



PSR-S950

PSR-S750

Digital Workstation

Referenční manuál

This Reference Manual explains advanced features of the PSR-S950/S750 that are not explained in the Owner's Manual. Please read the Owner's Manual first, before reading this Reference Manual.



EN

OBSAH

Každá kapitola v tomto manuálu odpovídá kapitole v Uživatelském manuálu.

Tabulka panelových tlačítek	strana 3	7 Registrační paměť	strana 76
1 Rejstříky	strana 5	Editování registrační paměti	strana 76
Typy rejstříků	strana 5	Freeze – zákaz obnovení vybraných položek	strana 77
Výběr GM&XG a dalších rejstříků	strana 7	Registration Sequence – postupné vyvolávání čísel registračních pamětí	strana 78
Nastavení týkající se efektů	strana 8	8 Mikrofon	strana 81
Nastavení týkající se ladění	strana 11	Nastavení vokálního harmonizéru	strana 81
Editování rejstříků (Voice Set)	strana 13	Nastavení mikrofonu	strana 82
Editování varhanních rejstříků	strana 18	Nastavení ovládacích parametrů vokálního harmonizéru	strana 85
2 Styly	strana 20	Editování typů vokálních harmonizéru	strana 87
Volba typu prstokladu	strana 21	9 Mixážní konsole	strana 92
Nastavení přehrávání stylu	strana 23	Editování parametrů VOL/VOICE	strana 92
Nastavení bodu dělení	strana 25	Editování parametrů FILTER	strana 93
Ukládání nastavení OTS	strana 26	Editování parametrů TUNE	strana 94
Vytváření/editování stylů	strana 27	Editování parametrů EFFECT	strana 95
3 Skladby	strana 43	Editování parametrů EQ	strana 99
Editování nastavení notového zápisu	strana 44	10 Připojení	strana 101
Editování nastavení displeje textu	strana 46	Nastavení nožního přepínače/nožního ovladače	strana 101
Použití funkce automatického doprovodu během přehrávání skladby	strana 47	Nastavení MIDI	strana 104
Parametry týkající se přehrávání skladby (nastavení opakování, kanálu, průvodce)	strana 48	11 Nástroje	strana 110
Vytváření/editování skladeb	strana 52	CONFIG 1	strana 110
4 USB Audio	strana 68	CONFIG 2	strana 112
5 Multi Pady	strana 68	SCREEN OUT (PSR S950)	strana 112
Vytváření Multi Padů	strana 68	MEDIA	strana 113
Editování Multi Padů	strana 70	OWNER	strana 114
6 Music Finder	strana 72	SYSTEM RESET	strana 116
Vytváření sady oblíbených záznamů	strana 72		
Editování záznamů	strana 73		
Uložení záznamů do jednoho souboru	strana 74		

- Vyobrazení a znázornění obrazovek v tomto návodu slouží pouze pro informativní účely a mohou se ve skutečnosti lišit.
- Displeje jsou použity z PSR S950 s nastavením jazyka English (angličtina)
- Názvy společností a názvy produktů jsou obchodní značky a registrované obchodní značky odpovídajících společností.

Tabulka panelových tlačítek

No.	Zobrazuje číslo z kapitoly Panelové ovladače a konektory v Uživatelském manuálu.
Button/Control	Zobrazuje tlačítko/ovladač, které byste měli první využít pro použití nebo spuštění odpovídající funkce.
Display	Zobrazuje název displeje (a záložky) vyvolané použitím tlačítka/ovladače.
Page	Zobrazuje odpovídající číslo stránky s relevantními informacemi v Referenčním manuálu.
Uživatelský manuál	Zobrazuje odpovídající číslo kapitoly s relevantními informacemi v Uživatelském manuálu.

No.	Button/Control	Display	Page	Owner's Manual	
1	[⏻] (Standby/On) switch	Opening display	—	Starting Up	
2	MASTER VOLUME dial	—	—		
3	[DEMO]	Demo display	—		
4	[MIC SETTING/VOCAL HARMONY] (PSR-S950)	MIC SETTING/VOCAL HARMONY display	81	8	
6	SONG	[SELECT]	Song Selection display	—	3
		[SCORE]	SCORE display	44	
		[LYRICS/TEXT]	LYRICS or TEXT display	46	
		[GUIDE]	—	50	
		[REPEAT]	—	—	
		[EXTRA TR1], [TR 2], [TR 1]	—	—	
		[REC]	CHANNEL ON/OFF (SONG) display	—	
		■ (STOP)	—	—	
		▶/ (PLAY/PAUSE)	—	—	
[◀◀] (REW) / [▶▶] (FF)	SONG POSITION (pop-up)	—	—		
6	STYLE	[POP & ROCK] - [WORLD]	Style Selection display (PRESET)	—	2
		[EXPANSION/USER]	Style Selection display (USER)	—	
7	(TEMPO)	[TAP TEMPO]	—	—	2
		TEMPO [-]/[+]	TEMPO (pop-up)	—	
8		TRANSPOSE [-]/[+]	TRANSPOSE (pop-up)	—	1
9		[METRONOME]	—	—	—
10		[FADE IN/OUT]	—	—	2
11	STYLE CONTROL	[ACMP]	—	—	2
		[OTS LINK]	—	—	
		[AUTO FILL IN]	—	—	
		INTRO [I] - [III]	—	—	
		MAIN VARIATION [A] - [D]	—	—	
		[BREAK]	—	—	
		ENDING/rit. [I] - [III]	—	—	
		[SYNC STOP]	—	—	
		[SYNC START]	—	—	
		[START/STOP]	—	—	
12		PITCH BEND wheel	—	—	1
13		MODULATION wheel	—	—	1
14		PHONES jack	—	—	Panel Controls and Terminals
15		[LCD CONTRAST] knob (PSR-S750)	—	—	Starting Up
16	(LCD related controls)	TAB [◀][▶]	—	—	Basic Operations
		[A] - [J]	—	—	
		[DIRECT ACCESS]	(message)	—	
		[EXIT]	—	—	
		[1 ▲▼] - [8 ▲▼] buttons	—	—	
		DATA ENTRY dial	—	—	
17		[ENTER]	—	—	—
17		[BALANCE]	BALANCE display	—	2
18	[MIXING CONSOLE]	MIXING CONSOLE display	VOL/VOICE	92	9
			FILTER	93	
			TUNE	94	
			EFFECT	95	
			EQ	99	

No.	Button/Control	Display	Page	Owner's Manual		
19	[CHANNEL ON/OFF]	CHANNEL ON/OFF display	SONG	—	2	
			STYLE 1/2 or 2/2 (PSR-S950) STYLE (PSR-S750)	—	3	
20	[FUNCTION]	MASTER TUNE/SCALE TUNE	MASTER TUNE	11	—	
			SCALE TUNE	11		
		SONG SETTING		48		
		STYLE SETTING/SPLIT POINT/CHORD FINGERING	STYLE SETTING	23		
			SPLIT POINT	25		
			CHORD FINGERING	21		
		CONTROLLER	FOOT PEDAL	101		
			KEYBOARD/PANEL	8		
		REGIST SEQUENCE/FREEZE/VOICE SET	REGISTRATION SEQUENCE	78		
			FREEZE	77		
			VOICE SET	13		
		DIGITAL REC MENU	SONG CREATOR	52		
			STYLE CREATOR	27		
			MULTI PAD CREATOR	68		
		HARMONY/ECHO		9		
		MIDI	MIDI Setups selection display	104		
UTILITY	CONFIG 1	110				
	CONFIG 2	112				
	SCREEN OUT (PSR-S950)	—				
	MEDIA	113				
	OWNER	114				
	SYSTEM RESET	115				
EXPANSION PACK INSTALLATION	Expansion Pack Selection display	—				
21	VOICE	[PIANO] – [PERC. & DRUM KIT]	Voice Selection display (PRESET)	—	1	
		[ORGAN FLUTES]	Organ Flutes VOICE SET display	FOOTAGE		—
				VOLUME/ATTACK		19
		EFFECT/EQ	19			
	EXPANSION/USER	Voice Selection display (USER)	—			
22	[USB AUDIO PLAYER]	USB AUDIO PLAYER display	—	4		
23	[USB]	SONG, AUDIO, STYLE, VOICE, MULTI PAD, REGIST	Selection display (USB)	—	Basic Operations	
24	VOICE CONTROL	[HARMONY/ECHO]	—	—	1	
		[TOUCH]	—	—		
		[SUSTAIN]	—	—		
		[MONO]	—	—		
		[DSP]	—	—		
		[VARI.]	—	—		
25	[MUSIC FINDER]	MUSIC FINDER display	ALL	—	6	
			FAVORITE	72	—	
			SEARCH 1	—	6	
			SEARCH 2	—	6	
26	PART SELECT	[LEFT] – [RIGHT 2]	—	—	1	
27	PART ON/OFF	[LEFT HOLD]	—	—	1	
		[LEFT] – [RIGHT 2]	—	—		
28	REGISTRATION MEMORY	REGIST BANK [-]/[+]	REGISTRATION BANK	—	7	
		[FREEZE]	—	77	—	
		[MEMORY]	REGISTRATION MEMORY CONTENTS display	—	7	
		[1] – [8]	—	—		
29	MULTI PAD CONTROL	[SELECT]	Multi Pad Selection display	—	5	
		[1] – [4]	—	—		
		[STOP]	—	—		
30	ONE TOUCH SETTING	[1] – [4]	—	—	2	
31		UPPER OCTAVE [-]/[+]	UPPER OCTAVE (pop-up)	—	1	

1

Rejstříky

Obsah

Typy rejstříků (vlastnosti)	strana 5
Výběr GM&XG a dalších rejstříků	strana 7
Nastavení týkající se efektů	strana 8
▪ Nastavení citlivosti úhozu klaviatury	strana 8
▪ Výběr typu Harmony/Echo	strana 9
Nastavení týkající se ladění	strana 11
▪ Jemné doladění celého nástroje	strana 11
▪ Ladění stupnice	strana 11
▪ Změna přiřazení partu tlačítkům TRANSPOSE	strana 12
Editování rejstříků (Voice Set)	strana 13
▪ Editovatelné parametry v displeji VOICE SET	strana 14
▪ Zakázání automatické volby sady rejstříků (efektů, atd.)	strana 17
Editování varhanních rejstříků	strana 18

Typy rejstříků (vlastnosti)

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



S.Art! (Super Articulation)	Tyto rejstříky nabízejí mnoho výhod díky skvělé hratelnosti a ovládnání výrazu v reálném čase. Například, u saxofonového rejstříku, když hrajete C a pak D legato, uslyšíte, jak se tón velmi hladce změní, tak jako by to zahrál saxofonista na jeden nádech. Podobně u rejstříku Concert Guitar a silné hře D, bude tón znít, jako když na něj udeříte, aniž je na něj zahráno znovu. V závislosti, jak hrajete, jsou vytvářeny i další efekty například „shaking“ či zvuky při dýchání u trumpet, zvuky prstů u kytar atd. Informace o tom, jak nejlépe hrát Super Articulation rejstříky naleznete v informačním okně (stiskem tlačítka [7▲] (INFO) v displeji volby rejstříku).
Live!	Tyto vzorky akustických nástrojů jsou nahrávány stereo, aby vytvářely plně autentický, bohatý zvuk – plný atmosféry a prostoru.
Cool!	Tyto rejstříky zachycují dynamickou strukturu a jemné nuance elektrických nástrojů – díky velké kapacitě paměti a vysoce pokročilému programování.
Sweet!	Tyto zvuky akustických nástrojů také těží ze špičkové technologie Yamaha a nabízejí jemné detaily a přirozený zvuk.

Drums	Jednotlivým klávesám jsou přiřazeny zvuky bicích a perkusních nástrojů a umožňují je tak hrát z klaviatury.
SFX	Jednotlivým klávesám jsou přiřazeny zvuky různých speciálních efektů a umožňují je tak hrát z klaviatury.
Organ Flutes!	Tento autentický rejstřík umožňuje použít sadu zvuků pro nastavení různých délek píšťal a vytvořit si tak svoji vlastní sadu varhanních zvuků. Detaily na straně 18.
MegaVoice	<p>Tyto rejstříky speciálně využívají změny rychlosti. Každý rozsah rychlosti (tedy síly s jakou hrajete) má zcela jiný zvuk.</p> <p>Například, kytarový MegaVoice zahrnuje zvuky mnoha různých technik hry. U běžných nástrojů je možné tyto zvuky vyvolat pouze přes MIDI a hrát je v kombinaci, aby bylo možné dosáhnout požadovaného efektu. Zde je možné hrát díky MegaVoice rejstříkům, lze hrát přesvědčivý part kytary pouze díky změnám rychlosti jediného rejstříku. Díky přirozené komplexnosti těchto rejstříků a nutnosti přesné rychlosti, nejsou určeny pro hru z klaviatury. Nicméně jsou velmi užitečné pro vytváření MIDI dat – především, když se snažíte vyhnout použití mnoha různých rejstříků pro jeden part.</p> <p>MegaVoice rejstříky jsou v záložce „StyleVoices“ v displeji výběru rejstříků. Návod na výběr MegaVoice rejstříků naleznete na straně 7.</p>

Poznámka: Super Articulation a 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.

Poznámka: Super Articulation a MegaVoice rejstříky znějí odlišně v závislosti na místě klaviatury, síle, úhzu atd. Proto, pokud aplikujete HARMONY/ECHO efekt, změníte nastavení transpozice nebo parametry sady rejstříků, výsledkem mohou být nečekané a nechtěné zvuky.

Seznam zvuků naleznete v dokumentu Data List.

Použití MEGAEnhanceru

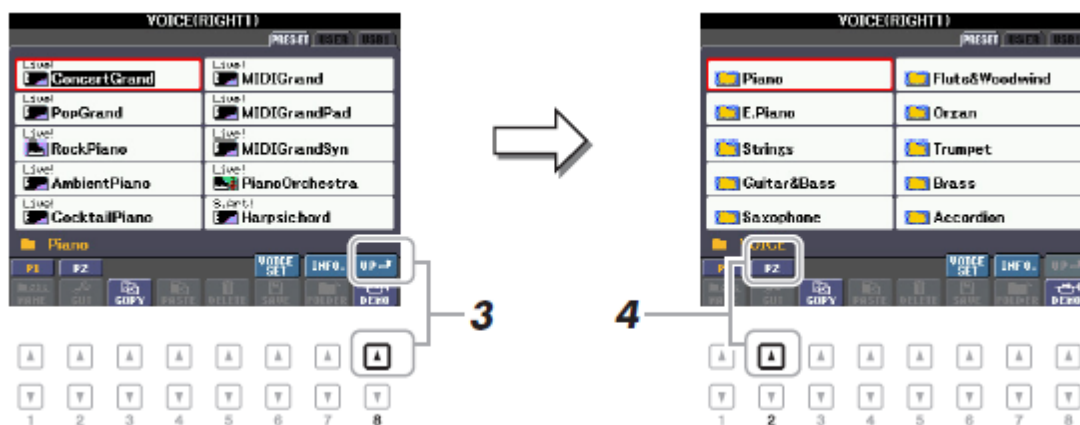
MEGAEnhancer je softwarový program, který konvertuje data XG/GM skladeb (standardní MIDI soubory) na skladby pro přehrávání na nástroji s MegaVoice rejstříky. Díky využití MegaVoice rejstříků se z běžných skladeb stanou více realistické a autentické skladby. MEGAEnhancer si můžete stáhnout na této stránce.

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

Výběr GM&XG a dalších rejstříků

Tento nástroj je vybaven speciálními rejstříky pro kompatibilní přehrávání XG/GM. Tyto rejstříky nelze přímo vyvolat z kategorie rejstříků. Nicméně, lze je vyvolat tímto postupem.

- 1.** Stiskněte tlačítko [PART SELECT] odpovídající rejstříku, který chcete vyvolat.
- 2.** Stiskněte jedno z tlačítek kategorií rejstříků (kromě tlačítek [ORGAN FLUTES] a [USER/EXPANSION]) pro vyvolání displeje výběru rejstříku.
- 3.** Stiskněte tlačítko [8▲] (UP) pro vyvolání kategorie rejstříků.



- 4.** Stiskněte tlačítko [2▲] (P2) pro zobrazení stránky 2.
- 5.** Stiskněte požadované tlačítko [A] - [J] pro vyvolání displeje pro výběr rejstříku GM&XG, GM2, atd.

- Poznámka:** V tomto displeji můžete najít záložku „Legacy“. Záložka obsahuje předchozí rejstříky Yamaha keyboardů (jako jsou PSR S910, PSR S710 atd.) pro kompatibilitu s jinými modely.
- Poznámka:** Záložka „StyleVoices“ obsahuje MegaVoice rejstříky (strana 6).

- 6.** Zvolte požadovaný rejstřík.

Nastavení týkající se efektů

Nastavení citlivosti úhozu klaviatury

Citlivost úhozu určuje, jak zvuk reaguje na sílu vaší hry. Nastavení citlivosti je společné pro všechny rejstříky.

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

1. Vyvolejte displej ovládní.

[FUNCTION] → [D] CONTROLLER → TAB [◀][▶] KEYBOARD/PANEL

2. Použijte tlačítko [A] pro výběr „1 TOUCH RESPONSE“.



3. Použijte tlačítka [1▲▼]-[7▲▼] pro nastavení citlivosti úhozu.

[1▲▼]/ [3▲▼]	TOUCH	Určuje nastavení citlivosti INITIAL TOUCH HARD 2 Vyžaduje silný úhoz pro vygenerování hlasitějšího zvuku. Nejlepší pro hráče se silným úhozem. HARD 1 Vyžaduje středně silný úhoz pro vygenerování hlasitějšího zvuku. NORMAL Standardní typ úhozu. SOFT 1 Produkuje vysokou hlasitost i při běžném úhozu. SOFT 2 Produkuje relativně vysokou hlasitost i při jemném úhozu. Nejlepší pro hráče s velmi jemným úhozem.
[4▲▼]	TOUCH OFF	Určuje pevnou úroveň hlasitosti, když je citlivost vypnuta.
[5▲▼]/ [7▲▼]	LEFT-RIGHT	Vypíná a zapíná citlivost úhozu pro každý part.

Volba typu efektu HARMONY/ECHO

Z mnoha různých typů efektů si můžete vybrat požadovaný typ efektu Harmony/Echo.

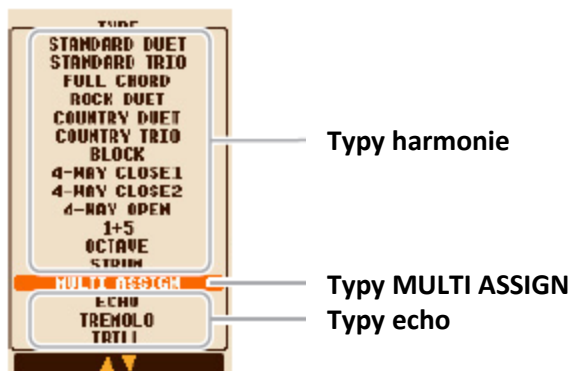
Poznámka: Pokud je zapnuto tlačítko [MONO] nebo používáte zvuky Super Articulation, efekty Harmony/Echo nebudou znít správně.

1. Zapněte tlačítko [Harmony/Echo].

2. Vyvolejte displej ovládání.
[FUNCTION] → [G] HARMONY/ECHO

3. Použijte tlačítka [1 ▲ ▼]-[3 ▲ ▼] pro výběr typu efektu Harmony/Echo.

Typy efektů Harmony/Echo jsou rozděleny do následujících skupin, podle aplikovaných efektů.

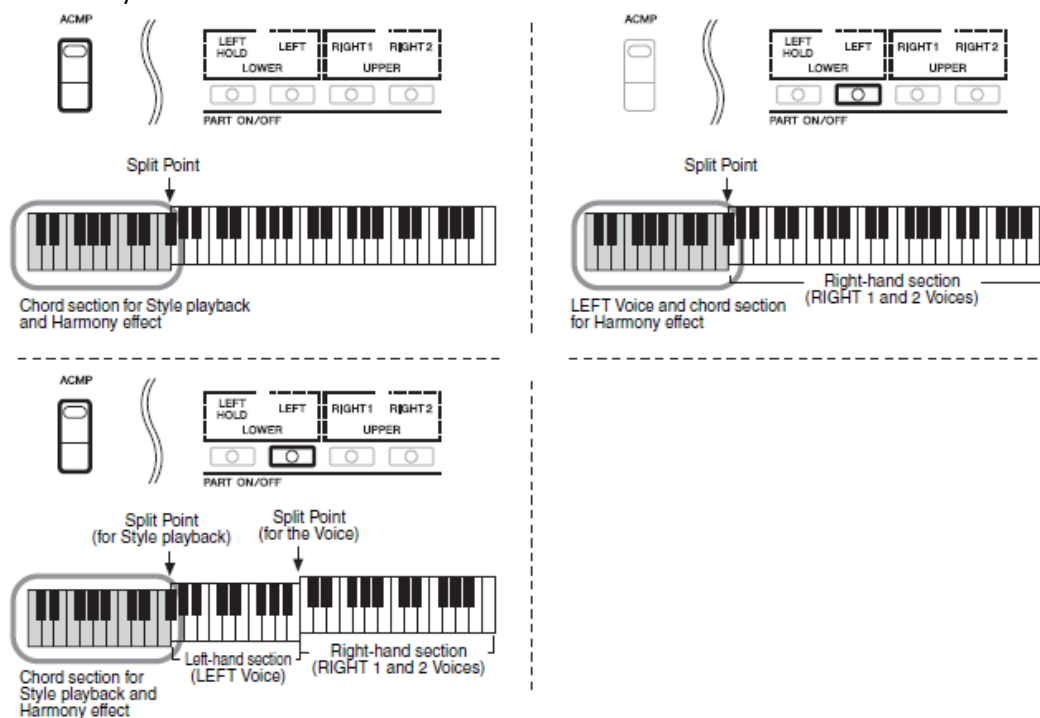


■ Typy Harmonií

Pokud je vybrán jeden z typů Harmony, efekty harmonií jsou aplikovány na tóny hrané v pravé sekci klaviatury v závislosti na typu zvoleného efektu a na akordech hraných rukou levou.

Poznámka: Nastavení „1+5“ a „Octave“ nejsou ovlivněna akordy.

Poznámka: Detaily o sekcích viz strana 25.



■ Typy Multi Assign

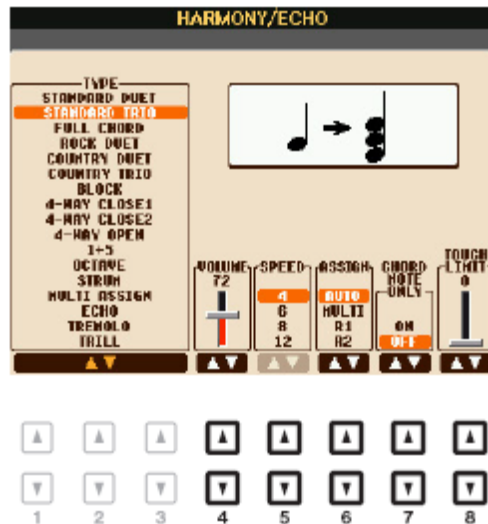
Multi Assign efekt automaticky přiřazuje tóny hrané v pravé části klaviatury k rozdílným partům (zvukům). Oba klávesové party [RIGHT1]i [RIGHT2] by měli být zapnuty. Rejstříky Pravý 1 a Pravý 2 jsou střídavě přiřazovány k tónům v pořadí, v kterém hrajete.

▪ **Typy Echa**

Pokud jsou zapnuty, pak tyto typy aplikují efekty (echo, tremolo, trill) na tóny hrané v pravé části klaviatury v aktuálně zvoleném tempu, bez ohledu na status doprovodu nebo levého partu. Uvědomte si, že efekt trill zní pouze, když hrajete současně dva tóny (nebo více), a tyto tóny znít střídavě.

4. Použijte tlačítka [4▲▼]-[8▲▼] pro výběr různých nastavení efektu.

Typy nastavení efektů závisí na zvoleném typu efektu.



[4▲▼]	VOLUME	Je dostupný pro všechny typy s výjimkou Multi Assign. Určuje úroveň tónů generovaných efektem.
[5▲▼]	SPEED	Dostupný pro Echo, Tremolo a Trill. Určuje rychlost těchto efektů.
[6▲▼]	ASSIGN	Je dostupný pro všechny typy s výjimkou Multi Assign. Umožňuje určit part klaviatury, z kterého bude efekt znít. AUTO: Aplikuje efekt na part, který je zapnut. Pokud jsou zapnuté oba party, pak má přednost part 1 před partem 2. MULTI: Pokud jsou zapnuté oba party, pak tón zahráný klaviaturou zní v partu 1 a harmonie (efekt) jsou rozděleny mezi party 1 a 2. Pokud je zapnutý pouze jeden part, pak tón i efekt zní v tomto partu. R1, R2: Aplikuje efekt na zvolený part (RIGHT nebo RIGHT2).
[7▲▼]	CHORD NOT ONLY	Dostupný pouze pro efekty Harmony. Pokud je zapnut (ON), je efekt aplikován pouze na tóny (hrané v pravé části klaviatury) náležející akordům hraným v levé akordické části klaviatury.
[8▲▼]	TOUCH LIMIT	Je dostupný pro všechny typy s výjimkou Multi Assign. Určuje úroveň síly hry, za které zní zvuk efektu. To umožňuje selektivně aplikovat efekt Harmony pouze silou vaší hry a vytvářet tak harmonické akcenty v melodii. Efekt je aplikován, pouze pokud hrajete klávesu silněji než jak je nastavena hranice.

Nastavení týkající se ladění

Jemné doladění celého nástroje

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

1. Vyvolejte displej ovládání.

[FUNCTION] – [A] MASTER TUNE/SCALE TUNE – TAB [◀][▶] MASTER TUNE

2. Použijte tlačítka [4▲▼] / [5▲▼] pro nastavení ladění v krocích po 0,2 Hz.

Stiskněte tlačítka 4 nebo 5 [▲] a [▼] současně pro obnovení původního nastavení 440 Hz.

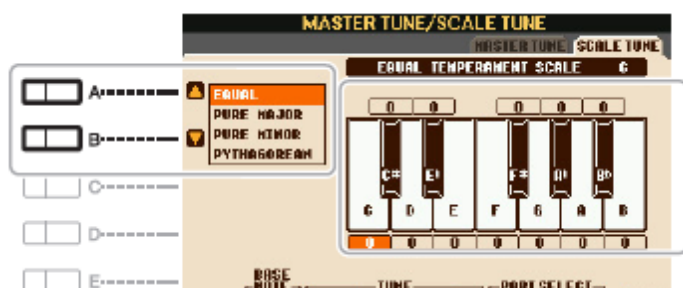
Stupnice ladění

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

1. Vyvolejte displej ovládání.

[FUNCTION] – [A] MASTER TUNE/SCALE TUNE – TAB [◀][▶] SCALE TUNE

2. Použijte tlačítka [A]/[B] pro výběr požadované stupnice.



Je zobrazeno ladění každého tónu aktuálně zvolené stupnice na ilustraci klaviatury.

EQUAL	Jedna oktáva je rozdělena na 12 stejných intervalů, s každým půlrokem rovnoměrně rozloženým. Momentálně nejpoužívanější klavírní stupnice.
PURE MAJOR, PURE MINOR	Založená na přírodních harmonických tónech, tři durové akordy používající tuto stupnici produkují krásný, čistý zvuk.
PYTHAGOREAN	Tato stupnice, vymyšlená Pythagorem, řeckým filosofem, je založena na intervalech přesných pětín, které tvoří jednu oktávu. Třetí v tomto ladění je lehce nestabilní, ale čtvrtý a pátý jsou vhodné pro sóla.
MEAN-TONE	Tato stupnice vychází s Pythagorovy, tak že třetí interval je více „vyladěn“. Tato stupnice byla populární od 16 do 18století, a byla používána kromě jiných i Händelem.
WERCKMEISTER, KIRNBERGER	Tyto stupnice různě kombinují stupnice Pythagorovu a středního tónu. S těmito stupnicemi variace mění pocit a dojem skladby. Byly nejpoužívanější v éře Bacha Beethovena. Nyní jsou nejčastěji používány k reprodukci hudby této doby na cembalu.
ARABIC1, ARABIC2	Použijte tyto stupnice pro hru arabské hudby.

3. Změňte následující nastavení, jak je potřeba.



[2▲▼]	BASE NOTE	Určuje základní notu pro každou stupnici. Pokud je tato nota změněna, dojde k transpozici celé stupnice, ale zachován originální rozložení mezi tóny.
[3▲▼]/ [5▲▼]	TUNE	Tlačítkem [3▲▼] zvolte požadovaný tón, který chcete ladit, a pomocí tlačítek [4▲▼]/[5▲▼] ho ladíte v centových krocích. Poznámka: V hudebních termínech „cent“ znamená 1/100 půltónu (100 centů odpovídá jednomu půltónu).
[6▲▼]/ [7▲▼]	PART SELECT	Zvolte part, na který je nastavení SCALE TUNE aplikováno, použijte tlačítka [6▲▼]/[7▲▼]. Poté stiskněte tlačítko [8▲] pro označení nebo [8▼] pro odznačení.
[8▲▼]	MARK ON/OFF	

Poznámka: Aby bylo možné nastavení SCALE TUNE registrovat do registrační paměti, označte položku SCALE v displeji REGISTRATION MEMORY CONTENT.

Změna přiřazení partů tlačítek TRANSPOSE

Můžete nastavit, pro které party jsou tlačítka TRANSPOSE [-]/[+] aplikována.

1. Vyvolejte displej ovládání.
[FUNCTION] – [D] CONTROLLER – TAB [◀][▶] KEYBOARD/PANEL
2. Použijte tlačítka [A]/[B] pro výběr „3. TRANSPOSE ASSIGN“.
3. Použijte tlačítka [4▲▼]/[5▲▼] pro výběr požadovaného typu přiřazení.

KEYBOARD	Tlačítka TRANSPOSE [-]/[+] jsou aplikována na zvuky hrané klaviaturou, přehrávání stylu (ovládaných hrou v levé části klaviatury), přehrávání Multi Padů (pokud je zapnuta funkce Chord Match a v levé části jsou rozpoznávány akordy) – ale nemá vliv na přehrávání skladby.
SONG	Tlačítka TRANSPOSE [-]/[+] jsou aplikována pouze na přehrávání skladby.
MASTER	Tlačítka TRANSPOSE [-]/[+] jsou aplikována na celé ladění nástroje mimo přehrávání audio dat.

Pomocí tlačítek TRANSPOSE [-]/[+] můžete vyvolat vyskakující okno se zobrazením těchto nastavení.



Úprava zvuků (Voice Set)

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

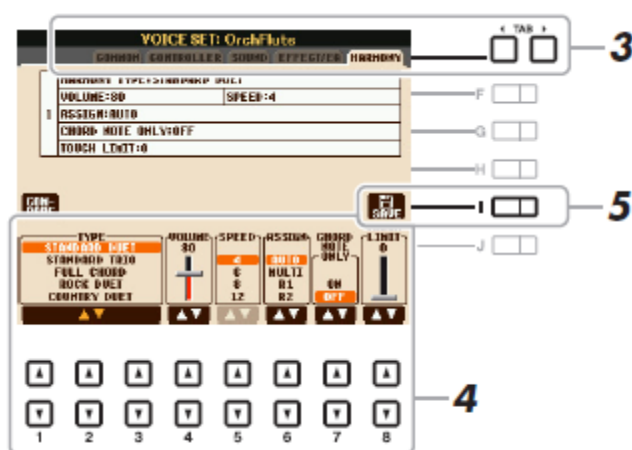
1. Vyberte požadovaný rejstřík (jiný než varhaní).

Postup úpravy je jiný pro varhaní zvuky. Návod, jak upravit varhaní zvuky, naleznete na straně 18.

2. Stiskněte tlačítko [6▲] (VOICE SET) pro vyvolání displeje VOICE SET.

3. Použijte tlačítka TAB [◀][▶] pro vyvolání relevantního displeje nastavení.

Informace o dostupných parametrech naleznete v sekci editovatelné parametry v displeji VOICE SET na straně 14.



4. Pokud je to třeba, použijte tlačítka [A]/[B] pro výběr položky (parametru) k editaci použijte tlačítka [1▲▼]-[8▲▼] pro editaci zvuku.

Stisknutím tlačítka [D] (COMPARE) můžete porovnat zvuk upraveného zvuku se zvukem původním.

5. Stiskněte tlačítko [I] (SAVE) pro uložení upraveného zvuku jako uživatelského.

Upozornění:

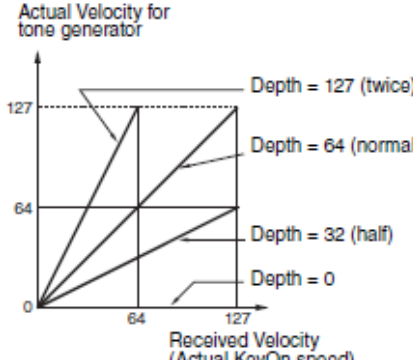
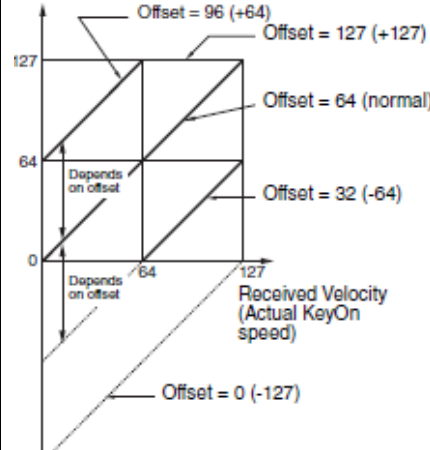
Pokud vyberete jiný zvuk, aniž jste editovaný uložili, všechna nastavení budou ztracena. Pokud si tato nastavení chcete zachovat, editovaný zvuk uložte jako uživatelský.

Editovatelné parametry v displeji VOICE SET

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

Poznámka: Dostupné parametry závisí na zvoleném zvuku.

▪ Stránka COMMON

[1▲▼]	VOLUME	Upravuje hlasitost aktuálně editovaného zvuku.
[2▲▼]/ [3▲▼]	TOUCH SENSE	<p>Upravuje citlivost úhozu (rychlostní citlivost), nebo jak moc hlasitost reaguje na sílu vaší hry.</p> <p>TOUCH SENSE DEPTH Změny rychlostní křivky v závislosti na citlivosti úhozu Hloubka citlivosti úhozu Změny rychlostní křivky v závislosti na VelDepth (s Offset =64)</p>  <p>TOUCH SENSE OFFSET OFFSET citlivosti úhozu Změny rychlostní křivky v závislosti na VelOffset (s Depth =64)</p>  <p>DEPTH (Hloubka) Nastavuje citlivost na sílu, nebo jak moc se mění úroveň hlasitosti v závislosti na síle vaší hry.</p> <p>OFFSET Nastavuje množství, při kterém jsou obdržené síly nastaveny pro aktuální efekt síly úderu.</p>
[4▲▼]/ [5▲▼]	PART OCTAVE	Posuňte oktávový rozsah editovaného zvuku nahoru nebo dolů. Pokud použijete editovaný zvuk pro party RIGHT 1 a 2, budou parametry R1 a R2 dostupné. Pokud jej použijete pro part Levý, je dostupný parametr LEFT.
[6▲▼]	MONO/POLY	Určuje, zad je editovaný rejstřík přehráván monotónně nebo polyfonně. Toto nastavení lze také provést pomocí tlačítka VOICE CONTROL [MONO] z panelu.
[7▲▼]	PORTAMENTO TIME	Pokud je rejstřík nastaven na MONO, nastavuje čas efektu portamento. Poznámka: Portamento Time nastavuje čas přenosu ladění. Portamento je efekt vytvářející jemný přechod v ladění z prvního zahraného tónu na druhý.

▪ **Strana CONTROLLER
MODULATION**

Otáčením modulačním kolečkem lze modulovat níže uvedené parametry, stejně tak jako ladění (vibrato). Zde můžete nastavit stupeň s jakým je modulování následujících parametrů prováděno. Stupeň, se kterým pohyby nahoru a dolů ovlivňují parametry lze nastavit jednotlivě.

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

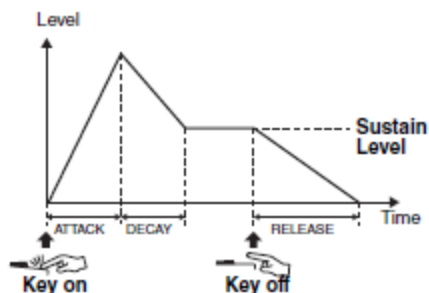
▪ **Strana SOUND
FILTER**

Filter je zvukový procesor měnící zabarvení zvuku buď blokováním, nebo propouštěním určitých frekvencí. Parametry níže uvedené určují celkové zabarvení zvuku buď blokováním, nebo propouštěním určitých frekvencí. Navíc k zjasnění nebo změkčení zvuku, lze pomocí filtru vytvářet elektronické, syntetické zvuky.

[1▲▼]	BRIGHT (Jas)	<p>Určuje ořezanou frekvenci nebo efektivní rozsah frekvence filtru (viz níže). Vyšší hodnoty dávají jasnější zvuk.</p> <p>Volume</p> <p>Cutoff Frequency</p> <p>Frequency (pitch)</p> <p>These frequencies are "passed" by the filter.</p> <p>Cutoff range</p>
[2▲▼]	HARMO (harmonický obsah)	<p>Určuje zdůraznění dané ořezané frekvenci (resonance), nastavené v parametru výše. Vyšší hodnoty dávají zřetelnější efekt.</p> <p>Volume</p> <p>Resonance</p> <p>Frequency (pitch)</p>

EG

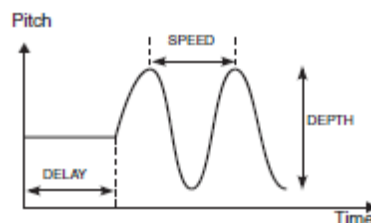
Nastavení EG (generátor obálky) určují, jak se úroveň zvuku mění v čase. To vám umožní vytvořit mnoho charakteristik akustických zvuků – jako je rychlý nástup a konec bicích nástrojů, či dlouhý dozvuk klavírního tónu.



[3▲▼]	ATTACK	Určuje, jak rychle zvuk nabude plné hlasitosti po zahrání klávesy. Čím nižší hodnoty, tím kratší čas.
[4▲▼]	DECAY	Určuje, jak rychle zvuk dosáhne úrovně dozvuku (o něco nižší než je maximum). Čím nižší hodnoty, tím kratší čas doznění.
[5▲▼]	RELES. (Uvolnění)	Určuje, jak rychle zvuk dozní po uvolnění klávesy. Čím nižší hodnoty, tím kratší čas doznění.

VIBRATO

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



[6▲▼]	DEPTH	Určuje intenzitu efektu vibrato. Vyšší hodnoty znamenají výraznější efekt Vibrato.
[7▲▼]	SPEED	Určuje rychlost efektu vibrato.
[8▲▼]	DELAY	Určuje množství času, které uplyne mezi zahráním klávesy a spuštěním efektu vibrato. Vyšší hodnoty znamenají delší zpoždění efektu.

▪ Strana EFFECT/EQ

1. Hloubka Reverbu/chorus/DSP/Panelového sustainu

[1▲▼]/ [2▲▼]	REVERB DEPTH	Nastavuje hloubku reverbu.
[3▲▼]/ [4▲▼]	CHORUS DEPTH	Nastavuje hloubku chorusu.
[5▲▼]	DSP ON/OFF	Vypíná a zapíná DSP. toto nastavení lze provést i tlačítkem VOICE CONTROL [DSP].
[6▲▼]	DSP DEPTH	Nastavuje hloubku efektu DSP. Pokud chcete změnit typ efektu DSP, můžete to provést v menu „2 DSP“ vysvětleného na straně 17.
[7▲▼]	PANEL SUSTAIN	Určuje úroveň efektu sustain na editovaný rejstřík po zapnutí tlačítka VOICE CONTROL [SUSTAIN].

2. DSP

[1▲▼]- [4▲▼]	DSP TYPE	Určuje kategorii a typ efektu DSP. Typ vyberte po volbě kategorie.
[5▲▼]- [8▲▼]	VARIATION	Pro každý typ DSP jsou dostupné dvě variace. Zde můžete nastavit, zda jsou variace zapnuty a nastavení hodnot parametrů variace.
[5▲▼]	ON/OFF	Vypíná a zapíná DSP variaci pro zvolený zvuk. Toto nastavení lze také provést pomocí tlačítka VOICE CONTROL [DSP VARI]. (Toto tlačítko je aktivní pouze při zapnutém tlačítku [DSP].)
	PARAMETER	Zobrazuje parametr variace. (Liší se podle zvoleného typu efektu a nelze ho zde měnit.)
[6▲▼]- [8▲▼]	VALUE	Nastavuje hodnotu tohoto parametru.

3. EQ

Určuje frekvenci a citlivost pásma výšek a basů EQ. Detaily o EQ naleznete na straně 99.

▪ Strana HARMONY

Stejné nastavení jako v displeji [FUNCTION] → [H] HARMONY/ECHO. Viz „Volba typu efektu HARMONY/ECHO“ na straně 103.

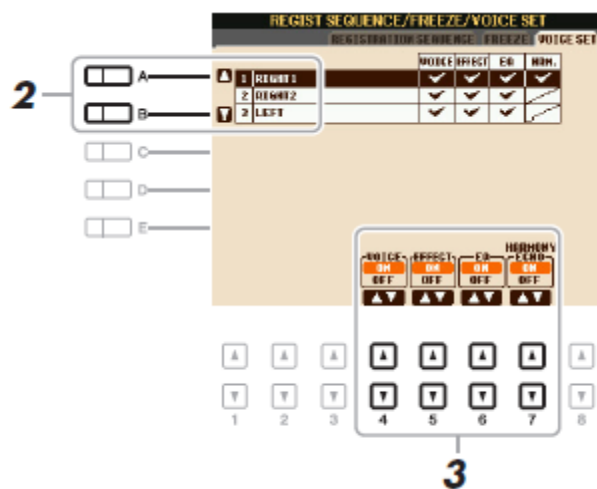
Vypnutí automatického výběru funkce Voice Set (efekty, atd.)

Každý rejstřík je automaticky svázan s parametry, které jsou zobrazeny v displeji Voice set. Běžně jsou nastavení těchto parametrů při volbě rejstříku automaticky vyvolána. Nicméně, můžete tuto funkci vypnout. Například, pokud chcete, aby nový rejstřík měl stejný efekt harmonie jako nyní, nastavte parametr Harmony/echo na OFF (vypnuto) v displeji popsaném níže.

1. Vyvolejte displej ovládní.

[FUNCTION] – [E] REGIST SEQUENCE/FREEZE/VOICE SET – TAB [◀][▶] VOICE SET

2. Použijte tlačítka [A]/[B] pro výběr partu.



3. Použijte tlačítka [4▲▼]-[7▲▼] pro zapnutí/vypnutí automatického vyvolání nastavení (ON nebo OFF) nezávisle pro každou parametrovou skupinu.

Pokud je tlačítko zapnuté (ON), odpovídající nastavení parametru jsou automaticky vyvolána při výběru rejstříku. Provázání parametrů na jednotlivé položky je popsáno dále.

[4▲▼]	VOICE	Odpovídá nastavení parametru na stránkách Common, Controller a Sound.
[5▲▼]	EFFECT	Odpovídá nastavení parametru 1 a 2 na stránce EFFECT/EQ.
[6▲▼]	EQ	Odpovídá nastavení parametru 3 na stránce EFFECT/EQ.
[7▲▼]	HARMONY/ ECHO	Odpovídá stránce HARMONY.

Tvorba vlastních zvuků varhan

Zvuky varhan vyvolatelné tlačítkem [ORGAN FLUTES] lze editovat úpravou délky píšťal, přidáním síly zvuku, aplikací efektů a ekvalizace, atd.

1. Vyberte požadovaný zvuk varhan.

1-1 Stiskněte tlačítko [ORGAN FLUTES].

1-2 Stiskněte tlačítko [I] (PRESET) pro vyvolání displeje volby rejstříku.

1-3 Stiskněte tlačítko [A] - [J] pro výběr požadovaného rejstříku.

2. Stiskněte tlačítko [6▲] (FOOTAGE) pro vyvolání displeje VOICE SET.

3. Pomocí tlačítek TAB [◀]/[▶] vyvolejte odpovídající stránku s nastavením (FOOTAGE, VOLUME/ATTACK nebo EFFECT/EQ).

Informace o dostupných parametrech na každé stránce najdete na stránkách 18-19.

4. Uložte editovaný rejstřík.

Upozornění

Nastavení budou ztracena, pokud vyberete jiný rejstřík, nebo vypnete nástroj bez provedení operace uložení.

4-1 Stiskněte tlačítko [I] (PRESET).

4-2 Pomocí tlačítek TAB [◀]/[▶] zvolte požadovanou stránku (USB nebo USER), kam chcete uložit data.

4-1 Stiskněte tlačítko [6▼] (SAVE).

Detaily o operaci ukládání najdete v Uživatelském manuálu.

▪ Strana FOOTAGE

Postup naleznete v Uživatelském manuálu, kapitola 1.

▪ Strana VOLUME, ATTACK



Stejná jako je na straně FOOTAGE



[1▲▼]	VOL (Hlasitost)	Nastavuje celkovou hlasitost varhan. Čím delší je indikátor, tím je rejstřík hlasitější.
[2▲▼]	RESP (Odezva)	Má vliv na nástup i konec (strana 16) části zvuku, zvětšuje nebo snižuje čas odpovědi na počáteční nádech a uvolnění, založen na ovladačích FOOTAGE. Čím vyšší hodnota, tím pomalejší nádech a uvolnění.
[3▲▼]	VIB. SPEED (Rychlost vibrata)	Určuje rychlost efektu Vibrato ovládaného parametry Vibrato On (tlačítka [F]/[G]) a Vibrato Depth (tlačítko [H]).
[4▲▼]	MODE	Volí mezi dvěma módy: FIRST a EACH. V módu FIRST, je náběh (attack) uplatňován pouze na první tóny a držen simultánně; pokud jsou drženy první tóny, všechny následující tóny nemají tento nástup. V módu EACH je nástup aplikován na všechny tóny.
[5▲▼]- [7▲▼]	4', 2 2/3', 2'	Určuje hlasitost zvuku nástupu rejstříku. Ovladače 4', 2 2/3', 2' zvětšují a snižují hlasitost nástupu na odpovídajících délkách. Čím delší indikátor, tím hlasitější attack.
[8▲▼]	LENGTH (Délka)	Dotýká se části zvuku nástupu a vytváří delší nebo kratší dozvuk ihned po počátečním nástupu. Čím delší indikátor, tím delší dozvuk.

▪ Strana EFFECT, EQ

Stejně parametry jako na straně VOICE SET „EFFECT/EQ“ na straně 16.

2 Styly

Volba typu prstokladu	strana 21
Nastavení přehrávání doprovodu	strana 23
Nastavení bodu dělení	strana 25
Ukládání nastavení OTS	strana 26
Vytváření/editování stylů	strana 27
▪ Nahrávání v reálném čase	strana 29
▪ Krokové nahrávání	strana 33
▪ Sestavení stylu	strana 33
▪ Editování rytmického cítění (GROOVE)	strana 35
▪ Editování dat každého kanálu (CHANNEL)	strana 37
▪ Provádění nastavení Style File formátu (PARAMETER)	strana 38

Charakteristiky stylů

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



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 profesionalitu vaší hře v určitých skladbách a žánrech. Ale mějte na paměti, že tyto styly nejsou vždy naprosto přesné, či harmonicky správné pro všechny skladby a styly akordů. V některých případech, zahráním jednoduché trioly v country skladbě dojde ke vzniku „jazzy“ septakordu apod., nebo hra akordu vytvoří neočekávaný a nesprávný doprovod.

+Audio (PSR-S950): Značí audio styly. Více informací o Audio stylech najdete v Uživatelském manuálu.

Seznam přednastavených stylů najdete v příručce Data List.

Kompatibilita stylů

Tento nástroj používá SFF GE formát souborů (strana 9). Může přehrávat již existující SFF soubory, ale budou uloženy jako SFF GE soubory. Tyto soubory pak lze přehrávat pouze v nástrojích kompatibilních s SFF GE formátem. Informace najdete v Uživatelském manuálu.

Volba typu prstokladu

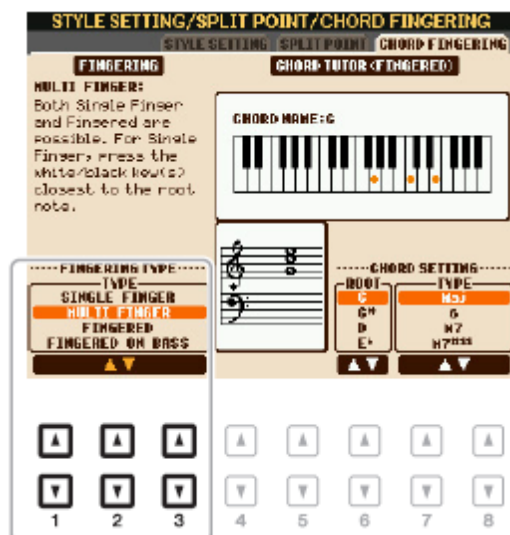
Přehrávání doprovodu lze ovládat pomocí akordů hraných v doprovodné části klaviatury. K dispozici máte sedm typů prstokladů.

1. Vyvolejte displej ovládaní.

[FUNCTION] → [C] STYLE SETTING/SPLIT POINT/CHORD FINGERING → TAB [◀][▶] CHORD FINGERING

2. Použijte tlačítka [1▲▼]-[3▲▼] pro výběr prstokladu.

Informace o všech typech prstokladů naleznete na straně 22.







Průvodce akordy

S touto funkcí zobrazenou v pravé části displeje můžete zkontrolovat, které tóny tvoří akord. Pokud znáte název akordu, ale nevíte, jak je zahrát, můžete nechat nástroj vám ukázat, jak to udělat. Tuto funkci lze využít pouze při stylu „FINGERED“.

Použijte tlačítka [6▲▼] pro zadání základního tónu a poté tlačítka [7▲▼]-[8▲▼] pro zvolení typu akordu. Na displeji budou zobrazeny klávesy, kterým zahrajete akord.

Poznámka: V závislosti na akordu mohou být některé tóny vynechány.

Typy prstokladů

SINGLE FINGER	<p>Jednoduše vytváří orchestrální doprovod použitím dur, septim, mol a mol septim akordů stiskem minima kláves v akordické části. Je dostupný pouze pro přehrávání stylu. Jsou použity zkrácené prstoklady uvedené vpravo.</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: flex-start;"> <div style="text-align: center;"> <p>C</p>  <p>For a major chord, press the root key only.</p> </div> <div style="text-align: center;"> <p>C7</p>  <p>For a seventh chord, simultaneously press the root key and a white key to its left.</p> </div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: flex-start; margin-top: 10px;"> <div style="text-align: center;"> <p>Cm</p>  <p>For a minor chord, simultaneously press the root key and a black key to its left.</p> </div> <div style="text-align: center;"> <p>Cm7</p>  <p>For a minor-seventh chord, simultaneously press the root key and both a white and black key to its left.</p> </div> </div>
MULTI FINGER	<p>Automaticky detekuje prstoklad typu Single Finder a Fingered, takže můžete použít oba typy prstokladu, aniž byste museli mezi nimi přepínat.</p>
FINGERED	<p>Umožňuje zahrát prsty vaše vlastní akordy v akordické části klaviatury, zatímco nástroj dodává odpovídající orchestrální rytmus, basovou linku a akordický doprovod podle zvoleného stylu. Typy, které rozeznává jsou uvedené v Data Listu (na stránkách Yamaha) a lze si je prohlédnout i v Průvodci akordů na pravé straně displeje.</p>
FINGERED ON BASS	<p>Akceptuje stejný prstoklad jako typ Fingered ale nejnižší tón akordu použije pro basovou linku a umožňuje tak hrát „on bass“ akordy. (V typu Fingered je pro basovou notu použit základní tón akordu.)</p>
FULL KEYBOARD	<p>Rozeznává akordy v celé šíři klaviatury. Akordy jsou rozeznávány podobně jako u Fingered i když rozdělíte tóny mezi vaší levou a pravou rukou – například, zahránete basovou notu levou rukou a akord pravou, nebo akord levou a melodii pravou rukou.</p>
AI FINGERED	<p>V základu stejný jako Fingered ale s výjimkou toho, že méně než tři tóny je třeba zahrát pro rozeznání akordu (založeno na předchozím zahraném akordu, atd.).</p>
AI FULL KEYBOARD	<p>V základu stejný jako Full Keyboard ale s výjimkou toho, že méně než tři tóny je třeba zahrát pro rozeznání akordu (založeno na předchozím zahraném akordu, atd.). Akordy 9th, 11th a 13th nelze zahrát.</p>

Poznámka: AI znamená Artificial Intelligence (umělá inteligence).

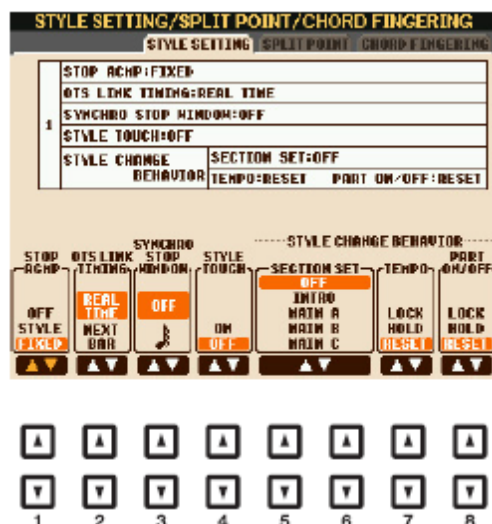
Nastavení týkající se přehrávání stylu

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

1. Vyvolejte displej ovládání.

[FUNCTION] → [C] STYLE SETTING/SPLIT POINT/CHORD FINGERING → TAB [◀][▶] STYLE SETTING

2. Použijte tlačítka [1▲▼] - [8▲▼] pro každé nastavení.

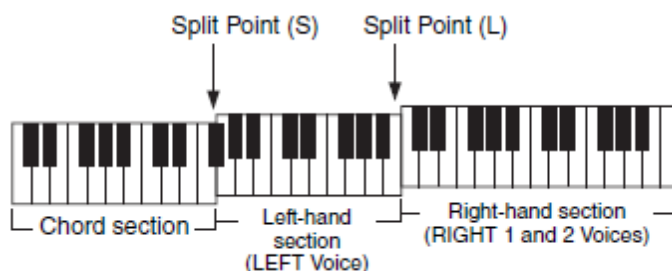


<p>[1▲▼]</p>	<p>STOP ACMP Zastavený doprovod</p>	<p>Pokud je [ACMP] zapnuto a [SYNC START] vypnut, můžete hrát akordy v akordické části klaviatury se zastaveným stylem, a přitom stále slyšet akordy doprovodu. V této situaci – nazvané zastavený doprovod – jsou rozeznávány všechny platné prstoklady akordů a na displeji jsou zobrazovány názvy a základní tóny akordů. Zde můžete určit, zda budou slyšet zahraniční akordy nebo ne.</p> <p>OFF Akord znít nebude.</p> <p>STYLE Zahraný akord bude znít pomocí rejstříku pro zvolený styl.</p> <p>FIXED Zahraný akord bude znít pomocí zvoleného rejstříku, bez ohledu na zvolený styl.</p> <p>Poznámka: Pokud zvolený styl obsahuje Mega Voice zvuky, nastavení STYLE může produkovat nechtěné zvuky.</p> <p>Poznámka: Pokud nahrajete skladbu, akord detekovaný touto funkcí bude nahrán bez ohledu na stavení provedené zde. Uvědomte si, že při nastavení STYLE budou zaznamenány zvuky i akordy. Při nastavení OFF nebo FIXED budou nahrány pouze akordy.</p>
--------------	---	---

[2▲▼]	OTS LINK TIMING Časování provázání OTS	<p>Je aplikován na funkci OTS Link. Tento parametr určuje časování, s kterým se změní OTS (jednotlačítkových nastavení) při změně MAIN VARIATION (variace) [A]-[D]. (Tlačítko [OTS LINK] musí být zapnuté.</p> <p>REAL TIME Při stisku tlačítka MAIN VARIATION je okamžitě vyvoláno OTS.</p> <p>NEXT BAR OTS je vyvolán v dalším taktu po stisku tlačítka MAIN VARIATION.</p>
[3▲▼]	SYNCHRO STOP WINDOW Okno Synchro Stop	<p>Určuje, jak dlouho můžete držet akord, než je automaticky zrušena funkce Synchro Stop. Pokud je [SYNC STOP] zapnut, a toto nastavení je na „OFF“ (vypnuto), automaticky bude zrušena funkce Synchro stop pokud podržíte akord déle, než je zde nastaveno. Takto můžete jednoduše nastavit ovládání přehrávání Stylu do normálu, a umožnit si tak pustit akord a nechat styl přehrávat dále. Jinak řečeno, pokud uvolníte klávesy dříve než je zde nastavený čas, funkce Synchro stop bude fungovat.</p>
[4▲▼]	Style Touch	<p>Vypíná a zapíná citlivost úhozu Stylu. Pokud je zapnuta (ON), hlasitost stylu se mění v závislosti na síle vaší hry v akordické sekci klaviatury.</p>
[5▲▼]/ [6▲▼]	SECTION SET Nastavení sekce	<p>Určuje úvodní sekci, která je automaticky vyvolána při výběru různých stylů (při zastaveném přehrávání). Pokud je nastavena na OFF (vypnuto) a přehrávání stylu je zastaveno, tak je aktivní sekce ponechána i při výběru jiného stylu. Pokud některá z Hlavních sekcí [A]-[D] není zahrnuta v datech stylu, bude vybrána ta nejbližší. Například, pokud není sekce [D], bude vybrána sekce [C].</p>
[7▲▼]	TEMPO	<p>Určuje, zda se změní nebo nezmění tempo při výběru jiného stylu během přehrávání.</p> <p>LOCK Vždy je dodrženo dříve nastavené tempo.</p> <p>HOLD Během přehrávání stylu je ponecháno tempo předchozího stylu. Pokud je přehrávání stylu zastaveno, je nastaveno původní tempo aktuálního stylu.</p> <p>RESET Je nastaveno nové, původní tempo nového stylu.</p>
[8▲▼]	PART ON/OFF	<p>Určuje, zda se změní nebo nezmění nastavení pro vypnutí a zapnutí kanálů při výběru jiného stylu během přehrávání.</p> <p>LOCK Vždy je dodrženo nastavení předchozího stylu.</p> <p>HOLD Během přehrávání stylu je ponecháno nastavení předchozího stylu. Pokud je přehrávání stylu nastaveno, jsou všechny kanály zapnuty.</p> <p>RESET Jsou zapnuty všechny kanály nového stylu.</p>

Nastavení bodu dělení

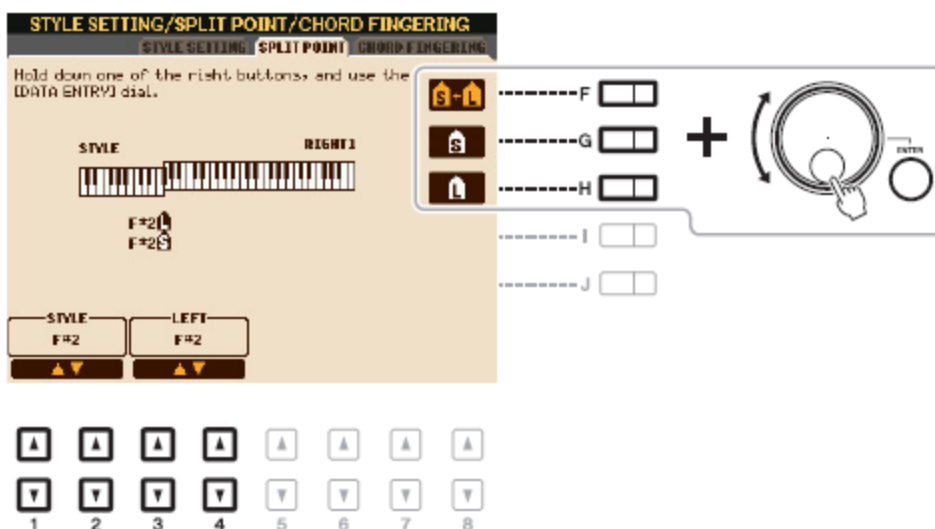
Jako bod dělení označujeme klávesu, která dělí klaviaturu na dvě nebo tři sekce. K dispozici jsou dvě nastavení Split Point L a Split Point S. Bod dělení L rozděluje klaviaturu na část pro levou a pravou ruku a Bod dělení S ji rozděluje na akordickou a melodickou.



1. Vyvolejte displej ovládání.

[FUNCTION] → [C] STYLE SETTING/SPLIT POINT/CHORD FINGERING → TAB [◀][▶] SPLIT POINT

2. Nastavte bod dělení.



[F]	Split point (S+L)	Nastavuje oba body dělení (S i L) na stejnou klávesu. Stiskněte tlačítko [F] nebo otáčejte ovladačem [DATA ENTRY]. Můžete zadat bod dělení i pomocí klaviatury, podržte tlačítko [F] a stiskněte požadovanou klávesu.
[G]	Split point S	Nastavuje oba body dělení. Můžete zadat body dělení i pomocí klaviatury, podržte tlačítko [G] nebo [H] a stiskněte požadovanou klávesu.
[H]	Split point L	Poznámka: Bod dělení L nelze nastavit níže než S.
[1▲▼]/ [2▲▼]	STYLE	Můžete zadat bod dělení zadáním názvu tónu. STYLE označuje bod dělení S, LEFT značí bod dělení L.
[3▲▼]/ [4▲▼]	LEFT	

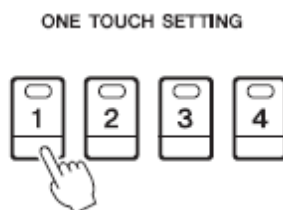
Ukládání vlastních OTS

Můžete si vytvořit vlastní One Touch nastavení a ta uložit. Nově vytvořená nastavení lze uložit do adresáře User jako Styl a vyvolat je jako OTS jako součást stylu.

- 1. Zvolte požadovaný styl pro uložení vašeho OTS nastavení.**
- 2. Nastavte panelové ovladače (zvuky, efekty atd.) jak potřebujete.**
- 3. Stiskněte tlačítko [MEMORY] v části REGISTRATION MEMORY.**
Bude zobrazen displej obsahu registrační paměti, nicméně nemusíte jednotlivé položky zadávat, protože neovlivňují nastavení OTS.



- 4. Stiskněte tlačítko jedno z tlačítek ONE TOUCH SETTING [1] - [4], do kterého chcete nastavení uložit.**
Na displeji bude zobrazena zpráva se žádostí o uložení nastavení. Pro uložení nastavení do jiného tlačítka, stiskněte tlačítko [G] (NO) a opakujte kroky 2-4.



Poznámka: U tlačítek OTS, do kterých jste neuložili svá vlastní nastavení zůstávají nastavení původní.

- 5. Stiskněte tlačítko [F] (YES) pro vyvolání displeje volby stylu a uložte panelová nastavení jako soubor stylu.**
Návod pro ukládání najdete v Uživatelském návodu, Základní ovládání.

Upozornění

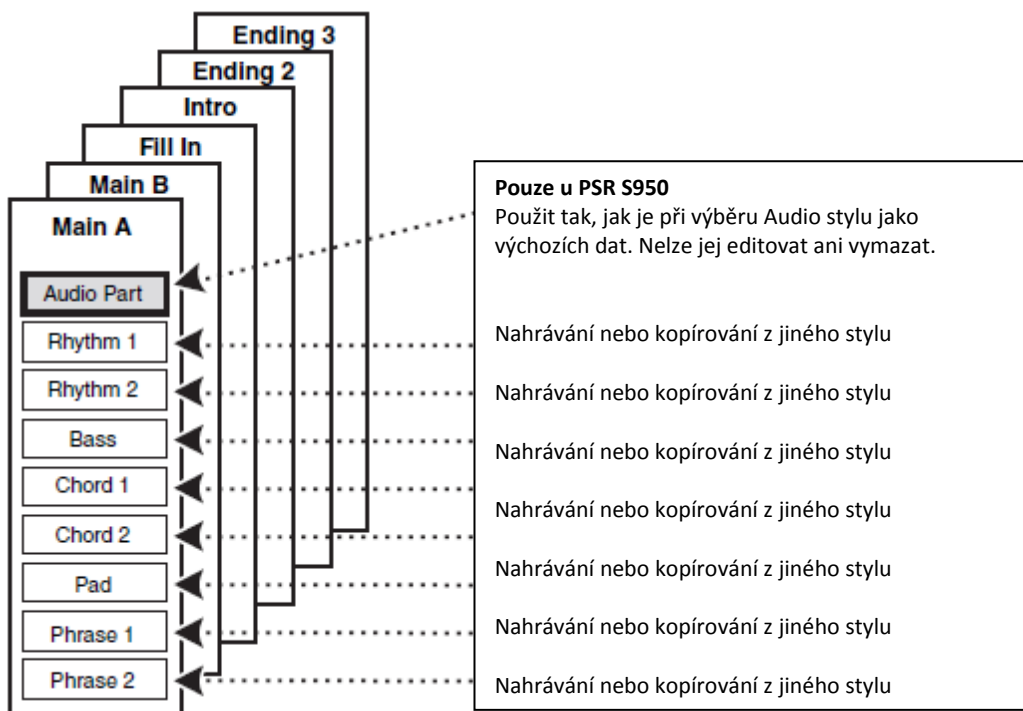
Pokud nastavení neuložíte a změníte styl nebo nástroj vypnete, provedená nastavení budou ztracena.

Vytváření / editace stylů (Style Creator)

Funkce Style Creator umožňuje vytvářet originální styly nahráváním rytmických patternů hraných na klaviatuře a použitím již nahraných dat stylů. Jednoduše, zvolte přednastavený styl, který je co nejpodobnější stylu, který chcete vytvořit, nahrajte rytmický pattern, basovou linku, akordický doprovod nebo fráze (označované jako „Source Pattern“ ve Style Creatoru) pro každý kanál každé sekce.

▪ Struktura dat stylu – skládajícího se ze Source Patterns (zdrojových patternů)

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 pattern). S funkcí Style Creator můžete vytvořit nahráváním jednotlivých zdrojových patternů pro každý kanál, nebo importováním dat z již existujícího stylu.



(PSR S950) Omezení pro Audio part

- Pokud vyberete jako výchozí data Audio styl, pak part Audio je nutné použít, tak jak je. Audio part nelze smazat, editovat či vytvořit.
- Vytvořený styl, který obsahuje Audio part, lze použít pouze na nástroji, který tyto styly podporuje, stejně tak jako SFF GE formát.
- Audio part nelze kopírovat z jiného stylu nebo sekce na stránce ASSEMBLE. Pokud chcete použít určitý Audio part, zvolte odpovídající Audio styl ještě před použitím funkce Style Creator.

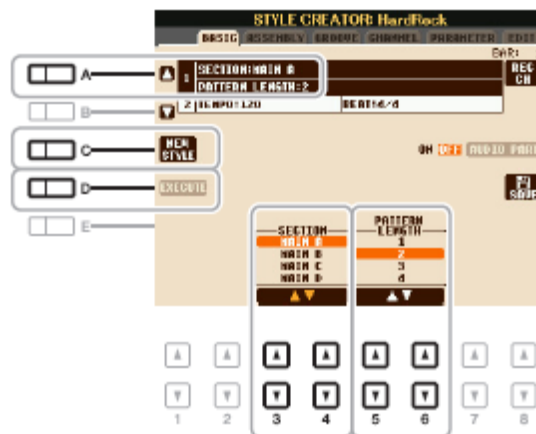
▪ Základní postup

1. Zvolte požadovaný styl jako výchozí.

2. Stiskněte tlačítko [FUNCTION], [F] (DIGITAL REC MENU), pak tlačítko [B] (STYLE CREATOR) pro vyvolání displeje Style Creator.

3. V základní stránce zvolte sekci, pak proveďte další potřebná nastavení.

- Zvolte sekci, kterou chcete editovat nebo nahrávat. Pokud je zobrazena indikace REC CHANNEL v levé spodní části displeje, stiskněte tlačítko [EXIT], stiskněte tlačítko [A] pro výběr „1 SECTION“, pak použijte tlačítka [3 ▲ ▼]-[4 ▲ ▼] pro výběr sekce.
- Pokud chcete vytvořit zcela nový styl, stiskněte tlačítko [C] (NEW STYLE) pro vyvolání prázdného stylu.
- Pro aktuální sekci zvolte délku patternu pomocí tlačítek [5 ▲ ▼]-[6 ▲ ▼]. Pak stiskněte tlačítko [D] (EXECUTE) pro zadání zvolené délky.
Uvědomte si, že pokud je jako výchozí styl zvolen Audio styl, změnou délky patternu dojde k vymazání odpovídajícího partu.
- Pro celý aktuální styl nastavte tempo a takt v displeji vyvolaném tlačítkem [B].



4. Vytvořte zdrojový pattern pro každý kanál.

- **Nahrávání v reálném čase na stránce BASIC (strana 29)**
Umožňuje nahrát styl jednoduše hrou na keyboard.
- **Krokové nahrávání na stránce EDIT (strana 33)**
Umožňuje zadávat jednotlivě všechny tóny.
- **Skládání stylu na stránce ASSEMBLY (strana 33)**
Umožňuje kopírovat různé patterny z jiného přednastaveného stylu, nebo stylů, které jste vytvořili.

5. Editujte již vytvořená data kanálu.

- **Editování dat kanálu na stránkách GROOVE (strana 35), CHANNEL (strana 37) a EDIT (strana 33)**
Umožňuje editovat rytmický feeling, kvantizaci a rychlost, atd.
- **Editování parametrů SFF na stránce PARAMETER (strana 38)**
Umožňuje kopírovat různé patterny z jiných stylů, nebo stylů, které jste vytvořili.

6. Podle potřeby opakujte kroky 3-5.

7. Stiskněte tlačítko [J] (SAVE) pro uložení nového stylu.

Nahrávání v reálném čase

Na stránce BASIC vytvořte vlastní styl postupným nahráním všech jednotlivých kanálů 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 Rhythm Clear (strana 30) a Delete (strana 31). 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**

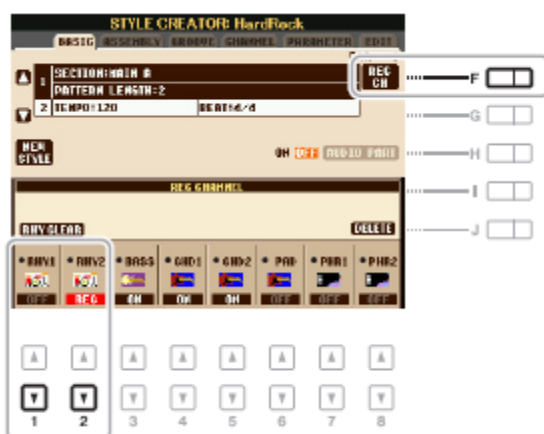
Níže uvedený postup je aplikován v kroku 4 základního postupu na straně 28.

- **Pokud jako výchozí data zvolíte Audio styl**

Pomocí tlačítka [H] můžete vypnout a zapnout přehrávání audio partu, ale nelze jej editovat nebo smazat. Uvědomte si, že rytmický pattern tohoto partu bude použit v novém stylu, který chcete vytvořit. Pokud chcete vytvořit rytmickou frázi jako dodatek Audio partu, řiďte se následujícími pokyny.

1. Na stránce BASIC, zatímco držíte stisknuté tlačítko [F] (REC CH), stiskněte tlačítko [1 ▼] nebo [2 ▼] pro výběr požadovaného kanálu jako cíle nahrávání.

Jako cíl můžete zvolit rytmický kanál bez ohledu na to, zda již obsahuje data či nikoliv. Pokud již data obsahuje, nahrávaná data budou k existujícím přidána.



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

Stiskněte tlačítko [1▲] nebo [2▲] (zvolený kanál) pro vyvolání displeje pro výběr rejstříku a pak požadovaný rejstřík vyberte. Po výběru stiskněte tlačítko [EXIT] pro návrat do předchozího displeje. Se zvoleným rejstříkem cvičte rytmický pattern, který budete nahrávat.

- **Rejstříky dostupné pro nahrávání**

Pro RHY1 kanál lze použít všechny rejstříky kromě Organ Flutes.

Pro RHY2 kanál lze použít pouze rejstříky bicí/SFX.

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

Pomocí tlačítek [1▼]-[8▼] můžete vypnout jednotlivé kanály přehrávaných dat. Přehrávání Audio partu můžete vypnout nebo zapnout pomocí tlačítka [H].

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 the process of building a drum loop in three stages, each shown in a rounded rectangular box with a downward arrow between them.

- Loop 1st round:** Shows a single staff for Bass Drum with a rhythmic pattern of quarter notes and eighth notes.
- 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 continues the pattern from the first round.
- Loop 3rd round:** Shows three staves: Hi-Hat, Snare Drum, and Bass Drum. The Hi-Hat part has a pattern of eighth notes, the Snare Drum part has a pattern of eighth notes, and the Bass Drum part continues the pattern from the first round.

Pokud uděláte chybu nebo zahrajete nesprávný tón

Tóny jednotlivých bicích nástrojů můžete vymazat. Zatímco držíte tlačítko [E] (RHY CLEAN), stiskněte odpovídající klávesu na klaviatuře.

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

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

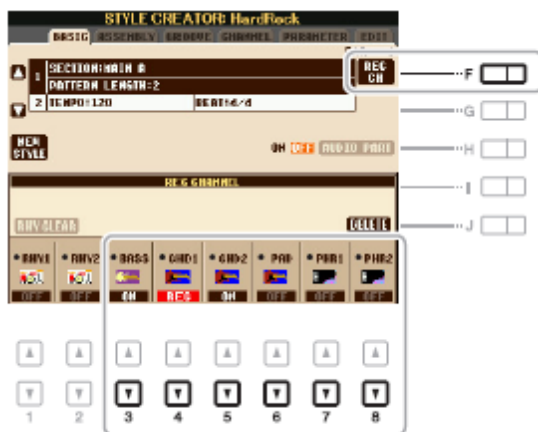
6. Stiskněte tlačítko [1▼] nebo [2▼] pro ukončení nahrávání.

▪ **Nahrávání basové linky, akordy 1-2, Pad a fráze 1-2**

Níže uvedený postup je aplikován v kroku 4 základního postupu na straně 28.

1. Na stránce BASIC, zatímco držíte stisknuté tlačítko [F] (REC CH), stiskněte tlačítko [3 ▼] - [8 ▼] pro výběr požadovaného kanálu jako cíle nahrávání.

Bude zobrazena zpráva s potvrzením, zda chcete vymazat již nahraná data zvoleného kanálu. Stiskněte tlačítko [G] (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.

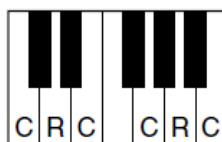
Stiskněte tlačítko [3 ▲] - [8 ▲] (zvolený kanál) pro vyvolání displeje pro výběr rejstříku a pak požadovaný rejstřík vyberte. Po výběru stiskněte tlačítko [EXIT] pro návrat do předchozího displeje. Se zvoleným rejstříkem cvičte to, co budete nahrávat.

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



C= akordické tóny
C, R= doporučené tóny

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

Pravidla pro nahrávání sekcí Intro nebo Ending

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

- Při nahrávání Intro sekce se ujistěte, že fráze vede do škály CMaj7.
- Při nahrávání Ending sekce se ujistěte, že fráze začíná škálou CMaj7.
- **Nastavení zdrojového základního akordu, pokud je to nezbytné**
I když je výše uvedeno, že zdrojový akord je nastaven na C Maj7, můžete nastavit akord jiný. Použijte tlačítka TAB [◀][▶] pro vyvolání stránky PARAMETER, a zadejte SOURCE ROOT a CHORD. Mějte na paměti, že když změníte zdrojový akord z C Maj7 na jiný, dojde i ke změně tónů akordu či doporučených tónů. Detaily na straně 39.

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

Pomocí tlačítek [1▼]-[8▼] můžete vypnout jednotlivé kanály přehrávaných dat. Přehrávání Audio partu můžete vypnout nebo zapnout pomocí tlačítka [H].

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) Použijte tlačítka TAB [◀][▶] pro vyvolání stránky PARAMETER.
 - 2) Zatímco držíte tlačítko [F] (RECH CH), stiskněte tlačítko [1▼] nebo [2▼] pro nastavení rytmického kanálu na nahrávání.
 - 3) Stiskněte tlačítko [START/STOP] pro spuštění přehrávání.
 - 4) Na stránce PARAMETER nastavte PLAY ROOT a CHORD podle vašich požadavků.

Postup výše umožňuje poslech, jak je zdrojový pattern přehráván při změně akordu během normální hry.

6. Stiskněte tlačítko [1▲] nebo [2▲] pro ukončení nahrávání.

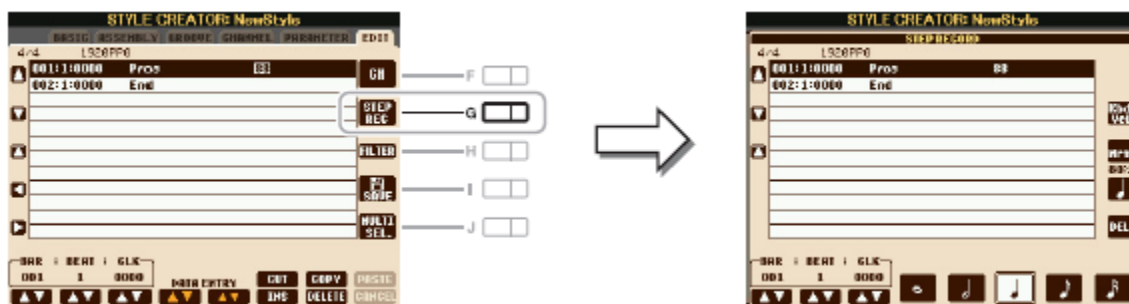
Krokové nahrávání

Tato kapitola navazuje na bod 4 základního postupu na straně 28. Po zvolení sekce pro nahrávání a provedení ostatních nastavení na stránce BASIC, vyvolejte displej STEP RECORD podle instrukcí níže a proveďte jej.

- 1) Na stránce BASIC, zatímco držíte tlačítko [F] (REC CH), stiskněte jedno z tlačítek [1▼]-[8▼] pro výběr požadovaného cílového kanálu pro nahrávání.
- 2) Pomocí tlačítka TAB [▶] vyvolejte stránku EDIT.
- 3) Pokud je na pozici odpovídající tlačítku [F] zobrazeno „SYS/EX.“, stiskněte tlačítko [F] pro vyvolání displeje Channel Edit.
- 4) Stiskněte tlačítko [G] (STEP REC) pro vyvolání displeje STEP RECORD.

Tento postup nahrávání je naprosto shodný s nahráváním skladby v Song Creator (strana 52) s výjimkami zde uvedenými:

- V Song Creatoru lze značku ukončení nastavit zcela libovolně, ve Style Creatoru ji nelze změnit. To proto, že délka patternu na stránce BASIC určuje pozici ukončení. Například, pokud vytváříte styl založený na sekci o 4 taktech, značka ukončení je automaticky nastavena na konec čtvrtého taktu a nelze ji v displeji Step Recording změnit.
- Nahrávané kanály lze u Song Creatoru měnit v záložce 1-16 displeje, nicméně je nelze měnit ve Style Creatoru na stránce EDIT ale pouze na stránce BASIC.
- V Song Creatoru lze zadat data akordů a textu skladby. Ve Style Creatoru to nelze, nejsou to data pro přehrávání nezbytná.



Postup krokového nahrávání naleznete v kapitole Krokové nahrávání na straně 52-55. Informace o displeji EDIT (Event List displej), viz strana 65.

Skládání stylu

Skládání stylu vám umožní vytvořit jeden styl kombinováním různých paternů (kanálů) z existujících stylů. Použijte jej, pokud najdete oblíbený rytmus, basovou linku, akordický doprovod nebo frázi v jiném stylu.

Postup níže navazuje na bod 4 základního postupu na straně 28. Po zvolení sekce a provedení ostatních nastavení na stránce BASIC, postupujte podle pokynů níže.

Poznámka: Audio part nelze kopírovat z jiného stylu.

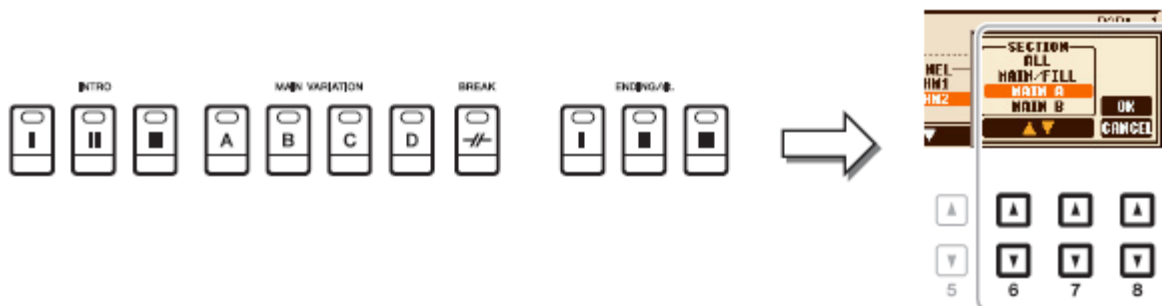
Poznámka: Pokud jako zdroj použijete Audio styl, pak Audio part nelze nahradit jinými daty.

1. Vyvolejte displej ovládání.

[FUNCTION] → [F] DIGITAL REC MENU → [B] STYLE CREATOR → TAB [◀][▶] ASSEMBLY

2. Pokud je to třeba vyberte požadovanou sekci pro editování.

I když jste na stránce BASIC zvolili sekci pro editování, zde jí můžete změnit. Vyvolejte displej SECTION stiskem jedno z tlačítek sekcí (INTRO,MAIN,ENDING) na panelu, pomocí tlačítek [6▲▼]-[7▲▼] zvolte sekci Fill in. Pak proveďte zadání stiskem tlačítka [8▲] (OK).



Poznámka: Sekce Intro4 a Ending4 nelze zvolit z panelu, ale pouze z displeje.

3. Nahradíte zdrojový pattern určeného kanálu novým.

3-1 Vyberte kanál, pro který chcete nahradit paternů použitím tlačítek [A]-[D] a [F]-[I].

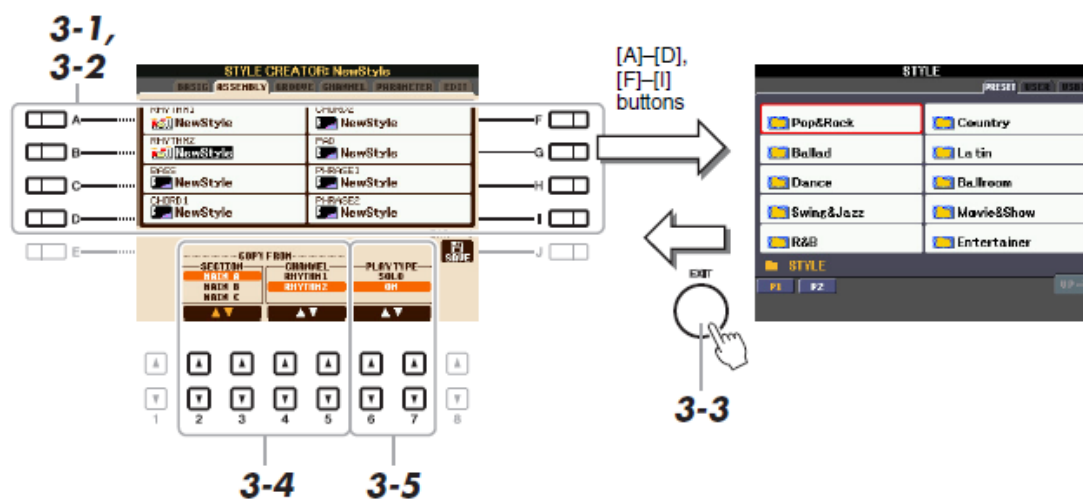
3-2 Vyvolejte displej výběru stylu stiskem stejného tlačítka znovu.

3-3 Vyberte požadovaný styl, pak stiskněte tlačítko [EXIT] pro návrat do předchozího displeje.

3-4 Vyberte požadovanou sekci a kanál zvoleného stylu použitím tlačítek [2▲▼]-[5▲▼].

3-5 Pomocí tlačítek [6▲▼]/[7▲▼] potvrďte nově přiřazený zdrojový pattern.

Detaily, viz Přehrávání stylu během jeho skládání níže.



4. Pokud je to třeba, proveďte stejný postup pro další kanál.

Přehrávání stylu během jeho skládání

Během skládání stylu ho můžete přehrávat a také volit metodu přehrávání. Použijte tlačítka [6▲▼]/[7▲▼] (PLAY TYPE) pro výběr metody přehrávání.

- **SOLO**

Ztlumí všechno kromě zvoleného kanálu v displeji ASSEMBLY. Kterékoliv kanály nastavené na ON v displeji RECORD na stránce BASIC jsou simultánně přehrávány.

- **ON**

Přehrává zvolený kanál v displeji ASSEMBLY. Kterékoliv kanály nastavené na jiné nastavení než OFF v displeji RECORD na stránce BASIC jsou simultánně přehrávány.

- **OFF**

Ztlumí zvolený kanál v displeji ASSEMBLY.

Změna rytmického feelingu (GROOVE)

Změnou časování všech tónů a rychlostí, můžete změnit rytmický feeling každého kanálu aktuální sekce zvolené na stránce BASIC nebo pomocí panelových tlačítek. Postup níže navazuje na krok 5 základního postupu na straně 28.



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

1 GROOVE

Můžete dodat vaší hře švih, nebo změnit feeling provedením jemných posunů v timingu stylu. Tyto změny jsou aplikovány na všechny kanály stylu.

[1▲▼]/ [2▲▼]	ORIGINAL BEAT	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.
[3▲▼]/ [4▲▼]	BEAT CONVERTER	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.
[5▲▼]/ [6▲▼]	SWING	Vytváří feeling „swing“ posunutím časování taktů podkladu v závislosti na parametru Originál beat. Pokud je OB 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.
[7▲▼]/ [8▲▼]	FINE	Vyberte některou z připravených Groove šablon. Nastavení PUSH provede zahrání několika dob dříve, nastavení HEAVY jejich zpoždění. Číselná nastavení (2, 3, 4, 5) určují, kterých dob se nastavení bude týkat. Všechny doby až do určené (s výjimkou první) budou zahrány se zpožděním nebo zrychlením (například 2 a 3 doba, pokud je zvoleno 3). Pro všechna nastavení, A vytváří jemný, B střední a C maximální efekt.

2 DYNAMICS

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

[1▲▼]/ [2▲▼]	CHANNEL	Určuje, na které kanály bude efekt aplikován. Zvolený kanál je zobrazen v levém horním rohu displeje.
[3▲▼]/ [4▲▼]	ACCENT TYPE	Určuje typ aplikovaného efektu, jinými slovy, které tóny jsou zdůrazněny.
[6▲▼]	STRENGTH	Určuje, jak silně bude zvolený efekt aplikován. Čím vyšší hodnota, tím silnější efekt.
[7▲▼]/	EXPAND/COMP.	Rozšiřuje nebo zužuje rozsah hodnot hlasitosti. Hodnoty přesahující 100% jej rozšiřují, a obráceně.
[8▲▼]/	BOOST/CUT	Zvětšuje nebo zmenšuje hodnoty hlasitosti ve vybrané sekci nebo kanálu. Hodnoty přesahující 100% hlasitost zvyšují, a obráceně.

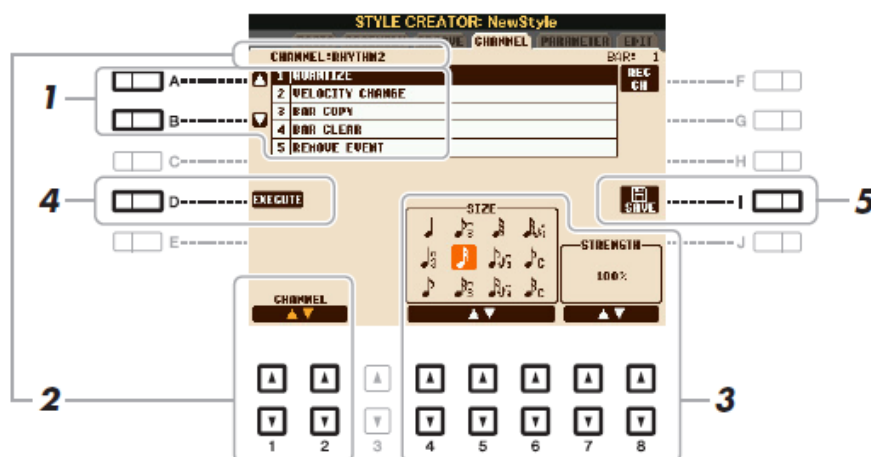
2. Stiskněte tlačítko [D] (EXECUTE) pro zadání editace pro každý displej.

Hodnoty, které jsou zobrazeny v parametrech STRENGTH, EXPAND/COMP. a BOOST/CUT jsou vyjádřeny jako procentuální změna oproti poslední hodnotě.

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

Editování dat každého kanálu



Můžete editovat nahraná data každého kanálu sekce aktuálně zvolené na straně BASIC nebo pomocí panelových tlačítek. Postup níže navazuje na krok 5 základního postupu na straně 28.



1. Na stránce CHANNEL stiskněte tlačítko [A]/[B] pro volbu editačního menu.

1 QUANTIZE

Stejně jako u Song Creatoru (strana 62) s výjimkou dalších dvou parametrů uvedených níže.

-  Osminy s efektem swing
-  Šestnáctiny s efektem swing

2 VELOCITY CHANGE

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

3 BAR COPY

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

[4▲▼]	TOP	Určuje první (TOP) a poslední (LAST) takt ve zvolené oblasti ke kopírování.
[5▲▼]	LAST	
[6▲▼]	DEST	Určuje první takt oblasti určené pro vložení.

4 BAR CLEAR

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

5 REMOVE EVENT

Tato funkce umožňuje odstranit určité zvolené události ze zvoleného kanálu.

2. Použijte tlačítka [1▲▼]/[8▲▼] (CHANNEL) pro zvolení kanálu k editaci.

Zvolený kanál je zobrazen v levém horním rohu displeje.

3. Použijte tlačítka [4▲▼]-[8▲▼] pro editaci dat.

4. Stiskněte tlačítko [D] (EXECUTE) pro okamžité zadání editace pro každý kanál.

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

5. Stiskněte tlačítko [I] (SAVE) pro uložení.

Poznámka:

Nahraný styl bude ztracen, pokud před operací uložení vyberete jiný styl nebo vypnete nástroj.

Provádění nastavení založených na formátu souboru stylu (PARAMETER)

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

Nastavení Source Pattern

- SOURCE ROOT
- SOURCE CHORD (strana 129)

Určuje jaký klíč a jaký typ akordu je použit pro hru.



Proveďte ještě před nahráváním

Změna akordu v akordické části klaviatury.

Další nastavení proveďte po nahrávání

Nastavení Note Conversion

- NTR (Změna přes změnu klíče akordu) strana 40
- NTT (Změna přes změnu typu akordu) strana 40



Oktávová nastavení konvertovaných tónů

- HIGH KEY (Horní oktávový limit pro změnu tónu)
- NOTE LIMIT (Rozsah tónů mezi nejvyšším a nejnižším)



Další nastavení

- a RTR (Jak se mění ladění tónů podle změny akordů)

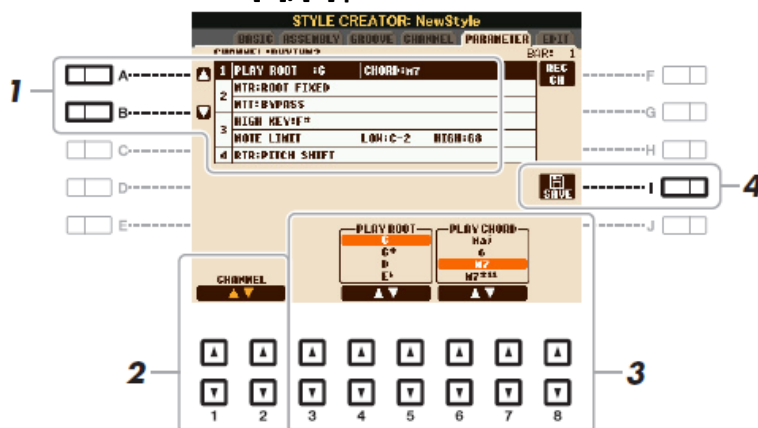


Aktuálně znějící tóny

Postup níže navazuje na krok 5 základního postupu na straně 28.

Poznámka: Parametry, které jste zde nastavili, jsou kompatibilní s SFF GE formátem (strana 20). Proto je styly vytvořené na tomto nástroji možné přehrávat pouze na nástrojích kompatibilních s SFF GE.

1. Na stránce PARAMETER stiskněte tlačítko [A]/[B] pro volbu editačního menu.



2. Použijte tlačítka [1▲▼] / [2▲▼] (CHANNEL) pro zvolení kanálu k editaci.

Zvolený kanál je zobrazen v levém horním rohu displeje.

3. Použijte tlačítka [3▲▼] - [8▲▼] pro editaci dat

Detaily o editovatelných parametrech naleznete na stránkách 39-42.

4. Stiskněte tlačítko [I] (SAVE) pro vyvolání displej výběru stylu

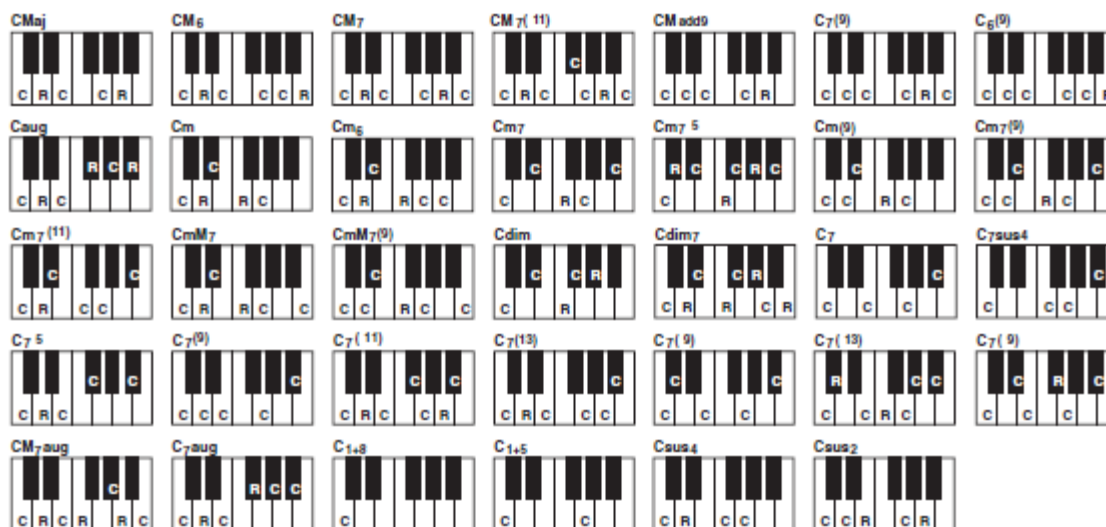
Upozornění:

Nahraný styl bude ztracen, pokud před operací uložení vyberete jiný styl nebo vypnete nástroj.

1 SOURCE (PLAY) ROOT/CHORD

Tato nastavení určují originální klíč zdrojového paternu (tj. klíč použitý při nahrávání tohoto akordu). Původní nastavení CM7 (základní tón C a typ akordu M7) je automaticky zvolen vždy, když jsou preset data vymazána ještě před nahráváním nového stylu, bez ohledu na Zdrojový základní tón a akord v presetových datech. Pokud akord změníte z CM7 na jiný, změní se také tóny akordu a doporučené tóny v závislosti na nově zvoleném typu akordu. Detaily viz níže.

Pokud je SOURCE ROOT „C“



C= tóny akordu, CR= doporučené tóny

Důležité

Tyto parametry by měly být nastaveny před nahráváním. Pokud změníte nastavení po nahrávání, nelez provést odpovídající konverzi, i když změníte typy akordů.

Poznámka: Pokud je Rhy1 a Rhy2 nastaveno jako cíl nahrávání, pak jsou parametry „PLAY ROOT“ místo „CHORD ROOT“. V tomto případě, můžete měnit akordy a poslouchat výsledný zvuk ze všech kanálů.

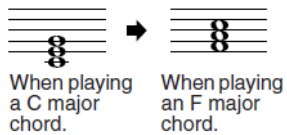
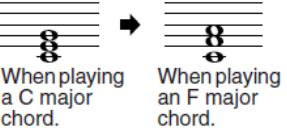
Poznámka: To neplatí když je NTR nastaveno na GUITAR (kytara).

2 NTR/NTT

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

[3▲▼]/ [4▲▼]	NTR (Note Transposition Rule)	Určuje relativní pozici základního tónu a akordu, když je konvertován ze zdrojového paternu v reakci na změnu akordu. Viz seznam níže.
[5▲▼]/ [7▲▼]	NTT (Note Transposition Table)	Nastavuje transpoziční tabulku pro zdrojový patern. Viz seznam níže.
[8▲▼]	NTT BASS ON/OFF	Kanál pro který je toto nastaveno na ON bude přehráván basovým základním tónem, pokud je tento akord rozpoznán nástrojem. Pokud je NTR nastaven na GUITAR a tento parametr nastaven na ON, pak pouze tón, který je přiřazen k base bude přehráván basovým základním tónem.

NTR (Note Transposition Rule)

ROOT TRANS	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>When playing a C major chord. → When playing an F major chord.</p>
ROOT FIXED	Tón je ponechán co nejbližší původnímu rozsahu tónu. Například tóny C3, E3 a G3 v C se změni na C3, F3 a A3 v F. Toto nastavení použijte pro kanály s akordy.	 <p>When playing a C major chord. → When playing an F major chord.</p>
GUITAR	Slouží exklusivně pro transpozici kytarového doprovodu. Tóny jsou transponovány na přibližné akordy zahrané přirozeným prstokladem.	

• NTT (Note Transposition Table)

Když je NTR nastaven na ROOT TRANS nebo ROOT FIXED.

BYPASS	Pokud je NTR nastaveno na ROOT FIXED, použitá tabulka transpozic neprovádí žádné konverze tónů. Pokud je NTR nastaveno na ROOT TRANS, použitá tabulka transpozic provádí pouze konverze základních tónů.
MELODY	Vhodné pro transpozici melodických linek. Použijte ji pro melodické kanály jako, jsou Phrase 1 a 2.
CHORD	Vhodné pro transpozici akordů. Použijte ji pro kanály Chord 1 a 2, obzvláště pokud obsahují data partů klavíru nebo kytar.
MELODIC MINOR	Pokud je zahrána změna akordu z dur do moll, tato tabulka snižuje třetí interval ve stupnici o půltón. Pokud je zahrána změna akordu z moll do dur, tato tabulka zvyšuje třetí interval ve stupnici o půltón. Ostatní tóny nejsou změněny. Použijte je pro melodické kanály sekcí, jako jsou Intro a Ending.
MELODIC MINOR 5th	Navíc oproti MELODIC MINOR zde rozšířené a zkrácené akordy ovlivňují i pátý tón ve zdrojovém paternu.
HARMONIC MINOR	Pokud je zahrána změna akordu z dur do moll, tato tabulka snižuje třetí a šestý interval ve stupnici o půltón. Pokud je zahrána změna akordu z moll do dur, tato tabulka zvyšuje třetí a šestý interval ve stupnici o půltón. Ostatní tóny nejsou změněny. Použijte je pro melodické kanály sekcí, jako jsou Intro a Ending.

HARMONIC MINOR 5th	Navíc oproti HARMONIC MINOR zde rozšířené a zkrácené akordy ovlivňují i pátý tón ve zdrojovém paternu.
NATURAL MINOR	Pokud je zahrána změna akordu z dur do moll, tato tabulka snižuje třetí, šestý a sedmý interval ve stupnici o půltón. Pokud je zahrána změna akordu z moll do dur, tato tabulka zvyšuje třetí, šestý a sedmý interval ve stupnici o půltón. Ostatní tóny nejsou změněny. Použijte je pro melodické kanály sekcí, jako jsou Intro a Ending.
NATURAL MINOR 5th	Navíc oproti NATURAL MINOR zde rozšířené a zkrácené akordy ovlivňují i pátý tón ve zdrojovém paternu.
DORIAN	Pokud je zahrána změna akordu z dur do moll, tato tabulka snižuje třetí a sedmý interval ve stupnici o půltón. Pokud je zahrána změna akordu z moll do dur, tato tabulka zvyšuje třetí a sedmý interval ve stupnici o půltón. Ostatní tóny nejsou změněny. Použijte je pro melodické kanály sekcí, jako jsou Intro a Ending.
DORIAN 5th	Navíc oproti DORIAN zde rozšířené a zkrácené akordy ovlivňují i pátý tón ve zdrojovém paternu.

Pokud je NTR nastaven na GUITAR

ALL-PURPOSE	Tato tabulka pokrývá oba zvuky hry trsátkem i prsty.
STROKE	Vhodné pro hru trsátkem. Některé tóny budou znít jako ztlumené – to je běžné, pokud je na kytaru hráno trsátkem.
ARPEGGIO	Vhodné pro hru prsty. Použitím této tabulky budou čtyř tónová arpeggia znít nádherně.

3 HIGH KEY/NOTE LIMIT

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

[4▲▼]/ [5▲▼]	HIGH KEY	<p>Toto nastavuje nejvyšší klíč (limit upper octave) tónové transpozice pro změnu základního tónu akordu. Všechny vypočítané tóny vyšší než limit jsou transponovány dolů k nejbližší oktávě. Toto nastavení je dostupné pouze pokud je parametr NTR nastaven na ROOT TRANS (strana 40).</p> <p>Příklad – pokud nejvyšší je F.</p> <p>Root changes → CM C M . . . F M F M . . .</p> <p>Notes played → C3-E3-G3 C 3-E 3-G 3 F3-A3-C4 F 2-A 2-C 3</p>
[6▲▼]	NOTE LIMIT LOW	<p>Toto nastavuje rozsah tónů (nejvyšší a nejnižší) pro nahrávané rejstříky kanálu stylu. Rozhodujícími nastaveními rozsahu můžete zajistit, že rejstříky znějí co nejreálněji – jinak řečeno, neznějí žádné tóny mimo přírodní rozsah. Aktuálně znějící tóny jsou automaticky posunuty do nastaveného rozsahu.</p> <p>Příklad – pokud nejnižší je C3 a nejvyšší je D4.</p> <p>Root changes → CM C M . . . F M . . .</p> <p>Notes played → E3-G3-C4 E 3-G 3-C 4 F3-A3-C4</p>
[7▲▼]	NOTE LIMIT HIGH	

4 RTR (Retrigger Rule)

Tato nastavení určují, zda tóny přestanou znít nebo ne a jak změní ladění v závislosti na změně akordu.

STOP	Tóny přestanou znít.
PITCH SHIFT	Ladění tónu se ohne bez nového nástupu tak aby odpovídalo typu nového akordu.
PITCH SHIFT TO ROOT	Ladění tónu se ohne bez nového nástupu tak aby odpovídalo základnímu tónu nového akordu.
RETRIGGER	Tón je znovu spuštěn s novým nástupem a v novém ladění odpovídajícím novému akordu.
RETRIGGER TO ROOT	Tón je znovu spuštěn s novým nástupem a podle nového základního tónu akordu. Nicméně, oktáva nového tónu zůstává stejná.

3

Skladby

Editování nastavení notového zápisu	strana 44
Editování nastavení displeje textu	strana 46
Použití funkce automatického doprovodu během přehrávání skladby	strana 47
Parametry týkající se přehrávání skladby (nastavení opakování, kanálu, průvodce)	strana 48
▪ Cvičení hry na klaviaturu a vokálů pomocí funkce Guide	strana 49
▪ Hra doprovodných partů s technologií Performance Assistant	strana 51
Vytváření/editování skladeb	strana 52
▪ Nahrávání melodií (Krokové nahrávání)	strana 52
▪ Nahrávání akordů (Krokové nahrávání)	strana 56
▪ Punch In/Out přehrávání určitého úseku	strana 59
▪ Editování událostí kanálů u existujících dat skladby	strana 61
▪ Editování událostí akordů, tónů, systémových exkluzivních zpráv a textů	strana 65

Omezení pro chráněné skladby

Aby bylo zabráněno nelegálnímu kopírování skladeb či nechtěnému vymazání, lze na skladbu použít ochranu. Indikátor ochrany je zobrazen vlevo nahoře od názvu skladby.

Prot.1: Značí, že přednastavená skladba je uložena ve složce User. Tento typ skladeb nelze kopírovat, přesouvat a přenášet na externí zařízení jakou jsou USB flash paměti a počítače.

Prot.2 Orig: Značí skladby Yamaha-protection-formatted (komerčně dostupné skladby). Tento typ skladeb (nelze je kopírovat) lze pouze přesunout a uložit do složky User nebo na USB paměťové zařízení s ID.

Prot.2 Edit: Značí editovanou skladbu Prot.2. Tento typ skladeb (nelze je kopírovat) lze pouze přesunout a uložit do složky User nebo na USB paměťové zařízení s ID.

Důležité

Ujistěte se, že skladby Prot.2 Orig a Prot.2 Edit jsou uloženy ve stejné složce. Jinak skladbu Prot.2 Edit nelze přehrávat. Při přesunu tohoto typu skladeb vždy přesouvejte oba soubory do stejného adresáře.

Důležité

Nikdy neměňte název a ikonu na displeji skladby Prot.2 Orig jinak nelze odpovídající skladbu Prot.2 přehrávat.

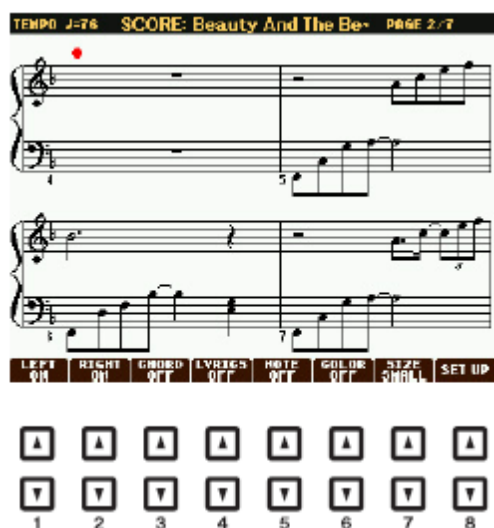
Úprava nastavení notace

Pro zobrazení notového zápisu zvolené skladby stiskněte tlačítko [SCORE]. Můžete si změnit nastavení displeje, podle vašich požadavků. Zde provedená nastavení jsou zachována i po vypnutí nástroje.

Poznámka: Provedená nastavení můžete nahrát jako část skladby: [FUNCTION] → [F] DIGITAL REC MENU → [A] SONG CREATOR → TAB [◀][▶] CHANNEL → [A]/[B] SETUP. Viz strana 64.

Poznámka: V závislosti na zvolené komerčně dostupné skladbě, nemusí být notace k dispozici.

Poznámka: U Audio skladeb nelze notaci zobrazit, je totiž založena na MIDI zprávách.



[1▲▼]	LEFT ON/OFF	Vypíná a zapíná zobrazení partu levé ruky. V závislosti na dalších nastaveních může být tento parametr nedostupný (šedý). Pokud to nastane, jděte do detailních nastavení displeje (strana 45) a nastavte LEFT CH. parametr na jiný než AUTO. Nebo jděte do displeje [FUNCTION] → [B] SONG SETTING nastavte parametr TRACK 2 na jiný než „OFF“ (strana 48). Parametry RIGHT (následující) a LEFT nemohou být vypnuty současně.
[2▲▼]	RIGHT ON/OFF	Vypíná a zapíná zobrazení partu pravé ruky. Parametry RIGHT a LEFT nemohou být vypnuty současně.
[3▲▼]	CHORD ON/OFF	Vypíná a zapíná zobrazení akordů. Pokud skladba neobsahuje akordy, nezobrazuje se.
[4▲▼]	LYRICS ON/ OFF	Vypíná a zapíná zobrazení textu skladby. Pokud skladba neobsahuje text, nezobrazuje se. Pokud skladba obsahuje pedálové značky, stisknutím tohoto tlačítka je zobrazíte místo textu.
[5▲▼]	NOTE ON/ OFF	Vypíná a zapíná zobrazení notace skladby. Název tónu je zobrazen nalevo. Pokud je odstup mezi tóny příliš malý, může být přesunut nahoru nad tón. Pokud skladba obsahuje prstové značky, stisknutím tohoto tlačítka je zobrazíte místo textu.
[6▲▼]	COLOR ON/ OFF (PSR S950)	Když je nastaven na ON, pak jsou noty na displeji zobrazovány barevně (C: červená, D: žlutá, E: zelená, F: oranžová, G: modrá, A: fialová, B: šedá).
[7▲▼]	SIZE	Nastavuje rozlišení (nebo přiblížení) notace.
[8▲▼]	SET UP	Vyvolá detailní nastavení displeje. Viz strana 45.

Stiskněte tlačítko [8▲▼] (SET UP) pro zobrazení displeje detailních nastavení. Stiskněte tlačítko [1▲▼]-[6▲▼] pro nastavení typu zobrazení, poté stiskněte tlačítko [8▲] (OK).



[1▲▼]	LEFT CH	Určuje, který MIDI kanál v datech skladby je použit pro part levé a pravé ruky. Při zvolení jiné skladby je nastaven vždy na AUTO.
[2▲▼]	RIGHT CH	<p>AUTO MIDI kanály jsou přiřazeny automaticky. A nastavují stejný kanál, jako je nastaven ve [FUNCTION] – [B] SONG SETTING (strana 48).</p> <p>1 - 16 Přiřazuje určený MIDI kanál (1-16) pro každý z partů.</p> <p>OFF (LEFT CH only) Nepřiřazuje žádný kanál: zabraňuje zobrazení partu levé ruky.</p>
[3▲▼]/ [4▲▼]	KEY SIGNATURE	To vám umožní změnit klíč uprostřed skladby, v zastavené pozici. Toto menu je vhodné pokud zvolená skladba neobsahuje žádný klíč pro zobrazovaná data.
[5▲▼]	QUANTIZE	Toto vám umožňuje ovládat rozlišení not v notaci, a umožní vám posunout nebo změnit časování noty, tak aby odpovídaly správným hodnotám. Ujistěte se, že používáte rozlišení odpovídající nejmenší notě ve skladbě.
[6▲▼]	NOTE NAME	<p>Volí typ zobrazení názvu noty nalevo do noty mezi těmito třemi. Toto nastavení je dostupné, pokud je provedeno zapnutí Zobrazení názvu noty nalevo od noty v kroku 1.</p> <p>A, B, C Názvy not jsou zobrazovány jako písmena (C, D, E, F, G, A, B).</p> <p>FIXED DO Názvy not jsou zobrazovány v cvičné zpěvní škále, s fixací C na DO. V nastavení English jsou tóny C, D, E, F, G, A, B vždy zobrazeny jako „Do, Re, Mi, Fa, Sol, La, Ti“. Zobrazení závisí na zvoleném jazyku.</p> <p>MOVABLE DO Názvy not jsou zobrazovány v cvičné zpěvní škále v závislosti na intervalech stupnice a jako takové jsou vztaženy ke klíči. Základní tóny jsou označeny jako Do. Například: v klíči D jsou tóny D, E, F#, G, A, B, C# zobrazeny jako „Do, Re, Mi, Fa, Sol, La, Ti“ v nastavení English. Zobrazení závisí na zvoleném jazyku.</p>

Úprava nastavení displeje textu

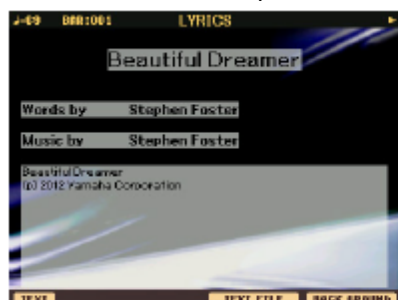
Pro zobrazení notového zápisu zvolené skladby stiskněte tlačítko [LYRICS/TEXT]. Pokud skladba obsahuje text, můžete jej nechat zobrazit na displeji. I když skladba data textu neobsahuje, můžete je zadat a zobrazit, nebo můžete zobrazit textový soubor (vytvořený na počítači, „.txt“, menší než 60KB).

Poznámka: Pokud je zobrazení textu nečitelné, změňte nastavení jazyka zobrazení: [FUNCTION] → [B] SONG SETTING.

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

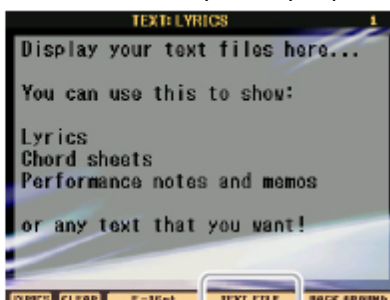
Displej Lyrics

Je zobrazen text skladby



Displej Text

Je zobrazen text vytvořený napočítači



Press [1 ▲ ▼]
buttons



Použijte tlačítka [5 ▲ ▼]/[6 ▲ ▼] pro vyvolání požadovaného textu.

[1 ▲ ▼]	TEXT/LYRICS	Přepíná displej pro zobrazení textu skladby (ve skladbě) a zobrazení textu (vytvořeného na počítači – volený pomocí tlačítek [5 ▲ ▼]/[6 ▲ ▼]).
[2 ▲ ▼]	CLEAR (Pouze zobrazení textu)	Odstraní text z displeje. Samotná data textu nejsou odstraněna, ale není zvolen žádný textový soubor. Pro znovu zobrazení textu vyberte opět soubor pomocí tlačítek [5 ▲ ▼]/[6 ▲ ▼].
[3 ▲ ▼]/ [4 ▲ ▼]	F - 11 – P – 16 (Pouze zobrazení textu)	Určuje typ textu (proporční a pevný) a velikost fontu. Pevný je vhodný pro zobrazení textu spolu s akordy, protože pozice názvů akordů jsou fixovány na odpovídající text. Proporční je vhodný pro zobrazení textů bez akordů nebo pro vysvětlení not. Čísla 9-20 označují velikost fontu. Zobrazí se pouze, pokud je dostupný text.
[5 ▲ ▼]/ [6 ▲ ▼]	TEXT FILE	Otvírá displej zobrazení souborů. Po výběru stiskněte tlačítko [EXIT] pro návrat do displeje textů.
[7 ▲ ▼]/ [8 ▲ ▼]	BACK GROUND	Pouze PSR S950. Umožňuje změnit obrázek na ploše displeje Lyrics/Text. Po výběru stiskněte tlačítko [EXIT] pro návrat do displeje textů. Poznámka: Pokud je obrázek plochy určen daty skladby, zde jej změnit nelze. Poznámka: Informace o dostupných souborech obrázků, viz parametr MAIN PICTURE, strana 114

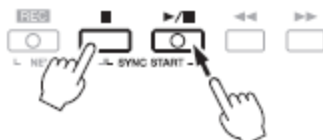
Použití funkce automatického doprovodu během přehrávání skladby

Pokud přehráváte současně skladbu i styl, data kanálů 9-16 skladby jsou nahrazena kanály stylu – tak můžete hrát doprovodné party skladby sami. Vyzkoušejte si hru podle instrukcí uvedených níže.

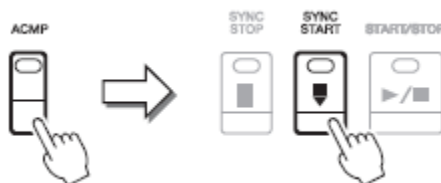
1. Zvolte skladbu.

2. Zvolte styl.

3. Stiskněte tlačítko SONG [■] (STOP), stiskněte tlačítko [▶/II] (PLAY PAUSE) abyste umožnili synchronizované spuštění skladby.



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



5. Stiskněte jedno tlačítko STYLE CONTROL [START/STOP] nebo zahrajte akord levou rukou.

Skladba a styl začnou hrát. Když hrajete akordy, stisknutím tlačítka [SCORE] a zapnutím CHORD (strana 44) můžete zobrazit informace o akordech.

Poznámka: Při současném přehrávání skladby a stylu je nastaveno tempo skladby.

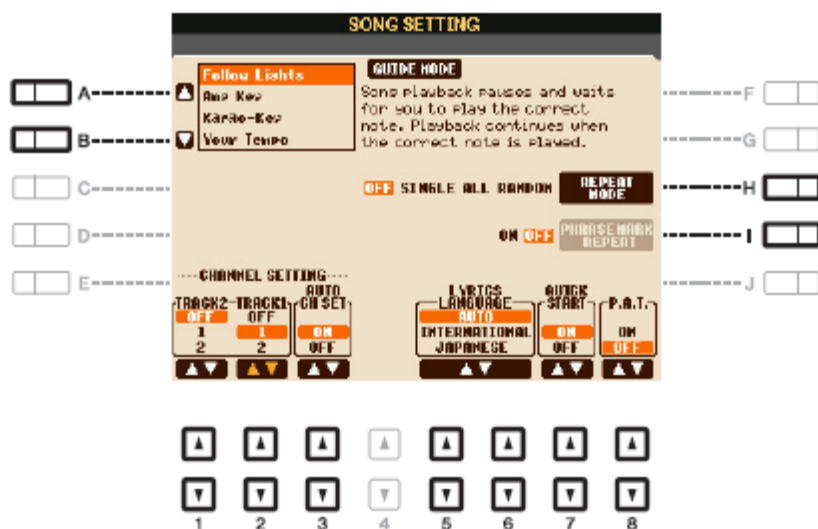
Když dojde k zastavení přehrávání skladby, je zároveň zastaven i styl.

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

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

Vyvolejte displej ovládání

[FUNCTION] → [B] SONG SETTING



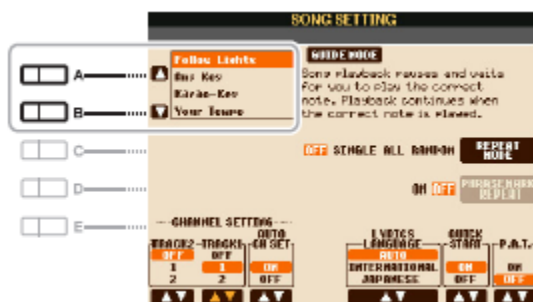
[A]/[B]	GUIDE MODE	Viz strana 49.
[H]	REPEAT MODE	Určuje režim opakovaného přehrávání. OFF Přehraje zvolenou skladbu a zastaví se. SINGLE Opakovaně přehrává zvolenou skladbu. ALL Opakovaně přehrává všechny skladby v adresáři. RANDOM Opakovaně a v náhodném pořadí přehrává všechny skladby v adresáři.
[I]	PHRASE MARK REPEAT	U skladeb obsahujících Prase 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.
[1▲▼]	TRACK 2	Tyto parametry nastavují, které MIDI kanály v datech skladby jsou přiřazeny partu levé nebo pravé ruky ve funkci Guide a funkci Song Score. Navíc, tato nastavení určují, které kanály jsou přiřazeny tlačítkům [TR1] a [TR2].
[2▲▼]	TRACK 1	
[3▲▼]	AUTO CH SET	Pokud je nastaven na „ON“, automaticky nastavuje správný MIDI kanál pro pravý a levý part před programovaný v komerčně dostupné skladbě. Obvyklé nastavení je „ON“.

[5▲▼]/ [6▲▼]	LYRICS LANGUAGE	Určuje jazyk displeje zobrazení textů. AUTO pokud je jazyk specifikován v datech skladby, je zobrazení korektní. Pokud toto není určeno, je nastaven na INTERNATIONAL. INTERNATIONAL Zachází s textem, jako by byl v západním jazyce. JAPANESE Zachází s textem, jako by byl v japonštině.
[7▲▼]	QUICK START	U některých komerčně dostupných dat jsou určitá data (jako volba rejstříku, hlasitost apod.) nahrána do prvního taktu ještě před daty tónů. Pokud je zapnuta funkce Rychlého startu, jsou tato data nástrojem přečtena v nejvyšší možné rychlosti a pak nástroj automaticky zpomalí na rychlost skladby. To umožňuje spustit přehrávání skladby co nejrychleji, s minimální prodlevou na čtení dat.
[8▲▼]	P.A.T. (Performance Assistant)	Viz strana 51.

Cvičení skladeb s funkcí Guide (Průvodce)

Funkce Průvodce přináší užitečné pomůcky pro výuku a cvičení pro zdokonalení ovládání nástroje. Stiskem tlačítka [SCORE] můžete zobrazit notový zápis skladby, který zobrazuje noty, jež byste měli hrát a které zahrajete pro jednodušší učení.

1. Zvolte požadovanou skladbu pro cvičení.
2. Vyvolejte displej ovládání.
[FUNCTION] → [B] SONG SETTING
3. Použijte tlačítka [A]/[B] pro výběr požadovaného typu funkce Guide.



Menu Guide pro cvičení hry na klaviaturu

- **Následujte světla**

Pokud je toto zvoleno, přehrávání skladby je přerušeno, a čeká na správné zahrání tónů. Pokud zahráte správné tóny, přehrávání pokračuje. Tato funkce byla vyvinuta pro nástroje Clavinova Yamaha. Je používána pro cvičební účely, u nástrojů se zabudovanými světly v klávesách, značících, který tón je třeba zahrát. I když PSR S950 tato světla nemá, můžete tuto funkci využít tak, že sledujete zobrazené indikátory v notovém zápisu skladby.

- **Jakákoliv klávesa**

Pomocí této funkce můžete hrát melodii skladby třeba jen s jednou klávesou (jakoukoliv) v rytmu. Přehrávání skladby je zastaveno a čeká na vaše zahrání na klávesy. Jednoduše hrajte na klaviaturu v rytmu skladby a přehrávání bude pokračovat.

- **Vaše tempo**

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

Menu Guide pro zpěv

- **Karao-key**

Tato funkce umožňuje ovládat časování přehrávání skladby pouze jedním prstem, zatímco zpíváte. To je velmi užitečné během zpěvu s vlastní hrou. Přehrávání skladby je přerušeno a čeká na váš zpěv. Jednoduše hrajte na klaviaturu a přehrávání bude pokračovat.

4. Zapněte tlačítko [GUIDE].



5. Vyvolejte displej zobrazení notace stiskem tlačítka [SCORE].

6. Stiskněte tlačítko SONG [▶/||] (PLAY/PAUSE) pro spuštění přehrávání.

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

7. Stiskněte tlačítko SONG [■] (STOP) pro zastavení přehrávání.

Poznámka: Nastavení Guide lze uložit jako část dat skladby (strana 64). U skladeb s uloženými daty funkce Guide bude tato funkce automaticky zapnuta a budou u ní vyvolána odpovídající nastavení.

Přehrávání podkladů pomocí technologie Assistant Performance

Tato funkce velmi zjednodušuje přehrávání podkladů spolu s přehráváním skladby. Zajistí jejich perfektní zvuk (i když nehrajete správné tóny).

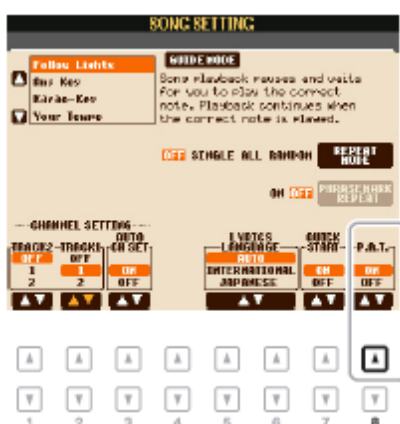
1. Vyberte skladbu obsahující data akordů.

Aby bylo možné použít tuto technologii, data skladby musí obsahovat akordy. Pokud tomu tak je, na hlavním displeji bude zobrazen název aktuálního akordu, během přehrávání skladby. Jednoduše tak poznáte, zda skladba data akordů obsahuje či nikoli. Po zastavení přehrávání skladby pokračujte dalším krokem.

2. Vyvolejte displej ovládání.

[FUNCTION] → [B] SONG SETTING

3. Stiskněte tlačítko [8 ▲] pro zapnutí technologie [P.A.T.] (Performance Assistant).



4. Stiskněte tlačítko [▶/II] (START/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. A dokonce mění zvuk v závislosti na tom, jak hrajete.



Aktuální akord



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

7. Stiskněte tlačítko [8 ▲ ▼] pro vypnutí technologie [P.A.T.] (Performance Assistant).

Poznámka: Volba nové skladby může vypnout P.A.T.

Vytváření/editace skladeb (Song Creator)

Skladbu můžete vytvořit tím, že složíte svojí kompozici zadáním jedné události za druhou (Krokové nahrávání), nebo nahrajím v reálném čase (popsáno v Uživatelském manuálu). Tato kapitola popisuje krokové nahrávání, znovu nahrání (Punch In/Out) a editaci dat skladby.

Vyvolejte displej ovládání.

[FUNCTION] → [F] DIGIATL REC MENU → [A] SONG CREATOR



Displej SONG CREATOR se skládá ze šesti stránek.

- **REC MODE** Znovu nahrávání skladbu. Viz strana 59.
- **CHANNEL** Edituje kanálové události. Viz strana 61.
- **CHORD** Nahrává akordy a sekce s přesným časováním (strana 56) nebo je edituje (strana 65).
- **1-16** Nahrává melodie (Krokové nahrávání, viz níže) nebo edituje nahrané melodie (strana 65).
- **SYS/EX.** Edituje události System Exclusive (tempo, takt atd.). Viz strana 65.
- **LYRICS** Zadává/edituje název skladby a text. Viz strana 65.

Nahrávání melodií (Krokové nahrávání)

1. Stiskněte tlačítko SONG [REC] a SONG [■] (STOP) současně.
Je vyvoláno prázdná skladba („New Song“) pro nahrávání.

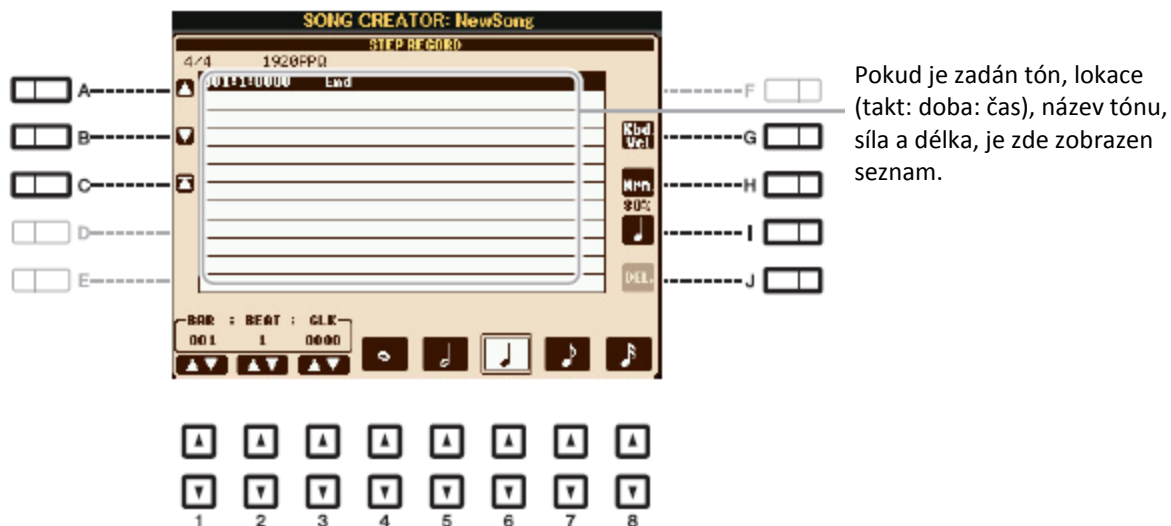



2. Vyvolejte displej ovládání.

[FUNCTION] → [F] DIGITAL REC MENU → [A] SONG CREATOR → TAB [◀][▶] 1-16



3. Stiskněte tlačítko [F] pro výběr kanálu pro nahrávání.
4. Stiskněte tlačítko [G] (STEP REC) pro vyvolání displeje STEP RECORD.
5. Spusťte krokové nahrávání, použijte tlačítka [A] - [J] a [1▲▼]-[8▲▼].
Detailní informace naleznete na straně 54.



[A]/[B]/ [C]		Posunuje kurzor v seznamu.
[G]		<p>Určuje sílu (hlasitost) zadaného tónu. Lze zadat hodnotu v rozsahu 1 až 127. Čím vyšší hodnota, tím vyšší hlasitost.</p> <p>KBD.VEL: aktuální rozlišení síly fff: 127 ff: 111 f: 95 mf: 79 mp: 63 p: 47 pp: 31 ppp: 15</p>
[H]		<p>Určuje rozsah doby (délku tónu) zadávaného tónu.</p> <p>Normal: 80% Tenuto: 99% Staccato: 40% Staccatissimo: 20% Manual: Lze zadat jakkoliv pomocí ovladače [DATA ENTRY].</p> 
[I]		Určuje typ zadávaného tónu (normální, tečkovaná, triola)
[J]	DELETE	Maže určená data.
[1▲▼]	BAR	Určuje pozici zadávaného tónu. Uvědomte si, že čtvrtová nota má rozlišení 1920 úderů.
[2▲▼]	BEAT	
[3▲▼]	CLOCK	
[4▲▼]/ [8▲▼]		Určuje délku zadávané noty: celá, půlová, čtvrtová, osminová nebo šestnáctinová.

- 6.** Stiskněte tlačítko SONG [■] (STOP) (nebo stiskněte tlačítko [C]) pro návrat na začátek skladby, pak poslouchejte nově zadanou skladbu stiskem tlačítka [▶/||].



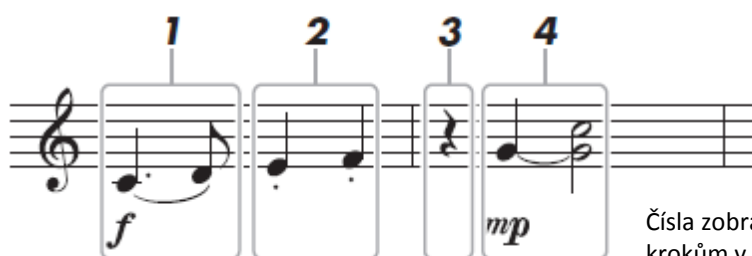
- 7.** Stiskněte tlačítko [EXIT] pro opuštění displeje krokového nahrávání.

- 8.** Stiskněte tlačítko [I] (SAVE) pro provedení uložení.

Upozornění

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

Příklad krokového nahrávání – Melodie (detailní instrukce kroku 5 na straně 53)



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

Mějte na paměti, že jeden z kroků vyžaduje podržení klávesy na klaviatuře během provádění operace. Po vyvolání displeje Step Recording zvolte zvuk pro nahrávání. Během krokového nahrávání je možné volit pouze rejstříky a zadávat tóny.

Poznámka: Protože jsou akordy vytvářeny z MIDI dat na nástroji, nemusejí se objevovat stejně jako v tomto příkladu.

1. Zadejte první a druhou notu se značkou.

- 1-1** Stiskněte tlačítko [G] a vyberte „f“.
- 1-2** Stiskněte tlačítko [H] a vyberte „Tenuto“.
- 1-3** Stiskněte tlačítko [I] a vyberte typ „dotted“.
- 1-4** Použijte tlačítko [6 ▲ ▼] a vyberte čtvrtovou notu.
- 1-5** Zahrajte na klávesu C3.

Je zadána první nota.

- 1-6** Stiskněte tlačítko [I] a vyberte typ „normal“.
- 1-7** Použijte tlačítka [7 ▲ ▼] a vyberte osminovou notu.
- 1-8** Zahrajte na klávesu D3.

Je zadána druhá nota.

2. Zadejte další noty a aplikujte staccato.

2-1 Stiskněte tlačítko [H] a vyberte „Staccato“.

2-2 Použijte tlačítko [6 ▲ ▼] a vyberte čtvrtovou notu

2-3 Zahrajte na klávesy E3 a F3.

Je dokončen první takt.

3. Pro zadání čtvrtové pomlky, stiskněte znovu tlačítko [6 ▲ ▼].

Pro zadání pomlky, použijte tlačítka [4 ▲ ▼]-[8 ▲ ▼]. (jedním stiskem volíte délku pomlky, druhým stiskem jí zadáte.). Indikátor BAR:BEAT:CLOCK umožňuje zkontrolovat, že byla zadána pomlka s určenou délkou.

4. Zadejte další noty a svažte je.

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

4-2 Stiskněte tlačítko [H] a vyberte „Normal“.

4-3 Zatímco držíte stisknutou klávesu G3, stiskněte tlačítko [6 ▲ ▼].

Tato operace posune zadání z aktuální druhé doby na třetí. 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 tlačítko [5 ▲ ▼].

Po stisknutí tlačítka klávesy uvolněte.

Byly zadány noty G3 a C4 podle notace výše.

Nahrávání akordů (krokové nahrávání)

Můžete nahrávat akordy a sekce (Hlavní, Intro, Ending atd.) aktuálního stylu po jedné s přesným časováním. Po ukončení nahrávání budou zaznamenané informace či události konvertovány do MIDI not nebo dat skladby.

1. Stiskněte současně tlačítka SONG [REC] a SONG [■] (STOP).

Je vyvolána prázdná skladba („New Song“) pro nahrávání.

Poznámka: Volbou prázdné skladby obnovíte panelová nastavení.



2. Zvolte styl, který chcete ve skladbě použít.

3. Vyvolejte displej ovládání.

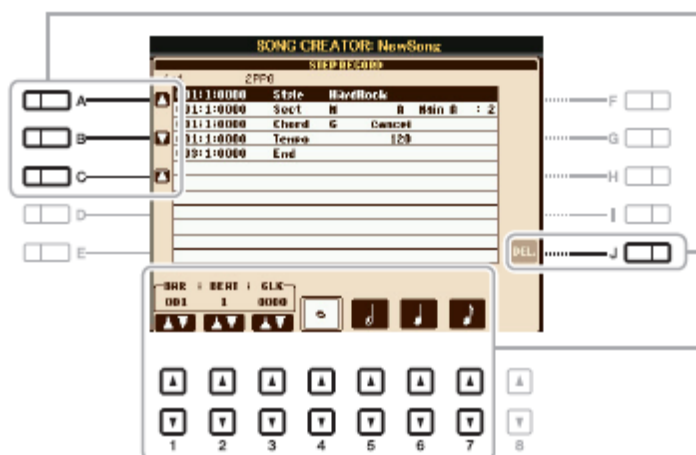
[FUNCTION] → [F] DIGITAL REC MENU → [A] SONG CREATOR → TAB [◀][▶] CHORD

4. Stiskněte tlačítko [G] (STEP REC) pro vyvolání displeje STEP RECORD.



5. Spusťte krokové nahrávání, použijte tlačítka [A] - [J] a [1▲▼]-[8▲▼].

Detailní informace naleznete na straně 57.



Detaily o těchto tlačítkách jsou na straně 53.

6. Stiskněte tlačítko SONG [■] (STOP) (nebo stiskněte tlačítko [C]) pro návrat na začátek skladby, pak poslouchejte nově zadanou skladbu stiskem tlačítka [▶/II].



7. Stiskněte tlačítko [EXIT] pro opuštění displeje krokového nahrávání.

8. Stiskněte tlačítko [F] (EXPAND) a zkonvertujte nahraná data do MIDI not (dat skladby).

9. Stiskněte tlačítko [I] (SAVE) pro provedení uložení.

Upozornění

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

Příklad krokového nahrávání – Akordy (detailní instrukce kroku 5 na straně 53)

Poznámka: v příkladu je použit 4/4 styl.

The diagram shows three measures of music on a bass clef staff in 4/4 time. Measure 1, labeled '1' and 'MAIN A', contains three chords: C, F, and G. Measure 2, labeled '2' and 'BREAK', contains two chords: F and G7. Measure 3, labeled '3' and 'MAIN B', contains one chord: C.

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

Před spuštěním nahrávání se ujistěte, že tlačítko [AUTO FILL IN] je vypnuto, protože žádný Fill In není zahrnut v notaci uvedené výše..

1. Zadejte akordy hlavní sekce A.

1-1 Stiskněte tlačítko STYLE CONTROL [MAIN A].

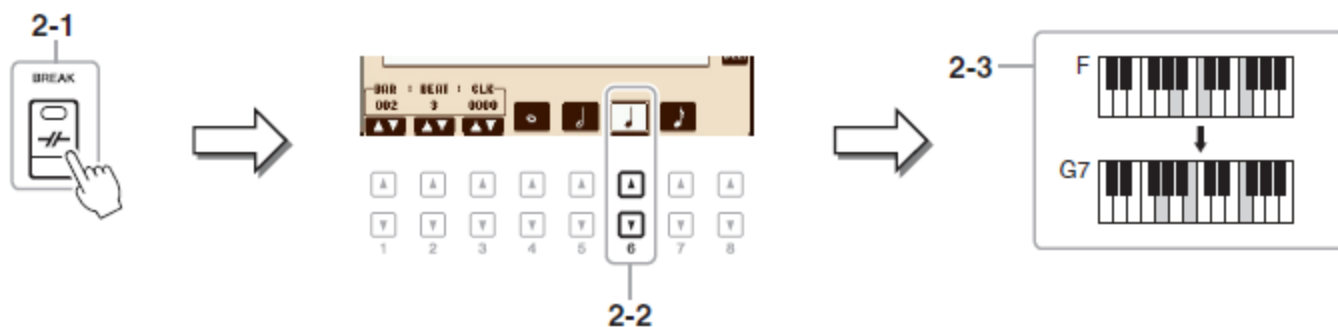
1-2 Použijte tlačítko [5 ▲ ▼] a vyberte půlovou notu.

1-3 Zahrajte akordy C, F a G v akordické části klaviatury.

The diagram illustrates the steps for setting up the main section A. Step 1-1 shows a hand pressing the 'A' button on the 'MAIN VARIATION' panel. Step 1-2 shows the '5' button on the control panel being pressed. Step 1-3 shows three piano keyboard diagrams for chords C, F, and G, with arrows indicating the sequence of chords to be played.

2. Zadejte akordy sekce Break.

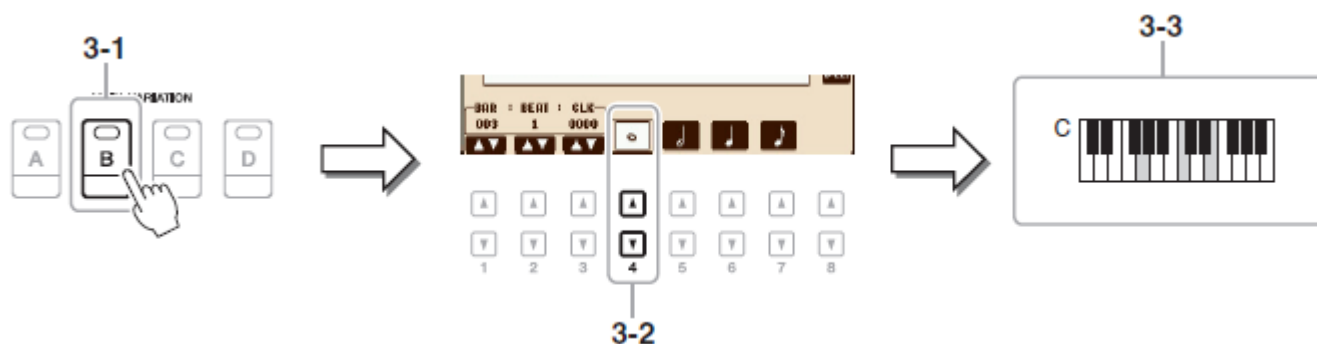
- 2-1 Stiskněte tlačítko STYLE CONTROL [BREAK].
- 2-2 Použijte tlačítko [6 ▲ ▼] a vyberte čtvrtřovou notu.
- 2-3 Zahrajte akordy F a G7 v akordické části klaviatury.



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 STYLE CONTROL [MAIN B].
- 3-2 Použijte tlačítko [4 ▲ ▼] a vyberte celou notu.
- 3-3 Zahrajte akord C v akordické části klaviatury.



Znovu nahrání určené části – Punch In/Out

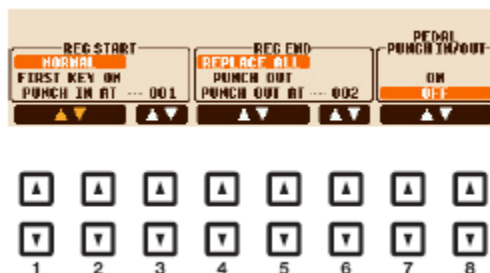
Pro nové nahrání určené části vytvořené skladby použijte funkci Punch IN/OUT. V této metodě budou přepsána pouze data mezi body Punch In a Punch Out daty novými. Mějte na paměti, že noty před bodem Punch In a za bodem Punch Out nebudou přepsána, i když je uslyšíte normálně přehrávat, jedná se o uvedení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

1. Zvolte požadovanou skladbu pro znovu nahrávání.

2. Vyvolejte displej ovládání.

[FUNCTION] → [F] DIGITAL REC MENU → [A] SONG CREATOR → TAB [◀][▶] REC MODE

3. Určete nastavení pro nahrávání.



[1▲▼]/ [3▲▼]	REC START (Punch In)	<p>Určuje čas začátku určené sekce (Punch In).</p> <p>NORMAL Přepisování dat začne po stisku tlačítka SONG [▶/] (PLAY/PAUSE), nebo po zahrání na klaviaturu v režimu Synchro Standby.</p> <p>FIRST KEY ON Přehrávání skladby je normální, přepisování začne při zahrání na klaviaturu.</p> <p>PUNCH IN AT Přehrávání skladby je normální až po takt Punch In, pak začíná přepisování. Bod Punch In můžete nastavit tlačítkem [3▲▼].</p>
[4▲▼]/ [6▲▼]	REC END (Punch Out)	<p>Určuje čas konce určené sekce (Punch Out).</p> <p>REPLACE ALL Vymaže všechna data od bodu, kde bylo nahrávání zastaveno.</p> <p>PUNCH OUT Pozice, ve které je nahrávání nastaveno, je označena jako Punch Out. Toto nastavení zachová všechna data po tomto bodu.</p> <p>PUNCH OUT AT Aktuální přepisování pokračuje až po začátek taktu Punch Out (nastavte odpovídajícím tlačítkem), pak skončí přepisování a začíná normální přehrávání. Toto nastavení zanechává všechna data po bodu Punch Out. Bod taktu Punch Out můžete nastavit tlačítkem [6▲▼].</p>

<p>[7▲▼]/ [8▲▼]</p>	<p>PEDAL PUNCH IN/OUT</p>	<p>Pokud je tato funkce zapnuta, můžete pomocí nožního pedálu 2 ovládat nastavení bodů Puch In a Out. Během přehrávání skladby, sešlápnutím (a podržením) pedálu 2 okamžitě zahájíte Punch In nahrávání, zatímco uvolněním pedálu ho zastavíte (Punch Out). Během přehrávání můžete pedál sešlápnout a uvolnit kolikrát chcete. Uvědomte si, že pokud je zapnuta tato funkce, dříve přiřazené nastavení pedálu 2 je zrušeno.</p> <p>Poznámka: Ovládání Punch In/Out pomocí pedálu může být v závislosti na použitém pedálu obráceno. Pokud je to nutné, změňte polaritu pedálu (strana 102).</p>
-------------------------	-------------------------------	---

4. Zatímco držíte tlačítko SONG [REC] stiskněte tlačítko požadované stopy.



5. Stiskněte tlačítko SONG [▶/II] (PLAY/PAUSE) pro spuštění nahrávání Punch In/Out.

Podle bodu 2 hrajte na klaviaturu od bodu Punch In až do bodu Punch Out. Další informace jsou v ilustraci níže.

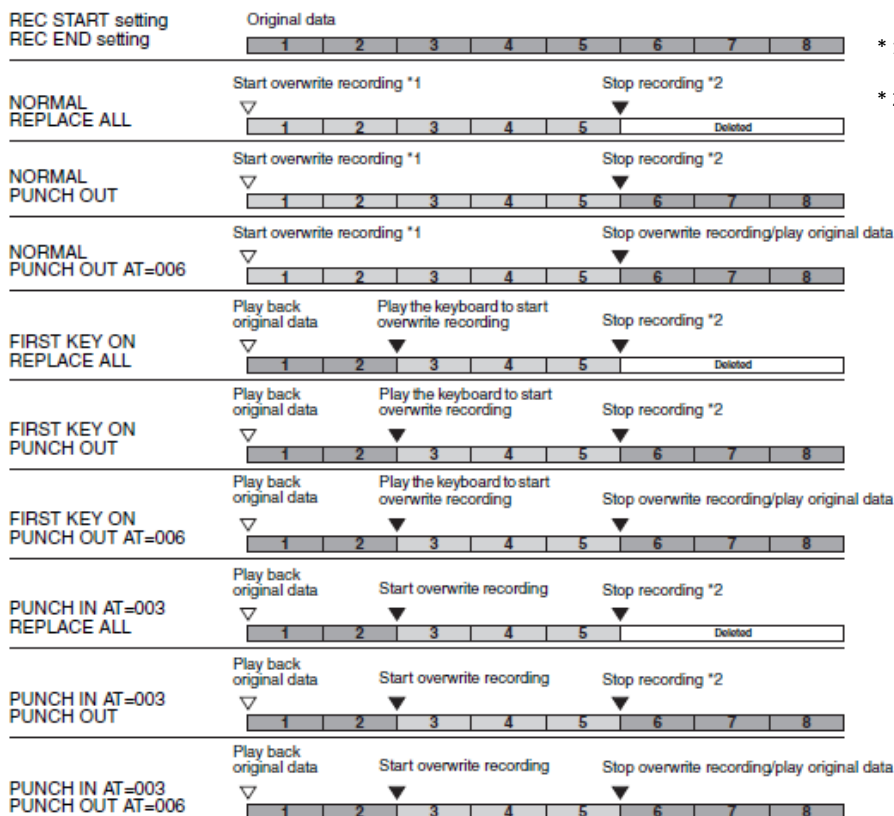
6. Stiskněte tlačítko [I] (SAVE) a uložte data.

Upozornění

Pokud vyberete jinou skladbu nebo vypnete nástroj před provedením operace uložení, všechna nahraná data 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.



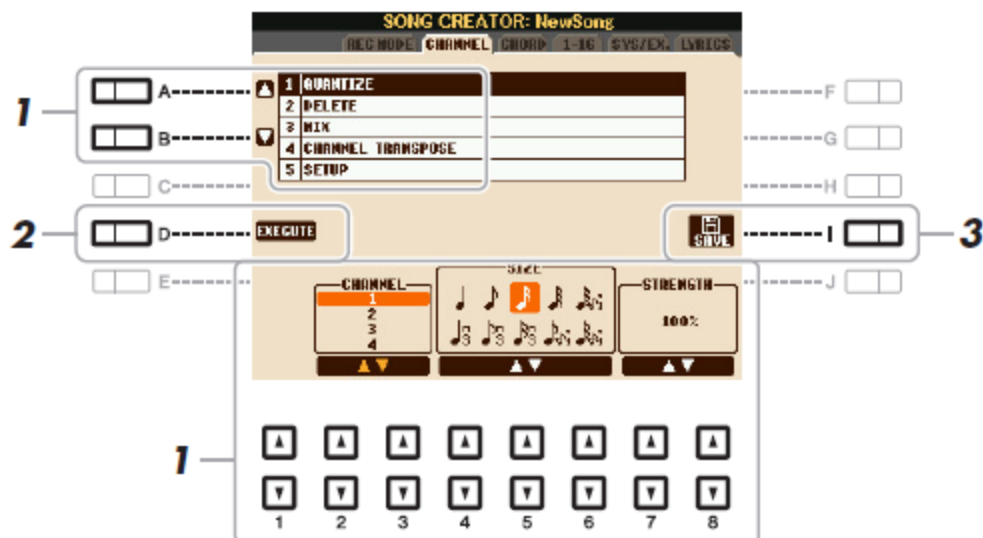
* 1 Abyste zabránili přepsání taktů 1-2, začněte nahrávat od taktu 3.
* 2 Nahrávání zastavte stisknutím tlačítka [REC] na konci taktu 5.

Původní data
Nově nahraná data
Smazaná data

Previously recorded data
Newly recorded data
Deleted data

Editace událostí kanálů existujících dat skladby

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



1. Zvolte skladbu, kterou chcete editovat.

2. Vyvolejte displej ovládání.

[FUNCTION] → [F] DIGITAL REC MENU → [A] SONG CREATOR → TAB [◀][▶] CHANNEL

3. Použijte tlačítka [A]/[B] pro výběr editačního menu, poté použijte tlačítka [1 ▲ ▼]-[8 ▲ ▼] pro jejich nastavení.

Detaily o editačním menu a možných nastaveních naleznete na straně 62.

4. Stiskněte tlačítko [D] (EXECUTE) pro provedení operace.

Po ukončení operace (kromě menu SETUP) se toto tlačítko změní na „UNDO“. To vám umožní vrátit provedené změny, pokud nejste spokojeni s výsledkem. Funkce má pouze jednu úroveň, tzn. lze se vrátit pouze o jednu operaci zpět.

5. Stiskněte tlačítko [I] (SAVE) a uložte data.

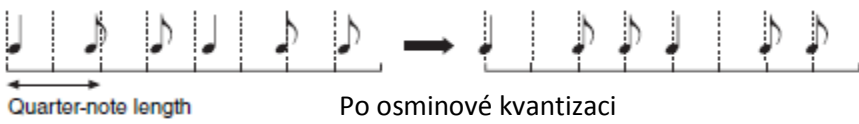
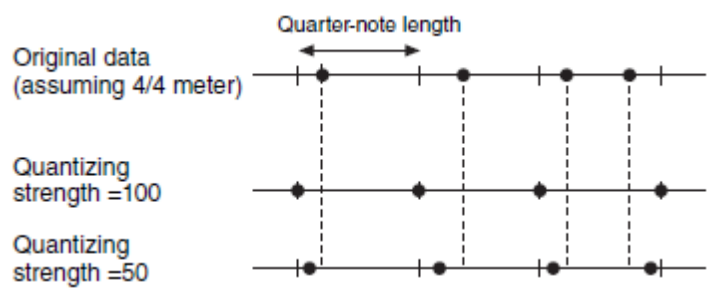
Upozornění

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

1 Menu QUANTIZE

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>[2▲▼]/ [3▲▼]</p>	<p>CHANNEL</p>	<p>Určuje, který MIDI kanál skladby bude kvantizován.</p>
<p>[4▲▼]/ [6▲▼]</p>	<p>SIZE</p>	<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 style="text-align: center;">Quarter-note length Po osminové kvantizaci</p> <p style="text-align: center;">Nastavení</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: flex-start;"> <div style="text-align: center;"> 1/4 note </div> <div style="text-align: center;"> 1/8 note </div> <div style="text-align: center;"> 1/16 note </div> <div style="text-align: center;"> 1/32 note </div> <div style="text-align: center;"> 1/16 note+ 1/8 note triplet* </div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: flex-start; margin-top: 5px;"> <div style="text-align: center;"> 1/4 note triplet </div> <div style="text-align: center;"> 1/8 note triplet </div> <div style="text-align: center;"> 1/16 note triplet </div> <div style="text-align: center;"> 1/8 note+ 1/8 note triplet* </div> <div style="text-align: center;"> 1/16 note+ 1/16 note triplet* </div> </div> <p>Tři kvantizační nastavení označená hvězdičkou (*), jsou výjimečná tím, že lze najednou kvantizovat dvě hodnoty not najednou. Například, pokud jsou ve stejném kanálu jak osminové noty, tak i osminové trioly, kvantizací s hodnotou osmin, budou všechny změněny na pouhé osminy. Pokud ale použijete nastavení osminy + osminové trioly, budou všechny noty kvantizován správně.</p>
<p>[7▲▼]/ [8▲▼]</p>	<p>STRENGTH</p>	<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> 

2 Menu DELETE

Můžete vymazat data určitého kanálu skladby. Pomocí tlačítek [1▲▼] - [8▲▼] zvolte kanál, jehož data mají být vymazána, poté stiskněte tlačítko [D] (EXECUTE) pro provedení operace.

3 Menu MIX

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

[2▲▼]/ [3▲▼]	SOURCE 1	Vybírá MIDI kanál (1-16) pro míchání. Všechny MIDI události kanálu jsou zkopírovány do cílového kanálu.
[4▲▼]/ [5▲▼]	SOURCE 2	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.
[6▲▼]/ [7▲▼]	DESTINATION	Určuje cílový kanál pro kopírování nebo míchání.

4 Menu CHANNEL TRANSPOSE

Umožňuje transponovat dat vybraného kanálu až o dvě oktávy dolů nebo nahoru v půltónových krocích.

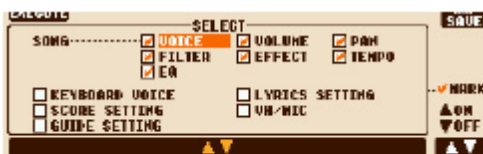
Poznámka: Ujistěte se, že netransponujete kanály 9 a 10. K těmto kanálům jsou přiřazeny bicí. Pokud dojde k transpozici bicí, bude změněno i přiřazení jednotlivých nástrojů ke klávesám.

[F]	CH 1-8/9-16	Přepíná mezi dvěma zobrazeními: kanály 1-8 a 9-16.
[G]	ALL CH	Transponování všech kanálů o stejnou hodnotu najednou. Transponujte jeden z kanálů a současně držte stisknuté toto tlačítko.

5 Menu Setup

Aktuální nastavení displeje mixážní konsole a jiná panelová nastavení mohou být uložena na začátek skladby jako Setup data. Tato nastavení jsou pak automaticky vyvolána při výběru skladby.

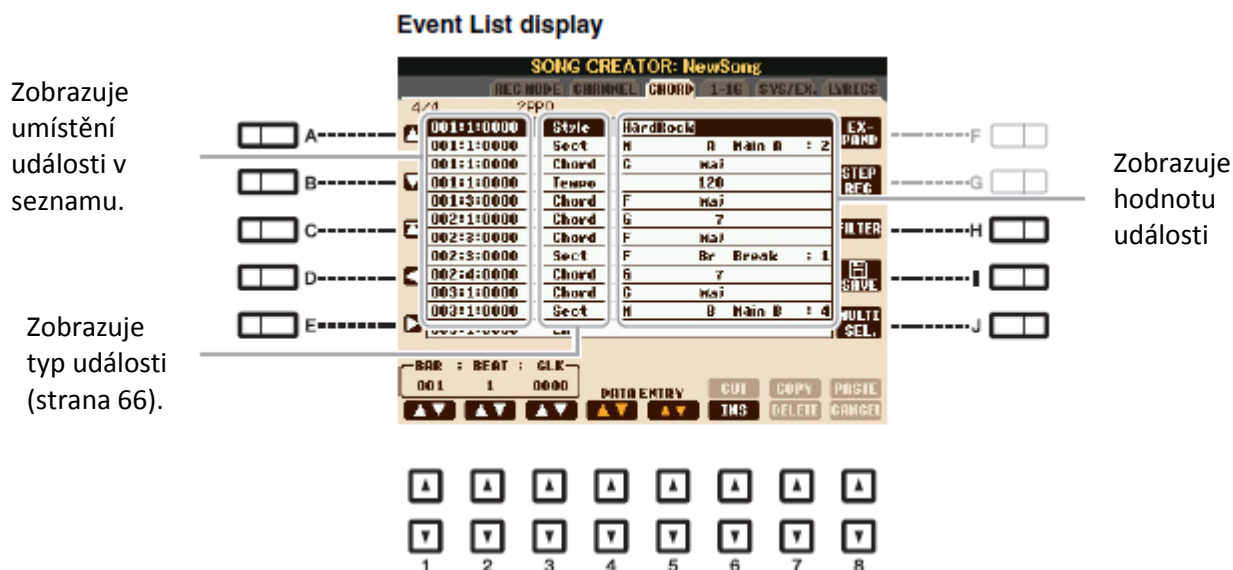
Poznámka: Před uložením nastavení nastavte pozici ve skladbě na začátek stisknutím tlačítka SONG [■] (STOP).



<p>[1▲▼]/ [7▲▼]</p>	<p>SELECT</p>	<p>Určuje, které funkce a vlastnosti přehrávání budou automaticky vyvolány při volbě skladby. Zde zvolené položky mohou být uloženy pouze na začátku skladby s výjimkou zvuku klavíru.</p> <p>SONG Uloží nastavení tempa a všechna nastavení mixážní konsole.</p> <p>KEYBOARD VOICE Uloží panelová nastavení včetně výběru rejstříku klávesových partů (Pravý 1, 2 a Levý) a jejich status (ON/OFF). Panelová nastavení zde uložená jsou stejná jako ta uložená v OTS. Toto může být nahráno v jakémkoliv bodu skladby.</p> <p>SCORE SETTING Nahrává nastavení displeje SCORE.</p> <p>GUIDE SETTING Nahrává nastavení displeje GUIDE včetně statusu.</p> <p>LYRICS SETTING Nahrává nastavení displeje LYRICS.</p> <p>VH/MIC (PSR S950) Nahrává nastavení mikrofону a vokálního harmonizéru. Detaily o parametrech najdete v tabulce Parameter v Data Listu.</p>
<p>[8▲]</p>	<p>MARK ON</p>	<p>Přidává a odstraňuje označení na zvolené položky. Označené položky budou uloženy.</p>
<p>[8▼]</p>	<p>MARK OFF</p>	

Editování akordických událostí, not, systémových událostí a textů

Stejným způsobem můžete editovat akordické události noty, systémové události a texty v jejich odpovídajícím displeji: CHORD, 1-16, SYS/EX a LYRICS. Tyto displeje se nazývají „Event List display“ (displeje se seznamy událostí), protože některé události jsou zobrazeny v seznámech.



Zobrazuje umístění události v seznamu.

Zobrazuje hodnotu události

Zobrazuje typ události (strana 66).

[A]/[B]		Posouvají kurzor a vybírají požadovanou událost.
[C]		Nastavuje kurzor na začátek skladby (na první položku).
[D]/[E]		Posouvají kurzor a vybírají parametr události.
[H]	FILTER	Vyvolá displej FILTER (strana 67). Umožňuje nastavit filtr pro zobrazení pouze požadovaných událostí.
[I]	SAVE	Stiskem uložíte editovanou skladbu.
[J]	MULTI SELECT	Podržením tohoto tlačítka a použitím tlačítek [A]/[B] pro výběr více položek současně.
[1▲▼]	BAR	Určuje pozici (takt, doba, čas) události ve skladbě. 1 jednotka času = 1/1920 čtvrtové noty.
[2▲▼]	BEAT	
[3▲▼]	CLOCK	
[4▲▼]/ [5▲▼]	DATA ENTRY	Mění hodnotou parametru. Hrubá úprava pomocí tlačítka [4▲▼], jemná úprava pomocí tlačítka [5▲▼] nebo ovladače [DATA ENTRY].
[6▲]	CUT	Provádějí operace vyjmutí, kopírování, smazání a vložení.
[7▲]	COPY	
[7▼]	DELETE	
[8▲]	PASTE	
[6▼]	INSERT	Přidá novou událost.
[8▼]	CANCEL	Zruší editování a obnoví původní hodnotu.

Poznámka: Po provedení editace události v displeji CHORD, stiskněte tlačítko [F] (EXPAND) pro zkonvertování dat do dat skladby.

Poznámka: Akordickou sekci dat nahranou v reálném režimu zde není možné zobrazit ani editovat.

▪ **Typy akordických událostí (strana CHORD)**

Style	Styl.
Tempo	Tempo.
Chord	Základní tón akordu, typ akordu, zapnutí basového akordu.
Sect	Sekce stylu doprovodu (Intro, Main, Fill In, Ending, Break).
OnOff	Status ON/OFF všech partů (kanálů) stylu doprovodu.
CH.Vol	Hlasitost všech partů (kanálů) stylu doprovodu.
S.Vol	Celková hlasitost stylu doprovodu.

▪ **Typy událostí NOTE (strana 1-16)**

Note	Jednotlivé noty skladby. Včetně čísel noty značících klíč, ve kterém byly zahrány, plus hlasitost založenou na síle zahrání, a také délku noty.
Ctrl (Control Change)	Nastavuje ovládání rejstříku, jako jsou hlasitost, pan, filtr, hloubka efektu (editované v displeji Miziny konzole, kapitola 8).
Prog (Program Change)	Čísla změn MIDI programu pro výběr rejstříku.
P.Bnd (Pitch Bend)	Data kontinuální změny ladění rejstříku. Události jsou generovány pohybem joysticku.
A.T. (Aftertouch)	Tato událost je vygenerována, pokud je po zaznění tónu na klávesu ještě tlačeno.

▪ **Typy událostí SYSTEM EXCLUSIVE (strana SYS/EX.)**

ScBar (Score Start Bar)	Určuje první takt skladby.
Tempo	Určuje hodnotu tempa.
Time (Time Signature)	Určuje takt.
Key (Key Signature)	Určuje klíč, stejně tak jako nastavení dur/moll pro notaci zobrazenou na displeji.
XGPrm (XG Parametry)	Umožňuje provádět různá detailní nastavení XG parametrů. Seznam těchto parametrů je v Data Listu, dostupném na webu Yamaha.
SYS/EX. (System Exclusive)	Zobrazuje Systém Exclusive data skladby. Mějte na paměti, že zde nemůžete vytvořit nová nebo upravit obsah dat, nicméně můžete mazat, vyjmout, kopírovat a vložit data.
Meta (Meta událost)	Zobrazuje SMF meta události skladby. Mějte na paměti, že zde nemůžete vytvořit nová nebo upravit obsah dat, nicméně můžete mazat, vyjmout, kopírovat a vložit data.

▪ **Typy událostí textů (strana LYRICS)**

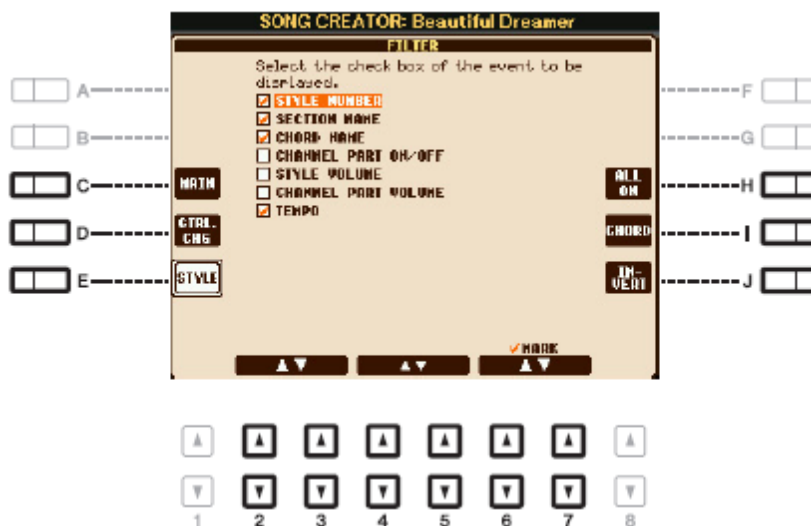
Name	Umožňuje zadat název skladby.
Lyrics	Umožňuje zadávat text skladby.
Codes	CR: Zadává konec řádku v textu. LF: Smaže aktuálně zobrazený text a zobrazí další sadu textů.

Zobrazení určitých typů událostí (FILTER)

V editačních displejích jsou zobrazována data různých typů událostí. Občas tak může být složité určit ta, která chcete editovat. Zde se uplatní funkce Filter. Umožňuje určit typ dat, která budou zobrazena.

1. Stiskněte tlačítko [H] (FILTER) v displeji CHORD, 1-16, SYS/EX: nebo LYRICS.

2. Zvolte typ událostí, které by se měli zobrazovat.



[C]	MAIN	Zobrazí všechny hlavní typy událostí.
[D]	CTRL. CHG	Zobrazí všechny určité události zpráv změny programu.
[E]	STYLE	Zobrazí všechny určité události týkající se přehrávání stylu.
[H]	ALL ON	Vybere všechny typy událostí.
[I]	NOTE/ALL OFF/CHORD	„NOTE“ (zobrazeno, pokud je aktivní [C] (MAIN)) volí pouze notové události, „CHORD“ (zobrazeno, pokud je aktivní [E] (STYLE)) pouze akordické, „ALL OF“ (zobrazeno, pokud je aktivní [D] (CTRL)) všechny volby ruší.
[J]	INVERT	Invertuje výběr všech boxů. (Označí neoznačené a označené odznačí.)
[2▲▼]/ [5▲▼]		Vybírá typ události pro označení nebo odznačení.
[6▲]/ [7▲]	MARK ON	Označují nebo odznačují zvolené typ událostí. Zvolené typy událostí je pak možné v odpovídajících displejích zobrazit.
[6▼]/ [7▼]	MARK OFF	

3. Stiskněte tlačítko [EXIT] pro provedení nastavení.

4

USB Audio

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

5

Multi pady

Vytváření Multi Padů (Multi Pad Creator)

- Multi Pad – nahrávání v reálném čase přes MIDI
- Multi Pad – krokové nahrávání přes MIDI

strana 68

strana 68

strana 70

Editování Multi Padu

strana 70

Vytváření Multi Padů (Multi Pad Creator)

Tato funkce vám pomůže vytvořit originální fráze Multi Padů, a také vám umožní editovat již existující fráze. Stejně jako u Song Creator, tak i Multi Pad Creator nabízí nahrávání v reálném čase a krokové nahrávání. Na rozdíl od Song Creatoru, je v Multi Padu pouze jeden kanál a užitečné funkce, jako Punch In/Out nejsou k dispozici.

Nahrávání Multi Padů v reálném čase

Před pokračováním si uvědomte tyto body:

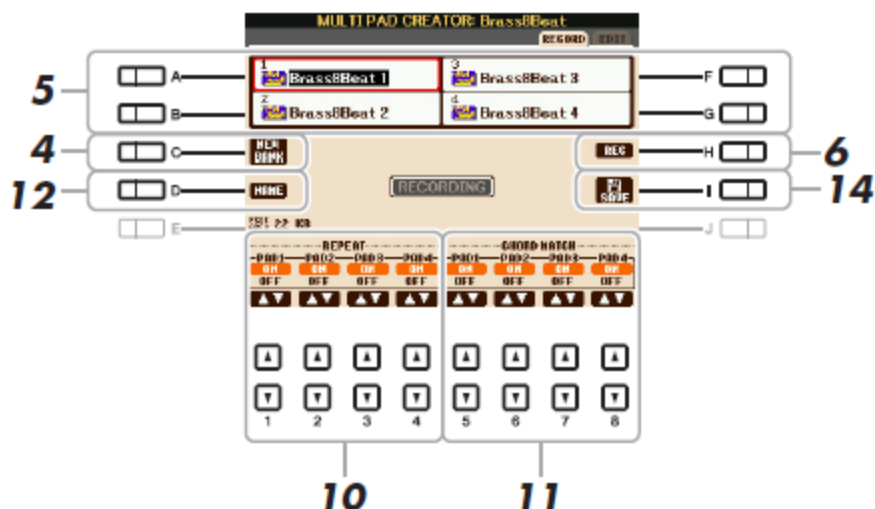
- Protože se dá nahrát pouze performance pravé ruky do fráze Multi Padu, měly byste předem zvolit rejstřík pravé ruky.
- Pro nahrávání Multi Padu nelze používat Super Articulation rejstříky a rejstříky varhan. Pokud je některý z těchto rejstříků zvolen pro nahrávání Multi Padu, pak je nahrazen rejstříkem klavíru.
- Protože se dá nahrávat spolu a synchronizovaně s přehrávaným stylem, měli byste jej předem zvolit. Nicméně si pamatujte, že styl nahráván není.

1. Pokud chcete vytvořit nový Multi Pad do existující banky, zvolte požadovanou banku Multi Padů.

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

2. Vyvolejte displej ovládání.

[FUNCTION] → [F] DIGITAL REC MENU → [C] MULTI PAD CREATOR



3. Pokud je to třeba, zvolte požadovaný zvuk pomocí tlačítek kategorií zvuků.

Po zvolení zvuku, stiskněte tlačítko [EXIT] pro návrat na předchozí displej.

4. Pokud chcete vytvořit nový Multi Pad v nové prázdné bance, stiskněte tlačítko [C] (NEW BANK).

5. Stiskněte jedno tlačítko z [A], [B], [F] nebo [G] pro výběr Multi Padu jež má být nahrán.

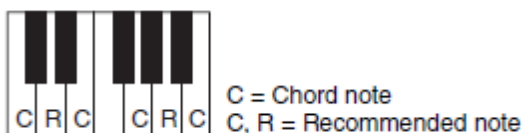
6. Stiskněte tlačítko [H] (REC) pro aktivaci režimu Standby nahrávání Multi Padu zvoleného v kroku 5.

7. Zahajte nahrávání

Pokud chcete před nahrávanou frází vložit chvíli ticha, stiskněte tlačítko STYLE CONTROL [START/STOP] pro spuštění nahrávání a přehrávání rytmu (aktuálního stylu). Pamatujte, že přehrávaný styl není nahráván

Doporučené tóny pro frázi Chord Match

Pokud je funkce Chord Match nastavena na zapnuto pro nahrávaný Multi Pad, měli byste nahrávat pomocí tónů CM7 stupnice (C, D, E, G, A a B). To zajistí, že fráze zůstane harmonicky konstantní a bude odpovídat, i když zahrajete jakýkoliv akord v levé části klaviatury.



8. Zastavte nahrávání.

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

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

10. Zapněte funkci Repeat pro každý Multi Pad pomocí tlačítek [1▲▼] - [4▲▼].

Pokud je tato funkce zapnuta, přehrávání tohoto Multi Padu bude pokračovat, dokud nestisknete tlačítko MULTI PAD [STOP]. Pokud je vypnuta, bude Multi Pad přehrán pouze jednou.

Pokud stisknete tlačítko Multi Padu se zapnutou funkcí Repeat během přehrávání stylu nebo skladby, přehrávání začne a bude pokračovat v taktu.

Pokud je tato funkce vypnuta, přehrávání tohoto Multi Padu bude ukončena po přehraní celé fráze.

11. Zapněte funkci Chord Match pro každý Multi Pad pomocí tlačítek [5 ▲ ▼] - [8 ▲ ▼].

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

Poznámka: Multi Pady označené touto ikonou (ruka na hmatníku) jsou vytvořeny se speciální transpozicí tónů Guitar NTT (strana 40), tak aby odpovídali přirozenému znění akordů kytary. A proto, pokud je Chord Match vypnut, tyto Multi Pady nemusejí znít správně.



12. Stiskněte tlačítko [D] (NAME) a poté zadejte název každého Multi Padu.

13. Pokud chcete nahrát další Multi Pady, opakujte kroky 5-12.

14. Stiskněte tlačítko [I] (SAVE) a poté uložte data Multi Padu jako banku obsahující sadu čtyř Multi Padů.

Mult Pad - Krokové nahrávání přes MIDI

Tato metoda je použitelná na stránce EDIT. Poté, co vyberete Multi Pad v kroku 5 na straně 69, stiskněte TAB [▶] pro výběr stránky EDIT.

Stránka EDIT zobrazuje seznam událostí, a umožňuje vám zadávat tóny s absolutní přesností. Postup je naprosto shodný s postupem nahrávání skladby na stranách 52-55 s těmito výjimkami:

- Není zde tlačítko pro přepínání kanálů, protože Multi Pady obsahují data pouze jednoho kanálu.
- V Multi Pad Creatoru lze zadat pouze kanálové události a editovat zprávy System Exclusive. Nedostupná jsou data akordů a textů. Přepínat mezi těmito událostmi můžete pomocí tlačítka [F].

Editování Multi Padů (Multi Pad Creator)

V displeji MULTI PAD EDIT můžete banky Multi Padů a jednotlivé Multi Pady přejmenovat, kopírovat, vkládat nebo mazat. Detaily o zacházení s bankami Multi Padů najdete v Základní ovládání v Uživatelském manuálu. Tato kapitola popisuje o zacházení s jednotlivými Multi Pady.

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

Stiskněte tlačítko MULTI PAD CONTROL [SELECT] pro vyvolání displeje výběru banky Multi Padů, poté použijte tlačítka TAB [◀][▶] pro výběr „PRESET“, „USER“ nebo „USB“ (pokud je připojena USB flash paměť), poté použijte tlačítka [A]-[J] pro výběr požadované banky Multi Padu.

2. Stiskněte tlačítko [8 ▼] (EDIT) pro vyvolání displeje MULTI PAD EDIT.

3. Zvolte určitý Multi Pad pro editaci stiskem tlačítek [A], [B], [F] nebo [G].

4. Editujte zvolený Multi Pad.



[1 ▼]	NAME	Stiskněte pro změnu názvu Multi Padu.
[3 ▼]	COPY	Kopíruje Multi Pad(y). Viz níže.
[4 ▼]	PASTE	Vloží Multi Pad zkopírovaný pomocí tlačítka [3 ▼].
[5 ▼]	DELETE	Vymaže zvolený Multi Pad.

Kopírování Multi Padu

1. V kroku 4 stiskněte tlačítko [3 ▼].
2. Pomocí tlačítek [A], [B], [F] nebo [G] zvolte Multi Pady, které chcete kopírovat, poté stiskněte tlačítko [7 ▼] (OK).
Zvolený Multi Pad je zkopírován do paměti.
3. Zvolte cíl pomocí tlačítek [A], [B], [F] nebo [G]. Pokud chcete zkopírovat zvolené Multi Pady do jiné banky, stiskněte tlačítko [8 ▲] (UP) pro vyvolání displeje výběru banky Multi Padu, zvolte požadovanou banku, stiskněte tlačítko [8 ▼] (EDIT) pro zvolení cíle.
4. Stiskněte tlačítko [4 ▼] (PASTE) pro provedení operace kopírování.

5. Uložte aktuální banku obsahující editovaný Multi Pad.

Stiskněte tlačítko [8 ▲] pro vyvolání okna s potvrzením, stiskněte tlačítko [G] (YES) pro vyvolání stránky USER, pak stiskněte tlačítko [6 ▼] (SAVE) pro provedení uložení. Detaily najdete v kapitole Základní ovládání v Uživatelském manuálu.

6

Music Finder

Vytváření sady oblíbených záznamů

strana 72

Vytváření záznamů

strana 73

- Vymazání záznamu

strana 74

Uložení záznamu jako jednoho souboru

strana 74

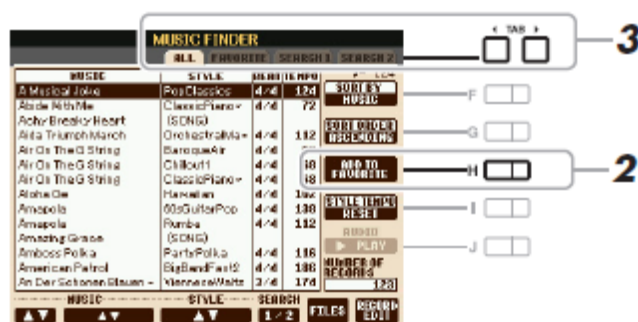
- Výběr souboru Music Finder a vyvolání záznamu

strana 75

Vytvoření sady oblíbených nahrávek

Vytvoření vlastního seznamu oblíbených položek je funkce stejně výhodná jako funkce vyhledávání v položkách Music Finderu. Můžete si vytvořit „adresář“ svých oblíbených nastavení – a rychle je mít po ruce pro častěji opakované hraní.

- 1.** Vyberte požadovanou položku v displeji MUSIC FINDER.
- 2.** Stiskněte tlačítko [H] (ADD TO FAVORITE), poté stiskněte tlačítko [G] (YES) pro přidání zvoleného záznamu do stránky FAVORITE.



- 3.** Použijte tlačítka TAB [◀][▶] pro výběr stránky FAVORITE a zkontrolujte, zda byl záznam přidán. Stejně jako na stránce ALL, i na stránce FAVORITE můžete požadovaný záznam zvolit a spustit vaši performanci.

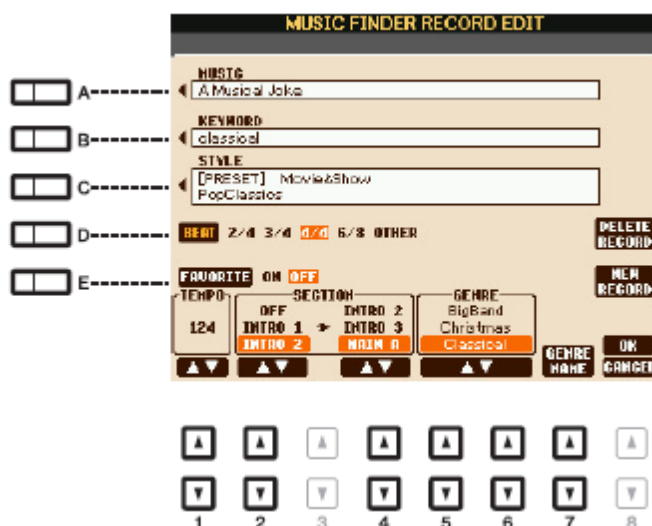
Vymazání položky z displeje oblíbených (FAVORITE)

- 1.** Vyberte položku, kterou chcete vymazat ze seznamu oblíbených.
- 2.** Stiskněte tlačítko [H] (DELET FROM FAVORITE) pro vymazání, poté stiskněte tlačítko [G] (YES) pro potvrzení volby.

Editování záznamů

Můžete vytvořit nový záznam editací již uloženého záznamu. Vaše editované záznamy jsou nahrazeny aktuálními, nebo je lze uložit jako nový soubor.

1. Vyberte požadovanou položku v displeji MUSIC FINDER.
2. Stiskněte tlačítko [8▲▼] (RECORD EDIT) pro vyvolání displeje editace (EDIT).
3. Upravte záznam.



[A]	MUSIC	Edituje název skladby. Stiskněte tlačítko [A] pro vyvolání vyskakovacího okna pro zadání názvu skladby.
[B]	KEYWORD	Edituje klíčové slovo. Stiskněte tlačítko [B] pro vyvolání vyskakovacího okna pro zadání klíčového slova.
[C]	STYLE/SONG/AUDIO	Mění styl. Stiskněte tlačítko [C] pro vyvolání displeje volby stylu. Po zvolení požadovaného stylu stiskněte tlačítko [EXIT] pro návrat zpět. Pro Skladbu a Audio záznam není tato položka dostupná.
[D]	BEAT	Mění takt skladby jako kritérium pro vyhledávání. Pro Skladbu a Audio záznam není tato položka dostupná. Poznámka: Uvědomte si, že zde provedená změna má vliv pouze na vyhledávání, nikoliv na styl samotný.
[E]	FAVORITE	Určuje, zda je položka zařazena do seznamu oblíbených (stránka FAVORITE).
[1▲▼]	TEMPO	Mění tempo. Pro Skladbu a Audio záznam není tato položka dostupná.
[2▲▼]	SECTIONS	Určuje sekci, která bude automaticky při vyvolání nastavena. Můžete záznam spustit se sekci zvolenou pomocí tlačítka [2▲▼]. Po přehrání této sekce pokračuje přehrávání sekci zvolenou pomocí tlačítka [4▲▼]. Pro Skladbu a Audio záznam není tato položka dostupná.
[4▲▼]		
[5▲▼]/ [6▲▼]	GENRE	Volí požadovaný žánr.
[7▲▼]	GENRE NAME	Vytváří nový žánr.

Zrušit a ukončit editování můžete pomocí tlačítka [8▼] (CANCEL).

4. Uložte editovaný záznam.

Vytvoření nového záznamu

Stiskněte tlačítko [J] (NEW RECORD). Záznam je přidán do seznamu ALL (všech) záznamů.

Přepsání již existujícího záznamu

Stiskněte tlačítko [8 ▲] (OK).

Vymazání záznamu

Provedením operace Delete vymažete záznam ze všech stránek (ALL, FAVORITE a SEARCH 1/2).

- 1. Vyberte položku, kterou chcete vymazat, v displeji MUSIC FINDER.**
- 2. Stiskněte tlačítko [8 ▲ ▼] (RECORD EDIT) pro vyvolání displeje editace (EDIT).**
- 3. Stiskněte tlačítko [I] (DELETE RECORD).**
- 4. Stiskněte tlačítko [F] (YES) pro vymazání aktuálního záznamu.**
Záznam je vymazán ze všech stránek.

Ukládání záznamů jako jeden soubor

Funkce Music Finder ukládá všechny záznamy (interní i nově vytvořené) jako jeden soubor. Uvědomte si, že individuální nastavení (panelová nastavení) nelze uložit jako separátní soubor.

- 1. Stiskněte tlačítko [7 ▲ ▼] (FILES) a vyvolejte displej File Selection.**
- 2. Stiskněte tlačítko TAB [◀][▶] pro výběr místa uložení (USER/USB).**
- 3. Stiskněte tlačítko [6 ▼] (SAVE) pro uložení souboru.**
Všechny záznamy jsou uloženy jako jeden soubor.

Vyvolání souboru Music Finder a vyvolání záznamů

- 1.** Stiskněte tlačítko [7 ▲ ▼] (FILES) a vyvolejte displej File Selection.
- 2.** Použijte tlačítka TAB [◀][▶] pro výběr umístění, kde je soubor se záznamy uložen.
- 3.** Stiskněte tlačítko [A]-[J] pro výběr požadovaného souboru Music Finder.
Pokud je soubor vybrán, objeví se zpráva odpovídající obsahu souboru. Stiskněte požadované tlačítko.

[F]	REPLACE	Všechny nyní uložené záznamy v nástroji jsou smazány a nahrazeny novými ve zvoleném souboru. <u>Upozornění</u> Zvolením tohoto parametru vymažete všechny originální záznamy z interní paměti nástroje. Všechny důležité záznamy si předem zálohujte.
[G]	APPEND	Záznamy nyní vyvolané jsou přidány k databázi seznamů v nástroji.
[H]	CANCEL	Ruší tuto operaci (zvolený soubor není načten).

7

Registrační paměť

Editování Registrační paměti

Freeze – zákaz obnovy vybraných položek

Registration Sequence – postupné vyvolávání čísel registračních pamětí

- Použití Registračních sekvencí

strana 76

strana 77

strana 78

strana 80

Editování Registrační paměti

Můžete editovat (přejmenovat a smazat) každou registrační paměť náležející bance.

- 1. Zvolte banku Registrační paměti obsahující Registrační paměť, kterou chcete editovat.**
Současně stiskněte tlačítko REGISTRATION BANK [+]/[-] pro vyvolání displeje pro výběr registrační banky.
- 2. Stiskněte tlačítko [8 ▼] (EDIT) pro vyvolání displeje REGISTRATION EDIT.**
- 3. Zvolte si požadovanou Registrační paměť, kterou chcete editovat stisknutím jednoho z tlačítek [A]-[D] a [F]-[I].**
- 4. Stiskněte tlačítko [1 ▼] pro přejmenování nebo [5 ▼] pro vymazání zvolené Registrační paměti.**
Detaily o operacích přejmenování a vymazání Registrační paměti najdete v kapitole Základní ovládání v Uživatelském manuálu.



- 5. Uložte aktuální banku obsahující editovanou Registrační paměť.**
Stiskněte tlačítko [8 ▲] pro vyvolání displeje pro výběr registrační paměti, pak stiskněte tlačítko [6 ▼] (SAVE) pro provedení uložení.

Freeze - zákaz obnovení vybraných položek

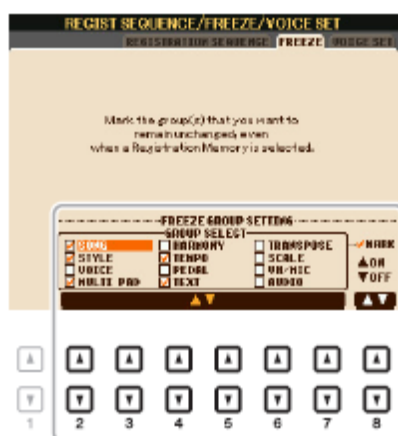
Funkce registrační paměti vám umožňuje vyvolat oblíbené panelové nastavení stiskem jednoho tlačítka. Nicméně, někdy může nastat situace, kdy budete chtít určité položky zachovat i po stisku tlačítka registrační paměti. Například budete chtít vyměnit rejstříky a efekty ale zachovat stejný styl doprovodu.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

1. Vyvolejte displej ovládání.

[FUNCTION] → [E] REGIST SEQUENCE/FREEZE/VOICE SET → TAB [◀][▶] FREEZE

2. Pomocí tlačítek [2▲▼] - [7▲▼] vyberte požadované položky, poté označte nebo odznačte tyto položky pomocí tlačítek [8▲▼].

Zvolené položky (označené) budou zmrazeny (nebudou obnoveny), po zapnutí funkce [FREEZE].



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

Upozornění

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

4. Stiskněte na panelu tlačítko [FREEZE] pro zapnutí funkce.

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

Registrační sekvence - postupné vyvolávání čísel registrační paměti

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

1. Pokud chcete na přepínání Registračních pamětí používat pedál nebo pedály, připojte je k odpovídajícím konektorům FOOT PEDAL.

Instrukce najdete v kapitole 10 v Uživatelském manuálu.

2. V displeji REGISTRATION BANK vyberte banku registrační paměti pro vytvoření sekvence.

3. Vyvolejte displej ovládání.

[FUNCTION] → [E] REGIST SEQUENCE/FREEZE/VOICE SET → TAB [◀][▶] REGISTRATION SEQUENCE

4. Pokud zamýšlíte pro přepínání používat pedál, zde určete, jak bude používán – pro průchod sekvencí vpřed nebo vzad.

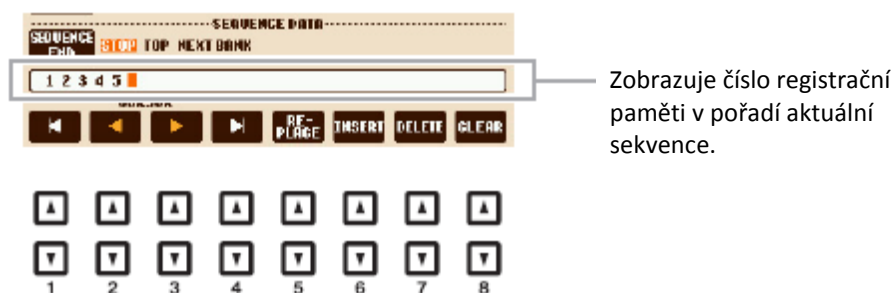
Stiskněte tlačítko [C] pro průchod směrem vpřed. Stiskněte tlačítko [D] pro průchod směrem vzad.

Například, pokud jsou připojeny dva pedály, pak pedál 1 je použit pro přechod vpřed a pedál 2 pro přechod vzad. Uvědomte si, že zde provedená nastavení pedálu (jiná než OFF) mají přednost před nastaveními provedenými v displeji FOOT PEDAL (strana 101). Pokud chcete používat pedály pro jiné funkce, zde nastavte OFF.



5. Vytvořte sekvenci, zleva doprava.

Stiskněte jedno z tlačítek REGISTRATION MEMORY [1]-[8] na panelu, poté stiskněte tlačítko [6▲▼] (INSERT) pro zadání čísla.



[1▲▼]- [4▲▼]	CURSOR	Pohybují kurzorem.
[5▲▼]-	REPLACE	Nahradí číslo na pozici kurzoru aktuálně zvoleným číslem registrační paměti.
[6▲▼]	INSERT	Číslo aktuálně zvolené registrační paměti vloží před aktuální pozici kurzoru.
[7▲▼]	DELETE	Maže číslo na pozici kurzoru.
[8▲▼]	CLEAR	Maže všechna čísla v sekvenci.

6. Použijte tlačítko [E] (SEQUENCE END) pro určení jak se bude sekvence chovat po dosažení konce

- **STOP** Stisk tlačítka TAB [▶] nebo sešlápnutí pedálu již nemá žádný efekt. Sekvence je zastavena.
- **TOP** Sekvence začíná opět od začátku.
- **NEXT BANK** Sekvence se automaticky posouvá na další banku registrační paměti ve stejném adresáři.

7. Stiskněte tlačítko [F] (REGISTRATION SEQUENCE ENABLE) pro zapnutí funkce Registrační sekvence.

8. Stiskněte tlačítko [EXIT] pro návrat do hlavního displeje.

Poté, co se objeví zpráva s potvrzením, stiskněte tlačítko [G] (YES) pro dočasné uložení Registrační sekvence.

9. Současně stiskněte tlačítko REGIST BANK [+] a [-] pro vyvolání displeje REGISTRATION BANK, pak stiskněte tlačítko [6▼] (SAVE) pro uložení aktuální Registrační banky.

Tato operace je nezbytná, protože naprogramovanou sekvenci lze uložit do aktuální Registrační banky.

Upozornění

Pro pozdější využití sekvence, proveďte operaci uložení. Pokud ji neuložíte, nastavení budou ztracena.

Použití registrační sekvence

- 1.** Zvolte požadovanou Registrační banku.
- 2.** V pravém horním rohu hlavního displeje se ujistěte o Registrační sekvenci.



Registrační sekvence a aktuálně zvolené číslo jsou indikovány v pravém horním rohu hlavního displeje.

- 3.** Stiskněte tlačítko TAB [◀] nebo TAB [▶], nebo sešlápněte pedál pro vyvolání prvního čísla registrační sekvence.
Okolo čísla zcela vlevo se objeví ohraničení, které indikuje, že je aktuálně toto číslo zvoleno.

- 4.** Během hry používejte tlačítka TAB nebo pedál.
Stav, kdy není zvolena žádná Registrační paměť, vyvoláte současným stiskem tlačítek TAB [◀] a [▶] v hlavním displeji.

Poznámka: Pedál můžete používat pro ovládání Registrační sekvence bez ohledu na to, jaký je aktuálně zvolen displej (kromě displeje REGIST SEQUENCE).

8

Mikrofon

S950 S750

Nastavení vokálního harmonizéru

strana 81

Nastavení mikrofonu

strana 82

- Uložení nastavení mikrofonu
- Stránka VOCAL
- Stránka TALK

strana 82

strana 83

strana 84

Nastavení ovládacích parametrů vokálního harmonizéru

strana 85

Editování typů vokálních harmonizéru

strana 87

- Editování parametrů Overview Tab
- Editování parametrů Part Tab
- Editování parametrů Detail Tab

strana 88

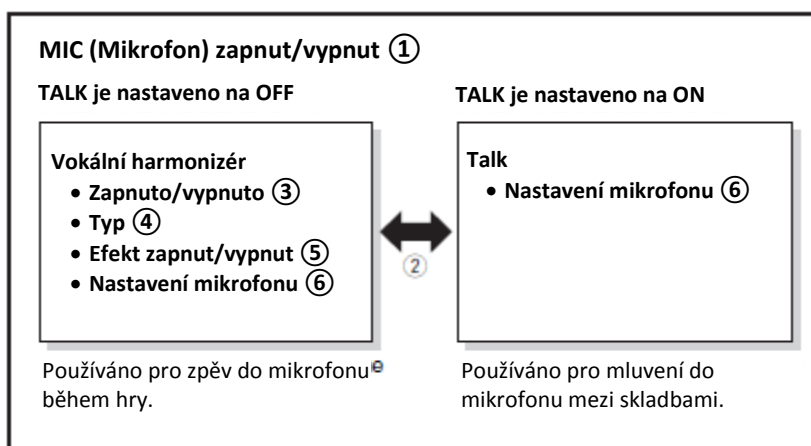
strana 90

strana 91

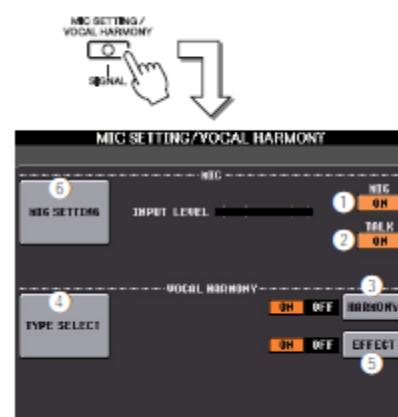
Nastavení vokálního harmonizéru

Jak je zobrazeno níže, vokální harmonizéru má mnoho různých dostupných parametrů. Tabulka zobrazená nalevo zobrazuje vztahy mezi parametry týkajícími se vokálního harmonizéru, zatímco displej napravo zobrazuje odpovídající displej vyvolaný po stisknutí tlačítka [MIC SETTING/VOCAL HARMONY]. Každé číslo v tabulce odpovídá stejnému číslu na displeji.

Vztah mezi parametry vokálního harmonizéru



Odpovídající displej



① Mikrofon zapnut/vypnut

Pokud chcete mikrofon používat, nastavte jej na ON (zapnuto).

② Talk (mluvení) zapnuto/vypnuto

Přepíná mezi nastavením pro vokální harmonizér používán během hry) a nastavením Talk pro mluvení. Pokud je nastav na ON, pak jsou aktivní pouze nastavení Talk. Pokud je nastav na OFF, pak jsou aktivní pouze nastavení vokálního harmonizéru.

③ Vokální harmonizér zapnut/vypnut (HARMONY ON/OFF)

Zapíná a vypíná vokální harmonizér.

④ Typ vokálního harmonizéru (TYPE SELECT)

Umožňuje zvolit jeden z mnoha různých typů vokálních harmonizérů.

⑤ Vokální efekt zapnut/vypnut (EFFECT ON/OFF)

Zapíná a vypíná efekt, který lze nastavit na displeji vyvolaném [MIC SETTING/VOCAL HARMONY] → [D]/[E] (TYPE SELECT) → [8 ▼] (EDIT).

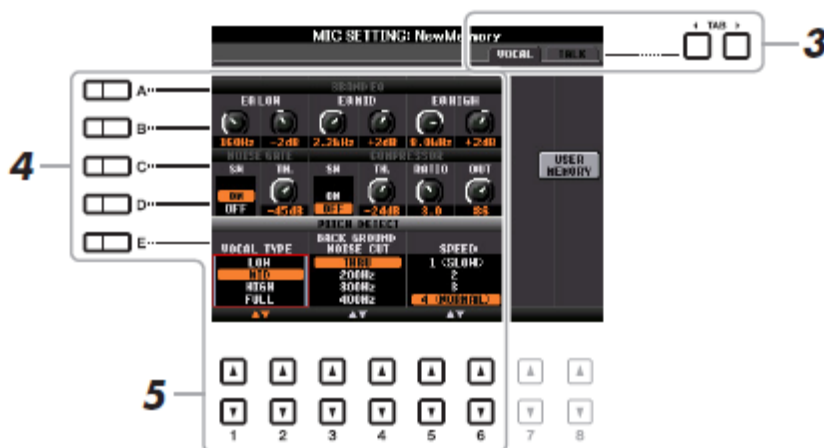
⑥ Nastavení mikrofonu (MIC SETTING)

Umožňuje nastavit různé parametry týkající se zvuku mikrofonu pro vokální harmonizér i mluvení.

Nastavení mikrofonu

Tato kapitola vysvětluje, jak provést a uložit detailní nastavení mikrofonu.

- 1.** Připojte mikrofon, stiskněte tlačítko [MIC SETTING/VOCAL HARMONY] pro vyvolání displeje ovládání, pak stiskněte tlačítko [F] pro zapnutí mikrofonu.
To vám umožní mluvit do mikrofonu a slyšet změny vytvářené nastavením parametrů.
- 2.** Použijte tlačítka [A]/[B] pro vyvolání displeje MIC SETTING.
- 3.** Použijte tlačítka TAB [◀][▶] pro výběr požadované stránky VOCAL nebo TALK.



Poznámka: Nastavení na stránce TALK, jsou nastavení mikrofonu.

- 4.** Použijte tlačítka [A] - [E] pro výběr určité řady nebo skupiny parametrů, které chcete upravit.
- 5.** Nastavte hodnotu určených parametrů pomocí tlačítek [1 ▲ ▼]-[6 ▲ ▼].
Informace o každém parametru najdete na straně 83-84.

Upozornění

Po nastavení jděte stiskem tlačítka [H] (USER MEMORY) do displeje Mic Setting Memory a nastavení uložte (strana 83). Pokud displej opustíte nebo vypnete nástroj bez uložení, budou nastavení ztracena.

Uložení mikrofonních nastavení

Všechna nastavení (stránky VOCAL/TALK) jsou uložena jako jeden soubor. Lze uložit až deset souborů s nastaveními.

- 1.** V displeji MIC SETTING (viz krok 3 výše) stiskněte tlačítko [H] (USER MEMORY).
- 2.** Stiskněte tlačítko [6 ▼] (SAVE) pro uložení souboru do USER.
Detaily o pojmenování a mazání najdete v Základním ovládání v Uživatelském manuálu.

Poznámka: Nastavení mikrofonu lze uložit pouze do interní složky USER. Pokud je chcete uložit na externí zařízení, uložte soubor User Effect v displeji vyvolaném [FUNCTION] → [I] (UTILITY) → SYSTEM RESET → [H] (USER EFFECT).

Vyvolání nastavení mikrofonu uložené v USER

1. Vyvolejte displej MIC SETTING MEMORY.
2. Stiskněte tlačítko [A] - [J] pro výběr požadovaného souboru s nastaveními.

▪ 3 pásmový EQ (zvolený tlačítkem [A] nebo [B])

Ekvalizér je procesor, který rozdělí spektrum frekvencí do několika pásem, která lze utlumit či vybudit a upravit tak celkový zvuk mikrofonu. Tento nástroj je vybaven špičkovým třípásmovým digitálním ekvalizérem (LOW, MID a HIGH) pro zvuk mikrofonu.

[1▲▼] / [3▲▼] / [5▲▼]	Hz	Upravuje středovou frekvenci zvoleného pásma.
[2▲▼] / [4▲▼] / [6▲▼]	dB	Utlumí či vybudí odpovídající pásmo až o 12dB.

▪ NOISE GATE (zvolený tlačítkem [C] nebo [D])

Tento efekt ztlumí vstupní signál do mikrofonu, když signál spadne pod určitou úroveň. Tím užitečně oříznete nechtěné ruchy a zároveň umožníte chtěnému signálu projít.

[1▲▼]	SW (Switch)	Zapne nebo vypne NOISE GATE.
[2▲▼]	TH. (Threshold)	Upravuje vstupní úroveň signálu, kdy se brána otevře.

▪ COMPRESSOR (zvolený tlačítkem [C] nebo [D])

Tento efekt udržuje výstupní úroveň signálu, když vstupní signál překročí určitou hranici. To je velmi užitečné pro zjemnění vokálů, které se velmi liší v dynamice. Efektivně komprimuje signál tím, že dělá slabé části hlasitější a hlasité části slabšími. Pro maximální efekt komprimace, nastavte RATIO na vyšší hodnotu a upravte parametr OUT pro optimální hlasitost.

[3▲▼]	SW (Switch)	Zapne nebo vypne COMPRESSOR.
[4▲▼]	TH. (Threshold)	Upravuje vstupní úroveň signálu, nad kterou je kompresor aplikován.
[5▲▼]	RATIO	Nastavuje kompresní poměr. Vyšší nastavení vytvářejí více komprimovaný zvuk se sníženým rozsahem dynamiky.
[6▲▼]	OUT	Upravuje konečnou výstupní úroveň.

▪ PITCH DETECT (zvolený tlačítkem [E])

Určuje, jak nástroj rozeznává špičky mikrofonního zvuku během performance.

[1▲▼] / [2▲▼]	VOCAL TYPE	Toto nastavte pro získání přirozené vokální harmonie závislé na vašem hlase. LOW: Nastavení pro hluboké hlasy. Je také vhodný pro vrčení a křik. MID: Nastavení pro středové hlasy. HIGH: Nastavení pro vyšší hlasy. Je také vhodné pro zpěv blízko mikrofonu. FULL: Nastavení vhodné pro vokalisty s velkým rozsahem hlasu.
[3▲▼] / [4▲▼]	BACKGROUN D NOICE CUT	THRU, 200Hz, 300Hz, 400Hz, 500Hz To umožňuje odfiltrovat hluboké zvuky, které by mohly interferovat s efektem vokální harmonie. Nastavení THRU vypne zvukový filtr.
[5▲▼] / [6▲▼]	SPEED	1 (SLOW) – 4 (NORMAL) – 15 (FAST) Upravuje odezvu vokálního harmonizéru, tedy jak rychle jsou harmonie vytvářeny v závislosti na vašem hlasu.

Strana TALK

Tato nastavení jsou vhodná pro mluvení nebo oznámení (NE pro zpěv) a jsou aktivní při zapnutém nastavení TALK (strana 81). Všechny indikace a parametry (s výjimkou TALK MIXING níže) jsou stejné jako u stránky VOCAL. Avšak tato nastavení jsou na nastaveních na straně VOCAL nezávislá.



▪ TALK MIXING (zvolený tlačítkem [E])

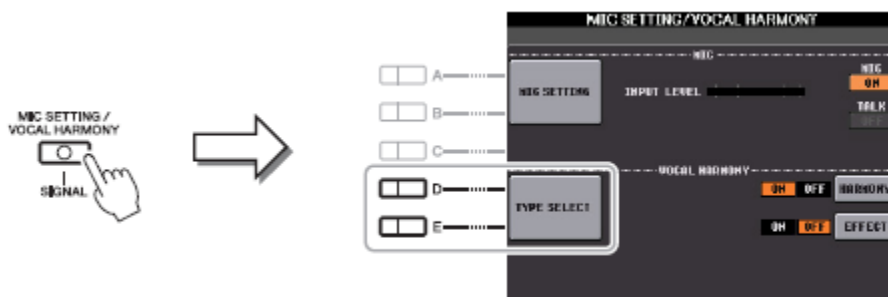
[1▲▼]	VOLUME	Určuje výstupní hlasitost zvuku mikrofonu.
[2▲▼]	PAN	Určuje stereo pozici zvuku mikrofonu.
[3▲▼]	REVERB DEPTH	Určuje hloubku efektu reverb aplikovaného na zvuk mikrofonu.
[4▲▼]	CHORUS DEPTH	Určuje hloubku efektu chorus aplikovaného na zvuk mikrofonu.
[5▲▼] / [6▲▼]	REDUCTION LEVEL	Určuje množství redukce, která bude aplikována na celkový zvuk (kromě zvuku mikrofonu) – tím můžete efektivně upravit rovnováhu mezi zvukem nástroje a mikrofonu.

Nastavení parametrů ovládajících vokální harmonizér

Můžete nastavit, který part ovládá vokální harmonizér bez ohledu na aktuální typ vokálního harmonizéru.

1. Vyvolejte displej Vocal Harmony Type Selection.

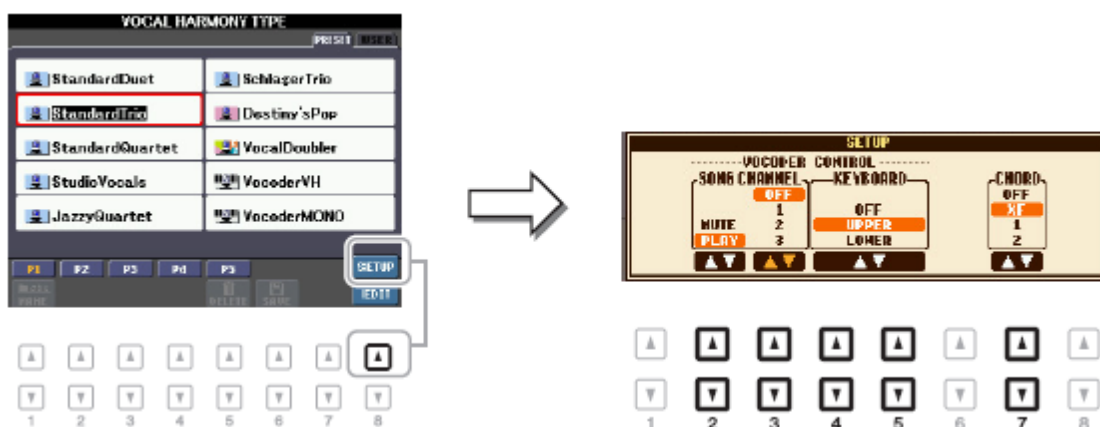
[MIC SETTING/VOCAL HARMONY] → [D]/[E] TYPE SELECT.



Poznámka: Ještě před provedením těchto nastavení se ujistěte, že je mikrofon správně připojen (Uživatelský manuál, kapitola 8) a provedená nastavení jsou správná (Referenční manuál, strana 82).

2. Stiskněte tlačítko [8▲] (SETUP) pro vyvolání displeje Setup, pak nastavte hodnotu pomocí tlačítek [2▲▼]-[5▲▼] a [7▲▼].

Informace o všech parametrech najdete na straně 86.



3. Po dokončení nastavení stiskněte tlačítko [EXIT] pro zavření displeje Setup.

☰ Další strana

▪ Parametry nastavení

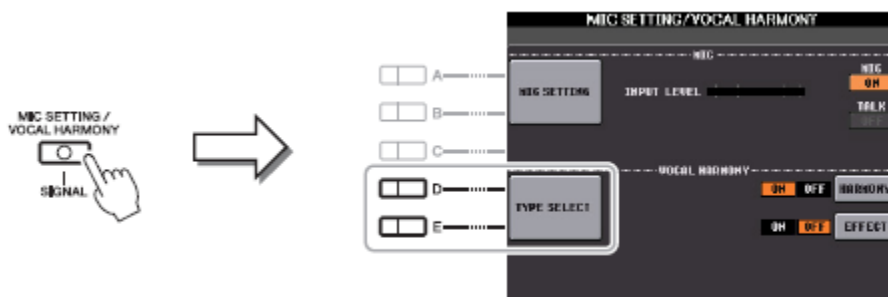
[2▲▼] – [5▲▼]	VOCODER CONTROL	Efekt vokálního harmonizéru v režimech vokodéru a vokodéru-mono je ovládán tóny hranými na klaviaturu, a nebo daty skladby.
[2▲▼]	SONG CHANNEL MUTE/PLAY	Pokud je nastaveno na MUTE, kanál zvolený níže (pro ovládání harmonie) je ztlumen (vypnut) během přehrávání skladby. To vám umožní zpívat skladbu v harmonii i bez doprovodu.
[3▲▼]	SONG CHANNEL OFF/1-16	Při nastavení na OFF, pak přehrávání skladby nemá na vokální harmonizér vliv. Při nastavení na hodnotu v rozsahu 1-16, data tónů (hraných ve skladbě na tomto nástroji nebo z externího sekvenceru) na odpovídajícím kanálu ovlivňují harmonii.
[4▲▼] / [5▲▼]	KEYBOARD	OFF: Hra na klaviaturu neovlivňuje vokální harmonizér. UPPER: Tóny hrané napravo od bodu dělení ovládají vokální harmonizér. LOWER: Tóny hrané nalevo od bodu dělení ovládají vokální harmonizér. Poznámka: Bod rozdělení pro tato nastavení je Split Point L. Detaily o nastavení naleznete na straně 25. Poznámka: Pokud jsou aplikována nastavení pro klaviaturu i data skladby, pak jsou tato nastavení sloučena pro ovládání vokálního harmonizéru.
[7▲▼]	CHORD	V akordickém režimu následující parametry určují, která data ve skladbě jsou použita pro poznání akordů. OFF: Akordy nejsou v datech skladby detekovány. XF: Akordy formátu XF jsou použity pro vokální harmonizér. 1-16: Akordy jsou detekovány v datech odpovídajícího kanálu skladby. Poznámka: Vokální harmonizér nemusí fungovat správně bez ohledu na zde provedená nastavení. Data skladby totiž nemusejí obsahovat žádné akordy nebo dostatek dat pro jejich detekci.

Editování typů vokálních harmonií

Tato kapitola stručně popisuje způsob, jak vytvořit vlastní typ vokálního harmonizéru a zobrazuje seznam detailních parametrů pro editaci. Vytvořit a uložit lze až 60 typů.

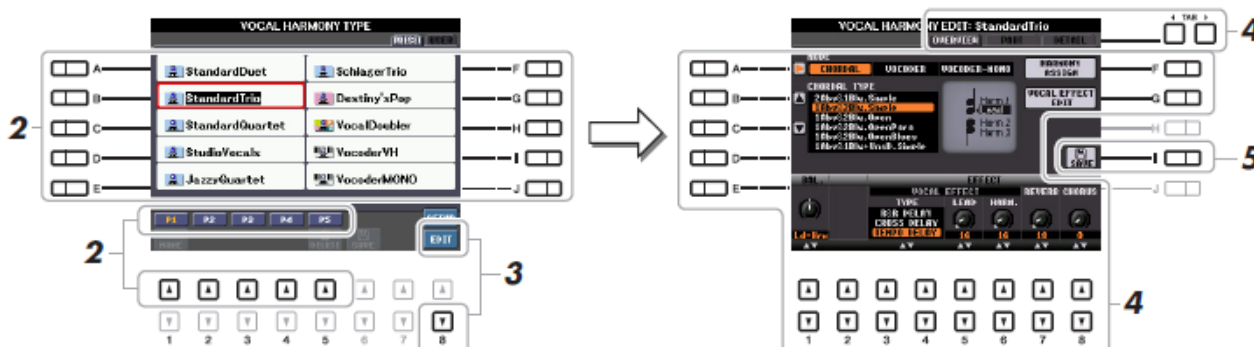
1. Vyvolejte displej Vocal Harmony Type Selection.

[MIC SETTING/VOCAL HARMONY] → [D]/[E] TYPE SELECT.



2. Pomocí tlačítek [A] - [J] zvolte typ, který budete editovat.

Další stránky pro větší výběr vyvoláte stiskem tlačítek [1▲] - [5▲].



3. Stiskněte tlačítko [8▼] (EDIT) pro vyvolání displeje editace.

4. Použijte tlačítka TAB [◀][▶] pro výběr požadované záložky, pak pomocí tlačítek [A] - [G] a [1▲▼] - [8▲▼] zvolený typ editujte.

V displeji editování vokálního harmonizéru jsou k dispozici tři záložky. Popis jejich editace najdete na stránkách 88-91.

- **OVERVIEW** Editace základních parametrů, včetně režimu, akordického typu a vokálních efektů atd.
- **PART** Edituje hlasitost, pan atd. pro každý harmonický tón (Harm.1, 2, 3 a Lead).
- **DETAIL** Detailní editování.

5. Stiskněte tlačítko [I] (SAVE) pro uložení editovaného typu.

Detailní popis uložení najdete v Uživatelském manuálu, v kapitole Základní ovládání.

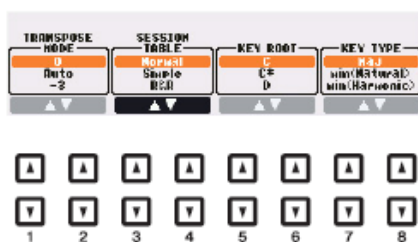
Poznámka: Editované typy vokálních harmonizérů lze ukládat pouze jako soubory do interního adresáře USER. Pokud je chcete uložit do externího USB zařízení, uložte soubor Uživatelský efekt na displeji vyvolaném takto: [FUNCTION] → [I] (UTILITY) → SYSTEM RESET → [H] (USER EFFECT).

Editování parametrů záložky OVERVIEW



1. Nastavte hodnoty použitím tlačítek [A] - [C], [1▲▼] a [3▲▼]-[8▲▼].
Informace o jednotlivých parametrech najdete na straně 89.

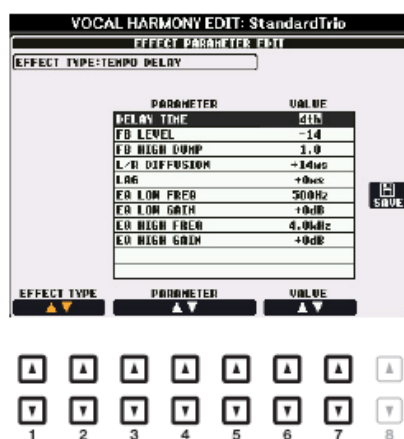
2. Stiskněte tlačítko [F] (HARMONY ASSIGN) a určete, jakým způsobem je vokální harmonizér aplikován na váš zpěv.
Informace o jednotlivých parametrech najdete na straně 89.



3. Stiskněte tlačítko [G] (VOCAL EFFECT EDIT) pro editování Vokálního efektu.

Na displeji vyvolaném touto operací použijte tlačítka [3▲▼]-[5▲▼] pro výběr parametru a poté použijte tlačítka [6▲▼]-[7▲▼] pro zadání jejich hodnoty. Pokud je to nutné, můžete pomocí tlačítek [1▲▼]/[2▲▼] na tomto displeji změnit typ efektu.

Informace o všech parametrech najdete v příručce Data List na webových stránkách.



☚ Další strana

▪ Parametry záložky Overview

[A]	MODE	Určuje režim efektu vokálního harmonizéru: Chordal, Vocoder nebo Vocoder-Mono. Chordal je pro běžné vokální harmonie, zatímco ostatní slouží pro vokodérové efekty. (Vocoder-Mono je pro jedno tónové melodie.) Pokud je zvolen typ Vocoder nebo Vocoder-Mono, pak parametr Chordal Type není dostupný.
[B]/[C]	CHORDAL TYPE	Určuje jednotlivé tóny a zpěvy pro generování vokálních harmonií. Harmonické a hlavní tóny jsou také zobrazovány v notaci na displeji. Seznam typů najdete v příručce Data List na webových stránkách.
[1▲▼]	BALANCE	Umožňuje nastavit poměr mezi hlavním vokálem (vaším zpěvem) a vokálním harmonizérem. Zvyšování hodnoty zvyšuje hlasitost vokálního harmonizéru a snižování hodnoty zvyšuje hlasitost zpěvu.
[3▲▼]- [6▲▼]	VOCAL EFFECT	Určuje typ vokálního efektu a jeho množství použité na zvuky hlavního vokálu a harmonizéru.
[3▲▼] -[4▲▼]	TYPE	Určuje specifický typ vokálního efektu použitého na zvuky hlavního vokálu a harmonizéru. Dostupná je celá řada efektů reverb, delay, modulation, distortion atd. Seznam typů najdete v příručce Data List na webových stránkách.
[5▲▼]	LEAD	Určuje množství vokálního efektu použité na zvuky hlavního vokálu.
[6▲▼]	HARM.	Určuje množství vokálního efektu použité na zvuky harmonizéru.
[7▲▼]	REVERB	Určuje množství reverbu použité na zvuky hlavního vokálu a harmonizéru.
[8▲▼]	CHORUS	Určuje množství chorusu použité na zvuky hlavního vokálu a harmonizéru.

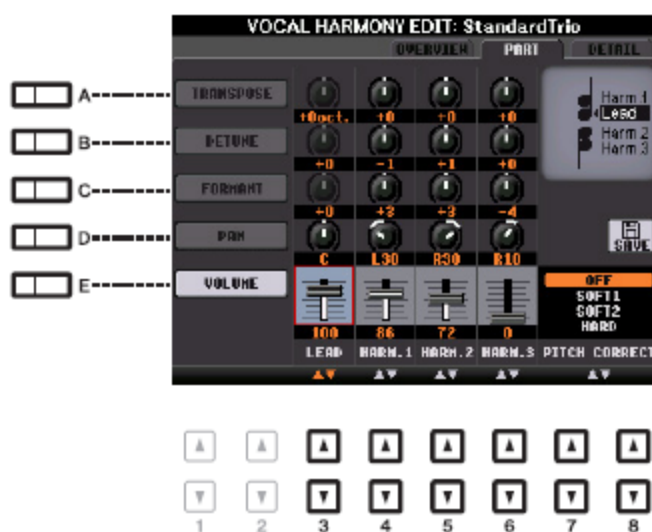
▪ Přiřazení harmonie

Detailní informace najdete v příručce Data List na webových stránkách.

[1▲▼]/ [2▲▼]	TRANS. MODE	Umožňuje nastavit hodnotu, o kterou jsou harmonické party transponovány. Nastavení „0“ netransponuje, zatímco „Auto“ transponuje automaticky. Pokud je režim nastaven na Vocoder nebo Vocoder.-Mono, pak je toto nastavení dostupné. Nastavení: 0, Auto, -3 až +3
[3▲▼]/ [4▲▼]	SESSION TABLE	Určuje, jak jsou harmonie ozvučeny, nebo jaký typ akordu je použit pro vytvoření harmonie, v závislosti na různých hudebních stylech. Tento parametr je dostupný pouze, když je režim nastaven na Chordal a typ je nastaven na jiný než ScaleDiatonic nebo Parallel. Nastavení: Normal, Simple, R&R, UrbanA, UrbanB, Blues7, UrbanC
[5▲▼]/ [6▲▼]	KEY ROOT	Určuje základní klíč pro transpozici. V kombinaci s parametrem Key Type níže umožňuje stupnicové harmonické transpozice. Parametr je dostupný, pokud je parametr Chordal Type nastaven na ScaleDiatonic. Nastavení: C, C#, D, D#, E, F, F#, G, G#, A, A#, B
[7▲▼]/ [8▲▼]	KEY TYPE	Určuje typ stupnice pro transpozici. V kombinaci s parametrem Key Root výše umožňuje stupnicové harmonické transpozice. Parametr je dostupný, pokud je parametr Chordal Type nastaven na ScaleDiatonic. Nastavení: Maj, Min (Natural), Min (Harmonic)

Editování parametrů záložky OVERVIEW

Parametry jsou rozloženy do matice.



Použijte tlačítka [A]-[E] pro výběr požadovaného parametru, pak editujte každý z vokálních partů včetně harmonických tónů (Harm.1, 2, 3) a hlavního vokálu (vašeho vlastního hlasu) pomocí tlačítek [3 ▲ ▼]-[8 ▲ ▼].

- **TRANSPOSE (volené tlačítkem [A])**

Určuje transpozici ladění pro každý part. Rozsah všech partů je stejný, nicméně, zvuk hlavního vokálu lze upravovat pouze v oktávách. Pokud je Chordal Type nastaven na ScaleDiatonic, tento parametr se změní na Degree. Pokud je Pitch Correct nastaven na Off, hlavní vokál není dostupný. Pokud je zvolen režim Vocoder nebo Vocoder-Mono, party Harmony nejsou dostupné.

Nastavení TRANSPOSE:

Lead: -3 oktávy až +3 oktávy

Harmony 1, 2, 3: -36 půltónů až +36 půltónů

Nastavení DEGREE:

Lead: -3 oktávy až +3 oktávy

Harmony 1, 2, 3: -3 oktávy (-22 stupňů)- Unison - +3 oktávy (+22 stupňů)

- **DETUNE (volené tlačítkem [B])**

Určuje nastavení jemného doladění pro každý part. Upravením dosáhnete efekt jemného chóru nebo naopak prakticky perfektní vokální zvuk. Pokud je Pitch Correct nastaven na Off, hlavní vokál není dostupný.

Nastavení: -50 centů až +50 centů

- **FORMANT (volené tlačítkem [C])**

Určuje nastavení formantů pro každý part. Tímto parametrem jemně změníte charakter zvuku vokálu. Čím vyšší nastavení, tím více „ženské“ harmonie vznikají. Čím nižší nastavení, tím více „mužské“ harmonie vznikají. Pokud je Pitch Correct nastaven na Off, hlavní vokál není dostupný.

Nastavení: -62 až +62

- **PAN (volené tlačítkem [D])**

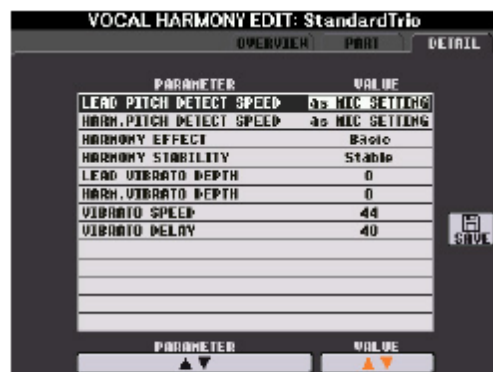
Určuje pan pozici každého partu. Nastavením každého vokálního partu na jinou pan pozici a hlavního vokálu na střed, vytvoříte přirozený wide stereo zvuk.

Nastavení: -L63(vlevo) – C (střed) - +R63 (vpravo)

- **VOLUME (volené tlačítkem [E])**
Určuje nastavení hlasitosti pro každý part. Použijte jej pro nastavení vyvážení hlasitostí mezi vokálními party.
Nastavení: 0-127
- **PITCH CORRECT MODE (volené tlačítka [7 ▲ ▼]-[8 ▲ ▼])**
Určuje, jak Pitch Correct ovlivňuje váš hlas. Informace o jednotlivých parametrech naleznete v příručce Data List na webových stránkách.

Editování parametrů záložky DETAIL

Parametry jsou rozloženy do matice.



Použijte tlačítka [2 ▲ ▼]-[5 ▲ ▼] pro výběr požadovaného parametru, pak zadejte hodnoty zvoleného parametru pomocí tlačítek [6 ▲ ▼]/[7 ▲ ▼].

Informace o jednotlivých parametrech naleznete v příručce Data List na webových stránkách.

9

Mixáž

Editování parametrů VOL/VOICE	strana 92
Editování parametrů FILTER	strana 93
Editování parametrů TUNE	strana 94
Editování parametrů EFFECT	strana 95
<ul style="list-style-type: none"> Úprava hloubky efektu pro každý part Výběr typu efektu pro každý blok Editování a uložení vlastního originálního typu efektu 	strana 95 strana 95 strana 97
Editování parametrů EQ	strana 99
<ul style="list-style-type: none"> Editování a uložení vlastního originálního typu Master EQ 	strana 100

Co se týká mixážní konsole, Referenční manuál zahrnuje detailní popis všech parametrů, zatímco Uživatelský manuál popisuje základní instrukce včetně postupu ukládání. Můžete upravit mnoho parametrů partů vyvolaných tlačítkem [MIXING CONSOLE], a pak je uložit pro budoucí použití.

Editace parametrů VOL/VOICE



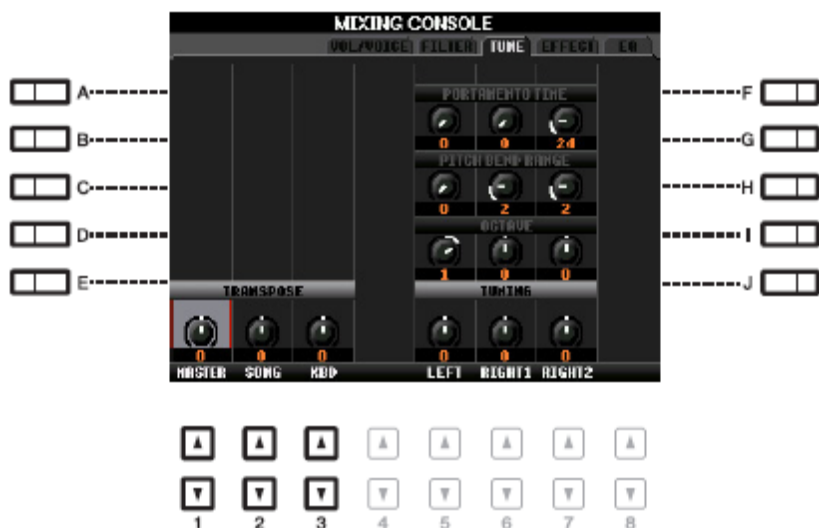
[C]/[H]	VOICE	<p>Umožňuje změnit rejstříky pro každý part.</p> <p>Poznámka: Uvědomte si následující omezení:</p> <ul style="list-style-type: none"> Pro každý kanál stylu můžete zvolit pouze rejstříky pro nahrávání na stránkách 30 a 31. Pro každý kanál stylu nebo skladby nemůžete volit rejstříky z adresáře User. Pro každý Multi Pad nemůžete měnit rejstříky. Pokud je zvolena skladba GM, lze pro kanál 10 zvolit pouze bicí rejstříky (na straně SONG CH9-16) <p>Poznámka: Pro kanály stylu nebo skladby vyvoláním rytmického/perkusního rejstříku (Drum Kit atd.) dojde k nahrazení kanálových nastavení novými. V tomto případě nemusí dojít k jejich obnovení, i když znovu zvolíte původní rejstřík. Pro obnovení zvolte stejný styl nebo skladbu bez uložení.</p>
[D]/[I]	PANPOT	Určuje stereo pozici zvoleného partu (kanálu).
[E]/[J]	VOLUME	Určuje hlasitost každého partu nebo kanálu.

Editace parametrů FILTER



[D]/[I]	HARMONIC CONTENT	Umožňuje nastavit úroveň efektu resonance (strana 15) pro každý part.
[E]/[J]	BRIGHTNESS	Určuje jas zvuku pro každý part nastavením ořezané frekvence (strana 15).

Editace parametrů TUNE



[A]/[B] [F]/[G]	PORTAMENTO TIME	Portamento je funkce vytvářející jemné přechody ladění mezi prvním a následujícím tónem. Tento parametr nastavuje dobu přechodu. Vyšší nastavení prodlužuje čas. Nastavení „0“ znamená vypnutí efektu. Tento parametr je dostupný, pokud je klávesový part nastaven na Mono.
[C]/[H]	PITCH BEND RANGE	Určuje rozsah kolečka Pitch Bend v půltónových krocích pro každý klávesový part. Rozsah nastavení je od 0 do 12, v půltónových krocích.
[D]/[I]	OCTAVE	Určuje rozsah změny ladění v oktávách pro každý klávesový part. Rozsah je + dvě oktávy až -2 oktávy. Hodnota nastavení zde je přidána k nastavení provedeném tlačítky OCTAVE [-]/[+].
[E]/[J]	TUNING	Určuje ladění každého klávesového partu. Poznámka: V hudební terminologii „cent“ je 1/100 půltónu.
[1▲▼]/ [3▲▼]	TRANSPOSE	Umožňuje nastavit transpozici ladění celkového zvuku nástroje (MASTER), přehrávané skladby (SONG), nebo klaviatury (KEYBOARD). Uvědomte si, že nastavení KEYBOARD ovlivňuje i ladění přehrávaného stylu a Multi pady (protože i ty jsou ovlivňovány hrou na klaviatuře v její levé části).

Editace parametrů EFFECT

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

▪ Reverb, Chorus

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

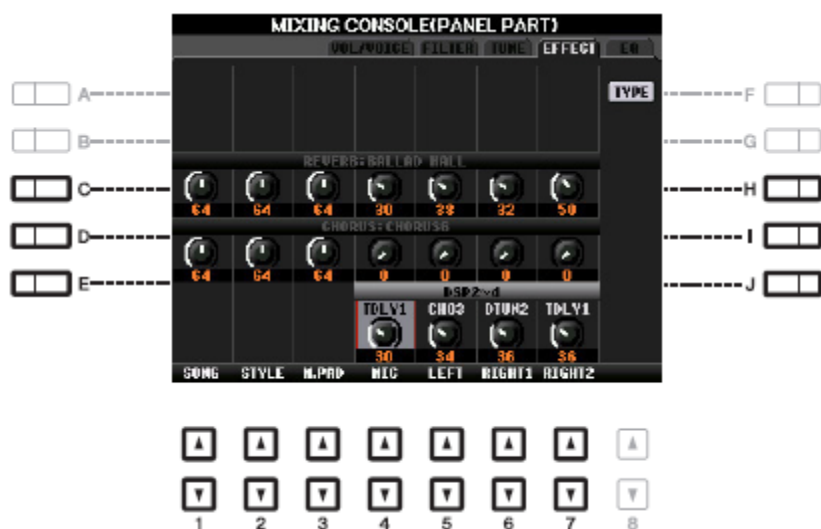
▪ DSP1

Pokud je v displeji EFFECT PARAMETER EDIT nastaveno Connection na „System“ (strana 97), jsou efekty tohoto bloku aplikovány pouze na zvuky stylu a skladby. V tomto stavu můžete zvolit pouze jeden typ efektu a upravit Send Level (hloubku) a Return Level pro všechny party. Pokud je v displeji EFFECT PARAMETER EDIT nastaveno Connection na „Insertion“ (strana 97), je efekt tohoto bloku aplikován pouze na určitý kanál stylu a skladby.

▪ DSP2

Efekty tohoto bloku jsou aplikovány na určitý part nebo kanál, s výjimkou multi padů a mikrofonního vstupu. Pro každý part nebo kanál lze zvolit různý typ efektu.

Úprava hloubky efektu pro každý part



Použijte tlačítka [C] - [E] nebo [H] - [J] pro výběr požadovaného bloku efektu, pak použijte tlačítka [1 ▲]-[7 ▼] pro úpravu hloubky efektu pro každý part.

Volby typu efektu pro každý blok

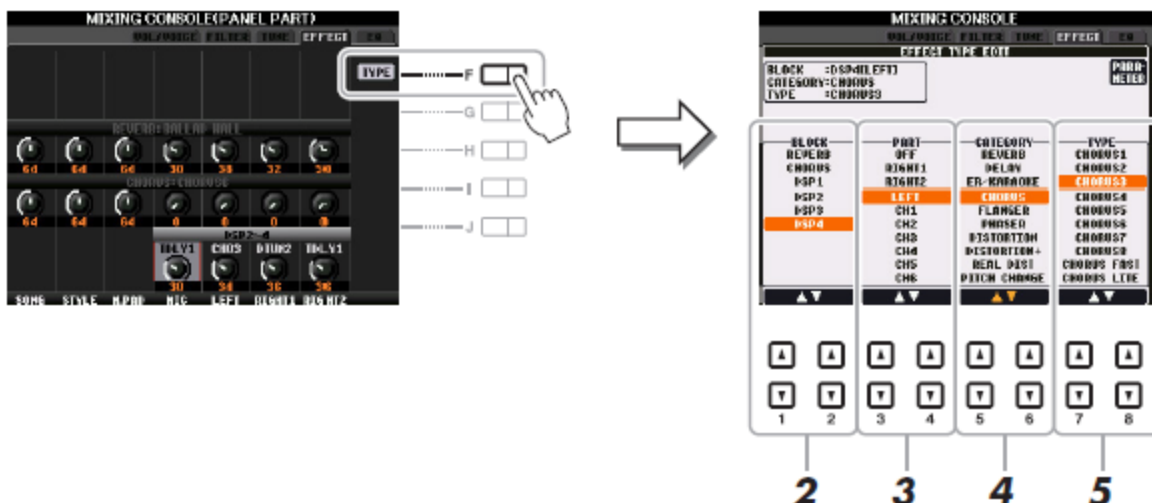
Tato kapitola popisuje změnu typu efektu pro každý efektový blok. Tato nastavení mohou být uložena do registrační paměti, skladby nebo stylu.

1. Vyvolejte požadovanou stránku PANEL, SONG nebo STYLE pomocí tlačítka [MIXING CONSOLE].

☰ Další strana

2. Stiskněte tlačítko [F] (TYPE) na stránce EFFECT pro vyvolání displeje Effect type Selection.

Je vyvolán displej výběru typu efektu.



3. Použijte tlačítka [1▲▼]/[2▲▼] pro volbu efektového bloku.

Efektový blok	Dostupné party	Charakteristiky efektu
REVERB	Všechny party.	Vytváří vřelý prostor koncertní haly nebo jazzového klubu.
CHORUS	Všechny party.	Vytváří bohatý „plochý“ zvuk, tak jako by bylo hráno, několik partů najednou. Nabízí další efekty jako reverb nebo delay.
DSP1	party stylu, kanály skladby 1-16	Nabízí další efekty, jako jsou distortion, Wah atd. Pokud je v displeji EFFECT PARAMETER EDIT nastaveno Connection na „System“ (strana 97), jsou efekty tohoto bloku aplikovány na celý zvuk stylu a skladby. Pokud je v displeji EFFECT PARAMETER EDIT nastaveno Connection na „Insertion“, je efekt tohoto bloku aplikován pouze na určitý kanál stylu a skladby.
DSP2 DSP3 DSP4	Pravý1, Pravý2, Levý, Kanály skladby 1-16 Zvuk mikrofonu (PSR S950)*	Nabízí další efekty, jako jsou distortion, Wah atd. Pro každý DSP2-4 lze zvolit jeden z partů nebo kanálů uvedených vlevo. Pokud zvolíte například pro DSP2 „RIGHT2“, pak je daný efekt aplikován pouze na part Pravý2. Uvědomte si, že pokud zvolíte skladbu nebo styl, které potřebují bloky DSP2-4, pak je přiřazení partů těchto tří bloků změněno automaticky podle poslední priority dat. * Podporováno pouze v DSP4. Pokud chcete aplikovat určitý efekt pouze na mikrofon, zvolte u DSP4 „MIC“.

4. Použijte tlačítka [3▲▼]/[4▲▼] pro výběr partu určeného k aplikaci efektu.

Pro bloky REVERB, CHORUS nebo DSP1 nelze zvolit part.

5. Použijte tlačítka [5▲▼]/[6▲▼] pro výběr kategorie efektu, pak použijte tlačítka [7▲▼]/[8▲▼] pro výběr typu efektu.

Pokud chcete editovat parametry efektu, stiskněte tlačítko [F] (PARAMETER) a přejděte na další kapitolu.

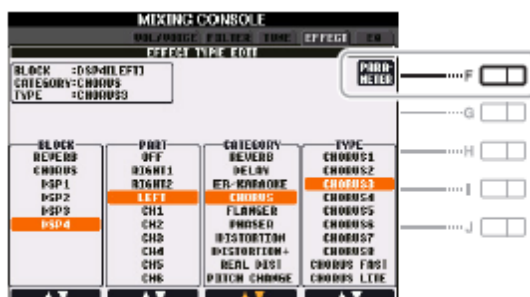
6. Uložte nastavení do registrační paměti, stylu nebo skladby.

Postup uložení je uveden v Uživatelském manuálu.

Editace a uložení originálního efektu

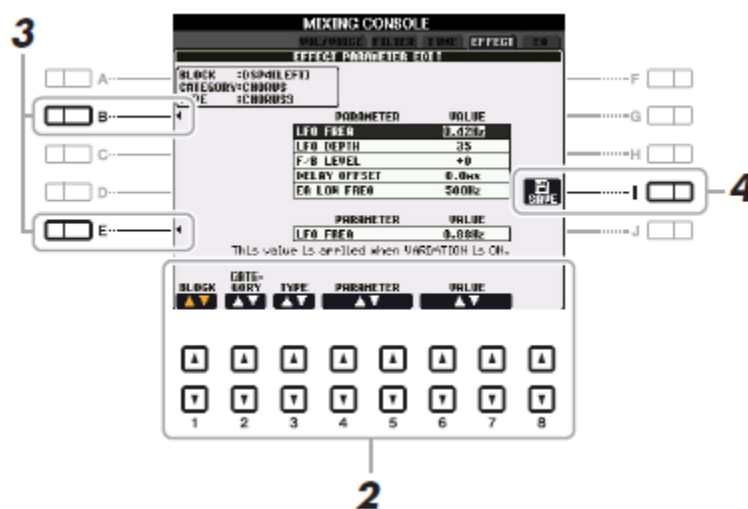
Můžete editovat jednotlivé detailní parametry každého typu efektu. Nastavení parametrů lze uložit jako originální typ efektu stejně jako do registrační paměti, skladby nebo stylu (popsáno v předchozí kapitole). Tato kapitola popisuje postup uložení jako originální efektový typ.

1. Poté, co jste zvolili efektový blok a typ efektu, stiskněte tlačítko [F] (PARAMETER) pro vyvolání displeje editace parametrů.



2. Použijte tlačítka [4▲▼]/[5▲▼] pro výběr parametru, pak použijte tlačítka [6▲▼]/[7▲▼] pro výběr typu efektu.

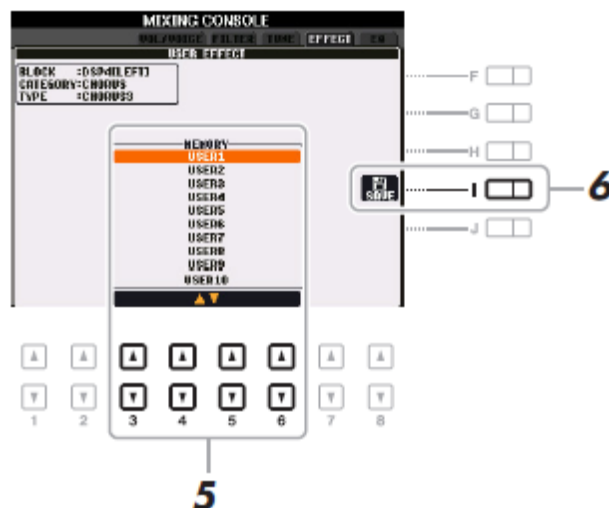
Pokud je jako efektový blok vybrán Reverb, Chorus nebo DSP1, můžete použitím tlačítka [8▲▼] upravit hodnotu Return Level. Pokud chcete změnit efektový blok nebo typ, použijte tlačítka [1▲▼]-[3▲▼].



3. Pokud jste vybrali jeden z efektových bloků DSP2-4, můžete editovat parametr Variation. Stiskněte tlačítko [E] pro přesun kurzoru na Variční parametr, pak použijte tlačítka [6▲▼]/[7▲▼] pro úpravu hodnoty. Tento parametr je efektivní pouze, pokud je aktivní indikátor tlačítka [VARI.] na hlavním panelu. Návrat kurzoru na normální parametry provedete stiskem tlačítka [B].

☰ Další strana

4. Stiskněte tlačítko [I] (SAVE) pro vyvolání displeje User Effect.



5. Použijte tlačítka [3▲▼]-[6▲▼] pro výběr místa pro uložení nastavení jako uživatelského efektu.
Maximální počet typů uživatelských efektů, které lze uložit závisí na vybraném efektovém bloku.

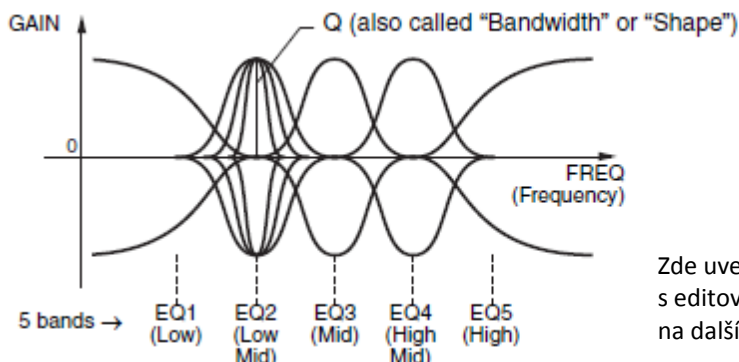
6. Stiskněte tlačítko [I] (SAVE) pro uložení efektu.

V okně pro pojmenování vyvolaném touto operací přiřaďte efektu název a stiskněte tlačítko [8▲] (OK) pro jeho uložení. Při vyvolávání již uloženého efektu zvolte odpovídající efektový blok a kategorii „USER“ v displeji Effect Type Selection.

Editace parametrů EQ

Ekvalizér (také zvaný EQ) je zvukový procesor dělící frekvenční spektrum do několika pásem, která mohou být zesílena nebo zeslabena tak, jak potřeba k úpravě celkového frekvenčního rozsahu. Obvykle je ekvalizér používán pro úpravu zvuku z reproduktorů a jeho přizpůsobení charakteru prostoru. Například, můžete oříznout některé nízké frekvence, když hrajete ve vysokých prostorech, kde je zvuk poněkud dunivý, nebo naopak zesílit vysoké frekvence v těsných prostorech, kde je zvuk jakoby mrtvý bez ozvěny.

Jak je zobrazeno níže, nástroj je vybaven prvotřídním pěti pásmovým digitálním ekvalizérem, který je aplikován je celkový zvuk nástroje. Můžete zvolit jedno z pěti přednastavených nastavení EQ v displeji EQ. a můžete také vytvořit svá dvě vlastní nastavení úpravou jejich parametrů. Navíc je dostupný také Part EQ, umožňující zeslabit či zesílit výšky či basy pro každý part.



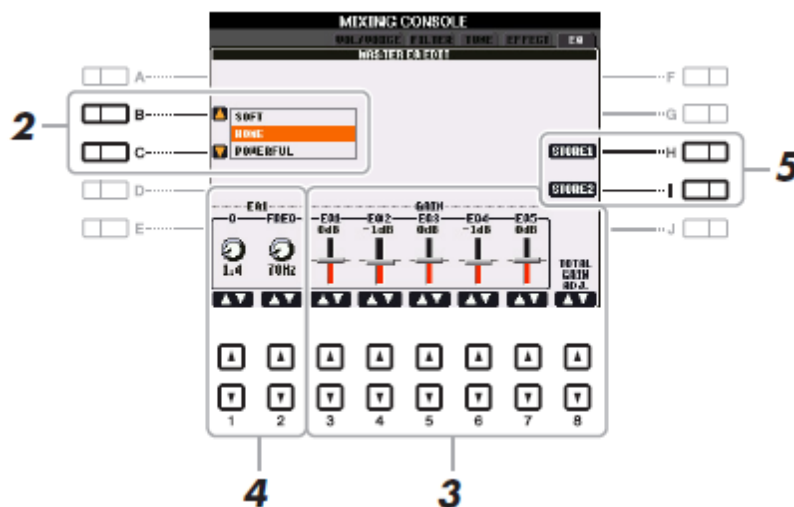
Zde uvedené parametry korespondují s editovanými parametry v krocích 3-4 na další stránce.



[B]/[C]	TYPE	<p>Vybírá požadovaný typ master ekvalizéru. Ovlivňuje zvuk celého nástroje.</p> <p>SOFT: Relativně měkká, jemná nastavení EQ, u kterých jsou jemně potlačena pásma středů a výšek.</p> <p>HOME: Standardní nastavení EQ pro optimální zvuk doma.</p> <p>POWERFULL: Relativně silná, průrazná nastavení EQ, u kterých jsou zesíleny hluboké frekvence basového a ostatních bubnů a perkusí.</p> <p>LINEOUT PA: Optimální nastavení EQ pro připojení nástroje k PA systému přes konektory OUTPUT [L/L+R][R].</p> <p>FLAT: Ploché nastavení EQ. Zesílení všech frekvencí je nastaveno na 0dB.</p> <p>USER 1/2: Vaše vlastní nastavení EQ. Více na straně 100.</p>
[F]	EDIT	Pro editování Master EQ, strana 100.
[D]/[I]	EQ HIGH	Frekvence vysokého pásma EQ je zeslabena/vybuzena pro každý part.
[E]/[J]	EQ LOW	Frekvence nízkého pásma EQ je zeslabena/vybuzena pro každý part.

Editace a uložení vlastního typu Master EQ

- 1. Stiskněte tlačítko [F] (EDIT) na stránce EQ.**
Bude vyvolán displej MASTER EQ EDIT.



- 2. Použijte tlačítka [B]/[C] pro výběr preset nastavení EQ.**
Sada nastavení parametrů zvoleného typu EQ je automaticky zobrazena na spodu displeje.
- 3. Použijte tlačítka [3▲▼]-[7▲▼] pro zesílení nebo zeslabení každého z pěti pásem.**
Použijte tlačítko [8▲▼] pro zesílení nebo zeslabení všech pěti pásem najednou.
- 4. Nastavte Q (šířku pásma) a FREQ (střední frekvenci) pásma zvoleného v kroku 3.**
Pro úpravu šířky pásma (Shape nebo Q) použijte tlačítko [1▲▼]. Čím vyšší číslo, tím užší pásmo.
Pro úpravu FREQ (střední frekvence) použijte tlačítko [2▲▼]. Dostupný rozsah frekvencí se pro každé pásmo liší.
- 5. Stiskněte tlačítko [H] nebo [I] (STORE 1 nebo 2) pro uložení editovaného EQ.**
V okně pro pojmenování vyvolaném touto operací přiřadte EQ název a stiskněte tlačítko [8▲] (OK) pro jeho uložení. Vyvolání uloženého typu EQ ze záložky EQ displeje použijte tlačítka [B]/[C].

10 Připojení

Nastavení nožního přepínače/nožního ovladače

- Přiřazení speciální funkce každému pedálu

strana 101

strana 101

Nastavení MIDI

- Systémová MIDI nastavení
- Nastavení MIDI vysílání
- Nastavení MIDI příjmu
- Nastavení basového tónu pro přehrávání stylu přes MIDI příjem
- Nastavení typu akordu pro přehrávání stylu přes MIDI příjem

strana 104

strana 106

strana 107

strana 108

strana 109

strana 109

Nastavení pedálového spínače a ovladače

Přiřazení určité funkce ke každému pedálu

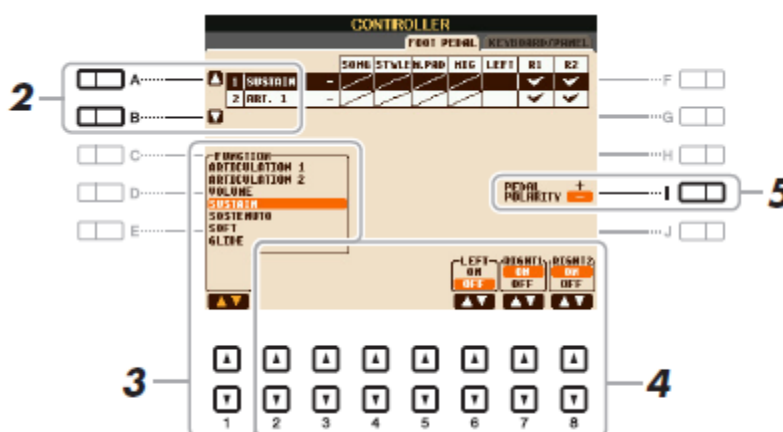
Můžete změnit původně přiřazení funkce ke všem pedálům připojeným ke konektorů FOOT PEDAL 1/2. Například, můžete používat pedál pro spuštění a zastavení přehrávání skladby nebo ho použít pro vytváření změny ladění tónů (pitch bend).

Poznámka: Informace o tom, jaké nožní pedály nebo které typy lze připojit naleznete v Uživatelském manuálu na straně 10.

1. Vyvolejte displej ovládání.

[FUNCTION] → [D] CONTROLLER → TAB [◀][▶] FOOT PEDAL

2. Pomocí tlačítek [A]/[B] vyberte jeden ze dvou pedálů, ke kterému chcete přiřadit funkci.



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

Informace o dostupných parametrech, viz strana 102-103.

Poznámka: Pedálu můžete přiřadit i jiné funkce – Punch In/Out ve skladbě (strana 59) a ovládání registračních sekvencí (strana 78). Pokud pedálu přiřadíte více funkcí, pořadí priority je toto: Punch In/Out → Registrační sekvence → funkce přiřazená zde.

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

Dostupné parametry se liší podle zvolené funkce v kroku 3.

5. Pokud je to třeba, změňte polaritu pedálu pomocí tlačítka [I].

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

▪ Funkce přiřaditelné k pedálu

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

ARTICULATION 1/2 (PSR S950)	Pokud použijete rejstřík Super Articulation, který má efekt přiřazený k pedálu, můžete tento efekt aktivovat sešlápnutím tohoto pedálu.
VOLUME*	Umožňuje ovládat hlasitost pedálem. Na displeji můžete tuto funkci zapnout nebo vypnout pro každý part zvlášť.
SUSTAIN	Umožňuje ovládat sustain pedálem. Pokud sešlápnete pedál, všechny tóny zahrané na klaviatuře mají delší dozvuk. Uvolnění pedálu okamžitě zastaví (damp) dozvuk všech tónů. Na displeji můžete tuto funkci zapnout nebo vypnout pro každý part klaviatury zvlášť.
SOSTENUTO	Umožňuje ovládat efekt sostenuto pedálem. Pokud zahrajete tóny nebo akord na klávesnici a sešlápnete pedál, dokud držíte klávesy, tak dokud neuvolníte pedál, budou tóny znít. Nicméně všechny následující tóny doznívají nebudou. To umožňuje například hrát sustain akord a ostatní tóny staccato. Na displeji můžete tuto funkci zapnout nebo vypnout pro každý part klaviatury zvlášť. Poznámka: Tato funkce nemá vliv na zvuky varhan a některé Super Articulation rejstříky, i když byla přiřazena pedálu.
SOFT	Umožňuje ovládat efekt Soft pedálem. Sešlápnutí pedálu snižuje hlasitost a mění zabarvení tónu. To užitečné pouze pro určité rejstříky. Na displeji můžete tuto funkci zapnout nebo vypnout pro každý part klaviatury zvlášť.
GLIDE	Při sešlápnutí pedálu se mění ladění, po uvolnění se vrací zpět. Na displeji můžete nastavit následující parametry. UP/DOWN Určuje, zda je ladění zvyšováno (UP) nebo snižováno (DOWN). RANGE Určuje rozsah změny ladění, v půltónech. ON SPEED Určuje rychlost změny ladění při sešlápnutí pedálu. OFF SPEED Určuje rychlost změny ladění při uvolnění pedálu.
PORTAMENTO	Portamento efekt (jemný posun mezi tóny) je vytvořen sešlápnutím pedálu. Portamento je vytvořeno, pokud jsou tóny zahrány legato (tón je zahrán, zatímco předchozí tón je ještě držen). Čas portamenta lze nastavit v displeji mixážní konsoly (strana 94). Poznámka: Tato funkce nemá vliv na zvuky varhan a některé Super Articulation rejstříky, i když byla přiřazena pedálu.
PITCH BEND*	Umožňuje ohýbat ladění tónů nahoru a dolů pomocí pedálu. Na displeji můžete nastavit následující parametry. UP/DOWN Určuje, zda je ladění zvyšováno (UP) nebo snižováno (DOWN). RANGE Určuje rozsah změny ladění, v půltónech.
MODULATION*	Aplikuje modulační efekt, jako je vibrato na tóny hrané na klaviatuře. Na displeji můžete tuto funkci zapnout nebo vypnout pro každý part klaviatury zvlášť.
MODULATION (ALT) (PSR S950)	Aplikuje modulační efekt, jako je vibrato na tóny hrané na klaviatuře. Na displeji můžete tuto funkci zapnout nebo vypnout pro každý part klaviatury zvlášť.

DSP VARIATION	Stejně jako tlačítko [DSP VARI] na panelu.
HARMONY/ECHO	Stejně jako tlačítko [HARMONY/ECHO].
VOCAL HARMONY (PSR S950)	Stejně jako tlačítko [I] (VOCAL HARMONY) na displeji MIC SETTING/VOCAL HARMONY.
VOCAL EFFECT	Stejně jako tlačítko [J] (VOCAL EFFECT) na displeji MIC SETTING/VOCAL HARMONY.
TALK (PSR S950)	Stejně jako tlačítko [TALK] na displeji MIC SETTING/VOCAL HARMONY.
SCORE PAGE+/-	Během zastavení přehrávání skladby můžete otočit na další/předchozí stranu notace.
LYRICS PAGE+/-	Během zastavení přehrávání skladby můžete otočit na další/předchozí stranu textu skladby.
TEXT PAGE+/-	Můžete otočit na další/předchozí stranu textu.
SONG PLAY/PAUSE	Stejně jako tlačítko SONG [▶/II] (PLAY/PAUSE).
STYLE START/STOP	Stejně jako tlačítko STYLE CONTROL [START/STOP].
TAP TEMPO	Stejně jako tlačítko [TAP TEMPO].
SYNCHRO START	Stejně jako má tlačítko [SYNC START].
SYNCHRO STOP	Stejně jako má tlačítko [SYNC STOP].
INTRO 1-3	Stejně jako mají tlačítka [INTRO I-III].
MAIN A-D	Stejně jako mají tlačítka [MAIN VARIATION A-D].
FILL DOWN	Zahraje sekci Fill In, která je automaticky následována hlavní sekci tlačítka vlevo.
FILL SELF	Zahraje sekci Fill In.
FILL BREAK	Zahraje Break.
FILL UP	Zahraje sekci Fill In, která je automaticky následována hlavní sekci tlačítka vpravo.
ENDING 1-3	Stejně jako mají tlačítka [ENDING/rit. I-III].
FADE IN/OUT	Stejně jako tlačítko [FADE IN/OUT].
FINGERED/FING ON BASS	Pedál alternativně přepíná mezi režimy Fingered a On Bass (strana 114).
BASS HOLD	Zatímco je sešlápnutý pedál, basový tón doprovodného stylu je držen i přesto, že se mění akordy během přehrávání skladby. Pokud je prstoklad zapnutý na režim AI FULL KEYBOARD, tato funkce nepracuje.
PERCUSSION	Pedál hraje rejstřík perkusního nástroje vybraný tlačítky [4▲▼] - [8▲▼]. Vybrat požadovaný nástroj můžete pomocí klaviatury. Poznámka: Pokud zvolíte tento nástroj stiskem klávesy, síla s jakou jste klávesu stiskly, určí hlasitost tohoto nástroje.
RIGHT 1 ON/OFF	Stejně jako tlačítko PART ON/OFF [RIGHT 1].
RIGHT 2 ON/OFF	Stejně jako tlačítko PART ON/OFF [RIGHT 2].
LEFT ON/OFF	Stejně jako tlačítko PART ON/OFF [LEFT].
OTS +/-	Vyvolá další/předchozí nastavení OTS.

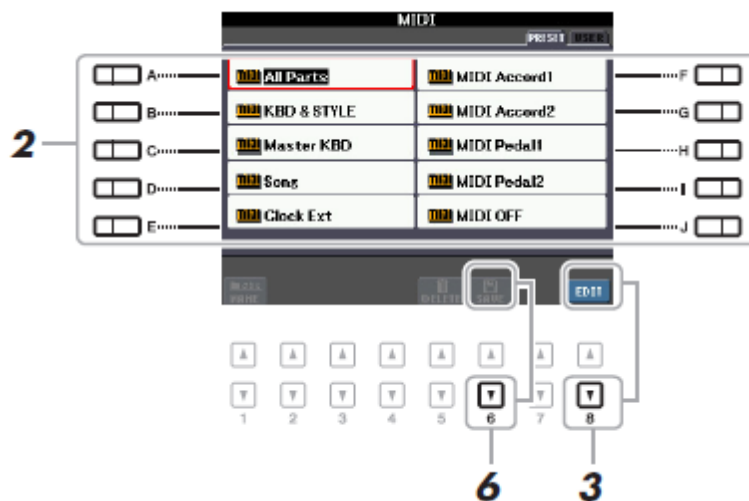
MIDI nastavení

V této kapitole můžete provádět MIDI nastavení nástroje. PSR S950/750 přináší sadu přednastavených vzorů umožňujících okamžitou a jednoduchou rekonfiguraci nástroje pro určitou MIDI aplikaci nebo externí zařízení. Také si tyto vzory můžete upravit a uložit až deset vlastních vzorů do USER paměti.

Poznámka: Také lze všech deset vzorů nastavení uložit jako jeden soubor na USB zařízení. [FUNCTION] → [I] UTILITY → TAB [◀][▶] SYSTEM RESET → [G] MIDI SETUP FILES. Viz strana 116.

1. Vyvolejte displej ovládání.

FUNCTION → [H] MIDI



2. Ze stránky PRESET zvolte předprogramovaný vzor (strana 105).

Pokud jste již vytvořili svůj vlastní vzor a uložili jej do složky USER, můžete jej také zvolit.

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

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

- **SYSTÉM** Nastavení MIDI systému (strana 106)
- **TRANSMIT** Nastavení MIDI vysílání (strana 107)
- **RECEIVE** Nastavení MIDI příjmu (strana 108)
- **BASS** Nastavení pro basový tón akordu pro přehrávání stylu přes MIDI příjem dat (strana 109)
- **CHORD DETECT** Nastavení typu akordu pro přehrávání stylu přes MIDI příjem dat (strana 109)

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

6. Vyberte záložku USER pro uložení dat pomocí tlačítek TAB [◀][▶], poté stiskem tlačítka [6 ▼] (SAVE) upravený vzor uložte.

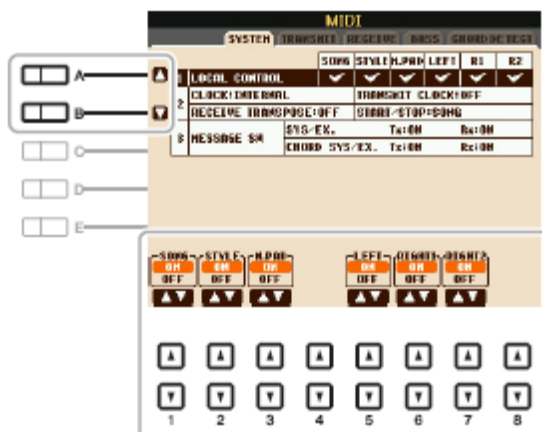
▪ Předprogramované MIDI vzory

All Parts	Vysílá všechny party včetně klavírních (Pravý1,2 a Levý) s výjimkou partů skladby.
KBD&STYLE	V základu stejný jako All Parts jen s výjimkou uspořádání klavírních partů. Pravý 1 a 2 jsou označeny jako UPPER a Levý jako LOWER.
Master KBD	V tomto nastavení nástroj funguje jako master klaviatura, hraje a ovládaná jeden nebo více připojených tónových generátorů nebo zařízení jako jsou počítač, sekvencer.
Song	Všechny přenášené kanály jsou nastaveny tak, aby odpovídaly kanálům skladby 1-16. Toto se používá pro přehrávání dat skladby externím tónovým generátorem a nahrávání dat skladby na externí sekvencer.
Clock Ext	Přehrávání (skladby nebo stylu) je synchronizováno s externími MIDI hodinami namísto interními. Tento vzor byste měli používat, pokud chcete nastavit tempo připojeného externího MIDI zařízení.
MIDI Accord 1	MIDI harmonika umožňuje přenášet MIDI data a hrát tónový generátor z klaviatury a bas/akordy akordeonu. Tento vzor umožňuje hrát melodii na klaviatuře a ovládat přehrávání stylu na nástroji tlačítka levé ruky.
MIDI Accord 2	V základu stejné jako 1 s výjimkou toho, že akordický/basový tón hraný levou rukou v MIDI akordeonu je rozeznáván jako tónová MIDI událost.
MIDI Pedal 1	Jednotky MIDI pedálu umožňují hrát připojený tónový generátor vaší nohou (velmi vhodné pro hru jedno tónových basových partů). Tento vzor vám umožňuje hrát/ovládat základní tón akordu v přehrávání stylu pomocí MIDI pedálové jednotky.
MIDI Pedal 2	Tento vzor vám umožňuje hrát basový part pro přehrávaný styl pomocí MIDI pedálové jednotky.
MIDI OFF	Žádné MIDI signály nejsou přijímány ani vysílány.

Nastavení MIDI systému

Toto vysvětlení navazuje na krok 4 základního postupu ze strany 104.

Použijte tlačítka [A]/[B] pro výběr parametrů (uvedeny níže), pak použijte tlačítka [1▲▼]-[8▲▼] pro nastavení ON/OFF.



1 Lokální ovládání

Zapíná a vypíná lokální ovládání pro všechny party. Pokud je toto nastavení na ON, pak klaviatura ovládá interní tónový generátor, a interně uložené zvuky jsou hrány z klaviatury. Pokud je nastaven na OFF, poté jsou klaviatura a ovladače odpojeny od tónového generátoru, takže hra neprodukuje žádný zvuk. Například, toto umožňuje použít externí sekvencer pro přehrávání interních zvuků nástroje a klaviaturu nástroje pro nahrávání not do externího sekvenceru a/nebo hru externího tónového generátoru.

2 Nastavení hodin atd.

■ CLOCK (Signál)

Toto nastavení určuje, zda nástroj použije pro synchronizaci své vlastní interní hodiny nebo signál hodin z externího zařízení. Normální nastavení je INTERNAL pokud je nástroj používán samostatně nebo jako master klaviatura pro ovládání externího zařízení. Pokud používáte nástroj s externím sekvencerem, počítačem nebo jiným MIDI zařízením, a chcete tato zařízení synchronizovat, nastavte toto nastavení na MIDI, USB1 nebo USB2. Ujistěte se, že je externí MIDI zařízení správně připojeno a vysílá signál hodin.

Poznámka: Pokud je Clock nastaveno na jinou hodnotu než INTERNAL, tempo je zobrazeno jako „EXT.“ na hlavní displeji. To znamená, že přehrávání je ovládáno pouze externím zařízením. Pak styl, skladby, Multi pady ani metronom nelze přehrávat pomocí panelových tlačítek.

■ TRANSMIT CLOCK (Vysílání signálu)

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.

■ RECEIVE TRANSPOSE (Transpozice příjmu)

Určuje, zda jsou aplikována nastavení transpozice na přijímané tónové události přes MIDI.

■ START/STOP

Určuje, zda příchozí zprávy FA (start) nebo FC (stop) mají vliv na přehrávání skladby nebo stylu.

3 MESSAGE SW

■ SYS/EX.

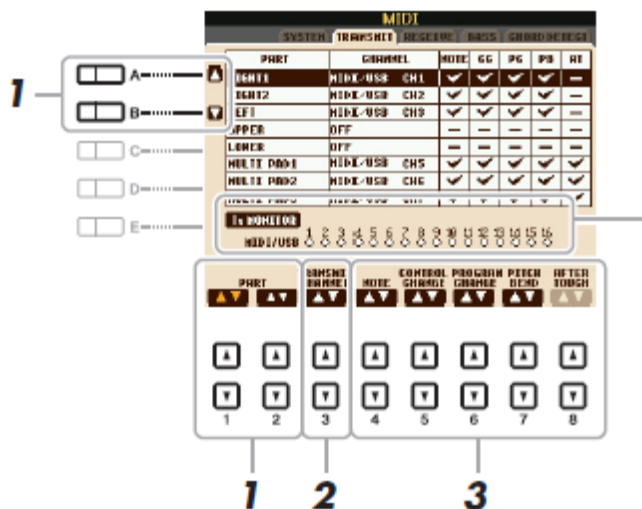
„Tx“ nastavení zapíná a vypíná vysílání MIDI Systém Exkluzive zpráv. „Rx“ nastavení zapíná a vypíná příjem a rozpoznávání MIDI Systém Exkluzive zpráv generovaných externím zařízením.

■ CHORD SYS/EX.

„Tx“ nastavení zapíná a vypíná vysílání MIDI akord Exkluzive zpráv (rozpoznání typu a základního tónu akordu). „Rx“ nastavení zapíná a vypíná příjem a rozpoznávání MIDI akord Exkluzive dat generovaných externím zařízením.

Nastavení MIDI vysílání

Toto vysvětlení navazuje na krok 4 základního postupu ze strany 104. Tato nastavení určují, které party budou vysílány jako MIDI data a kterým kanálem.



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

- 1. Použijte tlačítka [A]/[B] nebo tlačítka [1▲▼]/[2▲▼] pro výběr partu, jehož nastavení vysílání chcete změnit.** Party zde zobrazené jsou stejné jako ty z displeje MIXING CONSOLE a CHANNEL ON/OFF s výjimkou dvou níže popsaných.

UPPER

Party klaviatury hrané napravo od bodu dělení pro rejstříky (Pravý 1 a/nebo 2).

LOWER

Keyboardový part hraný nalevo od bodu dělení pro rejstříky. Nemá na něj vliv zapnutí či vypnutí [ACMP].

- 2. Použijte tlačítka [3▲▼] pro výběr kanálu, jehož zvolený part bude vysílán.**

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

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

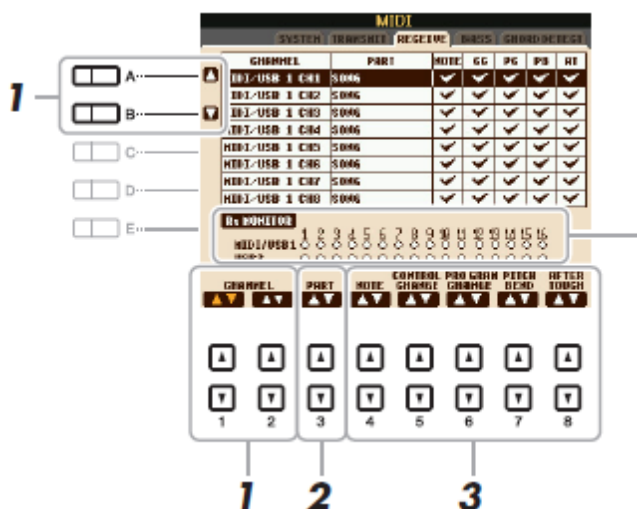
- 3. Použijte tlačítka [4▲▼]-[8▲▼] pro zadání typů dat, které budou vysílány.**

MIDI zprávy, které lze nastavit v displeji TRANSMIT/RECEIVE.

Note (tónové události)	strana 66
CC (Control Change)	strana 66
PC (Program Change)	strana 66
PB (Pitch Bend)	strana 66
AT (Aftertouch)	strana 66

Nastavení MIDI příjmu

Toto vysvětlení navazuje na krok 4 základního postupu ze strany 104. Tato nastavení určují, které party budou přijímat MIDI data a kterým kanálem budou data přijímána.



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

- 1. Použijte tlačítka [A]/[B] nebo tlačítka [1▲▼]/[2▲▼] pro výběr kanálu, který bude přijímat.**
PSR S950/750 může přijímat na 32 kanálech (16 kanálů x 2 porty) přes USB připojení.

- 2. Použijte tlačítka [3▲▼] pro výběr partu, přes něž bude kanál přijímán.**
Party zde zobrazené jsou stejné jako ty z displeje MIXING CONSOLE a CHANNEL ON/OFF s výjimkou dvou níže popsaných.

KEYBOARD

Přijímané tónové zprávy ovládají hru klaviatury nástroje.

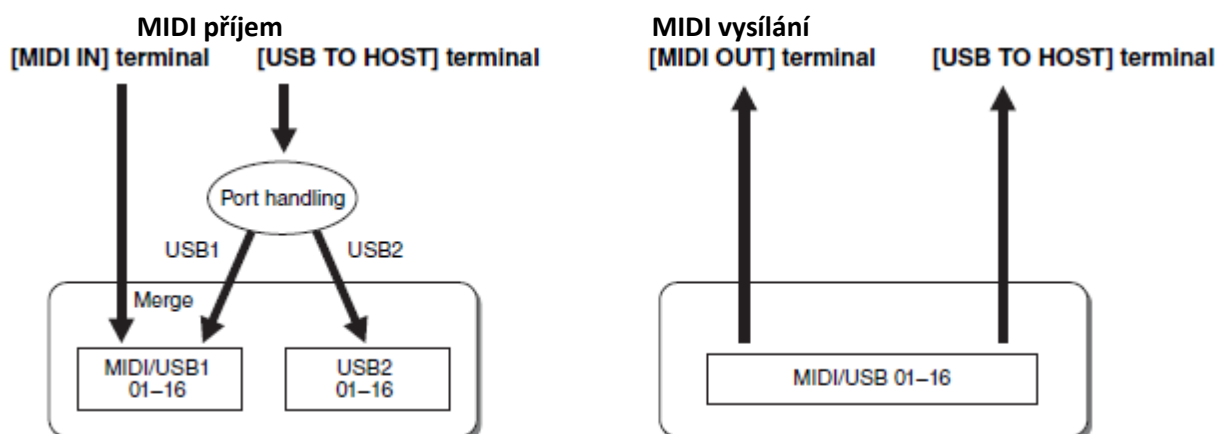
EXTRA PART 1-5

Pět partů je extra rezervováno pro příjem a hru MIDI dat. Normálně nejsou tyto party používány nástrojem. PSR S950/750 může být použit jako 32 kanálový multi timbrál tónový generátor s přidáním těchto pěti partů (s výjimkou zvuku mikrofону).

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

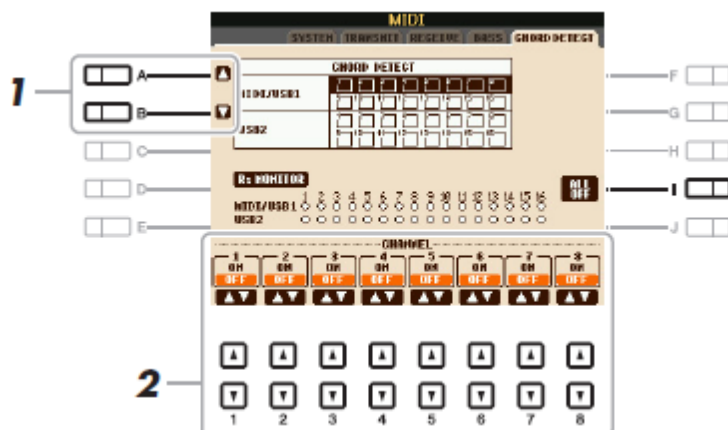
■ MIDI vysílání/příjem přes [USB TO HOST] a MIDI [IN]/[OUT] konektory

Vztah mezi MIDI [IN]/[OUT] konektory a [USB TO HOST] konektorem, který může být použit pro vysílání/příjem 32 kanálů (16 kanálů x 2 porty) u MIDI zpráv je následující:



Nastavení basového tónu pro přehrávání stylu přes MIDI příjem

Toto vysvětlení navazuje na krok 4 základního postupu ze strany 104. Tato nastavení vám umožňují určit basový tón pro přehrávání stylu, na základě tónových zpráv přijímaných přes MIDI. Zprávy not on/off přijímané přes kanály nastavené na ON, jsou rozeznávány jako basové tóny akordu při přehrávání stylu a to bez ohledu na nastavení [ACMP] nebo bodu dělení. Pokud je nastavení více kanálů na ON, bude basový tón určen ze sloučených dat všech kanálů.

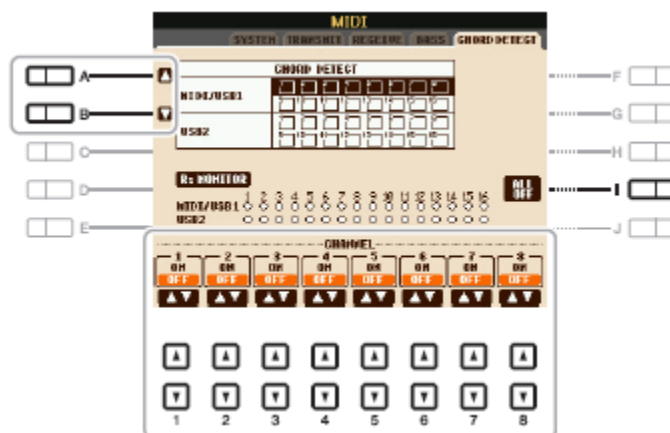


1. Použijte tlačítka [A]/[B] pro výběr kanálu.

2. Použijte tlačítka [1▲▼]-[8▲▼] pro nastavení požadovaných kanálů na ON nebo OFF. Stisknutím tlačítka [I] (ALL OFF) můžete všechny kanály vypnout.

Nastavení typu akordu pro přehrávání stylu přes MIDI příjem

Toto vysvětlení navazuje na krok 4 základního postupu ze strany 104. Tato nastavení vám umožňují určit typ akordu pro přehrávání stylu, na základě tónových zpráv přijímaných přes MIDI. Zprávy not on/off přijímané přes kanály nastavené na ON, jsou rozeznávány jako tóny pro určení akordu při přehrávání stylu a to bez ohledu na nastavení [ACMP] nebo bodu dělení. Akordy jsou rozpoznávány v závislosti na typu prstokladu. Pokud je nastavení více kanálů na ON, bude typ akordu určen ze sloučených dat všech kanálů.



Ovládání je v základu stejné jako u Nastavení basového tónu výše.

CONFIG 1	strana 110
CONFIG 2	strana 112
SCREEN OUT (PSR S950)	strana 112
MEDIA	strana 113
OWNER	strana 114
SYSTEM RESET	strana 115
▪ Tovární reset – Obnovení továrního nastavení	strana 115
▪ Custom reset – Uložení a vyvolání vlastního nastavení jako jeden soubor	strana 116

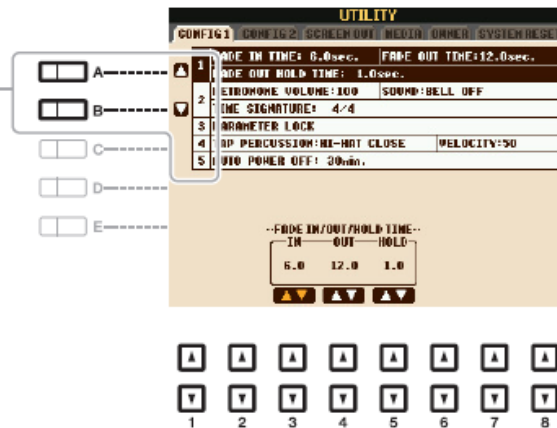
CONFIG 1

Vyvolejte ovládací displej.

[FUNCTION] → [I] UTILITY → TAB [◀][▶] CONFIG 1

Zvolte požadovaný parametr:

1. Fade In/Out
2. Metronome
3. Parametr Lock
4. Tap
5. Auto Power Off



1 Fade In/Out

Tyto parametry nastavují chování nástroje, pokud jsou styl nebo skladba postupně ztlumovány tlačítkem [FADE IN/OUT].

[3▲▼]	FADE IN TIME	Určuje čas, za který hlasitost fade in vzroste z minima na maximum (rozsah 0-20,0 sekund).
[4▲▼]	FADE OUT TIME	Určuje čas, za který hlasitost fade out klesne z maxima na minimum (rozsah 0-20,0 sekund).
[5▲▼]	FADE OUT HOLD TIME	Určuje čas, po který je hlasitost po fade out držena na 0 (rozsah 0-5,0 sekund).

2 Metronom

[2▲▼]	VOLUME	Určuje úroveň hlasitosti metronomu.
[3▲▼]/ [5▲▼]	SOUND	Určuje, zda na začátku každého taktu zazní zvuk zvonce.
[6▲▼]/ [7▲▼]	TIME SIGNATURE	Určuje takt metronomu.

3 Parameter Lock

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 apod. Pomocí tlačítek [1▲▼] - [7▲▼] vyberte požadovaný parametr a poté jej tlačítkem [8▲] (MARK ON) zamkněte nebo tlačítkem [8▼] (MARK OFF) odemkněte. Můžete tento krok vícekrát opakovat podle potřeby. Označené položky budou zamknuty.

4 Tap

Můžete nastavit zvuk bubnu a hlasitost s jakou zazní při použití tlačítka [TAP TEMPO].

[2▲▼]/ [4▲▼]	PERCUSSION	Volí nástroj.
[5▲▼]/ [6▲▼]	VELOCITY	Určuje hlasitost.

5 Auto Power Off

Nastavuje, jak dlouhý čas uplyne předtím, než je nástroj automaticky vypnut. Použijte tlačítka [4▲▼]/[5▲▼] (AUTO POWER OFF) pro nastavení času.

Upozornění

V závislosti na režimu nástroje, nemusí dojít k jeho vypnutí, i když uplyne určený čas. Nástroj vždy ručně vypněte, pokud jej nebudete používat.

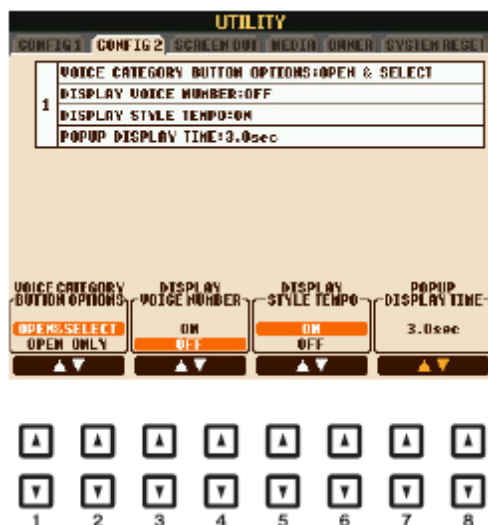
Upozornění

Data, která nebyla uložena do uživatelské paměti nebo na USB externí zařízení, budou po automatickém vypnutí nástroje ztracena. Ujistěte se, že máte všechna důležitá data uložena.

CONFIG 2

Vyvolejte ovládací displej.

[FUNCTION] → [I] UTILITY → TAB [◀][▶] CONFIG 2



[1▲▼]/ [2▲▼]	VOICE CATEGORY BUTTON OPTIONS	Určuje jakým způsobem je otevřen displej VOICE po stisknutí tlačítka výběru zvuku. OPEN&SELECT Otevře displej výběru zvuku s automaticky nastaveným posledním zvoleným zvukem v dané kategorii. OPEN ONLY Otevře displej výběru zvuku s aktuálně zvoleným zvukem.
[3▲▼]/ [4▲▼]	DISPLAY VOICE NUMBER	Určuje, zda jsou v displeji volby zvuku zobrazeny banky zvuků a čísla. To je užitečné, pokud chcete zjistit, která banka MSB/LSB a které číslo změny programu musíte zadat při výběru zvuku z externího MIDI zařízení. Poznámka: Zde uvedená čísla začínají „1“. Avšak čísla změny programu MIDI jsou o jedna menší, tedy „0“. Poznámka: Pro zvuky GS je toto číslo nedostupné.
[5▲▼]/ [6▲▼]	DISPLAY STYLE TEMPO	Určuje, zda původní tempo každého stylu je zobrazeno nad názvem stylu v displeji výběru stylu.
[7▲▼]/ [8▲▼]	POPUP DISPLAY TIME	Určuje, za jaký čas se zavřou vyskakovací okna. (Vyskakovací okna jsou otevřena po stisku tlačítek TEMPO, TRANSPOSE atd.)

SCREEN OUT

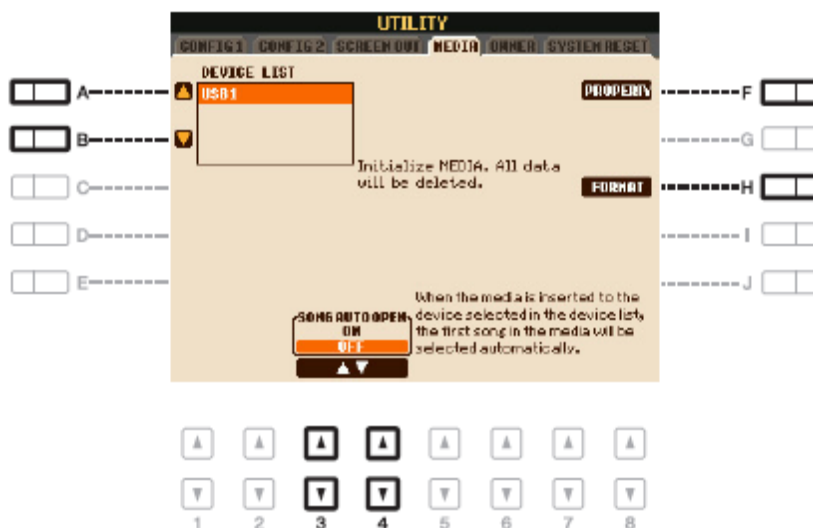
Viz Uživatelský manuál kapitola 10.

MEDIA

Můžete nastavit nebo provést důležité operace týkající se médií. Termín média se týká připojených USB paměťových zařízení. Před připojením USB flash paměti si nejprve přečtěte kapitolu Připojení USB Flash paměti v Uživatelském manuálu.

Vyvolejte ovládací displej.

[FUNCTION] → [I] UTILITY → TAB [◀][▶] MEDIA

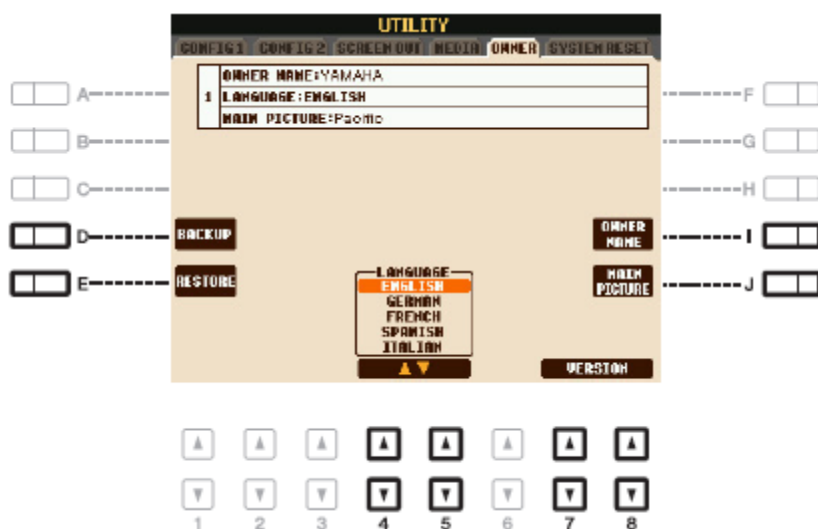


[A]/[B]	DEVICE LIST	Vybírá požadované medium, u kterého chcete zkontrolovat zbývající paměť nebo jej zformátovat.
[F]	PROPERTY	Otevírá displej Property média zvoleného tlačítka [A]/[B]. Můžete zkontrolovat zbývající kapacitu volné paměti. Poznámka: Zobrazená hodnota je pouze přibližná.
[H]	FORMAT	Formátuje médium zvolené tlačítka [A]/[B]. Viz Uživatelský manuál, kapitola 10.
[3▲▼]/ [4▲▼]	SONG AUTO OPEN	Zapíná nebo vypíná funkci Song Auto Open. Pokud je zapnutá, a je připojeno médium ze seznamu výše, nástroj automaticky načte první skladbu z tohoto média.

OWNER

Vyvolejte ovládací displej.

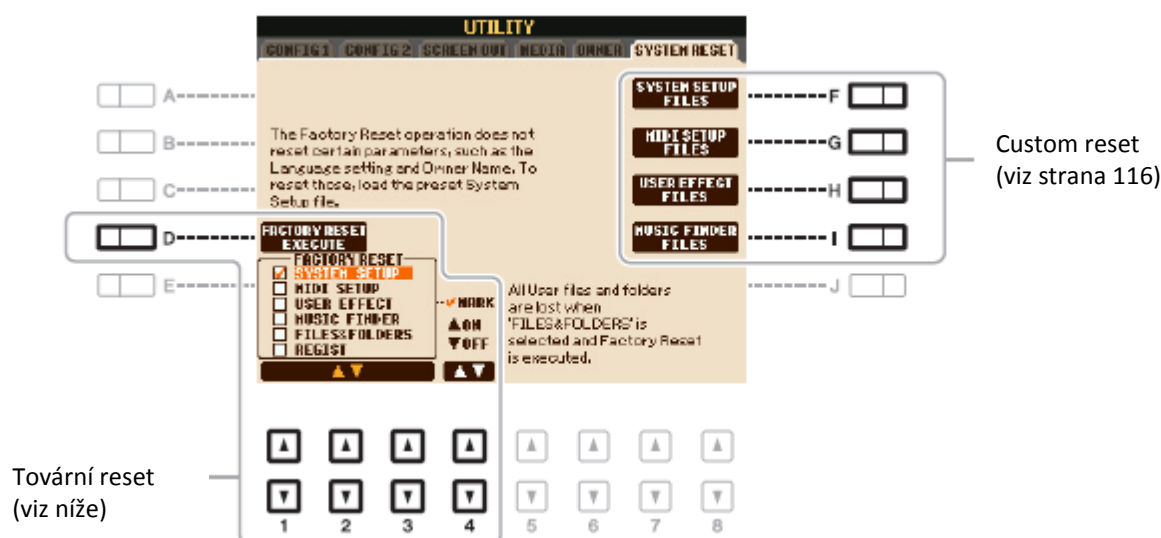
[FUNCTION] → [I] UTILITY → TAB [◀][▶] OWNER



[D]	BACKUP	Umožňuje zálohovat všechna data nástroje na USB médium. Viz Základní ovládání v Uživatelském manuálu.
[E]	RESTORE	Načte záložní soubor z USB média. Viz Základní ovládání v Uživatelském manuálu.
[I]	OWNER NAME	Můžete zadat své jméno. To je zobrazeno na úvodním displeji při zapnutí nástroje. Viz Základní ovládání, strana 17.
[J]	MAIN PICTURE (PSR S950)	Umožňuje vybrat základní obrázek pro hlavní displej. Můžete si zvolit z mnoha obrázků na stránce Preset. Po zvolení stiskněte tlačítko [EXIT] pro zavření displeje Selection. Pokud chcete zvolit vlastní obrázek, připravte si soubor (bitmap „.BMP“ ne větší než 320x240 pixelů) na USB flash paměť. Zkopírujte jej z USB flash paměti na stránku USER a pak jej z této stránky zvolte. Kvůli přístupovým rychlostním limitům nedoporučujeme volit obrázky přímo z USB. Poznámka: Toto vysvětlení platí i pro obrázek sloužící jako pozadí displeje Song Lyrics (strana 46).
[4▲▼]/ [5▲▼]	LANGUAGE	Nastavuje jazyk použitý při zobrazení zpráv na displeji.
[7▲▼]/ [8▲▼]	VERSION	Zobrazuje verzi nástroje.

SYSTÉM RESET

V tomto displeji můžete provést jednu ze dvou metod resetování nástroje: Tovární reset a Custom reset. Tovární reset umožňuje obnovit původní tovární nastavení nástroje, zatímco Custom reset vyvolá vaše vlastní uložené nastavení.



Factory reset – obnovení továrních nastavení

Umožňuje vám obnovit původní nastavení nástroje.

1. Použijte tlačítka [1▲▼]-[3▲▼] pro výběr požadované položky, kterou chcete obnovit a tlačítka [4▲▼] ji označte nebo odznačte.

Pokud je položka označena, budou odpovídající parametry obnoveny následovně:

SYSTEM SETUP	Obnoví parametry systémových nastavení na původní tovární hodnoty. Seznam systémových nastavení patřících do této položky naleznete v Seznamu dat.
MIDI SETUP	Obnoví MIDI nastavení včetně MIDI vzorů v záložce USER displeje na původní tovární hodnoty.
USER EFFECT	Obnoví aktuální nastavení efektů a následující data: <ul style="list-style-type: none"> • Uživatelské typy efektů strana 97 • Uživatelské typy Master EQ strana 100 • Uživatelské typy vokálních harmonizérů strana 87 • Uživatelské paměti mikrofonních nastavení strana 82
MUSIC FINDER	Obnoví všechna data Music Finderu (všechny položky) na původní tovární hodnoty.
FILES & FOLDERS	Vymaže všechny soubory a adresáře včetně záložky Expansion uložené v záložce USER displeje.
REGIST	Zhasne všechny indikátory registračních pamětí [1]-[8], takže žádná paměť není zvolena, ale všechny soubory registračních pamětí zůstanou zachovány. Nyní můžete vytvořit nastavení registračních pamětí z aktuálních panelových nastavení. Poznámka: Stejného výsledku dosáhnete podržením klávesy B5 a zapnutím nástroje tlačítkem Standby/On.

2. Stiskněte tlačítko [D] (FACTORY RESET) pro provedení operace obnovení původního nastavení pro všechny označené položky.

Custom reset – uložení a načtení vašich vlastních nastavení jako jeden soubor

Položky níže uvedené lze uložit jako jeden soubor originálních nastavení pro jejich budoucí vyvolání.

1. Proveďte všechna potřebná nastavení nástroje.

2. Vyvolejte ovládací displej.

[FUNCTION] → [I] UTILITY → TAB [◀][▶] SYSTEM RESET

3. Použijte tlačítka [F]-[I] pro vyvolání odpovídajícího displeje pro uložení dat.

[F]	SYSTEM SETUP FILES	Parametry nastavené v různých displejích jako jsou [FUNCTION] → [I] UTILITY a mikrofonní nastavení (PSR S950) jsou ukládány jako jeden soubor Systém Setup (systémových nastavení). V Seznamu dat najdete seznam parametrů náležejících do této položky.
[G]	MIDI SETUP FILES	MIDI nastavení včetně MIDI Setup v záložce USER jsou uložena jako jeden soubor.
[H]	USER EFFECT FILES	Nastavení data jsou uložena jako jeden soubor. <ul style="list-style-type: none">• Uživatelské typy efektů strana 97• Uživatelské typy Master EQ strana 100• Uživatelské typy vokálních harmonizérů strana 87• Uživatelské paměti mikrofonních nastavení strana 82
[I]	MUSIC FINDER FILES	Všechny preset a vytvořené záznamy v Music Finderu jsou uloženy jako jeden soubor.

4. Použijte tlačítka TAB [◀][▶] pro výběr záložky (USER nebo USB) pro uložení vašich nastavení.

5. Stiskněte tlačítko [6 ▼] (SAVE) pro uložení.

6. Pro vyvolání vašeho souboru, stiskněte požadované tlačítko [F] - [I] v displeji SYSTEM RESET pro výběr požadovaného souboru.

Po vybrání souboru je zobrazena odpovídající zpráva. Stiskněte požadované tlačítko.

Index

Symboly

+Audio (Typy Stylů) 20

Číslice

1-16 (Song Creator) 52, 66

3BAND EQ (Mikrof. nastavení) 83

A

ARABIC1/2 (SCALE TUNE) 11

ASSEMBLY (Style Creator) 33

Audio part (Style Creator) 27

Auto Power Off 111

B

BAR CLEAR (Style Creator) 37

BAR COPY (Style Creator) 37

BASIC (Style Creator) 29

BASS (MIDI) 109

Bicí (Voice) 6

Bod dělení 25

C

CHANNEL

Song Creator 61

Style Creator 37

CHANNEL TRANSPOSE

(Song Creator) 63

CHORD

Song Creator 56, 66

Style Creator 39

CHORD DETECT (MIDI) 109

CHORUS DEPTH (Voice Set) 16

Citlivost úhozu 8

CLOCK (MIDI) 106

COMMON (Voice Set) 14

COMPRESSOR

(Mikrof. nastavení) 83

CONFIG 1 110

CONFIG 2 112

CONTROLLER (Voice Set) 15

Cool! (Voice) 5

Custom Reset 116

D

DELETE (Song Creator) 63

DELETE RECORD

(Music Finder) 74

Detail (Vokální harmon.) 91

DETUNE (Vokální harmon.) 90

DIGITAL REC MENU 28, 52, 69

DSP (Voice Set) 17

DSP DEPTH (Voice Set) 16

DYNAMICS (Style Creator) 36

E

Echo Typy (Harmony/Echo) 10

EDIT

Mixážní konsole 100

Multi Pad 70

Music Finder 73

Style Creator 33

EFFECT

Mixážní konsole 95

Vokální harmon. 81

EFFECT/EQ

Organ Flutes Voice 19

Voice Set 16

EG (Voice Set) 16

EQ

Mixážní konsole 99

Voice Set 17

EQUAL (SCALE TUNE) 11

F

Fade In/Out 110

FAVORITE (Music Finder) 72

FILTER

Mixážní konsole 93

Song Creator 67

Voice Set 15

Fixed DO (Score) 45

FOOTAGE (Organ Flutes Voice) 18

FORMANT (Vokální harmon.) 90

Freeze (Registration Memory) 77

G

Generátor obálky 16

GM&XG 7

GROOVE (Style Creator) 35

Guide (Song) 49

H

Harmonický obsah 15

HARMONY

Vokální harmon. 81

Voice Set 17

HARMONY ASSIGN

(Vokální harmon.) 88, 89

Harmony Typy (Harmony/Echo) 9

Harmony/Echo 9

HIGH KEY / NOTE LIMIT

(Style Creator) 41

J

Jakákoliv klávesa (Skladba) 50

Jas 15

Jemné doladění 11

K

Karao-Key 50

KIRNBERGER 11

Kompatibilita souborů stylu 20

L

Legacy (Voice) 7

Live! (Voice) 5

Lokální ovládání 106

LYRICS (Song Creator) 66

Lyrics Display 46

M

MASTER EQ 99

MASTER TUNE 11

MEAN-TONE 11

MEDIA (Nástroje) 113

MEGAEnhancer 6

MegaVoice (Voice) 6

MESSAGE (MIDI) 106

Metronom (Nástroje) 111

MIC (Mikrof. nastavení) 81

Mikrofonní nastavení 82

MIDI nastavení 104

MIX (Song Creator) 63

MODULATION (Voice Set) 15

Movable DO (Score) 45

Multi Assign Typ

(Harmony/Echo) 9

Multi Pad Creator 68

MULTI PAD EDIT 70

N

Následuj světla (Song) 50

NEW BANK (Multi Pad) 69

NEW STYLE (Style Creator) 28

NOISE GATE

(Mikrof. nastavení) 83

Notový zápis 44

Nožní ovladač 101

Nožní pedál 101

Nožní přepínač 101

NTR (Style Creator) 40

NTT (Style Creator) 40

O

One Touch Setting 26

Organ Flutes Voices 18

Organ Flutes! (Voice) 6

OTS LINK TIMING

(STYLE SETTING) 24

Overdub nahrávání

(Style Creator) 29

Overview (Vokální harmon.) 88

OWNER (Nástroje) 114

P		Registrační paměť	76	T	
PAN (Vokální harmon.)	91	Registrační sekvence	78	TALK (Mikrof. nastavení)	81, 84
PANEL SUSTAIN (Voice Set)	16	Rejstříky typy	5	TALK MIXING	
PARAMETER (Style Creator)	38	REMOVE EVENT		(Mikrof. nastavení)	84
Parametr Lock (Nástroje)	111	(Style Creator)	37	Tap (Nástroje)	111
Part (Vokální harmon.)	90	REPEAT MODE (Song)	48	Text Display	46
PART EQ	99	REVERB DEPTH (Voice Set)	16	TOUCH RESPONSE	8
Performance Assistant Technology		RTR (Style Creator)	42	TOUCH SENSE (Voice Set)	14
(P.A.T.)	51			Tovární Reset	115
PITCH CORRECT MODE		S		TRANSMIT (MIDI)	107
(Vokální harmon.)	91	S.Art! (Voice)	5	TRANSMIT CLOCK (MIDI)	106
PITCH DETECT		SCALE TUNE	11	TRANSPOSE (Vokální harmon.)	90
(Mikrof. nastavení)	83	Session (Style typy)	20	TRANSPOSE ASSIGN	12
PORTAMENTO TIME		SET UP (Score)	45	TUNE (Mixážní konsole)	94
(Voice Set)	14	SETUP		Typ prstokladu	21
Pro (Style typy)	20	Song Creator	64	TYPE SELECT	
Prot.1 (Song)	43	Vokální harmon.	86	(Vokální harmon.)	81, 85, 87
Prot.2 Edit (Song)	43	SFF GE file format	20	U	
Prot.2 Orig (Song)	43	SFX (Voice)	6	USER MEMORY	
Protected Songs	43	Skládání stylu	33	(Mikrof. nastavení)	82
Průvodce akordy	21	Smyčkové nahrávání (Style Creator)	29	V	
Punch In/Out (Song Creator)	59	Song Creator	52	Vaše tempo (Song)	50
PURE/PURE MINOR	11	SONG SETTING	48	VELOCITY CHANGE	
PYTHAGOREAN	11	SOUND (Voice Set)	15	(Style Creator)	37
		SOURCE ROOT	39	VIBRATO (Voice Set)	16
Q		START/STOP (MIDI)	106	VOCAL (Mikrof. nastavení)	83
QUANTIZE		Step Recording		VOCAL EFFECT EDIT	
Score	45	Multi Pad Creator	70	(Vokální harmon.)	88
Song Creator	62	Song Creator	52, 56	Voice Set	13
Style Creator	37	Style Creator	33	VOL/VOICE (Mixážní konsole)	92
R		Stupnice typy	11	VOLUME (Vokální harmon.)	91
Realtime nahrávání		Style Creator	27	VOLUME/ATTACK	
Multi Pad Creator	68	Style File formát	38	(Organ Flutes Voice)	19
Style Creator	29	STYLE SETTING	23	W	
REC CHANNEL (Style Creator)	28	Styly typy	20	WERCKMEISTER	11
REC MODE (Song Creator)	59	StyleVoices	7	Z	
RECEIVE (MIDI)	108	Sweet! (Voice)	5	Zdrojový Pattern	27, 28, 38
RECEIVE TRANSPOSE		SYS/EX. (Song Creator)	66		
(MIDI)	106	SYSTEM (MIDI)	106		
REGISTRATION EDIT	76	SYSTEM RESET (Nástroje)	115		