YAMAHA

PORTATONE

PSR-S900
PSR-S700

OWNER'S MANUAL

UŽIVATELSKÝ MANUÁL

PSR S700
PSR S900

ODDÍL SE ZVLÁŠTNÍMI ZPRÁVAMI

Pro tento výrobek používejte baterie nebo vnější zdroj elektrické energie (adaptér). NEPŘIPOJUJTE tento výrobek k žádnému jinému zdroji energie nebo adaptéru než k tomu, který je popsán v této příručce, na štítku, nebo je speciálně doporučen firmou Yamaha.

Varování: Neumísťujte tento výrobek do pozice, kde na něho může někdo šlápnout, klopýtnout přes něj či přes k němu připojené kabely cokoliv valit. Nedoporučuje se požívání prodlužovacích kabelů.
Tento výrobek by měl být používán pouze se součástkami (např. vozík, pult nebo stojan), které dodává nebo doporučuje firma Yamaha. Jestliže používáte vozík nebo jiný doplněk, sledujte bezpečnostní poznámky a instrukce, které doplňkový výrobek provázejí.

TECHNICKÉ PARAMETRY SE MOHOU MĚNIT:
Informace, které obsahuje tento uživatelský manuál, byly platné v době, kdy byl vydán. Firma Yamaha si však vyhrazuje právo změnit nebo upravit jakékoli technické parametry bez ohlášení nebo povinnosti aktualizovat existující součástky.

Tento výrobek - ať už sám nebo v kombinaci se zesilovačem, sluchátky či reproduktory – může vytvářet hladiny zvuku, které mohou zapříčinit ztrátu sluchu. NEPRACUJTE dlouhou dobu při vysoké hlasitosti nebo hladině zvuku, která je nepříjemná. Jestliže vám zvoní v uších nebo máte-li pocit, že přicházíte o sluch, měli byste se poradit s audiologem.
DŮLEŽITÉ UPOZORNĚNÍ: Čím hlasitější je zvuk, tím dříve se mohou vyskytnout poruchy sluchu.

UPOZORNĚNÍ:
Na servisní poplatky způsobené neznalostí toho, jak mají funkce nebo efekty správně pracovat, se nevztahuje záruka, kterou poskytuje výrobce. Tyto poplatky si hradí majitelé sami. Prostudujte tento manuál pozorně a před žádostí o servis se obraťte na svého obchodního zástupce.

OTÁZKY ŽIVOTNÍHO PROSTŘEDÍ:
Yamaha se snaží vyrábět výrobky, které jsou bezpečné pro uživatele a zároveň neškodné pro životní prostředí. Upřímně věříme, že naše výrobky a výrobní metody s nimi spojené vyhovují těmto požadavkům. Aby bylo naplněno „slovo i duch“ zákona, je třeba, abyste věnovali pozornost následujícím sdělením:

Baterie:
Tento výrobek MŮŽE být napájen speciální baterií, kterou nelze znovu nabít. Tato baterie se připájí k náležitému místu. Průměrná životnost baterie tohoto typu je přibližně pět let. Je-li nezbytné baterii nahradit, obraťte se na pověřené servisní zástupce, kteří baterii vymění.
Lze použít také baterie „pro domácnost“. Některé z nich lze znovu nabít. Ujistěte se, že baterie lze znovu nabít, a že nabíječka je určená k nabíjení baterií daného typu.

Při instalaci baterií nepřidávejte nové baterie ke starými, ani nedávejte k sobě baterie rozdílných typů. Baterie MUSÍ být nainstalovány správně.
Nesprávné spojení nebo špatná instalace mohou způsobit přehřátí a poškození bateriového pouzdra.

Upozornění:
Nepokoušejte se rozebírat nebo pálit nějakou baterii. Udržujte baterie mimo dosah dětí. Použitých baterií se rychle zbavte způsobem, který umožňuje zákon ve vaší oblasti. Informujte se u prodejců baterií, jak nakládat s použitými bateriemi.

Likvidace:
Jestliže je výrobek poškozen tak, že jej nelze opravit nebo jej z nějakého důvodu už nelze používat, sledujte místní nebo státní nařízení týkající se likvidace předmětů, které obsahují olovo, baterie, plasty a podobně. Jestliže vám nemůže pomoci váš obchodní zástupce, kontaktuje přímo firmu Yamaha.

UMÍSTĚNÍ ŠTÍTKU:
Štítek je umístěn na spodní části výrobku. Na štítku je uvedeno číslo modelu, číslo série, požadavky na elektrickou energii a další údaje. Zaznamenejte si číslo modelu, číslo série a datum zakoupení do kolonek umístěných níže. Tento manuál si ponechte jako doklad o vašem nákupu.

Model:

Číslo série:

Datum zakoupení:

TENTO MANUÁL SI PONECHTE

OPATŘENÍ

Prosím přečtěte si pozorně před tím, než budete pokračovat.

*Uchovejte tento manuál na bezpečném místě pro pozdější potřeby

VAROVÁNÍ

Vždy následujte základní opatření uvedená dole vyhnete se tak možnosti těžkého ublížení na zdraví nebo dokonce smrti ze zasažení elektrickým proudem, zkratování, poškození, ohni nebo dalším rizikům. Tato opatření zahrnují, ale nejsou omezena na následující:

Elektrická energie/ AC adaptér

• Používejte pouze voltáž specifikovanou jako správnou pro nástroj. Požadovaná voltáž je vytištěna na identifikačním štítku nástroje.

• Užívejte pouze specifikovaný adaptér (PA 300 (PSR S900), PA-301 (PSR S700) nebo ekvivalent doporučený firmou Yamaha). Používání špatného adaptéru může mít za následek zničení nástroje nebo přehřívání.

• Kontrolujte elektrickou zástrčku pravidelně a odstraňte nějakou špínu nebo prach který se na ní nahromadil.

• Neumísťujte adaptérovou šňůru blízko tepelných zdrojů jako topidla nebo topná tělesa, a nadměrně ji neohýbejte nebo jinak nepoškozujte šňůru, nepokládejte na ni těžké předměty, neumisťujte ji na místo kde na ni lze šlápnout, upadnout přes ni nebo přes ni něco valit.

Neotvírejte

• Neotvírejte nástroj nebo nepokoušejte demontovat vnitřní části nebo modifikovat je jakýmkoliv způsobem. Nástroj neobsahuje žádné uživatelsky opravitelné části. Pokud se zdá, že nástroj jeví známky poškození či nesprávného chování, ihned přerušte jeho použití a nechte ho zkontrolovat kvalifikovaným Yamaha servisem.

Varování před vodou

• Nevystavujte nástroj dešti, nepoužívejte ho blízko vody nebo ve vlhkých nebo mokrých podmínkách, neumísťujte na něho nádoby obsahující kapaliny které by se mohly rozlít do a vtéci otvory do nástroje.

• Nikdy nezasunujte nebo neodstraňujte elektrickou zástrčku s mokrýma rukama.

Varování před ohněm

• Nedávejte hořící předměty, jako svíčky, na nástroj. Hořící předmět se může převrhnout a způsobit oheň.

Pokud zaznamenáte abnormalitu

• Jestliže adaptérová šňůra nebo zásuvka je roztřepená nebo poškozená, nebo jestliže dojde k náhlé ztrátě zvuku během použití nástroje, nebo jestliže se objeví nějaké neobvyklé vůně nebo kouř, ihned vypněte vypínač, odpojte adaptérovou zásuvku z konektoru, a nechte nástroj zkontrolovat kvalifikovaným Yamaha servisem.

VAROVÁNÍ

Vždy následujte základní opatření uvedená dole vyhnete se tak možnosti těžkého ublížení na zdraví nebo dokonce smrti ze zasažení elektrickým proudem, zkratování, poškození, ohni nebo dalším rizikům. Tato opatření zahrnují, ale nejsou omezena na následující:

Elektrická energie/ AC adaptér

• Při odstranění elektrické zástrčky z nástroje nebo konektoru, ji vždy držte za zásuvku ne za šňůru.

• Vypněte AC adaptér když nepoužíváte nástroj, nebo během elektrických bouří.

• Nepřipojujte nástroj k elektrické zásuvce s použitím vícenásobného rozbočovače. Toto může mít za následek nižší kvalitu zvuku, nebo přehřívání ve rozbočovače.

Umístění

• Nevystavte nástroj nadměrnému prachu nebo chvění, nebo extrémně nízkým teplotám nebo teplu (např. přímému slunečnímu světlu, blízko ohřívačů, nebo ve vozu během dne) předejdete tak možnosti zdeformování povrchu nástroje nebo zničení vnitřních součástí.

• Neužívejte nástroj v nejbližším okolí televize, rádia, stereo vybavení, mobilního telefonu, nebo dalších elektrických předmětů. Jinak, nástroj, televize, nebo rádio mohou generovat hluk.

• Neumístěte nástroj v nestabilní pozici kde se může náhodně převrhnout.

• Před posunem nástroje, odstraňte všechny spojené adaptéry a další kabely.

• Při umisťování nástroje se ujistěte, že síťová zásuvka je snadno dostupná. Při jakékoliv závadě nebo poruše ihned nástroj vypněte a odpojte od elektrické sítě. I když je nástroj vypnutý, stále do něho proudí elektrická energie. Pokud nebude nástroj používat delší dobu, odpojte ho od elektrické sítě.

• Užívejte jen stojany specifikované pro nástroj. Při připojování stojanu nebo racku, používejte pouze dodané šrouby. V opačném případě může dojít ke zničení vnitřních součástí nebo k převržení nástroje.

• Neumístěte předměty před větrací otvory v nástroji , mohou bránit potřebnému větrní a výsledkem může být přehřívání nástroje.

Spojení

• Před spojením nástroje s dalšími elektronickými součástmi, vypněte napájení všech součástí. Také, před zapnutím nebo vypnutím, se ujistěte že hlasitost každého komponentu je nastavena na minimum a postupně zvyšujte hlasitost při hraní na nástroji dokud nedosáhnete požadované úrovně.

Údržba

• Při čištění nástroje, užívejte měkkou, suchou látku. Neužívejte ředidla, rozpouštědla, nebo chemicky impregnované hadříky.

Zacházení

• Nikdy vkládejte nebo neupusťte papír, kovové, nebo další objekty do mezer na panelu nebo klávesnici. Jestli toto nastane, vypněte ihned nástroj a odpojte síťový kabel z AC konektoru. Pak dejte nástroj kontrolovat kvalifikovaným Yamaha servisem.

• Neumístěte vinyl, plastové nebo kaučukové objekty na nástroj, v opačném případě může dojít k odbarvení panelu nebo klávesnice.

• Neopírejte se o nástroj, a neumísťujte těžké předměty na nástroj, a nepoužívejte nadměrnou sílu na tlačítka, vypínače nebo konektory

• Nepoužívejte nástroj pro dlouhé časové období na vysoké nebo nepohodlné hlasitostní úrovni, může to způsobit stálou nedoslýchavost. Pokud cítíte určitou nedoslýchavost nebo zvonění v uších, poraďte se s lékařem.

Ukládání dat

• Data uvedená níže se ztratí pokud nástroj. Uložte všechna data do USER tab displeje (strana 27) nebo na USB zařízení.
- Nahrané/editované skladby (strana 43, 147, 162)
- Vytvořené/editované styly (strana 118)
- Editované zvuky (strana 99)
- Uložená OTS (strana 51)
- Editovaná MIDI nastavení (strana 204)

Navíc lze výše uvedená data zálohovat najednou. Postup je na straně 81. Data uložená v USER tab displeji (strana 27) mohou být ztracena díky nesprávnému fungování nebo špatné operaci. Uložte si důležitá data na USB zařízení.

Pokud provedete změny v nastavení stránky displeje a tuto stránku opustíte, data systémového nastavení (vyjmenovaná v tabulce parametrů v Data listu stažitelném z webu) jsou automaticky uložena. Nicméně, jsou tato data ztracena pokud vypnete nástroj aniž jste korektně neodešli z odpovídajícího displeje. Na straně 5 získáte informace o možnosti získání Data listu.

Yamaha nemůže odpovídat za poškození způsobená neodpovídajícím používáním nebo modifikací nástroje.

Vždy vypněte tlačítko napájení když nástroj nepoužíváte.

I při vypnutí nástroje dochází k jeho napájení elektrickým proudem na minimální úrovni. Když nebudete používat nástroje delší dobu, ujistěte se, že je síťový adaptér odpojen od zásuvky.

Gratulujeme a děkujeme za zakoupení nástroje Yamaha PORTATONE!

Prosíme o pečlivé přečtení tohoto návodu před použitím nástroj, tak aby bylo možné plně využít všech jeho možností.

Ujistěte se, že po přečtení je tento návod uložen na bezpečném a zároveň dostupném místě, a používejte jej tak často jak budete potřebovat pro lepší pochopení jeho ovládání nebo funkcí.

O tomto uživatelském návodu a data listu

Tento návod se skládá z těchto částí:

Uživatelský manuál

Úvod (strana 12)	Tuto sekci si přečtěte jako první
Rychlé ovládání (strana 24)	Popisuje jak používat základní funkce
Základní operace (strana 66)	Popisuje jak používat základní operace včetně funkcí založených na displejích
Příručka (strana 83)	Popisuje jak provádět detailní nastavení různých funkcí.
Dodatek (strana 210)	Obsahuje další informace jako například Problémy a jejich řešení či specifikace

Data list

Data list obsahuje různé důležité seznamy přednastaveného obsahu jako rejstříky, styly, efekty a také relevantní MIDI informace. Data list lze stáhnout ze stránky knihovny Yamaha manuálů.

Knihovna Yamaha manuálů
http://www.yamaha.co.jp/manual/

Příslušenství

- Průvodce k online registraci Yamaha uživatele
- CD-ROM pro Windows s příslušenstvím
- Uživatelský manuál
- Instalační manuál CD-ROM pro Windows
- Notový stojánek
- Adaptér
    - PSR S900
    - PSR S700

OBSAH

ÚVOD

Co lze dělat s PORTATONE?.....12

Panelové ovladače…… ..14

Hra na klaviaturu……16
Napájení……...16
Zapnutí……...18

Příprava……18
Notový stojánek……..18
Použití sluchátek……18
Změna jazyka displeje……..19
Displejová nastavení……19

Zacházení s disketovou mechanikou (FDD) a disketami……22

Zacházení s USB zařízením (USB Flash paměť/Floppy disk apod.)…… …….23

RYCHLÝ PRŮVODCE

Přehrávání demo skladeb…..……24

Operace se základními displeji……26
Operace hlavního displeje……...26
Operace displeje výběru souborů……..27
Operace displeje funkcí……...28

Hra rejstříků……30
Hra přednastavených rejstříků……30

Cvičení s přednastavenou skladbou……..36
Přehrávání a poslech skladby před cvičením..36
Zobrazení notace……..39
Vypnutí levého a pravého partu s notací……..40
Cvičení s funkcí opakovaného přehrávání……42
Nahrávání vaší hry……43

Hra doprovodných partů s pomocí technologie Performance Assistant….....44

Hra doprovodu s funkcí Auto doprovod přehrávání stylů)…….....46
Hra „Marry Had a Little Lamb“ s funkcí Automatického doprovodu……..46

Multi pady……...52
Hra multipadů……52
Použití vyhledávání akordů……53

Rejstříkové efekty ……53
Přidání harmonie k melodii pravé ruky (HARMONY/ECHO)……54

Vyvolání ideálního nastavení pro každou skladbu (Music Finder)……..55
Vyvolání panelových nastavení hodících se k doprovodu…….....56

Zpěv s přehrávanou skladbou nebo vaší hrou.57
Připojení mikrofonu (PSR S900)……57
Zpěv spolu se zobrazením textu……58
Běžné funkce Karaoke…….……59
Běžné funkce při zpěvu s vlastní hrou……61

Nahrávání vaší hry jakou audio souboru (USB Audio Recorder) (PSR S900)…….……63
Nahrávání vaší hry jako audio.……63
Přehrávání nahrané hry……65

Základní operace

Výběr jazyka displeje…….....66

Zprávy displeje……..…….....66

Okamžitý výběr displejů – Direkt Access……...67

Základní displeje (hlavní a výběru souboru)….68
Hlavní displej……..68
Konfigurace Displeje výběru souborů a Základních operací……69
Operace se soubory a adresáři…….....72

Obnovení továrních nastavení……..79
Obnovení továrního systému……79
Obnovení továrních nastavení nezávisle položku po položce……79
Uložení a vyvolání vašich nastavení jako jednoho souboru……80

Zálohování dat……...81
Postup zálohování……..81

PŘÍRUČKA

Použití vytváření a editování rejstříků 83

Charakteristiky rejstříků…….....83

Současná hra různých rejstříků……84
Keyboardové party (Pravý 1, Pravý2, Levý)..84
Hra dvou rejstříků současně (Pravý 1 a 2)….85
Hra různých rejstříků levou a pravou rukou (Pravý 1 a levý part)……..86

Změna ladění……87
Transpozice……87
Jemné změny ladění celého nástroje……87
Stupnice ladění……..87

Výběr typu Harmonie/Echa……...89

Úprava hlasitosti a vyvážení tónu (mixážní konsole)……9 1
Základní postup……..91

Vytváření rejstříku – nastavení rejstříku……99
Základní postup…….99
Vytvoření vlastních rejstříků varhan……..103

Použití vytváření a editování stylů automatických doprovodů…… 106
Charakteristiky stylů…..……..106

Výběr typu prstokladu……106

Hra pouze rytmických kanálů stylu…….107

Nastavení pro přehrávání stylů……109

Nastavení bodu dělení……110

Editace hlasitosti a vyvážení tónů doprovodu (mixážní konzole)……111

Běžné funkce Music Finderu…….....111
Vyhledávání záznamů……111
Vytváření sady oblíbených záznamů……113
Editace záznamů……..114
Ukládání záznamů……115

Tvorba stylů (Style Creator)……..118
Struktura stylu……118
Vytváření stylu……...118
Editace vytvořeného stylu……124

Multipady…… 132
Vytváření multipadů (Multi Pad Creator).....132
Realtimeové nahrávání multipadu……..132
Krokové nahrávání multipadu (EDIT)……133

Editace multipadu (Multi Pad Creator)……134

Zaznamenání a vyvolání vlastních panelových nastavení…… 135
Zaznamenání a uložení vlastních panelových nastavení……..135

Vyvolání zaznamenaných panelových nastavení……136
Vymazání nepotřebných panelových nastavení /Pojmenování panelových nastavení……137
Znemožnění vyvolání určitých položek (Freeze funkce)……138
Vyvolání čísla registračních pamětí v posloupnosti – registrační sekvence……..138

Použití vytváření a editování skladeb 140
Kompatibilní typy skladeb…….....140

Operace pro přehrávání skladeb……..141

Nastavení vyvážení hlasitosti kombinace rejstříků, atd. (mixážní konzole)……144

Cvičení skladeb s funkcí Průvodce (Guide)…..145
Výběr typu funkce Průvodce……...145

Ukládání hry přes MIDI……..……..147
Nahrávací metody……147
Editace nahrané skladby……162

Přímé připojení PSR S900/700 k internetu……..171
Připojení nástroje k internetu.....171

Přístup na speciální stránku…….....172

Operace na speciální stránce……..172
Posunování displeje……172
Následování linků……173
Zadávání písmen……..173
Návrat na předchozí stránku……173
Aktualizace stránky/ Zrušení načítaní……....174
Zakoupení dat……....174
Zaznamenání oblíbených stránek……175
Otevření zaznamenaných stránek……176
O displeji Nastavení internetu……...178
Změna domácí stránky……...181
Obnovení internetových nastavení……...182

Vysvětlení internetových pojmů……183

Použití mikrofonu (PSR S900)…… ….184
Editace parametrů vokálního harmonizéru.....184

Nastavení mikrofonu a zvuku harmonizéru….187

Nastavení pro mluvení……...191

Použití nástroje s jiným zařízením…..193
Připojení audio, video zařízení……....193
Použití externích audio zařízení pro přehrávání (1 konektory [OUTPUT])……193
Hra externího audio zařízení přes interní reproduktory (2 konektory [AUX IN])……193
Zobrazení obsahu displeje nástroje na dalším TV monitoru (3 konektor [VIDEO OUT]) (S900)...194
Připojení mikrofonu nebo kytary (4 konektor [MIC/LINE IN] (PSR S900)……194
Použití pedálů (5 konektory [FOOT PEDAL 1/2)……194
Přiřazení specif. funkcí každému pedálu…….195
Připojení externích MIDI zařízení (6 konektory [MIDI]……198

Připojení počítače, USB zařízení a internetu...198
Připojení počítače (6 konektory [MIDI] a 7 [USB TO HOST]……198
Připojení LAN adaptéru USB typu a USB paměťového zařízení (8 konektor [USB TO DEVICE])……..199
Připojení k internetu (9 port [LAN])……...200

Co je to MIDI?.....201

MIDI nastavení……..204
Základní operace……204
Přeprogramované MIDI vzory……206
Nastavení MIDI systému……....207
Nastavení MDI vysílání……...207
Nastavení MIDI příjímání……208
Nastavení basového tónu pro přehrávání stylu přes MIDI příjem……....209
Nastavení typu akordu pro přehrávání stylu přes MIDI příjem……...209

DODATEK

Problémy a řešení…….....210

Specifikace…….……...215

Index……....217

Tabulka panelových ovladačů……..220

Aplikační index

Příprava před zapnutím nástroje

- Nastavení notového stojánku strana 18
- Připojení sluchátek strana 18
- Zapnutí nástroje strana 17

Poslech PSR S700/S900

- Přehrávání dema strana 24
- Přehrávání skladeb strana 36
  - Přehrávání preset skladeb strana 36
  - Zapínání a vypínání partů (kanálů) skladby strana 146
  - Nastavení vyvážení mezi skladbou a klaviaturou strana 144
- Přehrávání stylů strana 106
  - Přehrávání preset stylů strana 46
  - Zapínání a vypínání partů (kanálů) stylu strana 108
  - Nastavení vyvážení mezi stylem a klaviaturou strana 111
- Přehrávání multipadů strana 52

Hraní na klaviaturu

- Výběr rejstříku (Pravý 1) a hra na klaviaturu strana 84
- Současná hra dva nebo tří rejstříků strana 85
- Hra různých rejstříků levou a pravou rukou strana 86
- Hra rejstříků bicích a perkusí strana 83
- Super Articulation rejstříky strana 83
- Mega Voice rejstříky strana 83
- Nastavení citlivosti úhozu klaviatury strana 53
- Zapnutí a vypnutí Initial Touch pro každou část klaviatury strana 53
- Nastavení Modulačního kolečka pro každou část klaviatury strana 53

Cvičení hry na klaviaturu

- Použití metronomu strana 34
- Zobrazení a hra s notací skladby během přehrávání strana 39

Výběr programů PSR S700/S900

- Rejstříky strana 83
- Styly strana 106
- Banky multipadů strana 132
- Skladby strana 140
- Záznamy Music Finderu strana 55, 111
- Banka Registrační paměti strana 138
- Čísla Registrační paměti strana 138
- Čísla OTS nastavení strana 51
- Typy Harmonie a Echa strana 89
- MIDI vzory strana 206
- Typy efektů strana 95
- Typy vokálního harmonizéru (PSR S900) strana 184
- Typy hlavního ekvalizéru strana 97

Použití LCD displeje

- Pochopení a využití hlavního displeje strana 26
- Zobrazení textu skladby na LCD displeji strana 58
- Zobrazení notace skladby na LCD displeji strana 39
- Zobrazení textových souborů na LCD displeji (PSR S900) strana 58
- Zobrazení obsahu LCD displeje na externím TV monitoru strana 194

Hra doprovodných akordů levou rukou a melodie pravou

- Výuka jak hrát určité typy akordů Instruktor akordů strana 50
- Výuka jak hrát (určit) akordy pro doprovod Prstoklad akordů strana 50

- Aplikace automatické harmonie nebo echa na melodii pravé ruky — Harmony/Echo — strana 89
- Automatická změna akordů multipadů s hrou levé ruky — Srovnání akordů — strana 53

Okamžitý výběr vlastních panelových nastavení

- Vyvolání ideálních panelových nastavení — Music Finder — strana 55, 111
- Změna nastavení tak, aby odpovídalo stylu — OTS — strana 51
- Uložení a vyvolání vlastních panelových nastavení — Registrační paměť — strana 135

Vytvoření rejstříku, stylu, skladby a další

- Vytvoření vašeho vlastního rejstříku — Voice Set — strana 99
- Vytvoření vašeho vlastního rejstříku Varhan — Voice Set — strana 103
- Vytvoření vašeho vlastního stylu — Style Creator — strana 118
- Vytvoření vaší vlastní skladby — strana 43
    - MIDI nahrávání hry na klaviaturu — strana 43, 147
    - Zadávání not postupně — Song Creator — strana 153
    - Zadávání a editace — Song Creator — strana 162
- Nahrávání audia — strana 63
- Vytvoření vašeho vlastního multipadu — Multi Pad Creator — strana 132
- Vytvoření banky Registrační paměti — strana 138
- Vytvoření nového záznamu v Music finderu — strana 113
- Vytvoření nového typu vokálního harmonizéru (PSR S900) — strana 184
- Vytvoření nových typů efektů — strana 95
- Vytvoření vlastního nastavení hlavního ekvalizéru — strana 97

Ovládání a nastavování ladění

- Nastavení celkového ladění — Master Tune — strana 87
- Nastavení ladění jednotlivých tónů klaviatury — Scale Tune — strana 87
- Nastavení oktávy klaviatury — strana 93
- Transpozice tónů (Hlavní, klaviatury, skladby) — strana 61
- Nastavení tlačítka [TRANSPOSE] pro nezávislé ovládání samostatných partů — strana 93
- Použití kolečka Pitch bend — strana 33
- Použití modulačního kolečka — strana 33

Zpěv s připojeným mikrofonem (PSR S900)

- Připojení mikrofonu k nástroji — strana 57, 194
- Automatická aplikace vokálních harmonií na zpěv — Vocal Harmony — strana 60
- Zpěv podle textu na displeji — strana 58
- Zpěv podle textu na externím TV monitoru — strana 59
- Zpěv s funkcemi Průvodce a přehráváním skladby — strana 145
- Použití nastavení pro řeč — strana 191
- Srovnání nastavení transpozice skladby pro pohodlné ladění zpěvu — strana 61
- Srovnání nastavení transpozice klaviatury pro pohodlné ladění zpěvu — strana 87

Tipy a techniky pro živé vystupování

- Přiřazení specifických panelových operací/funkcí pedálu — strana 195
- Vyvolání čísla registrační paměti ve vlastním pořadí — Registrační sekvence — strana 138
- Použití pedálu pro změnu čísla registrační paměti — strana 195
- Použití zesílení/zeslabení — strana 48, 49

Tipy a techniky pro skupinové vystupování

- Nezávislá transpozice ladění skladby a klaviatury pro srovnání s rozsahem zpěvu — strana 59
- Sladění celkového zvuku PSR S700/S900 s jiným nástrojem — strana 87
- Synchronizace PSR S700/S900 s jinými MIDI nástroji — strana 207

Další tipy

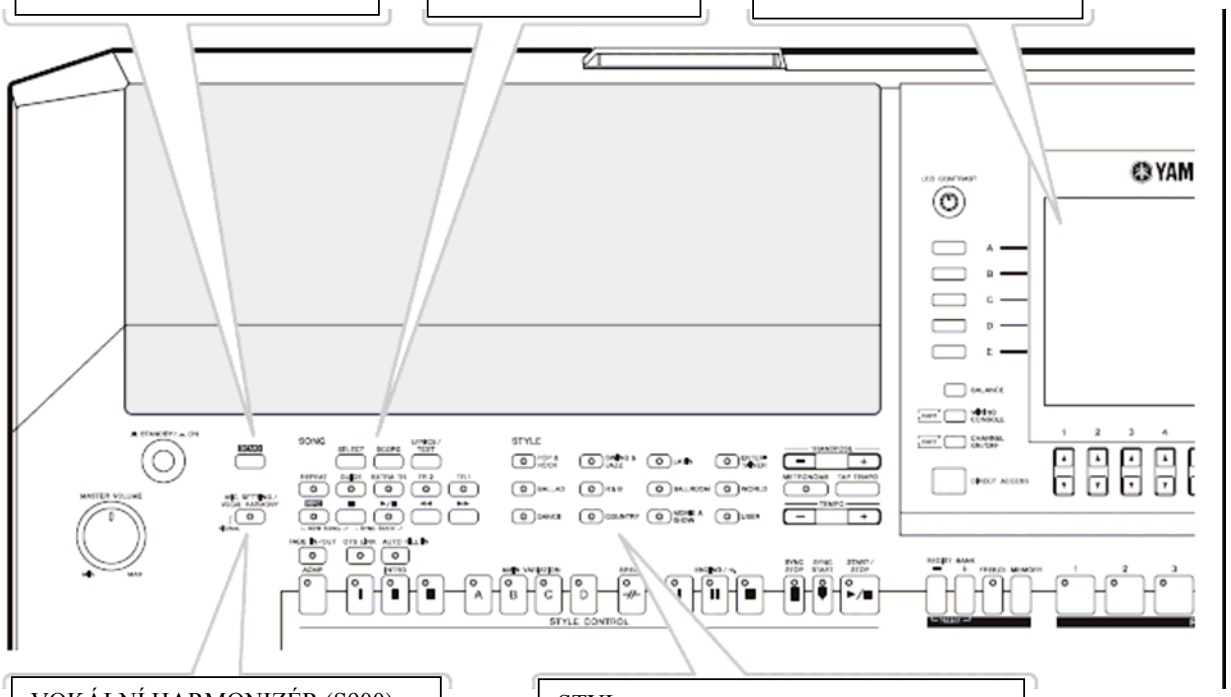
- Zapsání vašeho jména do PSR S700/S900 — strana 21
- Importování vlastních ikon pro označení Rejstříku/Stylu/Skladby v displeji výběru — strana 76
- Zobrazení výběru banky a čísel programů v displeji výběru rejstříku — strana 209

Co lze dělat s PORTATONE?

DEMO
Prozkoumat Dema (strana 24)
Není to jen ukázka skvělých rejstříků a stylů nástroje ale i úvod do mnoha různých funkcí.

SKLADBA
Přehrávání dříve uložených skladeb (strana 36, 57, 141)
Užijte si širokou paletu přednastavených skladeb stejně tak jako komerčně dostupných.

LCD
Velký LCD displej (spolu s různými panelovými ovladači) přináší obsáhlé a velmi jednoduše pochopitelné ovládání operací nástroje.
Texty, notace i texty dat (S900) lze na displeji zobrazit.



VOKÁLNÍ HARMONIZÉR (S900)
Přidání automatického vokálního podkladu k vašemu zpěvu (strana 184)
Úžasná funkce vokálního harmonizéru automaticky vytváří podkladové vokální harmonie pro řídící zpěv do mikrofonu. Také můžete změnit pohlaví rejstříku harmonie – například tak přidat k vašemu mužského hlasu hlas ženský a naopak.

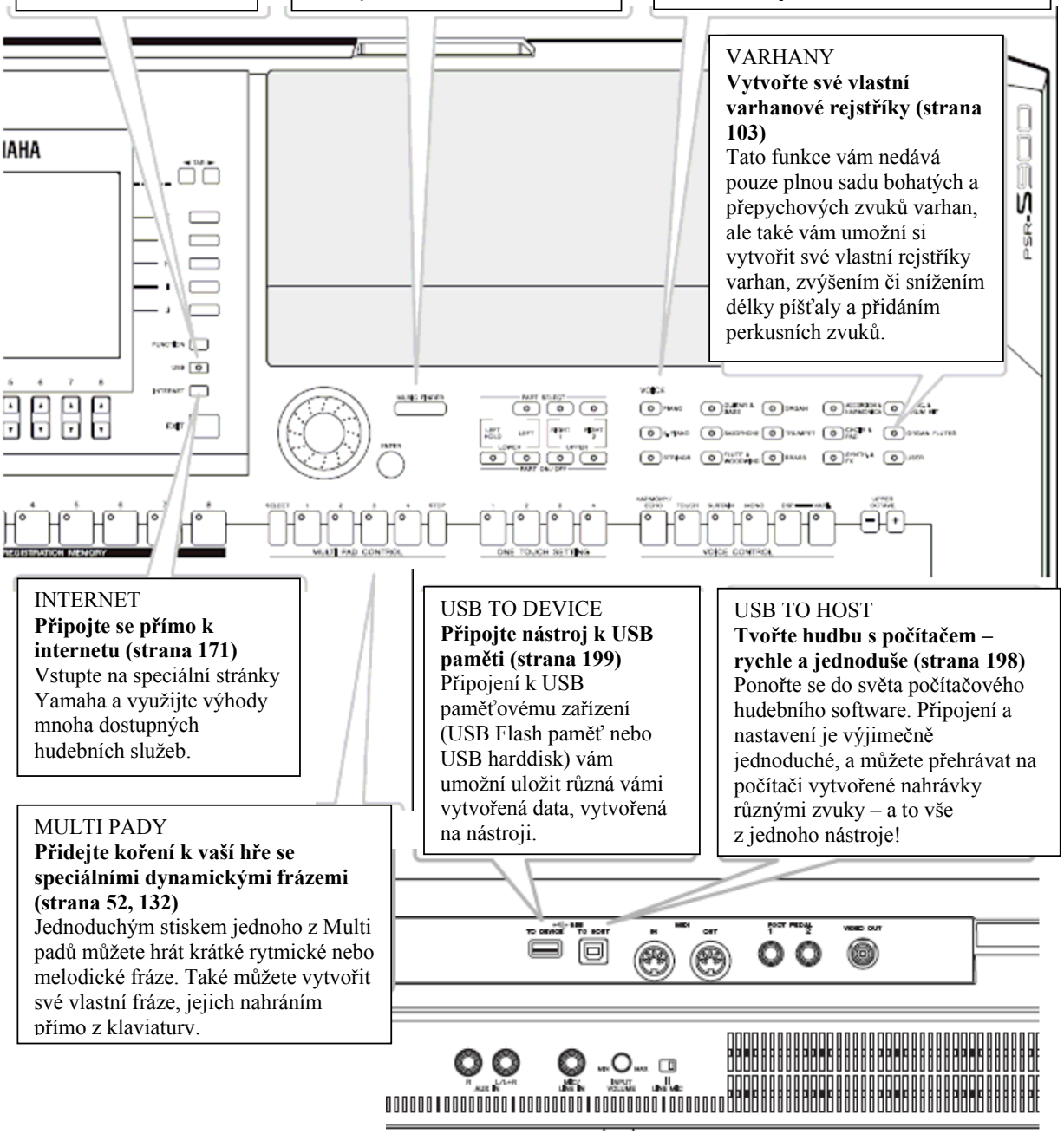
STYL
Doplňte vaši hru automatickým doprovodem (strana 46, 106)
Hra akordu levou rukou automaticky vytváří podkladový doprovod.
Zvolte styl doprovodu – pop, jazz, latin atd. – a udělejte z vašeho PORTATONE kapelu!

DIGITÁLNÍ NAHRÁVÁNÍ
Nahrajte vaši hru (strana 43, 147)
S mocnou a jednoduše použitelnou funkcí nahrávání skladby, můžete nahrát vaši hru na klaviaturu a vytvořit vaši vlastní plně orchestrální kompozici. Tu pak můžete uložit do uživatelského disku nebo na USB paměťové zařízení pro budoucí vyvolání.
A pokud jsou nahraná data MIDI, lze jednoduše editovat také vaše skladby.

USB AUDIO REKORDÉR
Uložte celou hru jako audio data (strana 63)
Připojte kytaru nebo mikrofon a uložte hru a zpěv spolu se zvukem nástroje – vše smíchané do stereo audio nahrávky, a jednoduše uložené na USB zařízení.

MUSIC FINDER
Vyvolejte ideální styl doprovodu (strana 55, 111)
Když víte jakou skladbu budete hrát, ale nevíte jaký je nejvhodnější styl nebo rejstřík, nechte si pomoci od Music Finderu. Pouze vyberte název skladba a nástroj automaticky vyvolá ten nejvhodnější rejstřík nebo styl. Připojte se přímo k internetu (strana 171) a budete moci získat informace o záznamech nebo stahovat a přidávat další záznamy do nástroje.

REJSTŘÍK
Užijte si široké palety realisticky znějících rejstříků (strana 30, 83)
PSR S700/S900 přináší nadbytek výjimečně autentických a dynamických rejstříků – včetně piana, smyčců, dřev a dalších! Nástroj je také vybaven Mega Voice a Super Articulation rejstříky. Mega Voice přináší různé znění stejných nástrojů hraných v různé rychlosti – a je vytvořen speciálně pro nahraná MIDI data. Super Articulation rejstříky jsou podobné Mega Voice rejstříkům ale s větší hratelností a realtimeovým ovládáním výrazu.



VARHANY
Vytvořte své vlastní varhanové rejstříky (strana 103)
Tato funkce vám nedává pouze plnou sadu bohatých a přepychových zvuků varhan, ale také vám umožní si vytvořit své vlastní rejstříky varhan, zvýšením či snížením délky píšťaly a přidáním perkusních zvuků.

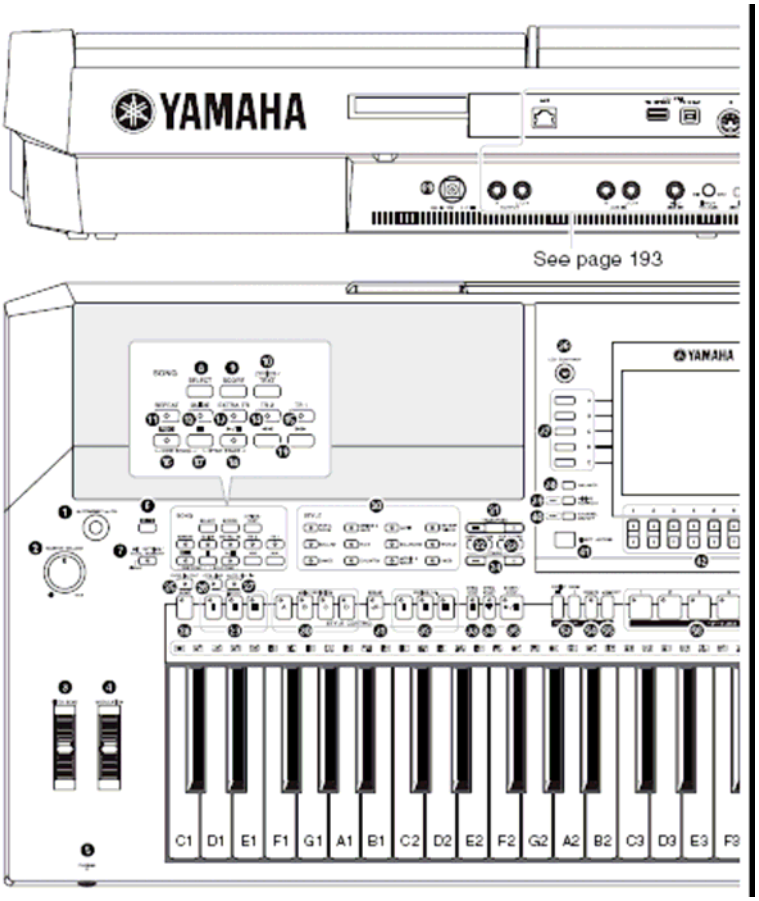
INTERNET
Připojte se přímo k internetu (strana 171)
Vstupte na speciální stránky Yamaha a využijte výhody mnoha dostupných hudebních služeb.

USB TO DEVICE
Připojte nástroj k USB paměti (strana 199)
Připojení k USB paměťovému zařízení (USB Flash paměť nebo USB harddisk) vám umožní uložit různá vámi vytvořená data, vytvořená na nástroji.

USB TO HOST
Tvořte hudbu s počítačem – rychle a jednoduše (strana 198)
Ponořte se do světa počítačového hudebního software. Připojení a nastavení je výjimečně jednoduché, a můžete přehrávat na počítači vytvořené nahrávky různými zvuky – a to vše z jednoho nástroje!

MULTI PADY
Přidejte koření k vaší hře se speciálními dynamickými frázemi (strana 52, 132)
Jednoduchým stiskem jednoho z Multi padů můžete hrát krátké rytmické nebo melodické fráze. Také můžete vytvořit své vlastní fráze, jejich nahráním přímo z klaviatury.

Panelové ovladače



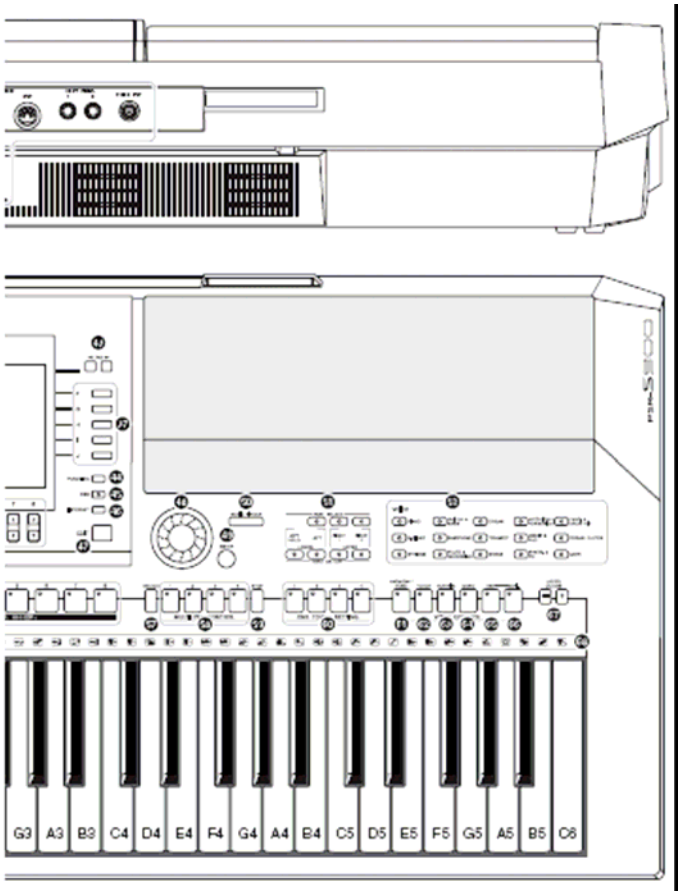
1. [Zapnuto/vypnuto] tlačítko strana 17
2. [MASTER VOLUME] ovladač strana 17
3. [PITCH BEND] kolečko strana 33
4. [MODULATION] kolečko strana 33
5. [PHONES] sluchátka strana 18
6. [DEMO] tlačítko strana 24
7. [MIC SETTING/VOCAL HARMONY] tlačítko (PSR S900) strana 59

SKLADBA

8. [SELECT] tlačítko strana 36
9. [SCORE] tlačítko strana 39
10. [LYRICS/TEXT] tlačítko (PSR S900) strana 58
[LYRICS] tlačítko (PSR S700) strana 58
11. [REPEAT] tlačítko strana 42
12. [GUIDE] tlačítko strana 40
13. [EXTRA TR] tlačítko strana 147
14. [TR 2] tlačítko strana 42
15. [TR 1] tlačítko strana 40
16. [REC] tlačítko strana 43
17. [■] tlačítko STOP strana 37
18. [▶/II] tlačítko Start/Pausa strana 36
19. [◀◀]/[▶▶] tlačítka převíjení strana 142
20. Tlačítka stylu strana 46
21. TRANSPOZICE [+]/[-] tlačítka strana 59
22. [METRONOME] tlačítko strana 34
23. [TAP TEMPO] tlačítko strana 48
24. TEMPO [+] [-] tlačítka strana 34
25. [FADE IN/OUT] tlačítko strana 48

OVLÁDÁNÍ DOPROVODU

26. [OTS LINK] tlačítko strana 51
27. [AUTO FILL IN] tlačítko strana 49
28. [ACMP] tlačítko strana 47
29. INTRO [I]/[II]/[III] tlačítka strana 48
30. MAIN VARIATION [A]/[B]/[C]/[D] tlačítka strana 49
31. [BREAK] tlačítko strana 49
32. ENDING [I]/[II]/[III] tlačítka strana 49
33. [SYNC STOP] tlačítko strana 49
34. [SYNC START] tlačítko strana 48
35. [START/STOP] tlačítko strana 48



36. Ovladač kontrastu displeje strana 19
37. [A] - [J] tlačítka strana 26
38. [BALANCE] tlačítko strana 41
39. [MIXING CONSOLE] tlačítko strana 91
40. [CHANNEL ON/OFF] tlačítko strana 108, 146
41. [DIRECT ACCESS] tlačítko strana 67
42. [1 ▲▼] - [8 ▲▼] tlačítka strana 26
43. TAB [◀] [▶] tlačítka strana 27
44. [FUNCTION] tlačítko strana 28
45. [USB] tlačítko strana 71
46. [INTERNET] tlačítko strana 171
47. [EXIT] tlačítko strana 27
48. Otočné kolečko pro vklad dat strana 71
49. [ENTER] tlačítko strana 71

50. [MUSIC FINDER] tlačítko strana 55
51. [PART SELECT], [PART ON/OFF] tlačítka strana 84
52. Tlačítka rejstříků strana 30
53. REGIST BANK [-]/[+] tlačítka strana 136
54. [FREEZE] tlačítko strana 138
55. [MEMORY] tlačítko strana 135
56. [1]-[8] tlačítka strana 135

MULTI PAD OVLADAČE
57. [SELECT] tlačítko strana 134
58. [1] – [4] tlačítka strana 134
59. [STOP] tlačítko strana 132

ONE TOUCH SETTING
60. [1] – [4] tlačítka strana 51

OVLADAČE REJSTŘÍKU
61. [HARMONY/ECHO] tlačítko strana 53, 89
62. [TOUCH] tlačítko strana 53
63. [SUSTAIN] tlačítko strana 53
64. [MONO] tlačítko strana 53
65. [DSP] tlačítko strana 53
66. [VARI.] tlačítko strana 53

UPPER OKTÁVA
67. UPPER OCTAVE [-]/[+] tlačítka strana 68
68. Ikony bicích sad Data list (strana 5)

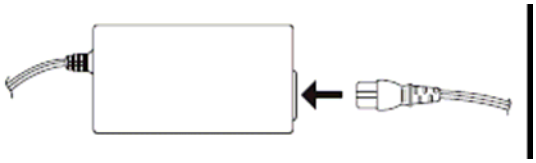
ZADNÍ PANEL
69. Konektor napájení strana 16

Hra na klaviaturu

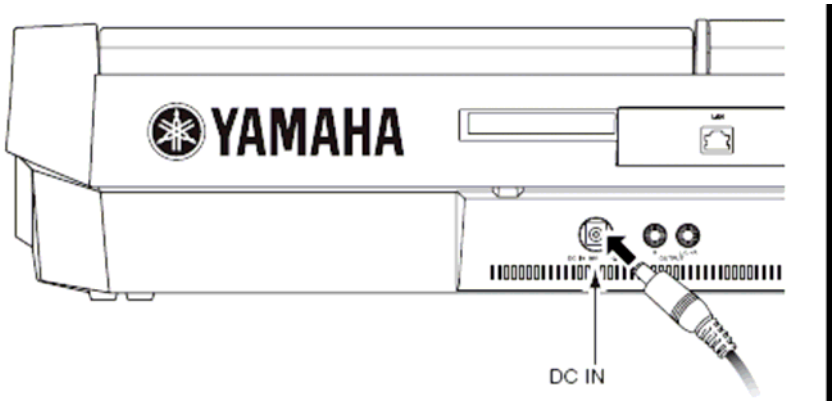
Napájení

1. Ujistěte se, že tlačítko [STANDBY/ON] je v poloze OFF (vypnuto).

2. Připojte konec napájecího kabel k adaptéru.



3. Připojte konektor adaptéru do napájecího konektoru na zadním panelu nástroje.



4. Připojte druhý konec (normální napájecí konektor) k zásuvce.

⚠ **VAROVÁNÍ**
Používejte pouze určené adaptéry (PA-300/PA-301) nebo jejich náhrady doporučené firmou Yamaha.

Použití nekompatibilního adaptéru může vyvolat neopravitelné poškození nástroje nebo riziko elektrického šoku. Vždy, když nástroj nepoužíváte, odpojte adaptér od zásuvky.

⚠ **VAROVÁNÍ**
Nevypínejte napájení nástroje během operace ukládání. Výsledkem je ztráta dat.

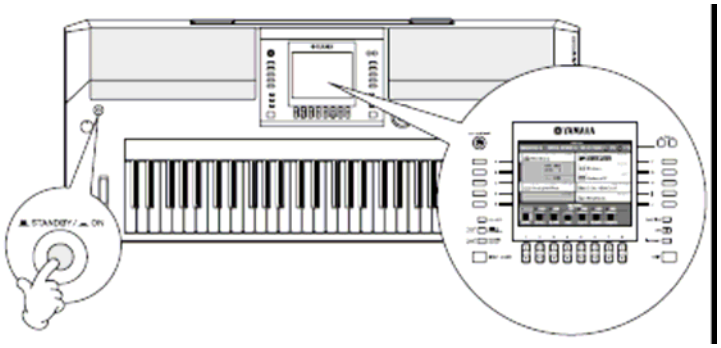
⚠ **VAROVÁNÍ**
I když je vypínač v poloze vypnuto, stále je nástroj napájen elektrickým proudem. Pokud nástroj nebudete používat delší dobu, ujistěte se, že je odpojen od elektrické sítě.

Příprava

Poznámka
Před vypnutím nebo zapnutím nástroje, vždy snižte hlasitost všech připojených audio zařízení.

1. Stiskněte tlačítko [STANDBY/ON]

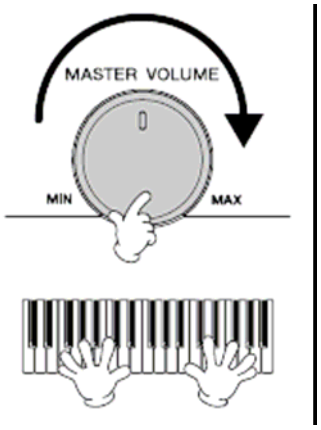
Na displeji bude zobrazen hlavní displej.



Pokud chcete nástroj opět vypnout, stiskněte tlačítko [STANDBY /ON] znovu.

2. Nastavte hlasitost.

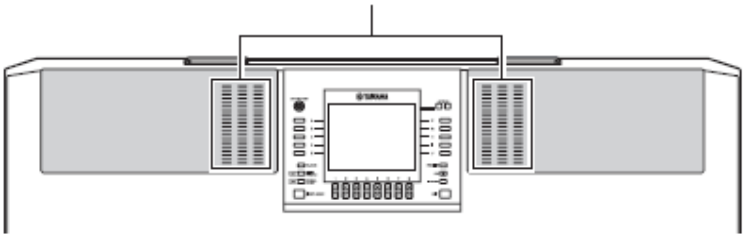
Pomocí ovladače [MASTER VOLUME] upravte hlasitost na požadovanou úroveň.



.

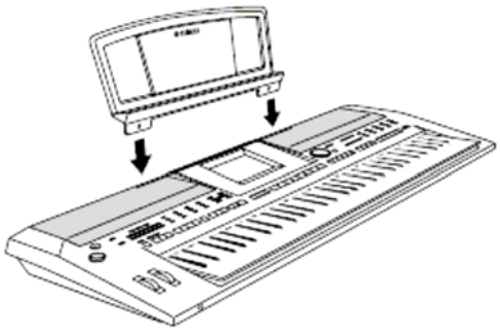
⚠ Varování
Tento nástroj má na horním a zadním panelu speciální větrací otvory. Nepokládejte na tyto otvory žádné předměty, mohli by tak bránit adekvátní ventilaci interních komponent nástroje a výsledkem by mohlo být přehřátí nástroje.

Větrací otvory



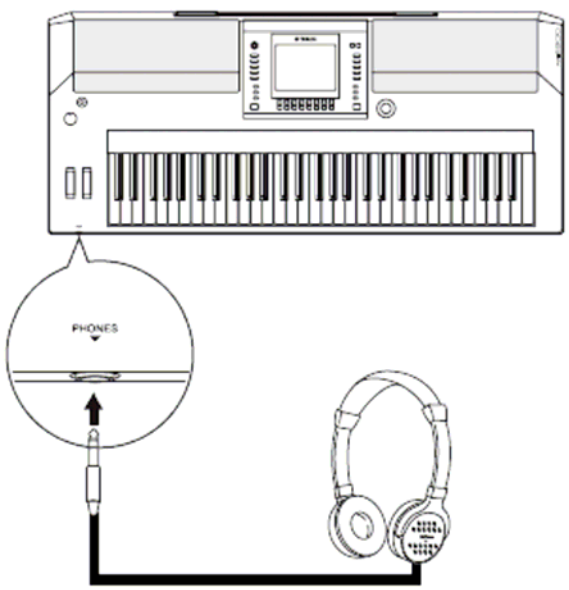
Notový stojánek

Nástroje PSR S700/S900 jsou dodávány spolu s notovým stojánkem, který může být nainstalován zasunutím do otvorů v zadní části ovládacího panelu.



Použití sluchátek

Sluchátka připojte ke konektoru [PHONES]. Interní stereofonní reproduktorový systém je při připojení sluchátek automaticky vypnut.



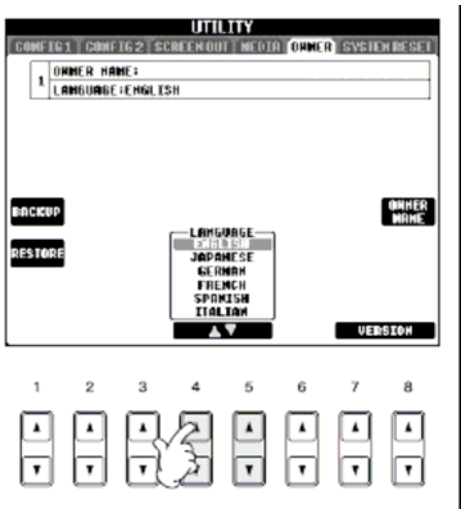
⚠ Varování
Neposlouchejte se sluchátky po dlouhou dobu na příliš vysoké úrovni zvuku. Mohlo by dojít ke ztrátě sluchu.

Změna jazyka displeje

Toto určuje jazyk používaný pro zobrazení zpráv, názvů souborů a vkládání písmen.

1. **Vyvolejte ovládací displej**
[FUNCTION] – [J] UTILITY – TAB **[◀] [▶]** OWNER.

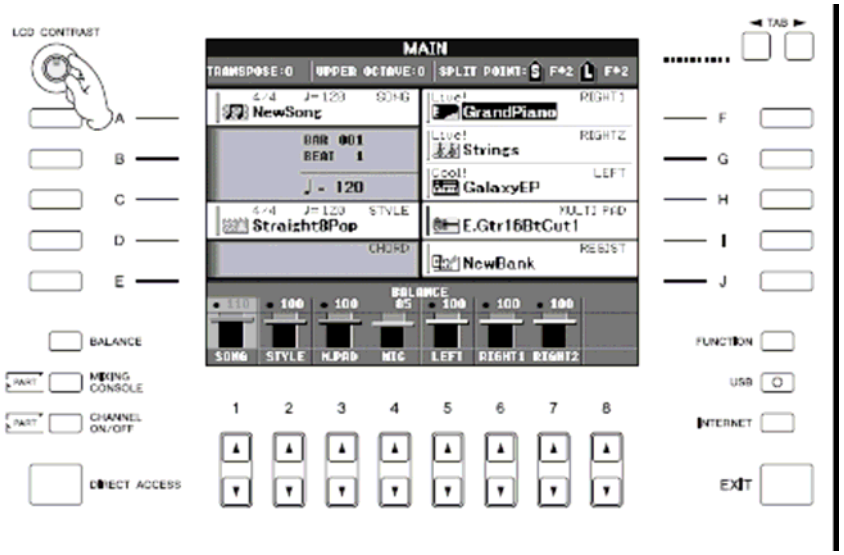
2. **Stiskněte tlačítko [4 ▲▼] / [5 ▲▼] pro výběr jazyka.**



Nastavení displeje

Úprava kontrastu displeje

Otáčením knobem nalevo od displeje můžete upravit jeho kontrast.



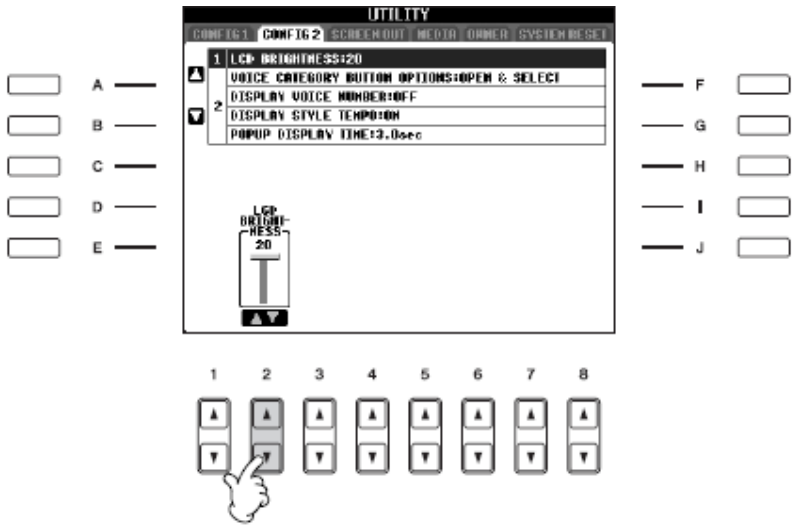
Úprava jasu displeje

Upravte jas displeje.

1. Vyvolejte ovládací displej

[FUNCTION] – [J] UTILITY – TAB [◀] [▶] CONFIG 2

2. Stiskněte tlačítko [2 ▲▼] pro nastavení jasu displeje.



Zadání jména majitele na úvodní displej

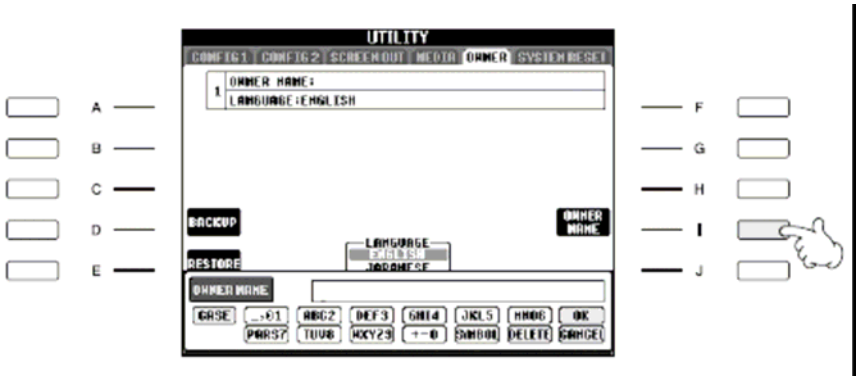
Vaše jméno se může objevovat na úvodním displeji (zobrazení při zapnutí nástroje).



Příklad zobrazení pro PSR S900

1. **Vyvolejte ovládací displej**
[FUNCTION] – [J] UTILITY – TAB [◀] [▶] OWNER

2. **Stiskněte tlačítko [I] (OWNER NAME) a vyvolejte displej Jméno majitele.**
Na straně 77 najdete postup při zadávání znaků.



Zobrazení čísla verze
Pro zobrazení čísla verze tohoto nástroje stiskněte tlačítka [7 ▲▼] / [8 ▲▼] ve zobrazení v kroku 1 výše. Pro návrat do původního zobrazení stiskněte tlačítko [EXIT] nebo [8 ▲▼] .

Zacházení s disketovou mechanikou

K nástroji lze připojit volitelné příslušenství UD-FD01 – disketovou mechaniku. Umožní vám uložit vámi vytvořená data na diskety, a také načíst data z disket do nástroje.
Ujistěte se, že s mechanikou a disketami zacházíte opatrně. Řiďte se níže uvedenými radami.

Disketová mechanika vám umožní uložit vámi vytvořená data na diskety a také načítat data z diskety do nástroje.
Pečlivě zacházejte s disketami a disketovou jednotkou. Dodržujte následující opatření.

Kompatibilita disket

- Lze použít 3,5“ 2DD a 2HD diskety

Formátování diskety

- Pokud zjistíte, že nemůžete použít nové nebo starší diskety použité na jiných zařízeních, budete je muset naformátovat. Detailní informace o formátování naleznete na straně 52. Uvědomte si, že budou smazána všechna data na disketě. Ujistěte se, zda disketa neobsahuje důležitá data.

POZNÁMKA
Diskety naformátované na tomto nástroji nemusí být použitelné na jiných zařízeních.

Vkládání/vyjímání diskety z mechaniky
Vkládání diskety do mechaniky
Držte disketu tak, že je nálepkou nahoru a pojízdným uzávěrem směrem dopředu. Pečlivě vložte disketu do mechaniky, pomalu ji zasunujte dovnitř dokud se neozve kliknutí a nevysune se tlačítko na vysunutí.

POZNÁMKA
Nikdy nezasunujte do mechaniky nic jiného než disketu. Jiné věci mohou poškodit disketovou mechaniku.

Vyjímání diskety z mechaniky

- Poté, co jste zkontrolovali, že nástroj s disketovou mechanikou nepracuje* (indikátor ne mechanice nesvítí), pevně stiskněte vysouvací tlačítko vpravo nahoře na mechanice.
Když je disketa vysunuta, vyjměte ji z mechaniky. Pokud disketa uvázla, nepoužívejte na její vyjmutí sílu ale zkuste znovu stisknout vysouvací tlačítko nebo ji zkuste znovu úplně zasunout a opět se pokuste ji vyjmout.

* Práce s mechanikou představuje nahrávání, přehrávání či mazání atd.
Pokud zasunete disketu když je nástroj zapnutý, nástroj automaticky zkontroluje, zda disketa obsahuje data.

VAROVÁNÍ
Nevysunujte disketu ani nevypínejte nástroj pokud se s disketovou mechanikou pracuje.
Výsledkem může být nejen ztráta dat ale i poškození mechaniky.

- Ujistěte se, že jste vyjmuli disketu z mechaniky před vypnutím nástroje. Pokud necháte disketu v mechanice delší dobu, může velmi snadno zachytit prach a nečistoty což může zapříčinit poškození dat.

Čištění čtecí a zapisovací hlavy mechaniky

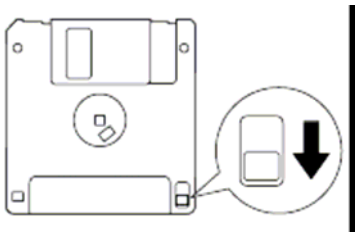
- Pravidelně čistěte hlavu mechaniky. Mechanika je vybavena precizní magnetickou hlavou, která po delší době zachytává drobné magnetické částečky z disket a to může způsobit chyb při čtení nebo zápisu dat.
- Tak abyste udrželi mechaniku v optimálním stavu, Yamaha doporučuje používat běžně dostupné čistící diskety pravidelně jednou za měsíc. Zeptejte se svého Yamaha dodavatele o dostupnosti těchto čistících disket.

O disketách
Zacházejte s disketami opatrně a dodržujte následující upozornění:

- Nepokládejte na disk těžké předměty ani ho nevystavujte přílišnému tlaku. Pokud je nepoužíváte, skladujte je v jejich ochranném boxu.
- Nevystavujte diskety slunečnímu světlu, extrémním teplotám, vlhkosti, prachu či tekutinám.
- Neotvírejte posuvný kryt a nedotýkejte se diskety uvnitř.
- Nevystavujte diskety magnetickému poli, vytvářenému např. televizí, reproduktory, motory atd. Toto pole může způsobit částečné nebo úplné smazání dat.
- Nepoužívejte diskety se zdeformovaným krytem či povrchem.
- Na disketu nepřilepujte nic jiného než dodaný lepící popisek. Vždy se také ujistěte, že je dobře přilepen.

Ochrana dat

- Pro ochranu vašich dat posuňte přepínač ochrany do polohy “chráněno“ (otevřeno). Pokud chcete na disketu uložit data, přepněte přepínač do polohy “přepisování“ (zavřeno).



Handling the USB Storage Device (USB Flash Memory/Floppy Disk, etc)

Zacházení s USB paměťovým zařízením

Nástroj je vybaven vestavěným USB TO DEVICE konektorem. Pokud nástroj připojíte standardním USB kabelem k USB paměťovému zařízení, umožní vám uložit vámi vytvořená data na připojené zařízení, a také z něho načíst data do nástroje. Ujistěte se, že s USB zařízením zacházíte opatrně. Řiďte se níže uvedenými radami.

Poznámka
Více informací o zacházení s USB zařízením naleznete v jeho uživatelském návodu.

Kompatibilní USB paměťová zařízení

- K USB TO DEVICE konektoru lze připojit až dvě USB zařízení jako např. disketovou mechaniku, harddisk, CD-ROM mechaniku, flash paměť a další. (Pokud je to nutné, můžete použít USB hub, i přesto lze k nástroji připojit nejvíce dvě USB paměťová zařízení současně.) Nástroj umí rozeznat až čtyři jednotky na jednom USB paměťovém zařízení. Jiná USB zařízení jako např. klávesnici nebo myš připojit nelze.
- Nástroj nemusí zcela nutně podporovat všechna USB zařízení. Yamaha nemůže garantovat funkčnost vámi zakoupeného zařízení. Před nákupem tohoto zařízení kontaktujte nejprve Yamaha prodejce nebo autorizovaného distributora pro radu, nebo navštivte následující webové stránky: http://music.yamaha.com/homekeyboard/

Poznámka
I když lze pro načítání dat použít CD-R/RW jednotku, nelze ji použít pro ukládání dat.

Formátování USB paměťových médií

- Po připojení USB zařízení nebo vložení média, se může zobrazit hlášení s žádostí o formátování zařízení nebo média. Pokud k tomu dojde, proveďte postup formátování.

Varování
Operace formátování smaže všechna uložená data. Ujistěte se, že formátované médium neobsahuje žádná důležitá data. Postupujte opatrně, především v situaci, kdy máte připojeno více USB zařízení najednou.

Použití USB paměťových médií
Při připojení USB zařízení ke konektoru USB TO DEVICE, se ujistěte, že konektor na zařízení odpovídá tomu na nástroji a že ho připojujete se správnou orientací. Před vyjmutím média ze zařízení, se ujistěte, že nástroj nepřistupuje k datům (operace ukládání, kopírování, mazání).

Varování
Vyvarujte se příliš častého zapínání a vypínání USB zařízení či jeho častého odpojování. Výsledkem by mohlo být tzv. zamrznutí nástroje. Pokud nástroj přistupuje k datům (operace ukládání, kopírování, mazání), nikdy nevyjímejte médiu, neodpojujte USB kabel ani nevypínejte napájení žádného zařízení. Mohlo by dojít k poškození dat na obou zařízeních.

- Pokud chcete připojit dvě až tři USB zařízení najednou (například dvě USB paměťová zařízení a LAN adaptér), měli byste použít USB hub. Tento hub musí mít své vlastní napájení a to musí být zapnuté. Lze použít pouze jeden hub. Pokud se objeví chybové hlášení, odpojte USB hub od nástroje, vypněte a zapněte nástroj a znovu připojte hub.
- I když nástroj podporuje pouze USB 1.1 standard, i tak můžete připojit USB 2.0 paměťové zařízení. Nicméně přenosová rychlost bude odpovídat standardu USB 1.1

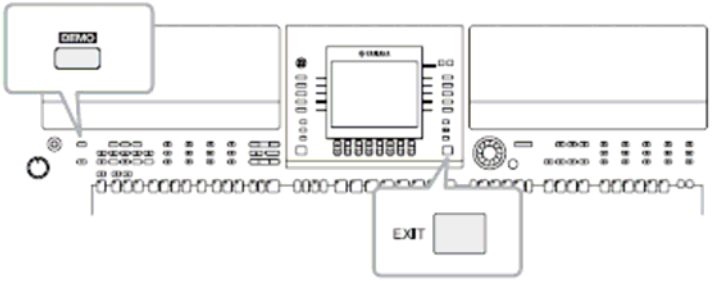
Ochrana dat

- Pro ochranu vašich dat použijte přepínač ochrany přepsání dat. Pokud chcete na USB paměťové zařízení uložit data, přepněte přepínač do polohy “přepisování“.

Rychlý průvodce

Přehrávání demo skladeb

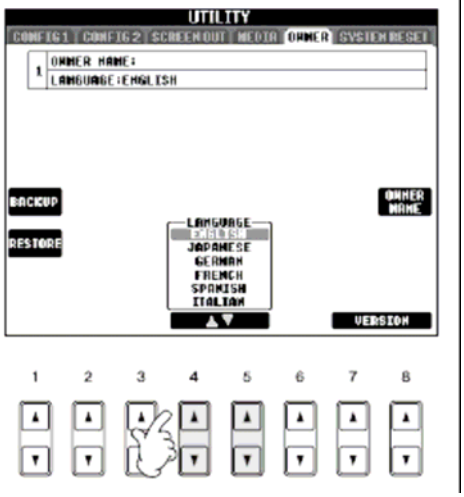
Demo skladby jsou více než jen skladby – přinášejí také jednoduše pochopitelné instrukce o vlastnostech, funkcích a ovládání nástroje. Svým způsobem, jsou demo skladby interaktivním mini manuálem – dohromady s ukázkami zvuků a zobrazením textů.



1. Vyberte požadovaný jazyk

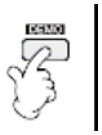
1. Vyvolejte ovládací displej
[FUNCTION] – [J] UTILITY – TAB [◀] [▶] OWNER

2. Stiskněte tlačítka [4 ▲▼] / [5 ▲▼] pro výběr požadovaného jazyka.



2. Stiskněte tlačítko [DEMO] pro spuštění demo skladeb

Demo skladby budou nepřetržitě přehrávány, dokud je nevypnete.



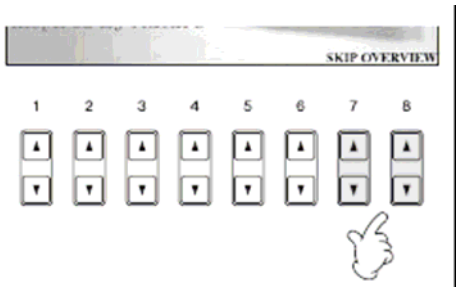
3. Stiskněte tlačítko [EXIT] pro ukončení přehrávání demo skladeb

Po ukončení přehrávání se nástroj vrátí k hlavnímu displeji.

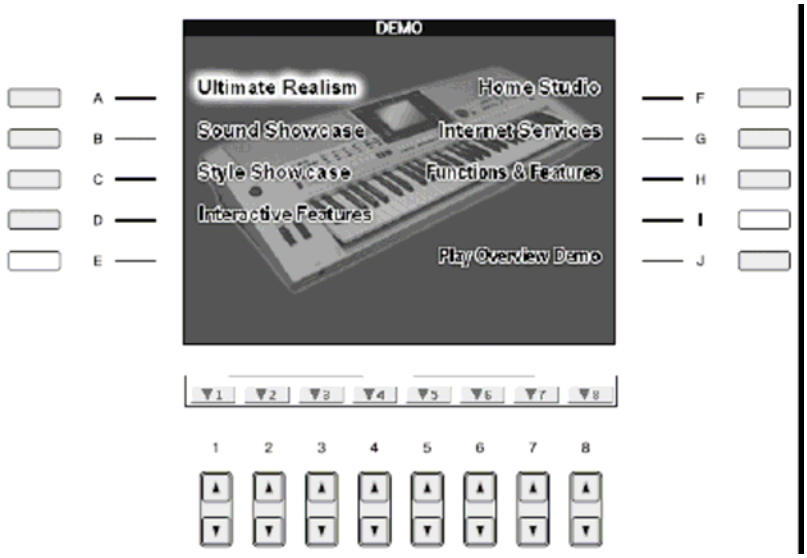


Zobrazení určitých demo témat

1. Stiskněte tlačítka [7 ▲▼] / [8 ▲▼] v displeji Demo pro vyvolání určitých Demo nabídek
Pro návrat do předešlého displeje stiskněte tlačítko [J]



2. Stiskněte jedno z tlačítek [A]-[H] pro zobrazení určitého Dema



Pokud má Demo více stránek.
Stiskněte tlačítka [1 ▲▼] - [8 ▲▼] odpovídající číslu stránky.

3. Stiskněte tlačítko [EXIT] pro opuštění dema



Ovládání v základních displejích

Na začátku byste měli vědět něco málo o základních displejích zobrazovaných v rychlém průvodci. Existují tři základní displeje:

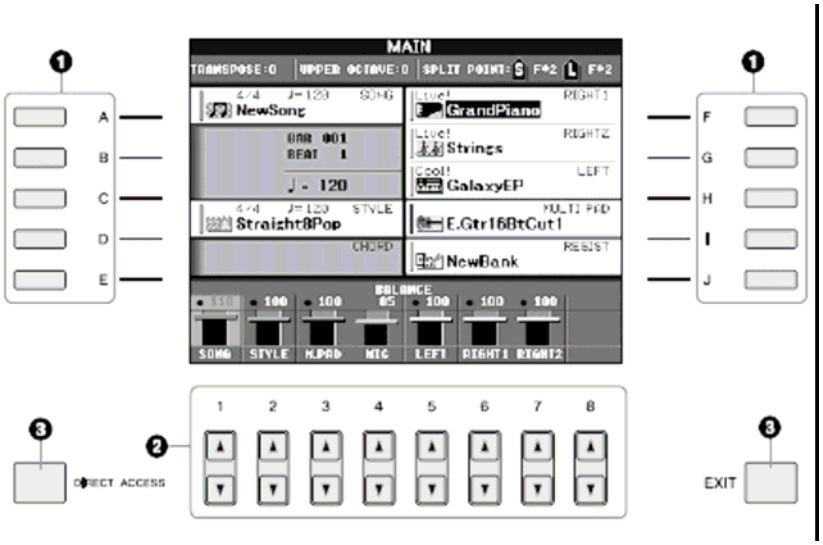
Hlavní displej	**Uveden níže**
Displej výběru pořadače	**strana 27**
Displej funkcí	**strana 28**

Ovládání hlavního displeje

Hlavní displej zobrazuje základní nastavení a důležité informace o nástroji. (Je to stejný displej, který je zobrazen při zapnutí nástroje.) Z tohoto displej také můžete vyvolat stránky displejů odpovídající zobrazeným funkcím.

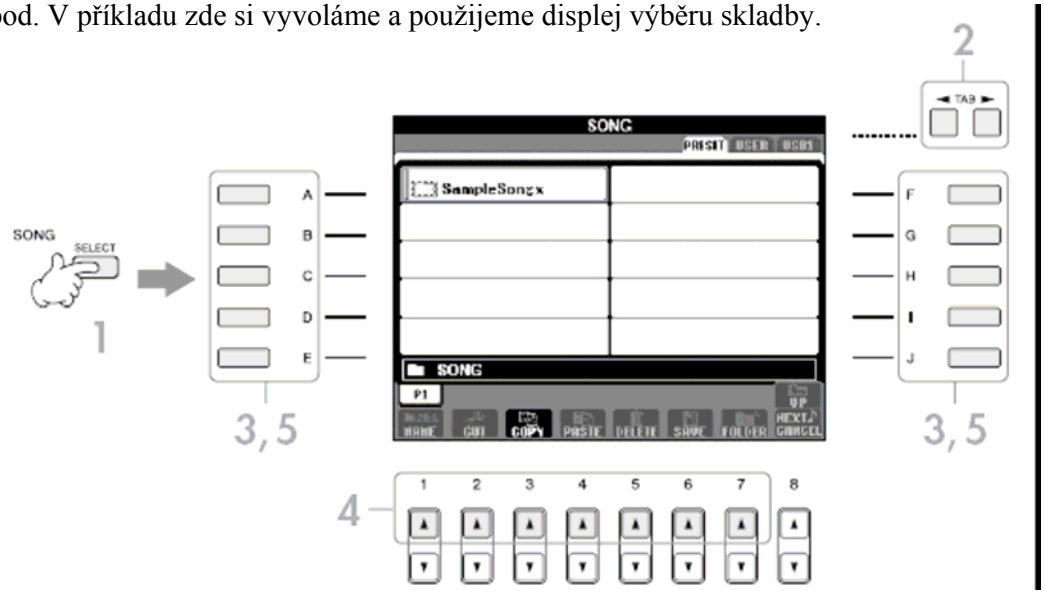
Poznámka
Informace i hlavním displeji naleznete na straně 68.

1. **Tlačítka [A]-[J]**
   Tato tlačítka odpovídají nastavením zobrazeným vedle nich. Například, stiskněte tlačítko [F], a bude zobrazen displej volby Rejstříku (Pravý 1).
2. **Tlačítka [1 ▲▼] - [8 ▲▼]**
   Tato tlačítka odpovídají parametrům uvedeným nad nimi. Například stisknutí tlačítka **[1 ▲]** zvýšíte hlasitost skladby (strana 36)
3. **Tlačítka [DIRECT ACCESS] a [EXIT]**
   Existuje jednoduchá cesta pro návrat do hlavního displeje z kteréhokoliv jiného: jednoduše stiskněte tlačítko [DIRECT ACCESS] a potom tlačítko [EXIT].



Ovládání displeje výběru pořadače

V displeji výběru pořadače můžete volit rejstříky (strana 30) / skladby (strana 36) / styly (strana 46) apod. V příkladu zde si vyvoláme a použijeme displej výběru skladby.



1. Stiskněte tlačítko SONG [SELECT] pro vyvolání displeje výběru skladby

2. Stiskněte tlačítka TAB [◀] [▶] pro výběr požadované jednotky (PRESTE/USER/USB)

O PRESET/USER/USB

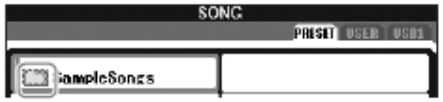
PRESET	Interní paměť obsahující přednastavená data
USER	Interní paměť umožňující jak čtení tak i zápis dat
USB	USB paměťové zařízení, připojené ke konektoru USB TO DEVICE

Poznámka

Dále v tomto manuálu budou USB paměťová zařízení jako např. USB Flash paměť, disketová mechanika a další, označovány jako „USB paměťové zařízení“.

3. Vyberte adresář (pokud je to nutné)

Několik skladeb může být v jednom adresáři. V tomto případě, budou na displeji zobrazeny adresáře (ilustrace napravo). Stiskem jednoho z tlačítek [A]-[J] zvolte adresář. Stiskem tlačítka [8 ▲] (UP) přejdete do nadřazeného adresáře.



4. Zvolte stranu (pokud má displej více stran)

Pokud jednotka obsahuje více než deset skladeb, displej je rozdělen na více stránek. Indikátory stránek jsou zobrazeny na spodu displeje. Stiskněte jedno z tlačítek [1 ▲▼] - [7 ▲▼] pro výběr stránky.

Poznámka: Počet zobrazených stránek se liší v závislosti na displeji výběru rejstříku/skladby/stylu. Stiskněte tlačítko odpovídající „P1, P2 …“ na displeji.

5. Stiskněte tlačítko [A]-[J] pro výběr skladby

Pro výběr skladby lze také použít otočného kolečka. Stiskem tlačítka [ENTER] potvrdíte volbu

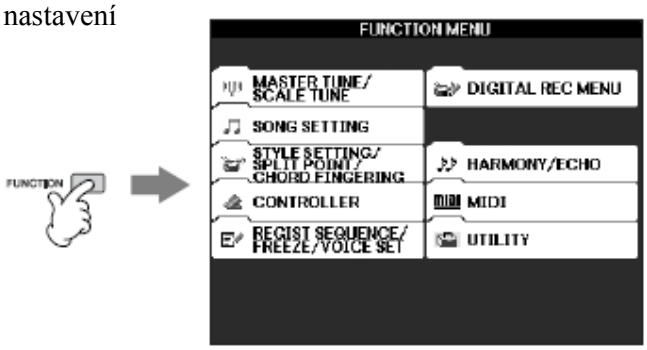
6. Stiskněte tlačítko [EXIT] pro návrat do předchozího zobrazení

Ovládání displeje funkcí

V displeji funkcí můžete provádět detailní nastavení. V příkladu zde si vyvoláme a použijeme displej nastavení citlivosti úhozu.

1. Stiskněte tlačítko [FUNCTION]

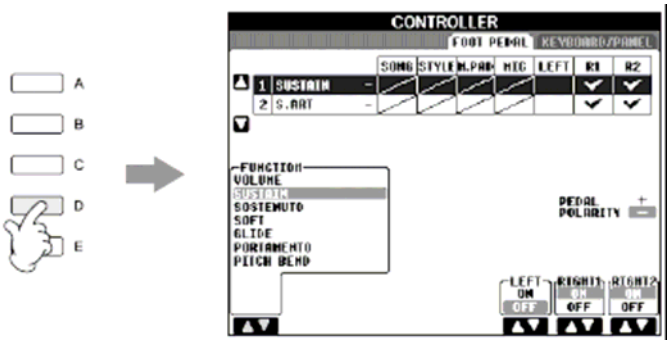
Jsou zobrazeny kategorie detailních nastavení



2. Stiskněte tlačítko [D] pro výběr kategorie CONTROLLER

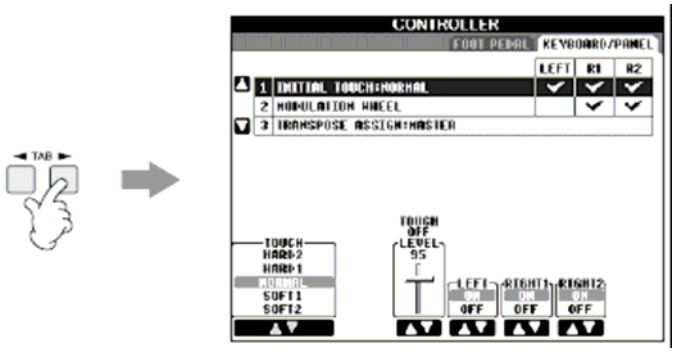
Pokud je vybraná kategorie dále rozdělena na podkategorie, budou zobrazeny jejich karty.

Poznámka: U nástroje PSR S700 je kategorie „2 S.ART“ zobrazená vpravo uvedena jako „2 VOLUME“.

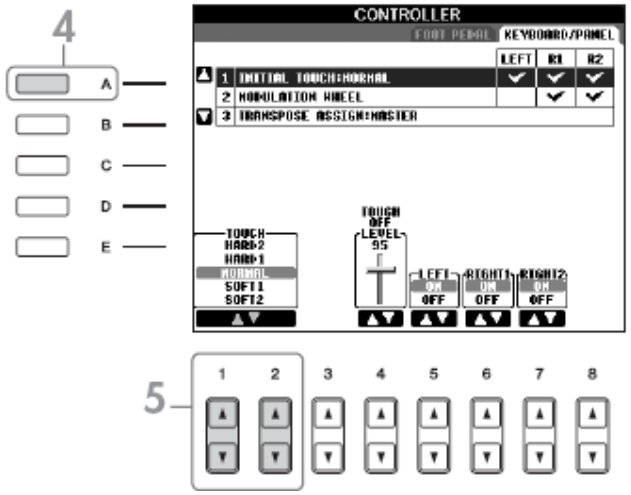


3. Stiskněte tlačítka TAB [◀] [▶] pro výběr karty KEYBOARD/PANEL

Pokud je nastavení rozděleno na další nastavení, na displeji bude zobrazen jejich seznam.



4. Stiskněte tlačítko [A] pro výběr „1 INITIAL TOUCH“



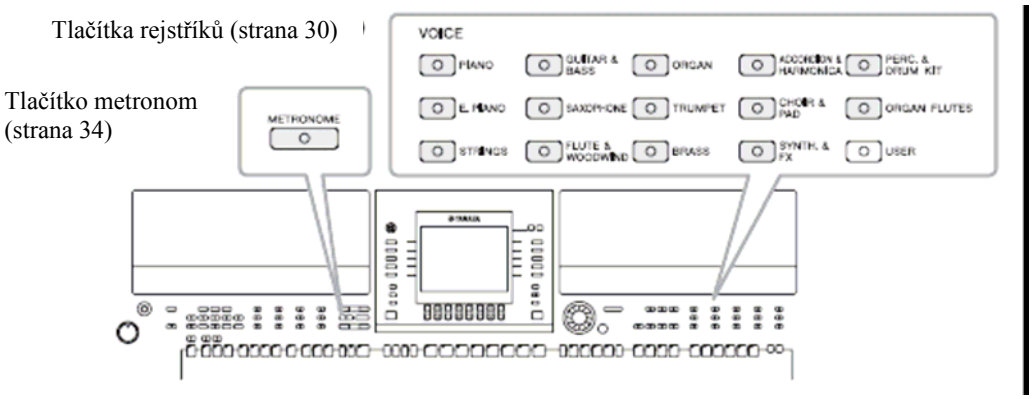
5. Stiskněte tlačítko [1 ▲▼] / [2 ▲▼] pro výběr citlivosti úhozu klaviatury

Detailní informace o nastavení citlivosti úhozu naleznete na straně 33.

V tomto manuálu je použito zjednodušeného postupu pro zobrazení vyvolání nějaké funkce nebo displeje.
Například, instrukce uvedené výše lze zkráceně zapsat i takto:
[FUNCTION] – [D] CONTROLLER – TAB [◀] [▶] KEYBOARD/PANEL – [A] 1 INITIAL TOUCH

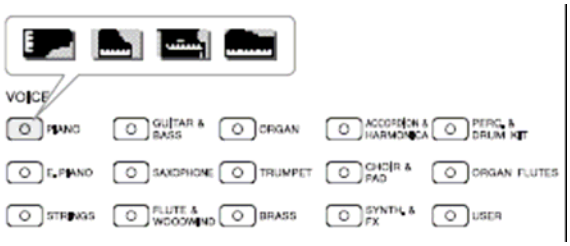
Hraní rejstříků

Nástroj obsahuje širokou paletu výjimečně realistických rejstříků, včetně klavírních, kytarových, smyčcových, dechových nástrojů atd.



Hraní přednastavených rejstříků

Přednastavené rejstříky jsou rozčleněny do kategorií a uloženy v odpovídajících adresářích. Tlačítka rejstříků na panelu odpovídají kategoriím přednastavených rejstříků. Například, stiskněte tlačítko [PAINO] pro zobrazení různých klavírních rejstříků.



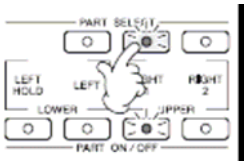
Poznámka: O různých rejstřících

Více v seznamu rejstříků v Data listu dostupném na webových stránkách Yamaha (strana 5).

1. Stiskněte tlačítko PART SELECT [RIGHT 1] pro vyvolání displeje volby rejstříku

Zde vybraný rejstřík je určený pro part Pravý 1. O partech rejstříku více na straně 84.

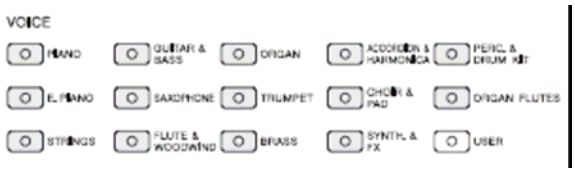
Ujistěte se, že tlačítko PART ON/OFF [RIGHT 1] je na pozici ON (zapnuto). Pokud je v pozici OFF (vypnuto), part pravé ruky nebude znít.



Určení jak je displej výběru rejstříku otevřen (pokud je stisknuto jedno z tlačítek kategorií rejstříků)

1. Vyvolejte displej ovládání
   [FUNCTION] – [J] UTILITY – TAB [◀] [▶] CONFIG 2
2. Vyberte tlačítko [B] (2 VOICE CATEGORY BUTTON OPTIONS), a použijte tlačítka [1▲▼] / [2▲▼] pro změnu otevření displeje volby rejstříku
   - **Otevřít & vybrat**
     Otevře displej výběru rejstříku a automaticky zvolí první rejstřík kategorie. Toto je původní nastavení.
   - **Pouze otevřít**
     Otevře displej výběru rejstříku a ponechá aktuálně zvolený rejstřík.

2. Stiskněte jedno z tlačítek rejstříků pro výběr kategorie a vyvolání displej výběru rejstříku



3. Stiskněte jedno z tlačítek [A] - [J] pro výběr požadovaného rejstříku

Poznámka: Typ rejstříku a jeho charakteristiky jsou uvedeny nad názvem přednastaveného rejstříku. Detaily o charakteristikách naleznete na straně 83.
Stiskem tlačítka **[7▲]** můžete vyvolat informace o zvoleném rejstříku. (Pouze PSR S900)
Dvojím stiskem tlačítek [A]-[J] se můžete okamžitě vrátit do hlavního displeje.



4. Hrajte na klaviaturu



Jednoduché vyvolání oblíbených rejstříků

Nástroj je vybaven obrovským množstvím vysoce kvalitních rejstříků, pokrývající výjimečně širokou paletu nástrojů – a dělá ho tak perfektní pro každé hudební použití. Nicméně, tak obrovské množství rejstříků se může zdát zdrcujícím. Pro jednoduché vyvolání oblíbených rejstříků lze využít dvě metody:

- **Uložte svůj oblíbený rejstřík do uživatelského displeje v displeji výběru rejstříku a vyvolejte ho pomocí stisku tlačítka VOICE [USER].**
  1. Zkopírujte váš oblíbený rejstřík ze záložky PRESET do záložky USER
     Detaily o operaci kopírování naleznete na straně 74.
  2. Stiskněte tlačítko VOICE [USER] pro vyvolání displej výběru rejstříku a stiskněte jedno z tlačítek [A]-[J] pro výběr požadovaného rejstříku.
- **Uložte váš oblíbený rejstřík do registrační paměti a vyvolejte ho tlačítky REGISTRATION MEMORY [1]-[8] .**
  Detaily o ovládání registrační paměti naleznete na straně 135.

Hraní demo rejstříků

Pro poslech různých rejstříků a to jak znějí v různých souvislostech, si poslechněte demo skladby pro každý rejstřík.

1. **V displeji výběru rejstříku (strana 31, krok 3), stiskněte tlačítko [8▼] (DEMO) pro spuštění demo skladby u vybraného rejstříku**

2. **Pro vypnutí dema stiskněte tlačítko [8▼] znovu**

Výběr rejstříků perkusí

Pokud zvolíte jeden z rejstříků ve skupině [RECUSSION DRUM KIT], může na klaviatuře hrát různé zvuky bicích nástrojů a perkusí. Detailní informace získáte na straně 5 v seznamu bicích sad v Data Listu. Pod klávesami jsou uvedeny ikony bicích nástrojů patřících k rejstříku „Standard Kit 1“ (strana 15).

Výběr rejstříků efektů

Také můžete hrát různé efektní rejstříky jako např. ptačí cvrlikání nebo zvuky oceánu. Tyto efektové zvuky jsou zařazeny v sekci „GM XG a „GM2“.

1. Stiskněte tlačítko PART SELECT [RIGHT 1] pro vyvolání displeje výběru rejstříku
2. Stiskněte tlačítko [8▼] pro vyvolání kategorií rejstříků
3. Stiskněte tlačítko [2▼] pro přepnutí na stranu 2
4. Stiskněte tlačítko [E]/[F] pro výběr GMXG nebo GM2
5. Stiskněte tlačítko [2▼] pro přepnutí na stranu 2
6. Stiskněte tlačítko [F] pro výběr zvukových efektů
7. Stiskněte jedno z tlačítek [A]-[J] pro výběr požadovaného zvuku efektu
8. Hrajte na klaviaturu

Výběr GM/XG/GM2 rejstříků

Poznámka: Informace o formátech uložení rejstříků naleznete na straně 204

Přímo z panelu můžete zvolit rejstříky GM/XG/GM2. Proveďte kroky 1-4 popsané výše a poté vyberte požadovanou kategorii a zvolte rejstřík.

Hra více rejstříků současně

Nástroj umí hrát více rejstříků současně (strana 84).

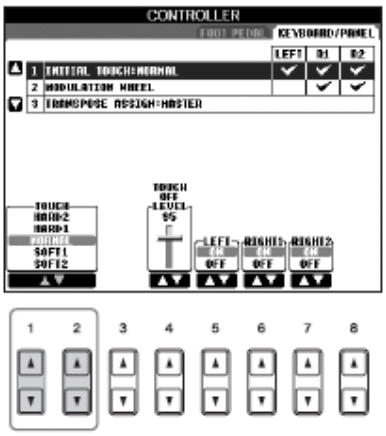
- **Vrstvení dvou různých rejstříků**
  Vhodné pro vytváření bohatých a silných zvuků
- **Nastavení rozdílných rejstříků pro levou a pravou část klaviatury**
  Umožňuje hru různých rejstříků levou a pravou rukou. Například můžete nastavit nástroj tak, že levou rukou budete hrát part baskytary a pravou rukou například rejstřík klavíru.

Nastavení citlivosti klaviatury

Můžete nastavit citlivost úhozu klaviatury nástroje (tedy to , jak odpovídá na vaši hru). Toto nastavení platí pro všechny rejstříky nástroje.

1. Vyvolejte displej ovládání
[FUNCTION] – [D] CONTROLLER – TAB [◀] [▶] KEYBOARD/PANEL
- [A] 1. INITIAL TOUCH

2. Stiskněte tlačítka [1▲▼] / [2▲▼] pro výběr citlivosti úhozu



HARD 2 Hlasitý zvuk je výsledkem silné hry. Vhodné pro hráče s těžkým úhozem
HARD 1 Hlasitý zvuk se výsledkem středně silné hry.
NORMAL Standardní citlivost úhozu
SOFT 1 Hlasitý zvuk se výsledkem střední hry.
SOFT 2 Relativně hlasitý zvuk je výsledkem i lehké hry. Vhodné pro hráče s lehkým úhozem.

Poznámka: * Toto nastavení nezmění váhu klaviatury
* Pokud nechcete využít citlivosti úhozu, vypněte ji pro odpovídající part stiskem tlačítek [5▲▼] / [7 ▲▼]. Při vypnuté citlivosti úhozu můžete upravit hlasitost partu stiskem tlačítka [4▲▼].
* Na některé rejstříky nemá změna citlivosti úhozu žádný vliv.

Použití kolečka Pitch Bend

Použijte kolečko pro zvýšení tónu (otočením nahoru) nebo jeho snížení (otočením dolů) během hry na klaviaturu. Nastavení kolečka je aplikováno na všechny rejstříky. Kolečko je samocentrovací a vždy se samo vrátí do středové polohy.



Poznámka: * Pokud je rozsah kolečka nastaven na více než 1200 centů (1 oktáva) přes MIDI, ladění některých rejstříků se nemusí zcela změnit.
* Efekty vytvořené kolečkem nebudou mít vliv na levý rejstřík pokud je rozpoznávání akordů zapnuto na jiný typ než FULL KEYBOARD nebo AI FULL KEYBOARD a zapnutými tlačítky [ACMP] a PART ON/OFF [LEFT]

Maximální rozsah kolečka lze nastavit takto:

1. Vyvolejte displej pro nastavení rozsahu kolečka Pitch Bend
[MIXING CONSOLE] – TAB [◀] [▶] -TUNE - [H] PITCH BEND RANGE
2. Nastavte všechny rozsahy kolečka Pitch Bend tlačítky [5▲▼] [6▲▼] [7▲▼].
[5▲▼] nastavuje rozsah pro levý part
[6▲▼] nastavuje rozsah pro pravý 1 part
[7▲▼] nastavuje rozsah pro pravý 2 part

Použití modulačního kolečka

Pomocí modulačního kolečka přidáte k tónům hraným na klaviaturu efekt vibrata. Je přidán ke všem partům. Otočením kolečka dolů, zmenšíte hlouku efektu, a opačně.



Poznámka: * Před hrou se ujistěte, že je kolečko v poloze MIN, vyhnete se nechtěnému přidání efektu.
* Efekty vytvořené kolečkem nebudou mít vliv na levý rejstřík pokud je rozpoznávání akordů zapnuto na jiný typ než FULL KEYBOARD nebo AI FULL KEYBOARD a zapnutými tlačítky [ACMP] a PART ON/OFF [LEFT]

Nastavte na které party bude mít efekt vliv:

1. Vyvolejte displej pro nastavení rozsahu kolečka Pitch Bend
   [FUNCTION] – [D] CONTROLLER - TAB [◀] [▶] –KEYBOARD/PANEL - [A]/[B] 2 MODULATION WHEEL
2. Nastavte pro všechny party, zda se bude efekt uplatňovat nebo ne, tlačítky [5▲▼] [6▲▼] [7▲▼].
   [5▲▼] nastavuje aplikaci pro levý part
   [6▲▼] nastavuje aplikaci pro pravý 1 part
   [7▲▼] nastavuje aplikaci pro pravý 2 part

Použití metronomu

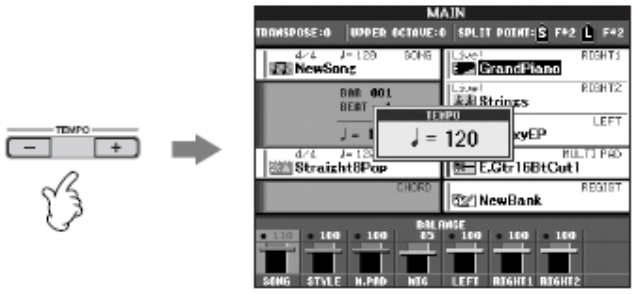
Metronom je vaším průvodcem ve správném tempu při cvičení nerbo vám ukazuje jak znít ketré tempo.

1. Stiskněte tlačítko METRONOME pro spuštění metronomu

2. Pro vypnutí metronomu stiskněte tlačítko [METRONOME] znovu

Nastavení tempa a taktu zvuku metronomu

- **Nastavení tempa**
  1. Stiskněte tlačítko TEMPO [-] [+] pro vyvolání displeje nastavení tempa



  2. Tlačítky TEMPO [-] [+] nastavte tempo metronomu
     Stisknutím a podržením tlačítka plynule měníte hodnotu.
     Pro zadání tempa lze použít i kolečka. Obnovení původního tempa docílíte současným stiskem tlačítek TEMPO [-] [+] .

     Poznámka: O displeji tempa
     Číslo na displeji určuje kolik čtvrťových not je během jedné minuty. Rozsah je od 5 do 500. Čím vyšší číslo, tím vyšší tempo.

  3. Stiskněte tlačítko [EXIT] pro zavření displej tempa.

Nastavení času displeje

1. Vyvolejte displej ovládání
   [FUNCTION] – [J] UTILITY - TAB [◀] [▶] CONFIG 2

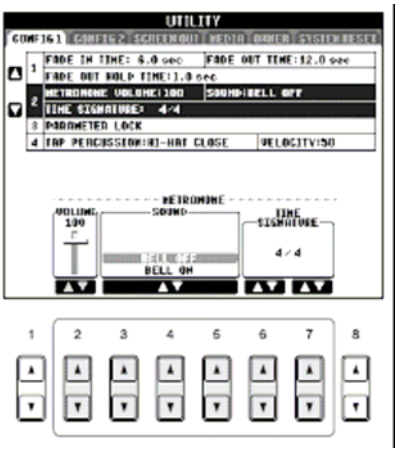
2. Zvolte tlačítko [B] (2 POPUP DISPLAY TIME) a použijte tlačítka [7▲▼] [8▲▼] pro nastavení času.

- **Nastavení taktu**

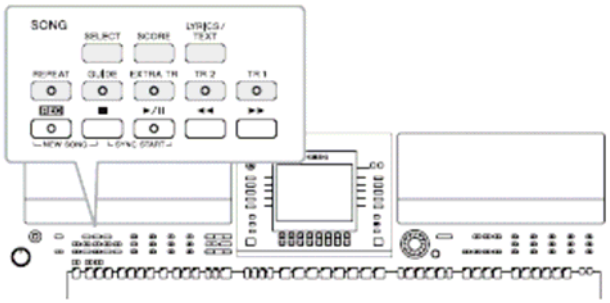
1. Vyvolejte displej ovládání
   [FUNCTION] – [J] UTILITY - TAB [◀] [▶] CONFIG 1 - [B] 2 METRONOME

2. Tlačítky [2▲▼] - [7▲▼] nastavte parametry

VOLUME		Určuje hlasitost metronomu
SOUND		Určuje jaký zvuk je použit po metronom
	Bell OFF	Běžný zvuk metronomu bez zvonu
	Bell On	Běžný zvuk metronomu se zvukem zvonu
TIME SIGNATURE		Nastavuje takt metronomu



Cvičení s přednastavenou skladbou



Poznámka: Skladba

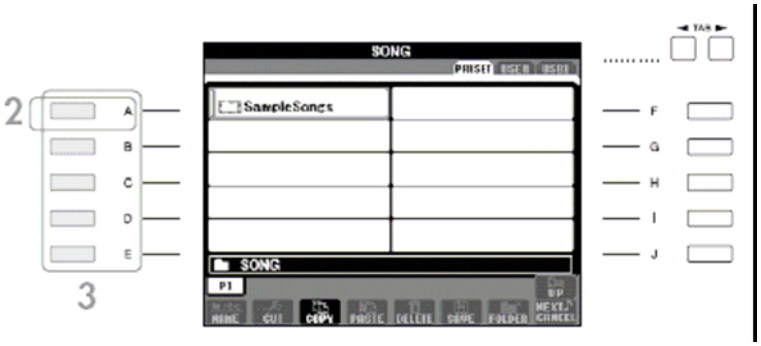
V tomto manuálu jsou data hry označována jako skladba

Přehrávání a poslech skladby před cvičením

Nástroj je vybaven několika přednastavenými skladbami. V této sekci se naučíte, jak je přehrávat.

1. Stiskněte tlačítko SONG [SELECT] pro vyvolání displeje výběru skladby

2. Stiskněte tlačítko [A] pro výběr kategorie ukázek skladeb

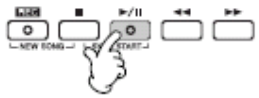


3. Stiskněte jedno z tlačítek [A] - [E] pro výběr požadované skladby

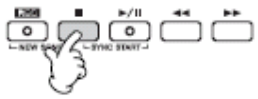
Skladbu můžete také vybrat pomocí kolečka, výběr potvrďte stiskem tlačítka [ENTER].

Poznámka: pro okamžitý návrat do hlavního displeje dvakrát klikněte na tlačítko [A] - [E].

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



5. Stiskněte tlačítko SONG [ ] (STOP) pro ukončení přehrávání



Přehrávání skladeb uložených v USER

1. Stiskněte tlačítko SONG [SELECT] pro vyvolání displeje výběru skladby
2. Stiskněte tlačítko TAB [◀] [▶] pro výběr záložky USER



3. Stiskněte jedno z tlačítek [A] - [J] pro výběr požadované skladby

Přehrávání skladeb uložených na USB zařízení (strana 73)
Varování
Před použitím USB zařízení, si přečtěte sekci Zacházení s USB zařízením na straně 23.

1. Ke konektoru USB TO DEVICER připojte USB paměťové zařízení
2. Stiskněte tlačítko SONG [SELECT] pro vyvolání displeje výběru skladby
3. Stiskněte tlačítko TAB [◀] [▶] pro výběr záložky USB1/USB2



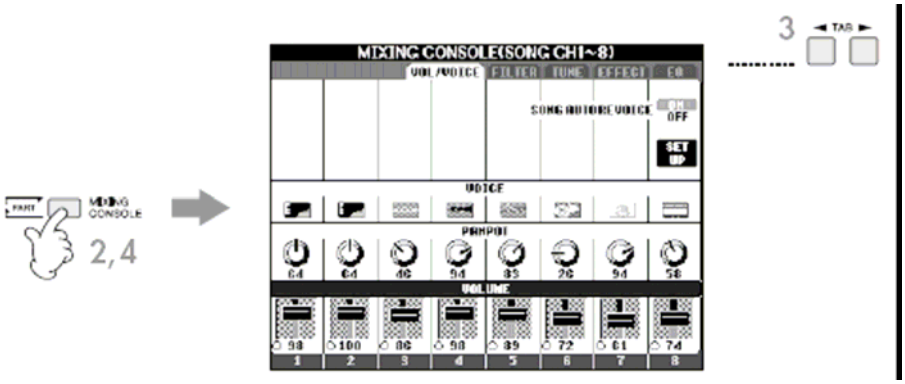
4. Stiskněte jedno z tlačítek [A] - [J] pro výběr požadované skladby
   Poznámka: Také lze vybrat určitý soubor na USB zařízení stiskem tlačítka [USB].
   [USB] – [A] SONG – [A] - [J]

Postupné přehrávání skladeb
Můžete přehrát postupně všechny skladby v adresáři.

1. Vyberte skladbu v adresáři
2. Vyvolejte displej ovládání
   [FUNCTION] – [B] SONG SETTING
3. Stiskněte tlačítko [H] (REPEAT MODE) pro výběr „ALL“
4. Stiskněte tlačítko [▶/II] (START/PAUSE) pro spuštění přehrávání
   Budou přehrány postupně všechny skladby v adresáři
5. Stiskněte tlačítko [■] (STOP) pro zastavení přehrávání
6. Pro vypnutí postupného přehrávání skladeb, stiskněte tlačítko [H] v kroku 2

Zvýšení hlasitosti cvičeného partu
Skladba v nástroji může obsahovat až šestnáct kanálu MIDI dat . Zvolte kanál pro cvičení a zvyšte jeho hlasitost.

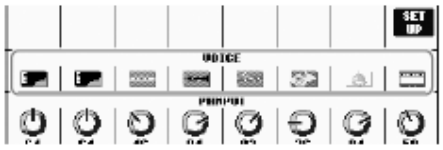
1. Zvolte skladbu. Postup je stejný jako na straně 36.
2. Stiskněte tlačítko [MIXING CONSOLE] pro vyvolání mixážní konsole



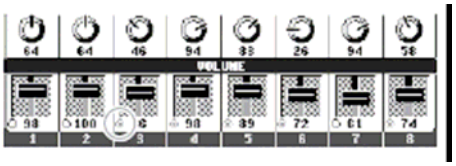
3. Stiskněte tlačítko TAB [◀] [▶] pro výběr záložky VOL/VOICE
4. Stiskněte tlačítko [MIXING CONSOLE] dokud se na vrchu displeje nezobrazí „MIXING CONSOLE (SONG CH1-8)“
5. Stiskněte tlačítko [E]/[J] pro výběr „VOLUME“
6. Pro zvýšení úrovně hlasitosti požadovaného kanálu stiskněte odpovídající tlačítko [1▲▼] - [8▲▼].
   Pokud není požadovaný kanál v displeji „MIXING CONSOLE (SONG CH1-8)“ zobrazen, stiskněte tlačítko [MIXING CONSOLE] ještě jednou pro zobrazení „MIXING CONSOLE (SONG CH9-16)“

Pokud nevíte hlasitost, kterého kanálu zvýšit

- Podívejte se zobrazení nástrojů pod nápisem „VOICE“



- Podívejte se na indikátory kanálů, které svítí při přehrávání skladby. Jejich sledování při poslechu vám může napovědět, který kanál je třeba vybrat.



Zobrazení hudebního zápisu (notace)

Můžete si zobrazit notový zápis zvolené skladby. Předpokládáme, že si před zahájením cvičení pročtete notový zápis.

Poznámka: * Nástroj umí zobrazit notaci komerčně dostupných skladeb nebo vašich nahrávek
* Zobrazená notace je generována na základě dat skladby. Výsledkem tak nemusí být stejný zápis jako je komerčně dostupný zápis stejné skladby – především pokud obsahuje složité části nebo mnoho not.
* Funkci notace nelze použít pro vytvoření skladby zadáním not. Informace o tvorbě dat skladby naleznete na straně 147

1. Zvolte skladbu (strana 36)

2. Stiskněte tlačítko [SCORE] pro zobrazení notace skladby

Poznámka: Prohlížení notace skladby před cvičením

Tlačítky TAB [◀] [▶] zvolte stranu. Pro výběr stany lze také použít pedál (strana 196).

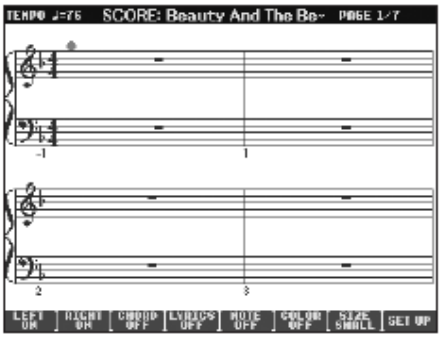
3. Stiskněte tlačítko SONG [▶/II] (PLAY/PAUSE) pro spuštění přehrávání

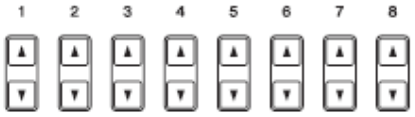
Kolečko skákající po notaci značí aktuální pozici ve skladbě.

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

Změna displeje notace

Můžete si upravit displej zobrazení notace dle svých požadavků.





1. Stiskněte tlačítko [SCORE] pro zobrazení notace skladby
2. Proveďte následující nastavení, tak jak potřebujete

- Změna velikosti notace
  Stiskněte tlačítko [7▲▼] pro změnu velikosti notace.
- Zobrazení pouze jednoho partu
  Stiskněte tlačítko [1▲▼] / [2▲▼] pro vypnutí zobrazení partu levé/pravé ruky.
- Úprava displeje notace
  - Zobrazení názvu noty nalevo od noty
    1. Stiskněte tlačítko [5▲▼] (NOTE) pro zobrazení názvu noty
    2. Stiskněte tlačítko [8▲▼] (SET UP) pro vyvolání detailních nastavení
    3. Stiskněte tlačítko [6▼] (NOTE NAME) pro výběr „Fixed Do.“
    4. Stiskněte tlačítko [8▲] (OK) pro provedení nastavení.
  - Zapnutí barevného zobrazení not (PSR S900)

  Stiskněte tlačítko [6▲▼] pro zapnutí barvy.

  Poznámka: O barvách not

  Tyto barvy jsou přiřazeny k notám a nelze je změnit:
  C= červená, D= žlutá, E= zelená, F= oranžová, G= modrá, A= fialová, B= šedá
- Zvyšte počet taktů na displeji
  Zvýšit počet taktů zobrazených na displeji lze ubráním zobrazení jiných informací (part, texty, akordy, atd.)
  Použijte tlačítka [1▲▼] - [4▲▼] pro vypnutí položek, které nemají být zobrazeny.

Nastavte detailní parametry zobrazení, jak potřebujete

1. Stiskněte tlačítko [8▲▼] (SET UP) pro zobrazení displeje detailních nastavení

2. Stiskněte tlačítko [1▲▼]-[6▲▼] pro nastavení typu zobrazení

LEFT CH/RIGHT 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.

- **AUTO** MIDI kanály jsou přiřazeny automaticky. A nastavují stejný kanál jako je nastaven ve [FUNCTION] – [B] SONG SETTING
- **1-16** Přiřazuje učený MDI kanál (1-16) pro každý z partů
- **OFF (LEFT CH ONLY)** Nepřiřazuje žádný kanál: zabraňuje zobrazení partu levé ruky.

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.

QUANTIZE Toto vám umožňuje ovládat rozlišení not s notaci, a umožní vám posunout nebo změnit časování noty, tak aby odpovídaly správným hodnotám. Ujistěte se, že používáte rozlišení odpovídající nejmenší notě ve skladbě.

NOTE NAME Volí typ zobrazení názvu noty nalevo do noty mezi těmito třemi. Toto nastavení je dostupné pokud je provedeno zapnutí Zobrazení názvu noty nalevo od noty v kroku 1.

- **A, B, C** Názvy not jsou zobrazovány jako písmena (C, D, E…)
- **FIXED DO** Názvy not jsou zobrazovány v cvičné zpěvní škále a liší se v závislosti na jazyku. Jazyk je nastaven v LANGUAGE v displeji vlastníka (strana 19).
- **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 G dur je základní noty „So“ zobrazena jako „Do“. A tak jako u FIXED Do, zobrazení závisí na zvoleném jazyku.

3. Stiskněte tlačítko [8▲] (OK) pro provedení nastavení

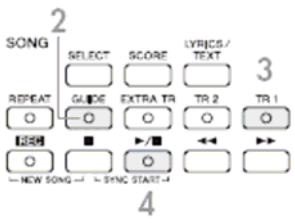
Poznámka: Uložte si nastavení zobrazení notace
Nastavení zobrazení notace lze uložit jako součást skladby (strana 166)

Vypnutí partu zobrazení notace

Průvodce zobrazuje noty , které byste měli hrát, kdy je máte hrát a jak dlouho byste je měli hrát. Můžete ale také cvičit podle vlastního přání – zatímco doprovod čeká až zahrajete správnou notu. Zde vypněte pravý nebo levý part a zkoušejte cvičný part.

1. Zvolte skladbu (strana 36) a stiskněte tlačítko [SCORE] pro zobrazení displeje notace

2. Stiskněte tlačítko [GUIDE]



3. Stiskněte tlačítko SONG [TR 1] pro vypnutí partu pravé ruky
Indikátor tlačítka [TR 1] zhasne. Nyní můžete tento part hrát vy.

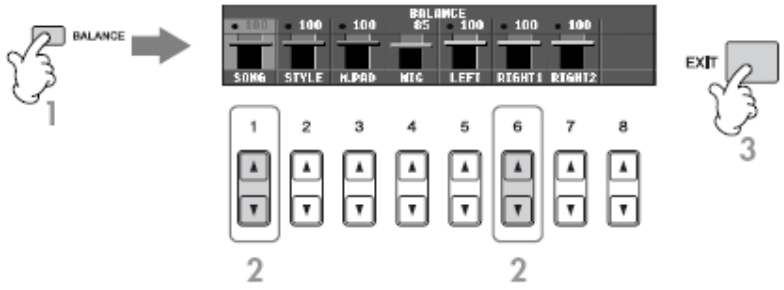
4. Stiskněte tlačítko [▶/II] (START/PAUSE) pro spuštění přehrávání
Cvičte vypnutý part a přitom si čtěte notový zápis.

Poznámka: **Nastavení tempa**
Strana 34
Rychlá změna tempa během hry (funkce Tap)
Během přehrávání lze změnit tempo dvojím poklepáním na tlačítko [TAP TEMPO]

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

6. Vypněte funkci [GUIDE]

Vyvážení hlasitosti mezi skladbou a klaviaturou
Toto vám umožní vyvážit hlasitost přehrávané skladby s hlasitostí vaší hry na klaviaturu.
1. Stiskněte tlačítko [BALANCE] pro vyvolání displej pro vyvážení hlasitosti
2. Pro vyvážení hlasitosti skladby stiskněte tlačítko [1▲▼], pro vyvážení hlasitosti hry na klaviaturu stiskněte tlačítko [6▲▼].
3. Stiskněte tlačítko [EXIT] pro uzavření displej vyvážení



Poznámka: O partech klaviatury
Viz strana 84

Další funkce Průvodce
Pro popis funkce Průvodce „Vypnutí partu“ bylo použito původního nastavení, tedy režimu „Follow Lights“. Níže jsou popsány další funkce tohoto průvodce.

- Pro hru na klaviaturu
- **Any key**
  Ta vám umožní cvičit časování hry na klávesy

- Pro Karaoke
- **Karao Key**
  Automaticky ovládá časování přehrávání skladby, tak aby vyhovovalo vašemu zpěvu.
- **Vocal CueTIME (PSR S900)**
  Automaticky ovládá časování doprovodu, tak aby vyhovoval melodii (ladění) vašeho zpěvu a umožňuje tak cvičení zpěvu.

Cvičení partu levé ruky (TRACK 2) Zobrazení notace

1.,2. **Stejné jako na straně 40**

3. **Stiskněte tlačítko [TR 2] pro vypnutí partu levé ruky**
Indikátor tlačítka [TR 2] zhasne. Nyní můžete tento part hrát vy.

4. **Stiskněte tlačítko [▶/II] (START/PAUSE) pro spuštění přehrávání**

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

6. **Vypněte funkci [GUIDE]**

Cvičení s opakovaným přehráváním

Opakování přehrávání lze použít pro neustálé opakování přehrávání skladby nebo části skladby. To je užitečné pro cvičení obtížné části skladby.

Opakované přehrávání skladby

1. **Vyberte skladbu (strana 36)**
2. **Stiskněte tlačítko [REPEAT] pro zapnutí funkce opakovaného přehrávání**
3. **Stiskněte tlačítko [▶/II] (START/PAUSE) pro spuštění přehrávání**
   Skladba bude opakovaně přehrávána dokud nestisknete tlačítko STOP
4. **Stiskněte tlačítko [■] (STOP) pro zastavení přehrávání**
5. **Stiskněte tlačítko [REPEAT] pro vypnutí funkce opakovaného přehrávání**

Určení části skladby a její opakované přehrávání (A-B Repeat)

1. **Vyberte skladbu (strana 36)**
2. **Stiskněte tlačítko [▶/II] (START/PAUSE) pro spuštění přehrávání**
3. **Určete část skladby**
   Stiskněte tlačítko [REPEAT] na začátku části skladby určeném pro přehrávání (A). Stiskněte tlačítko [REPEAT] znovu na konci části skladby (B). Potom je po krátkém úvodu (pomáhá vám dostat se do fráze), začne opakované přehrávání od bodu A do B.
4. **Stiskněte tlačítko [■] (STOP) pro zastavení přehrávání**
5. **Stiskněte tlačítko [REPEAT] pro ukončení funkce opakovaného přehrávání**

Další metody jak zadat body A a B

- **Určení části skladby při zastaveném přehrávání**
  - Pomocí tlačítka [▶▶] (FAST FORWARD) přejděte na bod A.
  - Stiskněte tlačítko [REPEAT] pro zadání bodu A
  - Pomocí tlačítka [▶▶] (FAST FORWARD) přejděte na bod B.
  - Stiskněte tlačítko [REPEAT] pro zadání bodu A

- **Určení části skladby mezi bodem A a koncem skladby**
  Výsledkem určení pouze bodu A je přehrávání části skladby od A do konce skladby.

Nahrávání hry

Uložte si svoji hru pomocí funkce Rychlého nahrávání. Je to efektivní cvičební pomůcka, umožní vám porovnat váš výkon s originální skladbou jež cvičíte. Také umožní cvičit party duetů jedné osobě, pokud váš učitel či partner předem uložili svůj part.

1. **Stiskněte tlačítka [REC] a [■] současně**
Automaticky je nastavena prázdná skladba pro nahrávání



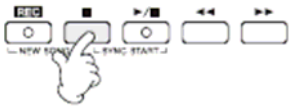
2. **Vyberte rejstřík (strana 30). Zvolený rejstřík bude nahráván**

3. **Stiskněte tlačítko [REC]**

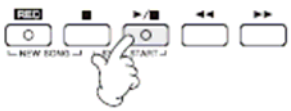


4. **Spusťte nahrávání**
Nahrávání automaticky začne v okamžiku, kdy zahrajete na první klávesu.

5. **Stiskněte tlačítko [■] (STOP) pro zastavení nahrávání**
Objeví se zpráva vybízející k uložení nahrané skladby. Zprávu zavřete stiskem tlačítka [EXIT].



6. **Stiskněte tlačítko [▶/II] (START/PAUSE) pro spuštění přehrávání nahrané skladby**



7. Uložte nahranou skladbu

1. Stiskněte tlačítko SONG [SELECT] pro vyvolání displej výběru skladby
2. Stiskněte tlačítka TAB [◀] [▶] pro výběr požadované záložky (USER, USB …) kam chcete data uložit. (USER – uložení do interní paměti, USB – uložení na USB zařízení)
3. Stiskněte tlačítko [6▼] (SAVE) pro vyvolání displej pro pojmenování
4. Zadejte název (strana 77)
5. Stiskněte tlačítko [5▲] pro uložení souboru
   Stornovat operaci lze stiskem tlačítka [8▼]

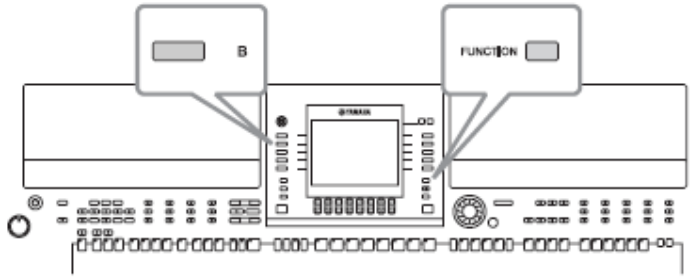
Poznámka: Pokud vyberete jinou skladbu nebo vypnete nástroj aniž byste uložili skladbu, tato bude ztracena.

Pokud se objeví následující zpráva: „Song changed. Save?“
Data ještě nejsou uložena, Pro uložení dat stiskněte tlačítko [G] (YES) pro otevření displeje výběru skladby a uložte data (viz výše). Pro zrušení operace stiskněte tlačítko [H] (NO).

Přehrávání uložených skladeb v USER nebo USB
Viz strana 37

Přehrávání podkladů pomocí Assistant Performance

Tato funkce velmi zjednodušuje přehrávání podkladů spolu s přehráváním skladby.



Poznámka:
Před použitím Assistant Performance
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.

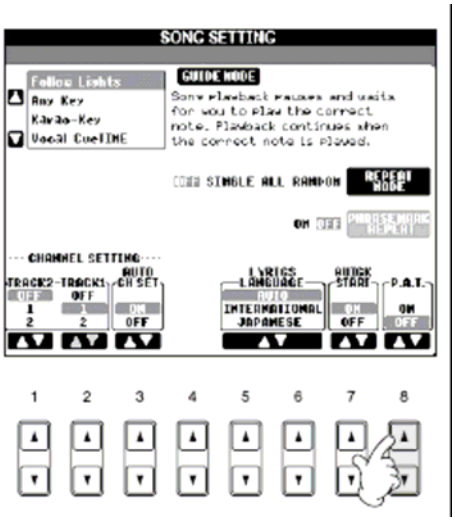
1. Vyberte skladbu (strana 36)

Pro účely tohoto příkladu použijte skladby v adresáři „SampleSongs“.

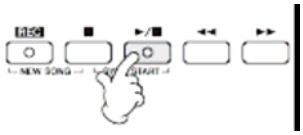
2. Vyvolejte displej ovládání

[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

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. Zkuste hrát třemi různými způsoby uvedenými dole:

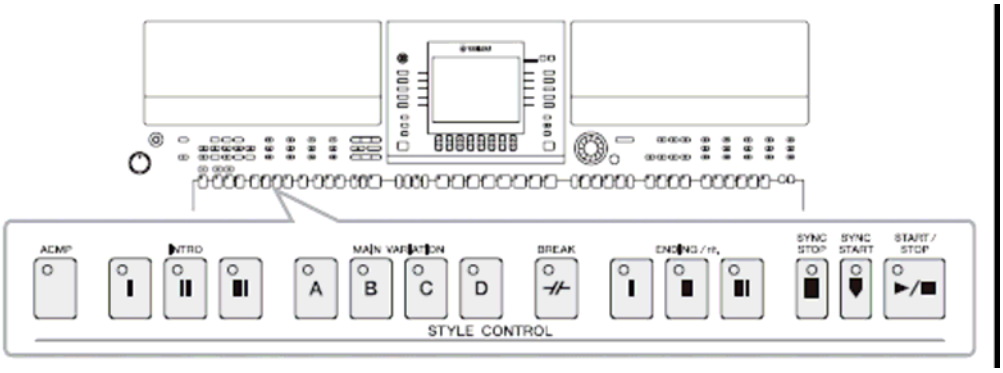
- **Hrajte levou i pravou rukou (metoda 1)**
  Hrajte současně tři klávesy pravou rukou.
- **Hrajte levou i pravou rukou (metoda 2)**
  Hrajte několik kláves jednu po druhé vaší pravou rukou
- **Hrajte střídavě levou a pravou rukou**
  Hrajte současně tři klávesy pravou rukou.

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

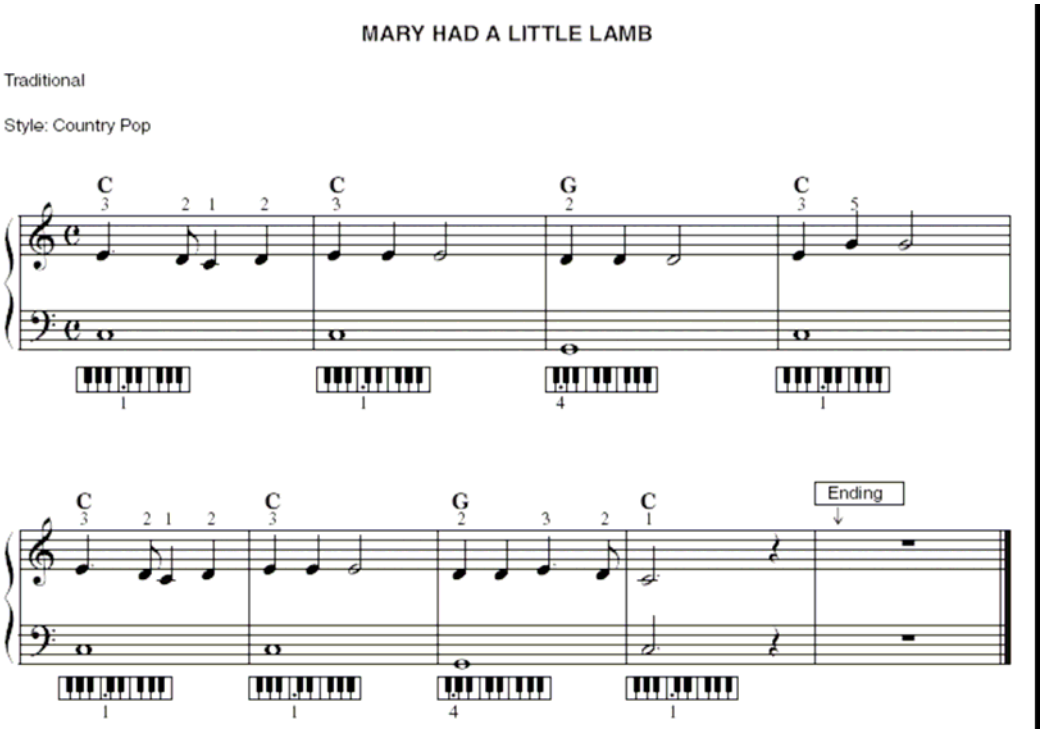
7. Stiskněte tlačítko [8▲▼] pro vypnutí technologie [P.A.T.] (Performance Assistant)

Hra doprovodu pomocí funkce automatického doprovodu (Přehrávání stylu)

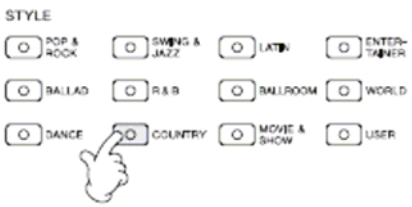
Tato funkce umožňuje vytvořit automatický doprovod jednoduchou hrou akordů levou rukou. Automaticky umožní vytvořit zvuk celého orchestru či skupiny – i když hrajete pouze sám. Zvuk automatického doprovodu je vytvořen z rytmických patternů stylu. Styly nástroje zahrnují širokou paletu různých hudebních žánrů včetně popu, jazzu a mnoha dalších.



Hra „Mary Had a Little Lamb“ pomocí funkce automatického doprovodu



1. **Stiskněte tlačítko STYLE CONTROL „COUNTRY“**



Zobrazení tempa nad názvem stylu
Můžete si vybrat, zda bude nebo nebude nad názvem stylu zobrazeno tempo.

- Vyvolejte displej ovládání

[FUNCTION] – [J] UTILITY - TAB [◀] [▶] CONFIG 2

- Vyberte tlačítko [B] (2 DISPLAY STYLE TEMPO) a pomocí tlačítek [5▲▼] / [6▲▼] zapněte nebo vypněte jeho zobrazení
  - ON (zapnuto)
    Nad názvem stylu je zobrazeno tempo. Původní nastavení je toto.
  - OFF (vypnuto)
    Tempo není zobrazeno nad názvem stylu

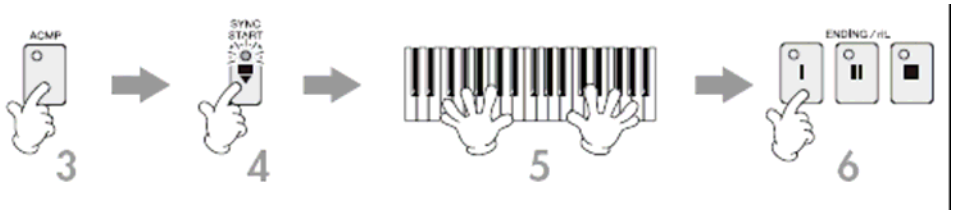
2. Jedním z tlačítek [A] - [J] zvolte styl „COUNTRY POP“



Poznámka: * Typ stylu a jeho charakteristiky jsou zobrazeny nad názvem preset stylu. Detailní info o charakteristikách naleznete na straně 106.
* Po stisku tlačítka [7▲] (REPERTOIRE) po výběru stylu, můžete vyvolat oblíbená panelová nastavení (pro rejstřík, tempo apod.), vytvořené pro zvolený styl. Více info o Repertoire naleznete na straně 56. Stiskněte tlačítko [EXIT] pro návrat do předchozího displeje.
* Pro okamžitý návrat do hlavního displeje dvakrát klikněte na tlačítka [A]-[J]

3. Stiskněte tlačítko [ACMP] pro zapnutí Automatického doprovodu

Pro hru akordů vytvářejících automatický doprovod použijte levou část klaviatury.



4. Stiskněte tlačítko [SYNC START] pro pohotovostní režim Automatického doprovodu – umožní vám současné spuštění doprovodu spolu s hrou na klaviaturu

5. Jakmile zahrajete akord levou rukou, automatický doprovod se spustí

Zkuste hrát levou rukou akordy a pravou melodii kytary.

Poznámka: Prstoklad akordů
Pro zadávání akordů můžete použít sedm metod (strana 106).

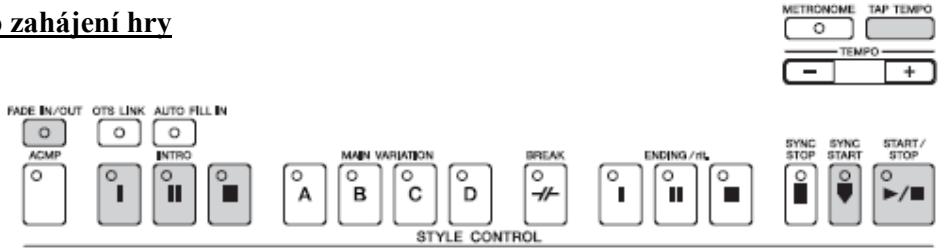
6. Automaticky zahrajte správné zakončení (Ending) stiskem tlačítka [ENDING/rit.], v bodu notace, kde je napsáno „Ending“
Po zahrání sekce Ending je ukončeno přehrávání stylu.

Poznámka: **O různých stylech**
Více v Data Listu dostupném na web stránkách Yamaha
Rychlá změna tempo během hry (funkce Tap)
Tempo lze rychle změnit během hry, pouhým vyťukáním tempa na tlačítko [TAP TEMPO]
Určení bodu dělení
Strana 110
Zapnutí a vypnutí citlivosti úhozu pro styl (style Touch)
Strana 109

Nastavení vyvážení hlasitosti mezi stylem a klaviaturou
Toto vám umožní vyvážit hlasitost přehrávaného stylu s hlasitostí vaší hry na klaviaturu.
1. Stiskněte tlačítko [BALANCE] pro vyvolání displej pro vyvážení hlasitosti
2. Pro vyvážení hlasitosti stylu stiskněte tlačítko [2▲▼], pro vyvážení hlasitosti rejstříku RIGHT 1 stiskněte tlačítko [6▲▼].
3. Stiskněte tlačítko [EXIT] pro uzavření displej vyvážení

Patternové variace
Během vaší hry můžete automaticky přidávat speciálně vytvořené sekce Intro nebo Ending a také variace rytmických a akordových patternů pro větší dynamičnost a profi zvuk vaší hry. Máte k dispozici několik různých patternových variací doprovodu pro každou situaci: zahájení hry, během hry i zakončení hry. Vyzkoušejte je a volně kombinujte.

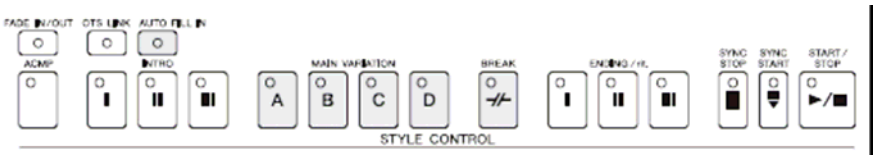
Pro zahájení hry



- **Start/Stop**
  Přehrávání stylu je zahájeno ihned po stisku tlačítka STYLE CONTROL [START/STOP]
- **Sekce INTRO**
  Používá se pro zahájení skladby.. Každý preset styl má tři variace intra. Po dohrání této sekce se doprovod automaticky posune na hlavní část. Stiskněte jedno z tlačítek [I]-[III] před spuštěním přehrávání stylu.
- **Synchro Start**
  Umožňuje spustit přehrávání stylu současně se zahráním na klaviaturu.
- **Fade In**
  Tato funkce vytváří jemné zvyšování hlasitosti při spuštění přehrávání stylu.
  Stiskněte tlačítko [FADE IN/OUT] před spuštěním přehrávání stylu.
- **Tap**
  Vyťukejte tempo a spusťte přehrávání stylu. Jednoduše ťukejte (stiskněte a uvolněte) na tlačítko [TAP TEMPO] (4x pro 4/4 takt) a styl bude přehráván v tempo vámi vyťukaném.

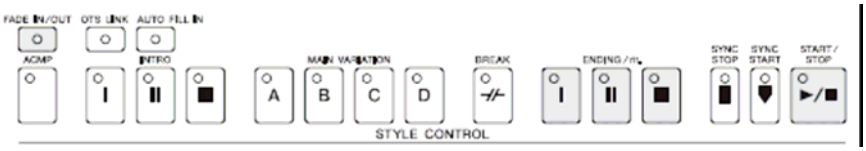
Poznámka: Zvuk bubnu a jeho hlasitost při použití funkce Tap Tempo lze vybrat v následujícím displeji: [FUNCTION] – [J] UTILITY – TAB [◀] [▶] CONFIG 1 – [B] 4 TAP

Během přehrávání stylu



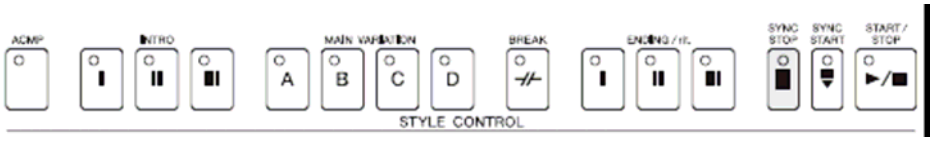
- **Hlavní sekce (MAIN)**
  Tato sekce se používá pro hru hlavní sekce skladby. Přehrává několik taktů hlavního pattern doprovodu a opakuje se bez přestání. Každá hlavní sekce má 4 variace. Stiskněte tlačítka MAIN [A]-[D] během přehrávání stylu.
- **Sekce Fill In (výplň)**
  Tato sekce umožní přidat variace a breaky do rytmů doprovodu a udělat tak vaši hru více profesionální. Zapněte tlačítko [AUTO FILL IN] před nebo během přehrávání stylu. Potom jednoduše stiskněte jedno z tlačítek MAIN VARIATION (A,B,C,D) během hry, a zvolená sekce Fill In bude automaticky zahrána a okoření tak vaši hru. Po ukončení přehrávání sekce Fill In, nástroj plynule pokračuje zvolenou hlavní sekcí (A, B, C, D)
  Dokonce když je tlačítko [AUTO FILL IN] vypnuté, stisk stejného tlačítka hlavní sekce jako je právě přehrávána automaticky zahraje sekci Fill In a plynule pokračuje stejnou hlavní sekcí.
- **Break**
  Toto vám umožňuje přidat dynamické breaky do rytmu doprovodu, tak aby vaše hra zněla více profesionálně.
  Během přehrávání stylu stiskněte tlačítko [BREAK].

Pro ukončení přehrávání



- **Start/Stop**
  Styl je zastaven ihned po stisku tlačítka STYLE CONTROL [START/STOP].
- **ENDING (zakončení)**
  Tato sekce se používá pro zakončení přehrávání. Každý styl má tři různá zakončení. Při dokončení přehrávání sekce Ending je ukončeno přehrávání celého doprovodu.
  Stiskněte jedno z tlačítek ENDING/rit. [I]-[III] během přehrávání stylu. Můžete zakončení postupně zpomalovat (ritardando) dalším stiskem tlačítka ENDING/rit. během jeho přehrávání.
  Poznámka: Pokud uprostřed své hry stisknete tlačítko ENDING/rit. [I], bude automaticky zahrána sekce Fill In před ukončením ENDING/rit.[I].
- **Fade Out**
  Tato funkce vytváří jemné snižování hlasitosti při ukončování přehrávání stylu.
  Stiskněte tlačítko [FADE IN/OUT] během přehrávání stylu.
  Poznámka: detailní nastavení doby hry Fade In a Out naleznete na straně 108

Další



- **Synchro Stop**
  Pokud je tato funkce aktivní, můžete přehrávání stylu zastavit a spustí pouhým uvolněním nebo stiskem kláves (v levé části klaviatury). To je skvělá cesta jak přidat dramatické přestávky nebo důraz do hry. Před spuštěním přehrávání stylu stiskněte tlačítko [SYNC STOP].

Poznámka: *** Zapněte Synchro Stop stiskem/uvolněním kláves (Synchro Stop Windows)**
Strana 109
*** Pevné nastavení sekce Intro nebo Main (Section Set)**
Například touto funkcí lze nastavit automatické zahrání Intra při výběru Stylu (strana 110).

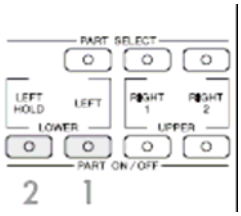
O indikátorech tlačítek sekcí (Intro/Main/Ending, atd.)

* zelený	sekce není zvolena
* červený	tato sekce je aktuálně zvolena
* nesvítí	sekce neobsahuje žádná data a nelze ji nyní použít

Držení rejstříku levé ruky (Left Hold)

Tato funkce umožňuje podržet rejstřík levé ruky i když jsou klávesy uvolněny. Neslábnoucí rejstříky jako například smyčce jsou drženy nepřetržitě, zatímco slábnoucí jako například piano postupně slábnou (jako kdyby byl sešlápnut sustain pedál).

1. Stiskněte tlačítko PART ON/OFF [LEFT] pro zapnutí partu levé ruky
2. Stiskněte tlačítko [LEFT HOLD] pro zapnutí funkce



Výuka jak hrát (rozeznat) akordy pro přehrávání stylu

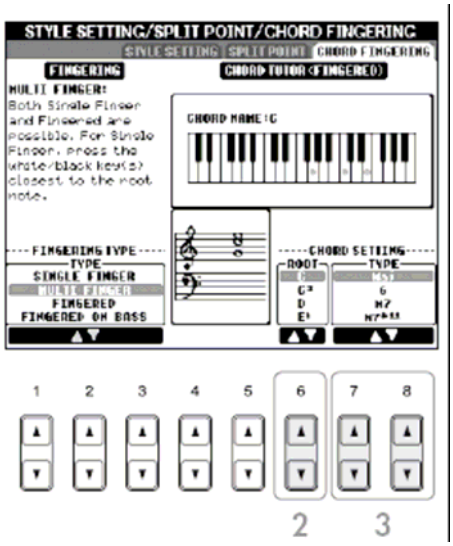
Výuka pro hru určitých akordů

Pokud znáte název akordu ale nevíte, jak ho zahrát, nechte si to ukázat nástrojem (Chord Tutor funkce).

1. Vyvolejte displej ovládání

[FUNCTION] – [C] STYLE SETTIN/SPLIT POINT/CHORD FINGERING – TAB [◀] [▶] CHORD FINGERING

2. Stiskněte tlačítko [6▲▼] pro výběr základního tónu



3. Stiskněte tlačítko [7▲▼][8▲▼] pro výběr typu akordu

Tóny, které musíte zahrát pro vytvoření akordu jsou zobrazeny na displeji.

Poznámka: Zobrazené tóny odpovídají typu Fingered, bez ohledu nato, jaký typ je zvolen. (strana 107).

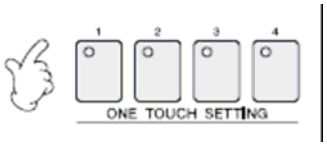
Odpovídající panelová nastavení pro vybraný styl – OTS

One Touch Setting (OTS) je mocná a pohodlná funkce, která automaticky vyvolá nejvhodnější panelové nastavení (rejstříky, efekty apod.) pro aktuálně zvolený styl, pouhým stiskem jednoho tlačítka. Pokud jste již rozhodnuti, která styl chcete použít, můžete nechat nástroj automaticky zvolit nejvhodnější rejstřík.

1. Vyberte styl (strana 46)

2. Stiskněte jedno ze čtyř tlačítek OTS [1]-[4]

Toto pouze nenastaví nejvhodnější panelové nastavení (rejstřík, efekty apod.), které se hodí k aktuálně zvolenému stylu – také automaticky zapne ACMP a Sync Start, a tak můžete okamžitě začít hrát doprovod.



3. Jakmile zahrajete akord vaší levou rukou, vybraný styl začne hrát

Poznámka: Zamknutí parametrů

Můžete „zamknout" určité parametry (efekt, bod dělení apod.) tak, aby bylo možné je nastavit pouze z panelových ovladačů (strana 137).

Užitečné poznámky pro práci s OTS

- **Automatická změna OTS se změnou hlavní sekce (Main) (OTS Link)**

Pohodlná funkce OTS Link umožňuje automaticky změnit OTS pokud změníte hlavní sekci (A,B,C,D). pro použití této funkce, stiskněte tlačítko [OTS LINK].

Poznámka: Nastavení časování pro změnu OTS

Změnu OTS se změnou hlavní sekce lze nastavit ve dvou různých časováních (strana 109).

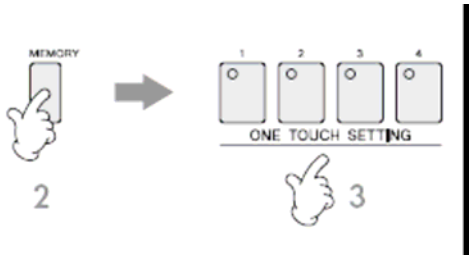
- **Uložení panelových nastavení do OTS**

Můžete si také vytvořit vaše vlastní OTS.

- Nastavte panelová nastavení jak potřebujete
- Stiskněte tlačítko [MEMORY]
- Stiskněte jedno z tlačítek OTS [1]-[4]. Tak jak je možné uložit panelové nastavení s jiným souborem (krok 4), registrujte je k oblíbeným číslům 1-4. Na displeji se objeví zpráva se žádostí o potvrzení uložení panelových nastavení.
- Stiskněte tlačítko [F] (YES) pro vyvolání displeje výběru stylu a uložte panelová nastavení jako soubor stylu (strana 73).

Varování

Panelová nastavení uložená pod každým tlačítkem OTS budou ztracena při změně stylu nebo vypnutí nástroje bez provedení operace uložení.

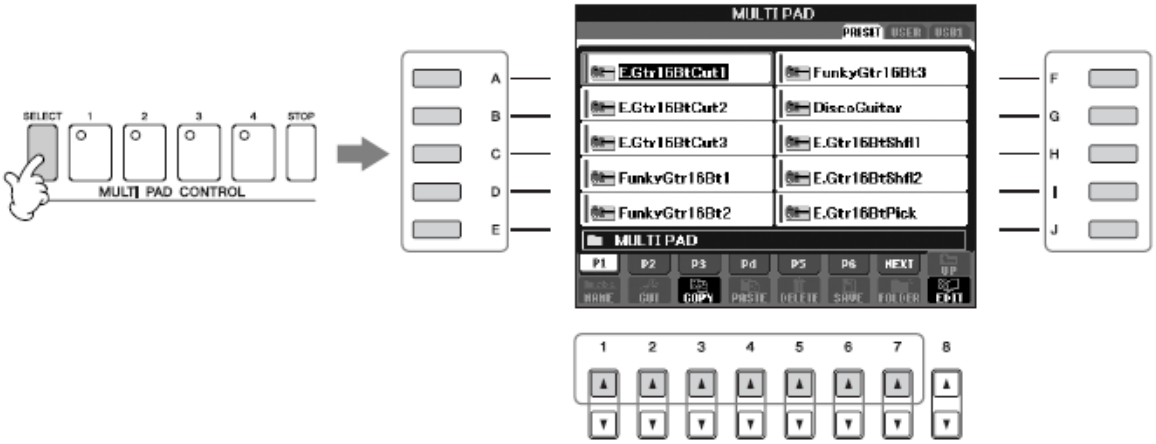


Multi pady

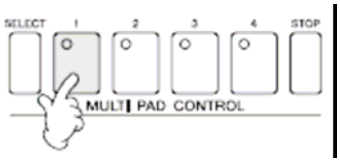
Multi pady lze využít pro zahrání několika krátkých dopředu uložených rytmických nebo melodických sekvencí a přidat tak důraz a pestrost vaší hře.
Multi pady jsou seskupeny v bankách po čtyřech. Nástroj je vybaven mnoha bankami v mnoha různých hudebních žánrech.

Hraní Multi padů

1. Stiskněte tlačítko MULTI PAD CONTROL [SELECT] pro vyvolání displej výběru multi pad banky a vyberte požadovanou banku.



2. Stiskněte jedno ze čtyř tlačítek MULTI PAD CONTROL [1]-[4] pro zahrání fráze
Odpovídající fráze (v tomto případě Pad 1) bude zcela přehrána ihned po stisku tlačítka. Pro zastavení přehrávání, stiskněte a uvolněte tlačítko [STOP].



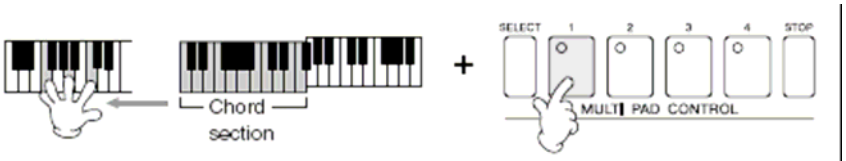
Jednoduše kdykoliv stiskněte tlačítko jednoho z multi padů pro zahrání fráze v aktuálním tempu. Najednou lze zahrát i dva, tři nebo čtyři multi pady. Stisk tlačítka multi padu během jeho přehrávání ho zastaví a spustí opět od začátku.

- **O barvách multi padů**
  - **zelená: odpovídající pad obsahuje data (frázi)**
  - **červená: odpovídající pad je přehráván**
- **Data multi padů**
  Existují dva typy dat multi padů. Jeden typ přehraje frázi a zastaví se, druhý typ přehrává nepřetržitě, dokud není stisknuto tlačítko [STOP].
- **Zastavení přehrávání multi padů**
  - Pro zastavení všech padů, stiskněte tlačítko [STOP]
  - Pro zastavení určitého padu, podržte tlačítko [STOP] a současně stiskněte zvolený pad

Použití shody akordů

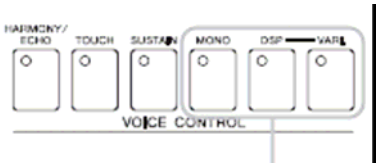
Noho z multi padů jsou melodické nebo akordické fráze a vy u nich můžete automaticky měnit akordy tak jako to děláte vaší levou rukou. Pokud je přehráván styl a je zapnut doprovod, jednoduše zahrajte akord levou rukou a stiskněte multi pad – tato funkce změní ladění tak, aby se hodilo k právě hranému akordu. Lze to také použít i při zastaveném přehrávání stylu. Pamatujte si, že některé multi pady nejsou touto funkcí ovlivněny.

V tomto příkladu, bude fráze padu 1 transponována do F dur před přehráním. Vyzkoušejte další akordy během hry multi padů.



Rejstříkové efekty

PSR S900/S700 je vybaven sofistikovaným multi-procesorovým efektovým systémem, který umí dodat vašemu zvuku neobyčejnou hloubku a výraz. Pomocí následujících tlačítek lze efektový systém zapnout a vypnout.



Tyto tři efektové systémy jsou aplikovány na aktuálně zvolené klávesové party.

- HARMONY/ECHO
  Tyto typy jsou aplikovány na rejstříky pravé ruky. Strana 54.
- TOUCH
  Toto tlačítko zapíná a vypíná citlivost úhozu klaviatury. Pokud je poloze OFF (vypnuto), je úroveň hlasitosti stále stejná bez ohledu na sílu hry.
- SUSTAIN
  Pokud je tato funkce zapnuta, všechny tóny zahrané na klaviatuře (pouze party Pravý 1 a 2) budou mít dlouhý dozvuk. Také lze nastavit hloubku dozvuku (strana 102).
- MONO
  Pokud je zapnuto, jsou rejstříky partu hrány monotónně (pouze jeden tón najednou). Použití MONO režimu vám umožňuje hrát jednoduché, nosné zvuky (jako např. žestě) více realisticky. Také to umožňuje výrazněji ovládat efekt portamento (v závislosti na zvoleném rejstříku) hraním legato. Pokud je vypnut, tóny jsou hrány polyfonně.
  Poznámka: Portamento
  Funkce Portamento vytváří jemný přechod ladění mezi prvním a dalším tónem. Doba efektu Portamento (čas přechodu ladění) lze nastavit pomocí displeje MIXING CONSOLE (strana 93).
- DSP/DSP VARI.
  S vestavěnými digitálními efekty lze ke zvuku přidat prostorovost a hloubku mnoha způsoby – např. reverbem, vytvářejícím zvuk koncertní haly.
  - Přepínač DSP zapíná a vypíná efekty DSP pro aktuálně zvolený part
  - Přepínač DSP VARI (Variace) slouží k přepínání mezi variacemi DSP efektů. Můžete jej například využít při hře pro změnu rychlosti rotace (pomalu/rychle) u efektu otáčejícího se reproduktoru.

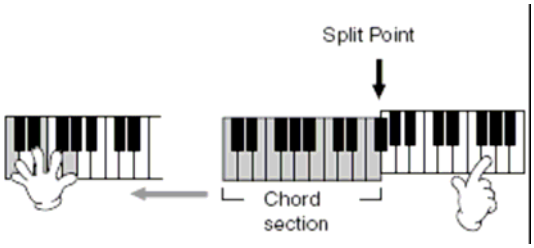
  Poznámka: DSP
  Zkratka pro Digital Signal Procesor (Processing). DSP mění a vylepšuje audio signál v digitální oblasti a vytváří široké spektrum efektů.

Přidání harmonie k melodii pravé ruky (HARMONY/EHO)

Mezi rejstříkovými efekty je harmonie jedním z nejvýraznějších efektů. Automaticky přidává harmonické party k tónům zahraným pravou rukou – a okamžitě vyváří plnější a profesionálnější zvuk.detaily o typech harmonií/ech naleznete na straně 89. Pomocí pedálu lze efekt vypínat a zapínat.

1. **Zapněte tlačítko [Harmony/Echo]**
2. **Zapněte tlačítka [ACMP] a [SYNC START] (strana 47) a ujistěte se, že je part Pravý 1 zapnut (strana 30)**
3. **Zahrajte akord levou rukou pro spuštění stylu (strana 47) a zahrajte nějaké tóny v pravé části klaviatury**

V tomto příkladu, jsou harmonické tóny ve stupnici C dur (akord zahraný levou rukou) automaticky přidány k tónům hraným v akordické sekci pravé části klaviatury



Můžete také použít harmonický efekt i se zastaveným stylem (funkce zastavení doprovodu, strana 109). Jednoduše hrajte akord levou rukou a pravou rukou melodii. Protože je efekt přidáván na základě rozpoznaných akordů, tak pokud zahrajete melodii pravou rukou dříve než akord levou, nebude efekt přidán.

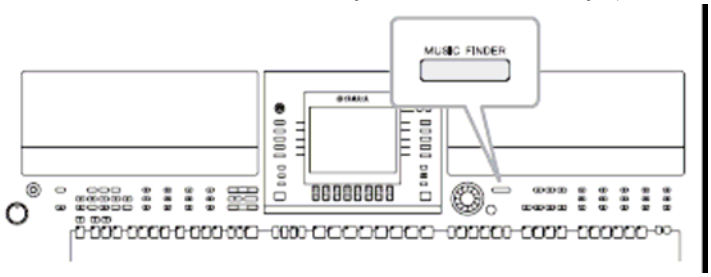
Vyzkoušejte Harmony/Echo s některými rejstříky uvedenými níže…

Mnoha rejstříkům je již přiřazen určitý typ harmony/echo efektu, tak aby co nejlépe korespondovali. Vyzkoušejte některé níže uvedené – hrajte akordy levou rukou a melodii pravou – a poslouchejte efekty Harmony a Echo.

Category	Voice Name	Harmony/Echo Type
Piano	Live! GrandPiano	Standard Trio
Accordion & Harmonica	TuttiAccordion	Country Trio
Strings	Live! Strings	Block
	ChamberStrings	4-way Open
	Harp	Strum
Guitar & Bass	Cool! PowerLead	RockDuet
	Cool! ElectricGtr	CountryDuet
Perc. & Drum Kit	Vibraphone	Trill
	Timpani	Tremolo

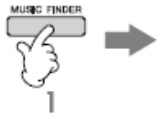
Vyvolání ideálního nastavení pro každou skladby (Music Finder)

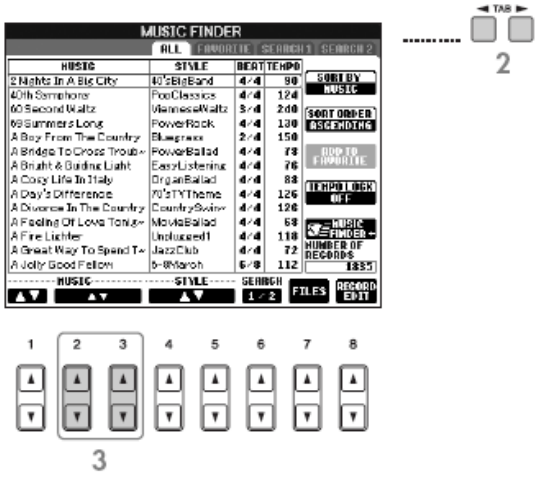
Když víte, jaký hudební styl chcete hrát ale nevíte jaké by bylo nejlepší nastavení rejstříku a stylu, může vám pomoci funkce Music Finder. Jednoduše vyberte požadovaný hudební žánr z mnoha záznamů Music Finderu a nástroj sám provede všechna potřebná nastavení pro tento styl.
Úpravou aktuálně zvoleného záznamu můžete vytvořit záznam nový (strana 114).



Poznámka: Data (záznamy) v music Finderu nejsou stejného typu jako data skladeb a nelze je přehrávat.

1. Stiskněte tlačítko [MUsIC FINDER] pro vyvolání displeje





2. Stiskněte tlačítka TAB [◀] [▶] pro výběr záložky ALL
Záložka ALL obsahuje přednastavené záznamy.

3. vyberte požadovaný záznam pomocí následujících čtyř kategorií pro vyhledávání. Pro výběr záznamu stiskněte tlačítka [4▲▼] / [5▲▼]

Poznámka: vybrat záznam lze i pomocí kolečka, výběr potvrdíte tlačítkem [ENTER]

Vyhledávání záznamů
Nástroj je také vybaven vyhledavačem umožňujícím zadat název skladby nebo klíčové slovo – a okamžitě vyvolat záznamy odpovídající vyhledávacím kritériím (strana 111)

*** MUSIC** Obsahuje názvy skladeb nebo hudebních žánrů popisující každý záznam a umožňující jednoduše najít požadovaný hudební styl.

Poznámka: Přeskakování nahoru nebo dolů abecedně
Pokud jsou záznamy seřazeny abecedně, tlačítkem [1▲▼] skákejte nahoru nebo dolů v abecedním pořadí. Současným stiskem tlačítek [▲▼] se vrátíte na první položku.

*** STYLE** Toto je přednastavený styl přiřazený k záznamu

Poznámka: Přeskakování nahoru nebo dolů abecedně ve stylech
Pokud jsou záznamy seřazeny abecedně podle názvů stylů, tlačítky [4▲▼]/[5▲▼] skákejte nahoru nebo dolů v abecedním pořadí. Současným stiskem tlačítek [▲▼] se vrátíte na první položku.

*** BEAT** Takt přiřazený k záznamu

*** TEMPO** Tempo přiřazené k záznamu

4. Hrajte na klaviaturu

Panelová nastavení byla automaticky změněna tak, aby odpovídala zvolenému žánru.

Poznámka: **Zamknutí tempa**

Funkce zamknutí tempa umožní zabránit změně tempa při výběru jiného záznamu. Pro zapnutí této funkce stiskněte tlačítko [I] (TEMPO LOCK) v displeji Music finder.

Zamknutí parametru

Můžete také zamnout určitý parametr (efekt, bod dělení apod.) tak aby šli nastavit pouze z panelových ovladačů (strana 137).

Vyvolání panelových nastavení pro styl (Repertoire)

Funkce Repertoire automaticky vyvolá nejvhodnější panelové nastavení pro aktuálně zvolený styl.

1. Zvolte požadovaný styl pro který chcete vyvolat panelová nastavení ze záložky PRESET/USER v displeji výběru stylu

Poznámka: Tato funkce je dostupná pouze pro styly uložené v záložce PRESET nebo USER, nelze ji použít pro styly na USB zařízení. Pro použití u těchto stylů, je přeneste do záložky USER.

2. Stiskněte tlačítko [7▲] (REPERTOIRE)

Panelová nastavení odpovídající zvolenému stylu jsou vyhledány v závislosti na skupině záznamů Music Finderu. Seznam výsledků vyhledávání je zobrazen v displeji „SEARCH 2“ Music Finderu.

3. Stiskněte tlačítka [2▲▼] - [3▲▼] pro výběr požadovaného panelového nastavení

Řazení záznamů

Stiskněte tlačítko [F] (SORT BY) pro seřazení záznamů.

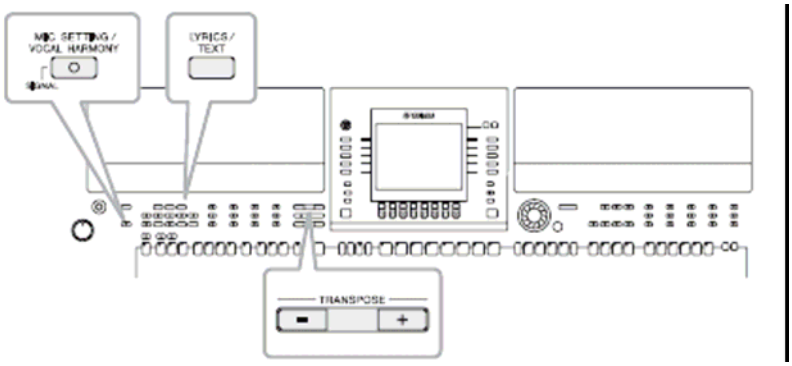
* MUSIC Řazeno podle názvů skladeb
* STYLE Řazeno podle názvů stylů
* BEAT Řazeno podle taktu
* TEMPO Řazeno podle tempa

Změna pořadí záznamů

Stiskněte tlačítko [G] (SORT ORDER) pro změnu pořadí záznamů (sestupně, vzestupně).

Zpěv spolu s přehrávanou skladbou (Karaoke) nebo s vlastní hrou

Pokud zvolená skladba obsahuje data textu, můžete ho nechat zobrazit na displeji při přehrávání. Zpívejte píseň zatímco sledujete text na displeji. Protože je PSR S900 vybavena mikrofonním vstupem, můžete ho pro svůj zpěv využít.



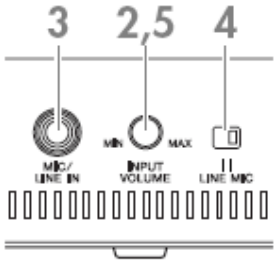
Připojení mikrofonu (PSR S900)

1. Ujistěte se, že máte běžný dynamický mikrofon

2. Nastavte ovladač [INPUT VOLUME] na zadním panelu do pozice MIN.

3. Připojte mikrofon ke konektoru [MIC/LINE IN]

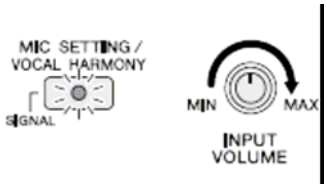
Poznámka: Vždy pokud není připojen mikrofon, mějte ovladač vstupní hlasitosti [INPUT VOLUME] na minimální úrovni. Tento konektor je velmi citlivý a může snímat a vytvářet různé ruchy i když k němu není nic připojeno.



4. Nastavte přepínač [LINE MIC] do polohy MIC

5. (U mikrofonů s napájením, nejprve zapněte napájení). Upravte [INPUT VOLUME] během zpěvu do mikrofonu.

Při úpravě sledujte indikátor. Indikátor je umístěn u tlačítka [MIC SETTING/VOCAL HARMONY] na levé straně čelního panelu. Svítí když je přijímán audio signál. Upravte hlasitost tak aby svítil zeleně. Pokud svítí červeně, úroveň vstupního signálu je příliš vysoká.



Odpojení mikrofonu

1. **Nastavte ovladač [INPUT VOLUME] na zadním panelu do pozice MIN.**
2. **Odpojte mikrofon**

Poznámka: Nastavte ovladač [INPUT VOLUME] na zadním panelu do pozice MIN před vypnutím napájení.

Zpěv se zobrazením textu

Zkuste zpívat zatímco přehráváte skladbu obsahující data textů.

1. Vyberte skladbu (strana 36)

2. Stiskněte tlačítko [LYRICS/TEXT] (PSR S900)/[LYRICS] (PSR S700) pro zobrazení textu

Po zobrazení displej textů, stiskněte tlačítko [1▼] (LYRICS) pro zobrazení textu.

3. Stiskněte tlačítko [▶/II] (START/PAUSE) pro spuštění přehrávání

Zpívejte spolu se zobrazovaným textem skladby. Barva textu se mění během přehrávání skladby.

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

Poznámka: Pokud je text nečitelný

Budete muset změnit jazyk zobrazení textu na International nebo Japanese v displeji nastavení skladby ([FUNCTION] – [B] SONG SETTING). Toto nastavení lze uložit jako součást dat skladby (strana 166).

Změna pozadí textu

Můžete změnit pozadí displeje zobrazení textu. Stiskněte tlačítko [7▲▼]/[8▲▼] (BACKGROUND) pro vyvolání displeje výběru obrázku textu a z dostupných obrázkových souborů jeden vyberte. Stiskněte tlačítko [EXIT] pro návrat do předchozího displeje.

Změna textu

Texty můžete změnit tak, jak potřebujete (strana 170).

Zobrazení textů (PSR S900)

Tato funkce umožňuje na displeji nástroje zobrazovat textové soubory. To přináší několik možností jako např. sledování textu skladby, názvy akordů nebo poznámky.

1. Připojte k nástroji USB zařízení obsahující textový soubor
2. Stiskněte tlačítko [LYRICS/TEXT] pro zobrazení textu
   Po zobrazení displej textů, stiskněte tlačítko [1▼] (LYRICS) pro zobrazení textu
3. Stiskněte tlačítka [5▲▼]/[6▲▼] pro vyvolání displeje výběru textu
4. Stiskněte tlačítko TAB [◀] [▶] pro výběr záložky
5. Dvojklikem na tlačítka [A]-[J] vyberte požadovaný soubor
   Pokud je soubor příliš dlouhý, další stranu vyberte tlačítky TAB [◀] [▶]

Poznámka: Pro výběr stránek lze použít i pedál (strana 14).

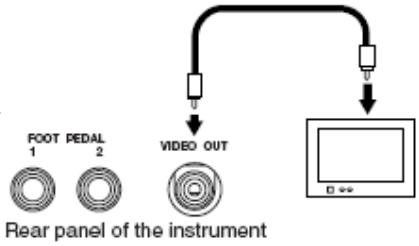
V displeji zobrazení textů lze provádět i tato nastavení:

LYRICS	přepíná obrazovku pro zobrazení textu skladby
CLEAR	odstraní text z displeje (samotná data textu nejsou odstraněna)
F (FIXED) 11pt (point) – P (PROPORTIONAL) 16 pt	Určuje typ textu a velikost fontu
TEXT FILE	otvírá displej zobrazení textů
BACK GROUND	umožňuje změnu pozadí zobrazení textu, tak jak je to popsáno výše. Toto nastavení je společné pro zobrazení textu i textu skladby.

Poznámka: Lze zobrazit i textový soubor zkopírovaný do záložky USER.
Ukončení řádku zde není automaticky vkládáno. Pokud je tedy věta příliš dlouhá pro zobrazení na displeji, vložte znak pro ukončení řádku již na počítači.
Pokud je barva pozadí již specifikována v datech skladby, nelze ji již měnit.

Zobrazení textů na externím monitoru (PSR S900)
Text skladby lze také zobrazit přes VIDEO OUT konektor.

1. Použijte odpovídající video kabel pro propojení [VIDEO OUT] konektoru nástroje s VIDEO VSTUPEM TV monitoru.
2. Pokud je to nezbytné, upravte nastavení příjmu signálu (NTSC/PAL) na vašem monitoru.
   1. Vyvolejte displej ovládání [FUNCTION] – [J] UTILITY – TAB [◀] [▶] SCREEN OUT
   2. Stiskněte tlačítko [1▲▼] pro výběr externího TV/video signálu



Rear panel of the instrument

Běžné funkce Karaoke

Nastavení tempa	**strana 34**	**PSR S900/S700**
Transpozice	**viz níže**	**PSR S900/S700**
Přidání efektů ke zpěvu	**viz níže**	**PSR S900**
Přidání harmonií ke zpěvu	**strana 60**	**PSR S900**
Cvičení zpěvu ve správném ladění	**strana 146**	**PSR S900**

Transpozice

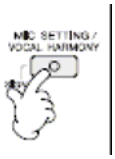
Tímto můžete změnit klíč skladby, pokud je pro vás příliš vysoko nebo nízko.

- Transponování směrem nahoru — Stiskněte tlačítko TRANSPOSE [+]
- Transponování směrem dolů — Stiskněte tlačítko TRANSPOSE [-]
- Obnovení nastavení — Stiskněte tlačítko TRANSPOSE [+][-] současně



Přidání efektů ke zpěvu

K vašemu zpěvu můžete přidat i různé efekty.



1. Stiskněte tlačítko [MIC SETTING/VOCAL HARMONY] pro vyvolání displeje nastavení mikrofonu

2. Stiskněte tlačítko [4▲▼] / [5▲▼] **pro zapnutí efektu**

Poznámka: **Výběr typu efektu**
Typ efektu můžete zvolit v mixážní konsoly (strana 95).

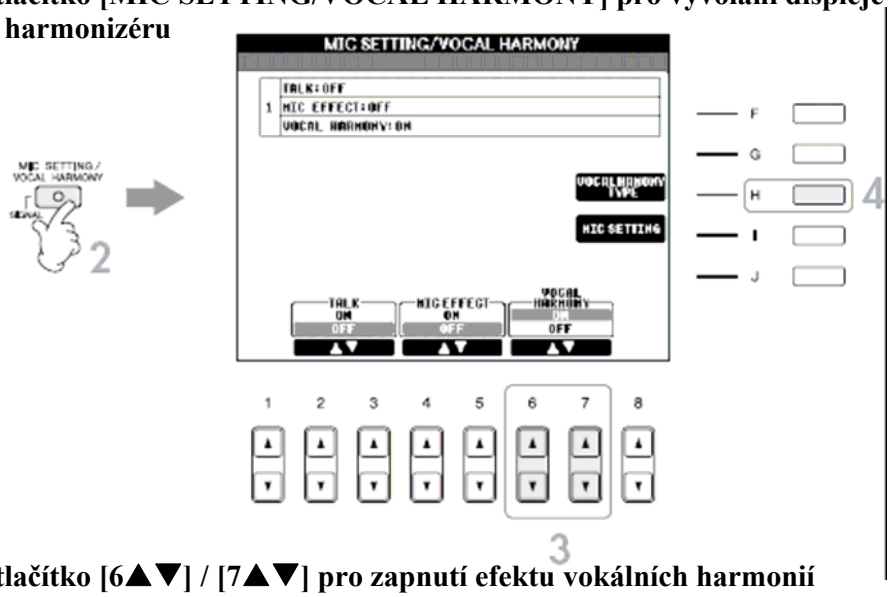
Přidání vokálních harmonií ke zpěvu

K vašemu zpěvu můžete přidat i různé vokální harmonie.

1. Vyberte skladbu obsahující data akordů (strana 36)

Pokud skladba tato data obsahuje, bude zobrazen název akordu na hlavním displeji v průběhu přehrávání skladby. Snadno tak poznáte zda skladba obsahuje data akordů.

2. Stiskněte tlačítko [MIC SETTING/VOCAL HARMONY] pro vyvolání displeje nastavení vokálního harmonizéru



3. Stiskněte tlačítko [6▲▼] / [7▲▼] pro zapnutí efektu vokálních harmonií

4. Stiskněte tlačítko [H] pro vyvolání displeje výběru vokálních harmonií

5. Stiskněte jedno z tlačítek [A]-[J] pro výběr typu harmonie

Detaily o typech naleznete Data Listu.



6. Stiskněte tlačítko [ACMP] pro zapnutí automatického doprovodu

7. Stiskněte tlačítko [▶/II] (START/PAUSE)] a zpívejte do mikrofonu

Harmonie je k vašemu zpěvu přidávána v závislosti na datech akordů.

Nastavení mikrofonu a hlasitosti skladby (PSR S900)
Můžete nastavit vyvážení hlasitosti mezi skladbou a mikrofonem.

1. Stiskněte tlačítko [BALANCE] pro vyvolání displeje vyvážení
2. Pro nastavení hlasitosti mikrofonu použijte tlačítko [4▲▼]. Pro nastavení hlasitosti skladby použijte tlačítko [1▲▼]
3. Stiskněte tlačítko [EXIT] pro uzavření displeje vyvážení

Běžné funkce pro zpěv s vaší hrou

Změna klíče (Transpozice)	**viz níže**	**PSR S900/S700**
Zobrazení notace na nástroji a textů na TV monitoru		
	strana 62	**PSR S900**
Mluvené slovo mezi skladbami	**strana 62**	**PSR S900**
Ovládání časování playbacku vaším zpěvem (karaoke)		
	strana 146	**PSR S900/S700**

Změna klíče (Transpozice)

Můžete sladit skladbu i vaši hru na klaviatuře k jednomu klíči. Například, data skladby jsou v F, ale vy raději zpíváte v D a jste zvyklý hrát na klaviaturu v C. Pro sladění klíčů, nastavte hlavní transpozici na „0“, transpozici klaviatury na „2“ a transpozici skladby na „-3“.

1. **Vyvolejte displej ovládání**
[FUNCTION] – [D] CONTROLLE – TAB [◀] [▶] KEYBOARD PANEL – [B] TRANSPOSE ASSIGN

2. **Stiskněte tlačítko [4▲▼] / [5▲▼] pro výběr požadovaného typu transpozice**
K dispozici jsou následující typy. Vyberte ten nejvhodnější pro váš účel.

- **KEYBOARD**
  Transponuje ladění klaviaturou hraných rejstříků a stylu (akordů hraných v levé části)
- **SONG**
  Transponuje ladění přehrávané skladby
- **MASTER**
  Transponuje celkové ladění nástroje

3. **Stiskněte tlačítko TRANSPOSE [-]/[+] pro transpozici**
Nastavení můžete provést v půltónových krocích.
Pro obnovení původního nastavení transpozice, stiskněte tlačítka [-][+] současně.

4. **Stiskněte tlačítko [EXIT] pro zavření displeje transpozice**

Zobrazení notace na nástroji a textů na TV monitoru

Tato užitečná funkce vám umožní zobrazit notový zápis na displeji nástroje (pro účely vaší hry), zatímco na externím monitoru jsou zobrazovány pouze texty skladby, takže posluchači mohou zpívat.

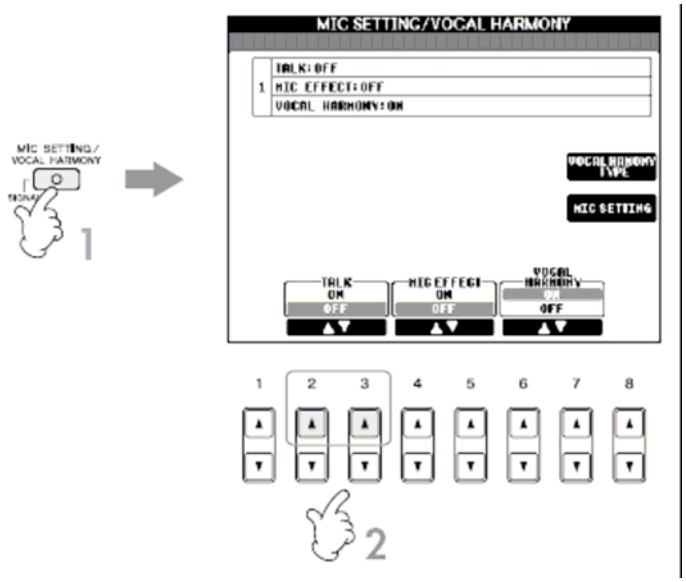
1. Vyvolejte displej ovládání
[FUNCTION] – [J] UTILITY – TAB [◀] [▶] SCREEN OUT

2. Stiskněte tlačítko [3▲] / [4▲] pro výběr LYRICS/TEXT

Mluvené slovo mezi skladbami

Tato funkce je velmi užitečná při různých oznámeních mezi jednotlivými skladbami. Pokud totiž zpíváte, je běžně k signálu mikrofonu přiřazeno několik efektů. Ale při mluvení k posluchačům by tyto efekty mohly působit rušivě. Proto jsou při zapnutí funkce TALK všechny efekty vypnuty.

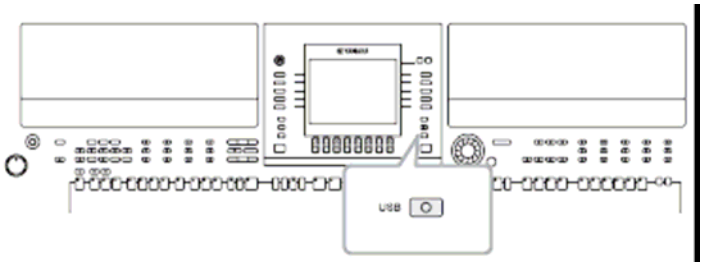
1. Před hrou, stiskněte tlačítko [MIC SETTING/VOCAL HARMONY] pro vyvolání displeje MIC SETTING/VOCAL HARMONY



2. Stiskněte tlačítko [2▲] / [3▲] (TALK) pro zapnutí funkce

Poznámka: také lze upravit nastavení mluveného projevu a přidat tak jakýkoliv efekt (strana 191).

Nahrávání vaší hry jako audio (USB Audio Recorder) (PSR S900)



Zde se naučíte, jak nahrát vaši hru jako audio data na USB paměťové zařízení. Například pokud připojíte k nástroji kytaru, mikrofon nebo jiný nástroj, můžete nahrát vystoupení skupiny kytary a kláves nebo váš zpěv spolu s přehrávanou skladbou. Tato data jsou zaznamenána jako wav soubor o běžné Cd kvalitě (44,1 kHz/16 bit). A protože, je možné tento soubor přehrávat na počítači, posluchač tak nemusí mít stejný nástroj. To umožňuje snadné sdílení vaší tvorby s přáteli např. prostřednictvím emailu, vypalování vlastních CD nebo také upload vaší tvorby na webové stránky.

Nahrávací metody nástroje zahrnují MIDI nahrávání ale i audio nahrávání. Rozdíly mezi těmito metodami naleznete na straně 201. Návod pro MIDI nahrávání naleznete na straně 147.

Lze nahrát následující zvuky

- Interní tónový generátor nástroje

Klávesové party (Pravý 1, Pravý 2, Levý), part Skladby, part Stylu

- Vstup z mikrofonu, kytary nebo jiného nástroje (přes [MIC/LINE IN])
- Vystup z jiného audio zařízení, jako např. CD přehrávač, MP3 přehrávač (přes [MIC/LINE IN])

Poznámka: nelze nahrávat chráněné skladby jako např. přednastavené

Nahrávaná data jsou uložena jako

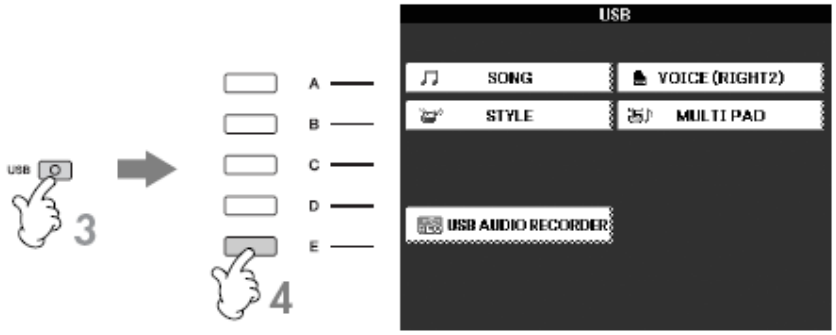
- Stereo wav data
- 44,1 kHz/16 bit

Nahrávání vaší hry jako audio

Teď si vyzkoušejte nahrát vaši hru nebo váš zpěv do připojeného mikrofonu spolu s přehrávanou skladbou. Maximálně je možné uložit 80 min. nahrávky, nicméně se to může lišit v závislosti na kapacitě připojeného USB paměťového zařízení.

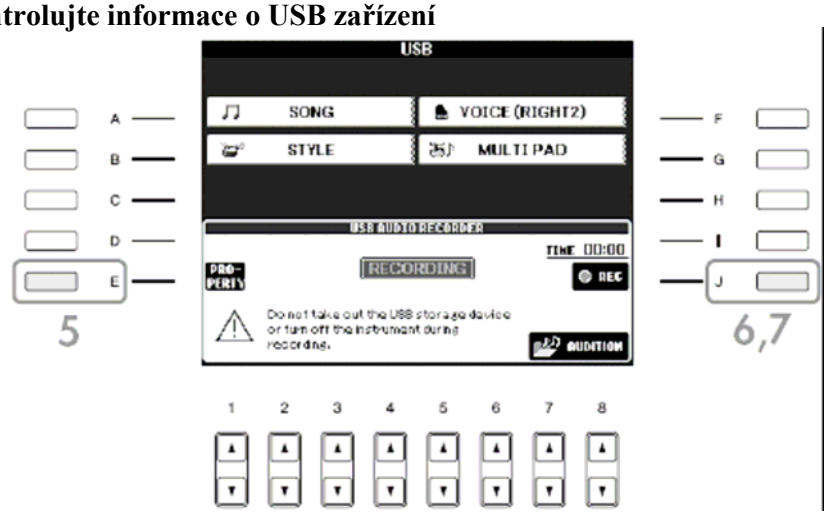
1. **Nastavte požadovaný rejstřík atd. pro vaši hru a připojte mikrofon (strana 30/57)**
   Zde také například uvidíte, jak zpívat spolu s doprovodem/přehráváním skladby. Pro nastavení stylu jděte na krok 6 na straně 48.
2. **Připojte USB ke konektoru [USB TO DEVICE]**

3. Stiskněte tlačítko [USB]



4. Stiskněte tlačítko [E] (USB AUDIO RECORDER) pro vyvolání displeje nahrávání

5. Pokud je to nezbytné, stiskněte tlačítko [E] (PROPERTY) pro vyvolání displeje vlastností a zkontrolujte informace o USB zařízení



V tomto displeji jsou uvedeny následující informace

* **Název jednotky**	číslo USB zařízení (USB 1, USB 2, atd.)
* **ALL SIZE**	velikost USB zařízení
* **FREE AREA**	volné místo pro nahrávání
* **POSSIBLE TIME**	dostupný čas pro nahrávání

Stiskněte tlačítko [F] (OK)/[EXIT] pro zavření displeje vlastností USB

Poznámka: Pokud je připojeno více USB zařízení, je pro nahrávání zvoleno USB 1. Pro zkontrolování čísla USB zařízení, stiskněte tlačítko [A]/[B]/[F]/[G] v displeji v kroku 4 a změňte záložku. Stiskněte tlačítko [EXIT] pro návrat do předchozího displeje.

6. Stiskněte tlačítko [J] (REC) a spusťte nahrávání, začněte hrát

Po zahájení nahrávání, se indikátor nahrávání „RECORDING“ změní na červený a je zobrazen uplynulý čas.

7. Stiskněte tlačítko [J] (STOP) pro ukončení nahrávání

Automaticky je vytvořen název souboru (je vždy nový, unikátní) a je zobrazen.

Poznámka: Pokud opustíte displej nahrávání stiskem tlačítka [EXIT], nahrávání pokračuje. Pro zastavení nahrávání musíte stisknout tlačítko [J] (STOP) v displeji nahrávání.

Přehrávání uloženého záznamu

Přehrajte uložené vystoupení.

1. **Vyvolejte displej USB AUDIO RECORDERU**
[USB] – [E] USB AUDIO RECORDER

2. **Stiskněte tlačítko [7▲▼] / [8▲▼] (AUDITION) pro zobrazení audio souborů (WAV data) uložených na připojeném USB**
Nahraný soubor je vybrán v krocích 1-7 na straně 63. Informace o přejmenování nebo smazání souboru naleznete v sekci Práce se soubory/adresáři na straně 72. operace kopírování a přesunutí do záložky USER zde nelze provést.

3. **Stiskněte jedno z tlačítek [A]-[J] odpovídající souboru, který chcete poslouchat, poté stiskněte tlačítko [8▼] (AUDITION)**
Skladba je přehrána od začátku, a displej zobrazuje proces přehrávání. Tento displej je automaticky uzavřen při zastavení přehrávání. Stiskněte tlačítko [G] (CANCEL) nebo [EXIT] pro ukončení přehrávání.
Poznámka: Audio nahrávání probíhá interně, tzn. Že hlasitost přehrávání bude odpovídat přehrávání na počítači. Proto také může při nahrávání na vysoké úrovni hlasitosti být zvuk při přehrávání zkreslen. V tomto případě, upravte hlasitost každého partu pomocí displeje vyvážení hlasitosti (strana 41) a mixážní konsole (strana 91) a nahrajte znovu.

4. **Stiskněte tlačítko [EXIT] pro návrat do displeje USB AUDIO RECORDER**

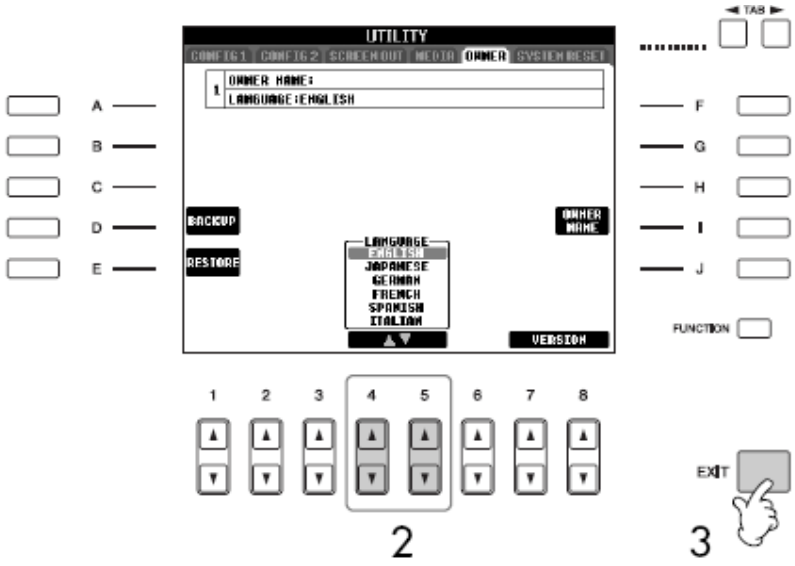
Výběr jazyka zpráv

Můžete si nastavit požadovaný jazyk pro zobrazované zprávy.

1. Vyvolejte displej ovládání
[FUNCTION] – [J] UTILITY – TAB [◀] [▶] OWNER

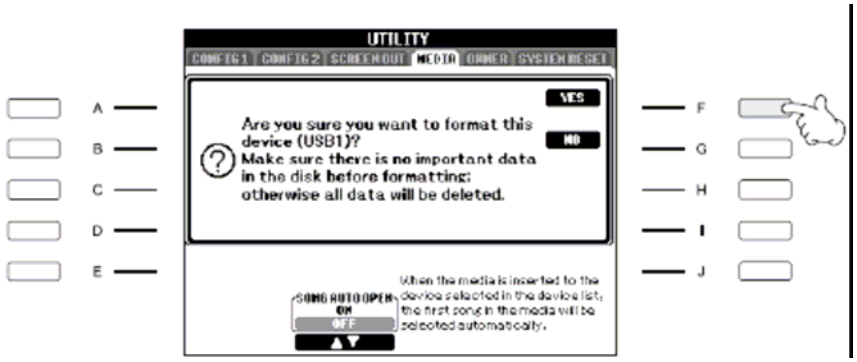
2. Stiskněte tlačítka [4▲▼] / [5▲▼] (LANGUAGE) pro výběr jazyka

3. Stiskněte tlačítko [EXIT] pro návrat do předchozího displeje



Zprávy zobrazené na displeji

Zprávy (informace nebo potvrzovací dialogy) se občas zobrazují na displeji pro umožnění operace. Pokud se zpráva objeví, jednoduše stiskněte odpovídající tlačítko.



V tomto příkladu stiskněte tlačítko [F] (YES) pro spuštění formátování USB zařízení.

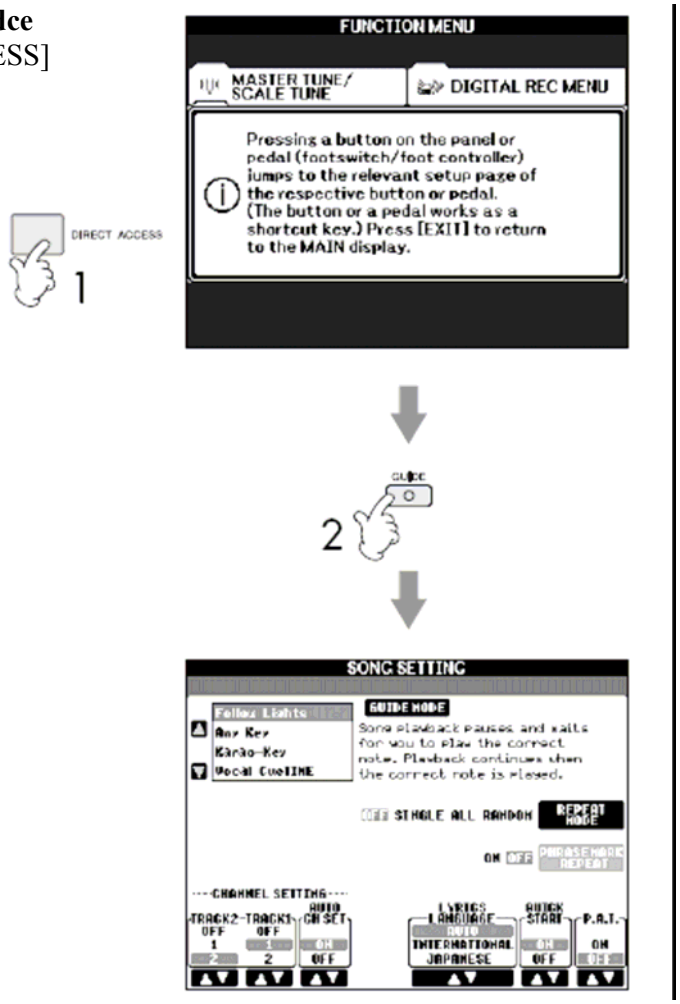
Okamžité vyvolání displeje – Přímý přístup

S užitečnou funkcí Direkt Access, můžete okamžitě vyvolat požadovaný displej – stiskem pouhého jednoho tlačítka.

1. Stiskněte tlačítko [DIRECT ACCESS]
Zobrazená zpráva vás vyzve ke stisknutí odpovídajícího tlačítka.

2. Stiskněte tlačítko odpovídající zobrazení požadovaného displeje pro jeho okamžité vyvolání.
Seznam displejů, které lze pomocí této funkce vyvolat naleznete v seznamu Data List (strana 5).

Příklad vyvolání displeje Průvodce
Stiskněte tlačítko [DIRECT ACCESS] a poté stiskněte tlačítko [GUIDE].



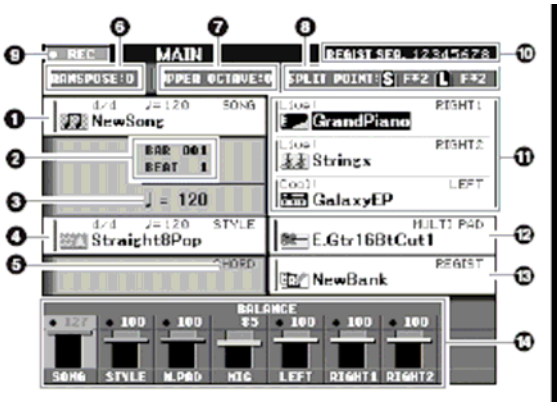
Návrat do hlavního displeje
Existuje jednoduchý způsob jak se odkudkoliv vrátit do hlavního displeje. Jednoduše stiskněte tlačítko [DIRECT ECCESS] a poté tlačítko [EXIT].

Základní displeje (Hlavní a Výběru souboru)

Existují dva základní typy displejů – hlavní a výběrové. Zde je popis všech částí displeje a jejich základní ovládání.

Hlavní displej

Hlavní displej zobrazuje aktuální základní nastavení nástroje – rejstřík, styl a to vše v jednom zobrazení. Hlavní displej je ten, který běžně vidíte při hře na klaviaturu.



1. **Název skladby a odpovídající informace**
   Zobrazuje název aktuálně zvolené skladby, takt a tempo.
   Pokud skladba obsahuje data akordů, název akordu bude zobrazen v sekci 5.
   Stisk tlačítka [A] vyvolá displej výběru skladby (strana 36).
2. **BAR/BEAT (aktuální pozice ve skladbě nebo stylu)**
   Zobrazuje aktuální pozici skladby nebo dobu a číslo taktu od začátku přehrávání stylu.
3. **Tempo**
   Zobrazuje aktuální tempo skladby nebo stylu
4. **Název stylu a odpovídající informace**
   Zobrazuje název aktuálně zvoleného stylu, takt a tempo.
   Stisk tlačítka [D] vyvolá displej výběru stylu (strana 46).
5. **Název aktuálního akordu**
   Pokud je zapnuto tlačítko [ACMP] , je zobrazen akord zahraný v levé části klaviatury.
6. **Transpozice**
   Zobrazuje hodnotu transpozice v půltónových krocích (strana 59).
7. **Oktáva**
   Tlačítko [UPPER OCTAVE] umožňuje změnit ladění celého nástroje v oktávových krocích. Zde je zobrazena hodnota tohoto posunutí.
8. **Bod dělení**
   Body dělení jsou specifické pozice (klávesy) na klaviatuře, rozdělující ji na sekce. Existují dva typy těchto bodů: „A“ – oddělující akordickou část klaviatury od zbytku a „L“ oddělující levou část od pravé.
9. **Status nahrávání USB Audio rekordéru (PSR S900)**
   Během nahrávání je zobrazen indikátor „REC“.
10. **Registrační sekvence**
    Je zobrazen při aktivní registrační sekvenci (strana 138).

11. Název rejstříku

- RIGHT 1 (Pravý 1) – v pravém rohu displeje
- RIGHT 2 (Pravý 2) - v pravém rohu displeje
- LEFT (Levý) - v pravém rohu displeje

Pokud je zapnuta funkce Left Hold, je zobrazen indikátor „H“ (strana 50).
Stiskem tlačítka [F],[G],[H] vyvoláte displej výběru rejstříku pro odpovídající part (strana 31).

12. Název banky Multi padu

Zobrazuje název vybrané banky Multi padu (strana 132). Stiskem tlačítka [I] vyvoláte displej výběru banky Multi padu (strana 133).

13. Název banky registrační paměti

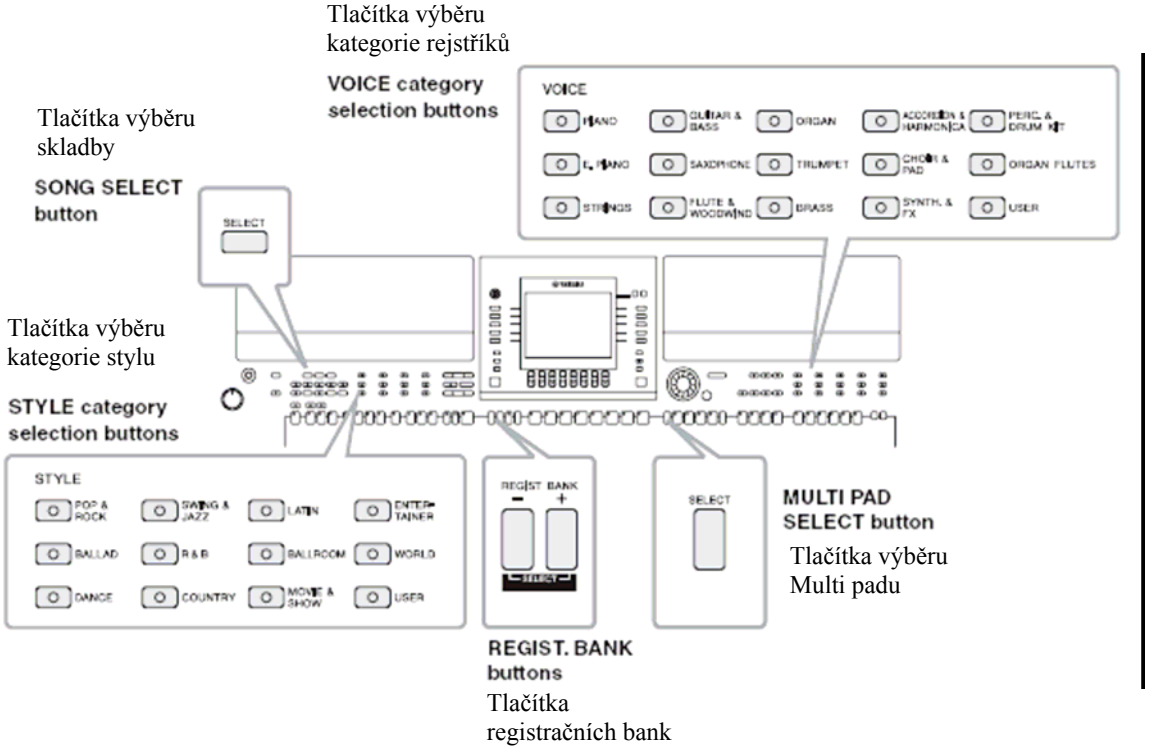
Zobrazuje název vybrané banky registrační paměti.
Stiskem tlačítka [J] vyvoláte displej výběru banky registrační paměti (strana 136).
Pokud je zapnuta funkce Freeze, je zobrazen indikátor „F“ (strana 138).

14. Vyvážení hlasitosti

Zobrazuje vyvážení hlasitosti mezi party.
Tlačítky [1▲▼] - [8▲▼] upravíte vyvážení hlasitosti mezi party.

Nastavení displej výběru souboru a základní ovládání

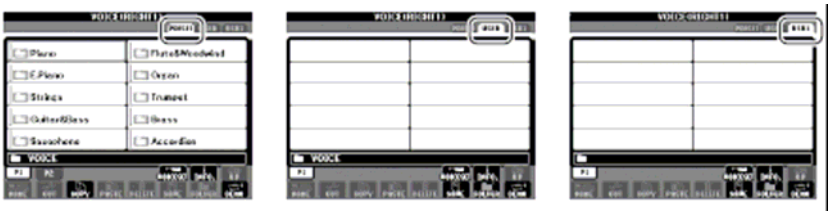
Tento displej je zobrazen při stisku níže uvedených tlačítek. Zde můžete vybrat rejstříky, styly a další data.



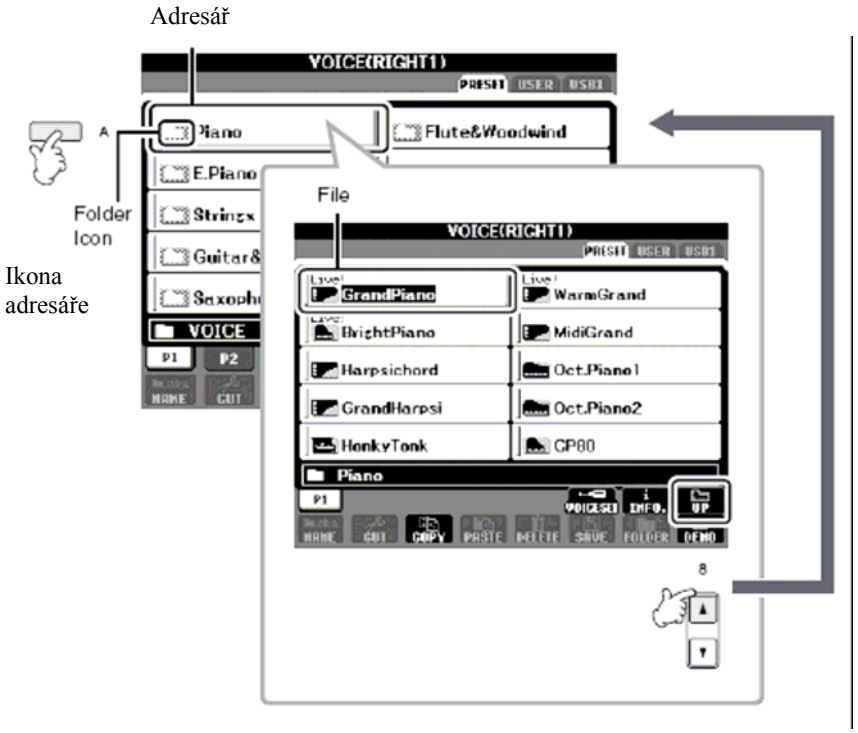
Nastavení displej výběru souboru

- **Umístění (jednotka) dat**

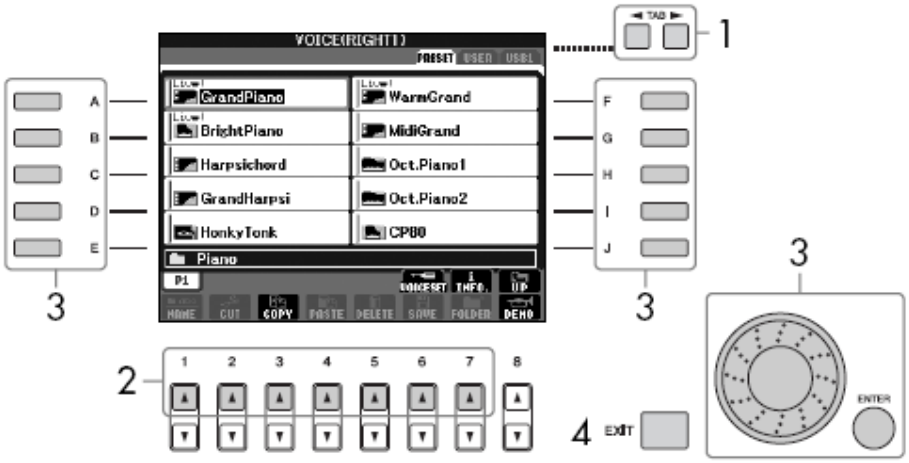
Preset	**User**	**USB**
Zde jsou uložena přeprogramovaná data	Zde jsou uložena nahraná nebo editovaná data	Zde jsou uložena data na USB.



- **Data souborů a adresáře**



Základní ovládání displeje výběru souboru



Výběr rejstříku uloženého na USB
Pomocí tlačítka [USB] můžete vybrat určitý soubor uložený na USB. [USB] – [A] SONG/[B] STYLE/[F] VOICE/[G] MULTI PAD – [A]-[J]

1. Pomocí tlačítek TAB [◀] [▶] vyberte záložku obsahující požadovaný soubor

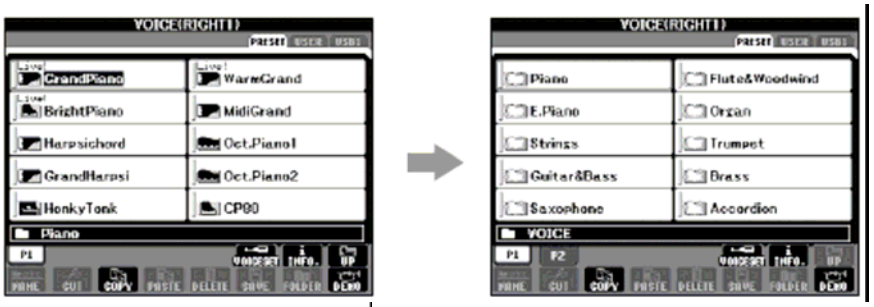
2. Pomocí tlačítek [1▲] - [7▲] vyberte stránku obsahující požadovaný soubor.

3. Vyberte soubor. Existují na to dvě metody.
- Stiskněte jedno z tlačítek [A]-[J]
- Vyberte soubor pomocí kolečka, poté stiskněte tlačítko [ENTER]

4. Stiskněte tlačítko [EXIT] pro návrat do předchozího displeje

Uzavření aktuálního adresáře a vyvolání nejbližšího vyššího adresáře
Stiskněte tlačítko [8▲].

Příklad přednastaveného displeje volby rejstříku
Přednastavené rejstříky jsou zařazeny v odpovídajících adresářích.



Tento displej zobrazuje soubory s rejstříky v adresáři

Je zobrazena nejbližší vyšší úroveň – v tomto případu, adresář. Každý zde zobrazený adresář obsahuje odpovídajícně zařazené rejstříky

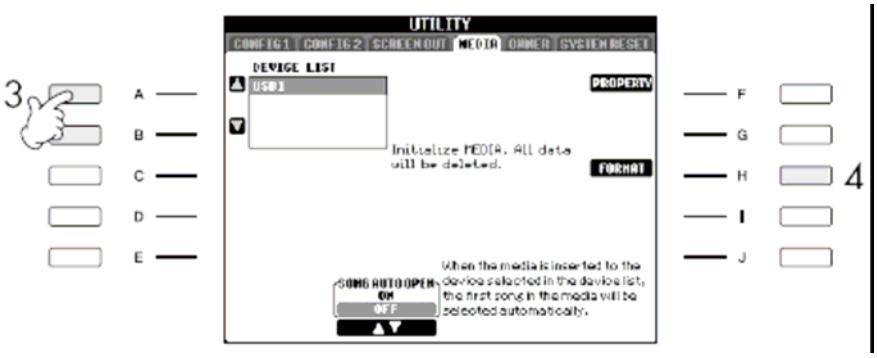
Ovládání souborů/adresářů v displeji výběru souborů

- Ukládání souborů strana 73
- Kopírování souborů/adresářů (Copy&Paste) strana 74
- Přesunutí souborů (Cut&Paste) strana 75
- Vymazání souborů/adresářů strana 75
- Přejmenování souborů/adresářů strana 76
- Výběr ikony pro soubor strana 76
- Vytvoření adresáře strana 77
- Zadávání znaků strana 77

Formátování USB média
Po připojení USB zařízení nebo vložení média, se může zobrazit hlášení s žádostí o formátování zařízení nebo média. Pokud k tomu dojde, proveďte postup formátování.

Varování
Operace formátování smaže všechna předchozí data. Ujistěte se, že formátované médium neobsahuje důležitá data. Postupujte opatrně, především pokud máte připojeno více USB zařízení.

1. Připojte USB paměťové zařízení ke konektoru [USB TO DEVICE]
2. Vyvolejte displej ovládání
   [FUNCTION] – [J] UTILITY – TAB [◀] [▶] MEDIA
3. Tlačítky [A]/[B] vyberte ze seznamu zařízení to USB médium, které chcete formátovat
4. Stiskněte tlačítko [H] pro naformátování USB média



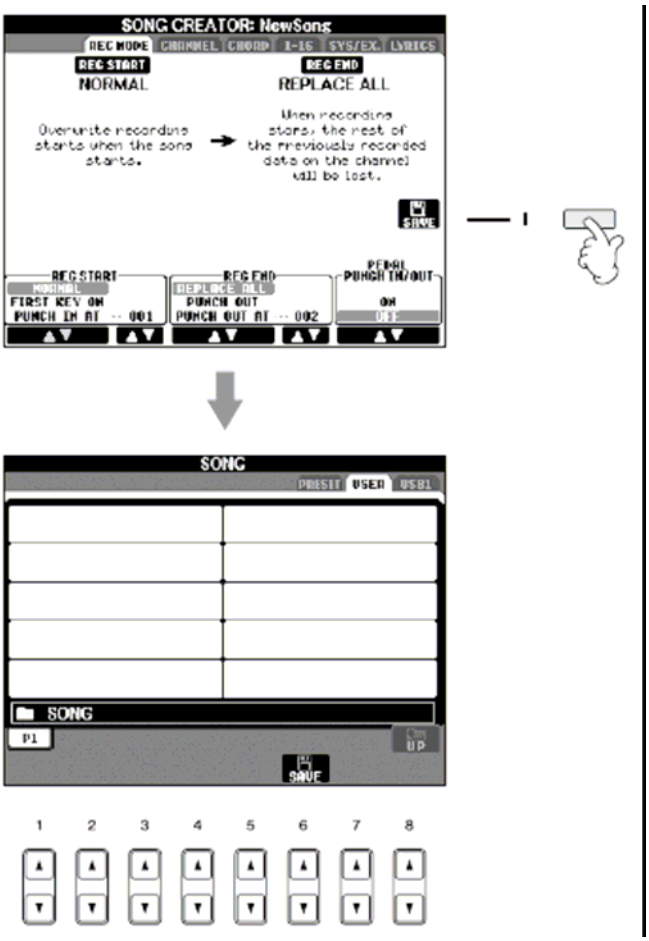
Poznámka:
Bude zobrazeno několik indikátorů USB 1, USB 2 atd. v závislosti na počtu připojených médií.

Ukládání souborů

Tato operace vám umožní uložit vámi vytvořená data (rejstříky nebo skladby např.) do souboru.

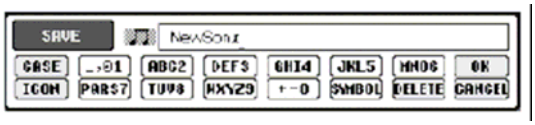
1. Poté, co jste vytvořili skladbu nebo rejstřík, stiskněte tlačítko [SAVE]

Bude zobrazen odpovídající displej výběru souboru. Mějte na paměti, že operace ukládání souborů se provádí z tohoto displeje.



2. Pomocí tlačítek TAB [◀] [▶] vyberte odpovídající záložku (USER, USB apod.), do které chcete data uložit

3. Stiskněte tlačítko [6▼] (SAVE) pro vyvolání displeje pojmenování souboru



4. Zadejte název souboru (strana 77)

5. Stiskněte tlačítko [8▲] (OK) pro uložení souboru

Tlačítkem [8▼] (CANCEL) operaci ukládání zrušíte. Uložený soubor bude ihned uveden mezi ostatními soubory v abecedním pořadí.

Omezení pro chráněné skladby
Komerčně dostupné skladby mohou být chráněny proti kopírování nebo náhodnému vymazání. Jsou označeny indikátorem na levé horní straně u jména souboru. Indikátory a zakázané operace jsou uvedeny níže.

Prot.1	Značí preset skladbu uloženou do adresáře USER, DOC skladby, Disklavier Piano Soft skladby. Tyto nelze kopírovat, přesunout, uložit na USB médium.
Prot. 2 Orig	Značí skladby formátované chráněním Yamaha. Nelze je kopírovat. Lze je přesunout nebo uložit do záložky USER nebo USB média.
Prot. 2 Edit	Označují editované Prot. 2 orig skladby. Ujistěte se, že jste je uložili do stejného adresáře jako původní skladby. Nelze je kopírovat. Lze je přesunout nebo uložit do záložky USER nebo USB média.

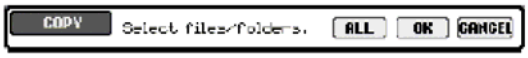
Poznámka pro ovládání Prot. 2 Orig a Prot. 2 Edit souborů
Ujistěte se, že jste je uložili do stejného adresáře jako původní skladby. V opačném případě, nelze skladby Prot. 2 Edit přehrávat. Pokud tedy budete přesouvat skladbu Prot. 2 Edit, nezapomeňte přesunout do stejného místa i Prot. 2 Orig.

Kopírování souborů/adresářů (Copy&Paste)

Tato operace vám umožní kopírovat soubory nebo adresáře a vložit je do jiného umístění (adresáře).

1. **Vyvolejte displej obsahující soubor nebo adresář, který chcete kopírovat.**

2. **Stiskněte tlačítko [3▼] (COPY) pro zkopírování**
Na spodu displeje se zobrazí kopírovací dialog.



3. **Stiskněte tlačítko [A]-[J] pro výběr odpovídajícího souboru nebo adresáře**
Pro zrušení výběru stiskněte stejné tlačítko [A]-[J] ještě jednou.

- **Výběr všech souborů/adresářů**

Stiskněte tlačítko [6▼] (ALL) pro všech zobrazených souborů nebo adresářů včetně těch na ostatních stránkách.
Pro zrušení výběru stiskněte stejné tlačítko [6▼] ještě jednou.

4. **Stiskněte tlačítko [7▼] (OK) pro potvrzení operace výběru**
Pro zrušení operace stiskněte tlačítko [8▼] (CANCEL).

5. **Pomocí tlačítek TAB [◀] [▶] vyberte odpovídající záložku (USER, USB), do které chcete data vložit**

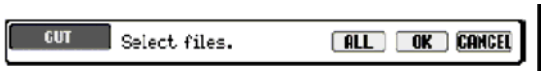
6. **Stiskněte tlačítko [4▼] (PASTE) pro vložení soborů/adresářů**
Vložený soubor/adresář bude ihned uveden mezi ostatními soubory v abecedním pořadí.

Přesun souborů (Cut&Paste)

Tato operace vám umožní vyjmout soubory a vložit je do jiného umístění (adresáře).

1. Vyvolejte displej obsahující soubor, který chcete kopírovat.

2. Stiskněte tlačítko [2▼] (CUT) pro vyjmutí souboru
Na spodu displeje se zobrazí dialog pro vyjmutí.



3. Stiskněte tlačítko [A]-[J] pro výběr odpovídajícího souboru
Pro zrušení výběru stiskněte stejné tlačítko [A]-[J] ještě jednou.

- Výběr všech souborů

Stiskněte tlačítko [6▼] (ALL) pro všech zobrazených souborů včetně těch na ostatních stránkách.
Pro zrušení výběru stiskněte stejné tlačítko [6▼] ještě jednou.

4. Stiskněte tlačítko [7▼] (OK) pro potvrzení operace výběru
Pro zrušení operace stiskněte tlačítko [8▼] (CANCEL).

5. Pomocí tlačítek TAB [◀] [▶] vyberte odpovídající záložku (USER, USB), do které chcete soubor vložit

6. Stiskněte tlačítko [4▼] (PASTE) pro vložení soborů/adresářů
Vložený soubor/adresář bude ihned uveden mezi ostatními soubory v abecedním pořadí.

Mazání souborů/adresářů

Tato operace vám umožní smazat soubory nebo adresáře.

1. Vyvolejte displej obsahující soubor/adresář, který chcete smazat

2. Stiskněte tlačítko [5▼] (DELETE)
Na spodu displeje se zobrazí dialog pro mazání.



3. Stiskněte tlačítko [A]-[J] pro výběr odpovídajícího souboru/adresáře
Pro zrušení výběru stiskněte stejné tlačítko [A]-[J] ještě jednou.

- Výběr všech souborů/adresářů

Stiskněte tlačítko [6▼] (ALL) pro všech zobrazených souborů/adresářů včetně těch na ostatních stránkách.
Pro zrušení výběru stiskněte stejné tlačítko [6▼] ještě jednou.

4. Stiskněte tlačítko [7▼] (OK) pro potvrzení operace výběru
Pro zrušení operace stiskněte tlačítko [8▼] (CANCEL).

5. Následujte instrukce na displeji

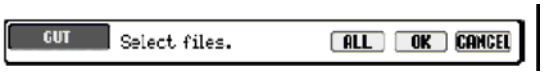
YES	vymažete soubor/adresář.
YES ALL	vymažete všechny vybrané soubory/adresáře
NO	ponechá soubor/adresář tak jak je, bez mazání
CANCEL	ruší operaci mazání

Přejmenování souborů/adresářů

Tato operace vám umožní přejmenovat soubory/adresáře.

1. **Vyvolejte displej obsahující soubor/adresář, který chcete kopírovat.**

2. **Stiskněte tlačítko [1▼] (NAME)**
Na spodu displeje se zobrazí dialog pro přejmenování.



3. **Stiskněte tlačítko [A]-[J] pro výběr odpovídajícího souboru/adresáře**

4. **Stiskněte tlačítko [7▼] (OK) pro potvrzení operace výběru**
Pro zrušení operace stiskněte tlačítko [8▼] (CANCEL).

5. **Zadejte název souboru/adresáře (strana 77)**

6. **Stiskněte tlačítko [8▲] (OK) pro potvrzení nového názvu**

Výběr ikon pro soubor

Tato operace vám umožní přejmenovat soubory/adresáře.

1.-4. **Stejný postup jako u Přejmenování souboru**
Pro zrušení operace stiskněte tlačítko [8▼] (CANCEL).

5. **Stiskněte tlačítko [1▼] (ICON) pro vyvolání displeje Ikon**

6. **Stiskněte tlačítko [A]-[J] nebo [4▲▼] / [5▲▼] pro výběr požadované ikony**
Displej ikon zahrnuje několik stránek. Tlačítky TAB [◀] [▶] se přesunete na jinou stránku. Pro zrušení operace stiskněte tlačítko [8▼] (CANCEL).

7. **Stiskněte tlačítko [8▲] (OK) pro přiřazení zvolené ikony**

8. **Stiskněte tlačítko [8▲] (OK) pro potvrzení nového názvu**

Vytvoření nového adresáře

Tato operace vám umožní vytvořit nové adresáře. Adresáře lze vytvářet, pojmenovávat a organizovat, jak potřebujete, tak aby jste lépe mohli najít a vybrat originální data.

1. Vyvolejte stránku displeje výběru souboru, kde chcete nový adresář založit

2. Stiskněte tlačítko [7▼] (FOLDER) pro vyvolání displej pro pojmenování nového adresáře



3. Zadejte název nového adresáře (viz níže).

Nový adresář nelze vytvořit v záložce PRESET.

Pravidla adresářů v záložce USER
Počet úrovní adresářů v zál. USER jsou 4. Maximální počet souborů a adresářů je 730 (360 pro PSR S700), ale může se to lišit v závislosti na délce názvů. Maximální počet souborů a adresářů v záložce USER 250.

Zadávání znaků

Níže uvedené instrukce vám ukáží, jak zadávat znaky při pojmenování souborů/adresářů a při zadávání klíčového slova ve funkci Music Finder nebo na webové adrese. Tato akce se podobá běžnému zadávání názvů a čísel u mobilních telefonů. Zadání názvu lze provést v displeji níže uvedeném.



1. Stiskněte tlačítko [1▲] pro změnu typu znaků

- **Pokud máte jazyk nástroje nastavení na jiný než je Japanese, budou k dispozici následující typy znaků**

  CASE — Písmena (VELKÁ), čísla, znaky vše v poloviční velikosti

  case — Písmena (malá), čísla, znaky vše v poloviční velikosti

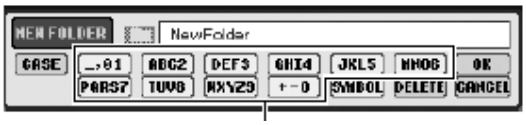
Pro pojmenování souboru nebo adresáře nelze použít následující znaky: \ / : * ? " < >

2. Použijte kolečko pro nastavení kurzoru na požadovanou pozici

3. Stiskněte tlačítko [2▲▼] - [6▲▼] a [7▲] odpovídající znaku, který chcete zadat

Zadání písmen, čísel nebo znaků lze provést posunutím kurzoru nebo stiskem odpovídajícího tlačítka. Jinak, lze chvíli počkat a znaky budou zadány automaticky.

Pokud zadáváte heslo pro webovou stránku nebo WEP klíč pro bezdrátovou síť, jsou znaky zobrazovány pouze jako *.



Každému tlačítku je přiřazeno několik znaků a ty se mění při každém stisku tlačítka

4. Stiskněte tlačítko [8▲] (OK) pro potvrzení nového názvu a návrat do předchozího displeje.

- **Mazání znaků**
  Nastavte kurzor pod znak, který chcete smazat, pomocí kolečka, a stiskněte tlačítko [7▼] (DELETE). Pro vymazání všech znaků najednou, stiskněte a podržte tlačítko [7▼] (DELETE).
- **Zadávání speciálních značek**
  Vyberte znak pro který má být značka přidána a před zadáním znaku, stiskněte tlačítko [6▼].
- **Zadávání značek**
  1 Po aktuálním zadání znaku, stiskněte tlačítko [6▼] pro zobrazení seznamu značek.
  2 Kolečkem vyberte požadovanou značku a stiskněte tlačítko [8▲].
- **Zadávání čísel**
  Nejprve vyberte jedno z následujících: „A B C“ (celá velikost), ABC“ (poloviční velikost) a „case“ (poloviční malá písmena). Poté stiskněte a podržte odpovídající tlačítko [2▲▼] - [5▲▼], [6▲][7▲] na chvíli nebo jej opakovaně stiskněte , dokud se neobjeví požadovaná číslice.
- **Zadávání znaku**
  1 Nastavte kurzor na požadovanou pozici
  2 Stiskněte tlačítka [2▲▼] - [6▲▼], [7▲] pro zadání čísla nebo symbolu
  3 Stiskněte tlačítko [8▲] (OK) pro zadání znaků
- **Vložení mezery**
  1 Nastavte kurzor na požadovanou pozici
  2 Stiskněte tlačítka [6▼] pro vyvolání seznamu symbolů
  3 Ujistěte se, že kurzor je na první (prázdné) pozici a stiskněte tlačítko [8▲] (OK) pro zadání znaku
- **Ukončení operace zadávání**
  Stiskněte tlačítka [8▼] pro ukončení operace

Obnovení továrního nastavení

Obnovení továrního systému

Při stisknuté klávese C6 (klávesa nejvíce vpravo) zapněte nástroj.
Tato operace má stejný výsledek jako níže uvedená operace Obnovení systémového nastavení.

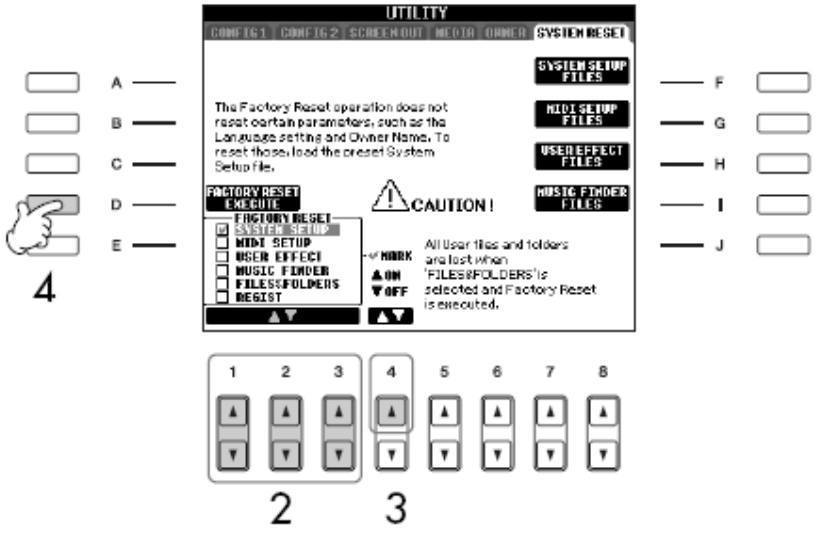
Poznámka: Tato operace nemá vliv na nastavení internetu. Pro obnovení továrního nastavení internetu jděte na stranu 182.

Obnovení továrních nastavení po jednotlivých položkách

1. **Vyvolejte displej ovládání**
[FUNCTION] – [J] UTILITY – TAB [◀] [▶] SYSTÉM RESET

2. **Položky vyberte pomocí tlačítek [1▲▼] - [3▲▼]**

SYSTÉM SETUP nastavuje parametry systému na původní hodnoty. Seznam parametrů náležících sem naleznete v Data Listu (strana 5).
MIDI SETUP Obnovuje původní hodnoty všech MIDI nastavení
USER EFFECT Obnoví původní nastavení pro uživatelské efekty, uživatelský master EQ, a uživatelské typy vokálních harmonií (PSR S900) vytvořených v mixážní konsoly.
MUSIC FINDER Obnoví původní nastavení všech položek seznamu Music Finder
FILES&FOLDERS Vymaže všechny soubory a adresáře ze záložky USER
REGIST Dočasně vymaže aktuální nastavení registrační paměti zvolené banky.
Stejného cíle dosáhnete zapnutím nástroje při stisknuté klávese B5.



3. **Zaškrtněte políčko položky, u které má být obnoveno původní stavení tlačítkem [4▲]**

4. **Stiskněte tlačítko [D] pro provedení obnovení původního nastavení vybrané položky**

- **Varování: tato operace vymaže všechna vaše originální data z odpovídajících položek.**

Uložení a vyvolání vašich vlastních nastavení jako jednoho souboru

Pro níže uvedené položky můžete vaše nastavení uložit jako jeden soubor.

1. **Proveďte všechna požadovaná nastavení nástroje**

2. **Vyvolejte displej ovládání**
   [FUNCTION] – [J] UTILITY – TAB [◀] [▶] SYSTÉM RESET

3. **Stiskem jedno z tlačítek [F]-[I] vyberte odpovídající displej pro uložení dat**

   SYSTÉM SETUP Parametry používané v různých displejích jako [FUNCTION] – UTILITY a mikrofonní nastavení jsou uložena jako jeden soubor Systém Setup. Parametry náležející tomuto souboru naleznete v Data Listu (strana 5).

   MIDI SETUP Všechna MIDI nastavení jsou uložena jako jeden soubor

   USER EFFECT Všechna nastavení pro uživatelské efekty, uživatelský master EQ, a uživatelské typy vokálních harmonií (PSR S900) vytvořených v mixážní konsoly jsou uložena jako jeden soubor.

   MUSIC FINDER Všechny přednastavené a vytvořené záznamy Music Finderu jsou uložena jako jeden soubor

4. **Vyberte jednu ze záložek (jinou než PRESET) pomocí tlačítek TAB [◀] [▶]**
   Uvědomte si, že soubor uložený v záložce PRESET je soubor s továrními nastaveními. Pokud jej vyberete, obnovíte původní nastavení odpovídající položky. (je to stejný výsledek jako v operaci na straně 79).

5. **Uložte svůj soubor (strana 73)**

6. **Pro vyvolání vašeho souboru, vyberte záložku a stranu na kterou jste jej uložili a stiskněte odpovídající tlačítko [A]-[J]**

Zálohování dat

Pro dosažení maximální bezpečnosti, Yamaha doporučuje abyste si zkopírovali nebo uložili svá data na USB médium. Je to dobrá záloha pro případ poškození interní paměti.

Data, která lze uložit

1. Skladba, Styl, Multi pad, banka Registrační paměti, rejstřík
2. Záznam Music Finderu, effect, MIDI Templáře a Systémový soubor
3. Všechna výše uvedená data

Proces zálohování je různý pro výše uvedené skupiny.

Postup zálohování

1 Skladba, Styl, Multi pad, banka Registrační paměti, rejstřík

1. Připojte USB zařízení

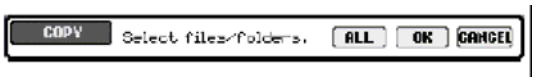
2. Vyvolejte displej obsahující požadovaný soubor pro zálohování

Skladba	Stiskněte tlačítko [SONG]
Styl	Stiskněte jedno z tlačítek stylů
Multi Pad	Stiskněte tlačítko MULTI PAD CONTROL [SELECT]
Banka Reg. P.	Současně stiskněte tlačítka REGIST BANK [+][-]
Rejstřík	Stiskněte jedno z tlačítek rejstříků

3. Vyberte záložku USER pomocí tlačítek TAB [◀] [▶]

4. Stiskněte tlačítko [3▼] (COPY) pro zkopírování souboru/adresáře

Objeví se dialog pro kopírování souboru/adresáře.



5. Stiskněte tlačítko [6▼] (ALL) pro výběr všech zobrazených souborů včetně těch na ostatních stránkách.

Pro zrušení výběru stiskněte stejné tlačítko [6▼] ještě jednou.

6. Stiskněte tlačítko [7▼] (OK) pro potvrzení operace výběru

Pro zrušení operace stiskněte tlačítko [8▼] (CANCEL).

7. Pomocí tlačítek TAB [◀] [▶] vyberte odpovídající záložku USB, do které chcete soubor vložit

8. Stiskněte tlačítko [4▼] (PASTE) pro vložení soborů/adresářů

Pokud se objeví zpráva o tom, že nelze kopírovat data

Chráněné skladby (Prot. 1/Prot. 2) jsou zahrnuty do vybraných souborů. Tyto soubory nelze kopírovat. Nicméně, lze je vyjmout a do USB zařízení vložit.

2 Záznam Music Finderu, Effect, MIDI Templáře a Systémový soubor

1. **Připojte USB zařízení**
2. **Vyvolejte displej ovládání**
   [FUNCTION] – [J] UTILITY – TAB [◀] [▶] SYSTÉM RESET
3. **Pomocí tlačítek [F]-[I] vyberte displej odpovídající pro data, která chcete uložit**
4. **Pomocí tlačítek TAB [◀] [▶] vyberte odpovídající záložku USB, do které chcete soubor vložit**
5. **Uložte svá data (strana 73)**

3 Všechna výše uvedená data

1. **Připojte USB zařízení**
2. **Vyvolejte displej ovládání**
   [FUNCTION] – [J] UTILITY – TAB [◀] [▶] OWNER
3. **Stiskněte tlačítko [D] (BACKUP) pro uložení dat na USB zařízení**
   Pro obnovu dat stiskněte tlačítko [E] (RESTORE), v kroku 3.

   Poznámka: Operace zálohování i obnovy dat zabere několik minut.
   Záložní data, která nebyla vytvořena na nástrojích PSR S900/S700 nelze použít pro obnovení.

⚠**Varování**
Chráněné skladby před obnovou dat přesuňte ze záložky USER. Pokud nejsou přesunuta, tato operace je vymaže.

Using, Creating and Editing Voices

Používání, vytváření a editování rejstříků

Odkazy na stránky rychlého průvodce

Hra rejstříků	**strana 30**
Hra přednastavených rejstříků	strana 30
Použití kolečka Pitch Bend	strana 33
Použití kolečka modulace	strana 33
Použití metronomu	strana 34
Efekty rejstříků	**strana 53**

Vlastnosti rejstříků

Typ rejstříku a jeho základní vlastnost je zobrazena nad názvem Preset rejstříku.

S.Articulation! Rejstříky Super Articulation jsou znatelně autentické a přirozené a zahrnují výrazné charakteristiky hry každého nástroje – například, skřípavé zvuky kytary nebo legato frázování dechových nástrojů. Mají mnoho z výhod rejstříků Mega Voice ale s větší hratelností a ovládáním výrazu v reálném čase. Pro efektivní hru těchto rejstříků budete potřebovat pedál. Detailní informace o tom, jak hrát každý z rejstříků, získáte stiskem tlačítka [7▲] v displeji výběru rejstříků.

Mega Voice Rejstříky Mega Voice nejsou primárně vytvořeny pro hru z klaviatury. Jsou vytvořeny pro použití s nahranými MIDI daty (jako skladby nebo styly). I tak jsou některé rejstříky kytar a bas vytvořeny jako Mega Voice.
Specialitou těchto rejstříků je jejich použití při přepínání hlasitosti. Normální rejstříky také používají toto přepínání – jejich kvalita anebo hlasitost zvuk závisí na tom, jak rychle hrajete. To dělá zvuk nástroje autentický a přirozený. Nicméně u Mega Voice rejstříků, zní každý úsek hlasitosti rejstříku zcela jinak.
Například Mega Voice rejstřík kytary zahrnuje zvuky různých stylů hry. U běžných nástrojů jsou tyto zvuky uloženy ve více rejstřících a vyvolány pomocí MIDI a hrány v kombinaci, tak aby bylo dosaženo tohoto efektu. Ale pomocí Mega Voice rejstříku lze to samé zahrát pomocí jediného rejstříku a za použití určité síly hry pro dosažení požadovaného zvuku.
A právě vzhledem k přirozené komplexnosti a naprosté přesnosti síly hry, nejsou zamýšleny pro hru z klaviatury. Nicméně jsou velmi vhodným nástrojem pro tvorbu MIDI dat – především pokud se chcete vyhnout použití několika různých rejstříků pro part jednoho nástroje.

Live! Tyto zvuky akustických nástrojů jsou samplovány stereofonně, tak aby produkovaly autentický, bohatý zvuk – plný atmosféry a prostoru.

Cool! Tyto rejstříky zahrnují dynamické výplně a jemné nuance elektrických nástrojů – díky obrovské paměti a sofistikovanému programování.

Sweet! Tyto zvuky akustických nástrojů také těží ze sofistikované Yamaha technologie - a obsahují zvuky tak jemně detailní a přirozené, že byste přísahali, že hrajete přímo na ten daný nástroj.

Drums Různé zvuky bicích a perkusních nástrojů jsou přiřazeny jednotlivým klávesám a umožňují vám tak je hrát přímo z klaviatury.

SFX Různé zvuky speciálních efektů jsou přiřazeny jednotlivým klávesám a umožňují vám tak je hrát přímo z klaviatury.

Organ Flutes! Tyto autentické rejstříky varhan umožňují použít speciální nastavení a vytvořit tak svůj vlastní zvuk díky různě dlouhým píšťalám.

Poznámka: **Kompatibilita rejstříků Mega Voice**
Rejstříky MegaVoice nejsou kompatibilní s jinými nástroji. Všechny skladby nebo styly vytvořené pomocí MegaVoice rejstříků nebudou při přehrávání na jiném nástroji znít správně.

Hra více rejstříků současně

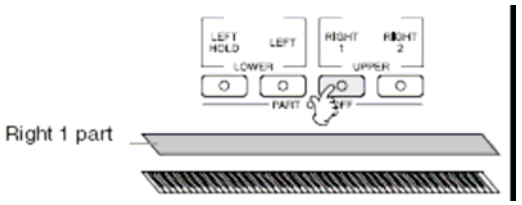
Nástroje PSR S900/S700 nabízí možnosti a vlastnosti, které jsou jednoduše u akustických nástrojů nemožné. Umožňují hrát více různých nástrojů ve vrstvách nebo každý jinou rukou, levou jeden zatímco druhou rukou jiný nebo dokonce dva jiné!

Klávesové party

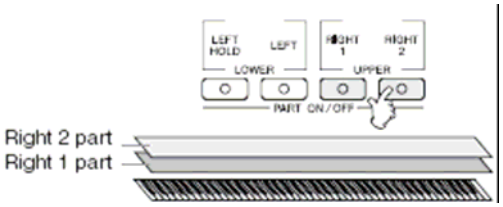
Rejstříky lze přiřadit zcela nezávisle ke každému partu kláves: Pravý1, Pravý2 a Levý. Můžete tyto zvuky kombinovat pomocí tlačítek PART ON/OFF pro vytvoření bohatého zvuku.

Kombinování klávesových partů

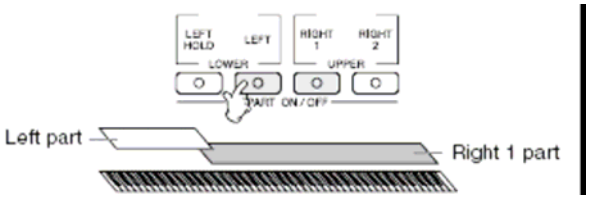
- **Hra pouze jednoho rejstříku (part Pravý1)**
  Můžete hrát jeden rejstřík po celé šíři klaviatury. To se používá pro běžnou hru – například rejstřík klavíru.



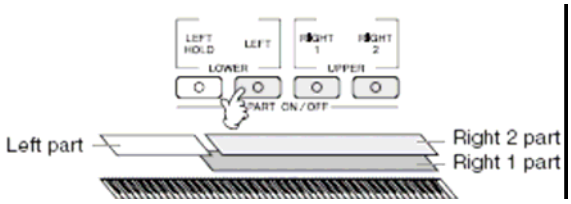
- **Hra dvou rejstříků současně (Pravý1 a Pravý2)**
  Můžete simulovat melodický duet nebo zkombinovat dva podobné rejstříky pro vytvoření silnějšího zvuku.



- **Hra rozdílných rejstříků levou a pravou rukou (Pravý1 a Levý)**
  Můžete hrát rozdílné rejstříky levou a pravou rukou. Zkuste například hrát levou rukou rejstřík basy a pravou rukou rejstřík klavíru.



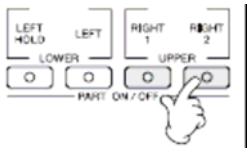
- **Hra tří různých rejstříků levou a pravou rukou (Pravý1, Pravý2 a Levý)**
  Můžete zkombinovat tyto tři party a vytvořit tak silný, hutný zvuk.



Nastavení vyvážení hlasitosti mezi party proveďte v displeji Vyvážení (strana 41).
Nastavení bodu dělení (hranice mezi oblastí levé a pravé ruky) je na straně 110.

Hra dvou rejstříků současně (Pravý1 a Pravý2)

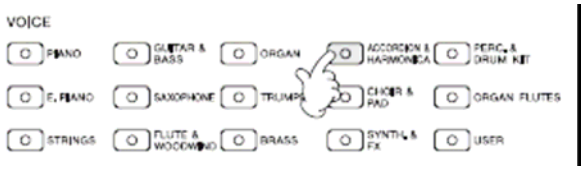
Můžete hrát dva rejstříky současně s Pravým1 a Pravým2 party.



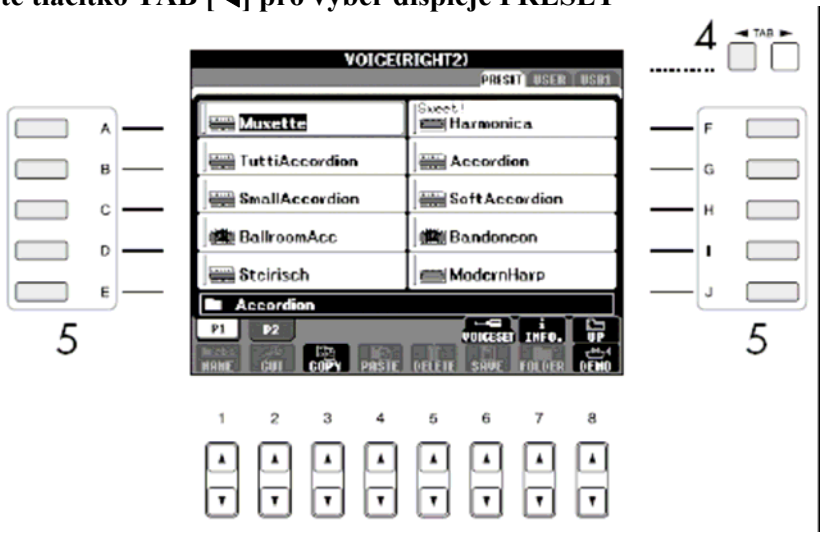
1. Ujistěte se, že je tlačítko PART ON/OFF [RIGHT 1] zapnutý

2. Stiskněte tlačítko PART ON/OFF [RIGHT 2]

3. Stiskněte jedno z tlačítek rejstříků pro vyvolání displeje výběru rejstříku pro part Pravý2



4. Stiskněte tlačítko TAB [◀] pro výběr displeje PRESET



5. Stiskněte jedno z tlačítek [A]-[J] pro výběr rejstříku

6. Hrajte na klaviaturu

7. Stiskněte tlačítko PART ON/OFF [RIGHT 2] znovu pro vypnutí partu Pravý2

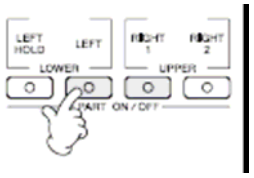
Poznámky:
Pro zvolený part je na hlavním displej zobrazen zvýrazněný (negativ) název zvoleného rejstříku.

Rychlý výběr rejstříků pro party Pravý 1 a Pravý 2
Rychle zvolit rejstříky pro tyto party lze pouze pomocí tlačítek Voice. Stiskněte a podržte tlačítko prvního rejstříku a potom stiskněte druhé tlačítko. Rejstřík odpovídající prvnímu stisknutému tlačítku bude přiřazen partu Pravý1 a atd.

Vypnutí a zapnutí partu Pravý 2 pomocí pedálu
Pokud je part správně přiřazen k pedálu (strana 195), může jej podle něho vypínat a zapínat. To je velmi užitečné během hry.

Hra různých rejstříků levou a pravou rukou (Pravý1 a Levý)

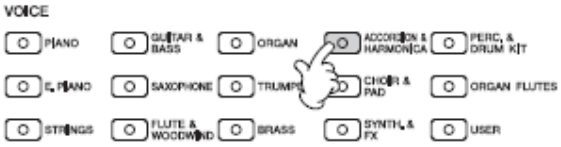
Můžete hrát různé rejstříky levou a pravou rukou.



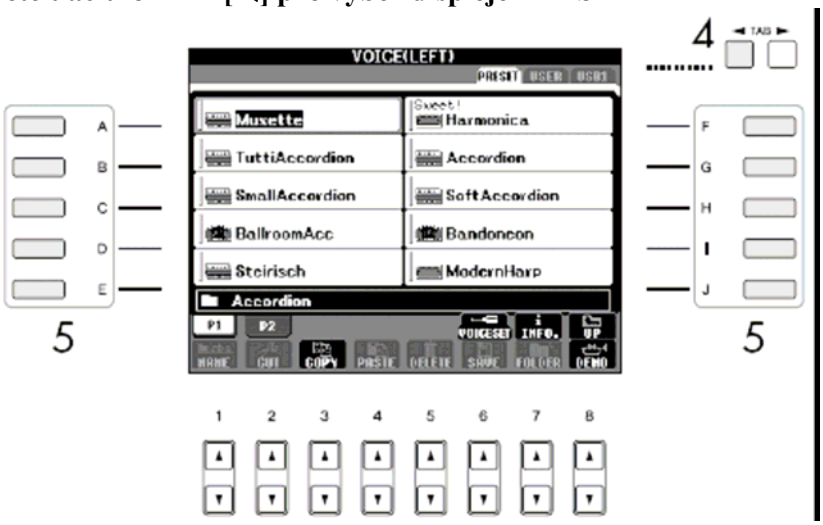
1. Ujistěte se, že je tlačítko PART ON/OFF [RIGHT 1] zapnutý

2. Stiskněte tlačítko PART ON/OFF [LEFT]

3. Stiskněte jedno z tlačítek rejstříků pro vyvolání displeje výběru rejstříku pro part Levý



4. Stiskněte tlačítko TAB [◀] pro výběr displeje PRESET



5. Stiskněte jedno z tlačítek [A]-[J] pro výběr rejstříku

6. Hrajte na klaviaturu

7. Stiskněte tlačítko PART ON/OFF [LEFT] pro vypnutí partu

Poznámky:
Pro zvolený part je na hlavním displej zobrazen zvýrazněný (negativ) název zvoleného rejstříku.

Vypnutí a zapnutí partu Levý pomocí pedálu
Pokud je part správně přiřazen k pedálu (strana 195), může jej podle něho vypínat a zapínat. To je velmi užitečné během hry.

Určení bodu dělení (hranice mezi oblastí levé a pravé ruky)
Strana 110.

Změna ladění

Transpozice

Posuňte ladění klaviatury nahoru nebo dolů (v půltónových krocích).

- **Transpozice během hry**
  Jednoduše můžete posunout ladění celého nástroje stiskem tlačítek TRANSPOSE [-]/[+].

- **Transpozice před hrou**
  Změňte nastavení transpozice v displeji mixážní konsole. Můžete změnit ladění klaviatury (KBD), přehrávané skladby (SONG) nebo celého zvuku nástroje (MASTER).

1. **Vyvolejte displej ovládání**
   [MIXING CONSOLE] - TAB [◀] [▶] TUNE
2. **Použijte tlačítka [4▲▼] / [5▲▼] pro nastavení transpozice**

Jemné ladění celého nástroje

Můžete jemně upravit ladění celého nástroje – to je užitečné, pokud hrajete spolu s jiným nástrojem nebo hudbou z CD .

1. **Vyvolejte displej ovládání**
   [FUNCTION] – [A] MASTER TUNE/SCALE TUNE – TAB [◀] [▶] MASTER TUNE
2. **Použijte tlačítka [4▲▼] / [5▲▼] pro nastavení ladění**
   Stiskněte tlačítka 4 nebo 5 [▲] a [▼] současně pro obnovení původního nastavení 440 Hz.

Ladění stupnice

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 [6▲▼] / [7▲▼] pro výběr partu, pro který chcete nastavit stupnici ladění**
   Zaškrtněte boxík pomocí tlačítka [8▲].
3. **Použijte tlačítka [A]/[B] pro výběr požadované stupnice**
   Ladění každého tónu aktuálně zvolené stupnice je zobrazeno na ilustraci klaviatury v pravém horním rohu displeje.

Poznámky:
Uvědomte si, že změny ladění nemají vliv na rejstříky bicích nástrojů a efektů.

Hz (Hertz)
Tato měřící jednotka odpovídá frekvenci zvuku a představuje počet vibrací zvukové vlny za vteřinu.

4. Změňte následující nastavení, tak jak potřebujete

- **Ladění jednotlivých tónů klaviatury (TUNE)**
  1. Stiskněte tlačítko [3▲▼] pro výběr tónu k ladění
  2. Použijte tlačítka [4▲▼]/[5▲▼] pro nastavení ladění v centech
- **Určení základního tónu pro každou stupnici**
  Stiskněte tlačítko [2▲▼] pro výběr základního tónu.
  Pokud dojde ke změně základního tónu, změní se ladění kláves, ale zůstává rozdíl v ladění mezi jednotlivými tóny.

Equal - Temperované ladění
Jedna oktáva je rozdělena na 12 stejných intervalů, s každým půlrokem rovnoměrně rozloženým. Momentálně nejpoužívanější klavírní stupnice.
Pure Major/Pure Minor - Čistě durová/mollová
Založená na přírodních harmonických tónech, tři durové akordy používající tuto stupnici produkují krásný, čistý zvuk.
Pythagorean - Pythagorejská
Tato stupnice, vymyšlená Pythagorem, řeckým filosofem, je založena na intervalech přesných pětin, které tvoří jednu oktávu. Třetí v tomto ladění je lehce nestabilní, ale čtvrtý a pátý jsou vhodné pro sóla.
MeanTone - Střední tón
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 Handelem.
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.
Arabic
Použijte tuto stupnici pro hru arabské hudby.

Hodnoty ladění pro přednastavené stupnice (základní tón je C, v centech)

	C	C#	D	Eb	E	F	F#	G	Ab	A	Bb	B
EQUAL TEM-PERAMENT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
PURE MAJOR	0	-29.7	3.9	15.6	-14.1	-2.3	-9.4	2.3	-27.3	-15.6	18.0	-11.7
PURE MINOR	0	33.6	3.9	15.6	-14.1	-2.3	31.3	2.3	14.1	-15.6	18.0	-11.7
PYTHAGOREAN	0	14.1	3.9	-6.3	7.8	-2.3	11.7	2.3	15.6	6.3	-3.9	10.2
MEAN-TONE	0	-24.2	-7.0	10.2	-14.1	3.1	-20.3	-3.1	-27.3	-10.2	7.0	-17.2
WERCKMEISTER	0	-10.2	-7.8	-6.3	-10.2	-2.3	-11.7	-3.9	-7.8	-11.7	-3.9	-7.8
KIRNBERGER	0	-10.2	-7.0	-6.3	-14.1	-2.3	-10.2	-3.1	-7.8	-10.2	-3.9	-11.7
ARABIC 1	0	0	-50.0	0	0	0	0	0	0	-50.0	0	0
ARABIC 2	0	0	0	0	-50.0	0	0	0	0	0	0	-50.0

Poznámky:
Cent je v hudebním světě 1/100 půltónu. (Tedy 100 centů= 1 půltón.)

Okamžité vyvolání požadované stupnice
Uložte si požadovanou stupnici do registrační paměti. Ujistěte se, že je zaškrtnut boxík SCALE při ukládání (strana 135).

Výběr typu Harmonie/Echa

Můžete si vybrat požadovaný typ harmonie nebo echa z mnoha různých typů.

1. Zapněte tlačítko [Harmony/Echo]

2. Vyvolejte displej ovládání
[FUNCTION] – [H] HARMONY/ECHO

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

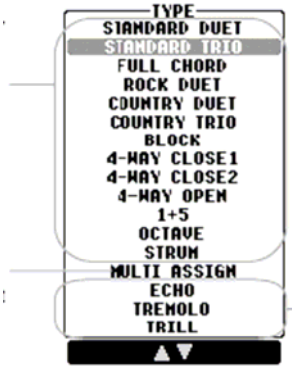
4. Použijte tlačítka [4▲▼] - [8▲▼] pro výběr různých nastavení (strana 90)
Dostupná nastavení se liší podle zvoleného typu harmonie/echa.

Typy Harmonie/Echa

Tyto typy jsou rozděleny do následujících skupin v závislosti na použitém efektu.

Typy harmonií
Tyto typy aplikují efekty harmonií na tóny hrané pravou rukou v závislosti na akordech hraných rukou levou. Typy 1+5 a Octave nejsou akordy ovlivňovány).

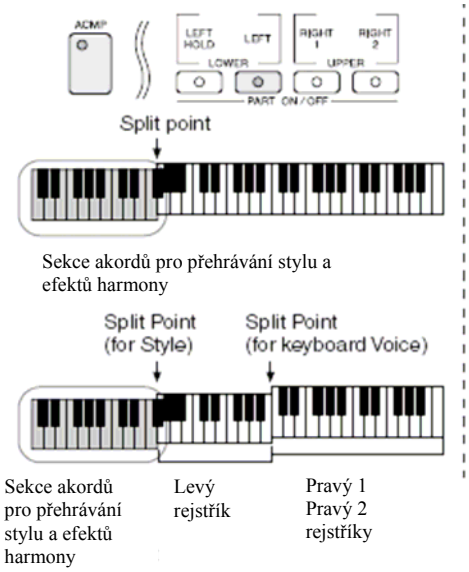
Typy MULTI ASSIGN
Tyto typy aplikují efekty na akordy hrané v pravé části klaviatury.

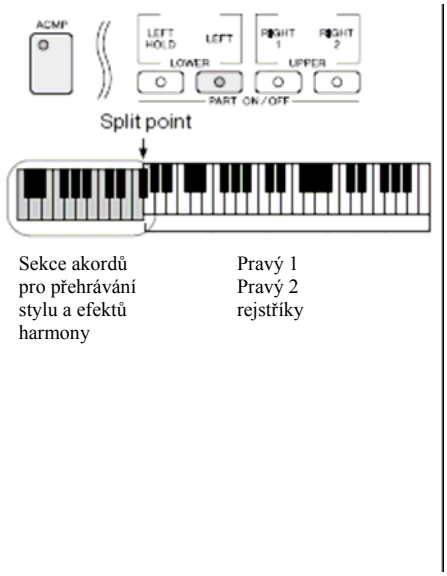


Typy ech
Tyto typy aplikují efekty echa na tóny hrané v pravé části klaviatury v aktuálně zvoleném tempu.

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.





Zrušení zvuku akordů pro efekt harmony
Toto zruší zvuk akordů hraných v levé části klaviatury – a nechá tak znít pouze zvuk efektu. Zapněte [ACMP], vypněte [SYNC START] a nastavte parametr pro Stop Accompaniment na OFF.

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

Typy Echa
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.

Nastavení pro Harmony a Echo

VOLUME (Hlasitost) Je dostupný pro všechny typy s výjimkou Multi Assign. Určuje úroveň tónů generovaných efektem.

SPEED (Rychlost) Dostupný pro Echo, Tremolo a Trill. Určuje rychlost těchto efektů

ASSIGN (Přiřazení) Je dostupný pro všechny typy s výjimkou Multi Assign. Umožňuje určit part klaviatury, z kterého bude efekt znít.

CHORD NOTE ONLY (Pouze tóny akordu) 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.

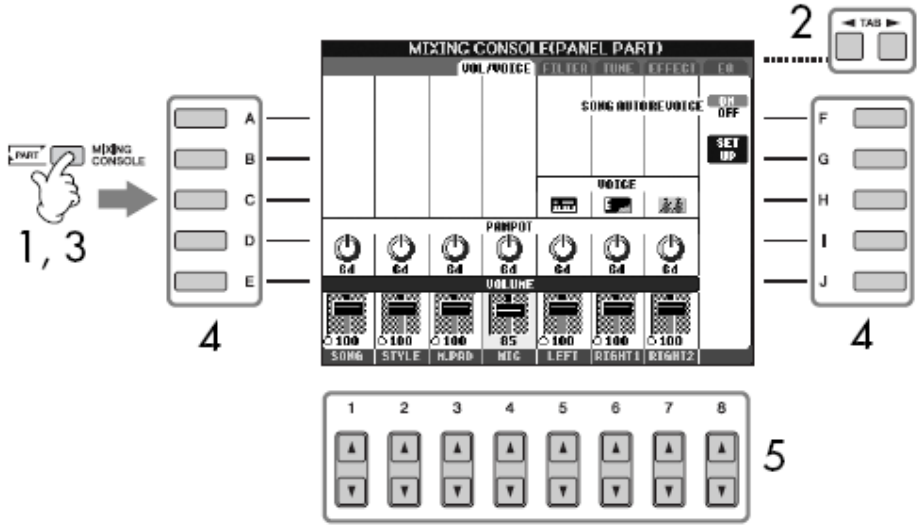
TOUCH LIMIT (Míra úhozu) Je dostupný pro všechny typy s výjimkou Multi Assign. Určuje úroveň síly hry za které znít zvuk efektu. To umožňuje selektivně aplikovat efekt harmony pouze silou vaší hry a vytvářet tak harmonické akcenty v melodii. Efekt je aplikován pouze pokud hrajete klávesu silněji než jak je nastavena hranice.

Editování hlasitosti a vyvážení (Mixážní konsole)

Mixážní konsole vám přináší intuitivní ovládání aspektů klávesových partů a kanálů stylu nebo skladby, včetně vyvážení hlasitosti a zabarvení tónu. To vám umožní upravit úrovně, stereo rozložení (pan) každého rejstříku pro vytvoření optimálního stereo obrazu, také umožňuje nastavit jak jsou efekty aplikovány.

Základní postup

1. Stiskněte tlačítko [MIXING CONSOLE] pro vyvolání displeje mixážní konsole



2. Použijte tlačítka TAB [◀] [▶] pro vyvolání odpovídajícího displeje nastavení

3. Stiskněte opakovaně tlačítko [MIXING CONSOLE] pro vyvolání displeje mixážní konsole pro odpovídající party.
Displej mixážní konsole se sestává z několik různých displejů partů. Název partu je zobrazen na vrchu displeje. Různé displej mixážní konsole se přepínají mezi následujícími.
PANEL PART displej – STYLE part displej – SONG CH 1-8 displej – SONG CH 9-16 displej

4. Stiskněte jedno z tlačítek [A]-[J] pro výběr požadovaného parametru

5. Použijte tlačítka [1▲▼] - [8▲▼] pro nastavení hodnoty

Poznámky:
O partech – viz níže.

Okamžité nastavení všech partů na stejnou hodnotu
V okamžiku, kdy jste v krou 4 zvolili parametr, můžete nastavit jeho hodnotu pro všechny party. Současně stiskněte jedno z tlačítek [A]-[J] a [1]-[8] nebo použijte kolečko.

6. Uložte svá nastavení

- **Uložení nastavení displeje panelového partu**
  Uložte je do registrační paměti (strana 135).
- **Uložení nastavení displeje partu stylu**
  Uložte je jako data stylu.
  1. Vyvolejte displej ovládání
     [FUNCTION] – [F] DIGITAL REC MENU
  2. Stiskněte tlačítko [B] pro vyvolání displeje STYLE CREATOR
  3. Stiskněte tlačítko [EXIT] pro zavření displej pro nahrávání
  4. Stiskněte tlačítko [I] (SAVE) pro vyvolání displeje výběru stylu, pro uložení vašich dat, uložte je (strana 73).
- **Uložení nastavení displeje partu skladby kanál 1-8/9-16**
  Nejprve zaregistrujte editovaná nastavení jako součást skladby (SET UP) a poté uložte skladbu.
  Vysvětlení je na straně 166: SONG CREATOR – CHANNEL displej – SETUP

O partech

Panelový part
V tomto displeji mixážní konsole můžete nezávisle nastavovat úroveň vyvážení mezi klávesovými party (Pravý1, Pravý2, Levý), party skladby, stylu, multi padu a mikrofonu (S900). Součásti partů jsou stejné, jaké se objeví na displeji po stisku tlačítka [BALANCE].

Part stylu
Styl se skládá z osmi různých kanálů. Zde můžete nastavit vyvážení mezi těmito osmi kanály partu. Součásti partů jsou stejné, jaké se objeví na displeji po stisku tlačítka [CHANNEL ON/OFF] pro vyvolání displeje stylu.

Kanály skladby 1-8/9-16
Skladba se skládá ze šestnácti různých kanálů. Zde můžete nastavit vyvážení mezi těmito šestnácti kanály partu. Součásti partů jsou stejné, jaké se objeví na displeji po stisku tlačítka [CHANNEL ON/OFF] pro vyvolání displeje skladby.

Nastavitelné položky (parametry) v displeji mixážní konsole
Následující vysvětlení zahrnuje dostupné položky (parametry) displeje mixážní konsole.

VOL/VOICE

SONG AUTO REVOICE	Strana 94
VOICE	Umožňuje znovu vybrat rejstříky pro každý part. Pokud jsou vyvolány kanály stylu, nelze vybrat rejstříky varhan nebo uživatelské rejstříky. Pokud jsou vyvolány kanály skladby, nelze vybrat uživatelské rejstříky.
PANPOT	Určuje stereo pozici zvoleného partu (kanálu).
VOLUME	Určuje úroveň každého partu nebo kanálu, máte tak k dispozici jemné ovládání vyvážení partů.

FILTER

HARMONIC CONTENT	Umožňuje nastavit úroveň efektu resonance (strana 101) pro každý part.
BRIGHTNESS	Určuje jas zvuku pro každý part nastavením ořezané frekvence (strana 101).

TUNE

PORTAMENTO TIME	Portamento je funkce vytvářející jemné přechody ladění mezi prvním a následujícím tónem. Tento parametr nastavuje dobu přechodu. Vyšší nastavení prodlužuje čas. Nastavení „0“ znamená vypnutí efektu. Tento parametr je dostupný, pokud je klávesový part nastaven na Mono (strana 100).
PITCH BEND RANGE	Určuje rozsah Pitch Bend v půltónových krocích pro každý klávesový part (pokud je k funkci přiřazen pedál).
OCTAVE	Určuje rozsah změny ladění v oktávách pro každý klávesový part.
TUNING	Určuje ladění každého klávesového partu.
TRANSPOSE	Umožňuje nastavit transpozici ladění klaviatury (KEYBOARD), přehrávanou skladbu (SONG), nebo celkový zvuk nástroje (MASTER).

EFFECT

TYPE	Vyberte požadovaný typ efektu (strana 95). Po editaci různých parametrů zvoleného efektu, jej můžete uložit jako nový typ.
REVERB	Nastavuje úroveň zvuku reverbu pro každý part nebo kanál.
CHORUS	Nastavuje úroveň zvuku chorusu pro každý part nebo kanál.
DSP	Nastavuje úroveň zvuku DSP pro každý part nebo kanál.

EQ (Ekvalizér)

TYPE	Vybírá požadovaný typ ekvalizéru, tak aby se co nejlépe hodil hudbě nebo typu prostředí (strana 97). Ovlivňuje zvuk celého nástroje.
EDIT	Pro editování EQ (strana 98).
EQ HIGH	Určuje, že střední frekvence vysokého pásma EQ je zeslabena/vybuzena pro každý part.
EQ LOW	Určuje, že střední frekvence nízkého pásma EQ je zeslabena/vybuzena pro každý part.

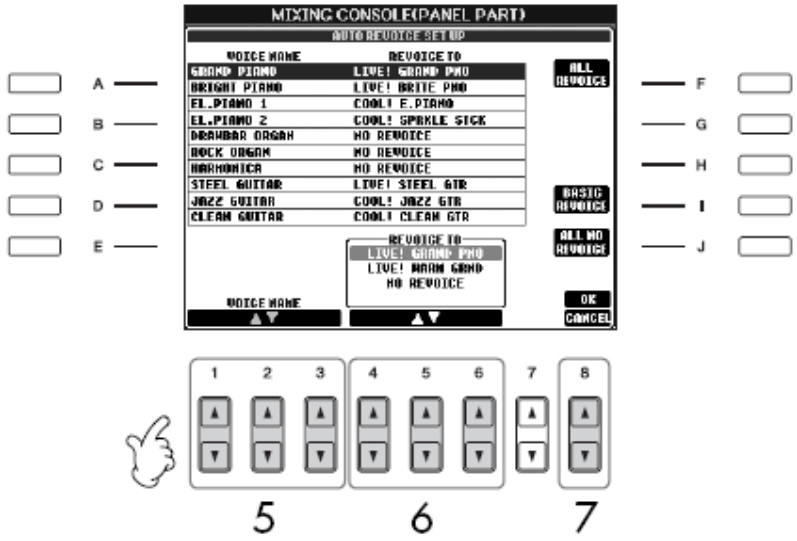
SONG AUTO REVOICE

Tato funkce umožňuje využít výhody použití vysoce kvalitních zvuků nástroje pro data XG kompatibilních skladeb. Pokud přehráváte data XG skladby, můžete tuto funkci použít pro náhradu běžných rejstříků těmi speciálně vytvořenými pro PSR S700/S900 (Live!, Cool! Atd.).

1.-3. **Stejný postup jako u Základního postupu na straně 91. V kroku 2 zvolte záložku TAB/VOICE**

4. **Stiskněte tlačítko [G] (SETUP) pro vyvolání displeje SONG AUTO REVOICE**

5. **Použijte tlačítka [1▲▼] - [3▲▼] pro výběr rejstříku, který má být nahrazen**



6. **Použijte tlačítka [4▲▼] - [6▲▼] pro výběr rejstříku, který nahrazuje ten vybraný v kroku 5.**

Pomocí tlačítek [F]/[I]/[J] můžete nastavit několik dostupných nastavení, jednou akcí.

ALL REVOICE nahradí všechny XG nahraditelné rejstříky kvalitními rejstříky nástroje
BASIC REVOICE nahradí pouze doporučené rejstříky vhodné pro přehrávání skladby
ALL NO REVOICE všechny rejstříky jsou opět původní, XG

7. **Stiskněte tlačítko [8▲] (OK) pro provedení nastavení**

8. **V displeji VOL/VOICE, stiskněte tlačítko [F] pro zapnutí funkce SONG AUTO REVOICE**

Typy efektů

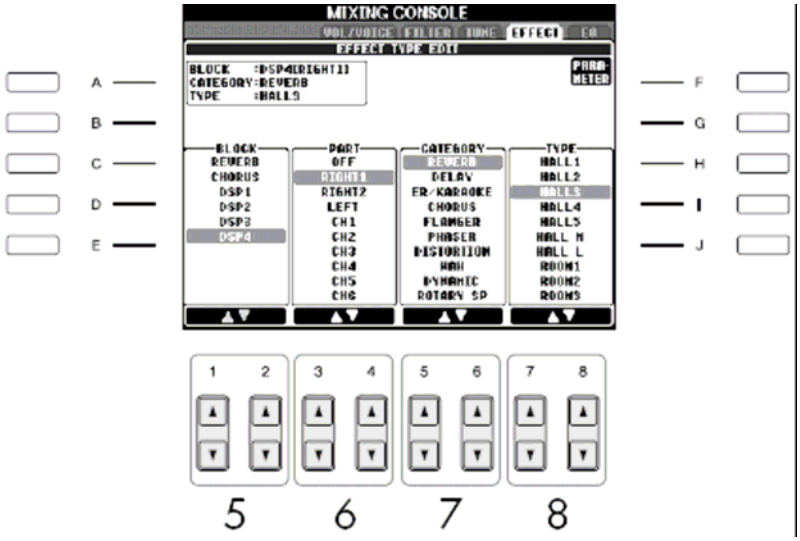
- **Výběr typu efektu**

1.-3. **Stejný postup jako u Základního postupu na straně 91. V kroku 2 zvolte záložku EFFECT**

4. **Stiskněte tlačítko [F] (TYPE) pro vyvolání displeje výběru typu efektu**



5. **Použijte tlačítka [1▲▼]/[2▲▼] pro výběr efektového bloku**



Efektový blok	Dostupné party	Charakteristiky efektu
REVERB	všechny	vytváří vřelý prostor koncertní haly nebo klubu
CHORUS	všechny	vytváří bohatý „plochý“ zvuk, tak jako by bylo hráno několik partů najednou
DSP1	party stylu	nabízí další efekty jako tremolo nebo distortion
DSP2	kanály skladby 1-16 Pravý1, Pravý2, Levý	nepoužité DSP bloky jsou automaticky přiřazeny
DSP3	Kanály skladby 1-16	k odpovídajícím partům (kanálům).
DSP4	zvuk mikrofonu	

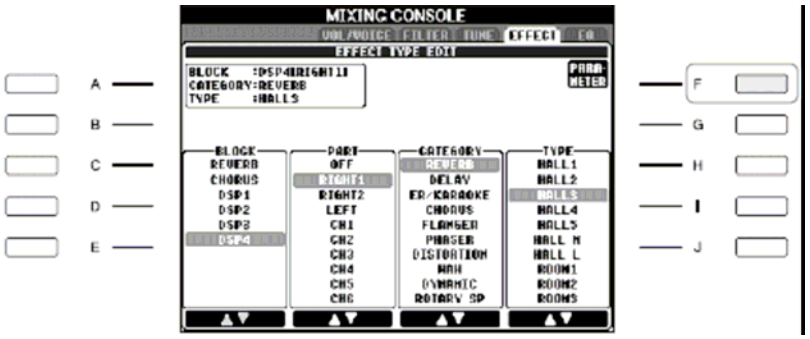
6. **Použijte tlačítka [3▲▼]/[4▲▼] pro výběr partu určeného k efektu**

7. Použijte tlačítka [5▲▼]/[6▲▼] pro výběr kategorie efektu

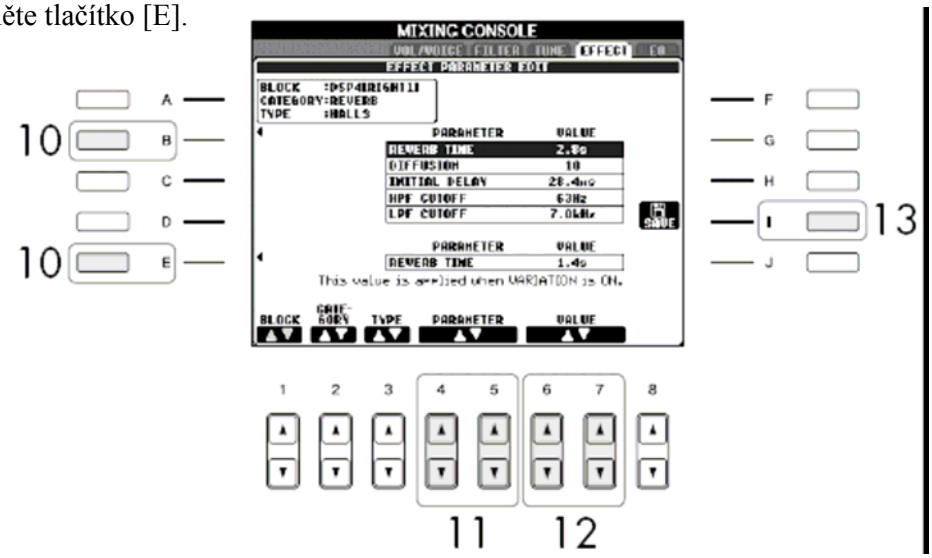
8. Použijte tlačítka [7▲▼]/[8▲▼] pro výběr typu efektu
Pokud chcete editovat parametry efektu, přejděte na další operaci.

- **Editace a uložení efektu**

9. Stiskněte tlačítko [F] (PARAMETER) pro vyvolání displeje editace parametrů



10. Pokud jste vybrali jeden z efektových bloků DSP2-4 v kroku 5:
Můžete editovat jejich standardní parametry stejně tak jako variační parametry.
Pro výběr standardního parametru, stiskněte tlačítko [B]. Pro výběr variačního parametru, stiskněte tlačítko [E].

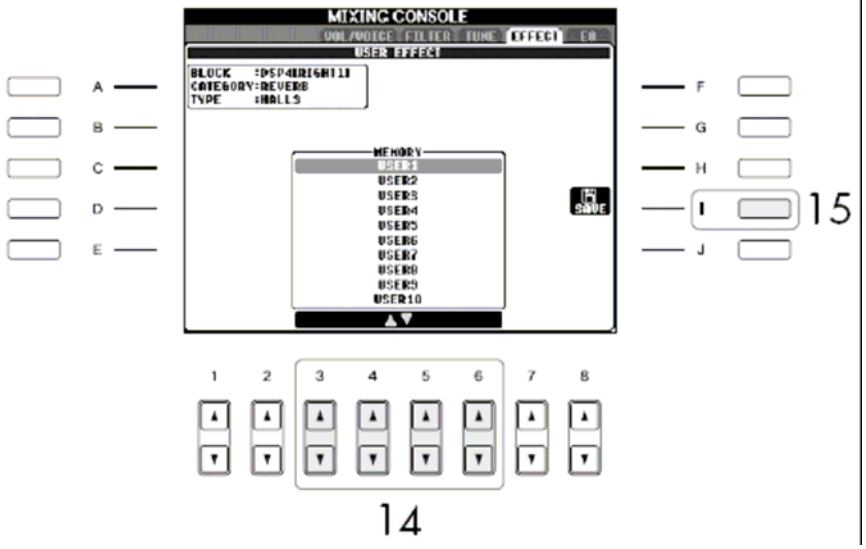


11. Použijte tlačítka [4▲▼]/[5▲▼] pro výběr parametrů k editaci
Parametry dostupné pro editaci se liší podle vybraného typu efektu.

12. Použijte tlačítka [6▲▼]/[7▲▼] pro nastavení hodnoty vybraného parametru
Pokud jste vybrali efekty Reverb, Chorus nebo DSP1 v kroku 5:
Nastavte úroveň Effect Return pomocí tlačítka [7▲▼].

13. Stiskněte tlačítko [I] (SAVE) pro vyvolání displej uložení vámi vytvořeného efektu

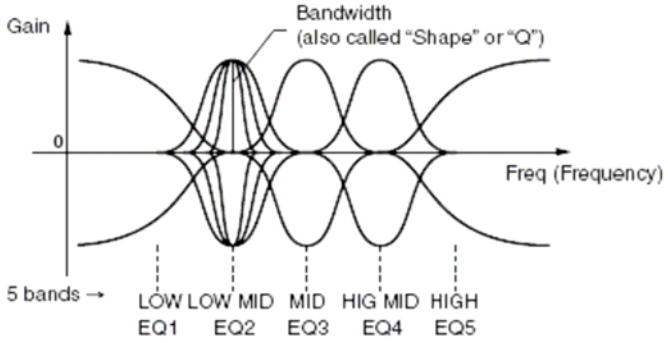
14. **Použijte tlačítka [3▲▼]-[6▲▼] pro výběr místa pro uložení vytvořeného efektu**
Maximální počet efektů, které lze uložit závisí na vybraném efektovém bloku.



15. **Stiskněte tlačítko [I] (SAVE) pro uložení efektu (strana 73).**

EQ (Ekvalizér)

Ekvalizér (také zvaný EQ) je zvukový procesor dělící frekvenční spektrum do několika pásem, která mohou být zesílena nebo zeslabena tak, jak potřeba k úpravě celkového frekvenčního rozsahu. Obyčejně je ekvalizér používán pro úpravu zvuku z reproduktorů a jeho přizpůsobení charakteru prostoru. Například, můžete oříznout některé nízké frekvence, když hrajete ve veských prostorech, kde je zvuk poněkud dunivý nebo naopak zesílit vysoké frekvence místnostech a těsných prostorech, kde je zvuk jakoby mrtvý bez ozvěny. Nástroj je vybaven prvotřídním pěti pásmovým digitálním ekvalizérem. S touto funkcí můžete přidat konečný efekt (ovládání tónu) k výstupnímu zvuku vašeho nástroje. Můžete zvolit jedno z pěti přednastavených nastavení EQ v displeji EQ. Nebo také můžete vytvořit své vlastní nastavení úpravou frekvenčních pásem a uložit ho do jedné pozice ze dvou uživatelských EQ nastavení.



- **Výběr preset typu EQ**

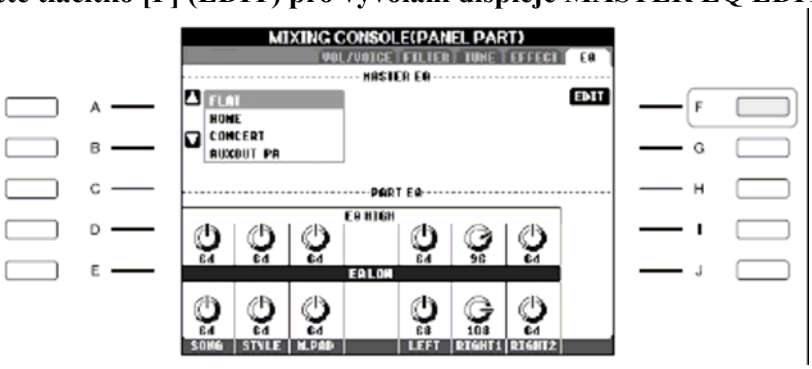
1.-3. **Stejný postup jako u Základního postupu na straně 91. V kroku 2 zvolte záložku EQ**

4. **Použijte tlačítka [A]/[B] pro výběr preset nastavení EQ hodící se k vaší hře (stylu či prostředí).**

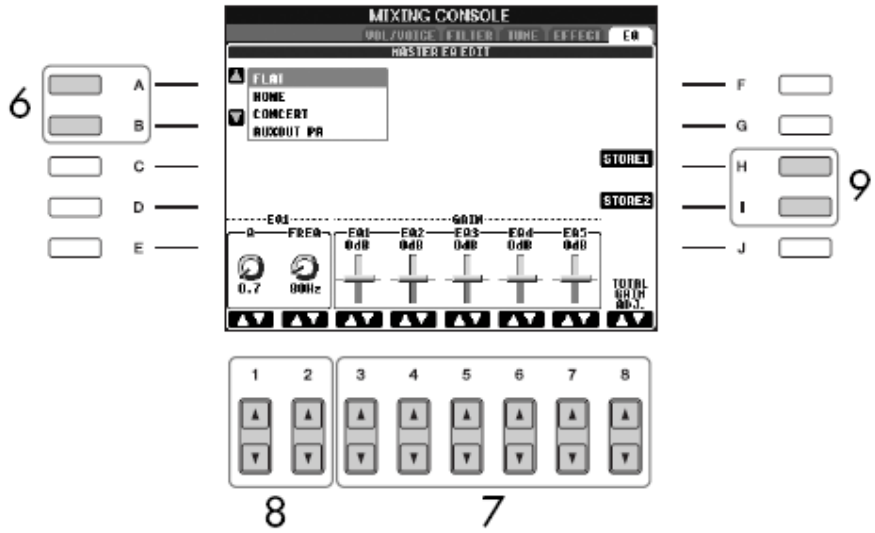
Pokud chcete editovat parametry EQ, pokračujte následující operací.

- **Editace a uložení vybraného EQ**

5. Stiskněte tlačítko [F] (EDIT) pro vyvolání displeje MASTER EQ EDIT



6. Použijte tlačítka [A]/[B] pro výběr preset nastavení EQ



7. Použijte tlačítka [3▲▼]-[7▲▼] pro zesílení nebo zeslabení každého z pěti pásem

Použijte tlačítko [8▲▼] pro zesílení nebo zeslabení všech pěti pásem najednou.

8. Nastavte Q (šířku pásma) a FREQ (střední frekvenci) pásma zvoleného v kroku 7.

- **Šířka pásma (Shape nebo Q)**
  Použijte tlačítko [1▲▼]. Čím vyšší číslo, tím užší pásmo.
- **FREQ (střední frekvence)**
  Použijte tlačítko [2▲▼]. Dostupný rozsah frekvencí se pro každé pásmo liší.

9. Stiskněte tlačítko [H] nebo [I] (STORE 1 nebo 2) pro uložení editovaného EQ (strana 73).

Můžete vytvořit a uložit až dva typy EQ. Pro vyvolání uloženého typy EQ postupujte jako v bodě 6.

Vytváření rejstříku – nastavení rejstříku

Nástroje PSR S700/S900 jsou vybaveny funkcí Voice Set pro tvorbu vlastních rejstříků pomocí úpravy již existujících rejstříků. Jakmile jej vytvoříte, můžete ho uložit jako uživatelský rejstřík do záložky USER/USB pro budoucí vyvolání. Metoda editace se liší pro rejstříky varhan a ostatní rejstříky.

Základní postup

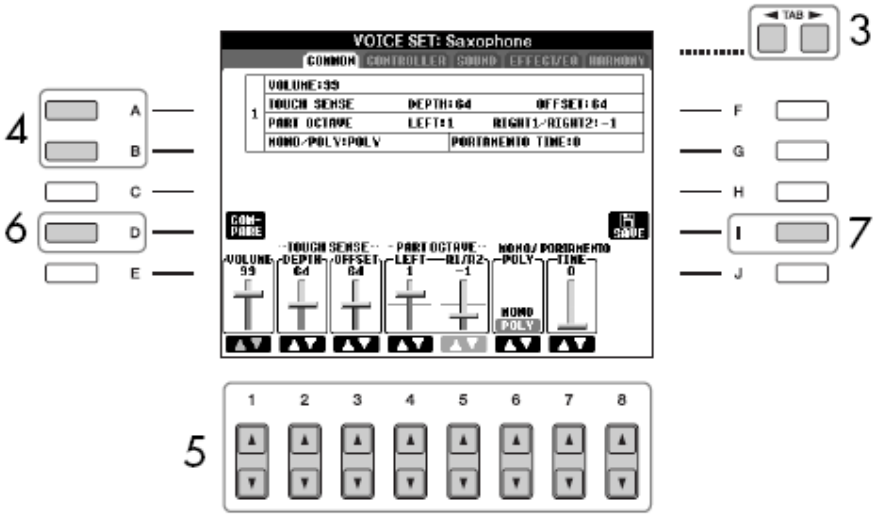
1. Vyberte požadovaný rejstřík (jiný než varhaní) (strana 31)

2. Stiskněte tlačítko [6▲] pro vyvolání displeje Voice Set



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

Informace o dostupných parametrech naleznete v sekci editovatelné parametry… na straně 100.



4. Pokud je to třeba, použijte tlačítka [A]/[B] pro výběr položky (parametru) k editaci

5. Použijte tlačítka [1▲▼]-[8▲▼] pro editaci rejstříku

Poznámka:
Pokud vyberete jiný rejstřík aniž jste editovaný uložili, všechna nastavení budou ztracena. Pokud si tato nastavení chcete zachovat, editovaný rejstřík uložte jako uživatelský před výběrem jiného rejstříku.

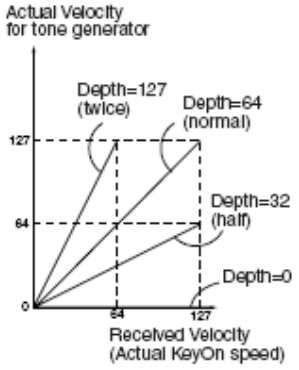
6. Stiskněte tlačítko [D] (COMPARE) pro porovnání editovaného rejstříku s needitovaným

7. Stiskněte tlačítko [I] (SAVE) pro uložení editovaného rejstříku (strana 73).

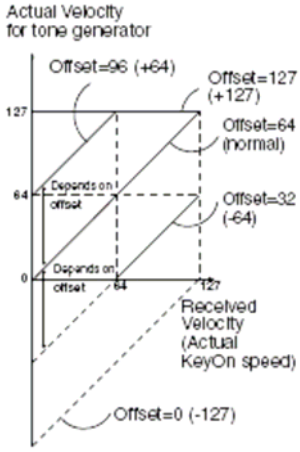
Dostupné parametry se liší v závislosti na rejstříku.

Změny rychlostní křivky v závislosti na citlivosti úhozu

Hloubka citlivosti úhozu Změny rychlostní křivky v závislosti na VelDepth (s Offset =64)



OFFSET citlivosti úhozu Změny rychlostní křivky v závislosti na VelOffset (s Depth =64)



Editovatelné parametry funkce Voice Set

Následující detailně uvádí editovatelné parametry, které jsou nastavovány v displejích popsaných v kroku 3 základního postupu na straně 99. Tyto parametry jsou rozděleny do pěti displejů. Níže jsou odděleně popsány parametry v jednotlivých displejích.

COMMON

VOLUME Nastavuje hlasitost aktuálně editovaného rejstříku

TOUCH SENSE Nastavuje citlivost úhozu (citlivost na sílu), nebo jak silně bude hlasitost reagovat na sílu vaší hry.

Depth (Hloubka)

Nastavuje citlivost na sílu, nebo jak moc se mění úroveň hlasitosti v závislosti na síle vaší hry.

OFFSET

Nastavuje množství při kterém jsou obdržené síly nastaveny pro aktuální efekt síly úderu.

PART OCTAVE Posuňte oktávový rozsah editovaného rejstříku nahoru nebo dolů. Pokud použijete editovaný rejstřík pro party Pravý 1 a 2, budou parametry R1 a R2 dostupné. Pokud jej použijete pro part Levý, je dostupný parametr LEFT.

MONO/POLY Určuje, zad je editovaný rejstřík přehráván monotónně nebo polyfonně. Toto nastavení lze také provést pomocí tlačítka VOICE CONTROL „MONO“ z panelu (strana 53).

PORTAMENTO TIME Pokud je rejstřík nastaven na MONO, nastavuje čas efektu portamento.

CONTROLLER MODULATION

Kolečko modulace lze použít pro modulování níže uvedených parametrů nebo ladění (vibrato). Zde můžete nastavit stupeň s jakým je modulování následujících parametrů prováděno.

FILTER Určuje stupeň, kterým pedál moduluje frekvence filtru ořezání. Detaily o filtru naleznete na straně 101.

AMPLITUDE Určuje stupeň, kterým pedál moduluje amplitudu (hlasitost).

LFO PMOD Určuje stupeň, kterým pedál moduluje ladění nebo vibrato efekt.

LFO FMOD Určuje stupeň, kterým pedál moduluje modulaci filtru nebo efektu wah.

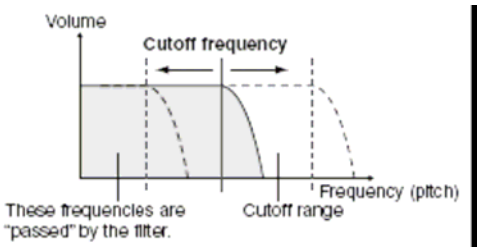
LFO AMOD Určuje stupeň, kterým pedál moduluje amplitudu nebo tremolo efekt.

SOUND

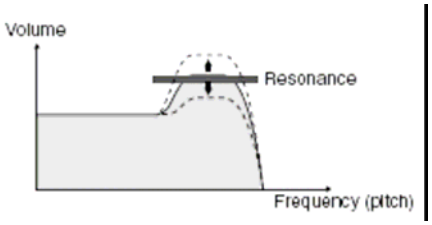
- **FILTER**

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 elektronické, syntetické zvuky.

BRIGHTNESS Určuje ořezanou frekvenci nebo efektivní rozsah frekvence filtru (viz níže). Vyšší hodnoty dávají jasnější zvuk.



HARMONIC CONTENT Určuje zdůraznění dané ořezané frekvenci (resonance), nastavené v parametru výše. Vyšší hodnoty dávají zřetelnější efekt.



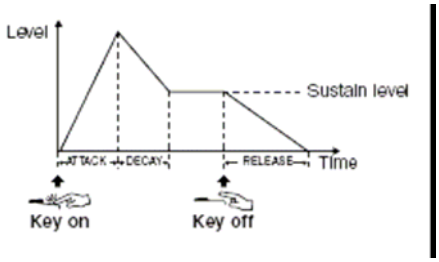
- **EG**

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

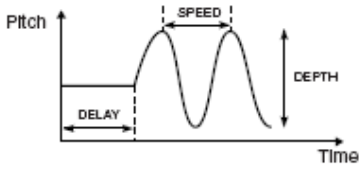
ATTACK Určuje, jak rychle zvuk nabude plné hlasitosti po zahrání klávesy. Čím nižší hodnoty, tím kratší čas.

DECAY Určuje, jak rychle zvuk dosáhne úrovně dozvuku (o něco nižší než je maximum). Čím nižší hodnoty, tím kratší čas doznění.

RELEASE Určuje, jak rychle zvuk dozní po uvolnění klávesy. Čím nižší hodnoty, tím kratší čas doznění



- **VIBRATO**



DEPTH Určuje intenzitu efektu vibrato. Vyšší hodnoty znamenají výraznější efekt Vibrato.

SPEED Určuje rychlost efektu vibrato.

DELAY Určuje množství času, které uplyne mezi zahráním klávesy a spuštěním efektu vibrato. Vyšší hodnoty znamenají delší zpoždění efektu.

EFFECT/EQ

1. **Hloubka Reverbu/chorus/DSP**

   REVERB DEPTH Nastavuje hloubku reverbu (strana 95).

   CHORUS DEPTH Nastavuje hloubku chorusu (strana 95).

   DSP DEPTH Nastavuje hloubku efektu DSP (strana 95).
   Pokud chcete změnit typ efektu DSP, můžete to provést v menu DSP uvedeném níže.

   DSP ON/OFF Určuje, zda je zapnutý nebo vypnutý efekt DSP.
   Toto nastavení lze také provést pomocí tlačítka VOICE CONTROL „DSP“ (strana 53).

   PANEL SUSTAIN Určuje úroveň efektu sustain na editovaný rejstřík po zapnutí tlačítka VOICE CONTROL [SUSTAIN] (strana 53).

2. **DSP**

   TYP DSP Určuje kategorii a typ efektu DSP. Typ vyberte po volbě kategorie.

   VARIATION Pro každý typ DSP jsou dostupné dvě variace. Zde můžete nastavit, zda jsou variace zapnuty a nastavení hodnot parametrů variace.
   ON/OFF
   V původním nastavení je variace vypnuta pro všechny rejstříky)je přiřazena standardní variace DSP). Pokud ji zde zapnete, je automaticky přiřazena editovanému rejstříku. Toto nastavení lze také provést pomocí tlačítka VOICE CONTROL „DSP VARI“ (strana 53). Toto tlačítko je aktivní pouze při zapnutém tlačítku [DSP].
   PARAMETER
   Zobrazuje parametr variace.
   VALUE
   Nastavuje hodnotu tohoto parametru.

3. **EQ**

   EQ LOW/HIGH Určuje frekvenci a citlivost pásma výšek a basů EQ.

HARMONY

Harmony spojuje party Pravý 1 a 2 dohromady. Před zapnutím stiskněte tlačítko PART SELECT [RIGHT 1]. To samé nastavení je v displeji Výběr typu Harmony/Echo na straně 89 v kroku 2.

Vytváření vlastních rejstříku varhan

Nástroje PSR S700/S900 jsou vybaveny mnoha svěžími, dynamickými rejstříky varhan, které můžete vyvolat tlačítkem [ORGAN FLUTES]. Ale také vám dávají možnost vytvořit své vlastní rejstříky varhan pomocí funkce Voice Set. Tak jako na tradičních varhanách, i zde můžete vytvořit svůj vlastní zvuk nastavením úrovně délky píšťal.

Základní postup

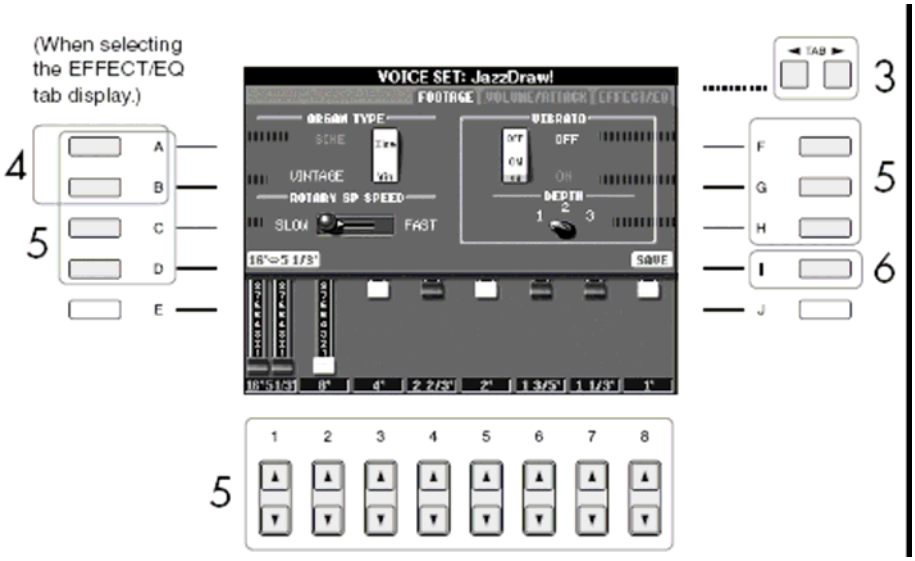
1. Vyberte požadovaný rejstřík varhan k editaci (strana 31)

2. V displeji výběru rejstříku varhan stiskněte tlačítko [6▲] (FOOTAGE) pro vyvolání displeje Tvorby zvuku varhan.



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

Informace o dostupných parametrech naleznete v sekci editovatelné parametry… na straně 104.



4. Pokud vyberete záložku displeje EFFECT/EQ, použijte tlačítka [A]/[B] pro výběr parametru k editaci

5. Použijte tlačítka [A]-[D], [F]-[H] a [1▲▼]-[8▲▼] pro editaci rejstříku

6. Stiskněte tlačítko [I] (SAVE) pro uložení editovaného rejstříku (strana 73).

Editovatelné parametry funkce Voice Set [ORGAN FLUTES]

Následující detailně uvádí editovatelné parametry, které jsou nastavovány v displejích popsaných v kroku 3 základního postupu na straně 103. Tyto parametry jsou rozděleny do pěti displejů. Níže jsou odděleně popsány parametry v jednotlivých displejích.

FOOTAGE, VOLUME, ATTACK (běžné parametry)

ORGAN TYPE Určuje typ simulovaného tónového generátoru varhan: Sine nebo Vintage

ROTARY SP SPEED Alternativně přepíná mezi pomalým a rychlým rotary speakerem, pokud je tento efekt u rejstříku varhan zapnut (EFFECT/EQ DSP TYPE na straně 102).

VIBRATO ON/OFF Alternativně přepíná mezi zapnutím a vypnutím efektu Vibrato.

VIBRATO DEPTH Určuje intenzitu efektu vibrato v těchto třech úrovních: 1(nízká), 2 (střední), 3 (vysoká).

FOOTAGE

16´ - - 5 1/3´ Délka (16´nebo 5 1/3´) ovládána tlačítkem [1▲▼] je vybrána tlačítkem [D].

16´-1´ Určuje základní zvuk varhanových fléten. Čím delší píšťala, tím hlubší zvuk. Proto také 16´představuje nejhlubší komponentu a 1´nejvyšší. Čím vyšší hodnota nastavení, tím vyšší hlasitost odpovídající délky. Kombinováním různých hlasitostí délek, lze vytvořit svůj vlastní zvuk varhan.

Poznámky:
Pokud vyberete jiný rejstřík aniž jste editovaný uložili, všechna nastavení budou ztracena. Pokud si tato nastavení chcete zachovat, editovaný rejstřík uložte jako uživatelský před výběrem jiného rejstříku nebo vypnutím nástroje.

Délka (Footage)
Termín Footage poukazuje na tvorbu zvuku tradičních varhan, u kterých je zvuk tvořen mnoha píšťalami různé délky.

VOLUME/ATTACK

VOL Nastavuje celkovou hlasitost varhan. Čím delší je indikátor, tím je rejstřík hlasitější.

RESP Má vliv na nástup i konec (strana 101) části zvuku, zvětšuje nebo snižuje čas odpovědi na počáteční nádech a uvolnění, založen na ovladačích FOOTAGE. Čím vyšší hodnota, tím pomalejší nádech a uvolnění.

VIBRATO SPEED Určuje rychlost efektu Vibrato ovládaného parametry na předchozí straně.

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.

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.

LENG Dotýká se části zvuku nástupu a vytváří delší nebo kratší dozvuk ihned po počátečním nástupu. Čím delší indikátor, tím delší dozvuk.

EFFECT/EQ
Stejné parametry jako ty popsané na straně 102.

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

Každý rejstřík je automaticky svázán 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).

Toto lze nastavit individuálně pro klavírní part a skupinu parametrů.

1. **Vyvolejte displej ovládání**
[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 nezávisle pro každou parametrovou skupinu**
Seznam parametrů v každé skupině naleznete s Data Listu (strana).

Použití, vytváření a editování stylů automatického doprovodu

Odkazy na stránky rychlého průvodce

Hra „Marry Had a Little Lamb“ s automatickým doprovodem	**strana 46**
Patternové variace	strana 48
Výuka jak hrát akordy pro doprovod	strana 50
Odpovídající panelová nastavení pro zvolený styl (OTS)	strana 51

Vlastnosti stylu

Typ stylu a jeho vlastnosti jsou uvedeny nad názve preset stylu.

Pro Tyto styl přinášejí profesionální a vzrušující aranžmá kombinovaná se skvělou hratelností. Výsledný doprovod naprosto přesně následuje akordy hrané hráčem. Ve výsledku, jsou vaše změny akordů a barvité harmonie okamžitě přetransformovány do „živého“ hudebního doprovodu.

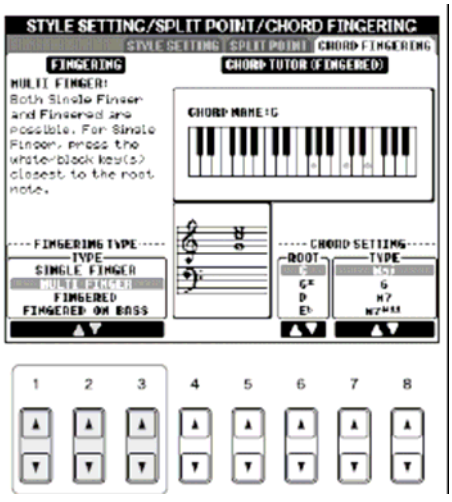
Session Tyto styly přinášejí mnohem větší realitu a autentičnost mixováním originálních typů akordů a změn, stejně tak speciální rify se změnami akordů v hlavní sekci.Byly vytvořeny pro „okořenění“ a přidání více profesionality vaší hře v určitých skladbách a určitých žánrech. Nicméně mějte na paměti, že v některých skladbách a akordech nemusí být odpovídající – či dokonce harmonicky v pořádku.

Výběr typu prstokladu

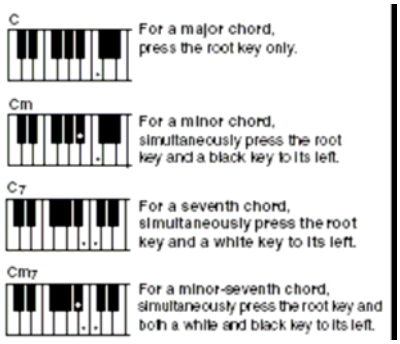
Přehrávání stylu je ovládáno akordy hranými v akordické části klaviatury. K dispozici je sedm typů prstokladu.

1. Vyvolejte displej ovládání
[FUNCTION] – [C] STYLE SETTING/SPLIT POINT/CHORD FINGERING – TAB [◀] [▶] CHORD FINGERING

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



SINGLE FINGER 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.



MULTI FINGER Automaticky detekuje prstoklad typu Single Finder a Fingered, takže můžete použít oba typy prstokladu aniž byste museli mezi nimi přepínat.

FINGERED Umožňuje zahrát prsty vaše vlastní akordy v akordické části klaviatury zatímco nástroj dodává odpovídající orchestrální rytmus, basovou linku a akordický doprovod podle zvoleného stylu. Tento typ rozeznává typy akordů uvedené v Data Listu (strana 5) a lze si je prohlédnout v Učiteli akordů (strana 50).

FINGERED ON BASS 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.)

FULL KEYBOARD Rozeznává akordy v celé šíři klaviatury. Akordy jsou rozeznávány podobně jako u Fingered i když rozdělíte tóny mezi vaší levou a pravou ruku – například, zahrajete basovou notu levou rukou a akord pravou, nebo akord levou a melodii pravou rukou.

AI FINGERED 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.).

AI FULL KEYBOARD Pokud je zapnutý tento pokročilý typ prstokladu, nástroj automaticky vytvoří odpovídající doprovod i když hrajete cokoliv, kdekoliv na celé klaviatuře oběma rukama. Nemusíte se zatěžovat zadáváním akordů stylu. Ačkoliv je tento typ vytvořen pro práci s mnoha skladbami, některá aranžmá pro něj nejsou vhodná. 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. Tento typ je dostupný pouze pro přehrávání stylu.

Hra pouze rytmického kanálu stylu

Rytmus je jedna z nejdůležitějších součástí stylu. Zkuste hrát melodii pouze s rytmem. Můžete použít několik různých rytmů pro každý styl. Uvědomte si ale také, že ne všechny styl mají rytmickou složku.

1. **Zvolte styl (strana 46).**
2. **Stiskněte tlačítko [ACMP] pro vypnutí automatického doprovodu.**
3. **Stiskněte tlačítko STYLE CONTROL [START/STOP] pro přehrávání rytmických kanálů**

4. Stiskněte tlačítko STYLE CONTROL [START/STOP] pro zastavení rytmu

Zapnutí a vypnutí kanálů stylu

Styl obsahuje osm kanálů: RHY1 (Rytmus1) – PHR2 (Fráze2). Můžete stylu dodat variace a změnit tak jeho feeling selektivním vypnutím a zapnutím jednotlivých kanálů stylu během hry.

1. **Stiskněte tlačítko [CHANNEL ON/OFF] pro vyvolání displeje nastavení kanálů**
   Pokud není zvolena záložka STYLE, stiskněte tlačítko [CHANNEL ON/OFF] znovu.



2. **Stiskněte tlačítka [1▼] - [8▼] pro vypnutí a zapnutí kanálu**
   Pro poslech pouze jednoho jediného nástroje, nastavte odpovídající tlačítko kanálu na SOLO. Pro zrušení SOLO, stiskněte toto tlačítko znovu.

Hra akordů ve volném tempu (bez přehrávání stylu)

Můžete nechat znít akordy bez hry stylu, nastavením [ACMP] na zapnuto (ON) (strana 109, Zastavení doprovodu) a vypnutí [SYNC START]. Například, pokud je zvolen typ MULTI FINGERED (strana 107), můžete zahrát váš akord v akordické části klaviatury pouze jedním prstem.

Nastavení času Fade in/out

Můžete nastavit čas postupného rozezvučení a ztlumení (strany 48,49).

1. **Vyvolejte displej ovládání**
   [FUNCTION] – [J] UTILITY – TAB [◀] [▶] CONFIG 1 – [A] FADE IN/OUT/HOLD TIME
2. **Nastavte parametry použitím tlačítek [3▲▼] - [5▲▼]**

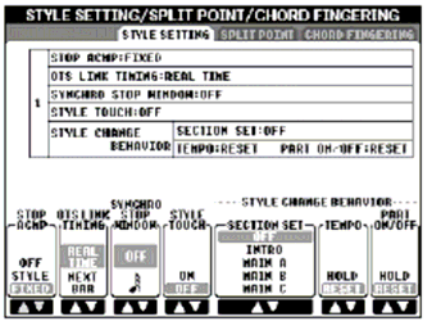
FADE IN TIME	Určuje čas pro rozezvučení, tedy hlasitost od minima do maxima.
FADE OUT TIME	Určuje čas pro ztlumení, tedy hlasitost od maxima do minima.
FADE OUT HOLD TIME	Nastavuje čas po který je hlasitost držena na „0“ po Fade out.

Nastavení přehrávání stylu

Nástroje PSR S700/S900 jsou vybaveny mnoha funkcemi pro přehrávání stylů. Ty jsou dosažitelné přes displej zobrazený níže.

1. Vyvolejte displej ovládání
[FUNCTION] – [C] STYLE SETTING/SPLIT POINT/CHORD FINGERING – TAB [◀] [▶] STYLE SETTING

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



Poznámka: Nahrávaná data při nahrávání skladby
Uvědomte si, že při nastavení STYLE jsou nahrávána data jak znějícího rejstříku tak data akordů. Při nastavení OFF nebo FIXED, jsou nahrávána pouze data akordů.

- **Zastaveny doprovod**
  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 zahrané akordy nebo ne.

  OFF Akord znít nebude.
  STYLE Zahraný akord bude znít pomocí rejstříku pro zvolený styl.
  FIXED Zahraný akord bude znít pomocí zvoleného rejstříku, bez ohledu na zvolený styl.

- **Časování OTS Linku**
  Je aplikován na funkci OTS Link (strana 51). Tento parametr určuje čas, za který se změní OTS nastavení se změnou Hlavní variace [A]-[D]. (Funkce [OTS LINK] musí být zapnuta.)

  Real Time OTS je vyvoláno okamžitě se změnou Hlavní variace.
  Next Bar OTS je vyvoláno v dalším taktu po změně Hlavní variace.

- **Okno Synchro Stop**
  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.

- **Style Touch**
  Vypíná a zapíná citlivost úhozu Stylu. Pokud je zapnuta (ON), hlasitost stylu se mění v závislosti na síle vaší hry v akordické sekci klaviatury.

- **Režim změny stylu**
  Níže jsou zobrazeny tři typy.

  Nastavení sekce
  Určuje úvodní sekci, která je automaticky vyvolána při výběru různých stylů (při zastaveném přehrávání). Pokud je nastavena no OFF (vypnuto) a přehrávání stylu je zastaveno, tak je aktivní sekce ponechána i při výběru jiného stylu. Pokud některá z Hlavních sekcí [A]-[D] není zahrnuta v datech stylu, bude vybrána ta nejbližší. Například, pokud není sekce [D], bude vybrána sekce [C].

  Tempo
  Určuje zda se změní nebo nezmění tempo při výběru jiného stylu během přehrávání.
  HOLD Je ponecháno tempo předchozího stylu
  RESET Je nastaveno nové, původní tempo nového stylu.

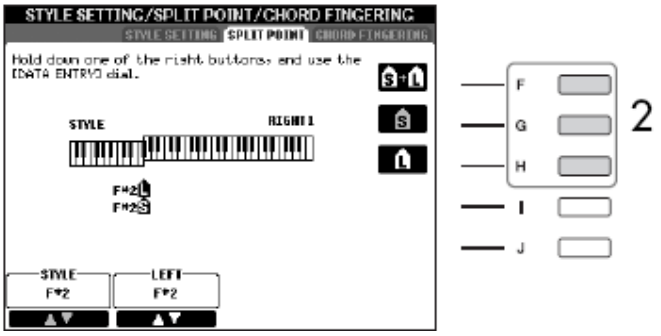
  Part On/Off
  Určuje zda se změní nebo nezmění nastavení pro vypnutí a zapnutí kanálů při výběru jiného stylu během přehrávání.
  HOLD Je ponecháno stejné nastavení předchozího stylu
  RESET Jsou zapnuty všechny kanálu nového stylu.

Nastavení bodu dělení

Zde jsou nastavení (dva body dělení jsou k dispozici), které oddělují různé sekce klaviatury: akordické sekce, Levé sekce a Pravé1 a 2 sekce. Body dělení jsou nastaveny zadáním názvu klávesy.

1. Vyvolejte displej ovládání

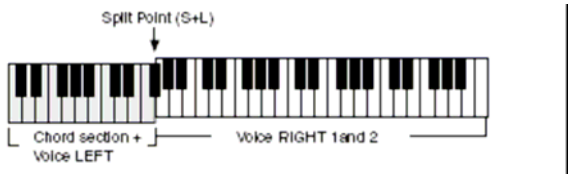
[FUNCTION] – [C] STYLE SETTING/SPLIT POINT/CHORD FINGERING – TAB [◀] [▶]
SPLIT POINT



2. Použijte tlačítka [F] - [H] pro nastavení bodu dělení

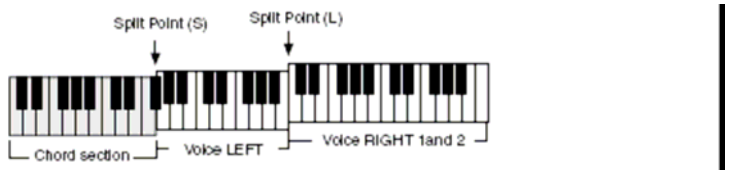
- Bod dělení (S) – odděluje sekci akordickou pro přehrávání stylu od sekce(í) pro hraní rejstříků (Pravý 1, 2 a Levý)
- Bod dělení (L) – odděluje sekce pro hraní rejstříků (Levý a Pravý1-2)
  Obě nastavení mohou být stejná (původní nastavení) nebo odlišná.

Nastavení bodu dělení S i L na stejnou klávesu



Press the [F] (S+L) button and rotate the DATA ENTRY dial.
Stiskněte tlačítko [F] (S+L) a otáčejte kolečkem.

Nastavení bodu dělení S a L na různé klávesy



Press the [H] (S) button or the [G] (L) button and rotate the DATA ENTRY dial.
Stiskněte tlačítko [H] (S) nebo [G] (L) a otáčejte kolečkem.

Zadání bodu dělení pomocí názvu tónu.
Stiskněte tlačítka [1▲▼] - [4▲▼]. Můžete zadat bod dělení rejstříkové sekce a akordické sekce pomocí STYLE v displeji a bod dělení levého a pravého rejstříku pomocí LEFT.

Editování hlasitosti a vyvážení stylu(mixážní konsole)

Můžete nastavit různé parametry stylu vztahující se k mixážní konsoly (viz strana 92). Vyvolejte displej STYLE PART v kroku 3 základního postupu na straně 91 a následujte instrukce.

Vhodná funkce Music Finder

Music Finder (strana 55) vhodnou funkcí vyvolávající přeprogramovaná panelová nastavení (pro rejstříky, styly atd.), které se hodí ke skladbě nebo stylu hudby jež chcete hrát. Záznamy (položky) Music Finderu mohou být vyhledávány a editovány.

Vyhledávání záznamů

Vyhledávat můžete zadáním názvu skladby nebo klíčového slova, pomocí funkce Search. Můžete také uložit svá oblíbená nastavení do displeje FAVORITE.

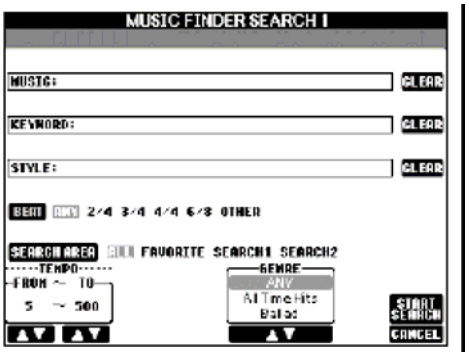
1. Stiskněte tlačítko [MUSIC FINDER] pro vyvolání displeje

2. Použijte tlačítka TAB [◀] [▶] pro výběr záložky ALL
Záložka ALL obsahuje všechny uložené záznamy.

3. Stiskněte tlačítko [6▲] (SEARCH) pro vyvolání displej vyhledávání



4. Zadejte vyhledávací kritéria



- **Vyhledávání dle názvu skladby nebo žánru hudby (MUSIC) nebo klíčového slova**
  1. **Stiskněte tlačítko [A] (MUSIC)/[B] (KEYWORD) pro vyvolání displeje pro zadání znaků**
  2. **Zadejte název skladby, žánr nebo klíčové slovo (strana 77).**

- **Vyhledávání podle názvu stylu**
  1. **Stiskněte tlačítko [C] (STYLE) pro vyvolání displeje pro výběr stylu**
  2. **Stiskněte tlačítko [A]-[J] pro výběr stylu**
  3. **Stiskněte tlačítko [EXIT] pro opuštění displeje výběru stylu**

- **Přidání dalších kritérií pro vyhledávání**
  Můžete přidat další kritéria pero vyhledávání.

BEAT	Zvolte takt pro vaši hru stiskem tlačítka [D]. Pokud vyberete ANY, do vyhledávání budou zahrnuty všechny takty.
SEARCH AREA	Zvolte stránky v kterých se má vyhledávat stiskem tlačítka [E]. (Odpovídají záložkám na vrchu displeje Music Finder)
TEMPO	Nastavte rozsah tempa, který chcete použít pro vyhledávání, pomocí tlačítek [1▲▼]/[2▲▼] (TEMPO).
GENRE	Vyberte požadovaný žánr pomocí tlačítek [5▲▼]/[6▲▼] (GENRE).

5. Stiskněte tlačítko [8▲] pro spuštění vyhledávání
Budou zobrazeny výsledky vyhledávání 1. Stiskněte tlačítko [8▼] pro ukončení vyhledávání.

Vyhledávání ostatních hudebních žánrů
Pokud chcete vyhledávat ostatní hudební žánry, stiskněte tlačítko [6▼] (SEARCH 2) v displeji Music Finder. Budou zobrazeny výsledky vyhledávání 2.

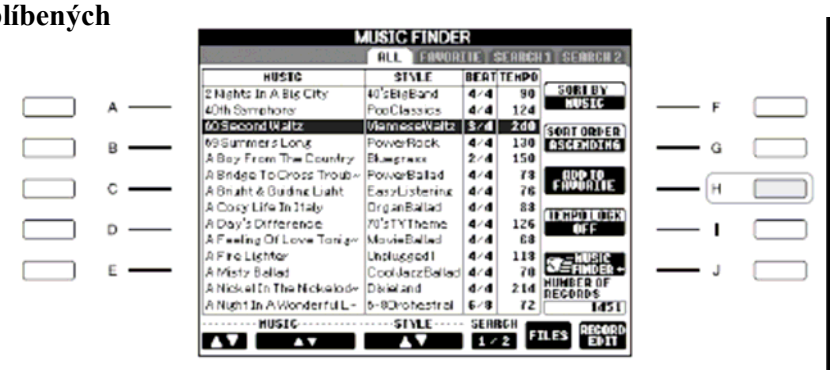
Vyvolání panelového nastavení tak, aby se hodilo ke stylu (REPERTOIRE)
Pokud vyhledáváte podle názvu, můžete docílit stejného výsledku, pokud použijete funkci Repertoire. Více na straně 56.

Vytvoření seznamu oblíbených nastavení

Můžete si vytvořit „adresář“ svých oblíbených nastavení – a rychle je mít po ruce pro častěji opakované hraní.

1. Vyberte požadovanou položku ze seznamu Music Finder

2. Stiskněte tlačítko [H] (ADD TO FAVORITE) pro přidání zvoleného záznamu do displeje oblíbených



3. Použijte tlačítka TAB [◀] [▶] pro vyvolání displeje oblíbených a zkontrolujte, zda byl záznam přidán

Vymazání položky z oblíbených

1. Vyberte položku, kterou chcete vymazat ze seznamu oblíbených

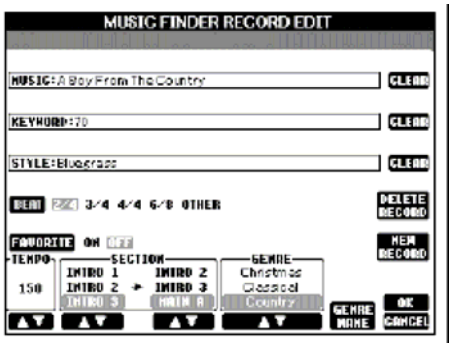
2. Stiskněte tlačítko [H] (DELET FROM FAVORITE) pro vymazání

Editování záznamů

Můžete vytvořit nový záznam editací již uloženého. Nově vytvořené záznamy jsou automaticky uloženy v interní paměti nástroje.

1. Vyberte požadovanou položku ze seznamu Music Finder pro editování

2. Stiskněte tlačítko [8▲▼] (RECORD EDIT) pro vyvolání displeje editace



3. Upravte záznam tak, jak potřebujete

- **Úprava názvu skladby/klíčového slova//názvu stylu**
  Zadejte každou položku stejně jako při vyhledávání (strana 112).
- **Změna tempa**
  Stiskněte tlačítko [1▲▼] (TEMPO).
- **Uložení sekce (Intro/Main/Ending)**
  Použijte tlačítka [2▲▼]/[4▲▼] pro výběr sekce, která bude automaticky vyvolána s výběrem této položky. To je užitečné například pokud chcete aby zvolený styl vždy začínal sekcí Intro.
- **Úprava žánru**
  Vyberte požadovaný žánr pomocí tlačítek [5▲▼][6▲▼] (GENRE). Pokud vytváříte nový žánr, stiskněte tlačítko [7▲▼] (GENRE NAME) a zadejte název žánru (strana 77).
- **Vymazání aktuálně zvoleného záznamu**
  Stiskněte tlačítko [I] (DELETE) pro vymazání.
- **Zrušení a ukončení funkce editace**
  Stiskněte tlačítko [8▼] (CANCEL).

4. Pro přidání upraveného záznamu mezi oblíbené, stiskněte tlačítko [E] (FAVORITE)

5. zadání upraveného záznamu mezi ostatní záznamy

- **Vytvoření nového záznamu**
  Stiskněte tlačítko [J] (NEW RECORD). Záznam je přidán do seznamu ALL (všech) záznamů. Pokud jet již zadali záznam do seznamu oblíbených (krok 4), záznam je přidán do obou seznamů.
- **Přepsání již existujícího záznamu**
  Stiskněte tlačítko [8▲] (OK). Pokud jste zvolili zadání záznamu do oblíbených, bude tam přidán. Pokud jste upravovali záznam v seznamu oblíbených, záznam bude přepsán.

Poznámky:
Uvědomte si, že nastavení taktu zde, má význam pouze pro funkci vyhledávání Music Finder a neovlivňuje aktuální nastavení taktu stylu samotného.
Maximální počet záznamů je 2500 (SR S900)/1200 (PSR S700) včetně interních záznamů.

Ukládání záznamů

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. **Vyvolejte displej ukládání**
[MUSIC FINDER] – TAB [◀] [▶] ALL - [7▲▼] (FILES)

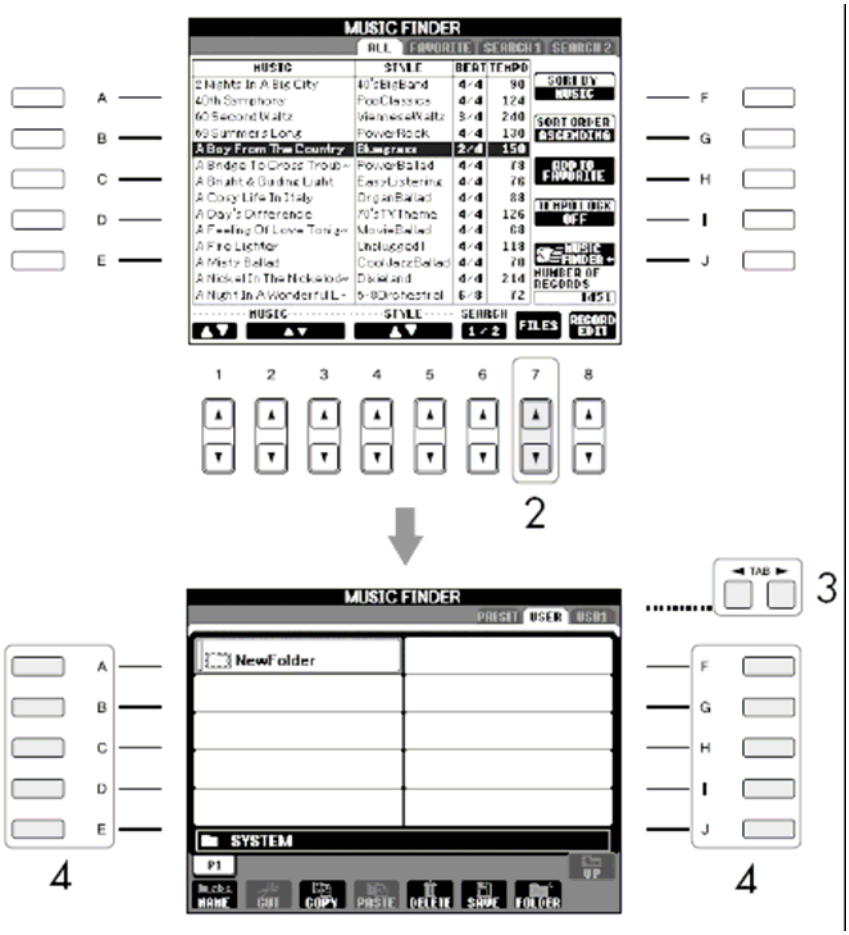
2. **Stiskněte tlačítko TAB [◀] [▶] pro výběr místa uložení (USER/USB)**

3. **Stiskněte tlačítko [6▼] pro uložení souboru (strana 73)**
Všechny záznamy jsou uloženy jako jeden soubor.

Vyvolání záznamů Music Finder uložených na USB/USER
Řiďte se následujícími pokyny

1. **Vyvolejte displej ukládání**
   [MUSIC FINDER] – TAB [◀] [▶] ALL
2. **Stiskněte tlačítko [7▲▼] (FILES) pro otevření displeje výběru souboru Music Finder**
3. **Stiskněte tlačítko TAB [◀] [▶] pro výběr USER/USB**
4. **Stiskněte tlačítko [A]-[J] pro výběr požadovaného souboru**
   Pokud je soubor vybrán, objeví se zpráva odpovídající obsahu souboru. Stiskněte požadované tlačítko.
   - REPLACE (nahradit)
     Všechny nyní uložené záznamy v nástroji jsou smazány a nahrazeny novými.
   - APPEND (připojit)
     Záznamy nyní vyvolané jsou přidány k databázi seznamů v nástroji.

Proveďte operaci vyvolání souboru Music finder. Pro zrušení operace, stiskněte CANCEL.

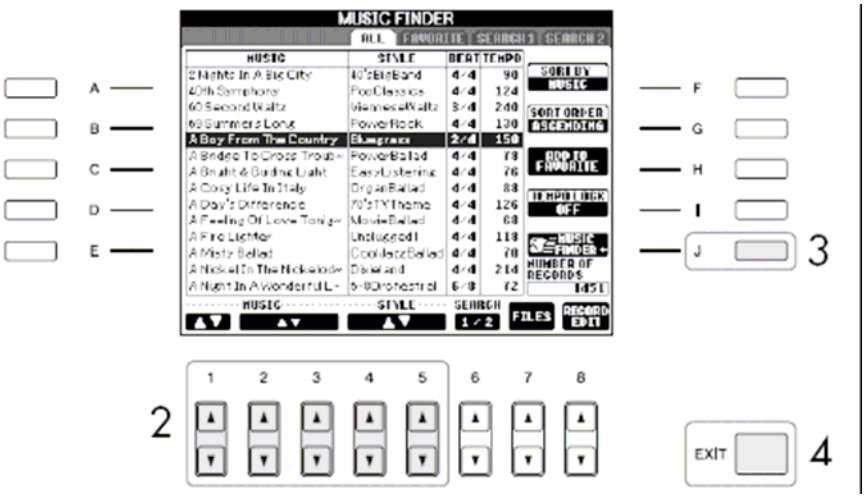


Poznámky:
Výběrem položky REPLACE automaticky vymažete všechny své originální záznamy z interní paměti nástroje. Pokus si stáhnete z webu soubor pro vymazání všech položek Music Finderu, ujistěte se, že všechna důležitá byla předem přenesena na jiné místo.
Obnovení dat Music Finderu
Můžete obnovit funkci Music Finder na její původní nastavení (strana 79).

Prohlížení informací o záznamech Music Finderu

Tato služba vám přináší informace o záznamech Music Finderu, o které se možná zajímáte. Také umožňuje stahování skladeb pro váš vlastní nástroj a také možnost načtení záznamů do Music Finderu. Více informací o této službě naleznete na http://music.yamaha.com/idc

1. **Ujistěte se, že jste připojeni k internetu (strana 174) a vyvolejte displej [Music Finderu]**
2. **Použijte tlačítka [1▲▼] - [5▲▼] pro výběr položky z Webu o jejíž informace máte zájem**
   Můžete také použít kolečko pro zvolení položky. Poté stiskněte tlačítko [ENTER].
3. **Stiskněte tlačítko [J] (MUSIC FINDER+) pro otevření požadované webové stránky**



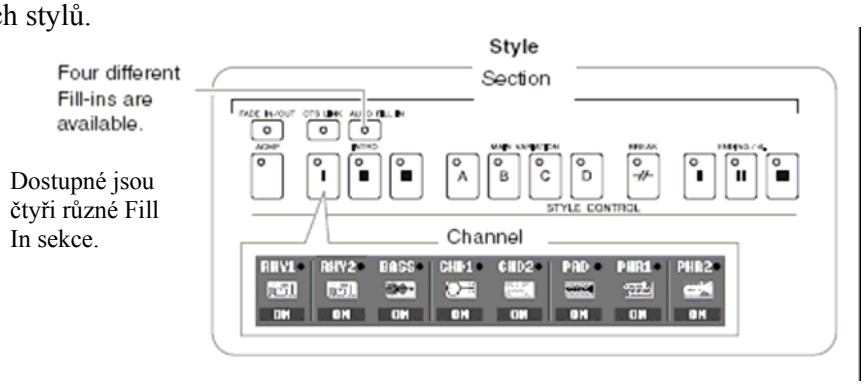
4. **Stiskněte tlačítko [EXIT] pro ukončení obrazovky prohlížeče a návrat do displeje MUSIC FINDER**

Tvorba stylů (Style Creator)

Můžete si vytvořit své vlastní styly – nahráním svých vlastních kombinací interních dat stylů. Vytvořený styl lze dále upravovat.

Struktura stylu

Styly jsou vytvářeny až z patnácti různých sekcí a každá sekce má osm separátních kanálů. S funkcí style Creator můžete vytvořit styl nahráním jednotlivých kanálů nebo importováním dat patternů již existujících stylů.



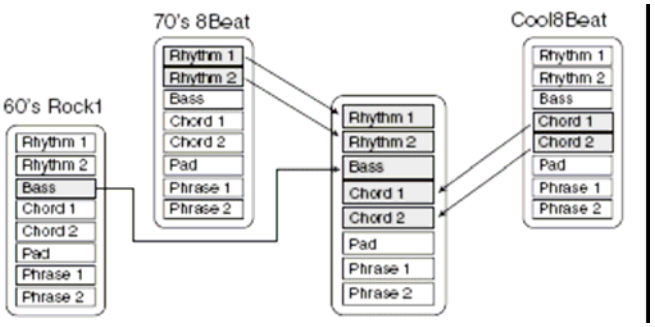
Tvorba stylu

Pro vytvoření nového stylu můžete použít tři různé metody.

- **Nahrávání v reálném čase** **strana 119**
  Tato metoda umožňuje vytvořit styl pouhým hraním na nástroj. Můžete zvolit interní styl, který nejvíce odpovídá vaší představě nového stylu a poté přehrát party stylu, tak jak potřebujete nebo můžete vytvořit nový styl zcela od začátku.

- **Krokové nahrávání** **strana 122**
  Tato metoda se podobá zápisu not na papír, protože umožňuje zadat každou notu individuálně a určit její délku.
  To umožňuje vytvořit styl bez nutnosti hrát party na nástroji.

- **Skládání stylu** **strana 123**
  Tato jednoduchá funkce umožňuje vytvořit složené styly kombinací různých patternů z preset stylů. Například, pokud chcete vytvořit vlastní styl 8-beat, můžete vzít rytmické patternů ze stylu 70´s 8Beat, basové patternů z 60´s Rock1 a importovat akordické patternů stylu Cool8Beat.



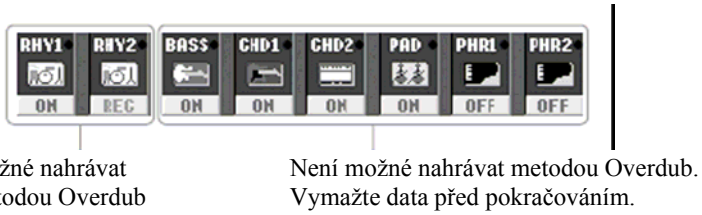
Nahrávání v reálném čase (BASIC)

Vytvořte vlastní styl postupným nahráním všech jednotlivých kanálů v reálném čase.

Vlastnosti nahrávání v reálném čase

- **Smyčkové nahrávání**
  Přehrávání stylu opakuje několik taktů rytmických patternů 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 dat již nahraná vymazávána s výjimkou použití funkcí Rhythm Clar (strana 121) a Delete (strana 120). Například, pokud jste začali s nahráváním 2 taktové hlavní sekce, jsou dva takty mnohokrát opakovány. Tóny, které jste nahrály 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.

Při použití nahrávání v reálném čase založeném na existujícím stylu



1. Vyberte styl, který bude sloužit jako výchozí pro vytvoření nového (strana 46)
Pokud budete vytvářet nový styl zcela od začátku, stiskněte tlačítko [C] (NEW STYLE) z displej zobrazeného v krou 5.

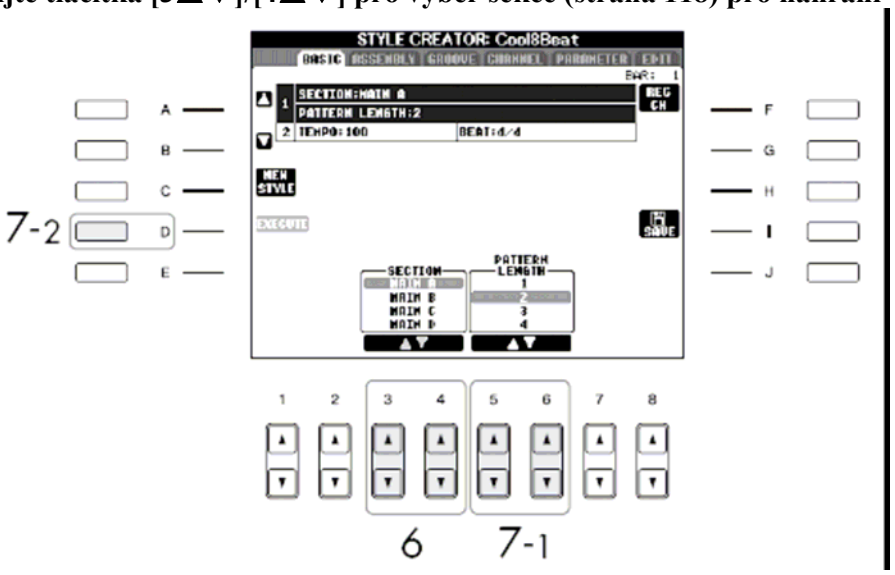
2. Vyvolejte displej ovládání
[FUNCTION] – [F] DIGITAL REC MENU

3. Stiskněte tlačítko [B] pro vyvolání displeje Style Creator

4. Použijte tlačítka TAB [◀] [▶], poté zvolte záložku BASIC pro vyvolání displej nahrávání

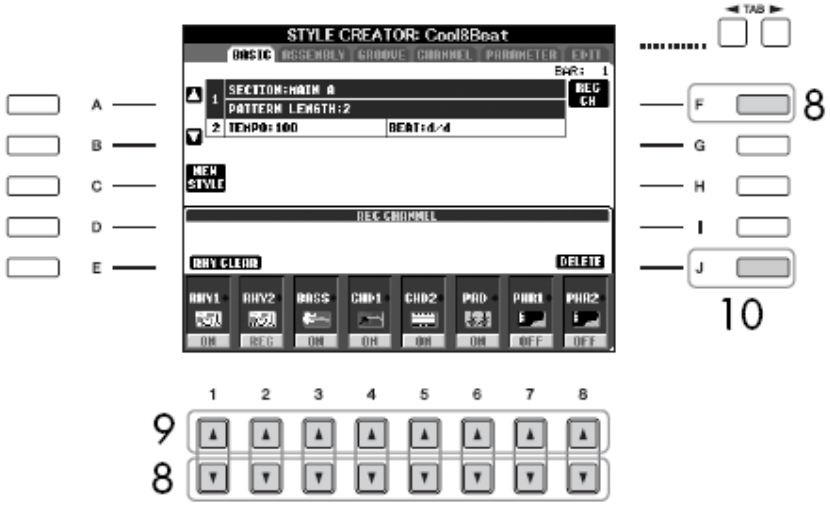
5. Vyvolejte displej pro výběr sekcí, atd. stiskem tlačítka [EXIT]

6. Použijte tlačítka [3▲▼]/[4▲▼] pro výběr sekce (strana 118) pro nahrání



7. Použijte tlačítka [5▲▼]/[6▲▼] pro určení délky (počtu taktů) zvolené sekce
Potvrďte zadání délky pro zvolenou sekci stiskem tlačítka [D] (EXECUTE).

8. Určete kanál k nahrávání současným stiskem tlačítka [F] (REC CH) a odpovídajícího číselného tlačítka [1▼] - [8▼]
Pro Zrušení výběru stiskněte stejné tlačítko ještě jednou.



9. Vyvolejte displej výběru rejstříku použitím tlačítek [1▲] - [8▲] a vyberte požadovaný rejstřík pro nahrání odpovídajícího kanálu
Stiskněte tlačítko [EXIT] pro návrat do předcházejícího displeje.

10. Pro vymazání kanálu, současně stiskněte tlačítko [J] (DELETE) a odpovídající tlačítko kanálu [1▲] - [8▲]
Zrušit operaci mazání můžete opakovaným stisknutím stejného tlačítka před uvolněním tlačítka [J] (DELETE).

11. Začnete nahrávat stiskem tlačítka Style Control [START/STOP]

Začne přehrávání vybraného sekce. Protože jsou doprovodné patternů přehrávány opakovaně ve smyčce, můžete nahrávat jednotlivé zvuky postupně jeden po druhém, zatím co posloucháte již zahrané. Informace o nahrávání do jiných kanálu než jsou rytmické (RHY 1,2) naleznete v „Pravidla pro nahrávání nerytmických kanálů“ (viz níže).

Poznámka:
Vymazání nahraného rytmického kanálu (RHY1 ,2)
Pro vymazání určitého zvuku nástroje , současně stiskněte tlačítko [E] (RHY CLEAR) a tlačítko odpovídající kanálu.

12. Pro pokračování nahrávání dalšího kanálu, současně stiskněte tlačítko [F] (REC CH) a odpovídající tlačítko [1▼] - [8▼], pak hrajte na klaviaturu

13. Zastavte nahrávání stiskem tlačítka Style Control [START/STOP]

14. Vyvolejte displej pro výběr sekcí, atd. stiskem tlačítka [EXIT]

15. Stiskněte tlačítko [I] (SAVE) pro vyvolání displej výběru stylu pro uložení dat

Uložte data v displeji výběru stylu (strana 73).

Varování
Nahraný styl bude ztracen pokud před operací uložení (SAVE) vyberete jiný styl nebo vypnete nástroj (strana 73).

Pravidla pro nahrávání nerytmických kanálů

- Používejte pouze škály CM7 při nahrávání basových a frázových kanálů (tzn. C,D,E,G,A a B)
- Používejte pouze akordické tóny pro nahrávání akordických a PAD kanálů (tzn. C,E,G a B)



C= akordické tóny
C, R= doporučené tóny

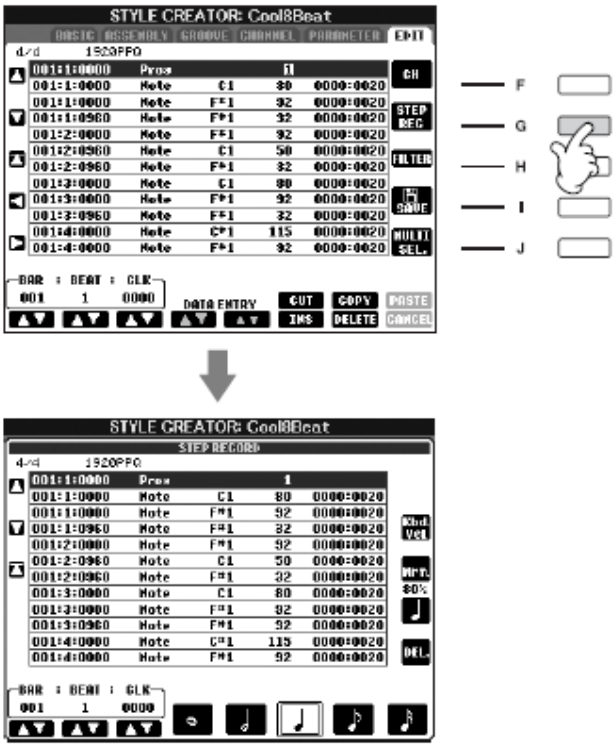
Použitím dat zde nahraných, automatický doprovod (přehrávání stylu) je odpovídajícně zkonvertován na základě akordických změn vytvářených během hry. Akord vytvářející základ této změny je nazýván Zdrojový a je původně nastaven na CM7 (tak jak je vyobrazeno výše) v displeji PARAMETER na straně 128. Uvědomte si, že pokud změníte Zdrojový akord z CM7 na jiný, změní se i tóny akordu a doporučené tóny. Více o tónech akordu a doporučených tónech naleznete na straně 129.

Poznámka:
Pro sekce Intro a Ending lze použít jakýkoliv akord či akordický postup.

Změna Zdrojového akordu
Pokud chcete nahrát patternů s jiným akordem než CM7, před nahráváním nastavte parametry PLAY ROOT a PLAY CHORD v displeji PARAMETER.

Krokové nahrávání

Vysvětlení zde navazuje na výběr záložky EDIT v kroku č. 4 předchozího postupu (strana 119).



V displeji editování můžete nahrávat tóny s absolutní přesností. Tento postup nahrávání je naprosto shodný s nahráváním skladby (strana 152) s výjimkami zde uvedenými:

- V Song Creatoru lze značku ukončení nastavit zcela libovolně, ve Style Creatoru ji nelze změnit. To proto, že délka stylu je automaticky dána, v závislosti na zvolené sekci. Například, pokud vytváříte styl založený na sekci o 4 taktech, značka ukončení je automaticky nastavena na konec čtvrtého taktu a nelze ji změnit

- Nahrávané kanály lze u Song Creatoru měnit v záložce 1-16 displeje, nicméně je nelze měnit ve Style Creatoru. Vyberte kanál pro nahrávání v záložce BASIC displeje.

- Ve Style Creatoru lze zadat kanálová data a změnit data Systém Exklusive (delete, copy nebo move). Můžete volit mezi dvěmi pomocí tlačítka [F]. Nicméně nelze zadat data akordů, textů a Systém Exklusive.

Skládání stylu

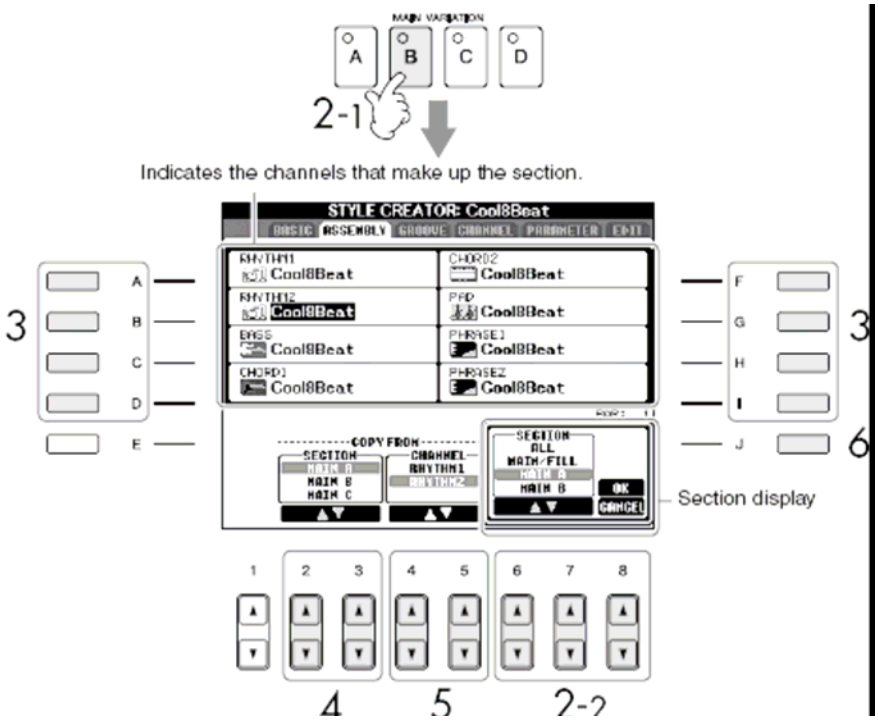
Skládání stylu vám umožní vytvořit jeden styl kombinováním různých patternů (kanálů) z existujících interních stylů.

1. Vyberte základní styl, poté vyvolejte displej pro Skládání stylu

Postup je stejný jako v krocích 1-4 v Nahrávání v reálném času na straně 119. V kroku 4 vyberte záložku ASSEMBLY.

2. Vyberte požadovanou sekci (Intro, Main, Ending) vašeho nového stylu

Vyvolejte displej SECTION stiskem jedno z tlačítek sekcí ([INTRO][MAIN][ENDING]) na panelu. Změňte sekci pomocí tlačítek [6▲▼] / [7▲▼] a proveďte operaci stiskem tlačítka [8▲].



3. Vyberte kanál, pro který chcete nahradit patternů použitím tlačítek [A]-[D] a [F]-[I]. Vyvolejte displej výběru stylu stiskem stejného tlačítka znovu. Vyberte styl obsahující pattern.

Pro návrat do předchozího displeje stiskněte tlačítko [EXIT].

4. Vyberte požadovanou sekci nově importovaného stylu (vybraného v kroku 3) použitím tlačítek [2▲▼] / [3▲▼] (SECTION)

Nemůžete vybrat sekce Intro4 a Ending4 přímo z panelu.

5. Vyberte požadovaný kanál pro sekci použitím tlačítek [4▲▼] / [5▲▼] (CHANNEL) Opakujte kroky 3-5 pro náhradu patternů ostatních kanálů.

6. Stiskněte tlačítko [J] (SAVE) pro vyvolání displej výběru stylu a uložte data (strana 73)

Varování

Nahraný styl bude ztracen pokud před operací uložení (SAVE) vyberete jiný styl nebo vypnete nástroj (strana 73).

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.

Úprava vytvořeného stylu

Styl, který jste vytvořili, můžete také upravit.

1. Vyberte styl pro úpravu

2. Vyvolejte displej ovládání

[FUNCTION] – [F] DIGITAL REC MENU

3. Vyvolejte displej Style Creator/Edit stiskem tlačítka [B]

4. Pomocí tlačítek TAB [◀] [▶] zvolte záložku

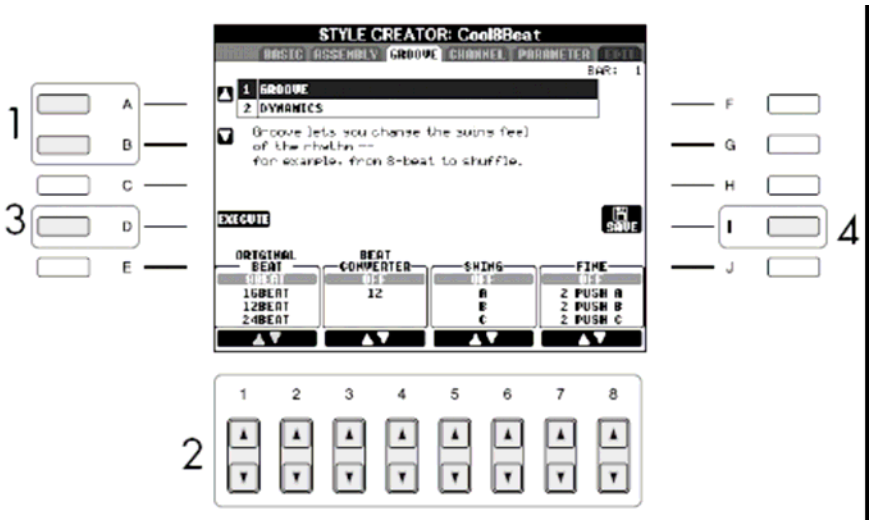
- **Změna rytmického feeling (GROOVE)** **strana 125**
  Tato všestranná funkce vám dává širokou paletu nástrojů pro změnu rytmického feelingu vámi vytvořeného stylu.
- **Úprava dat každého kanálu /CHANNEL)** **strana 127**
  Tato funkce vám umožní mazat data a použít kvantizační nastavení pro každý kanál vytvořeného stylu.
- **Provádění nastavení formátu stylu** **strana 128**
  Pro přehrávání vytvořeného stylu můžete rozhodnout jak budou tóny změněny se změnou akordického doprovodu.

5. Editujte zvolený styl

Změna rytmického feelingu (GROOVE)

Vysvětlení náleží volbě GROOVE v kroku č. 4 v základní postupu pro úpravu stylu (strana 124).

1. Stiskněte tlačítko [A]/[B] pro volbu editačního menu (strana 126)



2. Použijte tlačítka [1▲▼] - [8▲▼] pro editaci dat

Detaily o editovatelných parametrech naleznete na straně 126.

3. Stiskněte tlačítko [D] (EXECUTE) pro aktuální zadání pro každý displej

Po provedení operace, můžete provést editování a toto tlačítko se změní na „UNDO“ umožňujíc vám tak vrátit zpět provedené úpravy pokud nejste s výsledkem spokojeni. Tato funkce má pouze jedinou úroveň, tzn. Že vrátit lze pouze předchozí operaci.

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

Uložte data (strana 73)

Varování

Upravený styl bude ztracen pokud před operací uložení (SAVE) vyberete jiný styl nebo vypnete nástroj (strana 73).

• GROOVE

Tato funkce vám umožňuje přidat vzlet nebo změnit feeling vaší hudby pomocí jemných posunutí v časování stylu. Tato nastavení jsou aplikována na všechny kanály vybraného stylu.

ORIGINAL BEAT Určuje takty na které bude mít funkce vliv. Jinými slovy, pokud je zvoleno nastavení 8Beat, je časování Groove aplikováno na 8 tóny; pokud je nastaveno 12Beat, je Groove Timing aplikován na trioly 8th.

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 triol 8th. Nastavení 16A a 16B které se objeví pokud je originální takt nastaven na 12Beat jsou variacemi základního nastavení.

SWING vytváří feeling „swing“ posunutím časování taktů podkladu v závislosti na parametru Originál beat. Pokud je OB nastaven na 8Beat, parametr swing posune selektivně tóny 2, 4, 6 a 8 každého taktu. Nastavení A až E produkují různé efekty Swing, nastavení A velmi jemný, zatímco E velmi zřetelný.

FINE Vyberte některou z připravených Groove šablon. Nastavení PUSH provede zahrání několika dob dříve, nastavení HEAVY jejich zpoždění. Číselná nastavení (2, 3, 4, 5) určují kterých dob se to bude týkat. Všechny doby až do určené (s výjimkou první) budou zahrány se zpožděním nebo zrychlením. Pro všechna nastavení, A vytváří jemný efekt, B střední a C silný.

• DYNAMICS

Změní hlasitost (důraz) některých tónů v přehrávaném stylu. Tato nastavení platí pro každý nebo všechny kanály stylu.

CHANNEL Určuje, na které kanály bude efekt aplikován.

ACCENT TYPE Určuje typ aplikovaného efektu, jinými slovy, které tóny jsou zdůrazněny.

STRENGTH Určuje jak silně bude zvolený efekt aplikován. Čím vyšší hodnota, tím silnější efekt.

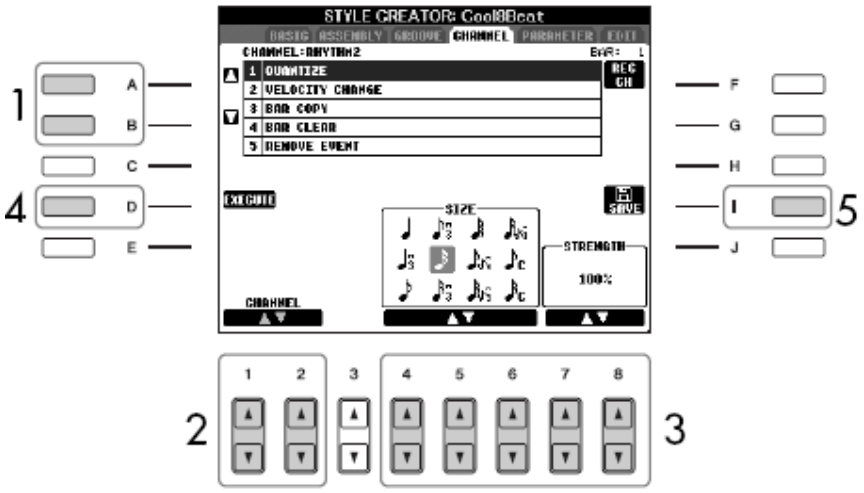
EXPAND/COMP. Rozšiřuje nebo zužuje rozsah hlasitosti. Hodnoty přesahující 100% jej rozšiřují, a obráceně.

BOOST/CUT Zvětšuje nebo snižuje hodnoty hlasitosti v vybrané sekci nebo kanálu. Hodnoty přesahující 100% hlasitost zvyšují, a obráceně.

Editování dat každého kanálu

Vysvětlení náleží volbě CHANNEL v kroku č. 4 v základní postupu pro úpravu stylu (strana 124).

1. Stiskněte tlačítko [A]/[B] pro volbu editačního menu (viz níže)



2. Použijte tlačítka [1▲▼] / [2▲▼] (CHANNEL) pro zvolení kanálu k editaci
Zvolený kanál je zobrazen vlevo nahoře.

3. Použijte tlačítka [4▲▼] - [8▲▼] pro editaci dat
Detaily o editovatelných parametrech naleznete níže.

4. Stiskněte tlačítko [D] (EXECUTE) pro aktuální zadání pro každý displej
Po provedení operace, můžete provést editování a toto tlačítko se změní na „UNDO“ umožňujíc vám tak vrátit zpět provedené úpravy pokud nejste s výsledkem spokojeni. Tato funkce má pouze jedinou úroveň, tzn. Že vrátit lze pouze předchozí operaci.

5. Stiskněte tlačítko [I] (SAVE) pro vyvolání displej výběru stylu
Uložte data (strana 73)

QUANTIZE — Stejné jako u Song Creatoru (strana 165) s výjimkou dalších dvou parametrů uvedených níže.

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

BAR COPY — Tato funkce umožňuje kopírovat data taktu nebo skupiny taktů do jiného umístění uvnitř zvoleného kanálu. SOURCE určuje první (TOP) a poslední (LAST) takt oblasti ke kopírování. DEST určuje první takt cílového umístění, kam budou data kopírována.

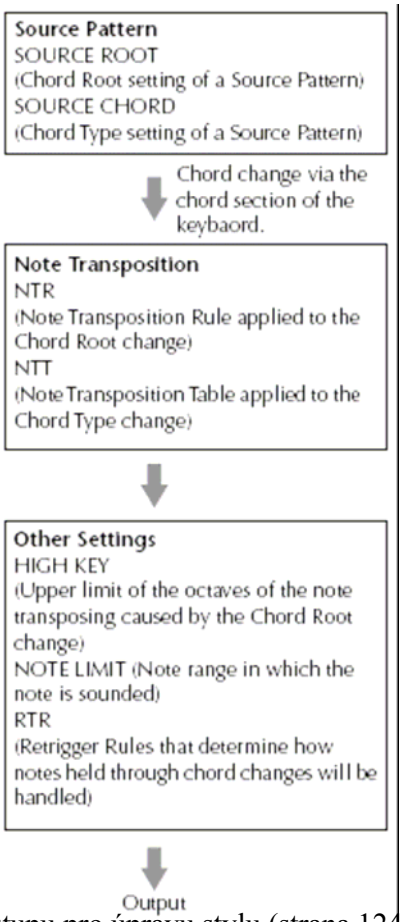
BAR CLEAR — Tato funkce vymaže všechna data ze zvolené oblasti taktů.

REMOVE EVENT — Tato funkce umožňuje odstranit určité zvolené jevy ze zvoleného kanálu.

Provádění nastavení Style File Format (PARAMETER)
Nastavení speciálních parametrů založených na formátu souboru stylu

SFF (Style File Format) kombinuje veškeré knot-how firmy Yamaha o automatickém doprovodu do jediného unifikovaného formátu. Pomocí Style Creatoru můžete plně těchto výhod využít přetvorbě vlastních stylů.

Diagram zobrazuje proces přehrávání stylu. (Neplatí pro rytmickou stopu.) tato nastavení lze provést pomocí Style Creatoru.



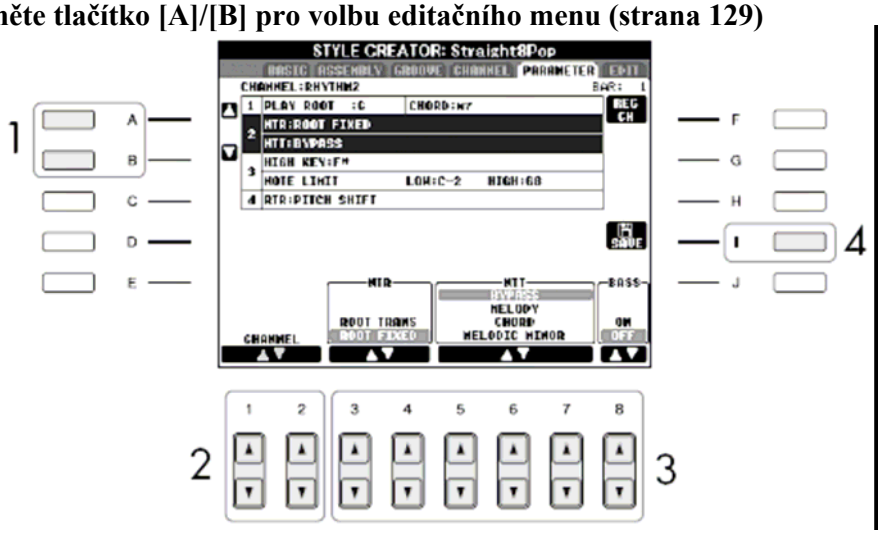
- **Source Pattern**
  Je zde mnoho možností pro tóny přehrávaného stylu, v závislosti na jednotlivých základních tónech a typech akordů, které jsou vybrány. Data stylu jsou odpovídajícně zkonvertovány v závislosti na změnách akordů během vaší hry. Tato základní data vytvořená pomocí Style Creatoru jsou označována jako Source Pattern (Zdrojový pattern)

- **Note Transposition**
  Parametry této skupiny zahrnují dva parametry určující jak jsou tóny zdrojového patternu změněny v závislosti na změně akordů.

- **Další nastavení**
  Pomocí parametrů této skupiny můžete jemně nastavit, jak přehrávání stylu reaguje na akordy, které hrajete. Například parametr Note Limit, umožňuje znít rejstříky stylu co nejvíce autenticky posunutím ladění do autentického rozsahu – a zajistí tak aby žádné tóny nebyl mimo autentický rozsah aktuálního nástroje.

Vysvětlení náleží volbě PARAMETER v kroku č. 4 v základní postupu pro úpravu stylu (strana 124).

1. Stiskněte tlačítko [A]/[B] pro volbu editačního menu (strana 129)



2. Použijte tlačítka [1▲▼] / [2▲▼] (CHANNEL) pro zvolení kanálu k editaci
Zvolený kanál je zobrazen vlevo nahoře.

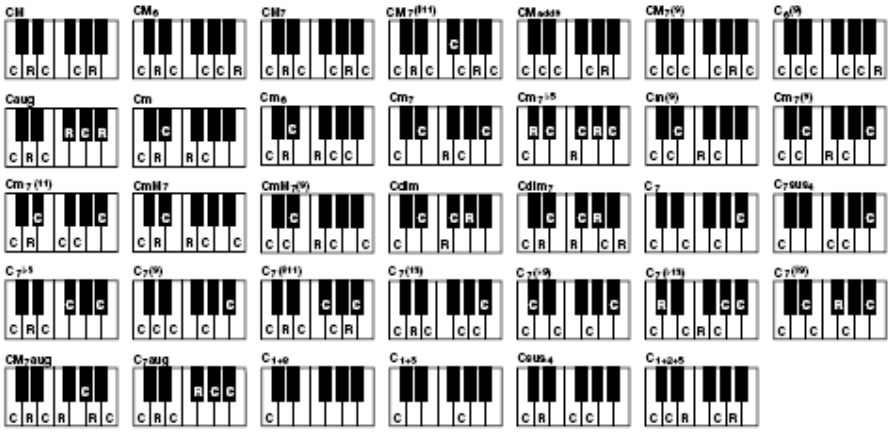
3. Použijte tlačítka [3▲▼] - [8▲▼] pro editaci dat
Detaily o editovatelných parametrech naleznete níže.

4. Stiskněte tlačítko [D] (EXECUTE) pro aktuální zadání pro každý displej
Po provedení operace, můžete provést editování a toto tlačítko se změní na „UNDO“ umožňujíc vám tak vrátit zpět provedené úpravy pokud nejste s výsledkem spokojeni. Tato funkce má pouze jedinou úroveň, tzn. Že vrátit lze pouze předchozí operaci.

5. Stiskněte tlačítko [I] (SAVE) pro vyvolání displej výběru stylu
Uložte data (strana 73)

- **PLAY ROOT/CHORD**
  Tato nastavení určují originální klíč zdrojového akordu (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. Pokud akord změníte z CM7 na jiný, změní se také tóny akordu a doporučené tóny v závislosti na nově zvoleném typu akordu.

  Pokud je PLAY ROOT „C“



  C= tóny akordu, CR= doporučené tóny

- **NTR (NOTE TRANSITION RULE)**
  Určuje relativní pozici základního tónu v akordu, pokud je přeměněn za zdrojového akordu podle akordických změn.

  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.

  ROOT FIXED — Tón je ponechán co nejblíže původnímu rozsahu tónu. Například tóny C3, E3 a G3 v C se změní na C3, F3 a A3 v F. Toto nastavení použijte pro kanály s akordy.

- **NTT (Note Transposition Table)**
  Toto nastavuje tabulku tónových transpozic pro zdrojový pattern.

  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 patternu.

  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 patternu.

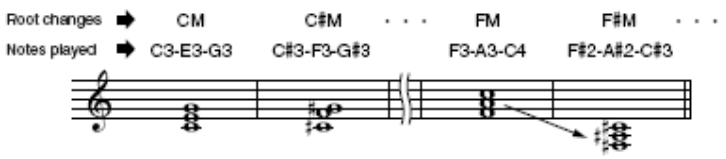
  NATURAL MINOR Pokud je zahrána změna akordu z dur do moll, tato tabulka snižuje třetí, šestý a sedmý interval ve stupnici o půltón. Pokud je zahrána změna akordu z moll do dur, tato tabulka zvyšuje třetí, šestý a sedmý interval ve stupnici o půltón. Ostatní tóny nejsou změněny. Použijte je pro melodické 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 patternu.

  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.

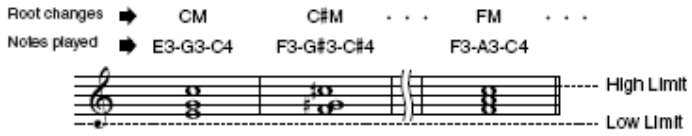
  DORIAN 5th Navíc oproti DORIAN zde rozšířené a zkrácené akordy ovlivňují i pátý tón ve zdrojovém patternu.

- **NTT BASS ON/OFF**
  Kanály pro které je nastavení ON (zapnuto), budou přehrávány pomocí basového základného tónu, pokud je nástrojem rozeznán basový akord.
- **HIGH KEY**
  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. Oto nastavení je dostupné pouze pokud je parametr NTR nastaven na ROOT TRANS (strana 129). Příklad – pokud nejvyšší je F.



- **NOTE LIMIT**
  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.

Příklad – nejnižší je C3, nejvyšší je D4



- **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.

Multi pady

Odkazy na stránky rychlého průvodce
Multi pady strana 52

Vytváření multi padů

Tato funkce vám pomůže vytvořit originální fráze multi padů, a také vám umožní editovat již existující fráze.

Nahrávání multi padů v reálném čase

1. Zvolte banku multi padů pro editaci nebo vytvoření nové (strana 134)

2. Vyvolejte displej ovládání
[FUNCTION] – [F] DIGITAL REC MENU

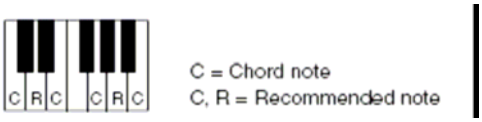
3. Stiskněte tlačítko [C] pro vyvolání displeje tvorby multi padů

4. Použijte tlačítka TAB [◀] pro výběr záložky RECORD

5. Stiskněte jedno tlačítko z [A], [B], [F] nebo [G] pro výběr multi padu jež má být editován nebo vytvořen
Pokud chcete vytvořit zcela nový multi pad, stiskněte tlačítko [C].

6. Stiskněte tlačítko [H] (REC) pro aktivaci režimu standby nahrávání multi padu

7. Zahajte nahrávání
Nahrávání začne ihned jakmile zahrajete na klaviaturu. Začít nahrávat také můžete pomocí tlačítka STYLE CONTROL [START/STOP]. To vám umožní nahrávat i ticho před zahájením fráze multi padu.
Pokud je Chord Match nastaven na zapnuto pro nahrávaný multi pad, měli byste nahrávat pomocí tónů CM7 stupnice (C, D, E, G , A a B)



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

Poznámka:
Ujistěte se, že jste zastavili nahrávání přesně v poslední době fráze, aby tak byla vytvořena dokonalá smyčka. To může být náročné, proto můžete využít Krokového nahrávání na stránce EDIT.

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.

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).

12. **Stiskněte tlačítko [D] a poté zadejte název každého multi padu (strana 134)**

13. **Stiskněte tlačítko [I] a poté uložte data multi padu jako banku obsahující sadu čtyř multi padů do záložky USER nebo USB (strana 70)**

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



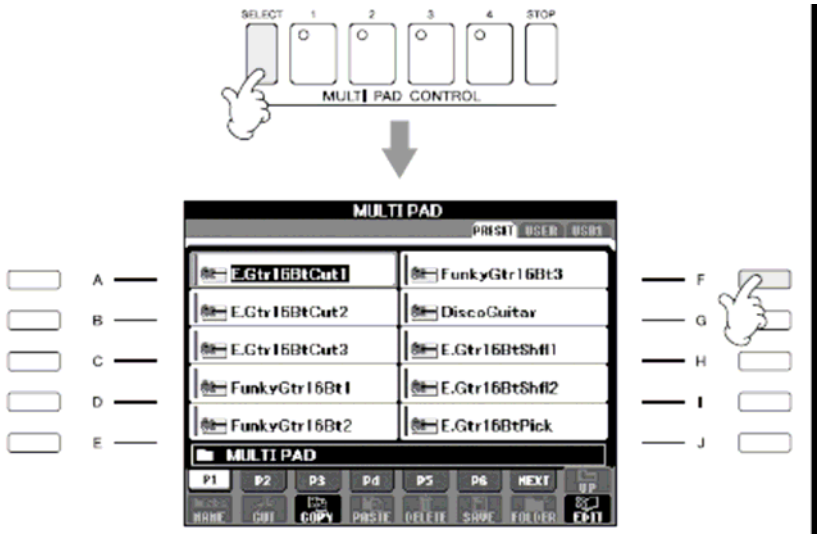
Krokové nahrávání multi padů (EDIT)

Tato metoda je použitelná na stránce EDIT. Poté, co vyberete Multi pad v kroku 5 na straně 132, stiskněte TAB [◀] [▶] pro výběr záložky EDIT. Stránka EDIT je indikována seznamem Ebeny (událost), a umožňuje vám zadávat tóny s absolutní přesností. Postup je naprosto shodný s postupem nahrávání skladby na stranách 152-161, s těmito výjimkami:

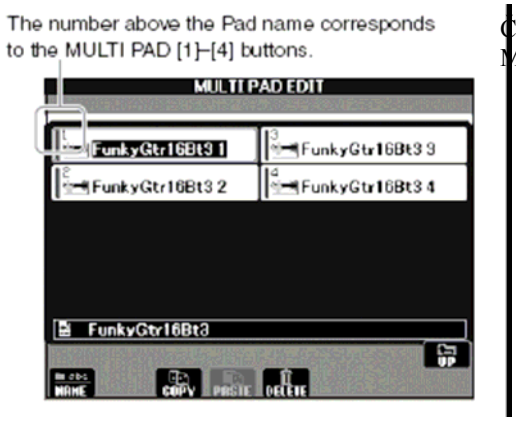
- Není zde menu pro přepínání kanálů, protože multi pady obsahují data pouze jednoho kanálu
- Zde lze zadat pouze kanálové události a editovat zprávy Systém Exklusive. Nedostupná jsou data akordů a textů. Přepínat mezi těmito událostmi můžete pomocí tlačítka [F].

Editování multi padů (Multi Pad Creator)

1. Stiskněte tlačítko MULTI PAD [SELECT] pro vyvolání výběru banky multi padů, poté ze záložky USER vyberte bank pro editaci



2. Stiskněte tlačítko [8▼] pro vyvolání displeje MULTI PAD EDIT, poté zvolte multi pad pro editaci stiskem tlačítek [A], [B], [F] nebo [G].



Číslo nad názvem padu odpovídá tlačítku MULTI PAD [1] - [4].

3. Editujte každý multi pad, tak jak potřebujete

- **Název**
  Stiskněte tlačítko [1▼] pro změnu názvu multi padu (strana 76).
- **Kopírování**
  Stiskněte tlačítko [3▼], zvolte multi pad ke kopírování, vyberte cílové umístění, poté proveďte operaci kopírování stiskem tlačítka [4▼] (strana 74).
- **Mazání**
  Stiskněte tlačítko [5▼] pro vymazání nepotřebného multi padu (strana 75).

Registrování a vyvolání vlastních panelových nastavení – Registrační paměť

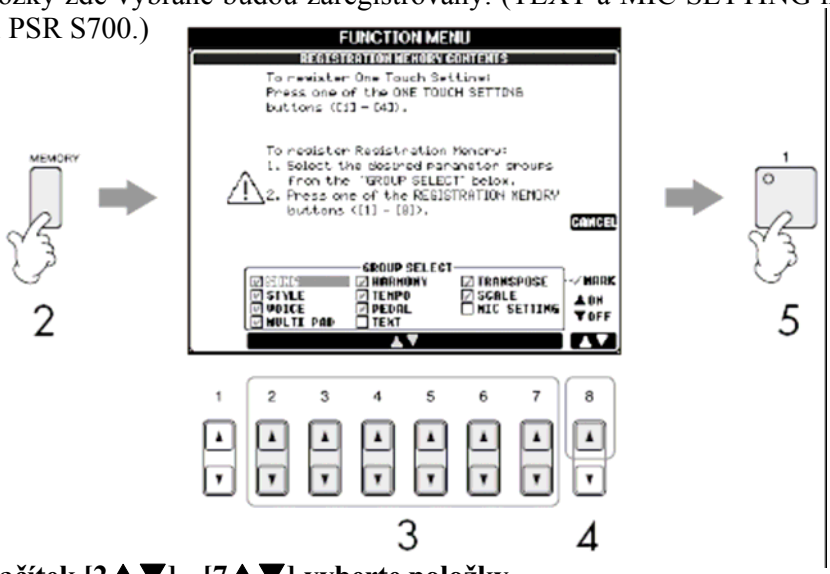
Tato funkce vám pomůže uložit (registrovat) všechna panelová nastavení do jednoho tlačítka Registration Memory a poté je ihned vyvolat stiskem jednoho tlačítka. Tato registrovaná nastavení lze najednou uložit pro všech osm tlačítek jako soubor Banky.

Registrování a ukládání vlastních panelových nastavení

Registrování vlastních panelových nastavení

1. Proveďte všechna panelová nastavení (rejstřík, styl, efekty atd.) jak potřebujete
Seznam parametrů registrovatelných do registrační paměti naleznete v Data Listu (strana 5).

2. Stiskněte tlačítko REGISTRATION MEMORY [MEMORY]. Objeví se displej se seznamem položek pro registraci.
Pouze položky zde vybrané budou zaregistrovány. (TEXT a MIC SETTING nejsou zobrazeny na displeji PSR S700.)



3. Pomocí tlačítek [2▲▼] - [7▲▼] vyberte položky
Operaci zrušíte pomocí tlačítka [I] (CANCEL).

4. Zaškrtnutím boxíku pomocí tlačítka [8▲▼] u položky zvolíte, zda bude nebo nebude registrována

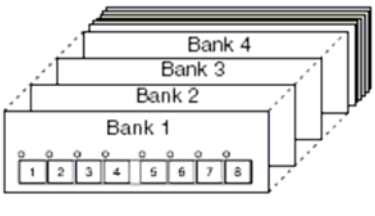
5. Stiskněte jedno z tlačítek REGISTRATION MEMORY [1] - [8] pro registraci nastavení
Doporučujeme zvolit jedno z tlačítek, které nesvítí ani červeně ani zeleně. Svítící tlačítka již obsahují data. Ta by byla přepsána novými.

6. Opakujte registrování různých panelových nastavení opakováním kroků 1-5

Poznámky:
Při vyvolávání nastavení můžete zvolit položky, které budou vyvolány a které ne (strana 138).
Vymazání nepotřebných nastavení – strana 137.
Vymazání všech osmi nastavení – zapněte nástroj a držte stisknutou klávesu B5.

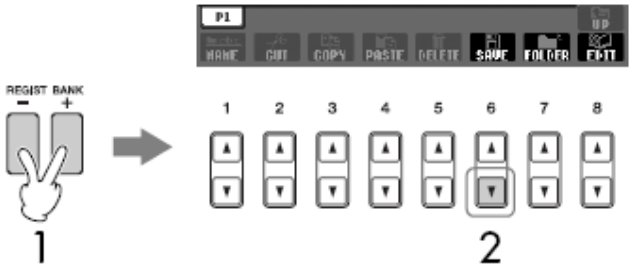
Uložení registrovaných panelových nastavení

Registrovaná nastavení lze najednou uložit pro všech osm tlačítek jako soubor Banky.



1. Stiskněte současně tlačítka REGIST BANK [+] a [-] pro vyvolání displeje výběru registrační banky

2. Stiskněte tlačítko [6▼] pro uložení souboru banky (strana 73)



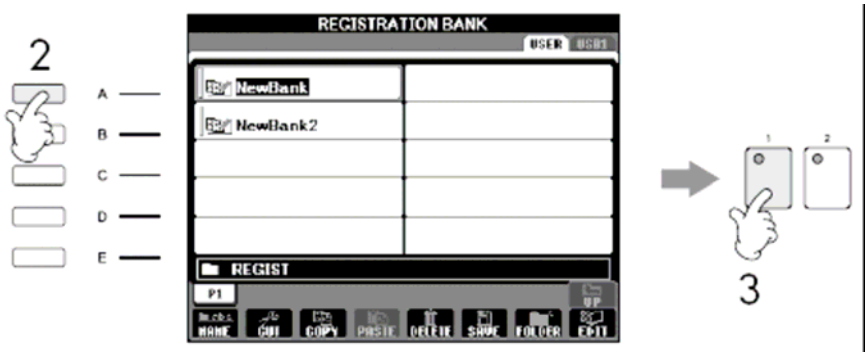
Poznámka:
Kompatibilita dat registračních pamětí
Obecně platí, že banky registračních pamětí jsou kompatibilní mezi nástroji PSR S700 a S900. Nicméně, data nemusí být naprosto kompatibilní v závislosti na vlastnostech modelů.

Vyvolání registrovaných panelových nastavení

1. Stiskněte současně tlačítka REGIST BANK [+] a [-] pro vyvolání displeje výběru registrační banky



2. Stiskněte jedno z tlačítek [A] – [J] pro výběr banky



3. Stiskněte jedno ze zeleně svítících tlačítek ([1]-[8]) v sekci Registrační paměť

Zamknutí parametru

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.

1. **Vyvolejte displej Parameter Lock**
   [FUNCTION] – [J] UTILITY – TAB [◀] [▶] – CONFIG 1 – [B] 3 PAREMTER LOCK
2. **Pomocí tlačítek [1▲▼] - [7▲▼] vyberte požadovaný parametr a poté jej tlačítkem [8▲] (OK) zamkněte**

Vymazání nepotřebných panelových nastavení/Pojmenování

Panelová nastavení lze vymazat nebo pojmenovat.

1. Stiskněte současně tlačítka REGIST BANK [+] a [-] pro vyvolání displeje výběru registrační banky

2. Stiskněte jedno z tlačítek [A] – [J] pro výběr banky pro editaci

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

4. Editujte panelová nastavení

- **Vymazání panelového nastavení**
  Stiskněte tlačítko [5▼] pro vymazání (strana 75).
- **Přejmenování panelového nastavení**
  Stiskněte tlačítko [1▼] pro přejmenování (strana 76).

Číslo nad názvem souboru odpovídá tlačítku REGISTRATION MEMORY [1] - [8].



5. Stiskněte tlačítko [8▲] (UP) pro návrat do displeje výběru Registrační banky

Znemožnění vyvolání určitých položek (funkce Freeze)

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

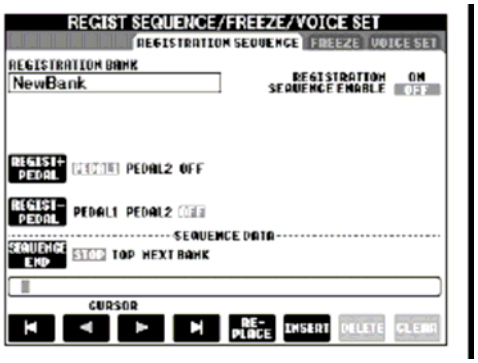
1. **Vyvolejte displej ovládání**
   [FUNCTION] – [E] REGIST SEQUENCE/FREEZE/VOICE STE – TAB [◀] [▶] FREEZE
2. **Pomocí tlačítek [2▲▼] - [7▲▼] vyberte požadované položky**
3. **Zaškrtněte boxíky u položek , které mají zůstat stejné pomocí tlačítka [8▲▼]**
4. **Stiskněte tlačítko [EXIT] pro ukončení displej ovládání**
5. **Stiskněte tlačítko [FREEZE] pro zapnutí funkce**

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

Vyvolání čísel registračních pamětí v pořadí – Registrační sekvence

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

1. **Vyberte banku registrační paměti pro vytvoření sekvence (strana 136)**
2. **Vyvolejte displej ovládání**
   [FUNCTION] – [E] REGIST SEQUENCE/FREEZE/VOICE STE – TAB [◀] [▶]
   REGISTRATION SEQUENCE



3. **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.

4. Použijte tlačítko [E] pro určení jak se bude sekvence chovat po dosažení konce

STOP Stisk tlačítka 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

5. Vytvořte sekvenci

Čísla zobrazená naspodu displeje odpovídají tlačítkům REGISTRATION MEMORY [1]-[8] na panelu.

Vytvořte sekvenci zleva doprava.

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

- **Nahrazení čísla**
  Stiskněte tlačítko [5▲▼] (REPLACE) pro zadání čísla na pozici kurzoru s aktuálně zvoleným číslem registrační paměti.
- **Vymazání čísla**
  Stiskněte tlačítko [7▲▼] (DELETE) pro vymazání čísla na pozici kurzoru.
- **Vymazání všech čísel**
  Stiskněte tlačítko [8▲▼] (CLEAR) pro vymazání všech čísel v sekvenci.

6. Stiskněte tlačítko [F] pro zapnutí funkce Registrační sekvence

7. Stiskněte tlačítko [DIRECT ACCESS], poté stiskněte tlačítko [EXIT] pro návrat do hlavního displeje a potvrďte, zda jsou čísla registračních pamětí vyvolávána v pořadí výše vytvořeném

- Použijte tlačítko TAB [▶] pro vyvolání čísel RM v pořadí sekvence nebo TAB [◀] pro vyvolání v obráceném pořadí. Tlačítka TAB [◀] [▶] lze použít pro vyvolávání sekvence pouze z hlavního displeje.
- Pokud jste nastavili použití pedálu v kroku 3, můžete ho použít pro výběr čísla RM. Pedál lze použít bez ohledu na to, jaký je momentálně zobrazen displej.



V pravém horním rohu hlavního displeje je zobrazena informace o aktuálním čísle v použité registrační sekvenci.

Poznámka:
Současným stiskem tlačítek TAB [◀] [▶] zrušíte aktuálně vybrané číslo sekvence. Stiskem jednoho z tlačítek TAB [◀] [▶] nebo sešlápnutím pedálu bude zvolena první sekvence.

Uložení nastavení registračních sekvencí

Nastavení pořadí a chování sekvence se ukládá jako součást souboru banky Registrační paměti. Pro jejich uložení, uložte aktuální soubor banky registrační paměti.

1. Stiskněte současně tlačítka REGIST BANK [+] a [-] pro vyvolání displeje výběru registrační banky

2. Stiskněte tlačítko [6▼] pro uložení souboru (strana 73)

Použití, vytváření a editování skladeb

Odkazy na stránky rychlého průvodce

Cvičení s přednastavenými skladbami	**strana 36**
Přehrávání a poslech před cvičením	strana 36
Zobrazení notace	strana 39
Ztlumení partu pravé nebo levé ruky při zobrazení notace	strana 40
Cvičení s použitím funkce opakování	strana 42
Nahrávání hry	strana 43
Zpěv s přehráváním skladby (Karaoke) nebo s vlastní hrou	**strana 57**
Připojení mikrofonu (PSR S900)	strana 57
Zpěv se zobrazením textu	strana 58
Zobrazení textu (PSR S900)	strana 58
Běžné funkce Karaoke	strana 59
Běžné funkce pro zpěv s vlastní hrou	strana 61
Nahrávání hry jako Audio (USB Audio Recorder) (PSR S900)	**strana 63**

Kompatibilní typy skladeb

PSR S700/S900 mohou přehrávat následující typy skladeb

Přednastavené skladby

Skladby v displeji výběr skladby PRESET.

Vlastní nahrané skladby

To jsou skladby, které jste vytvořili (strana 43, 147) a uložili do USER nebo USB displeje.

Komerčně dostupné skladby

Velké množství dat skladeb lze pro nástroj stáhnout ze stránek Yamaha a ještě více skladeb je komerčně dostupných jako Disc Songs. Tyto jsou dostupné pouze pokud nástroji dokoupíte externí USB disketovou mechaniku. Nástroj je kompatibilní s následujícími formáty skladeb:

Ovládání přehrávání skladby

Zde jsou uvedeny detailní operace a funkce vztahující se k přehrávání skladby a které nejsou uvedeny v ryclo průvodci.

- ## Spuštění/zastavení skladby

  Stiskněte tlačítko **[**▶/II] (PLAY/PAUSE) pro spuštění přehrávání skladby a tlačítko **[**■**]** (STOP) pro zastavení. Navíc jsou zde další jednoduché způsoby jak spustit a zastavit skladbu.

Spuštění přehrávání

Synchro start
Spustit přehrávání můžete zahráním na klaviaturu.
Během zastaveného přehrávání současně stiskněte tlačítka **[**▶/II] (PLAY/PAUSE) a **[**■**]** (STOP).
Pro zrušení této funkce stiskněte stejná tlačítka znovu.

Funkce Tap
Tato funkce umožňuje vyťukat tempo na tlačítko [TAP TEMPO] a tím spustit přehrávání skladby v daném tempu. Jednoduše vyťukejte tempo (čtyřikrát pro 4/4 a třikrát pro ¾ takt) zatímco je nástroj v módu synchro startu a skladba začne v zadaném tempu.

Fade In
Pomocí tlačítka můžete postupně rozeznít přehrávání skladby. Pro vytvoření stiskněte tlačítko [FADE IN/OUT] při zastaveném přehrávání a potom stiskněte tlačítko **[**▶/II] (PLAY/PAUSE) pro spuštění přehrávání.

Zastavení přehrávání

Fade Out
Pomocí tlačítka můžete nechat postupně doznít přehrávání skladby. Pro vytvoření stiskněte tlačítko [FADE IN/OUT] na začátku fráze kterou chcete nechat doznít.

> **Nastavte čas Fade In/Out**
> Tyto časy lze nastavit nezávisle. Detaily naleznete straně 108.

- # Začátek/pausa/převíjení

Přesun na začátek skladby
Stiskněte tlačítko **[■]** (STOP) kdykoliv během přehrávání skladby.

Pausa (přerušení přehrávání)
Stiskněte tlačítko **[▶/II]** (PLAY/PAUSE) během přehrávání skladby. Stiskem stejného tlačítka bude přehrávání pokračovat.

Posun dopředu a dozadu (převíjení)

1. Stiskněte tlačítko SONG **[◀◀]** (REW) nebo SONG **[▶▶]** (FF) pro přesun zpět a dopředu skladbou
   Bude zobrazeno okno ukazující aktuální číslo taktu.
   Pro skladby obsahující Prase Marks můžete použít tlačítka **[◀◀/▶▶]** (REW/FF) pro pohyb po těchto značkách. Pokud nechcete nastavit pozici skladby pomocí této značky, stiskněte tlačítko [E] a vyberte „BAR“ v okně značícím pozici skladby.



2. Stiskněte tlačítko [EXIT] pro uzavření okna zobrazujícího číslo aktuálního taktu

- # Opakování přehrávání/řetězové přehrávání

1. **Vyvolejte displej ovládání**
[FUNCTION] – [B] SONG SETTING

2. **Nastavte parametry odpovídající opakovanému přehrávání pomocí tlačítek [H]/[I]. Dostupné parametry jsou uvedeny níže.**

REPEAT MODE **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.

PHRASE MARK REPEAT U skladeb obsahujících Prase marks můžete nastavit opakování přehrávání na zapnuto nebo vypnuto. Pokud je zapnuto, part odpovídající číslu určené fráze je opakovaně přehráván. Kroky pro zadání čísel značek frází jsou stejné jako v krocích 1-2 sekce Posun dopředu/dozadu.

- ## Zařazení další skladby do přehrávání

  Během přehrávání skladby, můžete zařadit další skladbu do fronty. To je velmi vhodné pro svázání s další skladbou během hry. Během přehrávání vyberte v displeji výběru skladby další skladbu pro přehrávání.
  Napravo nahoře nad názvem skladby se objeví indikátor „NEXT“. Pro zrušení stiskněte tlačítko [8▼].

- ## Použití automatického doprovodu během přehrávání skladby

  Během přehrávání skladby a stylu zároveň, jsou kanál 9-16 skladby nahrazeny kanály stylu – a dovolují vám tak hrát doprovodné party. Zkuste hrát akordy spolu s přehráváním skladby dle tohoto návodu.

  1. **Vyberte skladbu (strana 36)**
  2. **Vyberte styl (strana 46)**
  3. **Stiskněte tlačítko STYLE CONTROL [ACMP] pro zapnutí funkce automatického doprovodu**
  4. **Stiskněte tlačítko STYLE CONTROL [SYNC START] pro režim standby – dovolující spuštění doprovodu současně s vaší hrou**
  5. **Stiskněte tlačítko SONG [▶/II] (PLAY/PAUSE) pro spuštění přehrávání**
  6. **Hrajte akordy spolu se skladbou**
     V hlavním displeji je zobrazen název akordu. Pro návrat do hlavního displeje stiskněte tlačítko [DIRECT ACCESS] a potom tlačítko [EXIT].

Pokud je zastaveno přehrávání skladby, přehrávání stylu je také zastaveno.

- **Tempo pro současné přehrávání skladby a stylu**
  Pokud jsou přehrávány současně skladba i styl, je použito automaticky tempo skladby.

Přehrávání skladeb s funkcí Rychlého startu
Funkce Rychlého stratu je v původním nastavení automaticky zapnuta. 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. Také je skladba přehrávána přímo od prvního tónu (který může být i uprostřed taktu). Pokud chcete hrát od začátku taktu u kterého je před prvním tónem ticho, vypněte funkci Rychlého startu.

1. **Vyvolejte displej ovládání**
   [FUNCTION] – [B] SONG SETTING
2. **Stiskněte tlačítko [7▼] (QUICK START) pro vypnutí funkce**

Načtení dat skladby automaticky při připojení USB zařízení
Nástroj může automaticky vyvolat první skladbu (neuloženou v adresáři) z USB zařízení, ihned jakmile je USB zařízení připojeno ke konektoru.

1. **Vyvolejte displej ovládání**
   [FUNCTION] – [J] UTILITY - TAB [◀] [▶] MEDIA
2. **Stiskněte tlačítka [3▲] / [4▲] (SONG AUTO OPEN) pro vybrání „ON“**

Nastavení vyvážení hlasitosti a kombinace rejstříků, atd. (Mixážní konsole)

Můžete nastavit různé parametry skladby týkající se mixu. Více detailů naleznete v sekci Nastavitelné položky (parametry) displeje mixážní konsole na straně 92. Vyvolejte displeje SONG CH 1-8 a SONG CH 9-16 v kroku 3 Základního postupu v sekci Úprava vyvážení hlasitosti a kombinace rejstříků na straně 91. Níže jsou uvedeny dva příklady ovládání.

Nastavení vyvážení hlasitosti pro každý kanál

1. **Vyberte skladbu (strana 36)**
2. **Stiskněte tlačítko [MIXING CONSOLE] pro vyvolání displeje**
3. **Vyberte záložku [VOICE/VOL] stiskem tlačítek TAB [◀] [▶]**
4. **Stiskněte tlačítko [MIXING CONSOLE] opakovaně pro vyvolání displejů SONG CH 1-8 nebo SONG CH 9-16**
5. **Stiskněte tlačítko [J] pro výběr položky VOLUME**
6. **Nastavte vyvážení hlasitosti pro každý kanál pomocí tlačítek [1▲▼] - [8▲▼]**
7. **Můžete toto nastavení uložit do skladby (strana 166).**
   Ujistěte se, že zaškrtnete položku VOICE v kroku dvě postupu nastavení.

Poznámka:
Stiskněte tlačítko [C]/[H] (VOICE) v kroku 5 pro výběr rejstříku, který chcete změnit. Poté stiskem tlačítek [1▲▼] - [8▲▼] vyvolejte displej výběru rejstříku pro kanál.

Změna rejstříků

1.– 4. **Stejné kroky jako na straně 144**

5. **Stiskněte tlačítko [H] pro výběr položky VOICE**

6. **Pomocí tlačítek [1▲▼] - [8▲▼] vyvolejte displej výběru rejstříku pro kanál**

7. **Stiskněte tlačítka [A]-[J] pro výběr rejstříku**

8. **Můžete toto nastavení uložit do skladby (strana 166).**
Ujistěte se, že zaškrtnete položku VOICE v kroku dvě postupu nastavení.

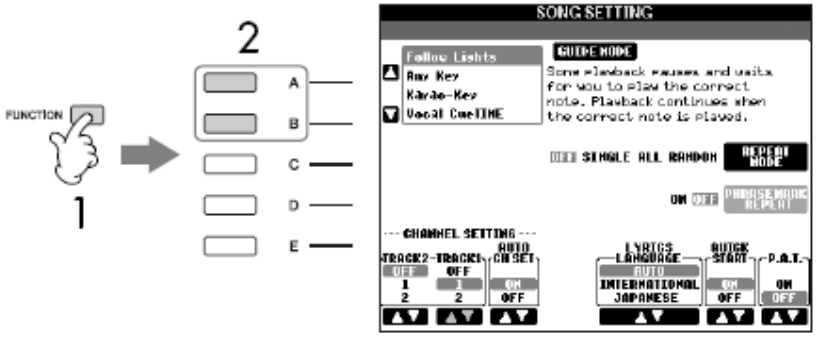
Cvičení skladeb s funkcí Průvodce

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. PSR S900 také přináší užitečné vokální cvičební pomůcky, automaticky nastavující časování přehrávání skladby, tak aby se co nejlépe hodilo k vašemu zpěvu (pokud zpíváte do připojeného mikrofonu).

Výběr typu funkce Průvodce

1. **Vyvolejte displej ovládání**
[FUNCTION] – [B] SONG SETTING

2. **Použijte tlačítka [A]/[B] pro výběr požadovaného typu funkce. Jsou dostupné následující typy.**



3. **Vyberte skladbu a vyvolejte displej notace (stiskem tlačítka [SCORE]), pak hrajte na klaviaturu.**

Poznámka:
Uložení nastavení Průvodce v displeji nastavení skladby.
Můžete uložit nastavení Průvodce jako součást dat skladby (strana 166). U skladeb, u kterých bylo toto nastavení uloženo, dojde při spuštění jejich přehrávání k automatickému načtení těchto dat.

Pro hru na klaviatuře

Následujte světla
Pokud toto zvoleno, přehrávání skladby je přerušeno, a čeká na správné zahrání tónů. Pokud zahrajete správné tóny, přehrávání pokračuje. Tato funkce byla vyvinuta pro nástroje Clavinova Yamaha. Je používána pro cvičební účely, u nástrojů Clavinova se zabudovanými světly v klávesách, značících, který tón je třeba zahrát. I když PSR S700/S900 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.

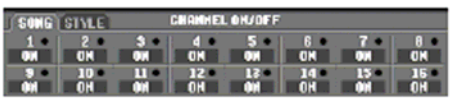
Pro zpěv

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.

Vocal CueTIME (PSR S900)
Tato funkce umožňuje cvičit zpěv ve správném ladění.
Přehrávání skladby je přerušeno a čeká na váš zpěv. Pokud zpíváte ve správném ladění, přehrávání bude pokračovat.

Zapnutí a vypnutí kanálu skladby pro přehrávání
Skladby se skládá ze 16 kanálů. Můžete zcela nezávisle každý kanál zapnout a vypnout pero přehrávání. Obvykle je CH 1 přiřazen k tlačítku [TR 1], CH 2 přiřazen k tlačítku [TR 2], a CH 3-16 jsou přiřazeny k tlačítku [EXTRA TR].

1. **Stiskněte tlačítko [CHANNEL ON/OFF] pro vyvolání displeje zapnutí a vypnutí kanálu skladby**
   Pokud se displej níže zobrazený neobjeví, stiskněte toto tlačítko znovu.



2. **Pomocí tlačítek [1▲▼] - [8▲▼] zapněte nebo vypněte jednotlivé kanály**

Nahrávání vlastní hry do MIDI

Můžete nahrát vlastní hru a uložit ji do záložky USER nebo na USB zařízení. K dispozici je několik různých nahrávacích metod:
Rychlé nahrávání umožňující toto provést jednoduše a rychle, Vícestopé nahrávání umožňující nahrát několik různých partů do více kanálů, a Krokové nahrávání umožňující zadávat noty jednu po druhé. A protože jsou to MIDI data, také je můžete jednoduše editovat.
Více o MIDI naleznete na straně 201, v Co je to MIDI?
Informace o USB Audio nahrávání naležet na straně 63.

Poznámky:
Zde není možné nahrávat signál mikrofonu ale lez to pomocí funkce USB Audio nahrávání (strana 63).
Kapacita interní paměti (záložka USER)
Kapacita interní paměti je zhruba 1,4 MB (PSR S900) a 560 kB (PSR S700). Tato kapacita se používá na všechny typy dat, tj. rejstříky, styly, skladby a registrace.

Nahrávací metody

Níže jsou popsány tři nahrávací metody.

Nahrávání v reálném čase	Rychlé nahrávání – viz níže	Tato užitečná a jednoduchá metoda umožňuje nahrávat vaši hru rychle – užitečné, například při nahrávání klavírních sól. Můžete nahrávat do tlačítek [TR 1] nebo [TR 2] a také do [EXTRA TR (STYLE)], který může být použit pro současné nahrávání.
	Vícestopé nahrávání – strana 149	Toto vám umožní nahrávat celou skladbu včetně několika různých partů nástrojů pro vytvoření zvuku celého orchestru. Nahrajte part hry každého nástroje jeden po druhém, a vytvořte plně orchestrální kompozici. Můžete také nahrávat přes již nahrané party již existující skladby vaši vlastní hru.
Krokové nahrávání	Krokové nahrávání – strana 152	Tato funkce umožňuje „skládat“ vaši hru zapisování jedné události po druhé. Toto není nahrávání v reálném čase, jedná se o ruční metodu – podobnou zápisu not na papír. Můžete zadávat noty, akordy a další akce jednu po druhé.

Můžete také editovat (upravovat) již nahrané skladby (strana 162).
Například můžete editovat jednu notu po druhé nebo použít funkce Punch In/Out pro přenahrání určitého partu.

Rychlé nahrávání

Tato užitečná a jednoduchá metoda umožňuje nahrávat vaši hru rychle.

1. Současně stiskněte tlačítka SONG [REC] a SONG [■] (STOP)
Pro nahrávání je připravena prázdná („nová“) skladba.



2. Proveďte požadovaná panelová nastavení pro vaši hru

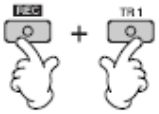
Níže je několik příkladů nastavení:

- **Nahrávání partu Pravý 2 a /nebo Levý**
  Party Pravý 2 a nebo by měly být zapnuty. Vyberte rejstřík pro každý keyboardové part pomocí displej výběru rejstříků (strana 85, 86).
- **Nahrávání stylů**

1. Vyberte styl (strana 46).
2. Nastavte tempo nahrávání pomocí tlačítek TEMPO [+]/[-]

- **Použití registračních pamětí**
  Stiskněte jedno z tlačítek REGISTRATION MEMORY [1-8] (strana 135).

3. Zatímco držíte stisknuté tlačítko SONG [REC], stiskněte tlačítko SONG TRACK



- **Nahrávání hry**
  Stiskněte tlačítko SONG [TR 1] pro nahrávání partu pravé ruky, a /nebo SONG [TR 2] pro nahrávání partu levé ruky.
- **Nahrávání stylů/multi padů**
  Stiskněte tlačítko SONG [EXTRA TR].
- **Nahrávání hry a stylů/multi padů současně**
  Stiskněte tlačítka SONG [TR 1], SONG [TR] a SONG [EXTRA TR].

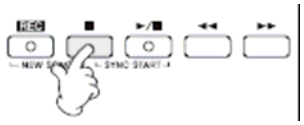
4. Začněte nahrávat

Existuje několik způsobů jak začít nahrávání

- **Spuštění nahrávání hrou na klaviaturu**
  Pokud jste zvolili nahrávání SONG [TR 1]/[TR 2] v kroku 3, hrajte v pravé části klaviatury (strana 84). Pokud jste zvolili nahrávání SONG [EXTRA TR] v kroku 3, hrajte v levé (akordické) části klaviatury (strana 110). Nahrávání automaticky začne se stiskem první klávesy.
- **Spuštění nahrávání stiskem tlačítka SONG [▶/II] (START/PAUSE)**
  Pokud začnete takto nahrávat, jsou nahrávána „prázdna“ data, dokud nebudete hrát na klaviaturu. To je užitečné pro nahrání skladby s jedno až dvoudobým náběhem.
- **Spuštění nahrávání stiskem tlačítka STYLE CONTROL [START/STOP]**
  V tomto případě začne nahrávání spolu s přehráváním rytmických partů stylu.

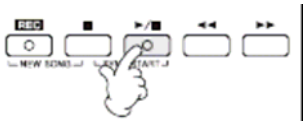
Poznámka:
Použití metronomu
Můžete nahrávat vaši hru s použitím metronomu (strana 3). Nicméně zvuk metronomu není nahráván.

5. Stiskněte tlačítko SONG [■] (STOP) pro zastavení nahrávání



Pokud je ukončeno nahrávání, objeví se zpráva žádající vás o uložení nahraných dat. Pro zavření zprávy, stiskněte tlačítko [EXIT]. Instrukce, jak uložit data naleznete v bodě 7.

6. Poslechněte si vaši novou skladbu. Stiskem tlačítka SONG [▶/II] (START/PAUSE) spustíte její přehrávání



7. Stiskněte tlačítko SONG [SELECT] pro vyvolání displeje výběru skladby a uložení dat (strana 73)

Poznámky:
Přerušení a znovu spuštění nahrávání
Pro přerušení nahrávání stiskněte tlačítko SONG [▶/II] (START/PAUSE), pro jeho znovu spuštění proveďte:

- Pro nahrávání do SONG [TR 1][TR 2] stiskněte tlačítko SONG [▶/II] (START/PAUSE)
- Pro nahrávání do SONG [EXTRA TR] stiskněte tlačítko STYLE CONTROL [SYNC START] a zahrajte akord v akordické části klaviatury

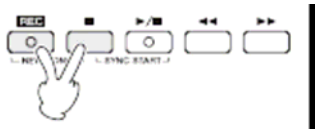
Varování
Pokud vyberete jinou skladbu nebo vypnete nástroj před provedením operace uložení, všechna nahraná data budou ztracena.

Vícestopé nahrávání

Skladba se skládá ze 16 oddělených kanálů. Touto metodou můžete nahrát jednotlivé kanály jeden po druhém. Lze nahrávat jak party klavírní tak doprovodné.

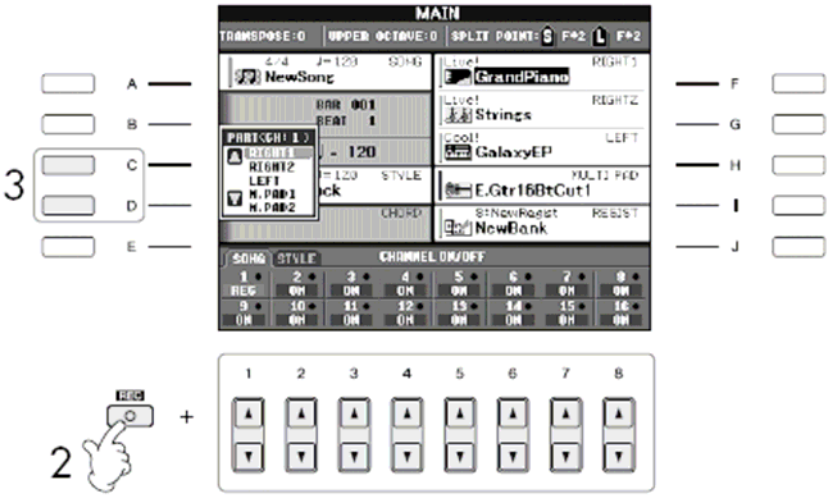
1. Současně stiskněte tlačítka SONG [REC] a SONG [■] (STOP)
Pro nahrávání je připravena prázdná („nová“) skladba.
Vyberte rejstříky pro nahrávání klavírních partů (Pravý 1, Pravý 2 a /nebo Levý) (strana 30, 85, 86). Vyberte také styl a banku Multi padů, pokud je to nezbytné (strana 4, 52).

Příklad
Nahrávání partu Pravý 2 do kanálu 2
Stiskněte tlačítko PART SELECT [RIGHT 2] pro vyvolání displeje výběru rejstříku a vyberte rejstřík pro part Pravý 2. Také se ujistěte, že je zapnuté tlačítko PART ON/OFF [RIGHT 2].



2. Zatímco držíte stisknuté tlačítko SONG [REC], stiskněte tlačítko [1▲▼] - [8▲▼] pro nastavení požadovaného kanálu na „REC“

Obvykle by měli být nahrávány klavírní party do kanálů 1-4, Multi pady do 5-8, a styly do 9-16. Pro zrušení výběru kanálu, stiskněte tlačítko SONG [REC] ještě jednou.



Zatímco držíte stisknuté tlačítko SONG [REC], stiskněte tlačítko [2▲] pro nastavení kanálu 2 na „REC“.

Stiskněte tlačítko [D] pro výběr „RIGHT 2“.

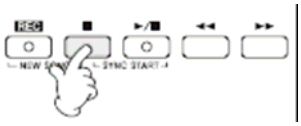
3. Stiskněte tlačítko [C]/[D] pro výběr požadovaného partu pro nahrávání kanálu

Zde určíte, který part – klavírní nebo doprovodný nebo multi pad – bude nahrán do každého kanálu zvoleného v kroku 2. Původní přiřazení kanál/part naleznete v sekci O kanálech skladby (strana 151). Pro zavření displeje stiskněte tlačítko [EXIT].

4. Začněte nahrávat

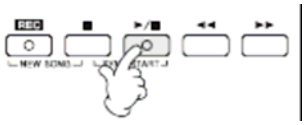
Způsoby pro zahájení nahrávání jsou stejné jako v bodě 4 na straně 148.

5. Stiskněte tlačítko SONG [■] (STOP) pro zastavení nahrávání



Pokud je ukončeno nahrávání, objeví se zpráva žádající vás o uložení nahraných dat. Pro zavření zprávy, stiskněte tlačítko [EXIT]. Instrukce, jak uložit data naleznete v bodě 8.

6. Poslechněte si vaši novou skladbu. Stiskem tlačítka SONG [▶/II] (START/PAUSE) spustíte její přehrávání



Při výběru MIDI partu

• Nastavení jednoho partu
Všechna příchozí data přijímaná přes MIDI kanály 1-16 jsou zaznamenána. Pokud používáte externí klaviaturu nebo ovladač pro nahrávání, toto vám umožní nahrávat bez nastavení MIDI vysílacího kanálu nebo externího zařízení.

• Nastavení několika kanálů
Pokud používáte externí klaviaturu nebo ovladač pro nahrávání, toto nahraje pouze data na nastaveném MIDI kanálu. Externí zařízení tedy musí být také nastaveno na stejný kanál.

Nahrávání všech kanálů ve stejném tempu

Použijte metronom (strana 34) pro nahrávání ve stejném tempu. Zvuk metronomu není nahráván.

Přerušení a znovu spuštění nahrávání

Viz strana 148.

7. Pro nahrávání dalšího kanálu opakujte kroky 2-6

8. Stiskněte tlačítko SONG [SELECT] pro vyvolání displeje výběru skladby a uložení dat (strana 73)

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

O kanálech skladby

Původní přiřazení kanál/part je takovéto.

Channels	Default Parts		Channels	Keyboard parts	
1	RIGHT1	Keyboard Parts	9	RHYTHM1	Style parts
2	RIGHT1		10	RHYTHM2	
3	RIGHT1		11	BASS	
4	RIGHT1		12	CHORD1	
5	M.Pad1	Multi Pad parts	13	CHORD2	
6	M.Pad2		14	PAD	
7	M.Pad3		15	PHRASE1	
8	M.Pad4		16	PHRASE2	

O klavírních partech

Existují tři klavírní party, Pravý 1, Pravý 2 a Levý. Původní nastavení je takovéto: Pravý 1 je přiřazen ke každému kanálu 1-4. Obvykle se nahrávají tyto party do kanálů 1-4.

O doprovodných partech

V původní nastavení je každý part stylu přiřazen ke kanálům 9-16, jak je vyobrazeno výše. Obvykle se nahrávají tyto party do kanálů 9-16.

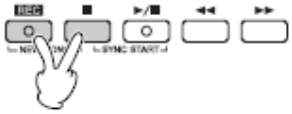
RYTHM To je základní part stylu, obsahující bicí a perkusní rytmické patterny. Obvykle je použita jedna bicí sada.
BASS Basový part používá různé zvuky odpovídajících nástrojů, tak aby se hodily ke stylu.
CHORD To je rytmický akordický podklad, obvykle používaný pro klavír nebo kytaru.
PAD Tento part je používán pro doznívající nástroje jako smyčce, varhany atd.
PHRASE Tento part je používán pro průbojná žesťová vypíchnutí, arpegiované akordy, a jiné speciality, jež dělají doprovod zajímavým.

Krokové nahrávání

Tato metoda vám umožní nahrávat běžná hudební data jako melodii a akordy.

1. Současně stiskněte tlačítka SONG [REC] a SONG [■] (STOP)

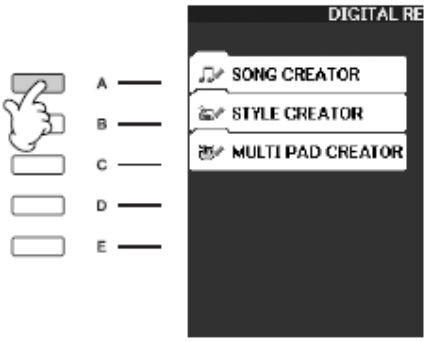
Pro nahrávání je připravena prázdná („nová“) skladba.



2. Vyvolejte displej ovládání

[FUNCTION] – [F] DIGITAL REC MENU

3. Stiskněte tlačítko [A] pro vyvolání displeje Song Creator pro nahrávání/editování skladeb



4. Pomocí tlačítek TAB [◀] [▶] vyberte odpovídající záložku

Pro nahrávání melodií Zvolte záložku [1-16]

Pro nahrávání akordů Zvolte záložku [CHORD]



5. Pokud jste zvolili záložku [1-16], stiskněte tlačítko [F] pro výběr kanálu pro nahrávání

6. Stiskněte tlačítko [G] pro vyvolání displeje krokového nahrávání

7. Začněte nahrávat

Pro nahrávání melodií strana 153

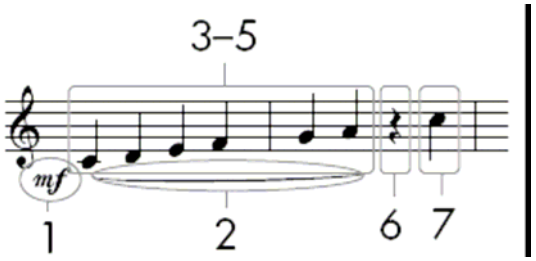
Pro nahrávání akordů strana 160

Nahrávání melodií

Tato sekce vysvětluje jak krokově nahrávat tóny, pomocí tří notových zápisů.

Příklad 1

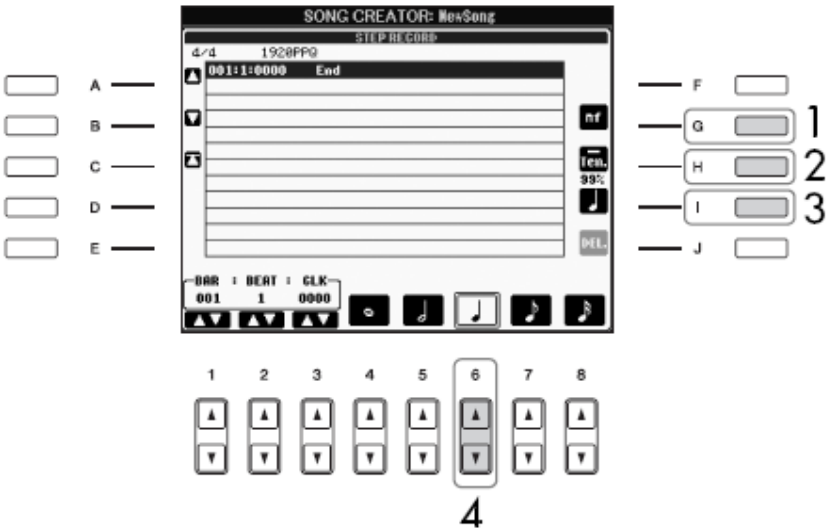
Příklad zde navazuje na krok 7 na straně 152.



Po vyvolání displeje krokového nahrávání, zvolte rejstřík.

1. Stiskněte tlačítko [G] pro výběr „*mf*“

Pro nahrávání je připravena prázdná („nová“) skladba.

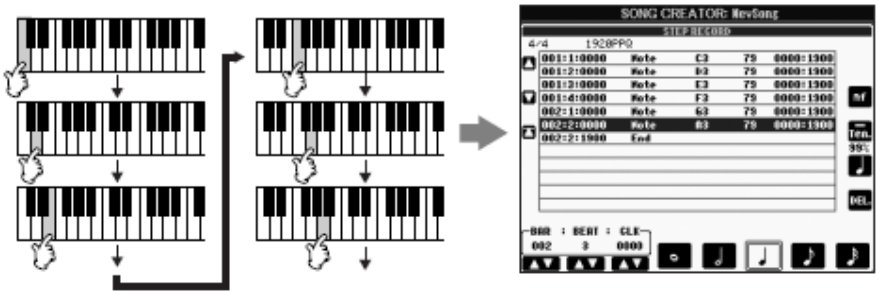


2. Stiskněte tlačítko [H] pro výběr „Tenuto“

3. Stiskněte tlačítko [I] pro výběr „normal“ typu noty

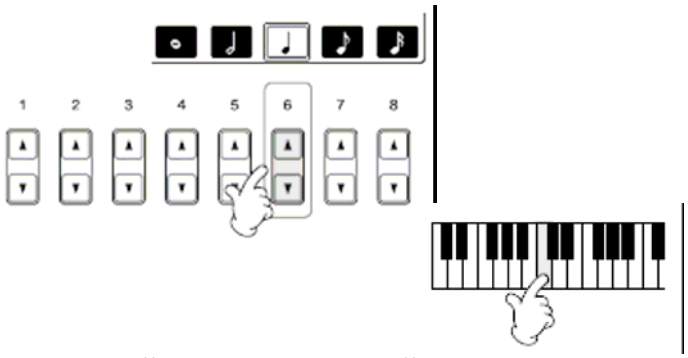
4. Stiskněte tlačítko [6▲▼] pro výběr čtvrťové noty

5. Zahrajte klávesy C3, D3, E3, F3, G3 a A3 v pořadí příkladu notace



6. Stiskněte tlačítko [6▲▼] pro výběr čtvrťové pauzy

Pro zadání pauzy použijte tlačítka [4▲▼] - [8▲▼]. Stiskněte tlačítko jednou pro zadání délky a ještě jednou pro její vložení.



7. Zahrajte C4

8. Stiskněte tlačítko SONG [■] (STOP) pro přesun kurzoru na začátek skladby



9. Stiskněte tlačítko SONG [▶/II] (START/PAUSE) pro poslech zadaných not

10. Stiskněte tlačítko [EXIT] pro uzavření displeje

Pokud chcete, můžete stejným způsobem upravovat již nahranou skladbu (strana 162).

11. Stiskněte tlačítko [I] (SAVE) pro vyvolání displeje výběru skladby a uložte data (strana 73)

Poznámky:
Přesun kurzoru na začátek skladby
Stiskněte tlačítko SONG **[■]** (STOP) pro přesun kurzoru na začátek skladby během nahrávání.

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

Vymazání dat
Chybně zadaná data lze vymazat.

1. Použijte tlačítka [A]/[B] pro výběr dat určených k vymazání v displeji krokového nahrávání (strana 152).
2. Stiskněte tlačítko [J] (DELETE) pro vymazání vybraných dat

O položkách, které lze vybrat tlačítky [G] [H] [I] v displeji krokového nahrávání

Tlačítko [G] Určuje hlasitost zadané noty

Items	Velocity to be recorded
Kbd.Vel	Actual velocity you play the keyboard with
fff	127
ff	111
f	95
mf	79
mp	63
p	47
pp	31
ppp	15

Hlasitost je určena silou jakou zahrajete na klaviaturu. Čím silněji hrajete, tím hlasitější je tón. Hlasitost lze zadávat v rozsahu od 1 do 127. Čím vyšší hodnota, tím hlasitější tón.

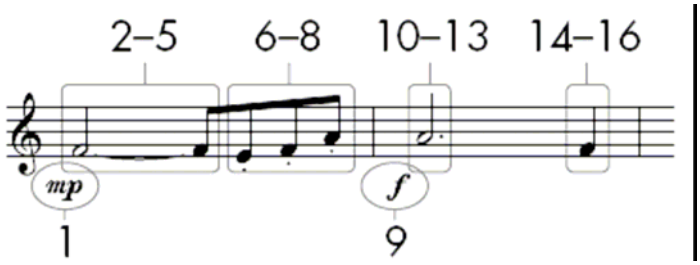
Tlačítko [H] Určuje délku zadané noty

Items	Gate time to be recorded
Normal	80%
Tenuto	99%
Staccato	40%
Staccatissimo	20%
Manual	The gate time (note length) can be set to any desired percentage by using the DATA ENTRY dial.

Tlačítko [I] Určuje typ zadané noty. Opakovaný stisk tlačítka přepíná (na spodu displeje) mezi třemi základními typy not: normální, tečkovaná, triola.

Příklad 2

Příklad zde navazuje na krok 7 na straně 152.

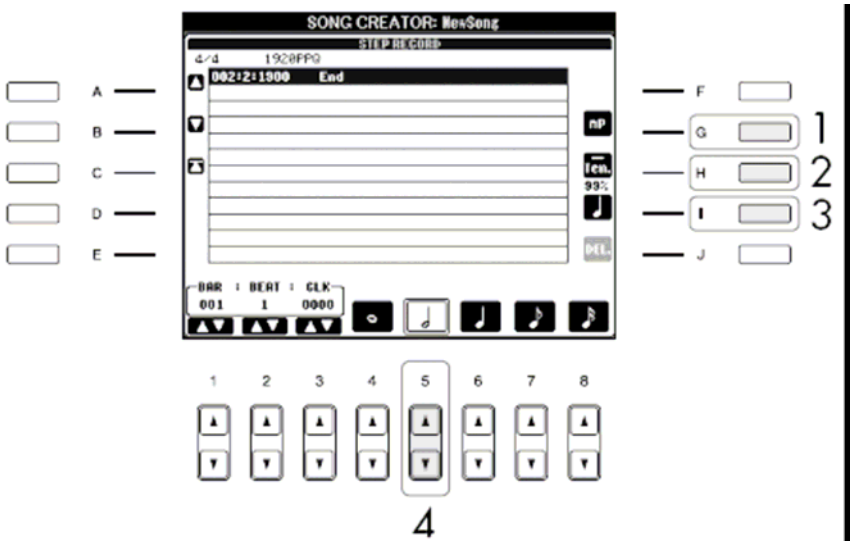


V tomto případě, mějte na paměti, že jeden z kroků zahrnuje držení klávesy na klaviatuře, zatímco je prováděna operace.

Po vyvolání displeje krokového nahrávání, zvolte rejstřík.

1. Stiskněte tlačítko [G] pro výběr „*mf*“

Pro nahrávání je připravena prázdná („nová“) skladba.



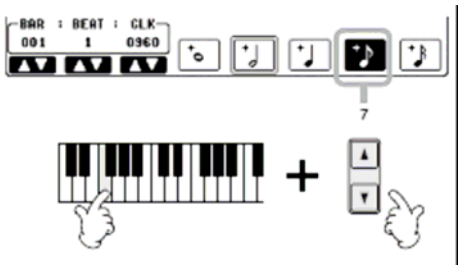
2. Stiskněte tlačítko [H] pro výběr „Tenuto“

3. Stiskněte tlačítko [I] pro výběr „normal“ typu noty

4. Stiskněte tlačítko [5▲▼] pro výběr půlové noty

5. Zatímco držíte stisknutou klávesu F3, stiskněte tlačítko [7▲▼]

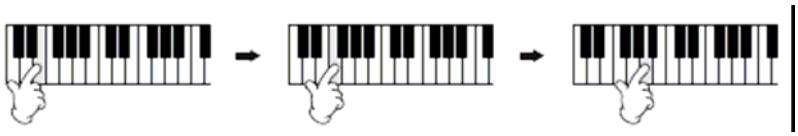
Před krokem 6 uvolněte klávesu i tlačítko.



6. **Po uvolnění klávesy F3, stiskněte tlačítko [H] pro výběr „Staccato“**

7. **Stiskněte tlačítko [7▲▼] pro výběr osminové noty**

8. **Zahrajte klávesy E3, F3 a A3 v pořadí příkladu notace**



9. **Stiskněte tlačítko [G] pro výběr „*f*“**

10. **Stiskněte tlačítko [H] pro výběr „Tenuto“**

11. **Stiskněte tlačítko [I] pro výběr „dotřes“ typu noty**

12. **Stiskněte tlačítko [5▲▼] pro výběr půlové noty**

13. **Zahrajte klávesu A3**

14. **Stiskněte tlačítko [I] pro výběr „normal“ typu noty**

15. **Stiskněte tlačítko [6▲▼] pro výběr čtvrťové noty**

16. **Zahrajte klávesu F3**

17. **Stiskněte tlačítko SONG [■] (STOP) pro přesun kurzoru na začátek skladby**



18. **Stiskněte tlačítko SONG [▶/II] (START/PAUSE) pro poslech zadaných not**

19. **Stiskněte tlačítko [EXIT] pro uzavření displeje**
Pokud chcete, můžete stejným způsobem upravovat již nahranou skladbu (strana 162).

20. **Stiskněte tlačítko [I] (SAVE) pro vyvolání displeje výběru skladby a uložte data (strana 73)**

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

Příklad 3

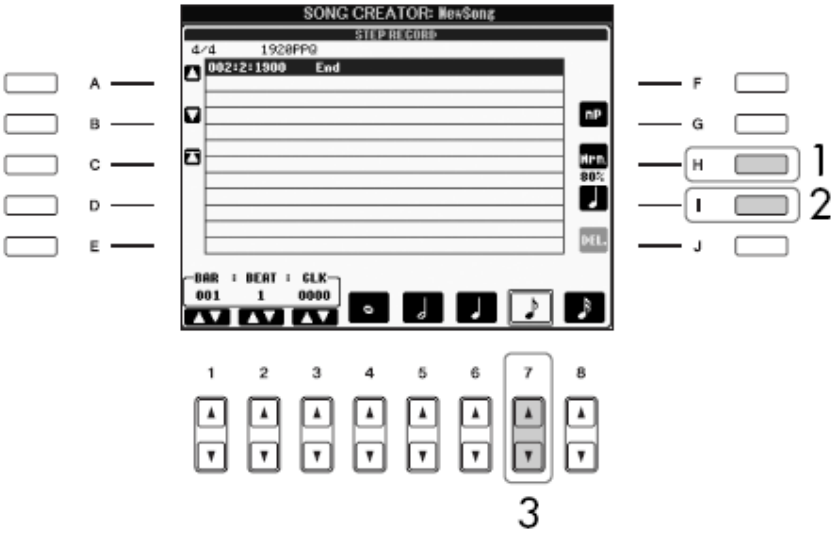
Příklad zde navazuje na krok 7 na straně 152.



V tomto případě, mějte na paměti, že jeden z kroků zahrnuje držení klávesy na klaviatuře, zatímco je prováděna operace.
Po vyvolání displeje krokového nahrávání, zvolte rejstřík.

1. Stiskněte tlačítko [H] pro výběr „normal“

Pro nahrávání je připravena prázdná („nová“) skladba.

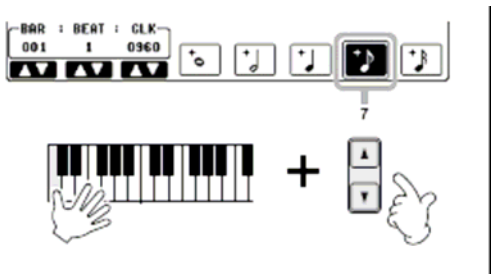


2. Stiskněte tlačítko [I] pro výběr „normal“ typu noty

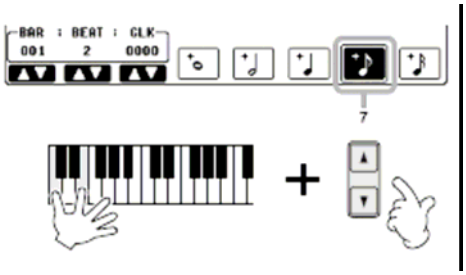
3. Stiskněte tlačítko [7▲▼] pro výběr osminové noty

4. Zatímco držíte stisknutou klávesu C3, stiskněte tlačítko [7▲▼]

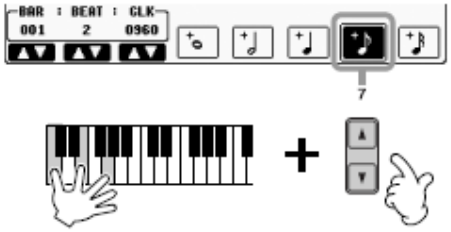
Ještě klávesu C3 neuvolňujte pokračujte dále.



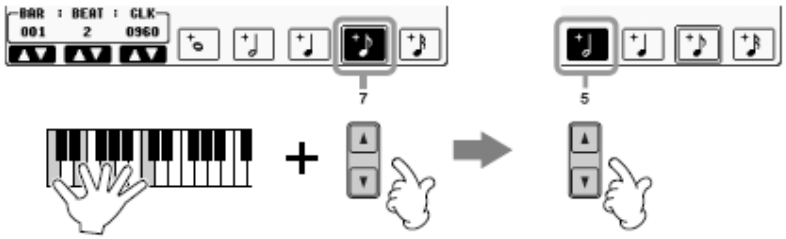
5. Zatímco držíte stisknutou klávesu C3 a E3, stiskněte tlačítko [7▲▼]
Ještě klávesy C3 a F3 neuvolňujte pokračujte dále.



6. Zatímco držíte stisknutou klávesu C3, E3 a G3, stiskněte tlačítko [7▲▼]
Ještě klávesy C3, F3 a G3 neuvolňujte pokračujte dále.



7. Zatímco držíte stisknutou klávesu C3, E3, G3 a C4, stiskněte tlačítko [5▲▼]
Po stisku tlačítka [5▲▼] uvolněte tlačítka a klávesy.



8. Stiskněte tlačítko SONG [■] (STOP) pro přesun kurzoru na začátek skladby

9. Stiskněte tlačítko SONG [▶/II] (START/PAUSE) pro poslech zadaných not

10. Stiskněte tlačítko [EXIT] pro uzavření displeje
Pokud chcete, můžete stejným způsobem upravovat již nahranou skladbu (strana 162).

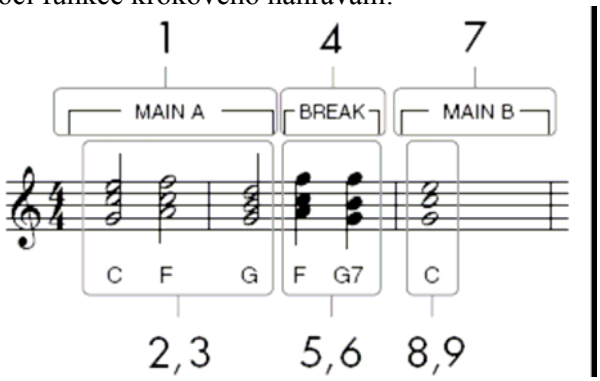
11. Stiskněte tlačítko [I] (SAVE) pro vyvolání displeje výběru skladby a uložte data (strana 73)

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

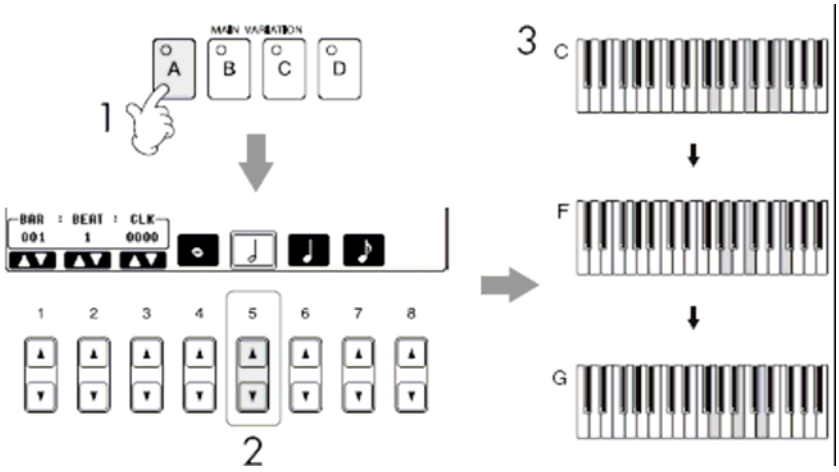
Nahrávání akordů

Můžete nahrávat akordy a sekce (Hlavní, Intro, Ending atd.) po jedné s přesným časováním. Tento postup ukazuje, jak nahrát akordické změny pomocí funkce krokového nahrávání.

Příklad zde navazuje na krok 7 na straně 152.



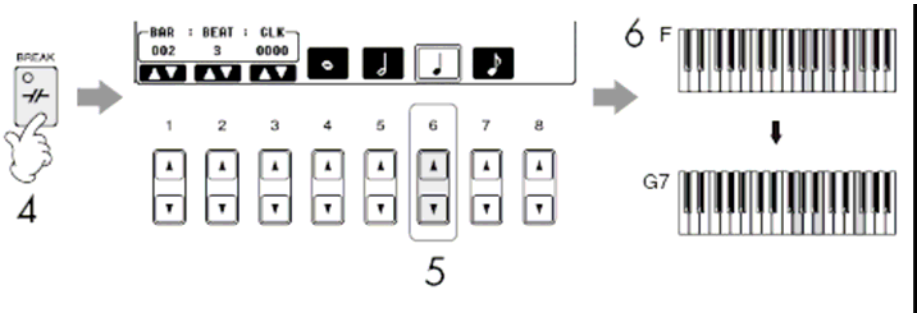
1. Ujistěte se, že je vypnuté tlačítko STYLE CONTROL [AUTO FILL IN], poté stiskněte tlačítko STYLE CONTROL [MAIN VARIATION A]



2. Stiskněte tlačítko [5▲▼] pro výběr půlové noty

3. Zahrajte akordy C, F a G v pořadí příkladu notace

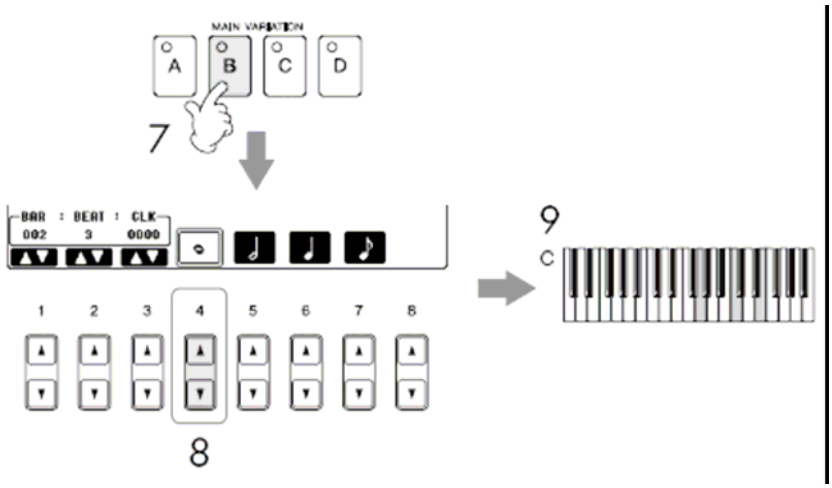
4. Stiskněte tlačítko STYLE CONTROL [BREAK]



5. Stiskněte tlačítko [6▲▼] pro výběr čtvrťové noty

6. Zahrajte akordy F a G7

7. Stiskněte tlačítko STYLE CONTROL [MANI VARIATION B]
Ještě klávesy C3 a F3 neuvolňujte pokračujte dále.



8. Stiskněte tlačítko [4▲▼] pro výběr celé noty

9. Zahrajte akord C

10. Stiskněte tlačítko SONG [■] (STOP) pro přesun kurzoru na začátek skladby

11. Stiskněte tlačítko SONG [▶/II] (START/PAUSE) pro poslech zadaných not

12. Stiskněte tlačítko [EXIT] pro uzavření displeje
Pokud chcete, můžete stejným způsobem upravovat již nahranou skladbu (strana 162).

13. Stiskněte tlačítko [F] (EXPAND) pro vložen zadaných akordických změn do dat skladby

14. Stiskněte tlačítko [I] (SAVE) pro vyvolání displeje výběru skladby a uložte data (strana 73)

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

Poznámky:
Vymazání dat
Chybně zadané noty mohou být vymazány (strana 154).

Zadávání Fill-In
Zapněte tlačítko STYLE CONTROL [AUTO FILL IN] a jednoduše stiskněte jedno z tlačítek MAIN VARIATION [A,B,C,D]. (Je automaticky zahrána sekce Fill In a poté automaticky přechází ve zvolenou hlavní sekci.

Editování nahrané skladby

Můžete editovat jakýmkoliv způsobem – rychle, vícestopě, krokově - vámi nahranou skladbu.

Základní postup editace

1. Zvolte skladbu pro editaci

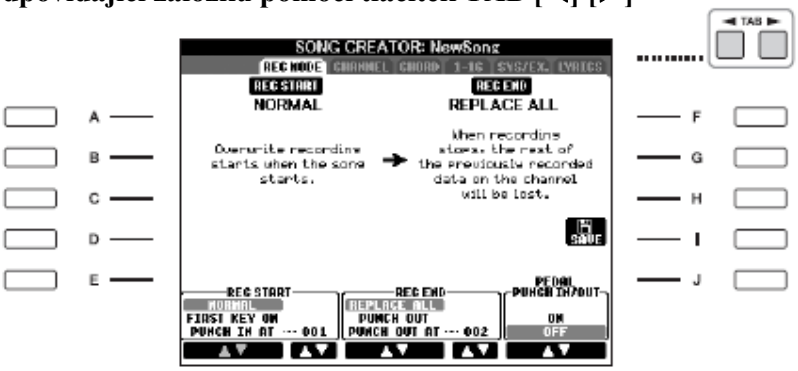
2. Vyvolejte displej ovládání

[FUNCTION] – [F] DIGITAL REC MENU

3. Stiskněte tlačítko [A] pro vyvolání displej Song Creator pro nahrávání nebo editaci skladeb



4. Zvolte odpovídající záložku pomocí tlačítek TAB [◀] [▶]



- **Přenahrání určité sekce Punch In/Out (REC MODE)** **strana 163**
  Tato funkce umožňuje znovu nahrát určitý úsek skladby.
- **Editace událostí kanálu (CHANNEL)** **strana 164**
  Můžete například mazat data nebo transponovat noty kanálu.
- **Editace událostí not a akordů (CHORD, 1-16)** **strana 167**
  Umožňuje změnit nebo smazat zadané noty nebo akordy.
- **Editace systémových událostí (SYS/EX.)** **strana 169**
  Umožňuje editovat tempo nebo takt.
- **Editování textů (LYRICS)** **strana 170**
  Umožňuje změnit název skladby a text.

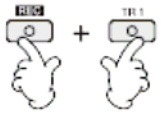
Přenahrání určité sekce – Punch In/Out (REC MODE)

Pokud znovu nahráváte určitou sekci již dříve nahrané skladby, použijte funkci Punch In/Out. V této metodě jsou narazena novými daty pouze data mezi body Punch In a Punch Out. Mějte na paměti, že data před a za těmito body nejsou přepsána, i když jsou přehrávána a slyšíte je jako úvod do přepisované sekce. Můžete určit body Punch In a Out zadáním čísel taktů před provedením operace, pro její automatické provedení nebo manuálně provést operaci pomocí pedálu nebo zahráním na klaviaturu.

Příklad zde navazuje na krok 4 Základního postupu na straně 162.

1. Použijte tlačítka [1▲▼] - [6▲▼] pro určení nastavení pro nahrávání

2. Zatímco držíte stisknuté tlačítko SONG [REC] stiskněte tlačítko požadovaného kanálu



3. Stiskněte tlačítko SONG [▶/II] (START/PAUSE) pro spuštění přehrávání. Hrajte na klaviaturu od bodu punch In a skončete po bodu Punch Out.

4. Stiskněte tlačítko [I] (SAVE) pro vyvolání displeje výběru skladby a uložte data (strana 73)

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

- **Nastavení Punch In**

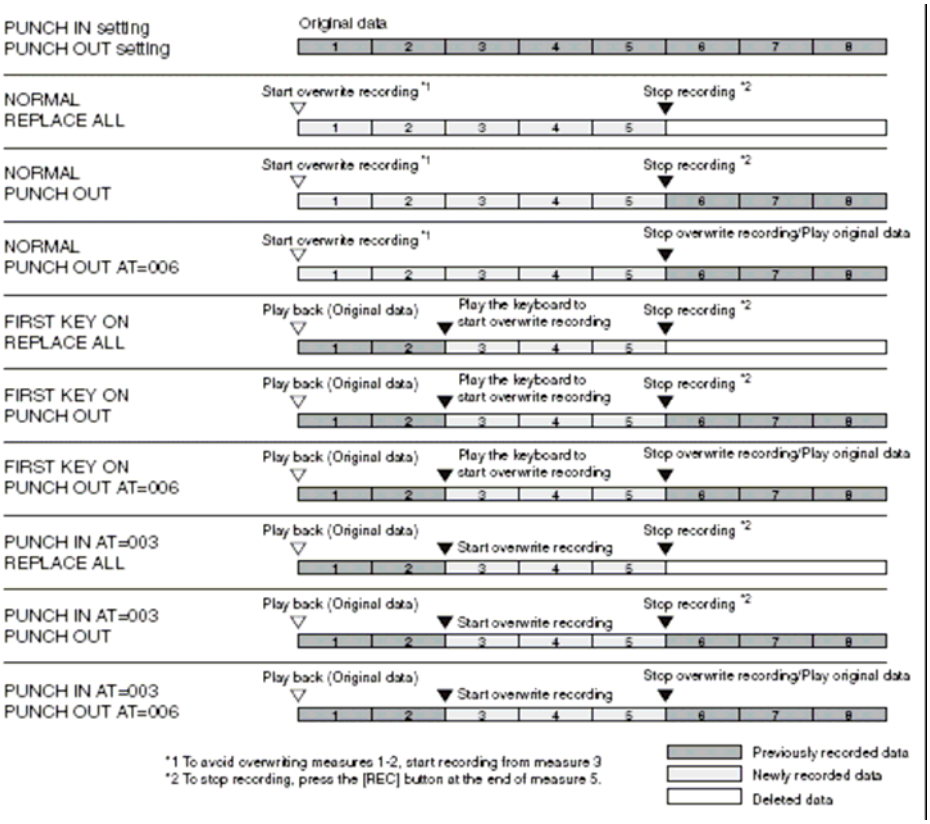
NORMAL	Přepisování dat začne po stisku tlačítka SONG [▶/II] (START/PAUSE) a nebo po zahrání na klaviaturu v režimu Synchro Standby.
FIRST KEY ON	Přehrávání skladby je normální, přepisování začne při zahrání na klaviaturu.
PUNCH IN AT	Přehrávání skladby je normální až po bod Punch In, pak začíná přepisování. Bod Punch In můžete nastavit tlačítkem [3▲▼].

- **Nastavení Punch Out**

REPLACE ALL	Vymaže všechna data od bodu, kde bylo nahrávání zastaveno.
PUNCH OUT	Pozice ve které je nahrávání nastaveno, je označena jako Punch Out. Toto nastavení zachová všechna data po tomto bodu.
PUNCH OUT AT	Aktuální přepisování pokračuje až po začátek taktu Punch Out (nastavte odpovídajícím tlačítkem), pak skončí přepisování a začíná normální přehrávání. Toto nastavení zanechává všechna data po bodu Punch Out. Bod taktu Punch Out můžete nastavit tlačítkem [6▲▼].

Příklady různých nastavení punch In/out

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



Dříve nahraná data
Nově nahraná data
Vymazaná data

- **Nastavení pedálu ve funkci Punch In/Out**

Pokud je tato funkce zapnuta, můžete pomocí 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.

Editování kanálových událostí (CHANNEL)

Příklad zde navazuje na krok 4 Základního postupu na straně 162.

1. Použijte tlačítka [A]/[B] pro výběr menu Edit (strana 165)

2. Použijte tlačítka [1▲▼] - [8▲▼] pro editování dat

Informace o dostupných parametrech naleznete na straně 165.

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

Po provedení operace (s výjimkou displej nastavení menu) se tlačítko změní na „UNDO“ umožňujíc vám tak vrátit zpět provedené úpravy pokud nejste s výsledkem spokojeni. Tato funkce má pouze jedinou úroveň, tzn. že vrátit lze pouze předchozí operaci.

Varování

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

4. Stiskněte tlačítko [I] (SAVE) pro vyvolání displeje výběru skladby a uložte data (strana 73)

- **Menu QUANTIZE**

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

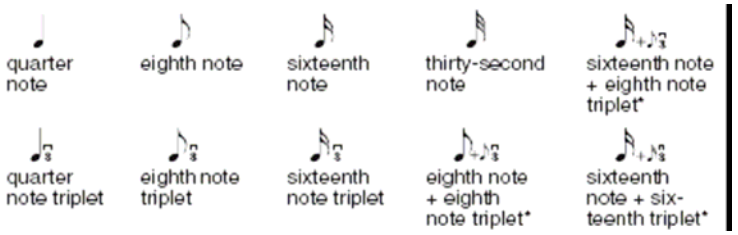


KANÁL Určuje který kanál skladby bude kvantizován.

SIZE 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.

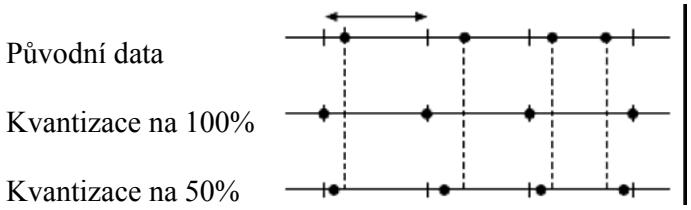


Nastavení



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.

STRENGTH Určuje, jak silně jsou všechny noty kvantizován. Nastavení na 100% vyprodukuje naprosto přesné časování. Pokud je hodnota jiná než 100%, noty budou posunuty od přesného nastavení s odpovídajícím posunem. Nastavením menším než 100% vnesete do feelingu nahrávky, lidský faktor.



- **Vymazání dat určitého kanálu (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.

- **Mixování (slučování) dat dvou určených kanálů (menu MIX)**
  Tato funkce umožňuje smíchat data dvou určených kanálů a uložit je do jiného. Také umožňuje kapírovat data z jednoho kanálu do druhého.
  SOURCE 1 Vybírá kanál (1-16) pro míchání. Všechny MIDI události kanálu jsou zkopírovány do cílového kanálu.
  SOURCE 2 Vybírá kanál (1-16) pro míchání. Pouze notové události kanálu jsou zkopírovány do cílového kanálu. Navíc je zde nastavení COPY, které umožňuje zkopírovat data ze SOURCE 1 do cílového kanálu. (Původní data budou zachována.)
  DESTINATION Určuje cílový kanál.

- **Menu CHANNEL TRANSPOSE**
  Umožňuje transponovat dat vybraného kanálu až o dvě oktávy dolů nebo nahoru v půltónových krocích.

  Pro zobrazení kanálů 9-16
  Stiskněte tlačítko [F] pro přepnutí mezi dvěmi zobrazeními Kanály 1-8 nebo 9-16.

  Transponování všech kanálů o stejnou hodnotu najednou
  Zatímco držíte stisknuté tlačítko [G] (ALL CH), stiskněte tlačítko [1▲▼] - [8▲▼].

  Menu nastavení
  Aktuální nastavení displeje mixážní konsole (strana 91) a jiná panelová nastavení mohou být uložena na začátek skladby jako Setup data. Tato data jsou automaticky vyvolána při výběru skladby.

- **Postup uložení dat Setup**
  1. **Vyvolejte displej ovládání**
     [FUNCTION] – [F] DIGITAL REC MENU – [A] SONG CREATOR - TAB [◀] [▶] CHANNEL - [B] SET UP
  2. **Použijte tlačítka [1▲▼] - [7▲▼] pro určení nastavení, která budou automaticky vyvolána když skladba začne**

SONG	Uloží nastavení tempa a všechna nastavení mixážní konsole.
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 (ostatní nastavení lze nahrát pouze na začátku skladby).
SCORE SETTING	Nahrává nastavení displeje SCORE.
GUIDE SETTING	Nahrává nastavení displeje GUIDE včetně statusu.
LYRICS SETTING	Nahrává nastavení displeje LYRICS.
MIC SETTING	Nahrává nastavení displeje Miziny Konsole (strana 91).

  3. **Zaškrtněte vybrané položky pomocí tlačítka [8▲]**
  4. **Stiskněte tlačítko [D] (EXECUTE) pro provedení operace**

5. **Stiskněte tlačítko [I] (SAVE) pro vyvolání displeje výběru skladby a uložte data (strana 73)**

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

Editování notových nebo akordických událostí (CHORD, 1-16)

Příklad zde navazuje na krok 4 Základního postupu na straně 162.

1. Pokud je vybrána záložka 1-16, stiskněte tlačítko [F] pro výběr kanálu k editaci

2. Posuňte kurzor na požadovaná data

Posunutí kurzoru dolů nebo nahoru	Pomocí tlačítek [A]/[B]
Posunutí kurzoru na začátek skladby	Stiskněte tlačítko [C]
Posunutí kurzoru po jednotkách taktu, dob, hodin	Pomocí tlačítek [1▲▼] - [3▲▼].

3. Editujte data

Editujte data řádek po řádku

Použijte tlačítka [6▲▼] - [8▲▼] pro kopírování/vyjmutí/vložení/zadání/smazání událostí.

Editování každého parametru dat

1. Pomocí tlačítek [D]/[E] vyberte parametr k editaci
2. Použijte tlačítka [4▲▼]/[5▲▼] pro editování hodnoty parametru. Také můžete použít kolečka. Pro zadání hodnoty parametru jednoduše posuňte kurzor z parametru.

Pro obnovení původního nastavení parametru, stiskněte tlačítko [8▼] (CANCEL) ještě než se přesunete mimo parametr.

4. Pokud je zvolena záložka CHORD, stiskněte tlačítko [F] (EXPAND) pro zkonvertování dat na data skladby

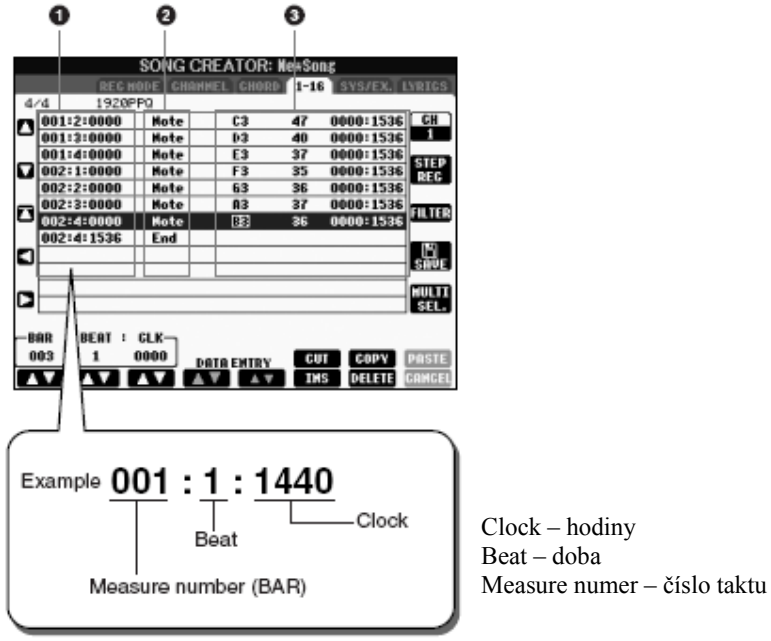
5. Stiskněte tlačítko [I] (SAVE) pro vyvolání displeje výběru skladby a uložte data (strana 73)

Poznámky:
Výběr několika řad dat
Zatímco držíte stisknuté tlačítko [J] (MULTI SELECT), stiskněte tlačítko [A]/[B].
Zobrazení určitých typů událostí (FILTER)
Můžete určit zobrazené typy událostí v displeji CHORD a 1-16. To je výhodné, například, pokud chcete zobrazit pouze notové události (strana 169).

Akordy a data sekcí nelze v toto displeji zobrazit a editovat.

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

O zobrazených událostech



Clock – hodiny
Beat – doba
Measure numer – číslo taktu

1. Zobrazuje pozici odpovídající události. Stejné jako je v levém dolním rohu displeje.
2. Zobrazuje typy událostí
3. Zobrazuje hodnoty událostí

Typy událostí v displeji 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 konsole, strana 91).
Prog (Program Change)	Čísla změn MIDI programu pro výběr rejstříku.
P.Bnd (Pitch Bend)	Data kontinuální změny ladění rejstříku.
A.T. (Aftertouch)	Tato událost je vygenerována, pokud je po zaznění tónu na klávesu ještě tlačeno.

Typy událostí v displeji CHORD

Style	Styl
Tempo	Tempo
Chord	Základní tón akordu, typ akordu, zapnutí basového akordu
Sect	Sekce stylu doprovodu (Intro, hlavní, 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.

Zobrazení určitých typů událostí (FILTER)

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

1. Stiskněte tlačítko [H] (FILTER) v displeji editace

2. Zvolte typ události pomocí tlačítek [2▲▼] - [5▲▼]

3. Zaškrtněte zvolené položky pomocí tlačítek [6▲▼]/[7▲▼]

[H] (ALL ON)	Zaškrtne všechny typy událostí
[I] (NOTE/CHORD)	Zaškrtne typy událostí akord/noty.
[J] (INVERT)	Obrátí zaškrtnutí položek.

4. Stiskněte tlačítko [EXIT] pro provedení nastavení

Stisknutí tlačítek [C]-[E] vyvolá odpovídající displej FILTER

MAIN	Vyvolá hlavní displej FILTER
CTRL CHG	Vyvolá displej CONTROL CHANGE FILTER
STYLE	Vyvolá displej doprovodného stylu FILTER

Editování událostí Systém Exclusive (SYS/EX.)

Příklad zde navazuje na krok 4 Základního postupu na straně 162.
Z tohoto displeje můžete editovat nahrané události Systém Exclusive, které neodpovídají určitému kanálu, jako jsou tempo a takt. Operace zde prováděné jsou v základu stejné jako ty v sekci Editování notových nebo akordických událostí na straně 167.

Systémové události

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, strana 5.
SysEx (Systém 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.

Stiskněte tlačítko [I] (SAVE) pro vyvolání displeje výběru skladby a uložte data (strana 73)

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

Editování textů (LYRICS)

Příklad zde navazuje na krok 4 Základního postupu na straně 162.
Z tohoto displeje můžete editovat nahrané události textů. Operace zde prováděné jsou v základu stejné jako ty v sekci Editování notových nebo akordických událostí na straně 167.

Události textů

Název Umožňuje zadat název skladby.

Lyrics Umožňuje zadávat text skladby.

Codes CR
Zadává konec řádku v textu.
LF
Nedostupný v nástroji. Na některých nástrojích, může tento příkaz smazat aktuálně zobrazený text a zobrazit další sadu textů.

Zadávání a editování textů

1. **Pomocí tlačítek [4▲▼]/[5▲▼] (DATA ENTRY) pro vyvolání displeje editace textů**
   Postup je stejný jako u zadávání znaků na straně 77.
2. **Stiskněte tlačítko [I] (SAVE) pro vyvolání displeje výběru skladby a uložte data (strana 73)**

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

Připojení nástroje přímo k internetu

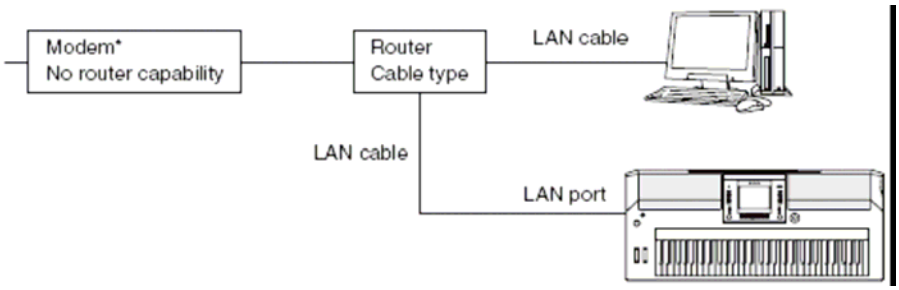
Můžete zakoupit a stáhnout data skladeb a jiná data ze speciální webové stránky pomocí přímého připojení k internetu. Tato sekce obsahuje termíny odpovídající počítačům a online komunikaci. Pokud některým termínům nebudete rozumět, vyhledejte je vyhledejte je ve významovém slovníku na straně 183.

Připojení nástroje k internetu

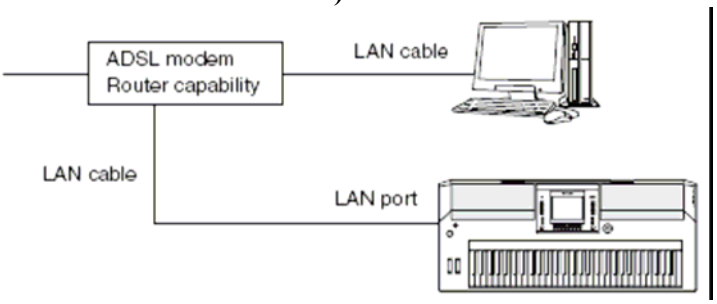
Nástroj můžete připojit k internetu pomocí routeru nebo modemu s routerem. Specifické instrukce o připojení včetně informací o kompatibilních LAN adaptérech, routerech naleznete na web stránkách Yamaha:
(http://music.yamaha.com/homekeyboard).

Před připojením nástroje použijte k nastavení modemu nebo routeru počítač, z nástroje tato nastavení nelze provést.

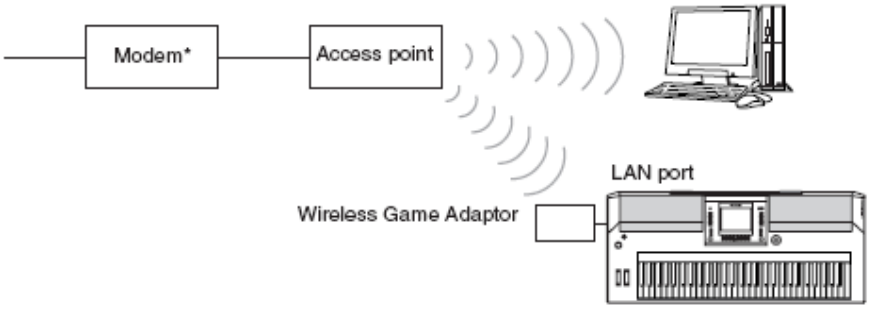
Příklad připojení č. 1
Připojení kabelem (pomocí modemu s routerem)



Příklad připojení č. 2
Připojení kabelem (pomocí modemu s routerem)

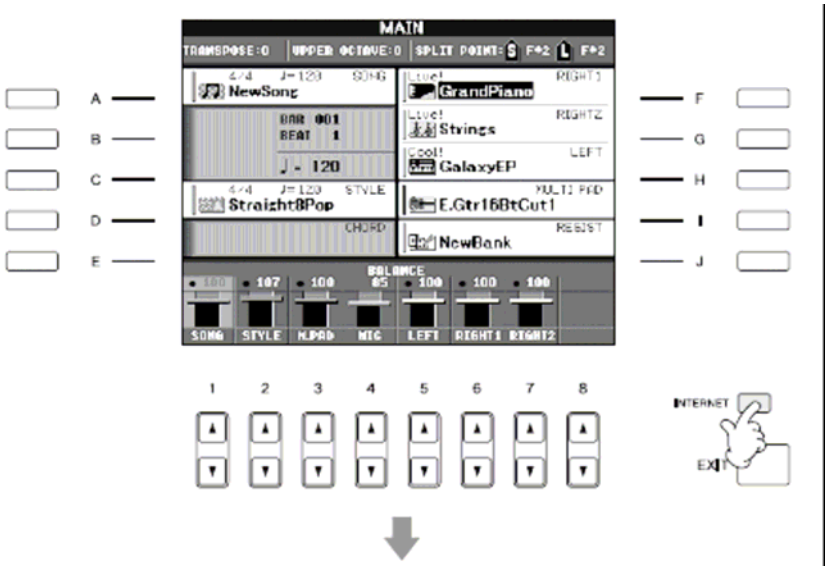


Příklad připojení č. 3
Bezdrátové připojení



Vstup na speciální stránku

Na speciální stránce můžete poslouchat a nakupovat data skladeb. Pro vstup na tuto stránku, stiskněte tlačítko [INTERNET] pokud je nástroj připojen k internetu.



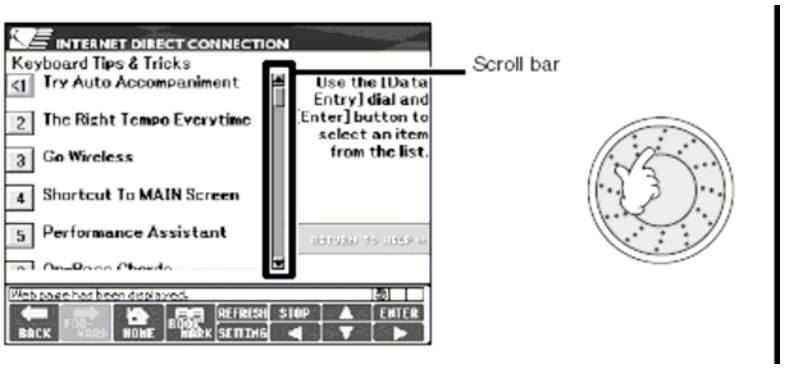
Pro uzavření stránky a návrat k hlavnímu displeji nástroje, stiskněte tlačítko [EXIT].



Ovládání speciální stránky

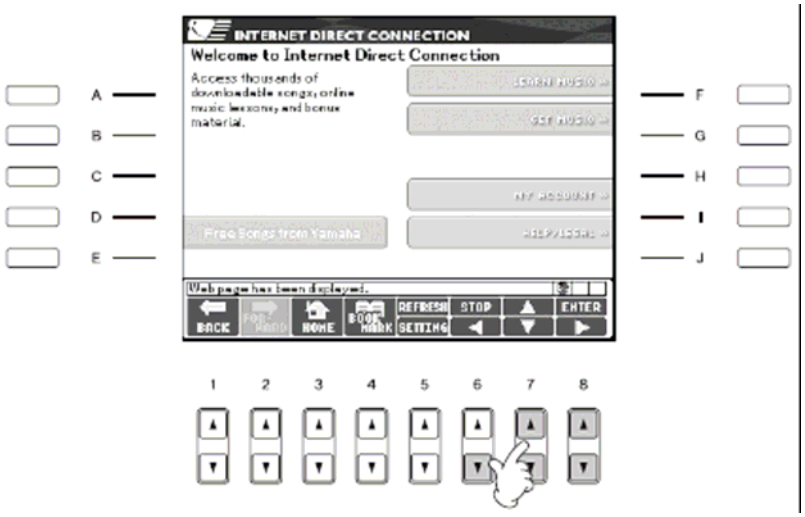
Posun displeje

Pokud je velikost stránky, kterou chcete zobrazit na displeji nástroje, příliš velká pro jeden displej, zobrazí se na straně displeje posuvník. Pomocí kolečka se můžete posunovat ve zobrazení stránky.



Následování odkazů

Pokud je na stránce link (odkaz), je zobrazen jako barevné tlačítko. Pro zvolení odkazu stiskněte tlačítka [6▼]/[7▲▼]/[8▼]. Stiskem tlačítka [8▲] (ENTER) vyvoláte cíl odkazu.



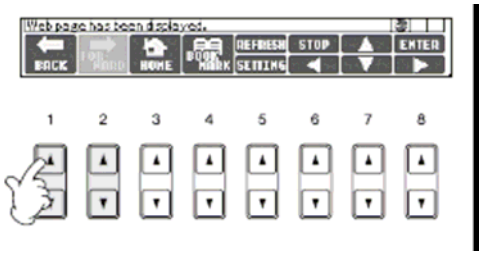
Zadat a vyvolat odkaz také můžete pomocí kolečka.

Zadávání znaků

Návod na zadávání znaků naleznete na straně 77.

Návrat na předchozí stránku

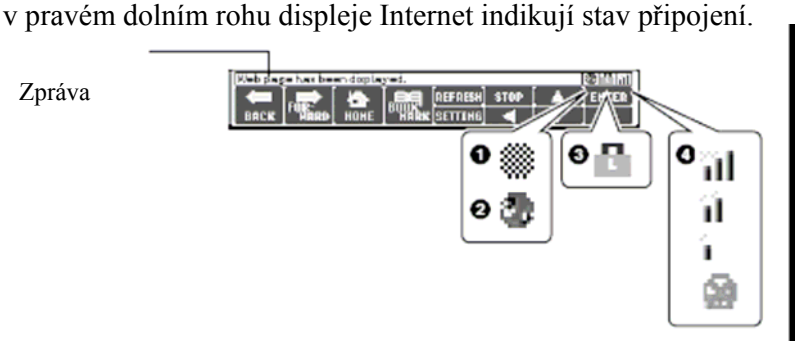
Pro návrat na předchozí stránku stiskněte tlačítko [1▲▼] (BACK). Pro návrat na stránku před stiskem tlačítka [1▲▼], stiskněte tlačítko [2▲▼] (FORWARD).



Obnovení stránky/Zrušení načítání stránky

Pro obnovení stránky (ujištění se, že máte poslední verzi stránky nebo pokus o její znovu načtení) stiskněte tlačítko [5▲] (REFRESH).
Pro zrušení načítání stránky (pokud se stránka načítá příliš dlouho) stiskněte tlačítko [6▲] (STOP).

Zobrazení stavu připojení
Zprávy a ikony v pravém dolním rohu displeje Internet indikují stav připojení.



Následujíc tři zprávy jsou zobrazeny v závislosti na stavu načítání webové stránky.

„Disconnected“
Nástroj není připojen k internetu. Pokud je tato zpráva zobrazena, nelze prohlížet stránku. Je zobrazena ikona 1.

„Now opening web page…“
Webová stránka je načítána. Bliká ikona 2.

„Web page has been displayed.“
Načítání stránky je dokončeno a celá stránka je zobrazena. Ikona 2 přestala blikat. Pokud webová stránka používá SSL, je zobrazena ikona 3, a informace komunikace jsou šifrovány.

Pokud je internet připojen bezdrátově, je ve 4. zobrazena síla signálu. Pokud je příjem slabý, přesuňte nástroj blíže k přístupovému bodu.

Poznámka:
SSL (Secure Socket Layer)
Je to standardní metoda ochrany komunikace používající kódování data a dalších pomůcek.

Zakoupení a stahování dat

Můžete si zakoupit a stáhnout data skladeb (pro přehrávání na tomto nástroji) a jiná data ze speciální stránky. Pokyny naleznete na stránce samotné.

Ovládání po zakoupení a stažení dat
Po ukončení stahování dat se zobrazí zpráva zda má být zobrazen displej výběru soboru. Zvolte YES, pro jeho vyvolání, z něho pak můžete vybrat stažená data. Pro návrat do displeje Internet, zvolte NO. V displeji výběru souboru stiskněte tlačítko [8▲] (UP) pro vyvolání nadřazeného adresáře.

Varování
Pokud během stahování dat vypnete nástroj, data budou ztracena.

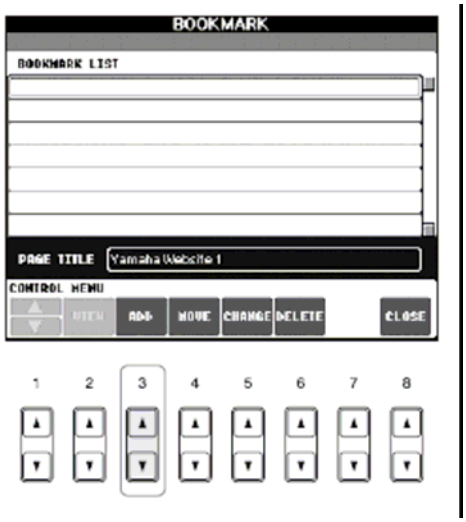
Cíl stahování
Cíl stahování závisí na použitém paměťovém médiu.

- Pokud je k nástroji připojeno USB zařízení během nákupu
  Stažená data jsou uložena v adresáři MyDownloads v USB záložce displeje výběru souboru. V displeji výběru souboru stiskněte tlačítko [8▲] (UP) pro vyvolání nadřazeného adresáře.
- Pokud není k nástroji připojeno USB zařízení během nákupu
  Stažená data jsou uložena v adresáři MyDownloads v USER záložce displeje výběru souboru. V displeji výběru souboru stiskněte tlačítko [8▲] (UP) pro vyvolání nadřazeného adresáře.

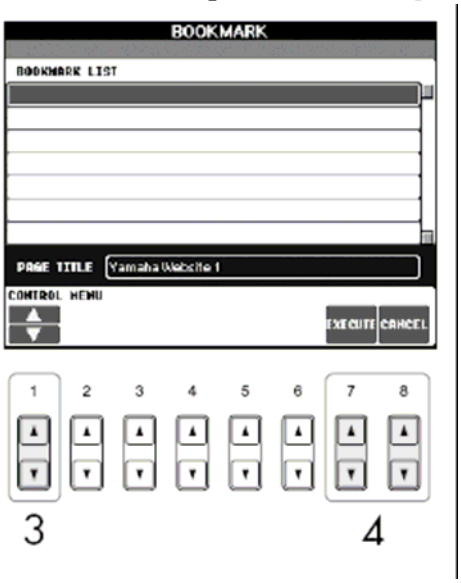
Zaregistrování oblíbených stránek

Můžete si zaregistrovat vámi prohlížené stránky mezi oblíbené a nastavit tak vlastní odkaz pro okamžité vyvolání stránky.

1. **S aktuálně zvolenou stránkou, stiskněte tlačítko [4▲▼] (BOOKMARK). Bude zobrazen displej BOOKMARK se seznamem již uložených záznamů.**
   Pod seznamem záznamů je název aktuálně zvolené stránky.
2. **Stiskem tlačítka [3▲▼] (ADD) vyvolejte displej přidání záznamu**



3. **Vyberte pozici nového záznamu pomocí tlačítek [1▲▼] (▲▼)**



4. **Stiskněte tlačítko [7▲▼] (EXECUTE) pro uložení nového záznamu, nebo tlačítko [8▲▼] pro zrušení operace**

5. **Stiskněte tlačítko [8▲▼] (CLOSE) pro návrat do prohlížeče**

Otevření zaregistrované stránky

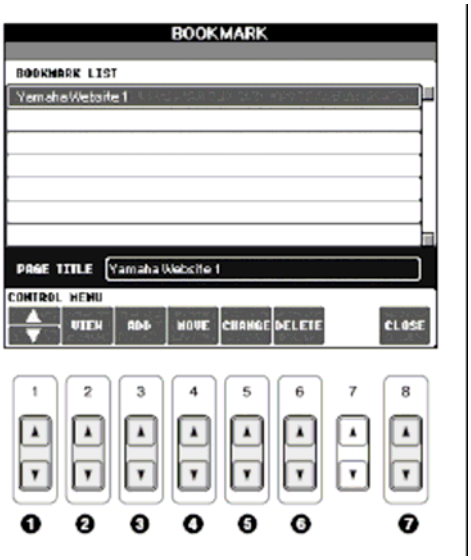
1. **Stiskněte tlačítko [4▲▼] (BOOKMARK) pro vyvolání displeje BOOKMARK**

2. **Vyberte požadovaný záznam pomocí tlačítek [1▲▼] (▲▼)**



3. **Stiskněte tlačítko [2▲▼] (VIEW) pro otevření požadované stránky**

Editování záznamů
V displeji Bookmarks můžete měnit názvy záznamů a také změnit pořadí záznamů nebo vymazat nepotřebné záznamy.



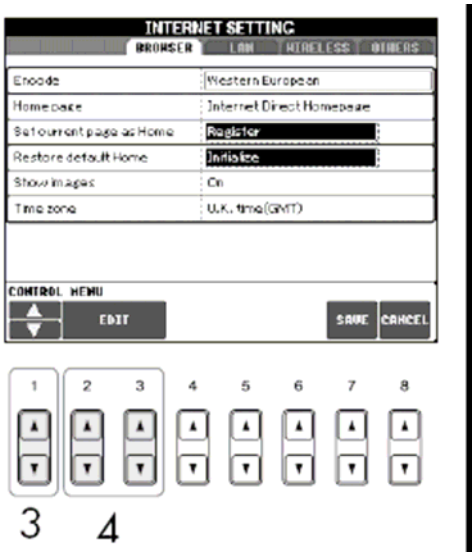
1. ▲/▼
   Mění pozici výběru v seznamu záznamů
2. **View (Prohlížení)**
   Otvírá zvolenou stránka záznamů pro zobrazení
3. **Add (Přidávání)**
   Používá se pro přidání záznamu (strana 175)
4. **Move (Posunování)**
   Mění pořadí záznamů
   1. Vyberte záznam jehož pořadí chcete změnit, stiskněte tlačítko [4▲▼] (MOVE)
      Změní se dolní část displeje, umožní vám tak nastavit novou pozici záznamu.
   2. Stiskem tlačítka [1▲▼] (▲▼) upravte pozici záznamu
   3. Stiskněte tlačítko [7▲▼] (EXECUTE) pro provedení změny pozice záznamu
5. **Changing names (Změny názvů)**
   Změní název zvoleného záznamu. Stiskněte tlačítko [**5**▲▼] (CHANGE) pro vyvolání displeje pro zadávání znaků. Informace i zadávání znaků naleznete na straně 77.
6. **Delete (Vymazání)**
   Odstraní zvolený záznam ze seznamu.
7. **Close (Zavření)**
   Zavře displej Bookmarks a přejde do prohlížeče.

O displeji nastavení Internetu

Z tohoto displeje můžete provést mnoho různých nastavení internetového připojení, včetně preferencí v menu a zobrazení. Displej nastavení Internetu má čtyři sub-displeje: Browser (Prohlížeč), LAN, Wireless LAN (Bezdrátový LAN) a Others (Jiné)

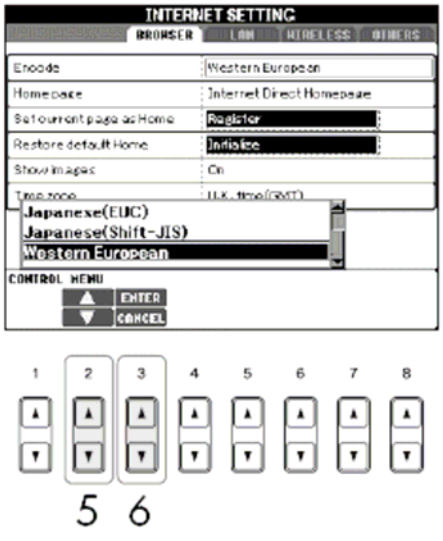
Základní postup

1. **Stiskněte tlačítko [5▼] (SETTING) pro vyvolání displeje nastavení Internetu**
2. **Stiskněte tlačítko TAB [◀] [▶] pro výběr požadovaného displeje**
3. **Vyberte požadovaný záznam pomocí tlačítek [1▲▼] (▲▼)**



4. **Stiskněte tlačítko [2▲▼]/[3▲▼] (EDIT) pro vyvolání odpovídajícího editačního displeje**
   U některých položek nebude zobrazen displej editace, ale bude provedena změna nebo nastavení.

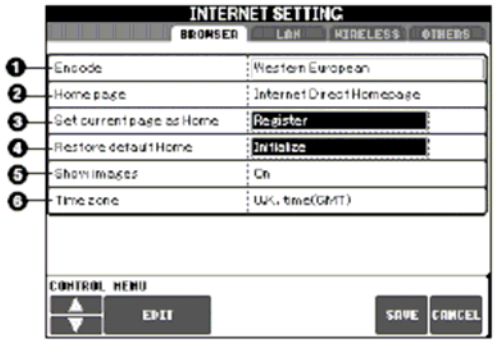
5. **Stiskněte tlačítko [2▲▼] (▲▼) pro výběr nastavení nebo změnu hodnoty**
   Také to lze provést pomocí kolečka.



6. Stiskněte tlačítko [3▲] (EXECUTE) pro provedení změny nebo stiskněte tlačítko [3▼] (CANCEL) pro zrušení změny

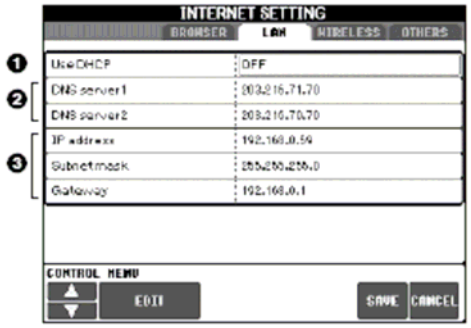
7. Stiskněte tlačítko [7▲▼] (SAVE) pro aktuální aplikování všech změn v displeji Internet. Stiskněte tlačítko [8▲▼] (CANCEL) pro zrušení.

Browser (Prohlížeč)



1. **Encode (Kódování)**
   Mění kódování znaků prohlížeče.
2. **Home page (Domácí stránka)**
   Zobrazí a umožní změnit název stránky zaregistrované jako domácí.
3. **Set current page as home (Nastav aktuální stránku jako domácí)**
   Informace naleznete na straně 181.
4. **Restore default Home (Obnov původní nastavení pro domácí)**
   Obnoví původní nastavení domácí stránky.
5. **Show images (Zobrazuj obrázky)**
   Data obrázků a obrázky jsou v displeji prohlížeče zobrazovány, pokud je nastavení na ON.
6. **Time zone (Časové pásmo)**
   Nastavuje časové pásmo pro prohlížeč.

LAN



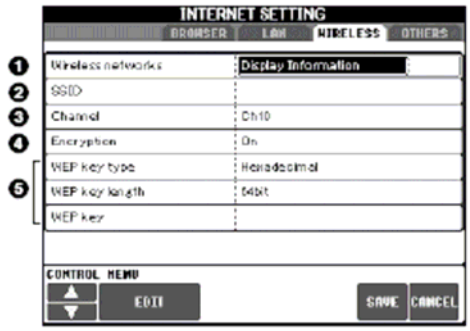
Make a written note of the settings here, in case you have to enter them again.

Use DHCP	
DNS server1	
DNS server2	
IP address	
Subnet mask	
Gateway	

1. **Use DHCP (Použití DHCP)**
   Určuje, zda je nebo není použito DHCP.
2. **DNS Server 1/DNS Server 2**
   Určuje nastavení adres primárního a sekundárního serveru DNS. Toto nastavení musí být provedeno pokud je Use DHCP nastaveno na ON (nastav DNS manuálně) nebo na OFF.
3. **IP adress/Subnet mask/Gateway (IP adresa/maska podsítě/brána)**
   Toto je dostupné pouze pokud se nepoužívá DHCP a musí být nastaveno.

Wireless LAN (Bezdrátový LAN)

Tato nastavení jsou nutná pouze pokud používáte USB bezdrátový LAN adaptér. Pro bezdrátové nastavení LAN, se ujistěte, že jste provedli nastavení LAN i Wireless LAN.

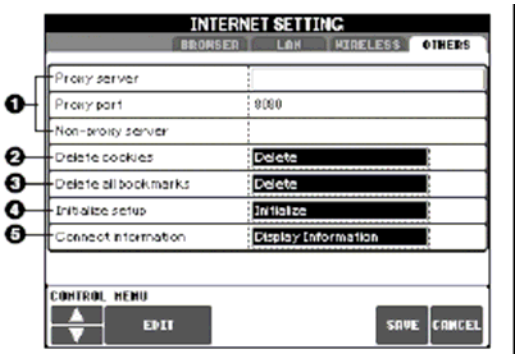


Make a written note of the settings here, in case you have to enter them again.

SSID	
Channel	
Encryption	
WEP key type	
WEP key length	
WEP key	

1. **Wireless Network (Bezdrátové sítě)**
   Nastavuje, zda jsou nebo nejsou zobrazeny bezdrátové sítě.
2. **SSID**
   Určuje nastavení SSID.
3. **Channel (Kanál)**
   Nastavuje kanál.
4. **Encryption (Šifrování)**
   Určuje, zda jsou dat šifrována nebo nikoli.
5. **WEP key type/WEP key lenght/WEP key (Typ WEP klíče/délka/klíč)**
   Tato nastavení jsou dostupná pouze pokud je nastaveno používání šifrování. Zde se nastavuje délka a šifrovací klíč.

Others (Jiné)

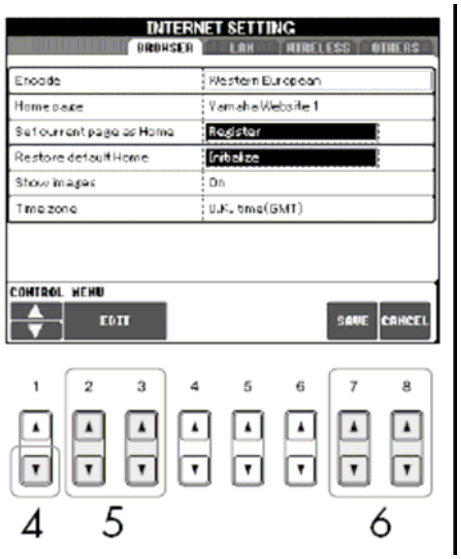


1. **Proxy server/Proxy port/Non-proxy server**
   Nastavuje název proxy serveru, číslo portu a hostitelskou adresu při nepoužití proxy serveru. Tato nastavení jsou nutná pouze pokud používáte proxy server.
2. **Delete cookies (Vymazání cookies)**
   Vymaže informace všech uložených cookies souborů.
3. **Delete all bookmarks (Vymaž všechny oblíbené záznamy)**
   Vymaže všechny oblíbené záznamy.
4. **Initialize setup (Původní nastavení)**
   Obnoví všechna původní nastavení displeje nastavení Internetu. Viz strana 182.
5. **Connection information (Informace o připojení)**
   Zobrazuje detailní aktuální informace o připojení.

Změna domácí stránky

V původním nastavení je jako domácí stránka nastavena první strana speciální stránky. Nicméně můžete jako domácí stránku nastavit, kteroukoliv stránku chcete.

1. **Otevřete stránku, kterou chcete nastavit jako domácí**
2. **Stiskněte tlačítko [5▼] (SETTING) pro vyvolání displeje nastavení Internetu**
3. **Stiskněte tlačítko TAB [◀] [▶] pro výběr displeje BROWSER**



4. **Stiskněte tlačítko [1▼] (▼) pro zvolení nastavení „Set current page as home“**
5. **Použijte tlačítka [2▲▼]/[3▲▼] (EDIT) pro nastavení momentálně vybrané stránky jako domácí**
6. **Stiskněte tlačítko [7▲▼] (SAVE) pro návrat do prohlížeče. Stiskněte tlačítko [8▲▼] (CANCEL) pro zrušení nastavení.**

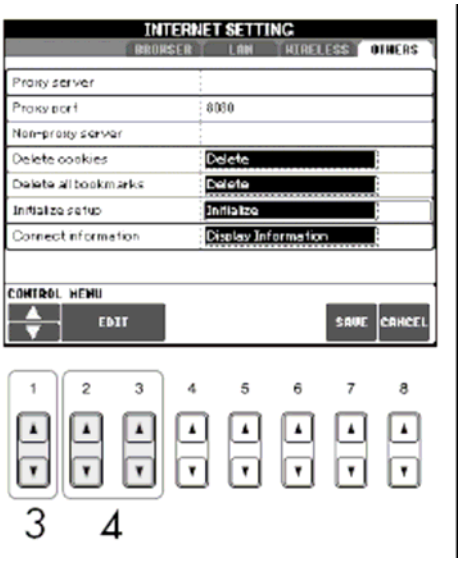
Původní nastavení Internetu

Původní nastavení pro Internet není obnoveno při použití funkce Initialize. Tato nastavení musí být obnovena pouze tímto níže popsaným způsobem. Inicializace Internetu provede obnovení původního nastavení prohlížeče ale i všech vámi upravených nastavení (s výjimkou souborů cookies a záznamů oblíbených).

1. Stiskněte tlačítko [5▼] (SETTING) pro vyvolání displeje nastavení Internetu

2. Stiskněte tlačítko TAB [◀] [▶] pro výběr displeje OTHERS

3. Stiskněte tlačítko [1▼] (▼) pro zvolení nastavení „Initialize“



4. Použijte tlačítka [2▲▼]/[3▲▼] (EDIT) pro provedení obnovy původního nastavení Internetu

Vymazání cookies/oblíbených
Soubory cookies a záznamy oblíbených stránek jsou i po provedení inicializace ponechány.
Jejich vymazání provedete odpovídající příkazem v displeji OTHERS na straně 180.

Výkladový slovník pojmů Internet

Broadband	Služba/technologie připojení internetu umožňující vysokorychlostní a vysoko objemové přenosy.
Browser	Software používaný pro vyhledávání , vstup a prohlížení stránek. U tohoto nástroj je to displej zobrazující obsah stránek.
Cookie	Systém zaznamenávající určité informace, které přináší uživatel prohlížející stránky a používající Internet. Tato funkce se podobá funkci Nastavení u běžných počítačových programů, ve které jsou zapamatovány určité informace jako jsou uživatelské jméno a heslo, tak aby nebylo třeba je znovu zadávat pokaždé, když navštívíte tu danou stránku.
DHCP	Je to standard nebo protokol pro dynamické a automatické přiřazení IP adres a informací nízko úrovňových nastavení dotěro každé připojení Internetu.
DNS	Systém překládající názvy počítačů připojených do sítě na jim odpovídající IP adresy.
Download	Přenos dat přes síť, od většího hostitelského systému k menšímu klientovi, na jeho harddisk nebo jiné paměťové zařízení – podobné jako při kopírování z harddisku na disketu. U tohoto nástroje se jedná o přenos dat skladby a jiných dat z webové stránky do nástroje.
Gateway	Systém propojující různé sítě nebo systémy, a umožňuje přenos dat i přes rozdílné komunikační standardy.
Home Page	Je to první stránka, která je otevřena při spuštění prohlížeče. Stejný výraz je používán také pro přední webovou stránku nebo úvodní webovou stránku.
Internet	Obrovská síť vytvořená dalšími sítěmi, umožňuje vysoko rychlostní přenos dat mezi počítači, mobilními telefony a jinými zařízeními.
IP adress	Řetěz čísel přiřazený každému počítači v síti určující pozici počítače v této síti.
LAN	Zkratka pro Local Area Network (místní síť), síť pro přenášení dat spojující skupinu počítačů v jedné lokaci (např. doma nebo v kanceláři) pomocí speciálního kabelu.
Link	Informace o propojení k jiným informacím umístěná pod tlačítkem nebo obrázkem. Pokud kliknete na toto místo, je otevřena nová stránka z tohoto linku.
Modem	Zařízení připojující a umožňující přenos dat mezi obyčejnou telefonní linkou a počítačem. Konvertuje digitální data z počítače na audio data telefonní linky.
NTP	Zkratka pro Network Time Protocol (Časový protokol sítě). Standard pro nastavení interního systémového času počítače v síti. U tohoto nástroje je použit pro určení platného času/data pro cookies nebo SSL.
Provider	Komunikační společnost nabízející služby připojení k Internetu. Abyste se mohli připojit k Internetu, musíte mít smlouvu s nějakým providerem.
Proxy	Proxy server je server přes který musí přistupovat k Internetu všechny počítače v lokální síti. Přenáší všechny nebo určité požadavky na opravdový server a určuje zda je může splnit sám. Pokud ne, přepošle požadavek na skutečný server. Proxy servery jsou přidávány pro zlepšení výkonu a rychlosti a pro filtrování požadavků, obvykle pro bezpečnost a pro zabránění neautorizovaného vstupu do interní sítě.
Router	Zařízení pro propojení několika počítačových sítí. Například, je potřeba pro připojení několika počítačů doma nebo v kanceláři a umožnit jim tak vstup do Internetu a sdílení dat. Router je obvykle připojen mezi modem a počítač, některé modemy již mají router zabudovaný.
Server	Hardwarový systém nebo počítač používaný jako centrální bod sítě, umožňuje přístup k souborům a službám.
Site	Zkratka pro website (webové stránky), odpovídá skupině webových stránek otevřených spolu. Například, skupina stránek jejichž adresa začíná www.yamaha.com je označována jako stránky Yamaha.
SSID	Toto je identifikační název pro určení části sítě přes bezdrátové připojení. Komunikace je možná pouze mezi terminály se stejnými SSID názvy.
SSL	Zkratka pro Secure Socket Layer. Standard pro přenos utajovaných dat jako jsou čísla kreditních karet přes internet.
Subnet mask	Maska podsítě, používaná pro rozdělení rozsáhlých sítí do menších celků.
URL	Zkratka pro Uniform Ressource Locator. Řetězec znaků používaný pro identifikaci a spojení s určitými webovými stránkami v Internetu. Kompletní URL adresa začíná obvykle znaky: http://
Web page	Webová stránka jejichž větší skupina vytváří webové stránky.
Wireless LAN	Síťové připojení umožňující přenos dat bezdrátově.
Wireless Game Adaptor	Zařízení umožňující jednoduché bezdrátové připojení pro digitální spotřebitelská elektronická zařízení, tiskárny a herní zařízení vybavené LAN porty.

Using a Microphone (PSR-S900)

Použití mikrofonu (PSR S900)

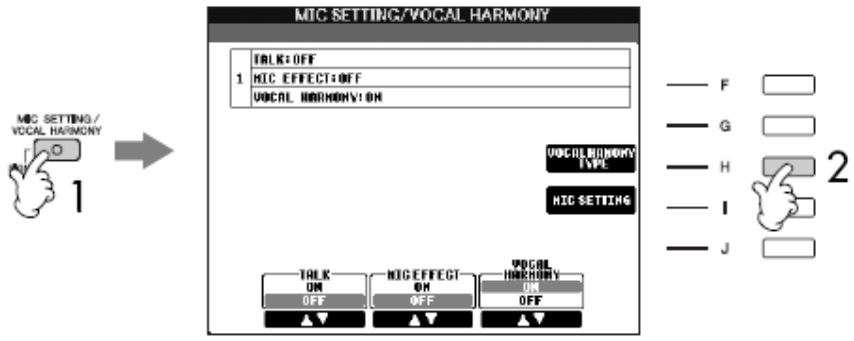
Odkazy na stránky rychlého průvodce

Zpěv s přehráváním skladby (Karaoke) nebo s vlastní hrou	**strana 57**
Připojení mikrofonu (PSR S900)	**strana 57**
Zpěv se zobrazením textu	**strana 58**
Běžné funkce Karaoke	**strana 59**
Nastavení tempa	strana 34
Transpozice	strana 59
Použití efektů na zvuk zpěvu	strana 59
Přidání harmonie ke zvuku zpěvu	strana 60
Cvičení zpěvu ve správném ladění (Vocal CueTIME)	strana 145
Běžné funkce pro zpěv s vlastní hrou	**strana 61**
Změna klíče	strana 61
Zobrazení notového zápisu na nástroji a externím TV	strana 62
Mluvení mezi jednotlivými skladbami	strana 62
Ovládání časování přehrávání pomocí hlasu	strana 146

Editování parametrů Vokálního harmonizéru

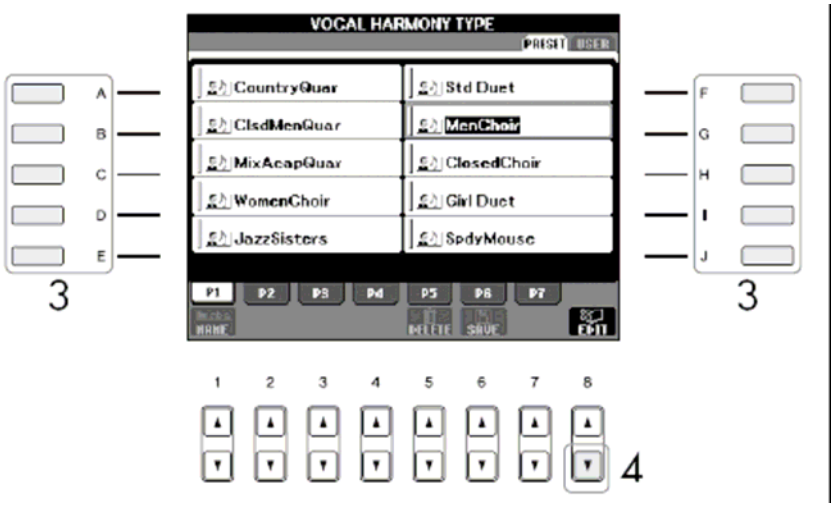
Tato sekce krátce vysvětluje jak vytvořit vlastní typ vokálního harmonizéru (strana 60). Uvádí také všechny editovatelné parametry. Lze vytvořit a uložit až deset typů vokálních harmonizéru.

1. Stiskněte tlačítko [MIC SETTING/VOCAL HARMONY]



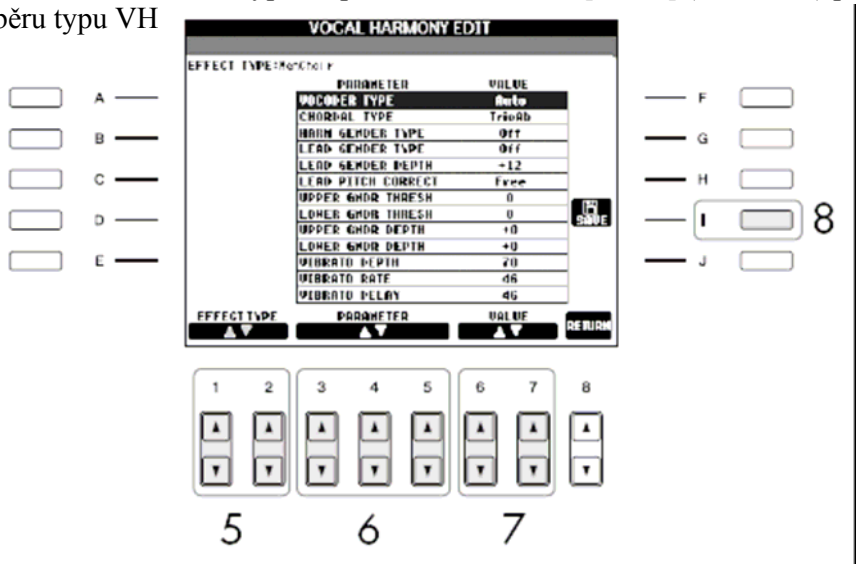
2. Stiskněte tlačítko [H] (VOCAL HARMONY TYPE) pro vyvolání displeje výběru typu vokálního harmonizéru

3. Stiskněte jedno z tlačítek [A]-[J] pro zvolení typu VH pro editaci



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

5. Pokud chcete změnit výběr typu VH, použijte tlačítka [1▲▼]/[2▲▼]
Nebo můžete také znovu zvolit typ VH po stisknutí tlačítka [8▲▼] (RETURN) pro návrat do displeje výběru typu VH



6. Použijte tlačítka [3▲▼] - [5▲▼] pro výběr parametru (strana 186), kterou chcete editovat

7. nastavte hodnotu parametru výše zvoleného

8. Stiskněte tlačítko [I] (SAVE) pro vyvolání displeje výběru skladby a uložte data (strana 73)

Varování:
Nastavení bude ztraceno pokud vyberte jiný typ VH nebo vypnete nástroj před provedením operace uložení.

Editovatelné parametry v displeji editace VH

VOCODER TYPE — Určuje jak jsou tóny harmonie aplikovány na zvuk z mikrofonu, pokud je režim HARMONY nastaven na VOCODER (strana 190).

CHORDAL TYPE — Určuje jak jsou tóny harmonie aplikovány na zvuk z mikrofonu, pokud je režim HARMONY nastaven na CHORDAL (strana 190).

HARMONY GENDER TYPE — Určuje, zda je rod zvuku harmonie změněn či není.

Off
Rod není změněn.

Auto
Je změněn automaticky.

LEAD GENDER TYPE — Určuje zda a jak je změněn rod vokálního zvuku (tj. přímý zvuk mikrofonu). Uvědomte si, že počet harmonických tónů závisí na zvoleném typu. Pokud je nastaveno na Off, jsou produkovány tři harmonické tóny. Jiná nastavení produkují dva tóny.

Off
Nedochází ke změnám.

Unison
Nedochází ke změnám. Lze upravit hloubku LEAD GENDER

Male
Odpovídající změna rodu je aplikována na hlavní vokál.

Female
Odpovídající změna rodu je aplikována na hlavní vokál.

LEAD GENDER DEPTH — Upravuje stupeň změny rodu hlavního vokálu. Je dostupný pouze pokud je parametr výše nastaven na jinou hodnotu než Off. Čím vyšší hodnota, tím ženštější hlas, a obráceně.

LEAD PITCH CORRECT — Tento parametr je dostupný pouze pokud je LG Type nastaven na jinou hodnotu než Off. Pokud je zvoleno Smooth nebo Hard, ladění hlavního vokálu je posunuto přesně o půltón.

UPPER GENDER TRESHOLD — Ke změně rodu vokálu dojde, pokud ladění harmonií dosáhne nebo překročí o určitý počet půltónů nad hlavní vokál.

LOWER GENDER TRESHOLD — Ke změně rodu vokálu dojde, pokud ladění harmonií dosáhne nebo překročí o určitý počet půltónů pod hlavní vokál.

UPPER GENDER DEPTH — Nastavuje stupeň změny rodu aplikovaného na harmonické tóny vyšší než je UPPER GENDER TRESHOLD. Čím vyšší hodnota, tím ženštější hlas, a obráceně.

UPPER GENDER DEPTH — Nastavuje stupeň změny rodu aplikovaného na harmonické tóny nižší než je LOWER GENDER TRESHOLD. Čím vyšší hodnota, tím ženštější hlas, a obráceně.

VIBRATO DEPTH — Nastavuje hloubku efektu vibrato aplikovaného na zvuk. Také je aplikován na zvuk hlavního vokálu, pokud je LEAD GENDER TYPE nastaven na hodnotu jinou než je Off.

VIBRATO RATE — Nastavuje rychlost efektu vibrato. Také je aplikován na zvuk hlavního vokálu, pokud je LEAD GENDER TYPE nastaven na hodnotu jinou než je Off.

VIBRATO DELAY — Určuje délku doznívání po zahrání tónu než je aplikován efekt vibrato. Vyšší hodnoty představují delší dobu doznívání.

HARMONY1/2/3 VOLUME Nastavuje hlasitost prvního (nejnižšího), druhého a třetího (nejvyššího) harmonického tónu.

HARMONY1/2/3 PAN Určuje stereo pozici (pan) prvního (nejnižšího), druhého a třetího (nejvyššího) harmonického tónu.
Random
Stereo pozice zvuku se mění náhodně kdykoliv je zahráno na klaviaturu. To je efektivní pokud je režim harmonie (strana 190) nastaven na VOCODER nebo CHORDAL.
L63>R – C - L<R63
Nastavení L>63 nastavuje zvuk zcela vlevo. C je středová pozice. L<R63 nastavuje zvuk zcela doprava.

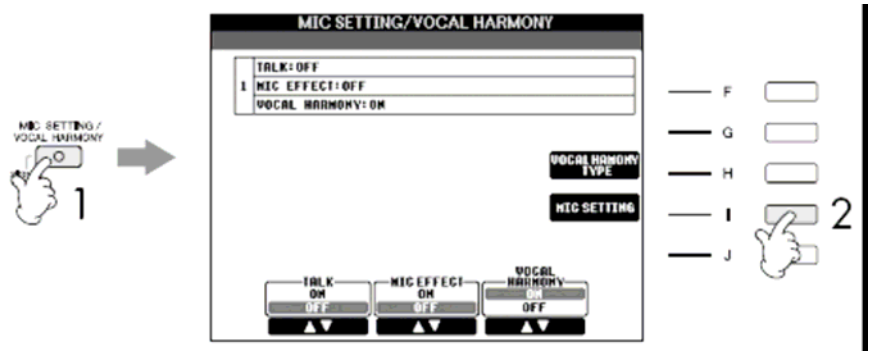
HARMONY1/2/3 DETUNE Rozladí první (nejnižší), druhy a třetí (nejvyšší) harmonicky tón o určené centy.

PITCH TO NOTE Pokud je nastaveno na ON, můžete „zahrát“ zvuk nástroje pomocí hlasu. (Nástroj sleduje ladění hlasu a převede data tónu do tónového generátoru. Uvědomte si ale, že dynamické změny vašeho hlasu nemají vliv na hlasitost generovaného tónu.)

PITCH TO NOTE PART Určuje který z partů nástroje bude ovládán hlasem, pokud je PITCH TO NOTE nastaveno na ON.

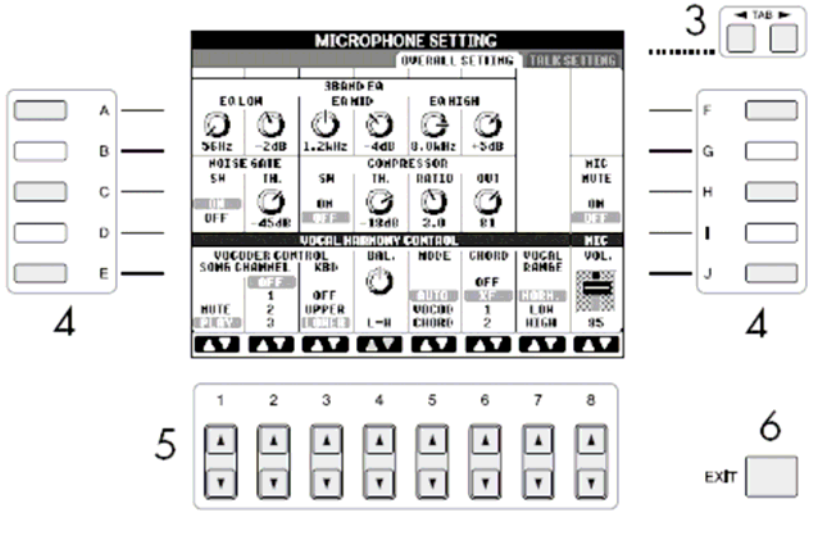
Nastavení zvuku mikrofonu a harmonie

1. Stiskněte tlačítko [MIC SETTING/VOCAL HARMONY]



2. Stiskněte tlačítko [I] (MIC SETTING) pro vyvolání displeje nastavení mikrofonu

3. Stiskněte tlačítko TAB [◀] [▶] pro vybrání displeje OVERALL SETTING



4. Stiskněte jedno z tlačítek [A]-[J] pro zvolení položky (parametru) pro editaci

5. Použijte tlačítka [1▲▼] - [8▲▼] pro nastavení hodnoty parametru

6. Stiskněte tlačítko [EXIT] pro zavření displeje nastavení mikrofonu

Varování
Tato nastavení jsou automaticky uložena pokud opustíte displej nastavení mikrofonu. Nicméně dojde k jejich ztrátě pokud vypnete nástroj ještě před opuštěním tohoto displeje.

Nastavitelné položky (parametry) v displeji OVERALL SETTING

- **3BAND EQ**
  EQ (Equalizér) je procesor rozdělující frekvenční spektrum zvuku do několika pásem, které mohou být ztlumeny nebo naopak vybuzeny. Nástroj obsahuje vysoce kvalitní tří pásmový (LOW, MID a HIGH) digitální ekvalizér pro zvuk mikrofonu.
  - Hz
    Nastavuje centrální frekvenci odpovídajícího pásma.
  - dB
    Vybuzuje nebo tlumí úroveň odpovídajícího pásma až o 12dB

- **NOISE GATE**
  Tento efekt vypne vstupní signál, pokud úroveň signálu mikrofonu klesne pod určitou úroveň. To umí efektivně odstranit rušivé zvuky, zatímco požadovaný signál (např. vokály) projde.
  - SW (Switch)
    Zapíná a vypíná Noice Gate
  - TH. (Treshold)
    Nastavuje úroveň vstup na které brána signál propouští.

- **COMPRESSOR**
  Tento efekt sníží výstup pokud signál mikrofonu přesáhne určitou úroveň. To je vhodné pro zjemnění vokálů, které široce variují v dynamice. Efektivně komprimují signál, a dělají tak měkké party hlasitější a hlasité party měkčí.
  - SW (Switch)
    Zapíná a vypíná Noise Gate
  - TH. (Treshold)
    Nastavuje úroveň vstup na které kompresor začíná fungovat.
  - RATIO
    Zapíná a vypíná Noise Gate
  - TH. (Treshold)
    Nastavuje úroveň vstup na které brána signál propouští.

- **VOCAL HARMONY CONTROL**
  Následující parametry určují, jak je ovládána harmonie.
  - VOCODER CONTROL
    Vokální harmonie v režimu VOCODER (strana 190) je ovládána daty tónů – hraných na klaviatuře nebo daty tónů skladby. Tento parametr vám umožní určit, které tóny jsou pro ovládání harmonie použity.

    SONG CHANNEL — MUTE/PLAY
    Pokud je nastaveno na MUTE, kanál vybraný níže bude během přehrávání vypnut.
    OFF/Channel 1-16
    Pokud je nastaveno na OFF, data skladby harmonii neovládají. Pokud je nastavena hodnota 1-16, data tónů sklady (přehrávané na PSR S900 nebo z externího MIDI sekvenceru) obsažená v odpovídajícím kanálu jsou použita pro ovládání harmonie. Toto nastavení je provázáno s nastavením HARMONY CH v displeji SONG SETTING (strana 145).

    KEYBOARD — OFF
    Vypíná ovládání harmonie pomocí klaviatury.
    UPPER
    Tóny zahrané napravo od bodu dělení ovládají harmonii.
    LOWER
    Tóny zahrané nalevo od bodu dělení ovládají harmonii.

  - BAL
    Nastavuje vyvážení mezi hlavním vokálem (vaším vlastním hlasem) a vokální harmonií. Zvyšováním hodnoty zesilujete hlasitost vokální harmonie a snižujete hlasitost hlasu.
    Nastavení L<H63 (L: hlavní vokál, H: vokální harmonie) produkuje pouze vokální harmonii, nastavení L63>H produkuje pouze hlavní vokál.

- MODE
  Všechny typy vokálních harmonií spadají do třech režimů, které produkují harmonii různým způsobem. Efekt je závislý na zvoleném režimu VH a tento parametr určuje jak je harmonie aplikována na váš hlas.
  - AUTO — Pokud je zapnuto (ON) [ACMP] nebo [LEFT] a pokud skladba obsahuje data akordů, je režim automaticky nastaven na CHORDAL. V ostatních případech je nastaven na VOCODER.
  - VOCODER — Harmonické tóny jsou určovány tím, co hrajete na klaviatuře nebo daty skladby. Můžete určit zda je VH ovládána daty klaviatury nebo skladby (strana 189).
  - CHORDAL — Harmonické tóny jsou určovány následujícími třemi typy akordů: akordy hranými v akordické sekci klaviatury (se zapnutým [ACMP]), akordy zahranými v levé sekci klaviatury ([ACMP] vypnuto a [LEFT] zapnuto), a akordy obsaženými v datech skladby.
- CHORD
  Tento parametr určuje, která data ve skladbě jsou použita pro určení akordu.
  - OFF — Akordy nejsou v datech skladby určovány.
  - XF — Akordy XF formátu jsou použity pro vokální harmonii.
  - 1-16 — Akordy jsou určovány v určeném kanálu skladby.

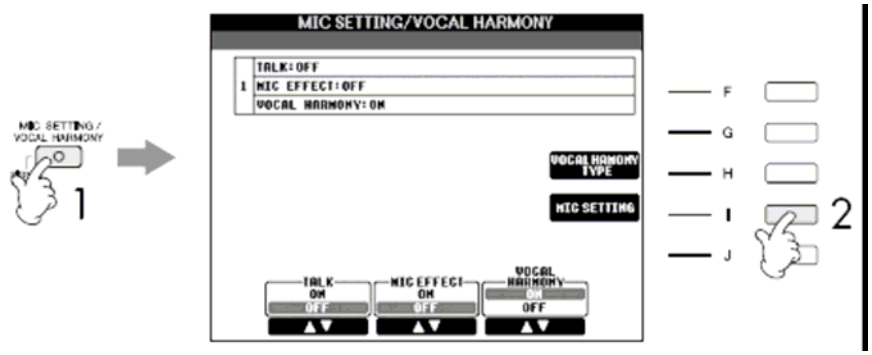
- VOCAL RANGE
  Nastavení pro dosažení co nejpřirozenější vokální harmonie, závislé na vašem hlasu.
  - Normal — Normální nastavení
  - Low — Nastavení pro hlubší hlas. Toto nastavení je vhodné také pro křik či vrčení.
  - High — Nastavení pro vyšší hlas. Toto nastavení je vhodné pro zpěv blízko mikrofonu.

- **MIC**
  Následující parametry určují, jak je ovládán zvuk mikrofonu
  - MUTE
    Pokud je zapnuto, je zvuk mikrofonu vypnutý.
  - VOLUME
    Nastavuje úroveň hlasitosti mikrofonu.

Nastavení pro řeč

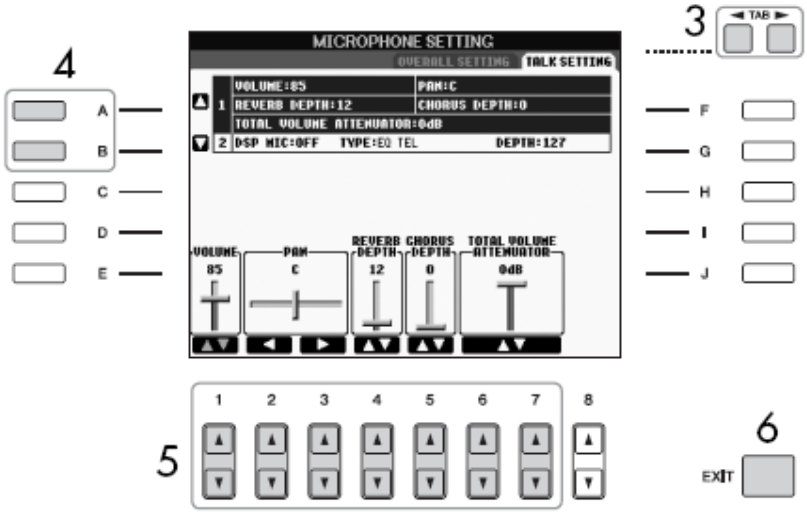
Tato funkce vám umožňuje vytvořit speciální nastavení mikrofonu pro řeč, např. pro různá oznámení mezi skladbami a odlišit ho tak od nastavení pro zpěv.

1. Stiskněte tlačítko [MIC SETTING/VOCAL HARMONY]



2. Stiskněte tlačítko [I] (MIC SETTING) pro vyvolání displeje nastavení mikrofonu

3. Stiskněte tlačítko TAB [◀] [▶] pro vybrání displeje TALK SETTING



4. Použijte jedno z tlačítek [A]/[B] pro zvolení položky (parametru) (strana 192) pro editaci

5. Použijte tlačítka [1▲▼] - [7▲▼] pro nastavení hodnoty parametru

6. Stiskněte tlačítko [EXIT] pro zavření displeje nastavení mikrofonu

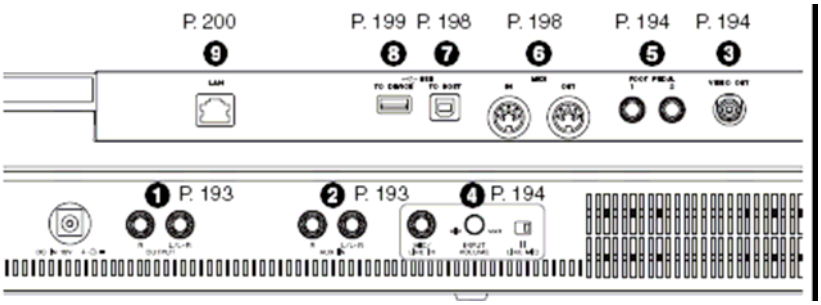
Varování

Tato nastavení jsou automaticky uložena pokud opustíte displej nastavení mikrofonu. Nicméně dojde k jejich ztrátě pokud vypnete nástroj ještě před opuštěním tohoto displeje.

Nastavitelné položky (parametry) v displeji TALK SETTING

VOLUME	Určuje hlasitost výstupu zvuku mikrofonu.
PAN	Nastavuje stereo pozici zvuku mikrofonu.
REVERB DEPTH	Nastavuje hloubku efektu reverb aplikovaného na zvuk mikrofonu.
CHORUS DEPTH	Nastavuje hloubku efektu chorus aplikovaného na zvuk mikrofonu.
TOTAL VOLUME ATTENUATOR	Nastavuje množství zeslabení aplikovaného na celkový zvuk (s výjimkou mikrofonu) – tím umožňuje nastavit vyvážení hlasitosti mezi nástrojem a vaším hlasem.
DSP MIC ON/OFF	Zapíná a vypíná efekt DSP aplikovaný na zvuk mikrofonu.
DSP MIC TYPE	Vybírá typ efektu DSP aplikovaného na zvuk mikrofonu.
DSP MIC DEPTH	Nastavuje hloubku efektu DSP aplikovaného na zvuk mikrofonu.

Použití nástroje spolu s jinými zařízeními



⚠**Varování:**
Před připojením nástroje k jiným elektronickým komponentům, vždy vypněte napájení všech komponent. Také před vypnutím či zapnutím všech komponent, se ujistěte, že je hlasitost všech nastavena na minimum. V opačném případě může dojít k elektrickému šoku nebo poškození přístrojů.

Připojení audio-video zařízení

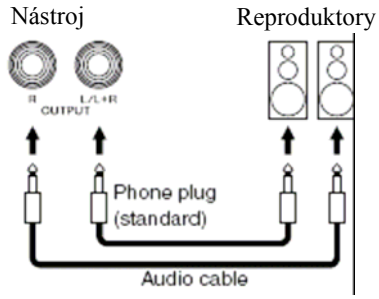
Poznámka: Používejte audio kabely a adaptéry s nulovým odporem.

Použití externích audio zařízení pro přehrávání (1. [OUTPUT] konektory)

Můžete pomocí těchto konektorů připojit nástroj např. ke stereo systému a zesílit tak jeho zvuk. Zvuk mikrofonu nebo kytary připojené ke konektoru [MIC/LINE IN] je také zároveň výstupem. Pro připojení použijte audio kabely tak, jak je uvedeno na diagramech.

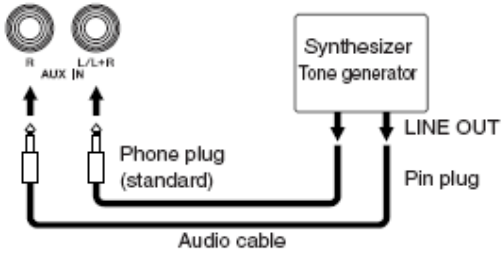
⚠**Varování:**
Pokud je nástroj připojen k externímu zesilovači, nejprve zapněte nástroj a poté zesilovač. V případě vypínání postupujte obráceně.
Nepokoušejte se propojit konektory [OUTPUT] s konektory [AUX IN]. Výsledkem je smyčka zpětné vazby jež znemožní normální hru a může až poškodit nástroj.

Pokud je toto nastavení provedeno, můžete ovladačem celkové hlasitosti nástroje ovládat i hlasitost externího zařízení. Připojte konektory OUTPUT [L/L+R]/[R] se vstupními konektory páru aktivních reproduktorů. Pro monofonní propojení použijte pouze konektory [L/L+R].



Přehrávání externích audio zařízení pomocí vestavěných reproduktorů (2. [AUX IN] konektory)

Můžete připojit stereo výstup z jiného zařízení k těmto konektorům a umožnit tak znít zvuk externího zařízení přes vestavěné reproduktory. Pomocí audio kabelů propojte LINE OUT konektory externího syntezátoru, tónového generátoru s konektory [AUX IN].



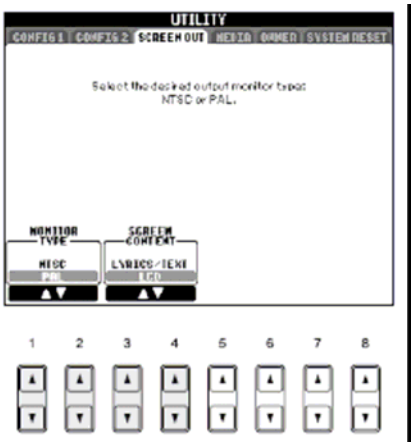
⚠**Varování:**
Pokud je nástroj připojen ke zdroji externího zvuku, nejprve zapněte externí zařízení a poté nástroj. V případě vypínání postupujte obráceně.
Poznámka:
Pro připojení mono zařízení použijte pouze konektory [L/L+R]
Nastavení ovladače celkové hlasitosti má vliv na hlasitost vstupního signálu.

Zobrazení obsahu displeje nástroje na separátním TV monitoru (3. [VIDEO OUT] konektor)

Propojte nástroj s externím TV monitorem a můžete na něm zobrazovat obsah displeje, texty skladeb. Instrukce pro propojení naleznete na straně 59.

Poznámka:
Nastavte odpovídající standard (NTSC/PAL) používaný vaším TV zařízením.
Pokud zvolíte nastavení LYRICS/TEXT pro výstupní displej, je zobrazován pouze text skladby nebo textové soubory bez ohledu na aktuálně zvolený displej na nástroji.

Nastavení Video Out



1. **Vyvolejte displej ovládání**
   [FUNCTION] – [J] UTILITY – TAB [◀] [▶] SCREEN OUT
2. **Pomocí tlačítek [1▲▼]/[2▲▼] nastavte standard video zařízení (NTSC/PAL). Vyberte obsah Video Out displeje – obsah aktuálního displeje (LCD) nebo texty skladby či textové soubory (LYRICS/TEXT) – pomocí tlačítek [3▲▼]/[4▲▼].**

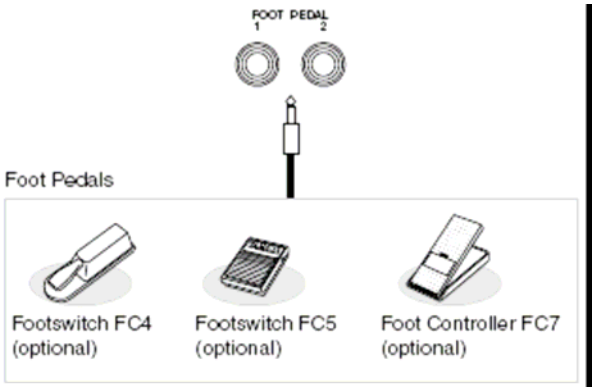
Připojení mikrofonu nebo kytary (4. [MIC/LINE IN] konektor)

Pokud připojíte k nástroji mikrofon, můžete si užít zpěvu spolu s přehrávání skladby (Karaoke) nebo s vlastní hrou. Nástroj reprodukuje zvuk vašeho zpěvu přes mikrofon či kytary pomocí vestavěných reproduktorů. Návod na propojení je na straně 57. Pamatujte si, že při propojování zařízení v vysokou úrovní výstupního signálu, musíte nastavit přepínač [LINE MIC] ne LINE.



Použití pedálu (5. [FOOT PEDAL 1/2] konektory)

Podle původního nastavení nástroje lze použít dvou konektorů FOOT PEDAL.



- **Konektor FOOT PEDAL 1**

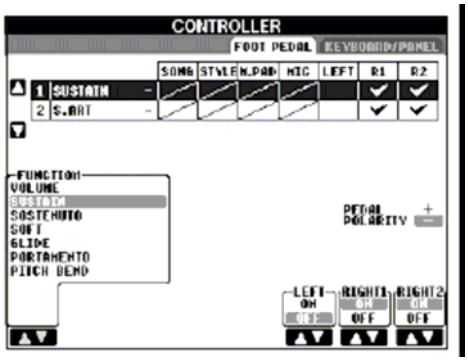
Připojte pedály Yamaha FC4 nebo FC5 a používejte je pro zapnutí a vypnutí sustainu. Pedály funkgují podobně jako damper pedál u piana – sešlápnutí pro sustain, uvolnění pro normální zvuk.

- **Konektor FOOT PEDAL 2**

(PSR S900) Připojte pedál Yamaha FC4 nebo FC5 a používejte je k ovládání rejstříků Super Articulation (strana 83). Připojte pedál Yamaha FC7 a používejte ho k ovládání hlasitosti nástroje (funkce expression).

⚠**Varování:**
Pedály připojujte pouze k vypnutému nástroji.

Přiřazení určité funkce ke každému pedálu



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

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

4. Pomocí tlačítek [2▲▼] - [8▲▼] nastavte detaily zvolené funkce
Dostupné parametry se liší podle zvolené funkce v kroku 3. detaily o nich získáte na straně 196.

5. Zkontrolujte zda je funkce ovládána pedálem pomocí je sešlápnutí.

Nastavení polarity pedálu
Ovládání zapnutí a vypnutí pedálu se může lišit podle typu připojeného pedálu. Například u jednoho pedálu můžete sešlápnutím funkci zapnout, u jiného ji můžete vypnout. Pokud je to nezbytné, můžete obrátit fungování pedálu pomocí této funkce. Stiskněte tlačítko [I] (PEDAL POLARITY) pro přepnutí polarity pedálu.

Zde jsou detaily o funkcích pedálů. Pro funkce označené * používejte pouze kontinuální ovladače (pedály), přepínače by nemuseli fungovat správně.

Funkce přiřaditelné k pedálu

VOLUME*	Umožňuje ovládat hlasitost pedálem.
SUSTAIN	Umožňuje ovládat sustain pedálem. Pokud sešlápnete pedál, všechny tóny zahrané na klaviatuře mají delší dozvuk. Uvolnění pedálu okamžitě zastaví dozvuk všech tónů.
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 doznívat nebudou. To umožňuje například hrát sustain akord a ostatní tóny staccato.
SOFT	Umožňuje ovládat efekt Soft pedálem. Sešlápnutí pedálu snižuje hlasitost a mění zabarvení tónu. To užitečné pouze pro určité rejstříky.
GLIDE	Při sešlápnutí pedálu se mění ladění, po uvolnění se vrací zpět.
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 konsole (strana 93).
PITCH BEND*	umožňuje ohýbat ladění tónů nahoru a dolů.
MODULATION*	Aplikuje efekt vibrato na tóny hrané na klaviatuře. Navíc, lze přidávat různé efekty k rejstříkům Super Articulation (PSR S900) (strana 83). S větší¨m sešlápnutím pedálu se efekt stává znatelnějším. V displeji lze tento efekt vypnout a zapnout pro každý klávesový part zvlášť.
S.ARTICULATION	Pokud použijete rejstřík S.Articulation s efektem již přiřazeným k pedálu, můžete ho pedálem ovládat. V displeji lze tento efekt vypnout a zapnout pro každý klávesový part zvlášť.
DSP VARIATION	Zapíná a vypíná efekt DSP Variation.
HARMONY/ECHO	Zapíná a vypíná efekt Harmony/Echo.
VOCAL HARMONY	Zapíná a vypíná efekt vokálního harmonizéru.
TALK (PSR S900)	Zapíná a vypíná mikrofonní nastavení pro řeč.
SCORE PAGE+	Během zastavení přehrávání skladby můžete otočit na další stranu notace.
SCORE PAGE-	Během zastavení přehrávání skladby můžete otočit na předchozí stranu notace.
LYRICS PAGE+	Během zastavení přehrávání skladby můžete otočit na další stranu textu skladby.
LYRICS PAGE-	Během zastavení přehrávání skladby můžete otočit na předchozí stranu textu.
TEXT PAGE+	Můžete otočit na další stranu textu.
TEXT PAGE-	Můžete otočit na předchozí stranu textu.
SONG PLAY/PAUSE	Stejná funkce jakou má tlačítko SONG [▶/II] (PLAY/PAUSE).
STYLE START/STOP	Stejná funkce jakou má tlačítko STYLE CONTROL [START/STOP]
TAP TEMPO	Stejná funkce jakou má tlačítko [TAP TEMPO].
SYNCHRO START	Stejná funkce jakou má tlačítko [SYNC START].
SYNCHRO STOP	Stejná funkce jakou má tlačítko [SYNC STOP].
INTRO 1-3	Stejné funkce jaké mají tlačítka [INTRO I-III].
MAIN A-D	Stejné funkce jaké mají tlačítka [MAIN VARIATION A-D].
FILL DOWN	Zahraje sekci Fill In, která je automaticky následována hlavní sekcí tlačítka vlevo.
FILL SELF	Zahraje sekci Fill In.
FILL BREAK	Zahraje Break.

FILL UP	Zahraje sekci Fill In, která je automaticky následována hlavní sekcí tlačítka vpravo.
ENDING 1-3	Stejné funkce jaké mají tlačítka [ENDING/rit. I-III].
FADE IN/OUT	Stejná funkce jakou má tlačítko [FADE IN/OUT].
FINGERED/FING ON BASS	Pedál alternativně přepíná mezi režimy Fingered a On Bass (strana 106).
BASS HOLD	Zatímco je sešlápnutý pedál, basový tón doprovodného stylu je držen i přesto, že se mění akordy během přehrávání skladby. Pokud je prstoklad zapnutí na režim AI FULL KEYBOARD, tato funkce nepracuje.
PERCUSSION	Pedál hraje rejstřík perkusního nástroje vybraný tlačítky [4▲▼] - [8▲▼]. Vybrat požadovaný nástroj můžete pomocí klaviatury.
RIGHT 1 ON/OFF	Stejná funkce jakou má tlačítko PART ON/OFF [RIGHT 1].
RIGHT 2 ON/OFF	Stejná funkce jakou má tlačítko PART ON/OFF [RIGHT 2].
LEFT ON/OFF	Stejná funkce jakou má tlačítko PART ON/OFF [LEFT 1].
OTS+	Vyvolá další nastavení OTS.
OTS-	Vyvolá předchozí nastavení OTS.

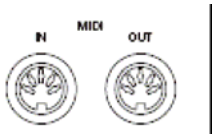
Poznámka: Efekty Portamento a Sostenuto nemají vliv na rejstříky varhan.

Nastavitelné parametry pro každou funkci

Parametry níže uvedené odpovídají tlačítkům [2▲▼] - [8▲▼] a jejich dostupnost závisí na zvoleném typu ovládání. Například, pokud je jako typ zvoleno SOSTENUTO, na displeji se automaticky objeví parametry RIGHT 1, RIGHT 2 a LEFT.

SONG, STYLE, MIC, M.PAD, LEFT, RIGHT1, RIGHT2	Toto určuje party které budou ovlivňovány pedálem.
UP/DOWN	Pokud je zvolen GLIDE nebo Portamento, toto určuje zda je ladění zvyšováno nebo snižováno.
RANGE	Pokud je zvolen GLIDE nebo Portamento, toto nastavuje rozsah změny ladění, v půltónech. Je provázáno s nastavením Mixing Console – Pitch Bend Range.
ON SPEED	Pokud je zvolen GLIDE, toto nastavuje rychlost změny ladění při sešlápnutí pedálu.
OFF SPEED	Pokud je zvolen GLIDE, toto nastavuje rychlost změny ladění při uvolnění pedálu.
KIT	Pokud je přiřazena funkce PERCUSSION, jsou zde zobrazeny všechny dostupné bicí sady, umožňujíc vám tak vybrat určitou sadu pro použití s pedálem.
PERCUSSION	Pokud je přiřazena funkce PERCUSSION, jsou zde zobrazeny všechny dostupné zvuky z výše vybrané bicí sady. To umožňuje vybrat určitý zvuk nástroje.

Připojení externích MIDI zařízení (6. [MIDI] konektory)



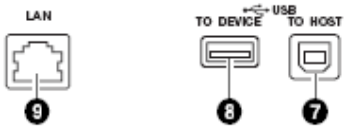
Použijte vestavěné MIDI konektory a standardní MIDI kabel pro připojení externího MIDI zařízení.

MIDI IN Přijímá MIDI zprávy z externího MIDI zařízení.
MIDI OUT Vysílá MIDI zprávy do externího MIDI zařízení.

Oecný přehled o MIDI a jeho efektivní využití naleznete v těchto sekcích:

- **Co je to MIDI? strana 201**
- **Co můžete dělat s MIDI strana 203**
- **MIDI nastavení strana 204**

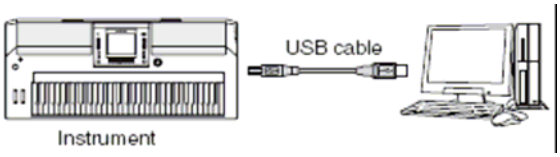
Připojení počítače, USB zařízení a Internetu



Připojení počítače (6. [MIDI] a 7. [USB TO HOST] konektory)

Po připojení počítače přes MIDI konektory nebo přes USB TO HOST konektor, můžete přenášet data mezi nástrojem a počítačem. Mějte na paměti, že také potřeba instalovat potřebný USB-MIDI driver.
Instrukce níže popisují jak připojit koenktory a jak je používat.
Poznámka:
Pokud používáte počítač vybavený USB konektorem, doporučujeme k propojení používat spíše konektr USB nž MIDI.
Driver: Driver je software umožňující přenos dat mezi operačním systémem počítače a připojeným zařízením. Na propojení počítače a nástroje budete potřebovat ainstalovat USB-MIDI driver. Postup naleznete v samostaném průvodci instalací driveru.

- **Připojení přes [USB TO HOST] konektor**
  Použijte standardní USB kabel k propojení USB TO HOST konektoru nástroje s USB konektorem počítače. Poté nainstalujte USB-MIDI driver.

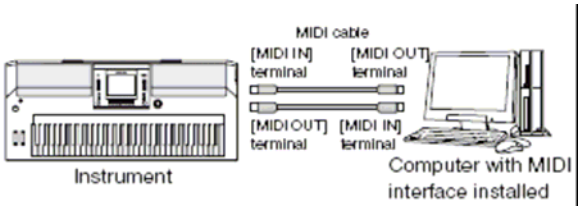


Poznámka:
V nástroji jsou dva typy USB konektorů – USB TO HOST A USB TO DEVICE. Dejte pozor, abyste nezaměnili tyto dva konektory. Dejte pozor při propojování na správnou polaritu koncovek. Vysvětlení koenktoru USB TO DEVICE je v následující sekci.

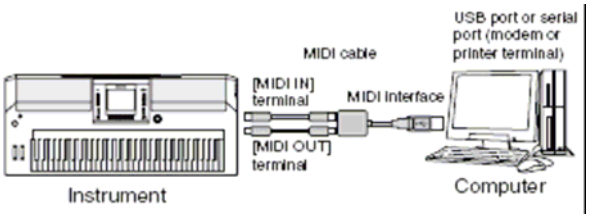
Varování
Opatření při používání USB TO HOST koenktoru.
Jistěte se že dodržujete následující pokyny. V opačném případě ryskujete zamrznutí počítače, poškození nebo ztrátu at. Pokud doje k zamrznutí počítače, vypněte nástroj a zrestartujte počítač.

- Před připojením počítače k USB TO HOST konektoru, ukončete všechny spořící režimy a také všechny programy. Také vypněte nástroj.
- Proveďte následující postup, před vypnutím nástroje nebo před odpojením počítače:
  - Ukončete všechny programy na počítači
  - Ujistěte se, že neprobíhá žádný přenos dat mezi nástrojem a počítačem
- Při připojení USB zařiuzení vyčkejte nejméně šest sekund mezi těmito operacemi: mezi vypnutím a zapnutím nástroje, mezi připojením a odpojením USB zařízení.
  Poznámka:
  Nástroj začne s přenosem dat chvíli po provedení USB propojení.
  Pro propojení pomocí USB kabelu nepoužívejte USB hub.

- **Připojení přes [MIDI] konektory**
  Jsou dva způsoby jak připopjit nástroj k počítači přes MIDI koenktory. Pokud máte v počítači MIDI interface, propojte MIDI IN na počítači



  Druhá možnost propojení zahrnuje separátní externí MIDI interface připojený k počítači přes USB nebo sériový port. Použijte standardní MIDI kabely p pro stejné propojení jako výše.



Připojení USB LAN adaptéru a USB zařízení (8. [USB TO DEVICE] konektor)

Jsou dva způsoby jak používat USB TO DEVICE konektor.

- Připojením USB LAN adaptéru můžete přímo přistupovat na speciální webové stránky pro download skladeb (strana 171).
- Připojením SB zařízení pomocí standardního USB kabelu můžete ukládat vytvořená data na tomto zařízení a také načítat data z tohoto zařízení.

Použití USB paměťového zařízení

Tento typ je používán pro připojení USB paměťových zařízení a ukládání a načítání dat z těchto zařízení. Následující popis obecně vysvětluje jak je připojit a používat. Před použitím USB paměťových zařízení si přečtěte sekci Zacházení s USB paměťovými zařízeními na straně 23.

1. Připojte zařízení ke konektoru USB TO DEVICE pomocí USB kabelu

2. Poté, opusťte displej výběru a znovu do něj vstupte (nebo stiskněte současně tlačítka TAB [◀] [▶]. Automaticky jsou vyvolány záložky USB (USB 1, USB 2 atd.) a umožní vám tak okamžitě ukládat data nebo přehrávat data.

Poznámka:
Zjištění volné paměti na USB zařízení
Můžete to zjistit v displeji vyvolaném následujícím postupem:
[FUNCTION] – [J] UTILITY – TAB [◀] [▶] MEDIA
Pomocí tlačítek [A]/[B] zvolte médium a stiskněte tlačítko [F] (PROPERTY).

Pokud je k nástroji připojen počítač přes USB TO HOST a zároveň paměťové zařízení přes USB TO DEVICE, nelez z počítače přistupovat na USB zařízení přes nástroj.

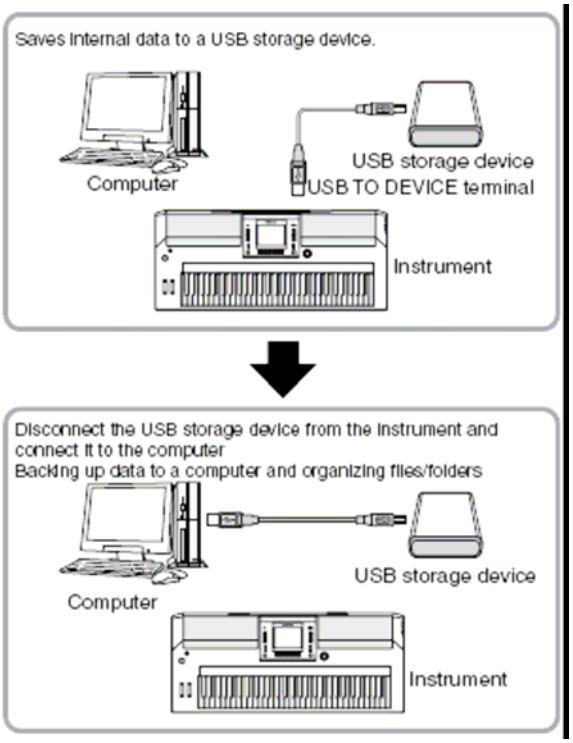
Formátování USB média
Detaily jsou na straně 72.

Zálohování dat na počítači

- **Zálohování dat nástroje na počítači**
  Poté, co jste uložili svá data na USB zařízení, můžete je zkopírovat na harddisk počítače, tak je archivovat, organizovat jak je třeba. Jednoduše přepojte zařízení takto:

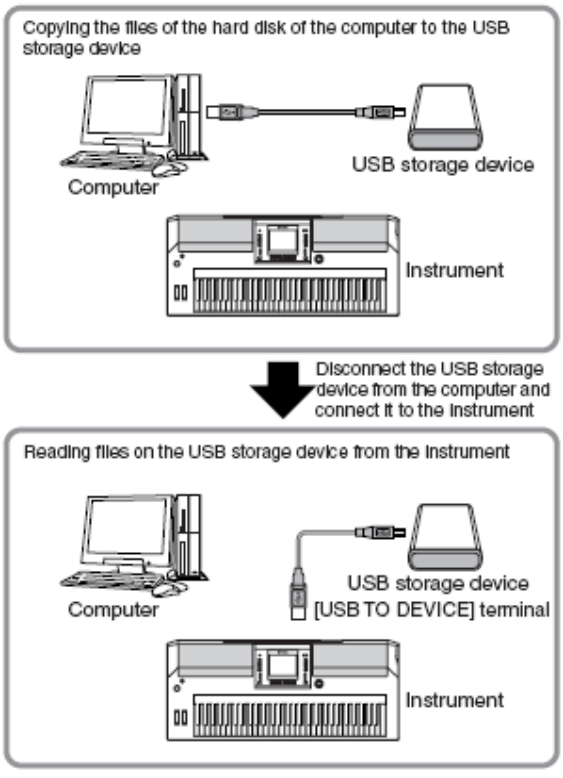
Ukládání interních dat na USB paměťové zařízení

Odpojení USB od nástroje a připojení k počítači
Zálohování dat na počítači, jejich organizování.



Kopírování dat z počítače na USB zařízení

Soubory uložené na harddisku počítače můžete přenést do nástroje. Nejprve je zkopírujte na USB zařízení a poté jej připojte k nástroji.
Kopírovat lze nejen soubory vytvořené na nástroji ale i standardní MIDI skladby a SFF soubory vytvořené na jiných zařízeních. Poté co jste je zkopírovali na USB zařízení, přepojte toto zařízení k nástroji a přehrávejte tato data.



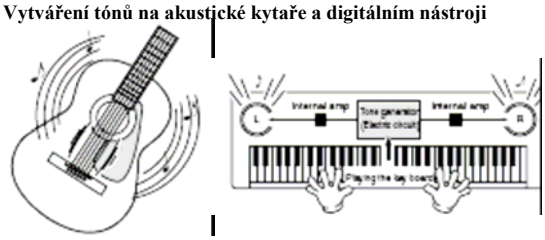
Připojení Internetu (9. [LAN] port)

Jsou tři způsoby jak používat LAN port pro přístup ke speciálním stránkám a pro stahování dat, atd. Instrukce o připojení naleznete na straně 171.

Co je MIDI?

Jednoduše řečeno, MIDI je standard přenosu dat a komplexního ovládání mezi elektronickými/ digitálními nástroji a jinými zařízeními. Pro lepší vysvětlení co MIDI dělá si představte akustický hudební nástroj“, například akustický klavír a klasickou kytaru. U klavíru zahrajete na klávesu, kladívko uvnitř udeří na některou ze strun a tón zazní. U kytary přímo brnknete na strunu a tón se rozezní. Ale jakým způsobem hraje tóny digitální nástroj?

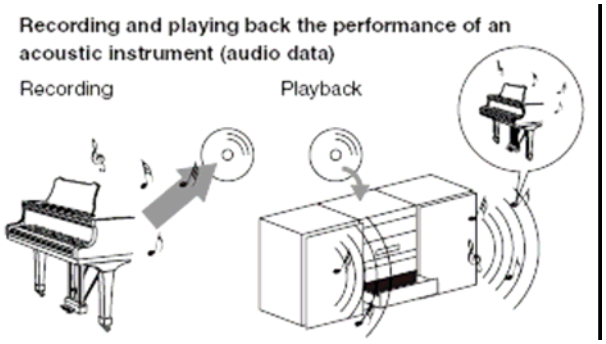
• Vytváření tónů na akustické kytaře a digitálním nástroji



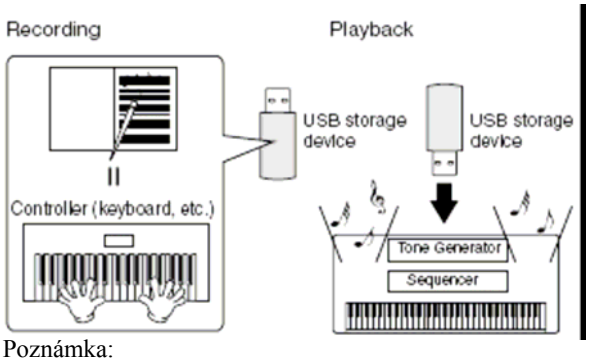
• Zahrajte na strunu a tělo vytvoří zvuk
V závislosti na informacích hry na klaviatuře přehraje tónový generátor zvukový vzorek uložený v paměti.

Jak je vidět z ilustrace nahoře, u elektronického nástroje je samplovaný tón (předem nahraný tón) uložený v části tónového generátoru (elektronickém obvodu) prostřednictvím reproduktorů přehráván na základě informací získaných z klávesnice.

Nyní vysvětlíme co se děje pokud přehráváte nahranou hudbu z CD (např. piano). Slyšíte zvuk (vibrace vzduchu) akustického nástroje. To je nazýváno audio data, na rozdíl od MIDI dat. Pro poslech není třeba samotné piano. Nahrávka obsahuje zvuk nástroje a ten je reprodukován reproduktory.

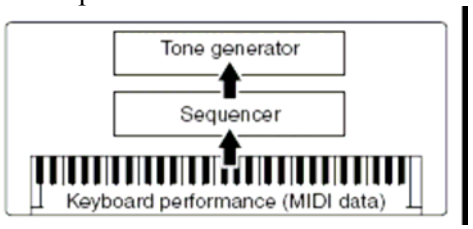


Nahrávání a přehrávání digitálního nástroje.



Poznámka:
V případě digitálního nástroje , je audio signál vysílán přes AUX OUT konektory.

Kontrolér a tónový generátor v ilustraci výše odpovídají akustickému pianu v předešlém případě. Zde jsou data hry na klaviatuře zachycena jako MIDI data skladby. Pokud chcete nahrát zvuk akustického nástroje, potřebujete speciální zařízení. Zatímco u PSR S700/900 je interní sekvencer pro nahrávání dat hry. A tak nepotřebujete žádné speciální nahrávací zařízení. Váš nástroj vám umožňuje nahrávat i přehrávat.



Nicméně i zde je potřeba zdroj zvuku vydávaného reproduktory. Tuto funkci plní tónový generátor. Nahraná data skladby jsou reprodukována sekvencerem za použití tónového generátoru produkujícího zvuky různých nástrojů – včetně piana. Relace mezi sekvencerem a tónový generátorem je stejná jako mezi hráčem a pianem. Navíc digitální nástroj uchovávají data hry a data zvuků zvlášť, je možné naši hru poslouchat hranou jinými nástroji.

Nakonec se podíváme na nahraná data sloužící jako základ pro hraní zvuků. Například hrajete čtvrťovou notu „C“ na klávesách nástroje s použitím zvuku klavíru. Na rozdíl od akustického nástroje, z něhož vychází rezonující tón, elektronický nástroj vysílá z kláves informaci jako například „jaký zvuk“, „jaká klávesa“, „jak silně“, „kdy byla stisknuta“ a „kdy byla uvolněna“. Potom se všechny tyto informace změní v číselnou hodnotu, která se odešle do tónového generátoru. Tónový generátor podle těchto čísel hraje uložené nasamplované noty.

Příklad klávesových informací

Číslo zvuku (jaký zvuk)	01 (klavír)
Číslo noty (jaká klávesa)	60 (C3)
Zapnutí noty (kdy byla stisknuta) a vypnutí noty (kdy byla uvolněna)	Doba vyjádřená numericky (čtvrťová nota)
Intenzita (jak silně)	120 (silně)

Vaše hraní na klávesy a operace na panelu nástroje jsou zpracovány jako MIDI data. Také styly automatického doprovodu a skladby jsou složeny z MIDI dat.

MIDI je zkratka pro „Musical Instruments Digital Interface“ („Rozhraní digitálních hudebních nástrojů“). MIDI umožňuje elektronickým hudebním nástrojům rychle mezi sebou komunikovat prostřednictvím digitálních dat. MIDI standard se používá po celém světě a byl vynalezen pro přenášení hudebních dat mezi elektronickými hudebními nástroji (nebo počítači). Díky MIDI může ovládat jeden nástroj z druhého a přenášet hudební data mezi různými zařízeními. Nástroj může být ovládán příchozími MIDI zprávami, které automaticky určují režim tónového generátoru, zvolené MIDI kanály, rejstříky a efekty, změny hodnot parametrů a také hrané rejstříky určené pro různé party.

Poznámka:

MIDI data mají tyto výhody oproti audio datům:

- Jejich objem je menší
- Tato data lze efektivně a jednoduše editovat, včetně změny rejstříku nebo transformace dat.

MIDI zprávy mohou být rozděleny do dvou skupin: kanálové zprávy a systémové zprávy.

Kanálové zprávy

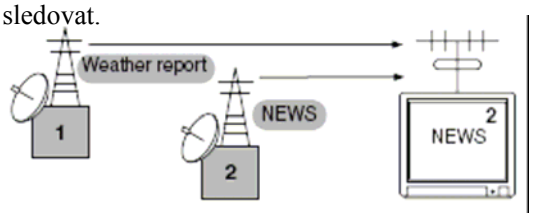
Tento nástroj pracuje se šestnácti MIDI kanály (a umí přijímat až 32 kanálů přes USB konektor). To znamená, že může hrát 16 nástrojů najednou. Kanálové zprávy přenášejí informace - jako je zapnutí nebo vypnutí tónu a programové změně - pro všech 16 kanálů.

Název zprávy	**Operace nástroje / Panelové nastavení**
Nota ON/OFF	Zprávy, které se tvoří, při hraní na klávesy (číslo noty a intenzita hraní).
Změna programu	Volba nástroje (včetně volby banky MSB/LSB, je-li to nezbytné).
Změna ovládání	Nastavení na nástroji (hlasitost, symetrie atd.)
Změny ladění	Ovládání kolečka Pitch Bend

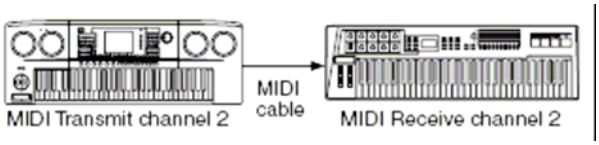
MIDI kanály

MIDI data hry jsou přiřazena kanálu. Použitím 16 kanálů lze najednou zaslat data šestnácti různých nástrojů přes jeden MIDI kanál.

Představte si IDI kanály jako TV kanály. Každá z televizních stanic vysílá svůj program přes určitý kanál. Vaše televize přijímá mnoho různých programů a vy si vyberte požadovaný kanál, který chcete sledovat.



MIDI funguje na stejném základním principu. Vysílající nástroj posílá MIDI data na specifickém MIDI kanálu jedním MIDI kabelem do přijímače. Pokud přijímající kanál odpovídá vysílajícímu, přijímající nástroj bude hrát zasílaná data.

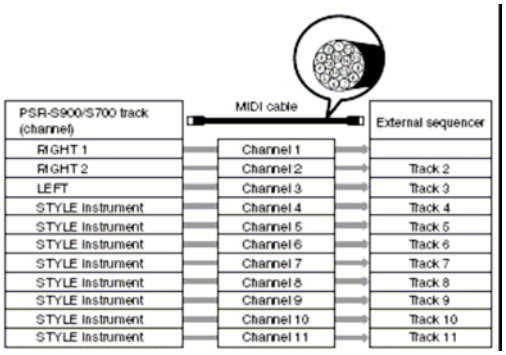


Poznámka:

Klaviatura nástroje a jeho tónový generátor jsou také propojeny přes MIDI – LOCAL CONTROL (strana 207).

Například, lze vysílat několik partů nebo kanálů současně, obsahující data stylu (zobrazeno na další straně).

Příklad: nahrávání a hra se zvukem automatického doprovodu nástroje do externího sekvenceru.



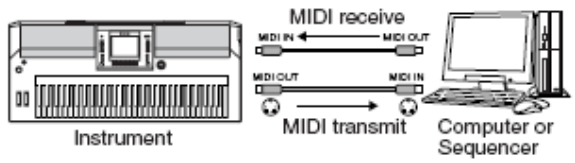
Jak vidíte, je nezbytné určit, která data budou přenášena určitým kanálem při vysílání přes MIDI (strana 207).
Nástroj navíc umožňuje určit jak budou přijímaná data přehrávána (strana 208).

 Systémové zprávy
Tato data jsou společně využívána celým MIDI systémem. Systémové zprávy zahrnují zprávy, jako jsou výhradní zprávy („Exclusive“), které přenášejí data specifická pro jednotlivé výrobce nástrojů, a zprávy v reálném čase („Realtime“), které ovládají MIDI zařízení.

Název zprávy	**Operace PSR-K1 / Panelové nastavení**
Výhradní systémové zprávy (System Exclusive Messages)	Nastavení efektů (mixážní konsole) atd.
Zprávy v reálném čase (Realtime Messages)	Operace Start/Stop, nastavení hodin

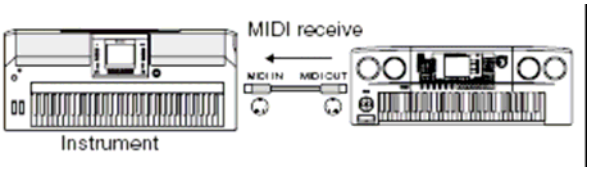
Zprávy vysílané a přijímané naleznete v sekci MIDI data Format a implementační tabulce V Data Listu.

Co můžete s MID dělat?
• Nahrávat data vaší hry (1-16 kanál) na externí sekvencer, po nahrání je editovat a pak přehrávat na nástroji.



Pokud chcete nástroj používat jako multi timbrálový tónový generátor, nastavte part příjmu pro MIDI kanály 1-16 na SONG v MIDI/USB1 v MIDI Receive (strana 208).

• Ovládat z externí klaviatury



Kompatibilita MIDI dat
Tato sekce zahrnuje základní informace o kompatibilitě dat: zda může či nemůže MIDI zařízení přehrávat data nahraná na PSR S700/900 a zda může či nemůže PSR S700/900 přehrávat komerčně dostupná data skladeb nebo data skladeb vytvořených na jiných nástrojích nebo počítači. V závislosti na MIDI zařízení nebo charakteru dat, můžete přehrávat dat bez problému nebo musíte před přehrávání provést určité speciální operace. Pokud se při přehrávání dostanete do problému, obraťte se na sekci níže uvedenou.

Sekvenční formáty
Systém ve kterém jsou data skladeb nahrávána, je nazýván sekvenční formát. Přehrávání je možné pouze když sekvenční formát disku se shoduje s formátem MIDI zařízení. PSR S700/900 je shodná s těmito formáty.

- **SMF (Standard MIDI file)**

Toto je nejpoužívanější sekvenční formát. Standardní MIDI soubory jsou obecně dostupné v jednom z těchto dvou typů: Formát 0 nebo 1. Mnoho MIDI zařízení je kompatibilní s formátem 0, a většina komerčně dostupného software je nahrána ve formátu 0. CLP 295GP je kompatibilní s oběma formáty. Data vystoupení nahraná na CLP 295GP jsou uložena v SMF formátu 0.

- **ESEQ**

Tento sekvenční formát je kompatibilní s mnoha MIDI zařízeními Yamaha, včetně nástrojů PSR S700/900. Je to také běžný formát používaný v různém Yamaha software.

- **XF**

Yamaha XF formát rozšiřuje možnosti SMF formátu a větší funkčnost a možnosti rozšíření do budoucna. Pouk přehrávaná skladba v XF formátu obsahuje data textu, PSR S700/900 je umí zobrazovat.

- **STYLE FILE**

SFF kombinuje všechno knot-how firmy Yamaha o automatických doprovodech do jednoho souboru.

Formáty ukládání rejstříků
U MIDI jsou rejstříky přiřazeny určitým číslům, nazývaným programová čísla. Standard číslování (pořadí umístění rejstříků) je označováno jako formát ukládání rejstříků.
Pokud se formáty ukládání rejstříků nástroje použitého pro přehrávání a formát skladby neshodují. PSR S700/900 je kompatibilní s následujícími formáty:

Poznámka: I když se zařízení a data shodují v podmínkách uvedených výše, nemusí být data zcela kompatibilní, záleží také na vlastnostech zařízení a metodách nahrávání dat.

- **GM systém Úroveň 1**

Jeden z nejrozšířenějších formátů. Mnoho MIDI zařízení je s tímto formátem kompatibilních včetně komerčního software.

- **GM systém Úroveň 2**

Tento formát rozšiřuje formát předchozí a zlepšuje kompatibilitu dat. Přináší zvýšenou polyfonii, větší výběr rejstříků, rozšířené parametry rejstříků a integrovaný efektový processing.

- **XG**

Toto je hlavní rozšíření GM1 a bylo vyvinuto Yamahou pro přínos většího počtu rejstříků a variací, a také pro větší ovládání výrazu rejstříků a efektů a pro zajištění kompatibility dat do budoucnosti. Pokud nahrajete skladbu s použitím XG rejstříků, bude XG kompatibilní.

- **DOC (Disk Orchestra Collection)**

Formát kompatibilní s mnoha Yamaha MIDI zařízeními, včetně PSR S700/900.

- **GS**

GS byl vyvinut korporací Roland. Stejně jako XG formát jde o zásadní rozšíření GM1 formátu.

MIDI nastavení

V této sekci můžete provádět MIDI nastavení nástroje. PSR S700/900 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 v displeji USER. Také lze všech deset vzorů nastavení uložit jako jeden soubor na USB zařízení.

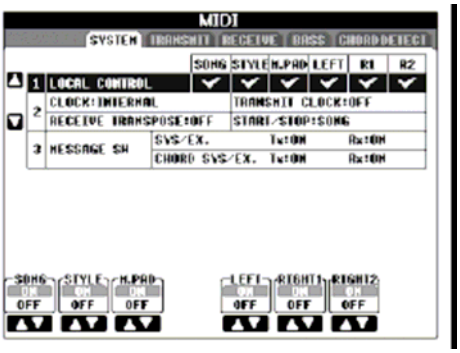
Základní postup

1. Vyvolejte displej ovládání (MIDI template section)
FUNCTION – [I] MIDI



2. Pro použití přednastavených vzorů nebo jejich editaci
Stiskněte tlačítko TAB [◀] pro volbu displeje přednastavených. Stiskněte tlačítko [A]-[J] pro výběr vzoru.
Pro použití již uložených vzorů v USER displeji nebo jejich editaci.
Stiskněte tlačítko TAB [▶] pro volbu displeje přednastavených. Stiskněte tlačítko [A]-[J] pro výběr vzoru.

3. Pro editování vzoru, stiskněte tlačítko [8▼] (EDIT) pro vyvolání displeje MIDI
Pro zvolený vzor jsou zobrazena individuální nastavení parametrů. Zde je můžete editovat.



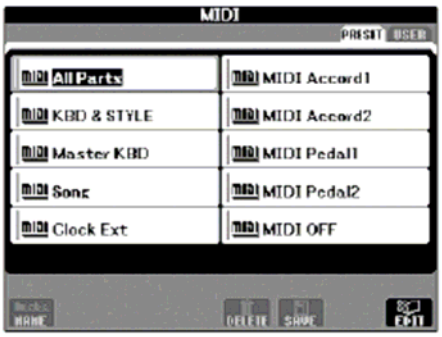
4. Použijte tlačítka TAB [◀][▶] pro vyvolání relevantního displeje nastavení

SYSTEM displej	Nastavení MIDI systému (strana 207)
TRANSMIT displej	Nastavení MIDI vysílání (strana 207)
RECEIVE displej	Nastavení MIDI příjmu (strana 208)
BASS displej	Nastavení pro basový tón akordu pro přehrávání stylu přes MIDI příjem dat (strana 209)
CHORD DETECT displej	Nastavení typu akordu pro přehrávání stylu přes MIDI příjem dat (strana 209)

5. Po ukončení editace, stiskněte tlačítko [EXIT] pro návrat do displeje výběru MIDI vzoru (PRESET nebo USER)

6. Vyberte záložku USER pro uložení dat pomocí tlačítek TAB [◀][▶] (strana 73)

Předprogramované MIDI vzory



Název vzoru	Popis
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 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 tlačítky 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.

SYSTEM display

Nastavení MIDI systému

Toto vysvětlení navazuje na krok 4 základního postupu ze strany 204.

- **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.

- **Nastavení hodin**
- **Hodiny**

Toto nastavení určuje zda nástroj použije pro synchronizaci své vlastní interní hodny 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. Pokud je nástroj ovládán jiným zařízením, je tempo indikováno jako Ext. V hlavním displeji.

- **TRANSMIT CLOCK**

Vypíná a zapíná vysílání MIDI hodin. Pokud je nastaveno na OFF, nejsou vysílána žádná data hodin nebo START/STOP data při přehrávání skladby nebo stylu.

- **RECEIVE TRANSPOSE**

Určuje zda jsou aplikovány 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.

- **MESSAGE SW**
- **SYS/EX.**

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

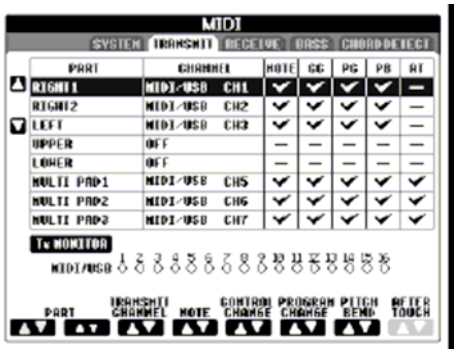
- **CHORD SYS/EX.**

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

TRANSMIT display

Nastavení MIDI vysílání

Toto vysvětlení navazuje na krok 4 základního postupu ze strany 204. Toto určuje, které party budou vysílány jako MIDI data a kterým kanálem.



Ovládání

Zvolte part pro vysílání a kanál na kterém má být vysílán. Také můžete určit typ vysílaných dat.

- **S výjimkou dvou níže popsaných je konfigurace partů stejná jako jinde v tomto manuálu.**
- **UPPER**

Keyboardové party 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 vlil zapnutí či vypnutí [ACMP].

- **Tx MONITOR**

Tečky odpovídající kanálu bliknou kdykoli jsou přes kanál vysílána data.

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.

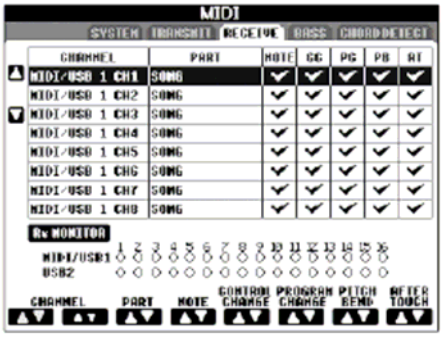
- **MIDI zprávy, které lze přenášet (rozpoznávat)**

Následující zprávy lze v displeji TRANSMIT/RECEIVE nastavit.

* Note (tónové události) strana 168
* CC (Control Change) strana 168
* PC (Program Change) strana 168
* PB (Pitch Bend) strana 168
* AT (Aftertouch) strana 168

RECEIVE display

Nastavení MIDI příjmu



Toto vysvětlení navazuje na krok 4 základního postupu ze strany 204. Toto určuje, které party budou přijímat MIDI data a kterým kanálem.

Ovládání

Zvolte part pro příjem a kanál na kterém má být přijímán. Také můžete určit typ přijímaných dat.

- **PSR S700/900 může přijímat party na 32 kanálech (16kanálů x 2 porty) při USB připojení**
- **S výjimkou dvou níže popsaných je konfigurace partů stejná jako jinde v tomto manuálu.**

- **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 S700/900 může být použit jako 32 kanálový multi timbrál tónový generátor s přidáním těchto pěti partů (s výjimkou zvuku mikrofonu).

- **Rx MONITOR**

Tečky odpovídající kanálu bliknou kdykoli jsou přes kanál přijímána data.

Poznámka:

Zamknutí parametru

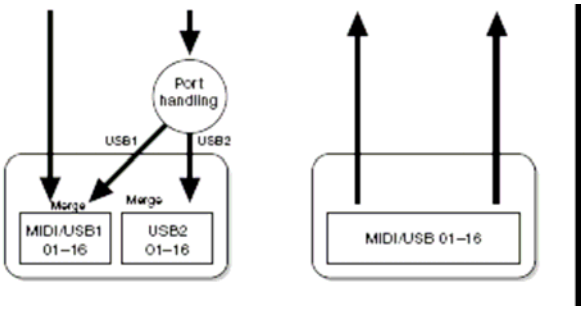
Můžete „zamknout určité parametry (jako např. efekt, bod dělení atd.) tak, aby byly nastavitelné jen z panelových ovladačů (strana 137).

- **MIDI vysílání/příjem přes USB a MIDI terminály**

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

MIDI příjem **MIDI vysílání**

MIDI IN USB TO HOST MIDI OUT USB TO HOST

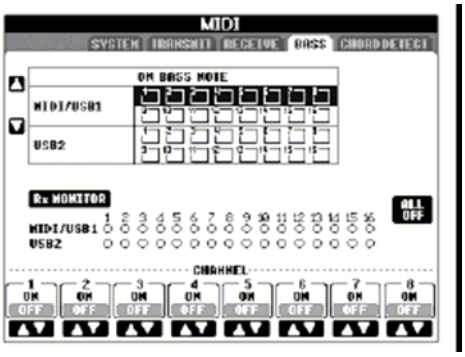


BASS display

Nastavení basového tónu pro přehrávání stylu přes MIDI příjem

Toto vysvětlení navazuje na krok 4 základního postupu ze strany 204.

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 dobu dělení. Pokud je nastavení více kanálů na ON, bude basový tón určen ze sloučených dat všech kanálů.



Ovládání

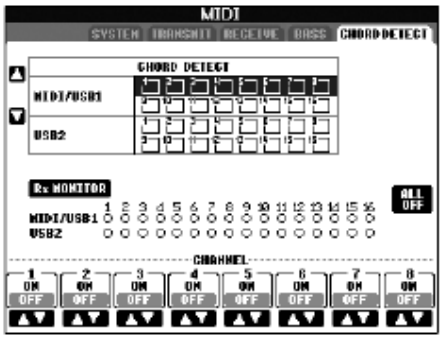
Zvolte kanál a nastavte pro něj ON/OFF. Položky All OF nastavuje pro všechny kanály OFF (vypnuto).

CHORD DETECT display

Nastavení typu akordu pro přehrávání stylu přes MIDI příjem

Toto vysvětlení navazuje na krok 4 základního postupu ze strany 204.

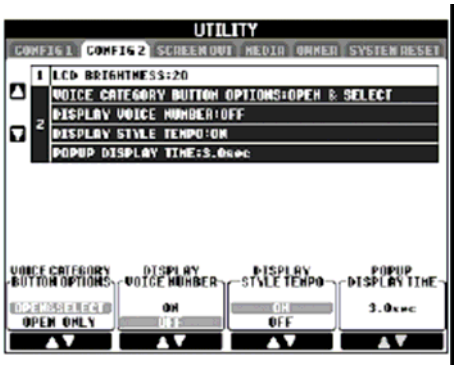
Tato nastavení vám umožňují určit typ akordu pro přehrávání stylu, na základě tónových zpráv přijímaných přes MIDI. Zprávy not on/off přijímané přes kanály nastavené na ON, jsou rozeznávány jako tóny pro určení akordu při přehrávání stylu a to bez ohledu na nastavení [ACMP] nebo dobu dělení. Akordy jsou rozpoznávány v závislosti na typu prstokladu. Pokud je nastavení více kanálů na ON, bude typ akordu určen ze sloučených dat všech kanálů. Ovládání je stejné jako u basového tónu.



Zobrazení čísla programu změny rejstříku

Určuje zda jsou zobrazována čísla a banky rejstříku v displeji výběru rejstříku. To je užitečné, pokud chcete zkontrolovat hodnotu výběru banky MSB/LSB a číslo programu změny jež potřebujete zadat, když vybíráte rejstřík z externího MIDI zařízení.

Můžete to nastavit v displeji vyvolaném následujícím postupem:
[FUNCTION] – [J] UTILITY – TAB [◀][▶] CONFIG 2. Přepínejte DISPLAY VOICE NUMBER ON a OFF.



Poznámky:
Čísla zde zobrazená začínají hodnotou 1. Odpovídající čísla programů změny jsou o 1 menší, protože systémové číslování začíná 0.
Tato funkce není dostupná pro GS rejstříky.

Problémy a jejich řešení

Celkové

Nástroj nelze zapnout

- Pevně zasuňte koncovku napájecího kabelu do nástroje a do zásuvky.

Pokud zapínáte a vypínáte nástroj, ozve se lupnutí

- To je normální a značí to, že do nástroje teče elektrický proud.

Z reproduktorů se ozývá zvuk

- Používání mobilního telefonu v blízkosti nástroje může způsobit interferenci. Zabráníte tomu tím, že mobil vypnete nebo půjdete dále od nástroje.

Znaky na displeji nelze přečíst, displej je příliš jasný, tmavý

- Použijte ovladač [LCD CONTRAST] pro nastavení optimální viditelnosti.
- Upravte jas displeje (strana20).

Hlasitost nástroje je příliš nízká, nebo není nic slyšet

- Ovladač celkové hlasitosti je nastaven na příliš nízkou úroveň. Nastavte jej na požadovanou úroveň.
- Všechny klavírní party jsou vypnuty. Zapněte je pomocí tlačítek PART ON/OFF [RIGHT 1]/[RIGHT 2]/[LEFT].
- Hlasitost jednotlivých partů je nastavena příliš nízko. Zvyšte úroveň hlasitosti v displeji BALANCE (strana 41).
- Ujistěte se, že je požadovaný kanál zapnutý (strana 108).
- Jsou připojena sluchátka, ta odpojí reproduktory. Odpojte sluchátka.
- Je zapnuté tlačítko [FADE IN/OUT] a tlumí zvuk. Stiskněte tlačítko [FADE IN/OUT] a funkci vypněte.
- Ujistěte se, že je funkce Local Control zapnuta (strana 207).

Neznějí všechny současně zahrané tóny

- překročili jste maximální polyfonii (strana 215) nástroje. Pokud je překročena, dříve zahrané tóny přestanou znít a umožní znít tónům zahraným později.

Hlasitost hry klaviatury je nižší než hlasitost přehrávané skladby, stylu

- Hlasitost klavírního partu je nastavena příliš nízko. Zvyšte úroveň hlasitosti v displeji BALANCE (strana 41).

Klávesy nezní ve správném ladění

- Ujistěte se, že v displeji ovládání je vypnuta funkce Performance Assistant (strana 44).

Určité tóny neznění ve správném ladění

- Parametr Scale (stupnice ladění) je nastaven na jinou hodnotu než je „Equal“ a je tím změněn systém ladění nástroje (strana 87).

Je znatelný rozdíl v kvalitě zvuku u různých tónů hraných na klaviatuře.
Některé rejstříky mají opakující se zvuk.
Určitý šum nebo vibrato je znatelné při vyšších laděních u některých rejstříků.

- To je normální, je to vlastnost samplovacího systému nástroje.

Některé rejstříky poskočí o oktávu při jejich hře ve vyšších nebo nižších registrech

- To je normální. Některé rejstříky mají limit ladění, který pokud je překročen zapříčiní posun ladění.

Není zobrazen hlavní displej po zapnutí nástroje

- To se může stát po nainstalování USB paměťového zařízení. Instalace některých USB paměťových zařízení může zapříčinit dlouhý interval mezi zapnutím nástroje a zobrazením hlavního displeje. Zabráníte tomu, znovu zapnutím nástroje po odpojení zařízení.

Soubory /adresáře

Některé znaky názvu soboru nebo adresáře jsou zkomolené.

- Byla změněna jazyková sada. Nastavte odpovídající jazyk pro názvy souborů nebo adresářů (strana 19).

Není zobrazen existující soubor

- byla změněna nebo smazána přípona (.MID, např.) souboru. Na počítači ručně soubor přejmenujte, přidejte správnou koncovku.

Data uložená na USB zařízení nejsou na nástroji zobrazena

- Soubory dat s názvy delšími než 50 znaků nelze na nástroji zobrazit. Přejmenujte soubory tak, aby název nepřekročil délku 50 znaků.

Demo

Jak mohu zastavit Demo?

- Stiskněte tlačítko [EXIT].

Rejstřík

Rejstřík zvolený v displeji výběru rejstříky nezní

- Zkontrolujte zda je nebo není zapnutý zvolený part (strana 84).
- Pro výběr rejstříku pro oblast pravé ruky, stiskněte tlačítko PART SELECT [RIGHT 1]. Pro navrstvení rejstříku pro oblast pravé ruky, stiskněte tlačítko PART SELECT [RIGHT 2]. Pro výběr rejstříku pro oblast levé ruky, stiskněte tlačítko PART SELECT [LEFT].

Zvuk se zdá divný nebo jiný než jste očekávali při změně rejstříku rytmu (bicí sad, atd.) doprovodu nebo skladby z Mixeru.

- Při změně rytmického/perkusního rejstříku stylu nebo skladby z parametru rejstříku, jsou vyresetována detailní nastavení odpovídající bicím rejstříkům a v některých případech nebude schopni obnovit původní zvuk. V případě přehrávání skladby, můžete obnovit původní zvuk návratem na začátek skladby a přehrávání odtud. V případě přehrávání stylu, můžete obnovit původní zvuk znovu vybráním stejného stylu.

Tremolo nebo trilky nelze aplikovat na rejstříky varhan

- To je normální; nastavení trempka trilků v displeji harmony/echo nemá vliv na rejstříky varhan.

Funkce Harmony nefunguje

- Funkci Harmony nelze použít při prstokladu v režimu Full Keyboard nebo AI Full Keyboard. Zvolte odpovídající režim prstokladu (strana 107).

Pokud je změněn rejstřík, je také změněn předcházející efekt

- každý rejstřík má své vlastní vhodné nastavení, které je automaticky vyvoláno pokud jsou zapnuty odpovídající parametry sady rejstříků (strana 105).

Rejstřík vytváří extrémní zvuk

- Některé rejstříky mohou vytvářet extrémní zvuky v závislosti na nastavení harmonického obsahu a jasu na stránce FILTER v displeji mixážní konsole (strana 93).

Zvuk je zkreslený nebo rušivý

- Je nastavena příliš vysoká úroveň hlasitosti. Ujistěte se, že všechna odpovídající nastavení hlasitosti jsou v pořádku.
- Může to být zapříčiněno některými efekty. Zkuste vypnout všechny nepotřebné efekty, zvláště efekty typu zkreslení (strana 95).
- Upravte zvuk použitím tlačítek [8▲▼] (TOTAL GAIN ADJ.) v displeji zobrazeném v kroku 6 Editace a ukládání zvoleného EQ na straně 98, pokud používáte hlavní EQ.
- Mohou to zapříčinit některá nastavení resonance filtru v displeji VOICE SET (strana 101). Upravte tato nastavení, pokud je to třeba.
- Může to být výsledkem nastavení provedených v displeji Filter v mixážní konsoly. Upravte nastavení harmonického obsahu a jasu na stránce FILTER v displeji mixážní konsole (strana 93).

Zvuk se nezmění při změně rejstříku pomocí funkce Song Auto Revoice

- V závislosti na některých datech skladby jsou situace, kdy nemá funkce Song Auto Revoice žádný efekt při změně rejstříků.

Zvuk rejstříku se nezmění i přes jeho editaci

- mějte na paměti, že úpravy na parametrech nemusí příliš mnoho změnit aktuální zvuk rejstříku v závislosti na původních nastaveních rejstříku.

Při krokovém nahrávání nelze zvolit jiné než přednastavené rejstříky.

- To je normální.

Styl

Nezačne přehrávání stylu

- Stiskněte tlačítko STYLE CONTROL [START/STOP].
- MIDI hodiny mohou být nastaveny na External. Ujistěte se, že jsou nastaveny na Internal (strana 207).

Hraje pouze rytmický kanál

- Ujistěte se, že je zapnuta funkce automatického doprovodu, stiskněte tlačítko [ACMP].
- Možná hrajete na klávesy v pravé části klaviatury. Ujistěte se, že akordy hrajete v části pro levou ruku.

Nelze vybrat styly

- Pokud je velikost dat stylu velká (okolo 120KB a více), nelze tento styl použít, je příliš velký na použití v nástroji.

Požadovaný akord není rozpoznán nebo reprodukován automatickým doprovodem

- Možná nehrajete správné tóny pro tento akord. Informujte se v sekci Rozpoznatelné typy akordů v režimu Fingered v Data Listu (strana 5).
- Možná hrajete tóny odpovídající jinému režimu prstokladu než je aktuálně zvolený. Zkontrolujte režim doprovodu a hrajte klávesy odpovídající zvolenému režimu.

Nelze zapnout funkci Synchro Stop
- Synchro Stop nelze zapnout pokud je zvolen režim prstokladu Full Keyboard nebo AI Full Keyboard nebo je vypnut [ACMP].

Akordy automatického doprovodu jsou rozpoznávány bez ohledu na bod dělení nebo kde jsou akordy hrány na klaviatuře
- To je normální pokud je zvolen režim prstokladu Full Keyboard nebo AI Full Keyboard. Pokud je vybrán některý z těchto režimů, akordy jsou rozpoznávány po celé klaviatuře bez ohledu na bod dělení. Pokud potřebujete, zvolte jiný režim prstokladu (strana 107).

Při přehrávání jedno stylu a výběru nového stylu, ten druhý nehraje v odpovídajícím tempu
- Můžete si zvolit, zda je automaticky zvoleno odpovídající tempo nebo ne pomocí parametru TEMPO ve funkci STYLE CHANGE BAHAVIOR

Začátek přehrávání skladby zastaví přehrávaný styl
To je proto, že má skladba prioritu. Tyto dva způsoby použijte pro přehrávání stylu a skladby najednou.
- Nastavte pro skladbu synchro start a spusťte přehrávání stylu
- Spusťte styl až po zahájení přehrávání skladby

Úroveň vyvážení partů se stává nesprávnou nebo jsou produkovány správné zvuky při výběru stylu nebo rejstříku po zvolení skladby
- Může to být kvůli efektům u každého partu

Nastavení Off není zobrazeno pro parametr Typ hry ve funkci Assembly (Style Creator)
- U zvolené sekce je nastavena možnost nahrávání. Uvolněte přiřazení nahrávání stiskněte odpovídající tlačítko [1▼]-[8▼] v displeji nahrávání kanálu (TAB [◀] – BASIC záložka – [F] REC CH).

Nelze editovat kanály BASS-PHR2 v editaci kanálů
- To je normální; kanály BASS-PHR2 u preset stylů nelze editovat.

Registrační paměť

Nelze vyvolat skladby/styl přiřazenou registrační paměti
- Pokud je tato skladba nebo styl ulož na USB a to není připojeno, nelze jej vyvolat. Připojte odpovídající USB zařízení obsahující tuto skladbu/styl.

Pořadí vyvolané registrační paměti není v displeji Registrační sekvence zobrazeno
- Nebyla zvolena banka obsahující registraci. Zvolte odpovídající banku (strana 136).

Při použití funkce Freeze v registrační paměti, nemění se ON/OFF nastavení levého partu i při změně nastavení registrační paměti
- nastavení ON/OFF levého partu je obsaženo ve skupině stylu. Odstraňte zaškrtnutí STYLE v displeji nastavení Freeze (strana 138).

Přestože je zvoleno nastavení registrační paměti obsahující rejstřík USER/USB, displej výběru souboru zobrazuje preset rejstřík
- To je normální; i když je zobrazen preset rejstřík, zní zvolený USER/USB rejstřík. Pokud je USER/USB rejstřík uložen v jednotce USER/USB, aktuální data jsou rozdělena do dvou rozdílných typů: 1) zdrojový preset rejstřík sám, a 2) nastavení parametru jako sada ve VOICE SET. Když vyvoláte registrační paměť, obsahující USER/USB rejstřík, nástroj zvolí preset rejstřík (na kterém je založen USER/USB rejstřík) a poté aplikuje odpovídající nastavení parametrů – a tak znít váš originální USER/USB rejstřík.

Skladba
Nelze zvolit skladby
- Může to být z důvodu změny nastavení jazyka. Nastavte jazyk odpovídající názvu souboru skladby.
- Pokud je velikost dat skladby velká (okolo 300KB a více), nelze tuto skladbu použít, je příliš velká na použití v nástroji

Nelze spustit přehrávání skladby
- Byla zvolena „New Song“ (prázdná skladba). Ujistěte se, že jste zvolili správnou skladbu (strana 36).
- Stiskněte tlačítko SONG [▶/II] (PLAY/ PAUSE).
- Skladba byla zastavena na jejím konci. Stiskem tlačítka SONG [■] (STOP) se vrátíte na její začátek.
- U skladby u níž je ochrana před přepsáním (Prot 2 Edit je zobrazeno nalevo nad názvem), nemusí být originální soubor ve stejném adresáři. Pokud tomu tak je, nelze skladbu přehrát, přesuňte je do stejného adresáře.

- U skladby u níž je ochrana před přepsáním (Prot 2 Edit je zobrazeno nalevo nad názvem), mohlo dojít k přejmenování originální skladby. Přejmenujte originální skladbu na původní název.
- U skladby u níž je ochrana před přepsáním (Prot 2 Edit je zobrazeno nalevo nad názvem), mohlo dojít ke změně ikony souboru. Skladbu takto nelze přehrávat.
- MIDI hodiny byly nastaveny na External, ujistěte se, že je nastavení na Internal (strana 207).

Přehrávání skladby skončilo před koncem skladby
- Je zapnuta funkce Guide. (V tomto případě, přehrávání čeká na zahání správné klávesy). Stiskněte tlačítko [GUIDE] pro vypnutí funkce.

Skladba zvolená před vypnutím nástroje je již nedostupná
- Pokud tato skladba byla na USB zařízení, budete muset zařízení odpojit a znovu připojit.

Číslo taktu je jiné než to v notaci v displeji Song Positron, zobrazeném stiskem tlačítek [◀◀]/[▶▶] (REW/FF).
- To se stane při přehrávání hudebních dat s pevně nastaveným tempem.

Ve funkci AB Repeat nelze zadat bod B
- Nebyl zadán bod A. Bod B lze zadat až po zadání bodu A.

Při přehrávání skladby, některé kanály nehrají
- Přehrávání těchto kanálů může být vypnuto. Zapněte jej (strana 146).

Skladbu u níž je ochrana před přepsáním (Prot 2 Edit je zobrazeno nalevo nad názvem), nelze přesunout na externí médium jako je SmartMedia nebo disketa.
- Tyto skladby nelze přesunovat. Použijte konektor [USB TO DEVICE] pro přesunutí skladby na USB flash paměťové zařízení připojené k nástroji.

Guide (Průvodce)
Melodie je stále přehrávána, i když je part Stopy 1, vypnuta pro cvičení jedné ruky
- K Stopě 1 je přiřazen jiný než melodický part. Znovu přiřaďte kanál obsahující melodii ke Stopě 1 (strana 145).

Notace
Při zobrazení notace, nejsou správně zobrazovány dlouhé noty jako celé noty a pomlky.
- Celé noty a pomlky nemusejí být zobrazeny přesně tak, jak jsou zadány. Tento problém může vyřešit vybrání Tenuto, stiskem tlačítka [H] před zadáním každé noty v displeji krokového nahrávání (strana 153).

Tempo, doba, takt a notace není zobrazena korektně
- Některá data skladby pro nástroj byla nahrána se speciálním nastavením „free tempo“ (volné tempo).

Název tónu částečně zakrývá zobrazení noty
- Pokud je několik not blízko sebe, název noty může překrývat notu nalevo.

Není zobrazena notace partů pravé/levé ruky
- Odpovídající kanály nebyly přiřazeny partům pravé a levé ruky. Nastavte kanály Stop 1 a 2 na AUTO (strana 145).

Notace v displeji je rozříznuta, půlka taktu je zobrazena na dalším řádku
- Pokud se všechny noty taktu nevejdou na jeden řádek, jsou přeneseny na další.

Tečkované noty jsou zobrazeny jako pomlky.
- To je normální.

Nejsou zobrazeny akordy
- Pokud skladba neobsahuje data akordů, ty nejsou zobrazeny.

Texty (Karaoke)
Texty nejsou zobrazeny
- Pokud skladba neobsahuje data textu, text není zobrazen.

Některé texty se překrývají
- To se stává u skladeb s mnoha texty.

Nelze změnit nastavení podkladu textů
- Pokud to je již provedeno v datech skladby, nelze to provést v nastavení podkladu textů.

Technologie Performance Assistant
Technologie Performance Assistant nefunguje správně
- Stiskněte tlačítko SONG [■] (STOP) pro zastavení přehrávání skladby, pak vypněte tlačítka [ACMP] a PART ON/OFF [LEFT]. Konečně, restartujte skladbu.

Video Out (PSR S900)
Obsah displeje nástroje nelze zobrazit na externím monitoru přes video out konektor
- Ujistěte se, že je nastavena správná norma zobrazování NTSC nebo PAL (strana 194).

Na televizi nebo monitoru jsou zobrazeny blikající pruhy
- To neznamená poruchu monitoru. Pokuste se upravit nastavení barev na monitoru.

Používaný monitor nezobrazuje obsah displeje jak jste očekávali

- Uvědomte si, že i přes provedená nastavení, nemusí být zobrazovaný obsah displeje korektně (obsah displej se nemusí vejít na obrazovku, znaky nemusejí být zobrazeny jasně, nesprávné barvy).

Mikrofon / Vokální harmonizéru (PSR S900)
Nelze nahrát vstupní signál mikrofonu

- Při nahrávání skladby/stylu nelze nahrávat vstupní signál mikrofonu. Použijte funkci USB Audio Recorder (strana 63).

Je slyšet harmonie přidávaná ke zvuku mikrofonu

- Je zapnuta funkce Vocal Harmony, vypněte ji (strana 60).

Zvuk efektu vokálního harmonizéru je zkreslený nebo mimo ladění
Váš mikrofon možná snímá nepatřičné zvuky, jako například zvuk přehrávaného stylu nástroje. Obzvláště basové tóny mohou zmást vokální harmonizér. Náprava:

- Zpívejte co nejblíže mikrofonu.
- Používejte směrový mikrofon.
- Snižte celkovou hlasitost, hlasitost stylu nebo skladby (strana 41).
- Vzdalte mikrofon co nejdále od reproduktorů.
- Ztlumte basové pásmo pomocí funkce 3 pásmového EQ v displeji MICROPHONE SETTING (strana 188).
- Zvyšte hladinu vstupu mikrofonu (TH) pomocí funkce Compressor v displeji MICROPHONE SETTING (strana 189).

Vokální harmonizér neprodukuje odpovídající tóny

- Ujistěte se, že používáte odpovídající metodu pro určení harmonických tónů pro aktuální režim vokálního harmonizéru (strana 190).

USB Audio Recorder (PSR S900)
Je zobrazena zpráva „This drive is busy now“ a nahrávání je zrušeno.

- Ujistěte se, že používáte kompatibilní zařízení (strana 23).
- Ujistěte se, že je na USB zařízení dostatek volné paměti (strana 199).
- Pokud používáte USB zařízení na které již byla nahrána data, zkontrolujte zda na zařízení nezůstala důležitá data, poté jej zformátujte (strana 72) a zkuste nahrávat znovu.

Specifications

Specifikace

			PSR-S900	PSR-S700
Sound Source			AWM Stereo Sampling	
Keyboard			61 keys (C1–C6 with Initial Touch)	
Display			320 X 240 dots QVGA Color LCD	320 x 240 dots QVGA B/W LCD
	Music Score, Lyrics		YES	
	Text		YES	—
Voice	Polyphony (max)		128	96
	Voice Selection		392 voices + 480 XG voices 19 Drum/SFX Kits + GM2 + GS voices for GS Song playback	317 voices + 480 XG voices 16 Drum/SFX Kits + GM2 + GS voices for GS Song playback
		S. Articulation! Voice	23	—
		Mega Voice	15	10
		Live! Voice	20	14
		Cool! Voice	26	18
		Sweet! Voice	22	11
		Organ Flutes! Voice	10	10
		Regular Voice	276	254
	Voice Editing (Voice Set)		YES	
Effects	Effect Blocks	Reverb/Chorus/DSP	6	
		Microphone	1	—
	Effect Types	Reverb/Chorus/DSP	Reverb: 34 Preset + 3 User Chorus: 29 Preset + 3 User DSP 1: 191 Preset + 3 User DSP 2-4: 106 Preset + 10 User	
		Master EQ	5 Preset + 2 User	
		Part EQ	28 Parts	
	Vocal Harmony		60 Preset + 10 User	—
Accompaniment Style	Accompaniment Styles		305	205
		Pro Styles	281	193
		Session Styles	24	12
	Mega Voice/Style		YES	
	Fingering		Single Finger, Fingered, Fingered On Bass, Multi Finger, AI Fingered, Full Keyboard, AI Full Keyboard	
	Style Creator		YES	
	OTS (One Touch Setting)		4 for each Style	
	OTS Link		YES	
	Music Finder	Preset	YES	
		Edit	YES	
	RAM Capacity		120 KB	
Song	Preset Songs		5 samples	
	Guide		Follow Lights, Any Key, Karao-Key, Vocal CueTIME	Follow Lights, Any Key, Karao-Key
	Performance assistant technology		YES	
	Recording		Quick Recording, Multi Recording, Step Recording, Song Editing	
		Record Channels	16	
	RAM Capacity		300 KB	
USB Audio Recorder			YES	—
Multi Pad	Preset		4 Pads × 95 Banks	4 Pads × 80 Banks
Internet Direct Connection			LAN Port, Wireless Game Adaptor (via LAN Port), External Adaptor (via USB to DEVICE)	

			PSR-S900	PSR-S700
Memory Device	USB Flash Memory		YES	
	Floppy Disk (2HD, 2DD)		External Adaptor (via USB TO DEVICE)	
	Hard Disk		External Adaptor (via USB TO DEVICE)	
	Flash Memory (Internal)		1.4 MB	560 KB
	Memory Card (SmartMedia, etc.)		External Adaptor (via USB TO DEVICE)	
Tempo	Tempo Range		5 - 500, Tap Tempo	
	Metronome		Yes	
		Sound	Bell on/off	
Registration Memory	Buttons		8	
	Regist. Sequence / Freeze		YES	
Others	Demo		YES	
	Language for Display		6 Languages (English, Japanese, German, French, Spanish, Italian)	
	Direct Access		YES	
	Transpose		Keyboard/Song/Master	
	Scale Type		9	
Computer Connection	USB to HOST		YES	
	USB to DEVICE		YES	
Other Connectors			PHONES, MIDI (IN, OUT), FOOT PEDAL (1, 2), AUX IN (R, L/L+R), OUTPUT (R, L/L+R), LAN	
			MIC (INPUT VOLUME, MIC/LINE IN), VIDEO OUT	—
Pedal Functions			VOLUME, SUSTAIN, SOSTENUTO, SOFT, GLIDE, PORTAMENTO, PITCHBEND, MODULATION, S.ARTICULATION (PSR-S900), DSP VARIATION, SONG PLAY/PAUSE, STYLE START/STOP, etc.	
Amplifiers/ Speakers	Amplifiers		12 W × 2	
	Speakers		(12 cm + 4 cm (dome)) × 2	(12 cm + 5 cm) × 2
Power Consumption			40 W	35 W
Dimensions [W × D × H]			1003 mm × 433 mm × 148 mm (39 5/8" × 17 1/8" × 5 7/8")	
Weight			11.5 kg (25 lbs., 5 5/8 oz)	
Optional accessories	Headphones		HPE-150/HPE-30	
	Footswitch		FC4/FC5	
	Foot Controller		FC7	
	Floppy Disk Drive		UD-FD01	
	AC Power Adaptor		PA-300B/PA-300	
	Keyboard stand		L-6/L-7 (The exterior size of the PSR-900/700 is beyond the limits as described in the L-6 Assembly Instructions. However, we have determined through tests that the stand can be safely used for the instrument.)	

Vlastnosti a popisy v tomto uživatelském manuálu jsou pouze pro informační účely, Yamaha Corp. Si vyhrazuje právo pro změnu nebo úpravu produktu nebo vlastností kdykoliv bez předchozího upozornění. Protože vlastnosti, vybavení a volby nemusí být stejné pro všechna území, kontaktujte svého Yamaha prodejce.

Index

Numerics

1–16 ..... 152, 162

A

A-B Repeat 42
AI 107
AI FINGERED 107
AI FULL KEYBOARD 107
Any key 146
ARABIC 88
ASSEMBLY 123
Auto Accompaniment Feature 46
AUTO REVOICE SETUP 94

B

Back Ground (Lyrics) 58
BALANCE 41
BASIC 119
BASS 209
BOOKMARK 175
Brightness 20
Browser 179

C

Chain Playback 142
CHANNEL 127, 162
CHANNEL ON/OFF 108
Characters 77
CHORD 152, 162
CHORD DETECT 209
CHORD FINGERING 106
Chord Tutor function 50
COMMON 100
CONFIG 1 ..... 35, 48, 108
CONFIG 2 ..... 20, 209
Connection Status 174
Contrast 19
CONTROLLER 100
Cool! 83
COPY 74
CUT 75

D

Data List 5
DELETE 75
Demo 24
Demo (Voice) 32
[DEMO] button 12
[DIGITAL RECORDING] button 12
Direct Access 67
DOC (Disk Orchestra Collection) 204
Drums 83

E

EDIT 122
Edit (Bookmarks) 177
Edit (Effect) 96
Edit (EQ) 98
Edit (Lyrics) 162
Edit (Music Finder) 114
Edit (OTS) 51
Edit (Song) 162
Edit (Style) 124
Edit (Vocal Harmony) 184
Edit (Voice) 99
EFFECT 93
Effect (microphone) 59
Effect Return Level 96
Effect Type 95
EFFECT/EQ 102
Entering characters 77
EQ (Equalizer) 93
EQUAL TEMPERAMENT 88
ESEQ 203
EXIT 71

F

Factory Reset 79
Factory-programmed Settings 79
FADE IN/OUT (Song) 141
FADE IN/OUT (Style) 48
Fade In/Out time 141
FADE IN/OUT/HOLD TIME 108
Fast forward 142
Favorite 113
File 70
File Selection Display 27, 72
File Selection Display Basic Operation 71
File Selection Display Configuration 70
File/Folder Operations 72
FILTER 93, 169
FINGERED 107
FINGERED ON BASS 107
Flash Memory 23
Folder 70
Follow lights 146
FOOT PEDAL 195
FOOTAGE 103, 104
Format 72
FREEZE 138
FULL KEYBOARD 107
Function display 28

G

Glossary of Internet Terms 183
GM System Level 1 204
GM System Level 2 204
GROOVE 125
GS 204
Guide 40, 145

H

HARMONY 102
HARMONY/ECHO 89
Headphones 18
Home Page 181
Hz 87

I

ICON 76
Initializing Internet Settings 182
Internet Direct Connection 171
Internet Settings 178

K

Karaoke 57
Karao-key 146
Keyboard Parts 84
KEYBOARD/PANEL 33, 61
KIRNBERGER 88

L

LAN 179
Language 19
LCD 12
Left 84
Left Hold 50
Live! 83
Lyrics 58, 170

M

Main Display 26, 68
MASTER TUNE 87
[MASTER VOLUME] dial 17
MEAN-TONE 88
MEDIA 72, 144, 199
Mega Voice 83
MELODIC MINOR 130
Messages 66
Metronome 34
MIC SETTING 187
Microphone 57, 187
MIDI 201
MIDI recording 43, 147
MIDI Settings 204
MIDI Templates 206
MIXING CONSOLE 91
Modulation Wheel 33
MULTI FINGER 107
Multi Pad Creator 132
Multi Pads 13
Multi track recording 147
Music Finder 55
Music Rest 18

N

NAME 76
Notation 39

O

One Touch Setting 51
One-Handed Practice 40
Organ Flutes 83, 103
Others (Internet Settings) 180
OTS Link 51
OTS Link Timing 109
OVERALL SETTING 188
Owner Name 21

P

PANEL PART 92
PARAMETER 128
Part 84
PASTE 74, 75
Pause 142
Pedal polarity 195
percussion sounds 32
performance assistant technology 44
Phrase Mark 142
Pitch 87
Pitch Bend Wheel 33
Portamento Time 100
Practice Function 145
PRESET 27
Pro 106
PROPERTY 199
Prot. 1 74
Prot. 2 Edit 74
Prot. 2 Orig 74
PURE MAJOR 88
PURE MINOR 88
PYTHAGOREAN 88

Q

QUANTIZE 127
Quick Recording 147
QUICK START 143

R

RANDOM 142
Realtime Recording 118
REC MODE 162
RECEIVE 208
Record 43
Record (Song) 147
Record (Style) 118
REGISTRATION MEMORY 135
REGISTRATION SEQUENCE 138
REPEAT MODE 37, 142
Repertoire 56
Revoice 94
Rewind 142
Right 1 84
Right 2 84

S

SAVE 73
Save (Music Finder) 115
SCALE TUNE 87
Score 39
Search (Music Finder Records) 111
Section Set 110
Session 106
Set the polarity of the pedal 195
SFX 83
SINGLE FINGER 107
SMF (Standard MIDI file) 203
Song 12, 36
SONG CH 1-8/9-16 92
Song channels 151
SOUND 101
Sound effects 32
[STANDBY/ON] switch 12, 17
Step Recording 118, 147
Stop ACMP 109

Style 12, 46
Style Assembly 118
Style Change Behavior 110
Style Creator 118
Style File Format (SFF) 203
STYLE PART 92, 151
STYLE SETTING/SPLIT POINT 109
Style Structure 118
Style Touch 109
Super Articulation 83
Sweet! 83
Synchro Start (Song) 141
Synchro Start (Style) 48
Synchro Stop 49
Synchro Stop Window 109
SYS/EX. 162
SYSTEM 207

T

TALK 62
TALK SETTING 191
Tap function 141
TAP TEMPO 48
Tempo 34
Text 58
Time Signature 35
Top 142
TOUCH 33, 53
TRANSMIT 207
Transpose 59, 61, 87
TUNE 93

U

UP 71
USB Audio Recorder 63
USB Storage Device 23
[USB TO DEVICE] terminal 13
[USB TO HOST] terminal 13
USER 27

V

Vibrato 102
VIDEO OUT 59
Vocal CueTIME 146
Vocal Harmony 60, 184
VOCAL HARMONY EDIT 185, 186
VOCAL HARMONY TYPE 184
Voice 30, 83
VOICE buttons 13
Voice Program Change Number 209
Voice Set 99
VOL/VOICE 92
Volume balance 41
VOLUME/ATTACK 104

W

WERCKMEISTER 88
Wireless Game Adaptor 171, 183
Wireless LAN 180

X

XF 203
XG 204

Panel Button Chart

Tabulka panelových tlačítek

Pozici tlačítek na panelu si můžete ověřit na straně 14.

Number

[1▲▼]–[8▲▼] ..... ㊷

A

[A]–[J] ..... ㊲
[ACMP] ..... ㉘
[AUTO FILL IN] ..... ㉗

B

[BALANCE] ..... ㊳
[BREAK] ..... ㉛

C

[CHANNEL ON/OFF] ..... ㊵

D

DATA ENTRY dial ..... ㊽
[DEMO] ..... ❽
[DIRECT ACCESS] ..... ㊶
Drum Kit Icons ..... ㊴
[DSP] ..... ㊺

E

ENDING/rit. [I]/[II]/[III] ..... ㉜
[ENTER] ..... ㊾
[EXIT] ..... ㊼
[EXTRA TR] ..... ⓭

F

[FADE IN/OUT] ..... ㉕
[FREEZE] ..... ㉔
[FUNCTION] ..... ㊹

G

[GUIDE] ..... ⓬

H

[HARMONY/ECHO] ..... ㊶

I

[INTERNET] ..... ㊽
INTRO [I]/[II]/[III] ..... ㉙

L

[LCD CONTRAST] ..... ㊸
[LYRICS/TEXT] (PSR-S900) ..... ⓫
[LYRICS] (PSR-S700) ..... ⓫

M

MAIN VARIATION [A]/[B]/[C]/[D] ..... ㉚
[MASTER VOLUME] ..... ❷
[MEMORY] ..... ㊺
[METRONOME] ..... ㉒
MIC SETTING/VOCAL HARMONY ..... ❼
[MIXING CONSOLE] ..... ㊸
[MODULATION] wheel ..... ❹
[MONO] ..... ㉞
MULTI PAD CONTROL [1]–[4] ..... ㊻
MULTI PAD CONTROL [SELECT] ..... ㊼
MULTI PAD CONTROL [STOP] ..... ㊻
[MUSIC FINDER] ..... ㊿

O

ONE TOUCH SETTING [1]–[4] ..... ㉚
[OTS LINK] ..... ㉖

P

[PART SELCT], [PART ON/OFF] ..... ㉛
[PITCH BEND] wheel ..... ❸

R

REGIST BANK [–]/[+] ..... ㊾
REGISTRATION MEMORY [1]–[8] ..... ㊽
[REPEAT] ..... ⓫

S

[SCORE] ..... ❾
SONG [▶ / ❚❚] (PLAY/PAUSE) ..... ⓲
SONG [◀◀]/[▶▶] (REW/FF) ..... ⓳
SONG [■] (STOP) ..... ⓱
SONG [REC] ..... ⓰
SONG [SELECT] ..... ❽
[STANDBY/ON] ..... ❶
STYLE buttons ..... ⓴
STYLE CONTROL [START/STOP] ..... ㉟
[SUSTAIN] ..... ㊱
[SYNC START] ..... ㉞
[SYNC STOP] ..... ㉝

T

TAB [◀][▶] ..... ㊸
[TAP TEMPO] ..... ㉓
TEMPO [–]/[+] ..... ㉔
[TOUCH] ..... ㉒
[TR 1] ..... ⓯
[TR 2] ..... ⓮
TRANSPOSE [–][+] ..... ㉑

U

UPPER OCTAVE [–][+] ..... ㊼
[USB] ..... ㊺

V

[VARI.] ..... ㊱
VOICE buttons ..... ㉜