

YAMAHA

ŘÍDÍCÍ SYNTETIZÉR

CS1x

Návod k obsluze

AMERICAN

SALES COMPANY

RESISTANCE RIGID

120

Model 120

120

Bezpečnostní opatření

Důležité! Čtěte před prvním použitím nástroje.

Umístění

Abyste zabránili vážným škodám na Vašem nástroji YAMAHA CS1x, nedávejte jej nikdy na přímé sluneční záření, místa s vysokou teplotou, nadměrnou vlhkostí, prašností nebo silnými otřesy.

Položte jej na pevnou plochu, jako např. stojan na klávesy nebo stabilní stůl.

Napájení

Vypínejte nástroj, když jej nepoužíváte.

Používejte pouze dodávaný napájecí zdroj YAMAHA PA-3B nebo jiný stejně kvalitní. Použití nekompatibilního zdroje může vést k neopravitelných škodám na nástroji (nebo může zapříčinit úrazy elektrickým proudem).

Když nástroj déle nepoužíváte, vytáhněte zdroj ze zásuvky.

Při bouřce odpojte nástroj ze sítě.

Nepoužívejte nástroj na stejné zásuvce s jinými přístroji s vysokou spotřebou proudu, např. elektrická kamínka. Nepoužívejte rozdvojky, mohou způsobit zhoršenou kvalitu zvuku.

Před připojením nástroje

Abyste předešli škodám na CS1x a dalších připojených přístrojích, vypněte napájení všech připojených přístrojů, vytáhněte zdroj ze zásuvky a odpojte MIDI kabely.

Poruchy vzniklé elektrickým rušením

Nepoužívejte nástroj v blízkosti televizních nebo rozhlasových přijí-

mačů, které produkují silné elektromagnetické pole, které může způsobit poruchy funkcí CS1x a nástroj může také způsobit rušení příjmu těchto přístrojů.

Baterie pro udržení paměti

CS1x má v sobě baterii o dlouhé životnosti, která udržuje obsah paměti při vypnutém nástroji. Tato baterie má životnost několik let. Když se musí vyměnit, objeví se na displeji hlášení "Battery Low", když se nástroj zapne. V tom případě se obraťte na odborný servis YAMAHA. Nikdy se nepokoušejte vyměnit baterii sami.

Zacházení s nástrojem a transport

S nástrojem zacházejte opatrně. Silné nárazy, pády nebo pokládání těžkých předmětů na nástroj jej mohou těžce poškodit.

Na ovládací prvky a konektory používejte přiměřenou sílu

Kabely vytahujte za konektory, ne přímo za kabely.

Čistění

K čistění nástroje nepoužívejte nikdy chemické čisticí prostředky nebo ředidla, která mohou poškodit povrch nebo klaviaturu nástroje. Nástroj čistěte měkkým, suchým hadříkem. Při silnějším znečištění jej čistěte vlhkým hadříkem se slabým roztokem čisticího prostředku. Hned potom jej vytřete suchým hadříkem.

Nepokládejte na nástroj předměty z plastu, které se mohou přilepit anebo zabarvit povrch nástroje.

Jištění dat

Firma YAMAHA doporučuje pravidelně ukládat hudební data do externího záznamníku MIDI dat (např. YAMAHA MDF-2). Firma YAMAHA není zodpovědná za ztrátu Vašich dat.

Opravy a úpravy

Nástroj neobsahuje žádné amatérsky opravitelné díly. Nikdy neotvírejte tělo nástroje a nepokoušejte se opravit nebo změnit vnitřní zapojení. Kromě možného úrazu elektrickým proudem můžete nástroj značně poškodit. Opravy přenechte značkovým servisům firmy YAMAHA (seznam je součástí tohoto návodu).

Důležité upozornění!!!

YAMAHA není zodpovědná za škody vzniklé nesprávným zacházením nebo obsluhou.

Hlavní výhody

CS1x je nástroj, který nabízí díky mnoha specializovaným ovládacím prvkům intuitivní, interaktivní uživatelské prostředí a četné flexibilní funkce editace zvuku, se kterými můžete Vaši hru ovlivňovat lehce v reálném čase. K těmto hlavním funkcím náleží:

- * 6 knoflíků ovládajících zvuk pro přímý přístup k hlavním parametrům momentálně zvoleného rejstříku během hry a dvě paměti pro scény k okamžitému vyvolání krátkodobě uložených pozic knoflíků ovládajících zvuk. Můžete použít modulační kolečko nebo nožní ovladač k plynulé změně parametrů ze scény č. 1 a č. 2.

- * V režimu MULTI-PLAY máte k dispozici 480 GM a XG kompatibilních AWM2 rejstříků nástrojů a 11 rejstříků bicích nebo celých souprav. Další rejstříky jsou k dispozici v režimu PERFORMANCE.

- * Režim PERFORMANCE s plnohodnotnou konfigurací LAYER (4 rejstříky, které mohou být hrány současně nebo přiděleny zónám klaviatury podle rozdělení SPLIT nebo VELOCITY-SPLIT), digitální efekty a jiné parametry. Celkem máte 128 presetových performancí (přednastavených) a 128 uživatelských (USER), které jsou programovatelné.

- * Režim MULTI-PLAY pro vícehlasou hru až 16 různých partů (přes 16 MIDI kanálů, při použití externího sekvenceru) s 32-hlasou poly-

fonii. Přepínač HOST SELECT a zdířky TO HOST umožňují přímé připojení k počítači IBM PC/AT nebo Apple Macintosh.

* Tři nezávislé jednotky digitálních efektů (DSP), které mohou být současně použity - REVERB (hal - 11 typů), CHORUS (11 typů) a VARIATION (43 typů).

* Arpeggiator se 30 typy arpeggia podle akordů nebo 10 časově řízených podkategorií. Tempo arpeggiatoru lze řídit MIDI hodinami (CLOCK).

První pohled na nástroj

(str. 6 v originále)

Ovládací prvky

1) VOLUME

Slouží k nastavení poslechové hlasitosti (také při poslechu na sluchátka a externí zesilovač).

2) SOUND CONTROL

Šest ovladačů pro zvukovou kontrolu (SOUND CONTROL) umožňují bezprostřední přístup na důležité parametry momentálně zvoleného rejstříku/performance. Když otáčíte tímto regulátorem, mění se hodnoty parametru odpovídajícím způsobem (negativní při otáčení doleva, pozitivní při otáčení doprava) a výsledek můžete ihned slyšet. Vedle čísla performance na displeji se objeví písmeno "E", což značí, že původní rejstřík byl editován (změněn). Každý ovladač má uprostřed své dráhy znatelnou zarážku, která znamená nastavení parametru na původní hodnotu.

* ATTACK (č. 1) - tímto ovladačem regulujete počáteční čas náběhu rejstříku. Otáčení doleva způsobuje rychlejší náběh, otáčení doprava zase pomalejší.

* RELEASE (č. 2) - tímto ovladačem regulujete čas doznění rejstříku, smysl otáčení je u všech stejný.

* ASSIGN 1/DATA (č. 3) - tento ovladač má dvě funkce. Jako ASSIGN 1 jím můžete regulovat jeden z 28 parametrů - včetně hlasitosti performance, tempa arpeggiatoru nebo jeho typu, času portamenta a dalších funkcí - které řídíte jednoduše jeho otáčením. Jako DATA, jím můžete rychle měnit hodnoty momentálně zvolených editačních parametrů.

* CUTOFF (č. 4) - tento ovladač určuje ořezový kmitočet filtru (CUTOFF-FREQUENCY), nad kterým jsou frekvence odfiltrovány. Otáčením doleva získáte temnější zvuk, otáčením doprava zase zvuk ostřejší, jasnější.

* RESONANCE (č. 5) - tento ovladač určuje podíl rezonance filtru. otáčením doleva dosáhnete plošší zvuk, otáčením doprava se zvyšuje podíl rezonance harmonických.

* ASSIGN 2 (č. 6) - slouží k ovládání jednoho z 28 parametrů, včetně hlasitosti, tónové výšky, panorama, chorusu apod.

3) SCENE 1 & 2

Každá performance nabízí dvě paměti pro scény (SCENE-MEMORIES), která uloží do paměti přesně momentální nastavení šesti výše popsaných ovladačů.

* Stisknete tlačítko SCENE 1 nebo SCENE 2, tím vyvoláte příslušné nastavení. Dioda u těchto tlačítek signalizuje, která scéna je momentálně aktivována.

* Když podržíte jedno z tlačítek SCENE a stisknete druhé, dioda zhasne. Tato funkce umožňuje použít modulační kolečko nebo pedál k plynulé změně parametrů mezi oběma scénami.

4) ARPEGGIATOR

Stiskem tohoto tlačítka aktivujete zabudovaný ARPEGGIATOR, kterým můžete doprovázet hru automatickým arpeggiátorem. Zahrajte jednoduše akord, na displeji se objeví příslušné zobrazení (viz dále).

* Máte k dispozici různé typy arpeggiatoru a časově řízené podkategorie (bude popsáno dále).

* Když podržíte SHIFT a stisknete toto tlačítko, bude hrát tento arpeggiováný akord dále i po puštění klávesy. Když toto tlačítko stisknete znovu, arpeggio přestane.

* Funkce ARPEGGIATOR-SPLIT umožňuje rozdělit klaviaturu u klávesy C3 (jednočárkované c). Akordy hrané vlevo od tohoto bodu hrají s použitím arpeggiatoru, zatímco v pravé části klaviatury můžete hrát normálně.

5) SHIFT

Tento spínač umožňuje posun o oktávu nahoru nebo dolů a aktivaci funkce SPLIT pro arpeggiator.

* K transpozici o oktávu držte stisknutý tento spínač a stiskněte “.” (oktáva dolů), nebo “+” (oktáva nahoru).

6) PART/LAYER -/+

Tento spínač umožňuje volbu jednoho ze čtyř režimů PERFORMANCE nebo jednoho ze 16 partů režimu MULTI-PLAY.

7) PRESET

V režimu PERFORMANCE působí stisk tohoto spínače aktivaci banky se 128 presetovými rejstříky PERFORMANCE.

8) USER

V režimu PERFORMANCE působí stisk toho tlačítka volbu uživatelské banky se 128 uživatelskými rejstříky.

9) PROGRAM -/+

Stiskem jednoho z těchto spínačů přepínáte mezi rejstříky v režimu PERFORMANCE nebo MULTI-PLAY.

10) LCD DISPLAY

Tento displej obsahuje různé informace o momentálním stavu nástroje. Zobrazení závisí na zvoleném režimu a činnosti toho kterého ovladače.

11) Číselný blok

Tato tlačítka mají různé funkce, které závisí na momentálně zvoleném režimu.

* V režimu PERFORMANCE nebo MULTI-PLAY můžete jimi volit čísla performancí nebo rejstříků (po zadání třímístných čísel stiskněte ENTER).

* V režimu QUICK PROGRAM CHANGE (rychlá změna programu) jimi můžete volit určité performance nebo rejstříky v rámci jedné desítky (0-9).

* Při editaci parametrů můžete rychle volit určitou hodnotu (a potom stisknout ENTER).

* Při zadávání jména uživatelské performance můžete vkládat jméno přímo.

12) -/NO/QUICK PC

Tento spínač má tři funkce.

* Jako spínač "-" umožňuje zadávání negativních hodnot při použití číselných tlačítek. Stiskněte je před zadáním čísla a potom stiskněte ENTER.

* V režimu PERFORMANCE nebo MULTI-PLAY je stiskněte jednou, abyste vyvolali rychlou změnu programu (QUICK PROGRAM CHANGE). Desítkové a stovkové hodnoty čísel budou zobrazeny tučně, čímž je vidět, že jsou pevné - neměnné. Stiskněte tento spínač ještě jednou, abyste tuto funkci vypnuli.

* V režimu paměti slouží tento spínač ke zrušení funkce (NO).

13) ENTER/YES

Tento spínač má tři funkce.

* K potvrzení volby čísla při použití číselného bloku tlačítek v režimu PERFORMANCE nebo MULTI-PLAY.

* K potvrzení číselné hodnoty změněného parametru.

* V režimu paměti umožňuje potvrzení volby (YES).

14) Volič režimů

Stiskněte jedno z těchto tlačítek, abyste zvolili požadovaný režim.

* **PERFORMANCE** - V tomto režimu můžete volit mezi presetovými a uživatelskými performancemi. Mimoto zde můžete provádět editační funkce. Stiskněte jednou tlačítko PERFORMANCE, tím vyvoláte tento režim.

* **MULTI** - Stiskem tohoto tlačítka vyvoláte režim MULTI-PLAY, kde můžete volit až 16 partů pro vícehlasou (multitimbral) hru, je to výhodné pro použití se sekvencerem. Parametry, které chcete editovat v tomto režimu jsou vytištěny v řadě přímo nad přepínači hodnot parametrů.

* **STORE** - Tento spínač umožňuje ukládat uživatelské performance a scény do paměti.

* **UTILITY** - Stiskem tohoto spínače můžete vyvolat "systémové" parametry, které se vztahují k celému systému nástroje - např. ladění, čísla MIDI kanálů pro příjem a posílání, Local On/Off, atd.

15) Otočný volič editovaných parametrů

Otáčením tohoto ovladače můžete přepínat mezi MENU editace parametrů v režimu PERFORMANCE.

* **COMMON** (obecné) - Jedná se o parametry, které působí na celé zvolené performance.

* **LAYER** - Parametry vrstev (menu LAYER 1, 2, 3, 4) působí na momentálně zvolené vrstvy (1-4, kterými jsou určeny spínače PART/LAYER).

16) Spínače pro hodnoty parametrů

Těchto deset spínačů můžete použít k vyvolání určitých parametrů v režimech MULTI, PERFORMANCE a UTILITY a ke změnám momentálně zvolených parametrů k editaci.

* **Režim PERFORMANCE** - Po volbě menu otočným přepínačem stiskněte spínač pod příslušným parametrem. Na displeji se objeví označení parametru a jeho momentální hodnota. Stiskem UP nebo

DOWN můžete tuto hodnotu zvýšit nebo snížit.

* Režim MULTI PLAY - Stiskněte spínač hodnoty parametru, který je pod požadovaným parametrem a jehož název je vytištěn na panelu přímo nad spínačem. Na displeji se objeví označení parametru a jeho momentální hodnota. Stiskněte UP nebo DOWN, abyste tuto hodnotu zvýšili nebo snížili.

* Režim UTILITY -Postup je stejný jako u předchozích režimů.

17) PITCH

Toto kolečko umožňuje měnit tónovou výšku během hry. Kolečko má v sobě pružinu a vrací se automaticky na středovou pozici, když je pustíte. V režimu PERFORMANCE můžete nastavit rozsah ohybu tónu v menu COMMON EDIT 2.

18) MODULATION

Toto kolečko umožňuje určit nebo přidělit vibráto, případně tremolo. Můžete je nastavit také tak, že ovlivňuje parametry jako např. FILTER CUTOFF, FILTER MODULATION, PITCH MODULATION apod.

Zadní strana

1) MIDI

Zdíčky MIDI IN, OUT a THRU umožňují připojení jiných MIDI přístrojů, příp. MIDI klaviatury, tónového generátoru (modulu), sekvenceru nebo počítače. Přepínač HOST SELECT nastavte v tom případě na MIDI. Zdíčka MIDI IN slouží k příjmu dat, MIDI OUT slouží k odesílání MIDI dat. MIDI THRU slouží k propojení mezi MIDI nástroji, kdy data přijatá do MIDI IN mají být nezměněně poslána ven (přes MIDI THRU).

2) HOST SELECT

Tímto spínačem můžete určovat typ připojeného počítače (do zdíčky TO HOST).

3) TO HOST

Tato zdíčka umožňuje připojit přímo počítač bez MIDI interface.

4) INPUT

Zde můžete připojit externí zdroj audio signálu (nástroj nebo CD-přehrávač), můžete použít mini-konektory stereo nebo mono. Tím můžete externí signály smíchat se zvuky CS1x bez dalšího přídavného mixpultu.

5) Pedálový spínač

Do této zdířky můžete připojit pedál dodávaný jako zvláštní příslušenství (YAMAHA FC4 nebo FC5) a spínat jím parametry jako např. PORTAMENTO. Parametr je určen nastavením čísla ASSIGN CONTROL CHANGE v režimu UTILITY.

6) Nožní ovladač

Do této zdířky můžete připojit zvlášť dodávaný pedál YAMAHA FC7 nebo FC9, abyste mohli měnit modulaci filtru, bodu CUTOFF a VARIATION EFFECT.

7) Pedál pro hlasitost

Do této zdířky můžete připojit zvlášť dodávaný pedál YAMAHA FC7 nebo FC9. Jím můžete ovládat celkovou hlasitost nástroje.

8) POWER

Stiskem tohoto spínače nástroj zapnete.

9) DC IN

Zde můžete připojit dodávaný napájecí zdroj YAMAHA PA-3B.

10) OUTPUT

Tyto zdířky dovolují připojení externího zesilovacího/reproduktorového systému k CS1x. Při použití systému mono zapojte pouze zdířku L/MONO.

11) PHONES

Do této zdířky můžete připojit sluchátka.

Začínáme

Syntetizér CS1x můžete použít ke hře prakticky ihned po jeho vybalení.

Připojte dodávaný zdroj PA-3B do zdířky DC IN a do zásuvky.

Než nástroj zapnete, připojte eventuálně další periferní přístroje jako zesilovač nebo jiné MIDI-nástroje.

Máte také možnost připojit nástroj MIDI systému. Dále najdete příklady, které Vám usnadní začátek.

Pozor:

** Nepoužívejte nikdy jiný napájecí zdroj než doporučený PA-3B. Použití jiného nekompatibilního zdroje může vést k poškození nástroje.*

** Zdroj vždy vytáhněte ze zásuvky, když nástroj nepoužíváte.*

Provoz samotného nástroje

Nejjednodušší možnost provozu nástroje je připojení stereo-sluchátek do příslušné zdířky na zadní straně nástroje.

Jako samostatný nástroj můžete poslouchat nástroj přes zesilovač. V tom případě postupujte podle následujících pokynů:

Při použití stereo zesilovače zapojte jeden konec audio-kabelů do zdířek OUTPUT (L/MONO) v CS1x a druhý konec do vstupních zdířek koncového zesilovače (viz obr. na str. 9 vlevo dole). Při použití mono zesilovače použijte pouze výstup L/MONO.

Pozor: abyste předešli případnému poškození reproduktorů nebo jiných připojených přístrojů, nastavte hlasitost na nejnižší úroveň, než zapnete napájení kteréhokoliv z připojených přístrojů.

Použití CS1x se sekvencerem

Obrázek na str. 9 vpravo ukazuje použití nástroje se sekvencerem

YAMAHA řady QY, což má výhodu v možnosti přehrávání až 16 stop různými nástroji.

Potřebujete k tomu MIDI kabel.

1. Propojte MIDI kabelem výstupy a vstupy CS1x a sekvenceru (vždy jeden MIDI výstup s MIDI vstupem na druhém přístroji).

2. Nastavte přepínač HOST SELECT na MIDI.

Nyní jsou posílány noty hrané na klaviatuře jako MIDI data do sekvenceru. Volbou různých kanálů můžete nahrávat libovolnou stopu, zatímco jinou, kterou jste již nahráli, můžete slyšet.

Při záznamu stopy do externího sekvenceru musíte nastavení klaviatury LOCAL vypnout (na OFF). Když je vypnete, hra na klaviaturu neovládá interní tónový generátor nástroje, ale posílá data hraných not přes MIDI OUT.

Poněvadž interní tónový generátor nástroje reaguje na noty a jiná data, která přijímá přes MIDI IN, budou noty, které hrajete na klaviatuře nejprve posílány do sekvenceru a potom pomocí funkce "Echo" posílány zpět do CS1x.

Další podrobnosti k přidělení MIDI kanálů najdete v příslušné kapitole v tomto návodu. Nastavení externích přístrojů je popsáno v příslušných návodech k těmto přístrojům.

Připojení CS1x k záznamníku MIDI dat

Nástroj CS1x můžete připojit také k záznamníku dat, např. YAMAHA MDF2 MIDI Data Filter. Na disketu můžete zapsat pomocí funkce "BULK DUMP" buď jednu User Performance (nastavení "1 Perf") nebo všechny Performance a parametry Utility (nastavení "All").

Tato funkce vám umožňuje sestavit celou knihovnu Performance a dalších dat, které později můžete velice snadno opět načíst do CS1x. (MDF2 vám navíc umožní přehrávat na CS1x kompatibilní Song data přímo z MDF2 bez zapojení sekvenceru.)

Další informace o Bulk Dump funkci CS1x najdete později. Poznámky týkající se příjmu a odeslání dat najdete též v návodu vašeho záznamníku MIDI dat. (Viz obr. na str. 10 vlevo nahoře orig. návodu.)

CS1x v DESKTOP-MUSIK systému

Se svým vestavěným HOST-Computer přepínačem můžete propojit CS1x přímo s počítačem Apple Macintosh, IBM PC/AT (kompatibilní) nebo NEC modelové řady PC-9800, bez zapojení dalšího MIDI převodníku mezi computerem a CS1x.

Pokud používáte CS1x v Computer-Musik systému, můžete plně využít všechny možnosti nástroje a mimoto získat přístup k sekvencerovým a softwarovým produktům. Tím máte ve svých rukou neohraničený potenciál k uskutečnění svých hudebních cílů.

Pokud je váš počítač již vybaven MIDI převodníkem, možná budete chtít použít raději tento převodník místo Host Computer vašeho CS1x. V tom případě nastavte přepínač HOST SELECT podle typu používaného počítače: MIDI, PC-1 (NEC PC 9800), PC-2 (IBM kompatibilní) nebo Mac (Macintosh). Další informace týkající se propojovacích kabelů najdete v kapitole MIDI/Computer propojovací kabely - viz dále.

Macintosh

Pokud používáte počítač Apple Macintosh bez MIDI převodníku, postupujte při zapojení následovně:

1. Nastavte přepínač HOST SELECT na Mac.
2. Propojte zdířku TO HOST u CS1x s modemovým nebo tiskovým výstupem u Macintoshu.
3. Zapněte počítač a teprve poté CS1x.
4. Spusťte váš hudební program a nastavte ho na provoz s CS1x.

Možná budete mít různé volby nastavení parametrů Apple MIDI Driver:

Typ rozhraní MIDI (Clock) - 1 MHz.

Další informace o tom, jaká nastavení budete muset provést, najdete v návodu k vašemu softwaru.

IBM PC a kompatibilní počítače

Pokud používáte počítač IBM nebo jiný kompatibilní bez externího MIDI převodníku, postupujte následovně:

1. Nastavte přepínač HOST SELECT na PC-2.
2. Propojte výstup CS1x TO HOST se sériovým portem počítače, COM1 nebo COM2.
3. Zapněte počítač a poté CS1x.
4. Spusťte váš hudební program a nastavte ho na provoz s CS1x.

Další informace o tom, jaká nastavení musíte provést, najdete v návodu k vašemu softwaru.

MIDI a počítačové propojovací kabely

MIDI

Standardní MIDI kabel o maximální délce 15m.

MAC

Apple Macintosh periferní kabel (M0197), max. délka 2m.

PC-1

MINI DIN kabel s osmi kolíky na D-SUB kabel s 25 kolíky, max. délka 1,8m. (Pokud váš počítač typu PC-1 disponuje sériovým portem s 9 kolíky, použijte kabel typu PC-2).

PC-2

MINI DIN s 8 kolíky na D-SUB kabel s 9 kolíky, max. délka 1,8m.

Zapojení a hra na nástroj

Po správném propojení můžete nástroj zapnout. A už si můžete užívat s CS1x.

1. Nastavte hlasitost CS1x na minimální úroveň.
2. Stiskněte vypínač POWER, nacházející se na zadním panelu.
3. Po krátkém pozdravu je CS1x v provozním režimu.
4. Pomalu otáčejte knoflíkem úrovně hlasitosti doprava, až dosáhnete vámi požadované hlasitosti.

Hra DEMO skladeb

Ještě než začnete sami pracovat s nástrojem a vyzkoušíte mnoho Performancí a všestranných funkcí CS1x, možná byste si chtěli poslechnout naprogramované DEMO skladby.

Tyto DEMO skladby vám ukazují, jak výkonný je opravdu CS1x. K jejich spuštění postupujte následujícím způsobem.

1. Držte v módu Performance tlačítko PERFORMANCE a k tomu stiskněte tlačítko MULTI (viz obr. na str. 11 orig. návodu).
2. Slovo "DEMO" se objeví na displeji a po krátké chvíli začnou hrát DEMO skladby.
3. K zastavení DEMO skladeb stiskněte jednoduše nějaké Modus tlačítko, třeba PERFORMANCE.

Pokud je aktivován demonstrační mód, můžete zvolit různé příklady DEMO skladeb pomocí číselných tlačítek.

Hra akordů s Arpeggiem

Udělejte si chvilku času a vyzkoušejte funkci Arpeggiatoru, který vytvoří arpeggio automaticky k vámi právě hranému akordu. Zvolte si Performanci s rychlým náběhem, např. nějaký perkusivní zvuk.

Poznámka: funkce arpeggia je možná jen v módu Performance.

1. Stiskněte ARPEGGIATOR. Funkce se potom zobrazí ve spodním pravém rohu displeje.
2. Zahrajte nějaký akord. Na základu nastavení pro typ arpeggiatoru, tempa a podkategorie se ozve akord s arpeggiem.
3. Změňte arpeggio typ, tempo a parametr podkategorie pomocí Menu Common Edit 1.

Arpeggiator - funkce držení

Praktická funkce držení arpeggia vám umožní odstartovat arpeggio nějakým akordem a poté tóny akordu pustit. Akord hraje ve smyčce dále i s funkcí arpeggia. Pokud zahrajete jiný akord, arpeggio se změní odpovídajícím způsobem.

1. Držte stisknuté tlačítko SHIFT a stiskněte ARPEGGIATOR. Funkce Arpeggio na displeji se rozbliká.
2. Hrajte řadu akordů.
3. Pokud chcete funkci arpeggia zastavit, opětovně stiskněte tlačítko ARPEGGIATOR.

Funkce Arpeggiator-Split

Tato funkce rozšiřuje možnosti CS1x během hry. Pokud je funkce vyvolána, zní každý akord zahráný vlevo od dělicího bodu (B2 a níže) s arpeggiem, zatímco vpravo od dělicího bodu zní normálně.

1. Stiskněte ARPEGGIATOR a aktivujte tak funkci Arpeggio.
2. Nastavte otočný knoflík editování parametrů na Menu Common Edit1.
3. Držte stisknuté tlačítko SHIFT a stiskněte přepínač hodnot parametru zcela vlevo (parametr pro typ arpeggia).

4. Stiskněte UP k aktivaci funkce Arpeggiator-Split (písmeno "S" se rozsvítí na displeji). Stiskněte DOWN, a tím funkci opět vypnete.

Jak vzniká tón CS1x

Abyste lépe pochopili, co se vlastně děje se zvukem, když otočíte knoflíkem Sound Control nebo modifikujete ostatní parametry, je doporučeno projít nejprve základní složky, tvořící fyzikální vlastnosti zvuku.

Přirozenost zvuku

Co je to zvuk? Pokud byste chtěli vidět zvuky jen očima, viděli byste malé a velké vlny, které různou rychlostí prolétají zvukem.

Jestli-že vám dělá problémy toto si představit, pak myslíte na nějaký malý kámen, který hodíte do vody. Vznikají kruhové vlny, které jdou od středu různou rychlostí. Toto jsou frekvence

Zvukový pramen způsobuje různé druhy vibrací, které jsou posílány vzduchem rychlejší (vysoké frekvence) nebo pomalejší (nízké frekvence) rychlostí.

Naše uši jsou uzpůsobené od přírody tak, že tyto fyzikální vibrace (zvukové vlny), které jsou k nám nesený vzduchem různými frekvencemi, vnímá a identifikuje např. jako psí štěkot na druhé straně ulice, sousedovu hru na housle atd.

Vznik elektronických zvuků

Jsou tři základní zvukové elementy, ze kterých zvuk vzniká:

- * výška tónu (Pitch), tedy jak vysoko nebo nízko tón zní.
- * barva zvuku (Tone), nebo jaký má tón celkový dojem.
- * amplituda, tedy hlasitost tónu.

Dříve než budeme vědět, jak se manipuluje a jak vznikají tónová výška, barva a amplituda, pokusíme se zjistit, jak vznikají u akustických hudebních nástrojů.

Akustické hudební nástroje jsou speciálně konstruované a stavěné, a při hře mají precizní zvukovou charakteristiku. To je to, proč housle slyšíme jako zvuk houslí, klavír jako klavír a flétnu vnímáme jako zvuk flétny.

Hudebník, který hraje na pečlivě postavené housle, tahá smyčec po strunách s určitou silou, aby dostal charakteristický zvuk a hlasitost. Způsobuje nízké a vysoké tóny, podle toho, kde přitlačí strunu prstem (výška tónu). Vibrace strun a resonance, která vzniká ve dřevě, tak jako styl hry a technika hráče určují zvukovou kvalitu houslového zvuku (barvu).

Oscilátory, filtry a zesilovače

Funkce syntezátoru sestává ze tří klíčových elektronických komponentů, které imitují zvuk hudebního nástroje nebo vytvářejí úplně nový zvuk.

Při použití tradiční analogové syntézy je výška tónu vyrobena oscilátorem, barva zvuku filtrem a hlasitost zesilovačem.

1. Oscilátory vyrábějí vibrace zvukových vln s regulovanou rychlostí nebo frekvence s určitou výškou. Syntezátorové oscilátory normálně pracují mezi 20 Hz až 20 kHz, což odpovídá zvukovému spektru, které zachytí sluchem naprostá většina lidí. Mimoto můžete vytvořit různé formy vln, sinusovité, pilovité apod.

2. Zvuk hudebního nástroje sestává ze základního tónu, který můžeme jasně rozlišit, k němuž jsou přidány harmonické nebo vyšší tóny, jež vznikají v každé oktávě nad základním tónem. Filtř umožňuje ovládání těchto harmonických. Manipulací Cutoff frekvence filtru, která určuje, kde budou vyšší tóny odstřiženy, a nastavením Resonance můžeme určit barvu zvuku.

3. Zesilovač řídí hlasitost tónu. Generátor obálky určuje nastavení pro Attack, Decay, Sustain a Release hlasitosti tónu v časovém průběhu.

AWM2 - vlnové formy

CS1x používá známé postupy a funkce analogové syntézy a spojuje je s nejnovějšími poznatky syntézy digitální.

CS1x má stovky AWM2 vlnových forem nebo digitálních nahrávek ("Sample") nástrojů všeho druhu i jiných zvuků, to vše již naprogramováno ve své paměti. Zde najdete opravdu všechno, od zvuku smyčce na strunách k úhozu marimby nebo dech procházející flétnovou hlavicí.

Vlnová forma AWM2 vytváří základní zvukový zdroj rejstříku CS1x. Ostatní části rejstříku vytváříte nastavením oscilátoru, filtru a zesilovače. Syntéza CS1x vám dává enormně široké spektrum nejjemnějších možností parametrových nastavení v reálném čase i jinak.

CS1x syntéza

Tajemství neobyčejně vysoké zvukové kvality CS1x je jeho schopnost uložit do Performancí složité a komplikované zvukové formace. Performance může obsahovat až čtyři AWM2 hlasy (vlny). Ty mohou znít buď všechny najednou nebo jim mohou být přiřazeny různé klávesové zóny.

Viz obr. na str. 13 orig. návodu.

1. AWM2 vlnová forma

- Základní zvukový zdroj pro zvuk CS1x je vlnová forma AWM2 získaná samplováním. V ROM paměti jsou stovky předprogramovaných vln, jež mohou být poté užity v Performancích. Tyto vlny určené k volnému použití jsou organizovány v bankách. Každá vlna AWM2 má vlastní číslo programu.

2. AWM2 VOICE (hlas)

- Vlnová forma AWM2 kombinovaná s oscilátorem, filtrem a zesilovačem je zobrazena jako hlas (voice) CS1x.

*** PEG**

- PEG (Pitch Envelope Generator), tedy generátor obálky, určuje změnu výšky tónu v časovém průběhu.

INIT LEVEL (počáteční úroveň) nastavuje počáteční úroveň výšky tónu, když je stisknuta klávesa.

ATK TIME (čas náběhu) určuje dobu, kdy zvuk po úhozu dosáhne úroveň náběhu.

ATK LEVEL (úroveň náběhu) nastavuje hodnotu, které bude dosaženo po úhozu klávesy jako počáteční úrovně.

DCY TIME (čas decay) nastavuje dobu, kterou zvuk potřebuje k tomu, aby od úrovně náběhu dosáhl základní úrovně při stisknutí klávese.

REL TIME (čas release) určuje čas, který zvuk potřebuje, aby ze základní úrovně dosáhl release úrovně, poté co byla klávesa uvolněna.

REL LEVEL (úroveň release) nastavuje konečnou úroveň, poté co je uvolněna klávesa.

* FEG

- Filter Envelope Generator (generátor filtru obálky) řídí změnu barvy v průběhu času.

ATK TIME určuje dobu, kterou potřebuje zvuk po úhozu, než dosáhne maximální Cutoff frekvence.

DCY TIME určuje dobu, kterou zvuk potřebuje, aby ze své maximální hlasitosti Attack úrovně dosáhl své základní úrovně, pokud je klávesa stisknutá.

SUS LEVEL určuje Sustain úroveň. Cutoff frekvence bude na této úrovni tak dlouho, dokud bude držena klávesa.

REL TIME určuje dobu, kterou potřebuje Cutoff frekvence, než dosáhne pro hlas stanovené úrovně Release, poté co je klávesa uvolněna.

* AEG

- AEG (Amplitude Envelope Generator) řídí změny hlasitosti v časovém průběhu.

ATK TIME určuje dobu, která je zapotřebí k náběhu zvuku na maximální hlasitost po stisku klávesy.

DCY TIME určuje dobu pro dosažení úrovně SUSTAIN (z maximální úrovně) při stisknutí klávese.

REL TIME určuje čas doznění zvuku po puštění klávesy.

3. LFO

- LOW FREQUENCY OSCILLATOR (nizkofrekvenční oscilátor) produkuje signály nízkých kmitočtů, které jsou použity k modulaci PEG, FEG a AEG.

* PMOD

- k dosažení efektu vibráta (modulace změn tónové výšky PEG).

* FMOD

- Modulace filtru (k vytvoření efektu Wah-Wah).

* AMOD

- Modulace amplitudy AEG (efekt tremolo).

4. CONTROLLER (způsoby řízení)

- Můžete použít různé způsoby řízení, které ovládají různé parametry během hry.

* MW

- Modulační kolečko k řízení PMOD, FMOD a Filter Cutoff.

* FC

- Nožní spínač k řízení FMOD, Filter Cutoff a efektu VARIATION.

* Použijte ovladače na panelu k řízení parametrů AEG-Attack, Release, Filter Cutoff a Resonance. Ovladačům ASSIGN 1/2 můžete přidělit celou řadu parametrů.

Hlavní režimy CS1x

CS1x nabízí dva hlavní režimy (MODI): PERFORMANCE a MULTI-PLAY. Hlavní rozdíl mezi oběma režimy je:

* Režim PERFORMANCE slouží v první řadě k sestavení zvuků LAYER v reálném čase. Nabízí šest MENU s editací parametrů.

* Režim MULTI-PLAY slouží v první řadě k vícehlasému přehrávání až 16 stop (pokud je připojen externí MIDI přístroj). Nabízí jedno MENU s editací parametrů. Můžete použít nástroj také jako přístroj pro zadávání MIDI dat do externího sekvenceru.

Režim UTILITY umožňuje měnit systémové a MIDI parametry, které mají vliv na režimy PERFORMANCE a MULTI-PLAY.

V režimu STORE můžete ukládat do paměti vlastní sestavy PERFORMANCE a SCENE.

Režim PERFORMANCE

Když se nacházíte v jiném režimu, stisknete spínač PERFORMANCE, tím vyvoláte tento režim.

V režimu PERFORMANCE můžete volit a hrát jednu ze 128 sestav PERFORMANCE přednastavených (PRESET) anebo ze 128 uživatelských (USER).

Jedna sestava PERFORMANCE obsahuje až čtyři vrstvy (LAYER), přičemž se jedná o zvuky AWM2, které zní současně. Ty můžete hrát po celé klaviatuře.

Máte mnoho parametrů PERFORMANCE, které můžete editovat. Buď můžete měnit hodnoty parametrů otáčením regulátorů SOUND CONTROL nebo přepínačem EDIT PARAMETER (obr. na str. 14).

Když změníte parametr, vyvolá se automaticky režim PERFORMANCE EDIT. Zpět se vrátíte snadno stiskem spínače PERFORMANCE nebo programovým spínačem +/-.

Když otáčíte regulátory SOUND CONTROL, máte přímý přístup k parametrům AMP EG a FILTER. Tím máte možnost tyto parametry měnit v reálném čase jako u analogových syntetizérů. Můžete také ukládat momentální nastavení pomocí spínačů SCENE a potom je novým stiskem vyvolat.

Další možnost k editaci parametrů je pomocí přepínače EDIT PARAMETER a použitím spínačů se šipkami nahoru nebo dolů.

V režimu PERFORMANCE je šest MENU s parametry COMMON a LAYER, které volíte přepínačem EDIT PARAMETER a potom pomocí spínačů měníte jejich hodnoty.

Zkuste změnit přidělení zvuku pro LAYER. Je to rychlejší a účinnější cesta k vytvoření nové sestavy PERFORMANCE, kterou můžete uložit do paměti USER PERFORMANCE.

Přidělení zvuků do sestavy LAYER je jednoduché. Zvolte spínačem PART/LAYER +/- LAYER (1-4) a zvolte potom parametry BANK a PROGRAMM jeden z nástrojů AWM2 nebo zvuků bicích.

Základní kroky k ovládání v režimu PERFORMANCE

PERFORMANCE PLAY

V tomto režimu můžete volit a hrát presetové nebo uživatelské sestavy PERFORMANCE (displej na str. 15 vlevo).

- Stiskněte spínač PERFORMANCE (pokud se nacházíte v jiném režimu).
- Stiskněte spínač PRESET nebo USER, tím zvolíte jednu z těchto bank.
- Zvolte sestavu pomocí spínače PROGRAMM +/-.
- Při hře můžete používat různé funkce k ovládání zvuku v reálném čase (všechně kořčka pro změnu tónové výšky).
- Můžete transponovat o oktávu výš nebo níž, když budete držet SHIFT a potom stisknete PART/LAYER +/- . Pomocí "+" transponujete nahoru pomocí "ú dolů - až o tři oktávy.

PERFORMANCE EDIT

Když změníte nějaký parametr, vyvolá se automaticky režim PERFORMANCE EDIT. Když jej opustíte (stiskem tlačítka PERFORMANCE nebo PROGRAMM -/+), objeví se na displeji "E" vedle čísla sestavy na znamení, že nově editovaný zvuk není uložen (displej na str. 15 vpravo nahoře).

* Změňte parametry AMP EG a FILTER, abyste změnili tvar obálky a zvukovou barvu během hry, otáčením regulátorů SOUND CONTROL.

* Použijte přidělení zvuku nebo editujte jiné parametry COMMON a LAYER pomocí přepínače EDIT-PERFORMANCE a spínačů hodnot parametrů.

* Stiskněte ARPEGGIATOR k zapnutí této funkce a zahrajte akord. Zvolte typ arpeggia, tempo a jiné parametry podle výběru COMMON EDIT 1.

STORE

V tomto režimu můžete ukládat do paměti nastavení SCENE a uživatelské sestavy PERFORMANCE.

- Uložte Vaše nastavení SCENE (čili postavení ovladačů SOUND CONTROL).

- Uložte vlastní sestavu PERFORMANCE do jedné ze 128 pamětí (displej na str. 15 vpravo dole).

Struktura sestavy PERFORMANCE

(obr. na str. 16 vlevo nahoře)

1) Banky PERFORMANCE - CS1x má 128 přednastavených (PRESET) sestav PERFORMANCE a 128 uživatelských (USER - programovatelných). Můžete zvolenou sestavu změnit (editovat) a uložit do jedné z pamětí USER.

2) LAYERS - sestava PERFORMANCE sestává až ze čtyř LAYER

(vrstev) - každé z nich můžete přidělit jiný zvuk AWM2. Máte k dispozici mnoho parametrů pro editaci těchto vrstev.

3) AMP EG/FILTER - když otáčíte těmito regulátory, působí změny na všechny vrstvy, přičemž parametr AMP EG slouží k řízení hlasitosti v časovém průběhu a parametr FILTER k řízení zvukové kvality. V režimu EDIT můžete určit, které parametry budou řízeny regulátory ASSIGN 1 a ASSIGN 2.

4) COMMON EDIT 1 - 2 - zde se jedná o společné parametry, které působí stejnoměrně na všechny vrstvy jedné sestavy PERFORMANCE.

5) LAYER EDIT 1 - 4 - zde se jedná o parametry vrstev, kterými můžete měnit charakteristiku jednotlivých vrstev.

Ukládání uživatelských sestav PERFORMANCE

1. Stiskněte tlačítko STORE.
2. Zvolte číselnými tlačítky číslo uživatelské sestavy PERFORMANCE.
3. Stiskněte ENTER.

Na displeji se objeví nápis "Sure?". Stiskem YES sestavu uložíte, stiskem NO operaci zrušíte.

SCENES

Máte možnost uložit dvě scény (SCENES), které můžete přidělit jednotlivým sestavám PERFORMANCE.

Můžete volit jednu ze scén pomocí spínače SCENE 1 nebo SCENE 2. Můžete také držet jeden ze spínačů SCENE použít modulační kolečko nebo pedál k plynulé změně parametrů mezi oběma scénami v reálném čase. Nástroj zvolí automaticky modulační kolečko pro toto řízení. Minimální pozice kolečka reprezentuje scénu č. 1 a maximální pozice scénu č. 2.

Ukládání scén

Scénu uložíte jednoduše držením jednoho z tlačítek SCENE a stiskem STORE. Tím uložíte scénu do editační mezi-paměti, dokud je zvolena momentální sestava PERFORMANCE. Když zvolíte jinou sestavu, je uložená scéna vymazána. Když chcete scénu uložit do sestavy PERFORMANCE, musíte použít funkci STORE pro uživatelskou sestavu PERFORMANCE.

Režim MULTI PLAY

V tomto režimu můžete volit zvuky z banky GM (ze 128 AWM2 zvuků). Dále tento režim umožňuje použít nástroj jako MIDI klaviaturu, přístroj k zadávání MIDI dat nebo vícehlasý tónový generátor.

MULTI je konfigurace až 16 nástrojových partů (přičemž je každý part přidělen jednomu MIDI kanálu), které mohou být hrány současně, pokud je připojen k nástroji externí sekvencer nebo počítač.

Zvolte Part spínačem PART/LAYER +/- a přiřadíte mu jeden ze 480 GM a XG kompatibilních zvuků a 11 sad bicích nástrojů.

V tomto režimu máte jedno MENU editačních parametrů. Když použijete regulátory SOUND CONTROL, mají vliv pouze na jednotlivé zvuky AWM2.

Struktura MULTI

(obr. na str. 17 vlevo).

Volba partů

V režimu MULTI PLAY sestává každý part z jednoho zvuku AWM2. Protože klávesy, na které hrajete a spínače, které tisknete jsou posílány jako MIDI povely, je CS1x ideální jako přístroj pro zadávání MIDI dat.

Editace partů

1. Zvolte pomocí PART/LAYER +/- part, který chcete editovat. Každý parametr je vytisknut na panelu nad přepínačem UP/DOWN. Abyste nastavili vlastních 16 partů, přiřadíte parametry banky a programu.

Nastavení se neudrží v paměti, když dojde k výpadku proudu a nastaví se původní parametry XG.

Vícehlasá hra

Jako GM a XG kompatibilní vícehlasý MIDI tónový generátor může CS1x přijímat noty a další data na každém ze 16 MIDI kanálů. Nástroj hraje potom 16 odpovídajících partů.

Provoz XG

CS1x je plně vybavený XG-MIDI tónový generátor, který nabízí 480 normálních zvuků a 11 bicích sad.

Formát XG si udržuje mnohostrannost a kompatibilitu standardu MIDI a GENERAL MIDI SYSTEM LEVEL 1 a přitom na druhé straně zvyšuje výrazové hudební možnosti větší kontrolou nad změnami zvuků a efektů.

Navíc k podpoře 128 GM zvuků nabízí formát XG povely volby banky, které rozšiřují počet použitelných zvuků.

Mnoho nových zvuků XG jsou variace jednoduchých zvuků GM, které jsou uloženy v přídavných bankách. Každá banka je spojena s určitým druhem variace, takže zvuky jsou snadno k nalezení. Při použití externího sekvenceru k řízení CS1x jsou banky voleny odpovídající hodnotou LSB.

Formát XG podporuje plnohodnotnou banku SFX s rozšířenými efekty, které jsou voleny hodnotou MSB (40H). Volba banky MSB 7H může být naproti tomu použita ke hře rytmického partu na libovolném kanálu.

Formát XG umožňuje vytvoření mimořádně výrazných řídících dat, které mohou změnit parametry jako HARMONIC CONTENTS, BRIGHTNESS a mnoho kritizovaný CONTROL CHANGE, stejně jako další.

Formát XG podporuje ve velké míře efekty, umožňuje řízení typu efektu, postupy zapojení a nastavení interních parametrů. To znamená, že můžete ovládat parametry 11 efektů HALL, 11 CHORUS

a 43 typů VARIATIONS nezávisle.

CS1x nabízí navíc ještě další režim hry - režim TG300B, který umožňuje používat MIDI data v tomto formátu.

Referenční část

1. Režim PERFORMANCE

V tomto režimu můžete volit mezi 128 presetovými a 128 uživatelskými sestavami PERFORMANCE. Jedna sestava je složena maximálně ze čtyř zvuků (VOICES), které hrají současně. Funkce PERFORMANCE EDIT umožňuje editovat jednotlivé vrstvy (LAYER) v jedné sestavě. Různé parametry Vám dávají flexibilitu produkovat širokou zvukovou paletu.

Vyvolání režimu PERFORMANCE

Stiskněte spínač PERFORMANCE. Na displeji se pod slovem PERFORMANCE objeví značka (viz obr. na str. 20 vlevo nahoře).

Režim PERFORMANCE PLAY

* Volba banky

Máte dvě banky, jednu presetovou a jednu uživatelskou. Každá obsahuje 128 sestav. Stiskněte spínač PRESET nebo USER, abyste zvolili příslušnou banku. Na displeji se objeví značka nad slovem PRESET nebo USER (viz str. 20 vlevo dole).

Výběr sestavy PERFORMANCE

1. Použijte číselná tlačítka (0-9) a zvolte požadované číslo PERFORMANCE.

2. Stiskněte spínač ENTER, tím volbu potvrdíte (1-128). Označení PERFORMANCE a číslo, které jste zvolili se objeví na displeji. Označení kategorie se objeví vedle popisu vlevo (viz displej na str.

20 vpravo dole). Stiskem + nebo - volíte další nebo předcházející číslo sestavy.

Rychlá změna programu

Stiskněte spínač QUICK PC (QUICK PROGRAMM CHANGE - rychlá změna programu) na číselném bloku tlačítek, tím fixujete všechna čísla s výjimkou prvního. Když potom stisknete číselná tlačítka 0-9, můžete rychle volit čísla sestav mezi jednou desítkou. Stovková a desítková místa se zobrazí tučně (to znamená, že jsou fixována).

Poznámka: tento způsob můžete použít také při volbě čísla programu pro part v režimu MULTI-PLAY.

Režim PERFORMANCE EDIT

Každou presetovou nebo uživatelskou sestavu PERFORMANCE můžete editovat. Můžete změnit mnoho parametrů včetně přidělení zvuku jednotlivým vrstvám. Změněnou sestavu můžete potom uložit do uživatelské paměti (1-128).

Poznámka: když změníte libovolný parametr v sestavě, vyvolá se automaticky režim PERFORMANCE EDIT.

Schéma je na str. 21 vlevo dole.

Postup při editaci

1. Zvolte funkci pro editaci

Otočte přepínačem editace parametrů na nabídku parametrů, kterou chcete editovat (obr. na str. 21 vpravo nahoře).

2. Zvolte vrstvy (LAYER)

Použijte spínač LAYER +/-.

Poznámka: pokud editujete parametry COMMON, nemusíte volit LAYER, protože tyto parametry působí stejně na všechny vrstvy jedné sestavy PERFORMANCE.

3. Zvolte parametr

Jedním stiskem spínače hodnot parametrů (UP/DOWN) zvolte parametr, který chcete editovat. Momentální nastavení je zobrazeno na displeji (str. 21 vpravo uprostřed).

4. Nastavte hodnotu

Novým stiskem stejného spínače nastavíte hodnotu (viz str. 21 vpravo dole).

Poznámka: můžete také použít číselná tlačítka nebo regulátor pro zadávání dat. Když chcete, aby byly změněny hodnoty u všech vrstev současně, držte SHIFT a použijte tlačítka UP/DOWN (viz obr. na str. 22 vlevo nahoře).

Poznámka: originální zvuk můžete znovu načíst a slyšet, když se vrátíte do režimu PERFORMANCE PLAY a regulátory SOUND CONTROL nastavíte na středovou pozici.

5. Nastavení dalších parametrů

Když stisknete jiný spínač hodnoty parametrů (UP/DOWN), objeví se další parametr na displeji a můžete podle přání nastavit jeho hodnotu.

6. Uložení sestavy

Když jste provedli změny, můžete uložit sestavu do uživatelské paměti.

Poznámky:

** Editovaný obsah zůstane v paměti uchován i při vypnutí proudu. Sestava PERFORMANCE, kterou jste právě editovali, je při dalším zapnutí znovu zvolena a můžete pokračovat dále v editaci.*

** Když jste během editace vybrali jinou sestavu nebo znovu stiskli spínač PERFORMANCE, aniž byste přitom data uložili, jsou tímto přepnutím ztracena.*

Popis jednotlivých funkcí

Common Edit 1 (působí na všechny vrstvy)

Tato řada obsahuje funkce a parametry, které platí pro všechny vrstvy v sestavě.

- ARPEGGIATOR

Produkuje automaticky arpeggio hraných akordů nebo melodií. Máte tři parametry arpeggia: TYPE, TEMPO a SUBDIVIDE (displeje na str. 22 vpravo dole).

ARPEGGIATOR spustíte stiskem stejnojmenného tlačítka, novým stiskem téhož tlačítka jej vypnete.

TYPE:

Zde nastavíte typ arpeggia, můžete vybírat ze 30 typů.

ARPEGGIATOR HOLD

Tato funkce umožňuje hrát akord, spustit automaticky arpeggio a pustit klávesy. Arpeggio akordu hraje dál ve smyčce. Když zahrajete jiný akord, změní se arpeggio automaticky na nový akord. Tuto funkci spustíte takto:

1. Držte SHIFT a stiskněte ARPEGGIATOR, na displeji začne blikat značka pro ARPEGGIATOR.
2. Zahrajte sled akordů.
3. Novým stiskem tlačítka ARPEGGIATOR zastavíte arpeggio.

ARPEGGIATOR SPLIT

Když držíte SHIFT a stisknete tlačítka hodnoty parametrů (UP/DOWN) při zobrazeném typu parametru na displeji, aktivuje se funkce ARPEGGIATOR SPLIT. Tato funkce dělí klaviaturu od jednočárkovaného C (C3). Tím je umožněno hrát v horní části klaviatury

melodil a arpeggio hraje jen na akordy hrané v dolní části klaviatury. Když chcete tuto funkci vypnout, držte SHIFT a stiskněte znovu spínač hodnot parametrů.

TEMPO:

Nastavte tempo v rozsahu MIDI, 40 - 240.

Poznámka: když chcete synchronizovat tempo arpeggia externím MIDI přístrojem, nastavte hodnotu MIDI.

SUBDIVIDE:

Tento parametr určuje nastavení základní rytmické hodnoty arpeggia.

Nastavení: 3/8, 1/4, 3/16, 1/6, 1/8, 3/32, 1/12, 1/16, 1/24, 1/32.

- PERFORM LEVEL

Tento parametr nastavuje hlasitost příslušné sestavy PERFORMANCE (displej na str. 23 vpravo nahoře).

Nastavení: 0-127

- EFFECT

Máte pět efektových parametrů: REV TYPE (typ efektu REVERB nebo HALL), CHO TYPE (typ efektu chorus), VARI TYPE (typ efektu variace), VARI PARAM (parametry variace) a VARI DATA (data variace) (displej na str. 23 vpravo uprostřed).

REV TYPE:

Zde nastavujete typ halu, můžete volit mezi 11 typy.

CHO TYPE:

Zde nastavujete typ efektu CHORUS, můžete volit mezi 11 typy.

VARI TYPE:

Zde nastavujete typ efektu variace, můžete volit mezi 3 typy.

VARI PARAM:

K volbě parametrů efektu variace. Parametry se odlišují podle zvoleného typu efektu.

Poznámka: když zvolíte jako typ efektu variace EFFECT OFF, nezní vrstvy, které mají zapnutou funkci VARI SEND. Když nechcete použít efekt variace pro vrstvu, nastavte VARI TYPE na THRU.

VARI DATA:

Nastavuje data (hodnoty) zvoleného parametru VARI PARAM.

Poznámka: když je VARI TYPE vypnut, jsou funkce VARI DATA a VARI PARAM deaktivovány. Hloubka efektu a další parametry můžete ovládat regulátorem ASSIGN 1 (SOUND CONTROL).

- Jméno sestavy PERFORM

Zde můžete vybrat kategorii a označení uživatelské sestavy (až osm znaků).

1. Použijte spínače UP/DOWN k přivedení kurzoru na pozici, kterou chcete měnit.
2. Najedte kurzorem zcela vlevo (na slovo CATEGORY) a pomocí číselných tlačítek zvolte kategorii (seznam je na str. 24 vpravo).
3. Najedte kurzorem na pozici vpravo (současná pozice kurzoru začne blikat) a použijte číselná tlačítka (0-9) k volbě znaku, potom postupte na další pozici vpravo a zvolte další znak.

Common Edit 2 (působí na všechny vrstvy)

Tato řada nabízí funkce a parametry, které působí na všechny vrstvy v sestavě PERFORMANCE (s výjimkou PORTAMENTO) včetně nastavení pro řízení v reálném čase - kolečka nebo pedál (obr. na str. 25 vlevo nahoře).

- P BEND RANGE (rozsah ohýbání tónu)

Tento parametr nastavuje rozsah výškové změny tónu v půltónech (při pohybu kolečka - obr. na str. 25 vlevo).

Nastavení: -24 - +24 půltónů

- MW (modulační kolečko)

Zde se nastavují řídicí parametry modulačního kolečka. Máte k dispozici tři parametry: PMOD (modulace tónové výšky), FMOD (modulace filtru) a CUTOFF (modulace cutoff). Zde nastavenými parametry můžete řídit funkci kolečka a přidávat zvuku efekt vibráta nebo tremola (displeje na str. 25 vpravo).

PMOD (modulace tónové výšky)

Tímto parametrem nastavujete hloubku modulace tónové výšky, která je produkována LFO (nizkofrekvenčním oscilátorem). Zde nastavená hodnota určuje rozsah modulace tónové výšky. Při pohybu kolečka nahoru se hloubka modulace zvětšuje, při pohybu dolů se zmenšuje.

FMOD (modulace filtru)

Tímto parametrem nastavíte hloubku modulace filtru, jinak funguje tento parametr jako předchozí.

CUTOFF

Zde nastavujete rozsah bodů frekvenčního ořezu (CUTOFF).

Nastavení:

PMOD: 0 - 127

FMOD: 0 - 127

CUTOFF: -64 - +63

FC (FOOT CONTROL - pedál)

Zde nastavíte parametry, kterými můžete ovládat působení pedálu (připojeného do zdířky FOOT CONTROLLER na zadní straně nástroje). Můžete nastavit tři parametry: FMOD (modulace filtru), CUTOFF

a VARI EF (efekt variace). Zobrazení displejů je na str. 26 vlevo nahoře.

Funkce a účinnost je podobná jako u nastavení modulačního kolečka.

Nastavení:

FMOD: 0 - 127

CUTOFF: -64 - +63

VARI EF: -64 - +63

PORTA (Portamento)

Zde nastavujete funkci portamenta, která způsobuje plynulý přechod z jedné hrané noty ke druhé (glisando). Máte dva parametry: SWITCH a TIME (viz displeje na str. 26 vpravo nahoře).

SWITCH

Zapíná a vypíná funkci portamenta.

TIME

Nastavuje čas potřebný k dosažení tónové výšky další noty.

Nastavení:

SWITCH: on, off

TIME: 0 - 127

ASSIGN 1 PARAM (přidělitelný regulátor)

Zde určujete, který parametr je ovládán tímto regulátorem. Můžete volit mezi 28 typy parametrů (seznam je v tabulce na str. 27 vlevo nahoře). Displej je zobrazen na str. 26 vpravo dole.

Parametry označené v tabulce hvězdičkou působí na všechny vrstvy jedné sestavy PERFORMANCE. Nemůžete je editovat přímo na displeji, ale můžete je přidělit regulátoru ASSIGN 1.

LAYER EDIT 1

Funkce v této řadě obsahují různé parametry, které v první řadě souvisí s klaviaturou, např. ladění, ohraničení tónového rozsahu a citlivost na úhoz. Tyto parametry můžete nastavit pro každou vrstvu v sestavě (viz obr. na str. 27 vlevo dole).

TUNE (ladění)

Zde nastavujete ladění jednotlivé vrstvy. Máte dva parametry NOTE SFT (posun noty) a DETUNE (rozladění). Zobrazení je na str. 27 vpravo nahoře.

NOTE SFT

Zvyšuje nebo snižuje tónovou výšku zvuku v půltónech.

Nastavení: -24 - +24 půltónů

DETUNE

Zvyšuje nebo snižuje tónovou výšku zvuku v malých krocích (0,1 Hz).

Nastavení: -12,8 Hz - +12,7 Hz

NOTE

Zde nastavujete rozsah tónů, ve kterém má vrstva hrát. Máte dva parametry, LIMIT LOW a LIMIT HIGH (displeje na str. 27 vpravo dole).

LIMIT LOW

Určuje dolní hranici tónového rozsahu.

LIMIT HIGH

Určuje horní hranici tónového rozsahu.

Viz zobrazení klaviatury na str. 27 vpravo dole.

Nastavení:

LIMIT LOW: C-2 - G8

LIMIT HIGH: C-2 - G8

Poznámka: není možné nastavit dolní hranici výš než hranici horní a naopak.

VEL (VELOCITY - úhozová citlivost)

Zde určujete nastavení citlivosti na úhoz pro zvuk ve vrstvě. Máte čtyři parametry: LIMIT LOW, LIMIT HIGH, OFFSET a DEPTH (displeje na str. 28 vlevo nahoře).

LIMIT LOW

Určuje nejnižší hodnotu citlivosti, která je rozpoznána při hře na klaviaturu. Když zahrajete slaběji, neozve se žádný tón.

LIMIT HIGH

Určuje nejvyšší hodnotu citlivosti, když zahrajete silněji, neozve se žádný tón.

Graf, který zobrazuje účinnost těchto parametrů je na str. 28 vlevo dole (LIMIT LOW je zde nastaven na "30" a LIMIT HIGH na "100").

Nastavení:

LIMIT LOW: 1 - 127

LIMIT HIGH: 1 - 127

OFFSET

Zde se nastavuje korekturní hodnota pro úhozovou citlivost. Zde nastavená hodnota se přidá automaticky ke skutečné hodnotě úhozu nebo se od ní odečte (graf na str. 28 vpravo nahoře).

Nastavení:

OFFSET: -64 - +63

DEPTH

Nastavuje hloubku úhozové citlivosti. Čím je vyšší hodnota, tím citlivěji reaguje nástroj na úhoz a tím hraje i silněji (graf na str. 28 vpravo dole).

Nastavení:
DEPTH: 0 - 127

ASSIGN2

Zde nastavujete řídicí parametry a citlivost regulátoru SOUND CONTROL ASSIGN 2. Můžete přidělit až čtyři parametry z 29 typů (viz tabulka na str. 29 vpravo nahoře).

1. Zvolte vrstvu.

Stiskněte spínač LAYER +/-.

2. Zvolte předmět (typ parametru nebo citlivost), který chcete editovat a přidělující číslo, které chcete parametru přidělit.

Stiskněte přepínač parametrů UP, tím zvolíte typ parametru nebo citlivost. Každým stiskem tohoto spínače se pohybuje kurzor podle displeje na str. 29 vlevo uprostřed).

3. Najedte kurzorem na pole typu parametru a stiskněte DATA (UP/DOWN), tím zvolíte typ parametru.

Nastavení: parametrům v tabulce na str. 29 vpravo nahoře můžete přidělit čísla 1 - 4.

Parametry označené hvězdičkou nejdou změnit, jsou pouze přidělitelné regulátoru ASSIGN 2.

Každý parametr můžete vybrat také volbou čísla pomocí číselných tlačítek.

4. Stiskněte PARAM UP/DOWN, abyste přivedli kurzor na pole citlivosti.

5. Stiskněte DATA UP/DOWN, abyste nastavili citlivost.

Nastavení: parametry můžete nastavit mezi -32 a +32 pro přidělující čísla 1 - 4.

6. Opakujte výše popsané kroky, abyste nastavili různé hodnoty citlivosti.

LAYER EDIT 2

Funkce v této řadě obsahují parametry, které jsou potřebné pro tvorbu zvuku, např. AEG (Amplitude Envelope Generator) a LFO (Low Frequency Oscillator). Parametry můžete nastavit pro každou vrstvu sestavy PERFORMANCE.

AEG (generátor obálky)

Zde nastavujete generátor obálky tónu, což umožňuje určit, jak se mění hlasitost v časovém průběhu, t.j. od stisku klávesy, jejím puštění až po doznění tónu. Máte čtyři parametry: ATK TIME, DCY TIME, SUS LEVEL a REL TIME (displeje na str. 30 vlevo dole).

ATK TIME (čas náběhu)

Zde nastavujete čas potřebný k plnému rozeznění tónu po stisku klávesy.

DCY TIME (čas odeznění)

Určuje čas potřebný k odeznění tónu z maximální hlasitosti na úroveň SUSTAIN při držené klávěse.

SUS LEVEL (úroveň)

Určuje úroveň hlasitosti, jakou zní tón při držené klávěse.

REL TIME (čas doznění)

Určuje čas, během kterého tón doznívá po puštění klávesy.

Graf, který zobrazuje tyto parametry je na str. 30 vpravo nahoře.

Nastavení:

ATK TIME: -63 - +63

DCY TIME: -63 - +63

SUS LEVEL: -64 - +63

REL TIME: -63 - +63

LFO (nizkofrekvenční oscilátor)

Zde nastavujete parametry pro LFO, což je obvod, který produkuje

signály nízkých kmitočtů a ty modulují určité aspekty zvuku, jako např. tónovou výšku, hlasitost nebo úroveň filtru. Máte šest parametrů: AMOD, PMOD, FMOD, WAVE, SPEED a PHASE INIT (viz dále na str. 30 vpravo dole).

AMOD (modulace amplitudy)

Produkují cyklické změny hlasitosti a vytváří tak efekt tremola. Vyšší hodnoty zvětšují rozsah hlasitostních změn, negativní hodnoty obrací fázi signálu LFO.

PMOD (modulace výšky tónu)

Ovlivňuje výšku tónu v cyklických změnách a produkuje efekt vibráta.

FMOD (modulace filtru)

Doplňuje frekvence FILTER CUTOFF o cyklické změny, čímž vytváří efekt Wah-Wah.

WAVE

Určuje tvar vlny a máte možnost volit z těchto typů:

SAW (pila), TRI (trojúhelník) a S&H (náhodný průběh) - viz grafy na str. 31 vlevo nahoře.

SPEED

Určuje rychlost modulace LFO, vyšší hodnoty zvětšují rychlost (viz grafy na str. 31 vlevo uprostřed).

PHASE INIT

Určuje, zda se fáze LFO vrátí při zahrané notě nebo ne. Máte tři typy: FREE, RETR a ELEM.

FREE: vlna začne od pozice fáze, kde byla nota poprvé zahrána.

RETR (Retrigger): vlna začne na pozici "0".

ELEM (Element): vlna začne na přednastavené pozici pro každý element zvuku.

Grafy, které zobrazují průběh FREE a RETR jsou na str. 31 vlevo dole.

Nastavení:

AMOD: -31 - +31

PMOD: -63 - +63

FMOD: -15 - +15

WAVE: -15 - +15

SPEED: -63 - +63

PHASE INIT: FREE, RETR, ELEM

LAYER EDIT 3

Funkce v této řadě obsahují parametry, které jsou potřebné pro tvorbu zvuku, jako např. FEG a PEG.

FEG (generátor obálky filtru)

Tento parametr nastavuje FEG, což umožňuje určit, jak se mění intenzita v časovém průběhu. Máte čtyři parametry: ATK TIME, DCY TIME, SUS LEVEL a REL TIME (viz displeje na str. 32 vlevo nahore).

Popis těchto parametrů, jejich působení, graf a nastavení je shodné jako u předchozího oddílu (AEG).

PEG (generátor obálky výšky tónu)

Tento parametr nastavuje PEG, což umožňuje určit, jak se mění tónová výška v časovém průběhu. Máte tyto parametry: INIT LEVEL, ATK TIME, ATK LEVEL, DCY TIME REL TIME a REL LEVEL (viz displeje na str. 32 vpravo).

INIT LEVEL

Nastavuje počáteční úroveň (při stisku klávesy).

ATK TIME

Určuje čas náběhu.

ATK LEVEL

Určuje úroveň, na kterou naběhne signál po uplynutí času ATK.

DCY TIME

Určuje čas odeznění při držené klávese.

REL TIME

Určuje čas doznění po puštění klávesy.

REL LEVEL

Určuje úroveň doznění po uběhnutí času REL TIME.

Vysvětlující graf této obálky je na str. 33 vlevo nahoře.

Nastavení:

INIT LEVEL: -64 - +63

ATK TIME: -63 - +63

ATK LEVEL: -64 - +63

DCY TIME: -63 - +63

REL TIME: -63 - +63

REL LEVEL: -64 - +63

LAYER EDIT 4

Funkce v této řadě obsahují parametry, kterými můžete nastavit přidělení zvuků, hlasitost a panorama pro jednotlivou vrstvu.

BANK

Zde můžete volit banku, každá obsahuje až 128 normálních zvuků. Nejprve musíte určit číslo banky a potom číslo programu (displej na str. 33 vlevo dole).

Nastavení:

Off, XG000, 001, 003, 006, 008, 012, 014, 016-020, 024, 025, 027, 028, 032-043, 064-072, SFX, PRE 0-12 (jen pro PERFORMANCE).

Převodní tabulka je na str. 33 vpravo nahoře.

Každá banka může být také vybrána zadáním číselných tlačítek.

|||| ||||

PROGRAM

Zde můžete vybírat zvuk nebo program z banky (displej na str. 33 vpravo uprostřed).

Nastavení: 1 - 128

Poznámka: programy jsou zde číslovány 1 - 128, zatímco podle změn čísel programů v MIDI je číslování 0 - 127.

VOLUME

Zde nastavujete hlasitost pro každou vrstvu (displej na str. 33 vpravo dole).

PAN

Zde nastavujete panorama (zda je zvuk vlevo nebo vpravo ve stereo-obraze) - displej na str. 34 vlevo nahoře.

Nastavení: Random (náhodné), L63 (zcela vlevo) až L01, C00 (uprostřed) a R01 až R63 (vpravo).

EFFECT

Tímto parametrem nastavíte úroveň efektu pro jednotlivou vrstvu. Máte tři parametry: REV SEND, CHO SEND a VARI SEND (displeje na str. 34 vlevo dole).

REV SEND

Určuje úroveň poslaného efektu halo.

CHO SEND

Určuje úroveň poslaného efektu CHORUS.

VARI SEND

Aktivuje nebo deaktivuje výstup efektu VARIATION.

Nastavení:

REV SEND: 0 - 127

CHO SEND: 0 - 127

VARI SEND: OFF, ON

FILTER

Zde se nastavují parametry filtru pro jednotlivou vrstvu (displeje na str. 34 vpravo nahoře).

CUTOFF

Určuje frekvenci ořezu filtru nebo bod, nad kterým jsou další kmitočty odfiltrovány. Vyšší nastavení vyvolá jasnější barvu zvuku (viz graf na str. 34 vpravo uprostřed).

REZ

Nastavuje množství rezonance filtru nebo zvýraznění frekvence ořezu. Vyšší nastavení produkuje vyšší rezonanční špičku (viz graf na str. 34 vpravo dole).

Nastavení:

CUTOFF: -64 - +63

REZ: -64 - +63

POLY/MONO

Zde určujete, zda má zvuk jednotlivé vrstvy být monofonní (jednohlasý) nebo polyfonní (až 32 tónů najednou).

Nastavení: POLY (vícehlasý), MONO (jednohlasý)

Režim MULTI PLAY

V tomto režimu můžete hrát až 16 partů s externím MIDI sekvencem. Hlavně se tento režim používá, když je CS1x použit v MIDI systému jako tónový generátor XG-kompatibilní nebo jako zařízení pro ukládání dat. Můžete vybírat ze 480 normálních zvuků (VOICES) a 11 bicích.

Vyvolání režimu MULTI PLAY

Stiskněte spínač MULTI, na displeji se objeví značka pod nápisem MULTI (viz str. 36 vlevo uprostřed).

Když hrajete na klaviaturu, zní zvuky momentálně zobrazené stopy. Označení kategorie je zobrazeno vedle jména zvuku.

Můžete také volit zvuky z banky XG000 (GM), když stisknete spínač PROGRAMM -/.

Editace partů MULTI

Jednotlivé party můžete editovat v reálném čase. Každému partu můžete přidělit zvuk a hlasitost. Toto nastavení je jen průběžné a neukládá se. Když vyvoláte režim PERFORMANCE, data se vymažou.

Postup editace

1. Zvolte part

Použijte tlačítka PART -/+ (viz str. 36 vpravo nahoře).

2. Zvolte parametr

Stiskněte jednu spínač hodnot parametrů (UP/DOWN).

3. Nastavte hodnotu

Stiskněte znovu spínač hodnot parametrů UP/DOWN a nastavte hodnotu. Když tento spínač držíte, mění se hodnota plynule.

Poznámka: můžete použít také číselná tlačítka ke změně hodnoty. Když chcete změnit hodnotu pro všechny party současně, držte stisknuté tlačítko SHIFT, na displeji se objeví písmeno "A" (viz str. 36 vpravo dole).

Když chcete režim editace partu opustit, stiskněte znovu MULTI.

Popis jednotlivých funkcí

BANK

Zde můžete vybírat banku, máte k dispozici banky s normálními zvuky (až 128), různé sady bicích a banky SFX (viz displej na str. 37 vlevo nahoře).

Nastavení:

off, XG000, 001, 003, 006, 008, 012, 014, 016-020, 024, 025, 027, 028, 032-043, 045, 064-072, 096-101, SFX, SFXKIT, DRUM

PROGRAM

Zde můžete vybírat zvuky ze zvolené banky (displej na str. 37 vlevo dole).

Nastavení: 1 - 128

Poznámka: zde jsou programy číslovány 1-128, zatímco v číslování MIDI je to 0-127.

Normální zvuky a zvuky bicích

Použitelné zvuky jsou rozděleny do dvou skupin: normální a bicí. V režimu MULTI PLAY můžete vybírat a hrát zvuky normálními i bicími.

"Normální" zvuky mají určitou tónovou výšku, kterou můžete hrát např. stupnice (jako na klavíru nebo trubce). V režimu MULTI PLAY máte k dispozici 480 XG zvuků.

"Bicí" zvuky jsou plnohodnotné sestavy bicích a jiných perkusivních nástrojů, kde má každý zvuk pevnou tónovou výšku a je mu přiděleno určité MIDI číslo (které odpovídá klávese na MIDI klaviatuře. V režimu MULTI PLAY máte 11 XG bicích sad.

Režim TG300B

Máte dva režimy tónového generátoru: XG a TG300B. Normálně hraje CS1x v režimu XG. V režimu TG300B hraje nástroj vícehlasá

hudební data, která jsou produkována tónovým generátorem TG300B. Tento režim je kompatibilní s formátem GM System Level 1.

V režimu TG300B může nástroj:

- hrát až 16 partů
- vybírat z 579 normálních zvuků a 10 bicích sad

VOLUME

Zde nastavujete hlasitost jednotlivého partu (displej na str. 37 vpravo dole).

Nastavení: 0 - 127

PAN

(displej na str. 38 vlevo nahoře)

EFFECT

(displeje na str. 38 vlevo dole)

FILTER

(displej na str. 38 vpravo uprostřed)

POLY/MONO

Tyto parametry a jejich nastavení jsou totožná se stejnými parametry v režimu PERFORMANCE.

Režim UTILITY

V tomto režimu můžete nastavovat systémové a MIDI parametry (viz obrázek na str. 40 vlevo nahoře).

Vyvolání režimu UTILITY

Stiskněte spínač UTILITY (displej na str. 40 vlevo nahoře).

Postup

1. Zvolte parametr

Stiskněte spínačem hodnoty parametrů parametr, který chcete editovat (displej na str. 40 vlevo uprostřed).

2. Nastavte hodnotu

Postup je stejný jako při podobných parametrech v předchozích kapitolách (displej na str. 40 vlevo dole).

Popis jednotlivých funkcí

SYSTEM

Zde nastavujete ladění a jiné funkce. Máte čtyři parametry k dispozici: MASTER TUNE, KBD TRANS, VEL CURVE a VEL FIX.

MASTER TUNE

Zde ladíte tónový generátor CS1x. Základní ladění je 440 Hz (komorní a). Ladění lze provádět v krocích po 1 Hz (displej na str. 40 vpravo uprostřed).

Nastavení: -102 Hz až 0 (440 Hz) až +102 Hz

KBD TRANS

Zde můžete transponovat tónovou výšku v půltónových krocích (displej na str. 40 vpravo dole).

Nastavení: -36 až 0 (normální hodnota) až +36

Poznámka: tato funkce je spojena s nastavením OCTAVE SHIFT na panelu. Displej se může změnit, když použijete funkci OCTAVE SHIFT.

VEL CURVE

Zde nastavená křivka úhozové citlivosti (VELOCITY CURVE) určuje, jak reaguje tónový generátor na sílu úhozu, když je nastaven parametr VEL FIX na OFF. Máte k dispozici těchto šest křivek (grafy na str. 41):

NORM: úhozová citlivost je proporcionální k síle úhozu.

SOFT1: Zde se hlasitost zvyšuje již při měkčím úhozu, je vhodná pro hudebníky s velmi měkkým úhozem.

SOFT2: Tato křivka je poněkud bližší normálu.

EASY: Zde se hlasitost při slabém úhozu zvyšuje rychle, ale uprostřed se přibližuje normálu.

WIDE: Zde je hlasitost při slabém úhozu nízká a zvyšuje se při silném úhozu.

HARD: Při slabém úhozu je hlasitost velmi nízká a zvyšuje se při silných úhozech. Je vhodná pro hráče se silným úhozem.

Nastavení: NORM, SOFT1, SOFT2, EASY, WIDE, HARD

VEL FIX

S touto funkcí nastavíte úhozovou citlivost klaviatury na určitou pevnou úroveň (displej na str. 41 vpravo nahoře).

Nastavení: 1 až 127, off

Poznámka: nastavte zde OFF dříve, než zvolíte parametr VEL CURVE.

MIDI

Parametr MIDI umožňuje vyměňovat data mezi CS1x a externím MIDI přístrojem. Máte k dispozici pět parametrů: TRANS CH, RCV CH, DEVICE NO, LOCAL a BULK DUMP.

TRANS CH

Zde můžete nastavit MIDI kanál, na kterém jsou data posílána do externího MIDI přístroje, jako je např. sekvencer (displej na str. 41 vpravo dole).

Nastavení: 1 - 16ch

RCV CH

V režimu PERFORMANCE nastavuje tento parametr přijímač MIDI kanál, který slouží k řízení CS1x jiným MIDI přístrojem, jako je např. M'D' sekvencer nebo počítač. V režimu M'U'LT' P'LAY nastaví CS1x automaticky zabudovaný tónový generátor na XG ON (001 Grand Piano) a přijímá automaticky externí data (displej na str. 42 vlevo nahoře).

Nastavení: LAYER A = 1-16ch, Part 5-16 = 1-16, off

Poznámka: v režimu PERFORMANCE můžete použít přijímací kanály pro sestavu PERFORMANCE a 12 partů (PART 5-16) pro MULTI. Nemůžete použít vkládání efektu pro party 5-16.

DEVICE NO

Zde nastavíte číslo MIDI přístroje. Při posílání nebo příjmu povelů SYSTEM EXCLUSIVE z externího přístroje musíte vzájemně přizpůsobit toto číslo (displej na str. 42 vlevo uprostřed).

Nastavení: 1 - 16, all, off

LOCAL

Zde určujete, zda je klaviatura propojena s interním tónovým generátorem, nebo ne. Když je nastaveno LOCAL na OFF, je oddělena. Interní tónový generátor nereaguje na stisknuté klávesy, ale reaguje na přicházející MIDI povelů. Klaviatura může posílat MIDI data přes zdířku MIDI OUT (schéma na str. 42 vlevo dole).

Nastavení: on, off

BULK DUMP

Zde můžete posílat data PERFORMANCE v blocích do jiného CS1x nebo do disketového záznamníku (YAMAHA MDF2). Tato funkce je praktická k ukládání dat.

Posílání dat BULK DUMP

1. Zvolte typ dat, která chcete posílat stiskem parametrového spínače UP/DOWN (displej na str. 42 vpravo nahoře).

1Perf: presetové nebo uživatelské sestavy PERFORMANCE.
all: všechna data PERFORMANCE a SYSTEM.

2. Stiskněte tlačítko ENTER/YES. Po skončení přenosu se na displeji objeví "End".

Příjem dat BULK DUMP

Zde můžete přijímat data PERFORMANCE z jiného MIDI přístroje.

ASSIGN CTRL NO

Zde můžete nastavit ovládací elementy, jako např. modulační kolečko nebo regulátory SOUND CONTROL, aj. Tato funkce slouží hlavně k řízení jiných externích přístrojů, které jsou připojeny přes MIDI.

Můžete určit, zda má být použito modulační kolečko nebo pedál k řízení SCENE CONTROL (displej na str. 43 vlevo nahoře).

V tabulkách na str. 43 vlevo najdete označení a čísla ovladačů.

Přidělení ovládacího prvku

1. Pohněte ovládacím prvkem na panelu, který chcete přidělit. Parametr se objeví na displeji (displeje na str. 43 vpravo).

Poznámka: k vyvolání parametru SCENE CONTROL stiskněte spínač SCENE 1 nebo SCENE 2.

2. Stiskněte spínač hodnoty parametru UP/DOWN. S nastavením SCENE CONTROL můžete vybírat mezi modulačním kolečkem (MW) nebo pedálem (FC).

Režim STORE

V tomto režimu můžete ukládat do interní paměti CS1x editované sestavy PERFORMANCE nebo scény. Abyste tento režim vyvolali, musíte nejprve zapnout režim PERFORMANCE (obr. na str. 4 vlevo nahoře).

Uložení sestavy PERFORMANCE

1. Po editaci sestavy stiskněte spínač STORE (displej na str. 44 vlevo uprostřed).
2. Pomocí číselných tlačítek, spínačů PROGRAM +/- nebo ovladačem pro zadávání dat vyberte číslo uživatelské sestavy, pod které ji chcete uložit (displej na str. 44 vlevo dole).

Pozor: když přepíšete již existující data, jsou vymazána.

3. Stiskněte spínač ENTER/YES. Na displeji se objeví "Sure?" (viz str. 44 vpravo nahoře).

Když chcete zvuk vyslechnout, zahrajte na klaviaturu.

4. Stiskněte znovu ENTER/YES, čímž funkci provedete. Po uložení dat se displej vrátí do režimu PERFORMANCE PLAY.

Když chcete uložení zrušit, stiskněte spínač NO.

Při uložení sestavy PERFORMANCE je uložena také pozice všech ovladačů SOUND CONTROL.

Uložení scény

Máte dvě paměti "Scene", které jsou přiděleny každé sestavě PERFORMANCE. Tato funkce slouží k přidělení pozic šesti ovladačů SOUND CONTROL scéně 1 nebo 2. Je praktická při živém vystoupení nebo při nahrávání ve studiu, kdy můžete vyvolat určité nastavení jednoduchým stiskem spínače.

Poznámka: do každé sestavy PERFORMANCE můžete uložit dvě scény.

Pozor: když máte scény uloženy v editovací vyrovnávací paměti (provizorní uložení) musíte provést uložení PERFORMANCE, abyste měli data scén uložena permanentně.

1. Nastavte ovladače SOUND CONTROL podle přání.

2. Držte stisknutý spínač STORE a stiskněte SCENE 1 (tím uložíte všechna momentální nastavení těchto ovladačů do paměti SCENE 1. Když chcete uložit další nastavení ovladačů, držte stisknuté tlačítko STORE a stiskněte SCENE 2.

Na displeji se objeví hlášení jako na str. 5 vlevo dole (příklad: nastavení uloženo pod spínač SCENE 1.

3. Pomocí funkce uložení PERFORMANCE uložte 1 scénu.

Volba scény

Nejprve zvolte sestavu PERFORMANCE, do které chcete scénu uložit. Potom stiskněte spínač SCENE 1 nebo SCENE 2,, abyste ji vyvolali. Dioda vedle spínače se rozsvítí.

Každý regulátor SOUND CONTROL je deaktivován, když je scéna zvolena. Nyní nemůžete těmito ovladači měnit parametry.

Můžete použít modulační kolečko nebo pedál k plynulé změně parametrů ze scény 1 na scénu 2 (v reálném čase).

Původní nastavení

Můžete vrátit všechna nastavení na hodnoty od výrobce.

Poznámka: když provedete tuto funkci, vymažou se všechna editovaná data (proto je nejprve uložte do externího přístroje.

Vypněte napájení, držte číselná tlačítka 7, 8 a 9 a zapněte znovu nástroj.

Dodatek

Digitální efekty

CS1x je vybaven třemi nezávisle pracujícími digitálními efekty: REVERB, CHORUS a VARIATION.

V režimu PERFORMANCE můžete volit mezi typy efektu REVERB, CHORUS a VARIATION a mimoto nastavit přídatné parametry pro efekt VARIATION. V režimu MULTI PLAY můžete měnit data SYSTEM EXCLUSIVE (MIDI), která jsou naprogramována v sekvenci skladby (externího sekvenceru nebo počítače a tím ovlivňovat zvuk a celkový účinek skladby.

Typ 1: Reverb

Tento efekt dodává zvuku prostor (dozvuk). Můžete volit z 11 typů efektu REVERB.

Typ 2: Chorus

Chorus produkuje plně znějící zvukové efekty, které jsou znatelné hlavně při stereo-přehrávání. Máte k dispozici 11 typů efektu CHORUS.

Typ 3: Variation

Zde se jedná o speciální sekci různých efektů, včetně efektů REVERB a CHORUS, navíc s dalšími efekty, které nejsou v jiné sekci (zkreslení, Wah a AUTO PAN). Máte celkem 43 typů efektů VARIATION.

Efekty SYSTEM a INSERTION

Efekty CS1x můžete určit jako systémové nebo vložené (SYSTEM nebo INSERTION). U efektu REVERB A CHORUS se jedná o systémové efekty (mohou být vloženy jednomu nebo všem partům). Efekt VARIATION může být také systémový, nebo může být vložen, což znamená, že je přidělen jednomu určitému partu.

V zásadě pracují systémové a vkládané efekty stejným způsobem jako na mixpultu (viz obr. na str. 47 vpravo nahoře).

Když se nachází CS2x v režimu PERFORMANCE, může být přidělen efekt INSERTION jedné nebo více vrstvám (LAYER), zatímco v režimu MULTI PLAY jen jednomu jedinému partu.

Režim PERFORMANCE

Schéma na str. 48 vlevo nahoře ukazuje cestu signálu tří efektů, když se nachází nástroj v režimu PERFORMANCE. V tom případě je efekt VARIATION přidělen jako INSERTION.

Spínač UP/DOWN (1) VARIATION SEND určuje, kterým vrstvám má být tento efekt přidělen. Parametr EFFECT VARI SEND v menu PERFORMANCE LAYER EDIT 4 zapíná a vypíná efekty variace pro jednotlivé vrstvy.

Balance WET/DRY (2) určuje poměr mezi efektovým (WET) signálem a originálním zvukem (DRY). Výsledný signál efektu variace je poslán do efektu REVERB přes regulátor REVERB SEND (3) a

potom do efektu CHORUS přes regulátor CHORUS SEND (4). Signál poslaný z chorusu na reverb (5) může být řízen ovladačem ASSIGN 1. Parametr EFFECT REV SEND (6) a CHO SEND (7) určují příslušnou úroveň efektu REVERB a CHORUS, která je přidělena jednotlivým vrstvám.

Režim MULTI PLAY

Schéma na str. 48 vpravo nahoře zobrazují cesty signálu tří efektů, když je nástroj v režimu MULTI PLAY a efekt VARIATION je určen jako efekt INSERTION.

Poznámka: v tomto režimu můžete ovládat různá nastavení efektu pomocí povelů EXCLUSIVE PARAMETER CHANGE z externího sekvenceru nebo počítače. Schémata zobrazují řízení pouze z nástroje CS1x. Když je nástroj v režimu MULTI PLAY, je efekt VARIATION automaticky nastaven jako efekt INSERTION. Když jej chcete nastavit jako SYSTEM, musíte poslat povel změny parametru z externího MIDI sekvenceru nebo počítače.

Efekt VARIATION můžete v zadaném místě přidělit libovolné stopě (ze 16). Poměr mezi zpracovaným efektem (WET) a originálním (DRY) určuje BALANCE (1).

Ačkoliv můžete vkládat efekt VARIATION současně pouze jedné stopě, můžete ovlivnit všechny stopy včetně stopy s efektem variace chorem a reverbem, jejichž úroveň nastavíte pomocí REVERB SEND (2) a CHORUS SEND (3) - mezi 0-127. Zpětná úroveň REVERB (4) a CHORUS (5) může ovládat určení množství jednotlivých vložených efektů. Posílaná úroveň z chorusu do reverbu (6) může být ovládána přidělením k regulátoru ASSIGN 1. V tom případě nastavte zpětnou úroveň chorusu na "0".

Schéma na str. 48 vpravo dole ukazuje cestu signálu tří efektů, když je nástroj v režimu a efekt VARIATION je přidělen jako SYSTEM.

Každému ze 16 partů nabízí regulátorem DRY-SEND (1) řízení množství originálního signálu pro každý part. Úroveň efektů REVERB (2), CHORUS (3) a VARIATION (4) řídí množství efektu, které je

přiděleno jednotlivým partům. Úroveň zpětného reverbu (5), chorusu (6) a variace (7) můžete ovládat, čímž určíte množství jednotlivého vloženého efektu.

Poznámka: když zvolíte v menu VARIATION TYPE "OFF", nezní vrstva, u které je zapnuta funkce VARI SEND. Když nechcete použít efekt VARIATION pro vrstvu, nastavte VARI TYP na "THRU".

Seznam typů efektů

(tabulky na str. 49 vlevo)

Jedná se o tyto typy efektů:

REVERB, CHORUS, VARIATION

Seznam efektových parametrů

(tabulky na str. 49 - 51)

Tabulky přidělení efektových dat

(str. 51 vpravo a str. 52)

Další informace k MIDI

MIDI je zkratka pro digitální propojení hudebních nástrojů (Musical Instrument Digital Interface). Toto propojení umožňuje vzájemnou komunikaci elektronických hudebních nástrojů. Můžete posílat a přijímat různá MIDI data, např. noty, řídicí povely, změny programů aj.

Na str. 53-56 jsou vyspány druhy MIDI povelů.

Poznámka překladatele: pro normální používání nástroje není nutno tuto problematiku znát a proto ji zde nerozepisují. Případní zájemci najdou informace buď přímo u prodejce nástroje nebo se mohou obrátit na adresu překladatele.

Technická data

Klaviatura: 61 kláves s úhozovou citlivostí

Tónový generátor: AWM2 (Wave ROM 4,5MB)

Polyfonie: 32 not

Multi-party: 16

Performance: 128 presetových, 128 uživatelských

Zvuky:

Normální: XG - 480

TG300B - 579

Bicí: XG - 11

TG300B - 10

Arpeggiator: 32

Efekty: Reverb - 11

Chorus - 11

Variation - 43

Napájení: zdroj PA3B

Rozměry: 976 x 285 x 103

Váha 5,7 kg

Příslušenství: napájecí zdroj YAMAHA PA-3B

Návod k obsluze

Problémy a jejich řešení

Následující seznam obsahuje případné problémy, na které můžete narazit. Většina problémů je následkem špatného nastavení. Projděte tyto body, než se obrátíte na servisní službu.

Nezní přehrávání

- Je správně nastavena hlasitost?
- Je stisknut pedál, když je připojen do zdířky FOOT VOLUME?
- Jsou správně nastaveny hlasitosti příslušných vrstev nebo partů?
- Jsou správně nastaveny efekty?
- Není vypnuta banka?
- Je připojeno audio zařízení?
- Není vypnuto lokální řízení?
- Není jinak nastavena hlasitost pro skladbu, která je přehrávána z jiného přístroje?
- Je správně nastaveno ohraničení tónového rozsahu?

Nezní přehrávání apeggiatoru

- Jsou správně nastavena ohraničení úhozové dynamiky? Nastavte VELOCITY LIMIT LOW na "0" a VELOCITY LIMIT HIGH na "127".

Zkreslený zvuk

- Jsou zvolena správná efektová nastavení?
- Není hlasitost nastavena příliš vysoko?

Příliš tiché přehrávání

- Není nastavena MIDI hlasitost příliš nízko?

Špatná tónová výška

- Jsou parametry, které se vztahují k ladění nástroje nastaveny na "0"? Vyzkoušejte nastavení NOTE SHIFT, DETUNE, MASTER TUNING a KEYBOARD TRANSPOSE.

Zvuk je přerušován

- Maximální polyfonie je 32 tónů, asi byla překročena.

Nefungují regulátory SOUND CONTROL

- Není zapnuto tlačítko SCENE?

Zní pouze jeden tón najednou
- Není zapnut režim MONO?

Nejde vyvolat režim paměti (STORE)
- Je zvolen režim PERFORMANCE?

Chybová hlášení

Následující hlášení se mohou objevit na displeji během provozu a zobrazují porucha a chybné nastavení.

Battery Low

Baterie pro udržení paměti je slabá. Obsah paměti nejde dále udržet. Uložte data na záznamník MIDI dat a nechte baterie vyměnit ve značkovém servisu YAMAHA.

Device No. =off Error

Nejdou přijímat/posílat MIDI BULK data, protože je vypnuto číslo přístroje (Device Number).

Device Number Error

Najdou přijímat/posílat MIDI BULK data, protože je číslo špatně nastaveno (Device Number). Nastavte správně tato čísla na CS1x a externím přístroji.

TG-B Mode Error

Když je zvolen režim TG300B při příjmu povelů z externího přístroje, nemůžete provést žádnou editační funkci. Stiskněte spínač PERFORMANCE nebo MULTI, abyste režim TG300B opustili.

Receiving

Toto hlášení se objeví, když CS1x přijímá MIDI BULK data v kompatibilním formátu.

Rx Mode Error

Zobrazí se, když přijímáte data PERFORMANCE-BULK v režimu MULTI PLAY nebo BULK data XG efektu v režimu PERFORMANCE.

Obsah

Bezpečnostní opatření	1
Důležité upozornění!!!	3
Hlavní výhody	3
První pohled na nástroj	4
Ovládací prvky	4
Zadní strana	9
Začínáme	11
Provoz samotného nástroje	11
Použití CS1x se sekvencí	11
Připojení CS1x k záznamníku MIDI dat	12
CS1x v DESKTOP-MUSIK systému	13
MIDI a počítačové propojovací kabely	14
Zapojení a hra na nástroj	15
Hra DEMO skladeb	15
Hra akordů s Arpeggiem	15
Jak vzniká tón CS1x	17
Oscilátory, filtry a zesilovače	18
AWM2 - vlnové formy	19
CS1x syntéza	19
Hlavní režimy CS1x	22
Režim PERFORMANCE	22
PERFORMANCE PLAY	23
PERFORMANCE EDIT	24
STORE	24
Struktura sestavy PERFORMANCE	24
SCENES	25
Režim MULTI PLAY	26
Struktura MULTI	26
Provoz XG	27
Referenční část	28
1. Režim PERFORMANCE	28
Režim PERFORMANCE PLAY	28
Režim PERFORMANCE EDIT	29
Popis jednotlivých funkcí	31
Common Edit 2 (působí na všechny vrstvy)	33
- P BEND RANGE (rozsah ohýbání tónu)	34
- MW (modulační kolečko)	34
FC (FOOT CONTROL - pedál)	34
PORTA (Portamento)	35
ASSIGN 1 PARAM (přidělitelný regulátor)	35

LAYER EDIT 1	36
TUNE (ladění)	36
NOTE	36
VEL (VELOCITY - úhohozová citlivost)	37
ASSIGN2	38
LAYER EDIT 2	39
AEG (generátor obálky)	39
LFO (nízko-frekvenční oscilátor)	39
LAYER EDIT 3	41
FEG (generátor obálky filtru)	41
PEG (generátor obálky výšky tónu)	41
LAYER EDIT 4	42
BANK	42
PROGRAM	43
VOLUME	43
PAN	43
EFFECT	43
FILTER	44
POLY/MONO	44
Režim MULTI PLAY	44
Vyvolání režimu MULTI PLAY	45
Editace partů MULTI	45
Popis jednotlivých funkcí	46
Normální zvuky a zvuky bicích	46
Režim TG300B	46
Režim UTILITY	47
Popis jednotlivých funkcí	48
MIDI	49
BULK DUMP	50
ASSIGN CTRL NO	51
Režim STORE	51
Uložení sestavy PERFORMANCE	51
Uložení scény	52
Původní nastavení	53
Dodatek	53
Digitální efekty	53
Seznam typů efektů	56
Seznam efektových parametrů	56
Tabulky přidělení efektových dat	56
Další informace k MIDI	56
Technická data	56
Problémy a jejich řešení	58

YAMAHA

YAMAHA EUROPA GmbH

Rellingen

Překlad, sazba a tisk MIDI MUSIC STUDIO

Litohlavy 15, 337 01 Rokycany

tel. a fax: 0181/725227