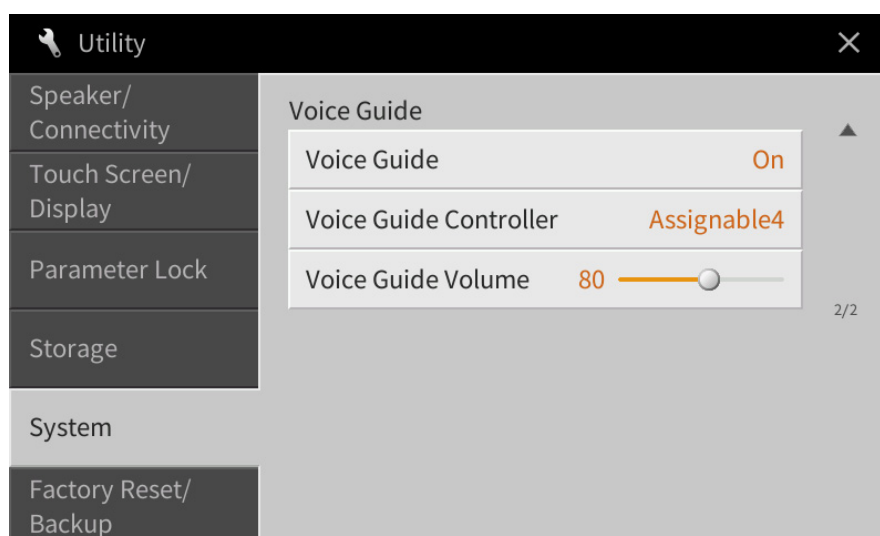
Operace formátování přepíše všechna dříve existující data. Ujistěte se, že disk, který chcete formátovat, neobsahuje důležitá data. Postupujte opatrně.

## System – Systém

### Strana 1/2

Informace o tomto displeji, viz kapitola „Provádění základních nastavení“ v Uživatelském manuálu.

### Strana 2/2



<b>Voice Guide</b>	Určuje, zda je nebo není zapnutý Voice Guide (hlasový průvodce), když je USB flash disk obsahující soubor Voice Guide (audio) připojena k nástroji. Toto nastavení také můžete změnit stiskem a podržením tlačítka [DEMO] po dobu nejméně 3 vteřin.
<b>Voice Guide Controller</b>	Podržením ovladače zde a stisknutím panelového tlačítka nebo položky na displeji uslyšíte odpovídající název (bez provedení funkce).
<b>Voice Guide Volume</b>	Upravuje hlasitost Voice Guide.

Abyste mohli funkci Voice Guide používat, musíte si stáhnout soubor Voice Guide (audio) ze stránek Yamaha a uložit jej na USB flash disk, který pak připojíte k nástroji. Návod na ovládání funkce Voice Guide najdete ve Voice Guide Tutorial Manual (jednoduchý textový soubor).

Stáhnout si oba soubory můžete zde:

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

### Factory Reset – Obnovení předprogramovaných továrních nastavení

Na stránce 1/2 zaškrtněte boxy u požadovaných položek, pak stiskněte tlačítko [Factory Reset] a obnovte jejich původní tovární nastavení.

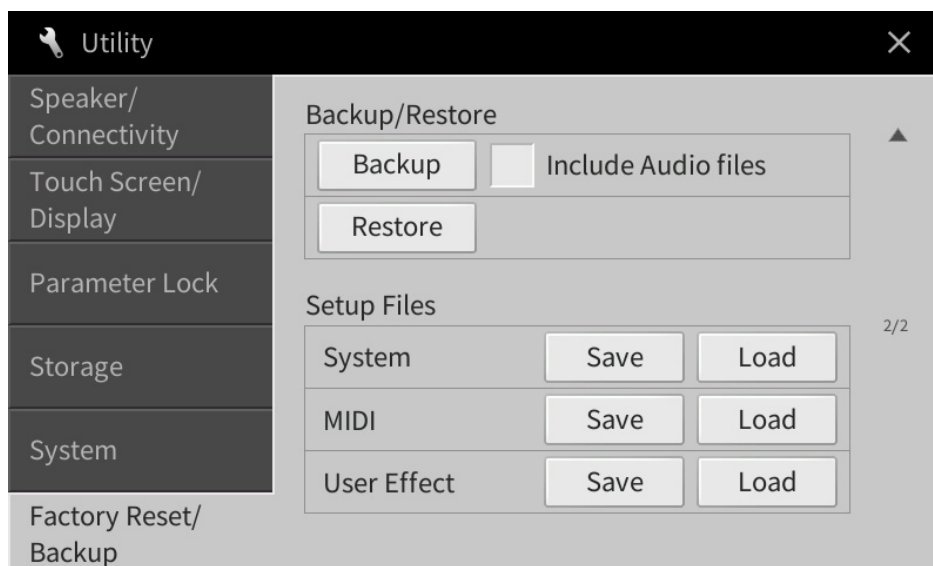
<b>System</b>	Obnoví systémové parametry na původní hodnoty. Detaily o tom, které parametry patří do System Setup, viz „Parameter Chart“ v seznamu Data List.
<b>MIDI</b>	Obnoví MIDI nastavení včetně MIDI šablon uložených v uživatelské paměti na původní hodnoty.
<b>User Effect</b>	Obnoví nastavení uživatelských efektů včetně následujících dat na původní hodnoty. <ul style="list-style-type: none"> <li>• Uživatelské typy efektů (strana 13)</li> <li>• Uživatelské typy Master EQ (strana 12)</li> <li>• Uživatelské typy Master Compressor (strana 16)</li> <li>• Uživatelské typy Vocal Harmony (strana 32)</li> <li>• Uživatelská nastavení mikrofону (strana 27)</li> </ul>
<b>Registration</b>	Vypne všechny indikátory tlačítek REGISTRATION MEMORY [1]-[8], takže není vybrána žádná banka Registrační paměti, ale všechny soubory bank zůstanou zachovány. V tomto stavu můžete vytvářet sestavy Registračních pamětí z aktuálních panelových nastavení.
<b>Favorite</b>	Odstraní všechny soubory ze záložky Favorite na displejích Voice Selection a Style Selection.

**Poznámka:** Pokud chcete vymazat všechna data z Uživatelské paměti, formátujte paměť [Menu] → [Utility] → [Storage] (strana 104).

### Backup/Restore – Uložení a vyvolání vašich vlastních nastavení jako jeden soubor

Pro položky uvedené níže můžete uložit vaše vlastní nastavení do interní Uživatelské paměti nebo na USB flash disk jako jeden soubor pro pozdější vyvolání.

1. Proveďte na nástroji všechna požadovaná nastavení, pak vyvolejte stránku 2/2 displeje „Factory Reset/Backup“.
2. Pokud je to nutné, připojte USB flash disk ke konektoru [USB TO DEVICE].
3. Stiskněte tlačítko [Backup] nebo [Save] u požadovaných položek pro uložení dat.



## ■ Backup/Restore

Všechna nastavení nástroje a data uložená v interní Uživatelské paměti (kromě chráněných Skladeb) jsou uložena na USB flash disk v podobě jednoho souboru pojmenovaného „CVP-809.bup“ nebo „CVP-805.bup“.

Pokud chcete zahrnout Audio Skladby (WAV, MP3) uložené v Uživatelské paměti do zálohy, předem zaškrtněte box u „Include Audio files“. Pokud tyto skladby zahrnout nechce z důvodu velikosti zálohy, zaškrtnutí zrušte.

## ■ Soubory Setup

Následující nastavení jsou uložena jako individuální soubory.

Zvolte požadovaný cíl pro uložení souboru, pak stiskněte tlačítko [Save here]. Podle potřeby můžete změnit název souboru.

<b>System</b>	Parametry nastavené na různých displejích jako jsou „Utility“ jsou uložena jako jeden soubor. Detaily o tom, které parametry patří do System Setup, viz „Parameter Chart“ v seznamu Data List.
<b>MIDI</b>	MIDI nastavení včetně MIDI šablon uložených v uživatelské paměti jsou uložena jako jeden MIDI Setup soubor.
<b>User Effect</b>	Nastavení uživatelských efektů včetně následujících dat lze uložit jako jeden soubor. <ul style="list-style-type: none"><li>• Uživatelské typy efektů (strana 13)</li><li>• Uživatelské typy Master EQ (strana 12)</li><li>• Uživatelské typy Master Compressor (strana 16)</li><li>• Uživatelské typy Vocal Harmony (strana 32)</li><li>• Uživatelská nastavení mikrofonu (strana 27)</li></ul>

## Vyvolání souboru nastavení

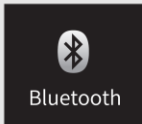
Dotkněte se tlačítka [Restore] nebo [Load] u požadované položky, poté zvolte požadovaný soubor.

Můžete obnovit tovární nastavení výběrem souboru Setup v záložce „Preset“ v Uživatelské paměti.

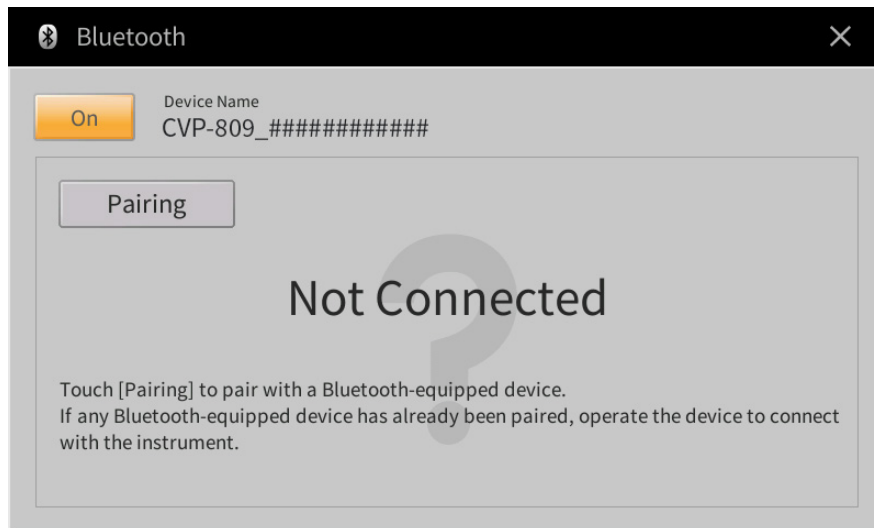
## Upozornění

Soubory včetně chráněných Skladeb v Uživatelské paměti nástroje jsou nahrazeny obnovou ze záložního souboru. Přesuňte nebo zkopírujte soubory z Uživatelské paměti nástroje na USB flash disk ještě před obnovou.

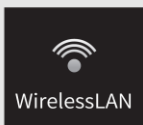
Dokončení operace Backup/Restore může zabrat několik minut. Během této operace nikdy nástroj nevypínejte. Pokud nástroj vypnete během operace Backup/Restore, může dojít k poškození nebo ztrátě dat.



## Připojení k zařízení vybavenému Bluetooth



Informace o tomto displeji, viz Uživatelský manuál, kapitola 10.



## Nastavení bezdrátové sítě

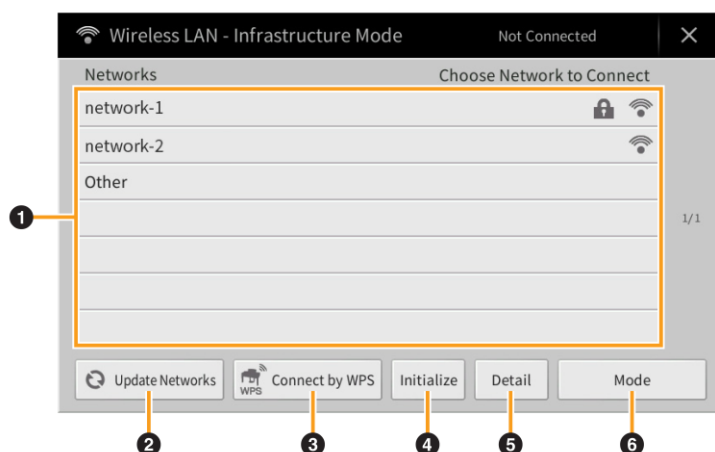
Tato ikona je zobrazena pouze, když je ke konektoru [USB TO DEVICE] nástroje připojen USB bezdrátový adaptér (UD-WL01). Ujistěte se, že je adaptér před prováděním nastavení připojen.

Tento nástroj lze připojit k chytrému zařízení pomocí bezdrátové sítě. Pro obecné instrukce o ovládní, viz dokument „Smart Device Connection Manual“ (PDF). Tato kapitola popisuje pouze operace určené pro tento nástroj.

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



### Režim Infrastructure

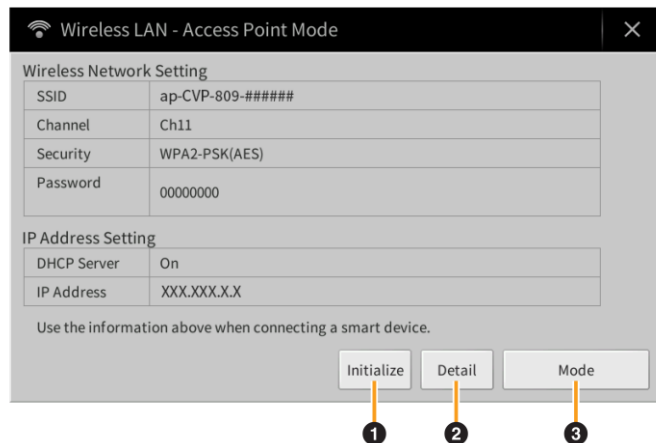


1	<b>Networks</b>	<b>Připojení k síti uvedené v seznamu na displeji</b> Zvolte požadovanou síť z uvedeného seznamu. U sítí s ikonou zámku (🔒), musíte zadat heslo a stisknout [Connect]; k síti bez ikony zámku se můžete připojit jejich pouhým výběrem. <b>Manuální nastavení</b> Stiskněte ikonu [Other] zobrazenou na samém konci seznamu, pro vyvolání displeje Manual Setup, proveďte nastavení SSID, zabezpečení a heslo. Po zadání stiskněte [Connect] pro připojení k síti.
2	<b>Update Networks</b>	Aktualizuje seznam sítí na displeji.
3	<b>Connect by WPS</b>	Připojení nástroje k síti pomocí WPS. Po stisknutí [Start WPS] v okně, které se objeví, stiskněte tlačítko WPS na požadovaném LAN přístupovém bodu do dvou minut. <b>Poznámka:</b> Ujistěte se, že váš přístupový bod podporuje WPS. Konfigurace a změny v nastavení přístupového bodu najdete v jeho dokumentaci.
4	<b>Initialize</b>	Obnoví původní nastavení připojení na tovární nastavení.

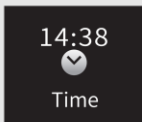


5	Detail	Umožňuje nastavit detailní parametry, jako je statická IP adresa. Po nastavení stiskněte [OK].
6	Mode	Přepíná do režimu Adhoc.

## Režim Access Point



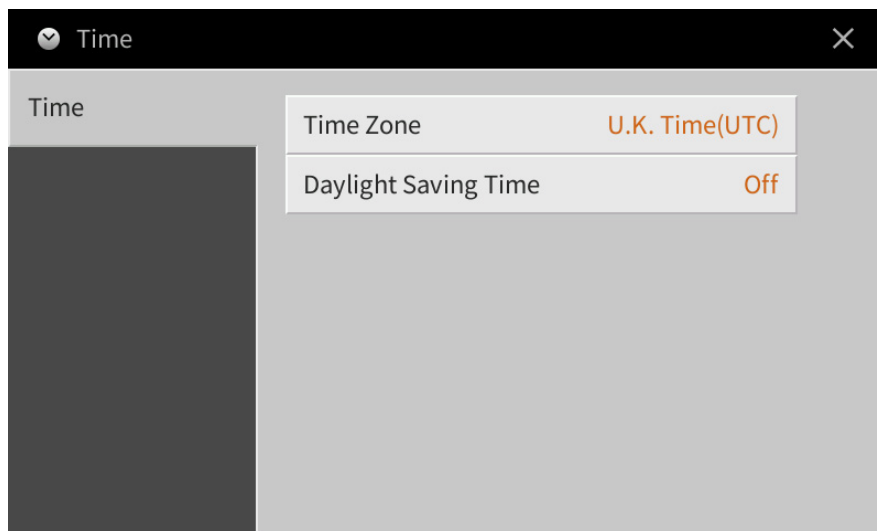
1	Initialize	Obnoví původní nastavení připojení na tovární nastavení.
2	Detail	Umožňuje nastavit detailní parametry. <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Strana 1/3:</b> Nastavuje SSID, zabezpečení, heslo a kanál.</li> <li>• <b>Strana 2/3:</b> Nastavuje IP adresu a další odpovídající parametry.</li> <li>• <b>Strana 3/3:</b> Zadává název hostitele nebo zobrazuje MAC adresu, atd.</li> </ul>
3	Mode	Přepíná do režimu Infrastructure.



## Provádění nastavení času

Tato ikona je zobrazena pouze když je ke konektoru [USB TO DEVICE] připojen USB bezdrátový adaptér (UD-WL01). Před pokračováním se ujistěte, že je adaptér připojen.

Pokud je nástroj připojen k síti a je ze sítě úspěšně přijímán aktuální čas, je tento čas zobrazen nad ikonou. Propojení provedte v režimu Infrastructure. Pro detaily o připojení, viz dokument „Smart Device Connection Manual“ (PDF).



<b>Time Zone</b>	Dotykem zvolíte časové pásmo.
<b>Daylight Saving Time</b>	Dotykem zapnete nebo vypnete letní čas.

**Poznámka:** Pokud nástroj nemůže přijímat aktuální čas ze sítě, zobrazený čas nebude správný.

## Postup instalace nového firmware

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

### 1. Stáhněte si nový firmware.

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

### 2. Připojte USB flash disk k vašemu nástroji.

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

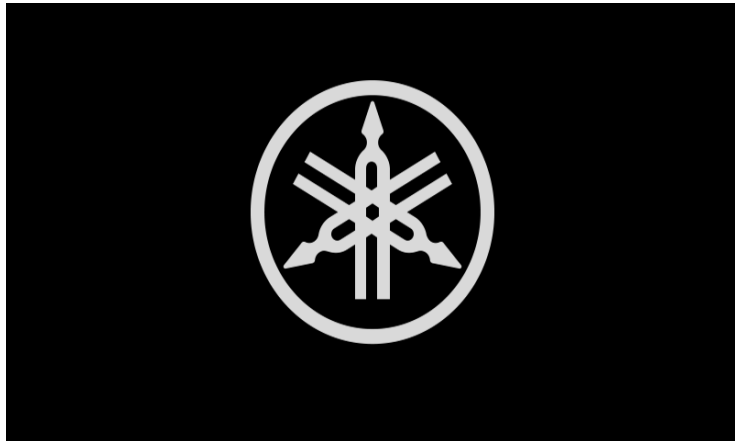
**Upozornění:** Ujistěte se, že je USB flash disk správně k nástroji připojen.  
Použitím nadměrné síly nebo nesprávné orientace konektoru můžete konektor poškodit.

### 3. Instalujte firmware.

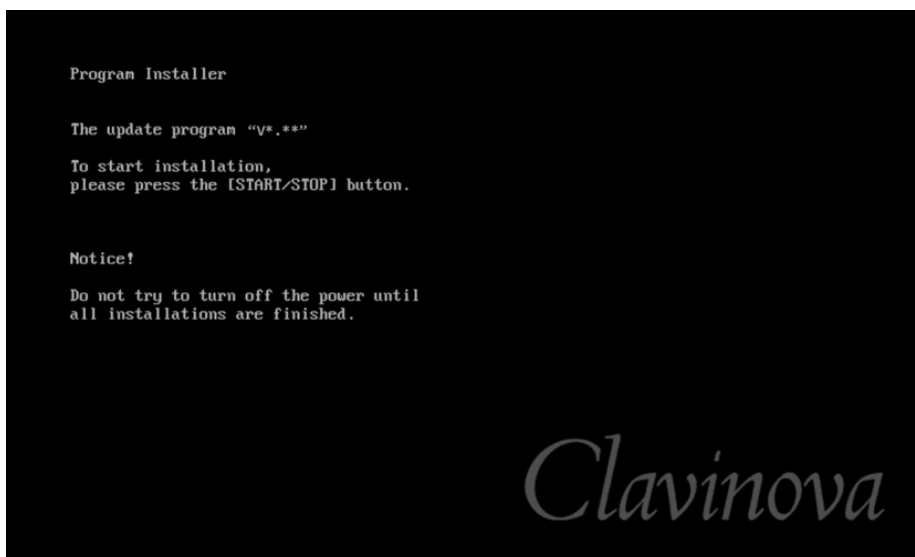
- Zatímco držíte stisknuté tlačítko STYLE CONTROL [START/STOP] na panelu, zapněte nástroj.  
Tlačítko [START/STOP]



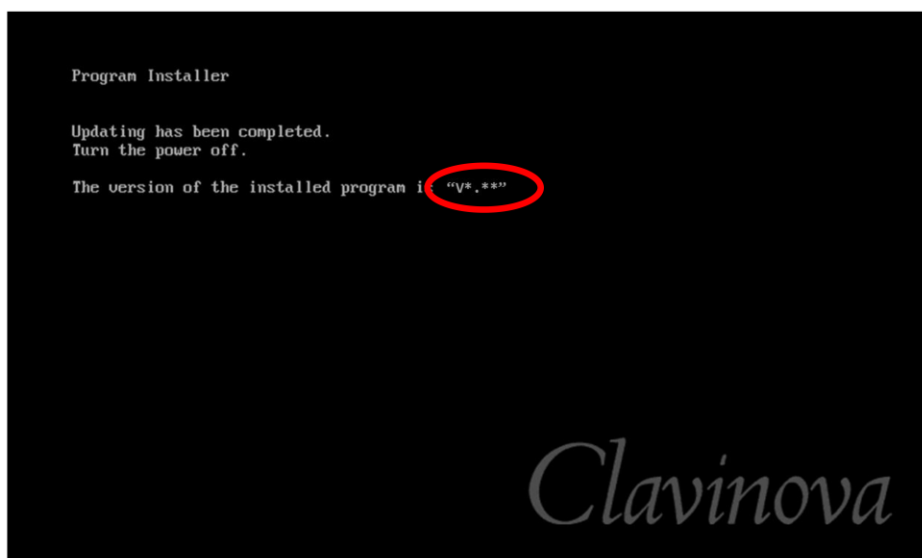
- Stále držte stisknuté tlačítko [START/STOP], dokud se neobjeví následující zpráva.



- c) Když se objeví následující zpráva, stiskněte tlačítko [START/STOP] pro spuštění instalace firmwaru.

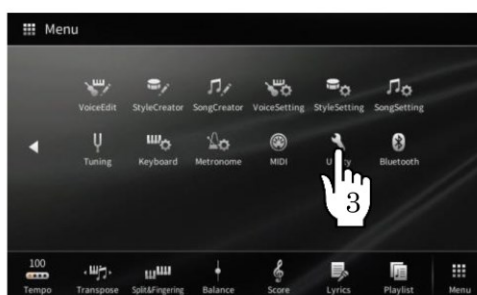
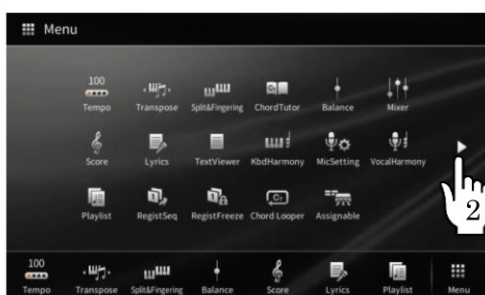


- d) Po dokončení instalace firmwaru se na displeji objeví následující zpráva s informací o nové verzi firmwaru. Stiskněte tlačítko napájení a nástroj vypněte.

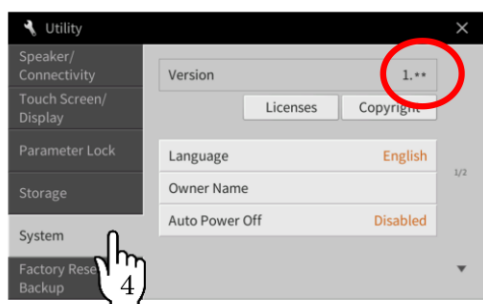


## Zkontrolujte číslo verze firmwaru

- 1) Zapněte nástroj a vyčkejte, dokud se neobjeví displej Home. (1) Stiskněte ikonu Menu pro vyvolání okna Menu. (2) Dotkněte se šipky na pravé straně displeje pro posun na druhou stránku. (3) Dotkněte se ikony Utility.



- 2) (4) Dotkněte se záložky System. Zkontrolujte, zda číslo verze firmwaru se shoduje s číslem aktuální aktualizace.



## Problémy a jejich řešení

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

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

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

Zkontrolujte následující:

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

Vyzkoušejte celý postup s použitím jiného USB flash disku.

# Index

Čísla		D		J	
3 Band EQ	26	Decay	49	Jas	10, 49
<b>A</b>		Délka píšťaly	51	Jump	88
Access Point režim	109	Displej	103		
Amplituda	50	Dorian	64	<b>K</b>	
Any Key	87	Dotykový displej	103	Karao-Key	87
Articulation	44	Dynamika	61	Keyboard Harmony	24
Assembly	59	Dynamics Control	84	Kompresse	16
Assignable	46	<b>E</b>		Kompresor	15, 26
Attack	49	Each Key nastavení	80	Krokové nahrávání	59, 66
Attenuator	27	Echo	25	Kvantizace	19, 61, 76, 77
Audio File Format	91	Efekt	12, 50		
Audio Loop Back	102	EG (Generátor obálky)	49	<b>L</b>	
Audio Rec Format	91	Ekvalizér	11	Ladění	78, 92
<b>B</b>		EQ (Ekvalizér)	11	Lead tón	30
Backup	105	Event Filtr	75	Left Hold On/Off	46
Balance	9, 10	Expand	74	LFO Amplitude	50
Bar Clear	61	<b>F</b>		LFO Filter	50
Bar Copy	61	Factory Reset	105	LFO Pitch	50
Barva	19	Fade In/Out	45	Local Control	98
Bass Hold	45	Filtr	10, 49	Loop Recording	56
Beat Converter	60	Firmware	111	<b>M</b>	
Bezdrátová síť	108	Follow Lights	87	Manual Bass	7
Bicí	82	<b>G</b>		Manual nastavení	108
Binaural	102	Glide	44	Master Compressor	15
Blokové schéma	17	GM Rejstřík	83	Master EQ	11
Bluetooth	107	Groove	60	Master Tune	92
Bod dělení	6, 24	Guide	18, 87	MegaVoice	82, 83
Bypass	64	Guitar	63	Melodic Minor	64
<b>C</b>		<b>H</b>		Metronom	95
Channel Edit	60, 76	Harmonický obsah	10, 49	Mikrofon	26
Chord	19	Harmonic Minor	64	MIDI	96
Chord Cancel	7	Harmony Assign	31	MIDI Accordion	97
Chord Detect	89, 101	Harmonický tón	30	MIDI pedál	97
Chord Looper	38	Harmony Typ	24	MIDI přijímací kanál	99
Chord Source	29	High Key	65	MIDI příjem	100
Chord Tutor	8	Hlasitost	15	MIDI šablona	96
Chordal	29	<b>I</b>		MIDI vysílání	100
Chorus	14	IAC (Intelligent Acoustic Control)	102	MIDI vysílací kanál	98
Citlivost úhozu	48, 94	Infrastructure režim	108	Mixer	10
Clock	68, 71, 75, 97	Insertion efekt	12, 13, 50	Modulace	44, 49, 50
Cutoff frekvence	49			Mono	46, 48
				MP3	91
				Multi Assign	25

<b>N</b>		Registration Freeze	37	Talk	26, 28
Nástroje	102	Registrační paměť	35	Talk Mixing	27
Natural Minor	64	Registrační sekvence	35	Tap Tempo	95
Noise Gate	26	Rejstřík vlastnosti	81	Temperament	92
Note	19	Release	49	Tempo	4
Note Limit	65	Repeat režim	88	Text	22
Note Name	19	Reproduktor	102	Text skladby	19, 20
Notový zápis	18	Resonance	49	Texture	16
NTR (Note Transposition Rule)		Restore	105	Threshold (Th)	26
63		Retrigger	65	Time	110
NTT (Note Transposition Table)		Reverb	14	Time Signature	95
64		Root Fixed	63	Time Stamp	103
		Root Trans (Root Transpose)	63	Transpozice	5, 77
<b>O</b>		Rotary Speaker	51	Tremolo	25
Oblast detekce akordů	7	RTR (Retrigger Rule)	65	Trill	25
Octave	78				
On Bass Note	100	<b>S</b>		<b>U</b>	
Organ Flutes	51, 82	Scale Tune	92	Uživatelský efekt	105, 106
Original Beat	60	Scale typ	93	Utility	102
OTS Link Timing	85	Score	18	Uzamknutí parametru	103
Overdub nahrávání	56	Scrub	88		
		Seznam skladeb	33	<b>V</b>	
<b>P</b>		Seznam událostí	68, 71, 74	Variation efekt	12, 13
Pan	15	SFF Edit	62	Vibe Rotor	44
Parameter Lock	103	SFX	82	Vibrato	49
Part EQ	11	Shortcut	3	Vokální harmonizér	28
Patern délka	55	Síť	108	Vocodér	29
Pedál	43	Skladba	87	Voice	78
Performance Assistant	89	Soft	44	Voice Edit	47, 51
Phrase Mark Repeat	88	Song Creator	66	Voice Guide	104
Pitch Bend	44	Song Position	68, 71, 75	VRM	81
Pitch Bend rozsah	78	Sostenuto	44	Výstup	16
Pitch Detect	27	Source Pattern	53		
Pitch Shift	65	Source Root/Chord	63	<b>W</b>	
Play Root/Chord	63	Stop ACMP	84	WAV	91
Playlist	33	Stroke	64	WPS	108
Poly	46, 48	Styl	84		
Portamento	44	Styl vlastnosti	86	<b>X</b>	
Portamento Time	48, 78	Style Creator	53	XG Rejstřík	83
Prstoklad typ	6	Style File Format	62		
Punch In/Out	89, 90, 91	Sustain	44	<b>Y</b>	
		Swing	60	Your Tempo	87
<b>Q</b>		Synchro Stop Window	85		
Quick Start	88	Systémový efekt	12	<b>Z</b>	
		Šumová brána	26	Zdrojový patern	53
<b>R</b>					
Ratio	26	<b>T</b>			
Realtime nahrávání	56, 66	Takt	19		