

CS1x CONTROL SYNTHESIZER Owner's Manual

YAMAHA
CS1x
CONTROL SYNTHESIZER
**UŽIVATELSKÁ
PŘÍRUČKA**

Do češtiny přeloženo pomocí
www.DeepL.com

Neat knobs & other realtime controls
3 excellent DSP effect sections
Powerful desktop music options
Piercing arpeggios, plus much more
from this dauntless DJ device

PŘEDPISY

DŮLEŽITÉ!

PŘED POKRAČOVÁNÍM SI PROSÍM PŘEČTĚTE.

Dodržování níže uvedených důležitých bezpečnostních opatření vám pomůže zajistit dlouholeté bezproblémové používání přístroje CS1x.

UMÍSTĚNÍ

- Aby nedošlo k vážnému poškození zařízení CS1x, nevystavujte jej přímému slunečnímu záření, vysokým teplotám, nadměrné vlhkosti, nadměrné prašnosti nebo silným vibracím.
- Zařízení CS1x vždy pokládejte na pevný povrch, například na stojan s klávesnicí nebo na stabilní stůl či pracovní desku.

NAPÁJENÍ

- Pokud zařízení CS1x nepoužíváte, vypněte vypínač napájení.
- Používejte pouze dodaný napájecí adaptér PA-3B nebo ekvivalentní napájecí adaptér. Použití nekompatibilního adaptéru může mít za následek neopravitelné poškození zařízení CS1x a může dokonce představovat vážné nebezpečí úrazu elektrickým proudem.
- Pokud se zařízení CS1x nebude delší dobu používat, je třeba napájecí adaptér odpojit od síťové zásuvky.
- Zařízení CS1x odpojte ze zásuvky během elektrických bouří.
- Nezapojujte zařízení CS1x do stejné zásuvky střídavého proudu jako spotřebiče s vysokou spotřebou energie, například elektrické ohřívače nebo trouby. Vyvarujte se také používání adaptérů s více zástrčkami, protože ty mohou vést ke snížení kvality zvuku a případně i k poškození přístroje.

PŘI PŘIPOJOVÁNÍ ODPOJTE VŠECHNY PŘÍSTROJE ZE ZÁSUVKY

- Aby nedošlo k poškození zařízení CS1x a dalších zařízení, ke kterým je připojeno, například zvukového systému nebo MIDI nástrojů, vypněte napájení a odpojte všechna související zařízení před připojením nebo odpojením audio a MIDI kabelů.

ELEKTRICKÉ RUŠENÍ

- Nepoužívejte CS1x v blízkosti televizorů, rádií nebo jiných zařízení, která generují elektromagnetická pole, protože to může způsobit poruchu CS1x a případně i rušivý šum v ostatních zařízeních.

ZÁLOŽNÍ BATERIE

- CS1x obsahuje speciální baterii s dlouhou životností, která uchovává obsah uživatelské paměti i po vypnutí napájení. Záložní baterie by měla vydržet několik let. Když je třeba ji vyměnit, zobrazí se při zapnutí napájení na displeji zpráva "Battery Low" (Baterie je vybitá). Pokud k tomu dojde, nechte záložní baterii vyměnit kvalifikovaným servisním pracovníkem společnosti Yamaha. *Nepokoušejte se vyměnit záložní baterii sami.*

MANIPULACE A PŘEPRAVA

- S přístrojem CS1x zacházejte vždy opatrně. Fyzické nárazy způsobené pádem, nárazy nebo položením těžkých předmětů na zařízení CS1x mohou vést k jeho vážnému poškození.
- Na ovládací prvky, konektory nebo jiné části nikdy nepoužívejte nadměrnou sílu.
- Před přemístěním zařízení CS1x odpojte všechny kabely. Kabely vždy odpojujte pevným uchopením zástrčky, nikoli taháním za kabel.

ČIŠTĚNÍ

- K čištění klávesnice CS1x nikdy nepoužívejte chemická rozpouštědla nebo ředidla, protože by poškodila povrchovou úpravu nebo zmatnila klávesy. Nástroj otřete měkkým, suchým hadříkem. V případě potřeby použijte měkký, čistý hadřík mírně navlhlý vodou.

zředěným jemným čisticím prostředkem. Poté nástroj důkladně otřete suchým hadříkem.

- Nepokládejte na nástroj vinylové předměty, protože vinyl se může přilepit na povrch a odbarvit jej.

ZÁLOHA DAT

- Yamaha doporučuje pravidelně ukládat hudební data pomocí externího zařízení pro ukládání MIDI dat, jako je například MIDI Data Filer Yamaha MDF2. Yamaha nenese odpovědnost za náhodnou ztrátu dat CS1x.

SERVIS A ÚPRAVY

- CS1x neobsahuje žádné uživatelsky opravitelné díly, proto nikdy neotvírejte pouzdro ani nijak nezasahujte do vnitřních obvodů. Takový postup může mít za následek úraz elektrickým proudem nebo poškození přístroje. Veškeré servisní práce svěřte kvalifikovanému servisnímu personálu Yamaha.

DŮLEŽITÉ UPOZORNĚNÍ

Společnost Yamaha nenese odpovědnost za poškození CS1x v důsledku nesprávné manipulace nebo provozu, ani za náhodnou ztrátu dat CS1x.

UPOZORNĚNÍ

- Názvy společností a produktů uvedené v této příručce uživatele jsou ochrannými známkami nebo registrovanými ochrannými známkami příslušných společností.
- Obrazovky LCD vyobrazené v tomto návodu k obsluze slouží k instruktážním účelům a mohou se poněkud lišit od obrazovek, které se zobrazují na vašem přístroji.



Na začátku byl knoflík...

A knoflík byl dobrý. Vlastně skvělý.

Stačilo natáhnout ruku a chytit ho. Otočit jím doleva. A otáčet jím doprava.

Interagovat s ním v reálném čase.

A byly tam knoflíky všeho druhu. Knoflíky pro změnu časů attack a release zvuku. Knoflíky pro nastavení cutoff filtru a rezonance. A knoflíky pro ovládání mnoha dalších aspektů zvuku analogového syntezátoru.

Otáčením knoflíků jedním a druhým směrem bylo možné vyvolat obrovskou, prakticky nekonečnou škálu elektronických zvuků. Tlusté zvuky. Podivné zvuky. Krásné zvuky. Kouzelné zvuky.

Psala se šedesátá léta a knoflík měl takovou sílu, že navždy změnil hudbu.

A pojem *syntezátor* se stal pojmem.

Ale knoflík nebyl dokonalý...

Od začátku byl knoflík geniální a snadno uchopitelný. Hudebník měl díky němu zvuk zcela pod kontrolou. A otevřel zcela nový svět zvukového objevování.

Psala se sedmdesátá léta a vznikaly jedny z nejlepších nahrávek v historii hudby. Analogové "syntezátory" si nacházely cestu na pódia, do studií a profesionálních skladatelských apartmá celého světa.

Jakkoli byly analogové syntezátory jednoduché, přímočaré a výkonné, jejich cena byla z velké části nedostupná pro začínajícího hudebníka. Navíc byly citlivé na drobné výkyvy elektrického proudu, které často narušovaly výšku tónu, takže ladění bylo ze své podstaty nestabilní.

A neexistoval žádný spolehlivý způsob, jak uložit nastavení panelu a původní zvuky, kromě zdoluhavého čmárání seznamů a poznámek tužkou a papírem.

Jistě musí existovat lepší způsob.

Inženýři na celém světě se pustili do hledání lepšího způsobu a učinili velký pokrok ve vývoji stabilnějších, levnějších a pohodlnějších technologií.

Průlom v elektronické syntéze zvuku byl na spadnutí.

Pak přišel zázrak v podobě digitálního...

Počátkem 80. let došlo k průlomu v technologii digitálních syntezátorů, který měl opět způsobit revoluci v moderní hudbě.

Hudebníci po celém světě přijali cenově dostupné nové technologie, jako je FM, která dokázala přesně reprodukovat zvukové charakteristiky akustických a jiných nástrojů, a AWM (PCM), která se opírala o "vzorky" skutečných zvuků nástrojů a vytvářela tak úžasné množství hudebních textur a zvukových možností.

Nová vlna digitálních syntezátorů byla navenek mnohem přehlednější než analogové syntezátory, měla minimální počet tlačítek a displej, který poskytoval informace o jednotlivých funkcích.

Přes noc se knoflík stal prakticky zastaralým.

Nestabilní ladění bylo minulostí. Budoucnost patřila paměti. Digitální syntezátory byly uvnitř nabitější než kdykoli předtím, protože stovky úžasných akustických a elektronických zvuků nebo hlasů bylo možné uložit a vyvolat stisknutím jediného tlačítka. K dispozici byly desítky nových a vzrušujících funkcí. Celá nastavení a konfigurace panelu mohly uložit a okamžitě vyvolat.

Byla to digitální revoluce, která umožnila MIDI, GM, XG, sekvencování, samplování, looping, multitimbrální přehrávání, DSP efekty a mnoho dalších průlomových objevů v technologii elektronické hudby.

Vývoj, který navždy změnil způsob výuky, komponování,

hrát a poslouchat hudbu.

Globální konstrukční standardy zajistily, že hudební hardwarové a softwarové produkty různých výrobců mohly bez problémů spolupracovat.

Digitální technologie však bohužel nevytvořily dokonalý svět.

V zemi zavládl chaos...

Jakkoli byla digitální syntéza pohodlná, dynamická a dostupná, přesto nebyla dokonalá. Měla určitá omezení, i když jiná než analogová syntéza.

Zjednodušené rozvržení panelů a zánik knoflíku znamenaly, že všechny ty stovky skvělých nových funkcí musely být uspořádány a naskládány na stránky a podstránky skrytých nabídek - což mohlo znamenat několikrát stisknutí jednoho nebo více tlačítek jen proto, abyste funkci našli, a několik dalších pro její skutečnou manipulaci.

A strmá křivka učení mnoha digitálních syntezátorů se stala legendou sama o sobě. Alarmující bylo, že syntezátor byl na cestě stát se spíše vědeckou záležitostí než intuitivním hudebním nástrojem.

Bylo proto nevyhnutelné, že mnozí začali nostalgicky truchlit po časech jednoduchosti - po knoflíku. Po těch teplých, tlustých, nádherných analogových zvucích. Za méně skrytých funkcí.

A po jednodušším, snáze ovladatelném elektronickém nástroji.

Existovala jednoznačná potřeba digitálního syntezátoru v analogovém stylu, který by měl intuitivní knoflíky a všechny výhody digitálních pamětí a další praktické - zejména interaktivní - funkce.

Takový, který by uspokojil i ty nejzarytější zastánce analogové nebo digitální syntézy.

Dokonale všestranný syntezátor, který je stejně atraktivní pro začínající majitele syntezátorů jako pro stolní hudební koníčky, vážné amatéry, a dokonce i pro zkušené profesionály.

Výkonný samostatný interpretační nástroj se žhavou taneční hudbou a dalšími všestrannými hlasy, stejně vhodný pro špičkovou hudbu jako pro klasiku.

Ideální multitimbrální MIDI komponenta, která by mohla zapadnout i do toho nejsostifikovanějšího rozšířeného systému.

Takový, jehož cena je na tak výkonný nástroj mimořádně skromná.

Bylo jen otázkou času, kdy se hřmění analogu spojí s blesky digitálu, aby opět zpochybnilo konvence a nakonec opět změnilo krajinu hudebních možností.

A Yamaha jejich volání vyslyšela...

Yamaha naštěstí rozpoznala, že je třeba vytvořit něco nového a významného, co spojí to nejlepší z analogového a digitálního světa.

Výsledkem byl Yamaha Control Synthesizer CS1x.

CS1x si bere to nejlepší z analogu - jednoduchost použití, přirozenou interaktivitu, hutný zvuk a samozřejmě knoflík - a spojuje to s tím nejlepším z digitálu - spolehlivou výškou tónu, velkou pamětí, možností změny nastavení jedním dotykem, stovkami hlasů, MIDI a mnoha, mnoha dalšími prvky - a vytváří tak skutečně jedinečný "řídící" syntezátor.

Se všemi známými koncepty, které si oblíbili jak analogoví, tak digitální příznivci. Takový, který uspokojí i ty největší puntičkáře v každém táboře.

Není co skrývat...

Snad nejpozoruhodnějším - jistě osvěžujícím - aspektem CS1x Control Synthesizer je způsob, jakým nosí své srdce na rukávu.

Co vidíte, to dostanete: všechny funkce jsou samozřejmě zobrazeny

na panelu.

Sbíрка šesti otočných knoflíků Sound Control je neodolatelná na dotek - a po otočení poskytuje okamžité zvukové výsledky.

Díky knoflíkům Sound Control, přehledně označeným přepínačům na panelu a podsvícenému LCD displeji je aktuální stav CS1x vždy křišťálově jasný.

Numerická klávesnice a další tlačítka - včetně tlačítka Scenes neboli "snímků" poloh knoflíků - vám umožní rychlý a snadný přístup k jakémukoli parametru nebo nastavení, které potřebujete, a to v okamžiku, kdy je potřebujete.

CS1x je tak bezprecedentním nástrojem pro výkon v reálném čase.

Stovky skvěle znějících hlasů nástrojů AWM2 (Advanced Wave Memory 2) (vytvořených z vysoce kvalitních nahrávek skutečných nástrojů a dalších zvuků), tři digitální efektové jednotky (s 11 efekty typu Reverb, 11 Chorus a 43 Variation) a desítky dalších parametrů lze konfigurovat téměř neomezeným množstvím způsobů a ukládat do paměti pro okamžité vyvolání.

Performances, neboli kompletní konfigurace až čtyř současně hrajících Layers (hlasů) plus efektů a dalších parametrů, a Multis, neboli konfigurace až 16 Parts a dalších parametrů pro multitimbrální hru (s použitím externího sekvenceru nebo počítače), poskytují jedinečnou škálu možností, díky nimž je CS1x šikovným syntezátorem pro doslova jakýkoli typ hudební situace.

Dvaatřicet not polyfonie zaručuje, že budete mít vždy k dispozici dostatek not pro přehrání i toho nejnáročnějšího aranžmá.

Vestavěný arpeggiator, který může generovat různé typy automatických arpeggií nebo být řízen externími MIDI hodinami, poskytuje mimořádně užitečný nástroj pro okoření vašich mistrovských děl - nebo pro rozpálení tanečního parketu.

Jděte vpřed a množte se...

Stejně jednoduchý - a přitom výkonný - jako je CS1x sám o sobě, byl také speciálně navržen tak, aby snadno zapadl přímo do jakéhokoli typu rozšířeného hudebního systému, který chcete vytvořit.

Díky kompatibilitě s General MIDI (GM) je CS1x ideálním multitimbrálním tónovým generátorem pro přesné přehrávání jakéhokoli z mnoha standardních MIDI souborů nebo jiných komerčně dostupných GM hudebních dat pomocí externího sekvenceru.

Kompatibilita s XG činí z CS1x zcela nejmodernější přístroj - pohodlně dokáže využít rozšířené zvukové a výrazové možnosti, které tento vzrušující nový formát v příštích měsících a letech nabídne.

Terminál TO HOST a přepínač HOST SELECT umožňují přímé propojení s počítači PC a Macintosh, takže se můžete snadno pustit do revoluce "stolní hudby" bez nutnosti dalšího periferního propojovacího zařízení.

Pokud jste majitelem syntezátoru poprvé, CS1x vám umožní rozšiřovat váš hudební systém vlastním tempem.

Nejdříve možná budete chtít přidat cenově dostupný sekvencer Yamaha řady QY a využít výkonné multitimbrální schopnosti CS1x. Se sekvencerem QY můžete nahrávat a přehrávat až 16 hudebních "partů", každý na nezávislém MIDI kanálu - stejně jako vícestopý rekordér, ale s prakticky neomezenými možnostmi úprav.

Dále byste mohli přidat kompaktní a levný sampler Yamaha SU10, který umožňuje zachycovat hudební fráze a další zvuky a dodat tak vaší hudbě zcela jedinečný rozměr.

Nakonec možná budete chtít přidat počítač, který vám umožní využívat mnoho různých typů hudebního softwaru, který je nyní k dispozici, a ty, které teprve přijdou.

Se zařízením CS1x v srdci vašeho systému jste připraveni rozvíjet svůj vlastní jedinečný hudební systém a posunout své hudební schopnosti tak daleko, jak jen budete chtít - *přirozeně*.

CS1x Hlavní FUNKCE

Model CS1x je speciálně navržen s intuitivním, interaktivním uživatelským rozhraním, které obsahuje spoustu speciálních ovládacích prvků na panelu a funkcí pro úpravu zvuku, s nimiž lze snadno manipulovat v reálném čase během představení. Mezi hlavní funkce patří:

- *6 knoflíků Sound Control pro přímý přístup ke klíčovým parametrům aktuálně vybraného hlasu během hry a 2 paměti Scene pro okamžité vyvolání zadaných poloh knoflíků Sound Control. Modulační kolečko nebo připojený nožní ovladač můžete použít pro plynulé změny mezi hodnotami parametrů Scény 1 a Scény 2.*
- *480 hlasů nástrojů AWM2 kompatibilních s GM a XG a 11 hlasů bicích nebo sad v režimu Multi Play. V režimu Performance jsou k dispozici další hlasy, které lze přiřadit k Performances.*
- *Režim Performance s kompletními konfiguracemi Layers (4 hlasy buď naskládané na sebe, nebo v sofistikovaném rozdělení klaviatury a rychlosti), digitálními efekty a dalšími parametry. K dispozici je celkem 128 Preset Performances a 128 User Performances.*
- *Režim Multi Play pro multitimbrální přehrávání až 16 různých partů (přes 16 MIDI kanálů; při použití externího sekvenceru) s 32-notovou polyfonií. Terminál TO HOST a přepínač HOST SELECT umožňují přímé propojení s počítači IBM PC/AT nebo Apple Macintosh.*
- *3 nezávislé digitální efektové jednotky DSP, které lze používat současně - Reverb (11 typů), Chorus (11 typů) a Variation (43 typů).*
- *Arpeggiator s 30 typy arpeggiováných akordů a 10 časovými subdivizemi. Tempo Arpeggiatoru lze také řídit externími MIDI hodinami.*

OBSAH

Přehled CS1x	6
Začínáme	9
Jak CS1x generuje zvuk	12
Hlavní provozní režimy CS1x	14

Odkaz na funkce20

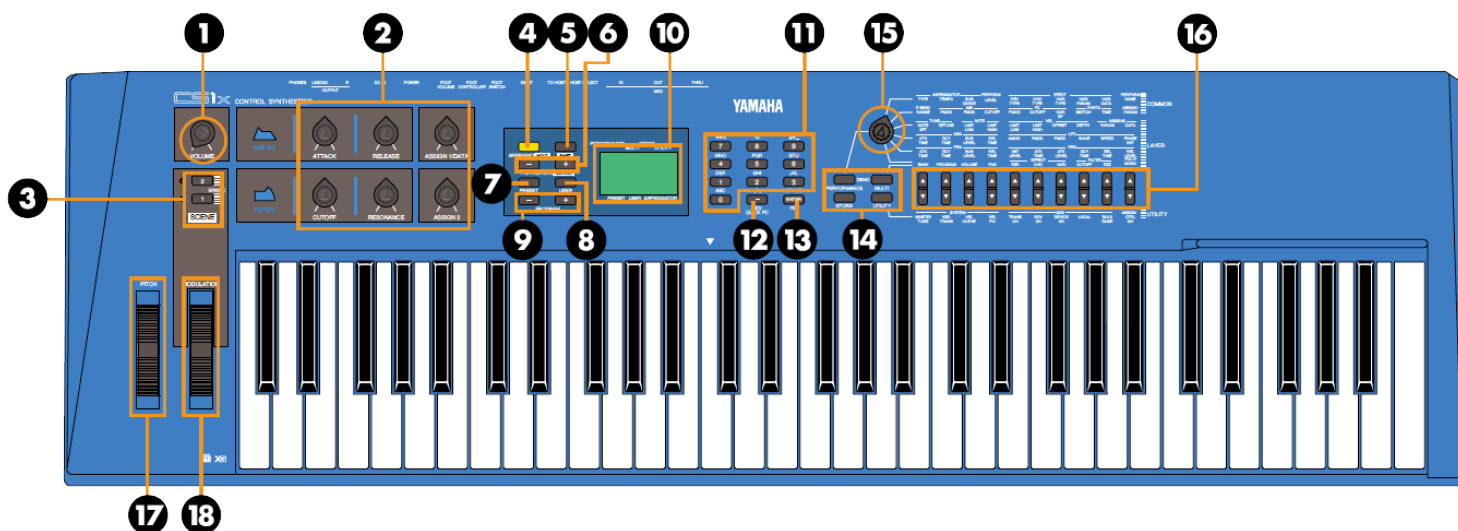
Výkonnostní režim	20
Společné úpravy 1.....	22
Společné úpravy 2.....	25
Úprava vrstvy 1	27
Úprava vrstvy 2	30
Úprava vrstvy 3	31
Úprava vrstvy 4	33
Režim více přehrávání.....	36
Režim Utility.....	40
Režim ukládání	44
Tovární nastavení	46

Dodatek47

Digitální efekty.....	47
O MIDI	53
Specifikace	57
Řešení problémů	58
Chybová hlášení.....	59
Rejstřík	60



CS1x v přehledu



Přední panel

1 VOLUME

Otáčením tohoto knoflíku nastavíte správnou úroveň poslechu, ať už používáte sluchátka nebo zesílené reproduktory.

2 Knoflíky SOUND CONTROL

Šest ovládacích knoflíků zvuku umožňuje přímý přístup ke klíčovým parametrům aktuálně vybraného výkonu/hlasu. Otočením libovolného knoflíku Sound Control doleva nebo doprava se hodnoty parametrů odpovídajícím způsobem posunou (doleva pro záporné hodnoty, doprava pro kladné hodnoty) a výsledek je okamžitý; na LCD displeji se vedle čísla Performance objeví písmeno "E", které označuje, že původní hlas byl upraven. Každý knoflík má středový detent, který představuje původní hodnotu parametru.

- **ATTACK (knoflík 1)** - Tímto knoflíkem se nastavuje počáteční doba attack hlasu. Otočte jej doleva pro rychlejší attack

otáčením vpravo dosáhnete pomalejší doby attacku. (Viz strana 30)

- **RELEASE (knoflík 2)** - Tento knoflík ovládá dobu uvolnění hlasu. Otočením doleva zkrátíte dobu uvolnění; otočením doprava prodloužíte dobu uvolnění. (Viz strana 32.)
- **ASSIGN 1/DATA (knoflík 3)** - Tento knoflík má dvě funkce. Jako knoflík ASSIGN 1 mu můžete přiřadit jeden z 28 parametrů - včetně hlasitosti performance, tempa nebo typu arpeggiátoru, času portamenta a dalších -, které můžete ovládat jeho otáčením (viz strana 26). Jako knoflík pro zadávání DATA jej můžete použít k rychlé změně editační hodnoty aktuálně vybraného editačního parametru.
- **CUTOFF (knoflík 4)** - Tento knoflík určuje mezní frekvenci filtru neboli frekvenční bod, nad kterým jsou ostatní frekvence odfiltrovány. Otočte jej doleva pro hlubší, zaoblenější tón; otočte jej doprava pro tenčí, jasnější tón. (Viz strana 25.)
- **RESONANCE (knoflík 5)** - Tento knoflík určuje míru resonance filtru neboli zdůraznění mezní frekvence. Otočením doleva dosáhnete relativně ploché odezvy; otočením doprava přidáte overtóny a zvuk bude více rezonovat. (Viz strana 34.)

- **ASSIGN 2 (knoflík 6)** - Tímto knoflíkem lze ovládat kterýkoli z 28 parametrů, které mu lze přiřadit - včetně Volume, Note Shift, Pan, Chorus Send a dalších. (Viz strana 29.)

3 SCENE 1 A 2

Každé představení má dvě paměti Scene, které si pamatují konkrétní polohy šesti knoflíků pro ovládání zvuku. (Viz strana 16.)

- Stisknutím tlačítka SCENE 1 nebo SCENE 2 okamžitě vyvoláte zadané nastavení. Vedle každého tlačítka SCENE se rozsvítí kontrolka, která indikuje, která scéna je právě aktivní. Vlastní Scény si můžete předem uložit pomocí režimu Store. (Viz strana 44.)
- Podržáním jednoho tlačítka SCENE a následným stisknutím druhého tlačítka SCENE se rozsvítí obě LED diody, což znamená, že můžete použít modulační kolečko nebo připojený nožní ovladač pro plynulé změny parametrů v reálném čase mezi jednou a druhou Scénou. (Viz strana 45.)

4 ARPEGGIATOR

Stisknutím tohoto tlačítka aktivujete palubní arpeggiator, který umožňuje vytvářet automatická arpeggia pouhým zahráním akordu. Když je Arpeggiator zapnutý, v pravé dolní části LCD displeje se zobrazí indikátor. (Viz strana 22.)

- K dispozici jsou různé typy arpeggiátorů a dílčí časování arpeggiátoru. Ty lze spolu s Tempo Arpeggiátoru zadat pomocí parametrů nabídky Common Edit 1. (Viz strana 23.)
- Stisknutím tohoto tlačítka a současným podržením SHIFTu "podržíte" arpeggiovaný akord, nebo jej necháte hrát i po uvolnění kláves. Opětovným stisknutím tohoto tlačítka se arpeggiátor zastaví. (Viz strana 23.)
- Funkce Arpeggiator Split umožňuje rozdělit klaviaturu na C3; akordy, které zahrájete vlevo od bodu rozdělení, vytvoří arpeggiované akordy a noty a akordy, které zahrájete vpravo od bodu rozdělení, se budou hrát normálně. (Viz strana 23.)

5 SHIFT

Toto tlačítko umožňuje transponovat oktávu nahoru nebo dolů a aktivovat funkce Arpeggiator Hold a Split. (Viz strana 23.)

- Chcete-li transponovat oktávu, podržte tlačítko SHIFT a stiskněte [-] (oktáva dolů) nebo [+] (oktáva nahoru) - nachází se přímo pod tlačítkem SHIFT. (Viz strana 15.)

6 PART/VRSTVA [-]/[+]

Tato tlačítka umožňují vybrat jednu ze čtyř vrstev v režimu Performance (viz strana 14) nebo jednu ze 16 částí v režimu Multi Play (viz strana 17). Která Layer nebo Part je aktuálně vybrána, se zobrazí v pravé dolní části LCD displeje.

7 PRESET

V režimu Performance stisknutím tohoto tlačítka aktivujete banku 128 přednastavených Performancí. (Viz strana 20.)

8 USER

V režimu Performance stisknutím tohoto tlačítka aktivujete banku 128 User Performances. (Viz strana 20.)

9 PROGRAM [-]/[+]

Stisknutím jednoho z nich postupně zvýšíte ([+]) nebo snížíte ([-]) jednotlivé výkony (v režimu Performance) nebo hlasy (v režimu Multi Play). (Viz strana 20.)

10 PODSVÍCENÝ LCD DISPLEJ

LCD displej poskytuje různé typy informací, které přehledně zobrazují aktuální provozní stav CS1x v závislosti na tom, který režim nebo jiné tlačítko na předním panelu stisknete.

11 NUMERICKÁ KLÁVESNICE

Numerická klávesnice má několik funkcí v závislosti na aktuálně zvoleném režimu.

- V režimu Performance nebo Multi Play jím můžete vybrat konkrétní číslo Performance nebo číslo hlasu - zadejte požadované číslo (1~128) a stiskněte tlačítko ENTER. (Viz strana 20.)
- V režimu Quick Program Change (Rychlá změna programu) jej můžete použít k výběru konkrétního

Performance (režim Performance) nebo hlasu (režim Multi Play) v rámci aktuálně určené skupiny 10, a to pouhým vytukáním poslední číslice (0~9) požadovaného čísla Performance nebo hlasu. (Viz strana 21.)

- Při úpravě parametrů můžete pomocí něj rychle vybrat konkrétní hodnotu - zadejte požadované číslo a stiskněte klávesu ENTER. (Viz strana 20.)
- Při pojmenovávání uživatelského výkonu jej můžete použít k výběru písmen názvu, jak je uvedeno nad každým tlačítkem. (Viz strana 24.)

12 [-]/NE/RYCHLÝ PC

Toto tlačítko má tři funkce.

- Tlačítko [-] slouží k zadávání záporných hodnot při úpravách parametrů pomocí numerické klávesnice. Stiskněte jej před zadáním čísla a poté stiskněte klávesu ENTER.
- V režimu Performance nebo Multi Play jej stiskněte jednou, čímž aktivujete funkci Quick Program Change. Stá a desátá číslice čísla Performance nebo hlasu se zobrazí jako tučné znaky, což značí, že jsou při aktivní funkci Quick Program Change pevné. Dalším stisknutím tlačítka funkci Quick Program Change vypnete. (Viz strana 21.)
- V režimu Ukládání umožňuje toto tlačítko odmítnout (NO) operaci ukládání, pokud si to rozmyslíte.

13 ENTER/YES

Toto tlačítko má tři funkce.

- Při výběru čísla výkonu (režim Performance) nebo čísla hlasu (režim Multi Play) pomocí numerické klávesnice musíte stisknout ENTER, aby se změna aktivovala. (Viz strana 20.)
- Při označování hodnot editačních parametrů pomocí numerické klávesnice musíte pro aktivaci změny stisknout ENTER. (Viz strana 22.)
- V režimu ukládání umožňuje toto tlačítko potvrdit (ANO) operaci ukládání. (Viz strana 44.)

14 PŘEPÍNAČ VOLBY REŽIMU

Stisknutím jednoho z nich zvolíte aktuální provozní režim.

- **PERFORMANCE** - V režimu Performance můžete zvolit některou z přednastavených nebo uživatelských performancí a provádět editační operace pomocí otočného přepínače Edit Parameter a tlačítek Parameter Value UP/DOWN. Stisknutím tlačítka PERFORMANCE přejdete do režimu Performance z jiného režimu nebo po provedení editační operace v režimu Performance znovu zvolíte obrazovku výběru Performance na displeji LCD. (Viz strana 20.)
- **MULTI** - Stisknutím tohoto tlačítka vstoupíte do režimu Multi Play, který umožňuje při použití externího sekvenceru určit až 16 partů pro multitimbrální přehrávání. Parametry, které lze editovat v režimu Multi Play, jsou vytištěny v řádku přímo nad tlačítky Parameter Value UP/ DOWN. (Viz strana 36.)
- **STORE** - Toto tlačítko umožňuje ukládat uživatelská představení i scény. (Viz strana 44.)
- **UTILITY** - Stisknutím tohoto tlačítka získáte přístup k těm "systémovým" parametrům, které ovlivňují CS1x jako celek - například Master Tune, čísla vysílacích a přijímacích MIDI kanálů, Local On/Off atd. - jak je vytištěno přímo pod každým tlačítkem Parameter Value UP/ DOWN. (Viz str. 40.)

15 OTOČNÝ PŘEPÍNAČ PARAMETRŮ EDITACE

Otáčením tohoto přepínače vyberete jednu ze šesti nabídek editačních parametrů v režimu Performance.

- **COMMON** - Společné parametry (nabídka Common Edit 1, 2) jsou parametry, které se vztahují na celý aktuálně vybraný Performance; tj. nezáleží na tom, která vrstva je aktuálně vybrána, protože společné parametry (kromě Portamenta) se vztahují na všechny vrstvy stejně. (Viz strana 14.)
- **LAYER** - Parametry Layer (nabídka Layer Edit 1, 2, 3, 4) jsou ty parametry, které ovlivňují pouze aktuálně vybranou vrstvu (1~4, jak je označeno tlačítky PART/LAYER) v Performance. (Viz strana 14.)

16 TLAČÍTKA PRO ZVÝŠENÍ/SNÍŽENÍ HODNOTY PARAMETRU

Těchto deset tlačítek slouží k přístupu ke konkrétním parametrům v režimech Performance, Multi a Utility a ke změně hodnot aktuálně vybraného editačního parametru.

- **REŽIM PERFORMANCE** - Po výběru řádku nabídky Edit pomocí otočného přepínače Edit Parameter stiskněte jednou tlačítko Parameter Value UP/DOWN umístěné pod požadovaným parametrem pro přístup k parametru. Na displeji LCD se zobrazí název parametru a jeho aktuální hodnota. Poté stiskněte tlačítko [NAHORU] nebo [DOLŮ] pro požadované zvýšení nebo snížení aktuální hodnoty parametru. (Viz strana 14.)
- **REŽIM MULTI PLAY** - Stačí stisknout tlačítko Parameter Value UP/DOWN, které se nachází pod požadovaným parametrem vytištěným na panelu přímo nad každým tlačítkem. Na displeji LCD se zobrazí název parametru a jeho aktuální hodnota. Poté stiskněte tlačítko [NAHORU] nebo [DOLŮ] pro zvýšení nebo snížení aktuální hodnoty parametru podle potřeby. (Viz strana 17.)
- **UTILITY MODE** - Jednoduše stiskněte tlačítko Parameter Value UP/DOWN, které se nachází nad požadovaným parametrem vytištěným na panelu, přímo pod každým tlačítkem. Na displeji LCD se zobrazí název parametru a jeho aktuální hodnota. Poté stiskněte tlačítko [NAHORU] nebo [DOLŮ] pro zvýšení nebo snížení aktuální hodnoty parametru podle potřeby. (Viz strana 40.)

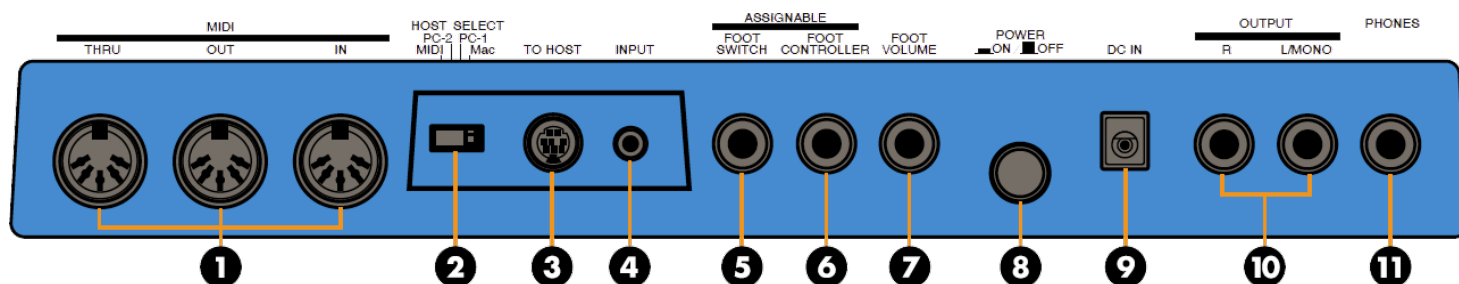
17 PITCH

Kolečko Pitch Wheel umožňuje při hře ohýbat výšku tónu nahoru nebo dolů. Je odpružené a po uvolnění se automaticky vrátí do střední polohy. V režimu Performance můžete v nabídce Common Edit 2 určit rozsah Pitch Bend. (Str. 25.)

18 MODULACE

Kolečko modulace umožňuje použít nebo nastavit určené množství vibrata nebo tremola. Můžete jej nastavit tak, aby ovlivňovalo mezní hodnotu filtru, modulaci filtru, modulaci výšky tónu (nabídka Common Edit 2, viz strana 25), jakož i další ovladatelné parametry. (viz strana 43.)

CS1x v přehledu



Zadní panel

1 MIDI

Svorky MIDI IN, OUT a THRU umožňují pomocí kabelu MIDI připojit další zařízení MIDI, například klaviaturu MIDI, tónový generátor, sekvencer nebo počítač. (Při použití terminálů MIDI nastavte přepínač HOST SELECT do polohy MIDI.) MIDI IN slouží ke vstupu dat MIDI. MIDI OUT slouží k výstupu dat MIDI a k výpisu dat do jiného přístroje CS1x nebo do zařízení pro ukládání dat MIDI. MIDI THRU slouží k "řetězovému" připojení dalších MIDI nástrojů, protože MIDI data přijatá na terminálu MIDI IN přístroje CS1x jsou beze změny předána na terminál MIDI THRU přístroje CS1x. (Viz strana 9.)

2 HOST SELECT

Přepínač HOST SELECT umožňuje určit typ hostitelského počítače. (Viz strana 10.) Nastavte jej na MIDI pro normální vysílání a příjem MIDI, když není připojen hostitelský počítač.

3 TO HOST

Svorka TO HOST umožňuje připojit CS1x přímo k hostitelskému počítači, který nemá rozhraní MIDI. (Viz strana 10.)

4 INPUT

Zde připojte externí zdroj zvuku (například klávesy nebo přehrávač CD) pomocí stereofonního nebo monofonního mini konektoru, abyste mohli smíchat jeho zvukové signály s hlasy CS1x a získat výstup z CS1x bez nutnosti použití externího mixéru.

5 FOOTSWITCH

Volitelný nožní spínač Yamaha FC4 nebo FC5 připojený k tomuto konektoru lze použít k ovládání funkce Hold on/off, portamento on/off a dalších, které jsou určeny nastavením Assign Control Change Number v režimu Utility. (viz strana 43.)

6 NOŽNÍ OVLADAČ

Volitelný nožní ovladač Yamaha FC7 nebo FC9 připojený k tomuto konektoru lze použít k ovládání modulace filtru, mezní hodnoty filtru a

Variation (nabídka Common Edit 2, viz strana 26), stejně jako Control Change Number. (viz strana 43.)

7 FOOT VOLUME

Volitelný nožní ovladač Yamaha FC7 nebo FC9 připojený k tomuto konektoru lze použít k regulaci celkové hlasitosti.

8 POWER

Stisknutím tohoto přepínače zapnete a vypnete CS1x.

9 DC IN

Zde připojte dodaný napájecí adaptér Yamaha PA-3B. (UPOZORNĚNÍ: Nepokoušejte se používat jiný než Yamaha PA-3B nebo ekvivalentní síťový adaptér, protože použití nekompatibilního adaptéru může způsobit neopravitelné poškození CS1x, a dokonce může představovat vážné nebezpečí úrazu elektrickým proudem.)

10 VÝSTUP

Stereofonní konektory OUTPUT umožňují připojit CS1x k externímu stereofonnímu zesilovači/reproduktorovému systému. Při použití monofonního systému jej připojte ke konektoru L/MONO.

11 FONES

Konektor PHONES umožňuje připojit stereofonní sluchátka pro soukromý poslech.

ZAČÍNÁME

Nastavení PŘIPOJENÍ CS1x

Syntezátor Control CS1x je doslova připraven k hraní ihned po vybalení z krabice.

Připojte dodaný stejnosměrný napájecí adaptér PA-3B ke konektoru DC IN na zadním panelu CS1x. Poté připojte adaptér do nejbližší elektrické zásuvky.

Před zapnutím napájení připojte všechna periferní zařízení, jako jsou zesílené reproduktory nebo MIDI nástroje.

Existuje mnoho způsobů, jak začlenit CS1x do jednoduchého nebo rozšířeného hudebního systému. Níže uvádíme několik příkladů, které vám pomohou začít.

POZOR

- Nepokoušejte se používat jiný síťový adaptér než PA-3B. Použití nekompatibilního adaptéru může mít za následek neopravitelné poškození zařízení CS1x a může dokonce představovat vážné nebezpečí úrazu elektrickým proudem.

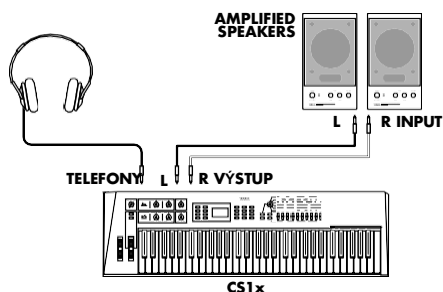
- Nezapomeňte odpojit napájecí adaptér od elektrické zásuvky, pokud se CS1x nepoužívá.

Samotný CS1x

V nejjednodušším případě stačí připojit stereofonní sluchátka ke konektoru PHONES na zadním panelu.

Jako samostatný nástroj pro vystoupení stačí připojit CS1x k zesíleným reproduktorům, a to následujícím způsobem:

Pro stereofonní použití připojte jeden konec páru audiokabelů ke konektorům OUTPUT (L/MONO, R) zařízení CS1x a druhý konec ke vstupu každého zesíleného reproduktoru, jak je znázorněno na obrázku níže. (Pro monofonní použití připojte jeden konec jednoho audio kabelu ke konektoru L/MONO zařízení CS1x a druhý konec ke vstupu zesíleného reproduktoru.)



POZOR

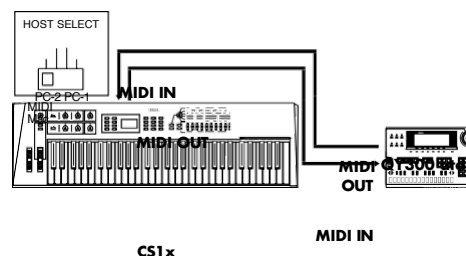
Abyste předešli možnému poškození reproduktorů nebo jiného připojeného elektronického zařízení, ujistěte se před zapnutím napájení jakéhokoli komponentu, že úroveň hlasitosti CS1x a úroveň hlasitosti připojeného zařízení jsou nastaveny na minimum.

CS1x s externím sekvencerem

Následující obrázek ukazuje, jak používat CS1x se sekvencerem Yamaha řady QY, který umožňuje plně využít multiimbrální schopnosti CS1x a přehrávat až 16 různých partů hudebních nástrojů najednou.

Pro správné zapojení budete potřebovat kabely MIDI.

- Připojte kabel MIDI ze svorky MIDI OUT zařízení CS1x ke svorce MIDI In sekvenceru a další kabel MIDI ze svorky MIDI IN zařízení CS1x ke svorce MIDI Out sekvenceru.
- Nastavte přepínač HOST SELECT na MIDI.



V tomto případě budou noty, které zahrajete na klaviatuře, odeslány jako data notové události MIDI na zadaný kanál MIDI sekvenceru. Výběrem různých kanálů můžete nahrávat jednotlivé Části nezávisle a zároveň poslouchat ty Části, které jste již nahráli.

Při nahrávání Parts do externího sekvenceru je třeba přepnout nastavení Keyboard Local na OFF (viz strana 42). Když je funkce Keyboard Local vypnutá, noty, které zahrajete na klaviatuře, nebudou znít z interního tónového generátoru CS1x, ale noty a další data událostí výkonu budou stále odesílány ze svorky MIDI OUT.

Protože interní tónový generátor CS1x bude reagovat na noty a další data, která obdrží na terminálu MIDI IN, budou noty, které zahrajete na klaviatuře, odeslány do sekvenceru a poté "ozvěnou" zpět do CS1x, aby přehrál jeden z 16 Parts (v závislosti na aktuálním přiřazení kanálu MIDI).

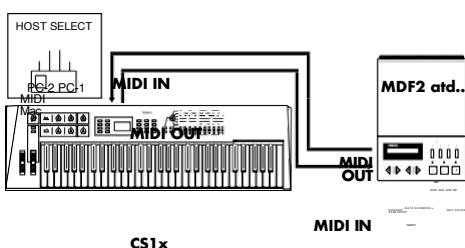
Podrobnosti o přiřazení kanálů MIDI CS1x naleznete na straně 41. Podrobnosti o přiřazení kanálů MIDI a dalších nastaveních externích zařízení, jako je například sekvencer, naleznete v návodu k obsluze každého z nich.

Připojení CS1x k zařízení pro ukládání dat MIDI

CS1x můžete také propojit se zařízením pro ukládání MIDI dat, jako je Yamaha MDF2 MIDI Data Filer, abyste mohli "hromadně vypisovat" nebo ukládat User Performance (nastavení "1 Perf") nebo všechny User Performance a parametry Utility (nastavení "All") na diskety.

To vám umožní vytvořit kompletní knihovny Performance a dalších dat, které můžete snadno nahrát zpět do CS1x. (MDF2 také umožňuje přehrávat kompatibilní data skladeb na CS1x přímo ze samotného MDF2, aniž byste potřebovali sekvencer.)

Informace o provádění operací hromadného výpisu pomocí CS1x naleznete na straně 42. Pokyny k obsluze týkající se odesílání a přijímání dat naleznete v návodu k obsluze zařízení pro ukládání dat MIDI.

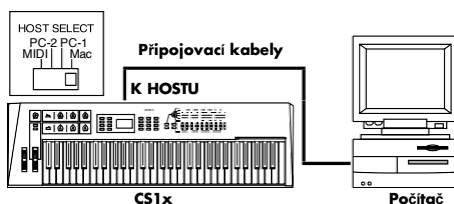


CS1x ve stolním hudebním systému

Díky vestavěnému rozhraní hostitelského počítače je CS1x navržen pro přímé připojení k počítači Apple Macintosh, IBM PC/AT nebo NEC PC-9800 Series - bez nutnosti použití speciálního rozhraní MIDI mezi počítačem a CS1x.

Použití CS1x v počítačovém hudebním systému vám umožní plně využít skutečných možností nástroje a také využít stále se rozšiřující svět dostupných hudebních sekvencerů a dalších softwarových produktů, které vám poskytují neomezený potenciál k dosažení vašich osobních hudebních cílů.

Pokud již máte v počítači nainstalované rozhraní MIDI, můžete jej použít místo rozhraní hostitelského počítače na CS1x. Jinak v závislosti na použitém počítači nebo rozhraní nastavte přepínač HOST SELECT do příslušného nastavení: MIDI, PC-1 (NEC PC-9800 Series), PC-2 (IBM a klony) nebo Mac (Macintosh). Informace o typech kabelů, které lze pro připojení použít, najdete v části *Připojovací kabely MIDI/počítače* vpravo.



Macintosh

Pokud máte počítač Apple Macintosh, který není vybaven externím rozhraním MIDI, proveďte následující operaci:

1. **Nastavte přepínač HOST SELECT do polohy Mac.**
2. **Připojte svorku TO HOST na CS1x k portu modemu nebo tiskárny na počítači Macintosh.**
3. **Zapněte hostitelský počítač a poté zapněte CS1x.**
4. **Spust'te hudební software a nastavte v něm příslušné možnosti pro práci s CS1x.**

Možnosti, které možná budete muset nastavit pro nastavení ovladače Apple MIDI Driver: MIDI Interface Type (Clock) → 1 MHz

Možná bude nutné provést i další možnosti a nastavení. Podívejte se na Další informace naleznete v příručce k vašemu konkrétnímu hudebnímu softwaru.

IBM PC a klony

Pokud máte počítač IBM PC/AT nebo kompatibilní počítač, který není vybaven externím rozhraním MIDI, proveďte následující operaci:

1. **Nastavte přepínač HOST SELECT do polohy PC-2.**
2. **Připojte svorku TO HOST na CS1x k jednomu ze sériových portů počítače, COM 1 nebo COM 2.**
3. **Zapněte hostitelský počítač a poté zapněte CS1x.**
4. **Spust'te hudební software a nastavte v něm příslušné možnosti pro práci s CS1x.**

Další informace naleznete v návodu k obsluze konkrétního hudebního softwaru.

Připojovací kabely MIDI/počítače

MIDI

Standardní kabel MIDI, maximální délka 15 metrů.

Mac

Periferní kabel Apple Macintosh (M0197), maximální délka 2 metry.

PC-1

Kabel 8-pin MINI DIN na 25-pin D-SUB, maximální délka 1,8 metru. (Pokud má váš počítač typu PC-1 9kolíkový sériový port, použijte kabel typu PC-2.)

PC-2

Kabel 8-pin MINI DIN na 9-pin D-SUB, maximální délka 1,8 metru.

Zapnutí napájení a produkce zvuku

Jakmile jsou všechna připojení správně provedena, můžete zapnout napájení a začít se s CS1x bavit.

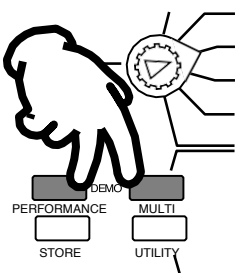
1. *Nastavte hlasitost zařízení CS1x do minimální polohy.*
2. *Stiskněte vypínač POWER, který se nachází na zadním panelu.*
3. *Po krátké uvítací zprávě se zařízení CS1x zapne.*
4. *Při hraní na klaviaturu postupně otáčejte knoflíkem VOLUME doprava, dokud nedosáhnete pohodlné úrovně poslechu.*

Přehrávání DEMO skladeb

Než se ponoříte do mnoha funkcí a začnete zkoumat mnoho funkcí CS1x, možná si budete chtít poslechnout předprogramovanou ukázkovou skladbu.

Demo poskytuje dynamickou ukázkou toho, jak výkonný je CS1x ve skutečnosti. Chcete-li přehrát Demo, proveďte následující operaci:

1. *V režimu Performance podržte tlačítko PERFORMANCE a stiskněte tlačítko MULTI.*
2. *Na displeji LCD se zobrazí nápis "DEMO" a po krátkém okamžiku začne hrát ukázková skladba, která bude pokračovat v přehrávání.*
3. *Chcete-li demo zastavit, jednoduše stiskněte tlačítko režimu, například PERFORMANCE.*

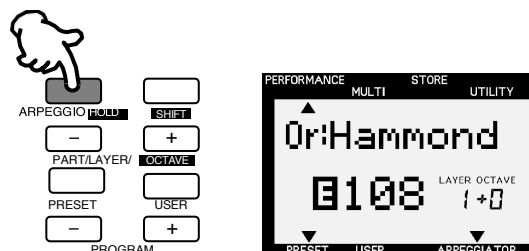


Když je zapnutý režim Demo, můžete si pomocí numerické klávesnice vybrat demo skladbu z různých demo skladeb.

Přehrávání arpeggiova ných akordů

Vyzkoušejte funkci Arpeggiator, která vytváří automatická arpeggia na základě hraných akordů. Nejprve vyberte Performance s rychlým atakem, například zvuk perkusivního typu. (Poznámka: Funkce Arpeggiator funguje pouze v režimu Performance.)

1. *Stiskněte tlačítko ARPEGGIATOR. V pravé dolní části LCD displeje se objeví indikátor.*
2. *Zahrajte akord. Na základě nastavení parametrů Arpeggiator Type, Tempo a Subdivide začne hrát arpeggiováný akord.*
3. *Pomocí nabídky Common Edit 1 změňte parametry Arpeggiator Type, Tempo a Subdivide. (Viz strana 22.)*



Arpeggiator Hold

Praktická funkce Arpeggiator Hold umožňuje zahrát akord pro spuštění automatického arpeggia a poté sundat ruku z klaviatury - arpeggiováný akord bude hrát nepřetržitě ve smyčce. Zahrajte další akord a automatické arpeggio se podle toho změní.

1. *Podržte klávesu SHIFT a stiskněte tlačítko ARPEGGIATOR. Indikátor arpeggiátoru na LCD displeji začne blikat.*
2. *Zahrajte sérii akordů.*
3. *Chcete-li arpeggiované akordy zastavit, stiskněte znovu tlačítko ARPEGGIATOR.*

Rozdělení arpeggiátoru

Funkce Arpeggiator Split výrazně zvyšuje výkonnostní možnosti CS1x. Když je funkce Arpeggiator Split zapnutá, jakýkoli akord, který zahrajete vlevo od bodu rozdělení (B2 a níže), bude vytvářet arpeggiováný akord, zatímco akordy, které zahrajete vpravo od bodu rozdělení, se budou hrát normálně.

1. *Funkci arpeggiátoru aktivujete stisknutím tlačítka ARPEGGIATOR.*
2. *Nastavte otočný přepínač parametrů editace do nabídky Common Edit 1.*
3. *Podržte klávesu SHIFT a stiskněte levé krajní tlačítko Parameter Value UP/DOWN (parametr Arpeggiator Type).*
4. *Stisknutím tlačítka [UP] zapnete funkci Arpeggiator Split (písmeno "S" se zobrazí na LCD displeji); stisknutím tlačítka [DOWN] se vypne.*

Jak CS1x generuje zvuk

Abychom lépe pochopili, co se vlastně děje se zvukem, když otáčíte knoflíky Sound Control nebo upravujete jiné parametry, je užitečné se nejprve podívat na klíčové komponenty, které tvoří fyzickou podstatu zvuku.

Podstata zvuku

Co je to zvuk? Kdybychom zvuk viděli, vypadal by jako vlny, které se vlní vzduchem konstantní rychlostí, přičemž vysoké frekvence jsou seskupeny blízko u sebe a nižší frekvence jsou rozprostřeny daleko od sebe.

Naše uši jsou přirozeně uzpůsobeny k tomu, aby tyto fyzikální vibrace - neboli

zvukové vlny - pohybuji se vzduchem kolem nás na vysokých, středních a nízkých frekvencích - a interpretovat je jako šekot psa na druhé straně ulice, někoho, kdo vedle cvičí na housle, křik proudového letadla nad hlavou nebo rockový zvuk

hudby ve stereofonním systému před vámi.

Generování elektronických zvuků

Zvuk se skládá ze tří základních prvků:

- *výška* tónu, neboli jak je nízký nebo vysoký
- *tón*, neboli jaká je jeho celková kvalita
- *amplituda*, neboli jak hlasitý je jeho zvuk.

Než se podíváme na to, jak CS1x generuje a manipuluje s výškou, tónem a amplitudou, podívejme se nejprve na to, jak se tyto prvky přirozeně uplatňují u akustických hudebních nástrojů.

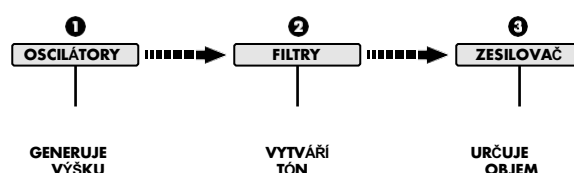
Akustické hudební nástroje jsou speciálně navrženy a pečlivě zkonstruovány tak, aby při hře vytvářely přesné zvukové charakteristiky - proto housle vždy znějí jako housle, klavír vždy zní jako klavír a flétna vždy zní jako flétna.

Hudebník, který hraje na precizně vyrobené housle, škrábe smyčcem po strunách s určitou intenzitou, čímž vytváří zvukové vlny houslí s určitou úrovní hlasitosti (*amplitudou*) a podle polohy prstů (*výšky tónu*) vydává nízké nebo vysoké tóny. Vibrující struny a rezonující dřevo, stejně jako styl a technika hry hudebníka, určují celkovou kvalitu zvuku (*tónu*) houslí.

Oscilátory, filtry a zesilovače

Syntezátory se spoléhají na tři klíčové elektronické komponenty, které napodobují zvukové vlny hlasů hudebních nástrojů a také vytvářejí zcela nové zvuky.

V tradiční analogové syntéze je výška tónu zdrojového zvuku generována *oscilátorem*, jeho tón je vytvořen *filtrem* a jeho hlasitost je určena *zesilovačem*.



! Oscilátor vytváří vibrace zvukových vln s kontrolovatelnou rychlostí, nebo frekvencí, které vytvářejí výšku tónu. Syntezátorové oscilátory obvykle nabízejí rozsah frekvencí mezi 20 Hz a 20 kHz, což je rozsah zvukového spektra, který slyší většina lidí. Obvykle také nabízejí různé typy zvukových vln, například sinusové, pilovité a další.

" Zvuky hudebních nástrojů se skládají ze základního tónu, který zřetelně rozeznáváme, a dalších harmonických tónů neboli overtónů, které existují v každé oktávě nad základním tónem, ale které zřetelně neslyšíme. Filtř zajišťuje kontrolu nad těmito harmonickými. Manipulací s mezní frekvencí filtru, která rozhoduje o tom, kde se odstraní - nebo odřízne - overtóny, a nastavením rezonance tak můžete určit tón.

Zesilovač řídí hlasitost tónu. Generátor obálky (EG) určuje hlasitost tónu v čase prostřednictvím nastavení attack, decay, sustain a release.

Tvary vln AWM2

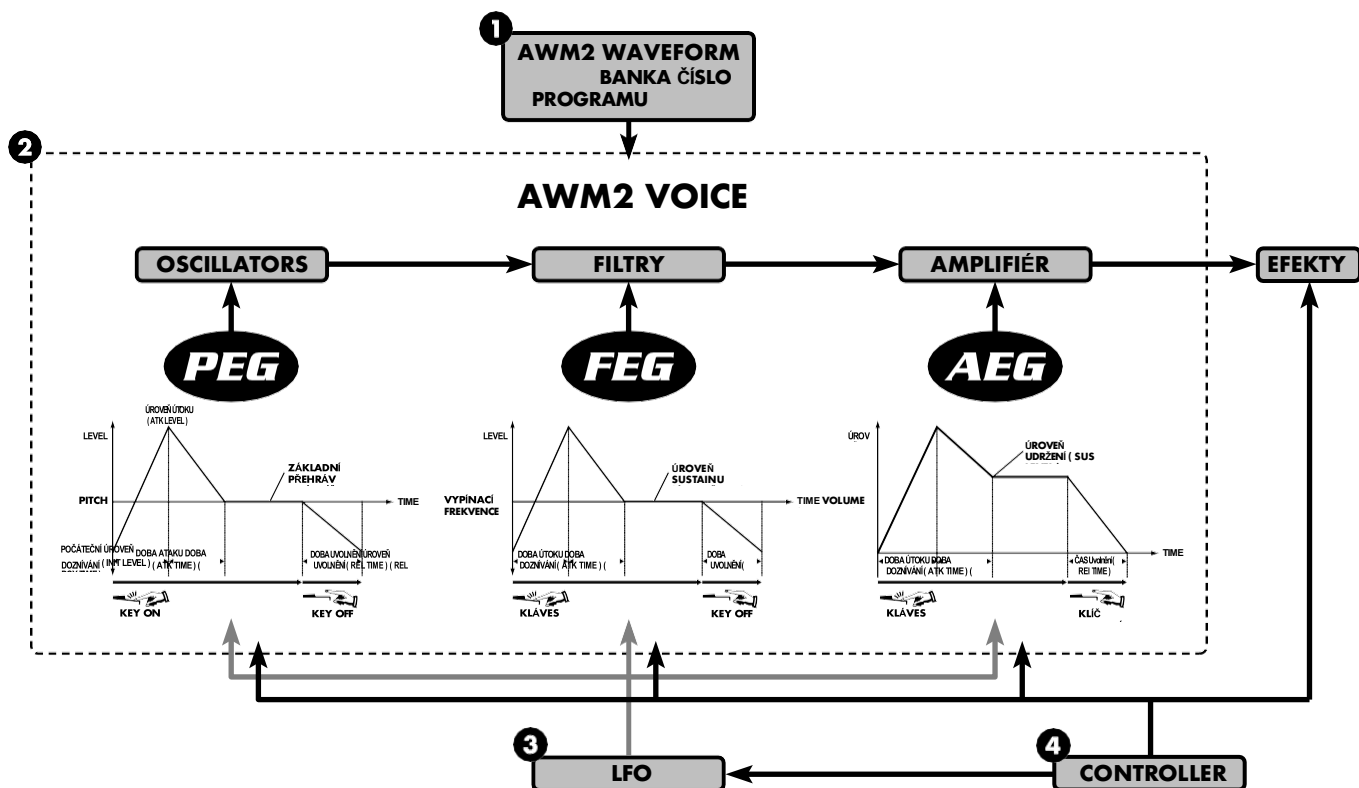
CS1x využívá známé koncepty a funkce analogové syntézy a kombinuje je s nejmodernější technologií digitální syntézy.

Přímo v něm jsou naprogramovány stovky AWM2 vlnových průběhů nebo digitálních nahrávek ("sampleů") všech typů hudebních nástrojů a dalších zvuků - od houslového smyčce, který škrábe po struně, přes paličku, která udeří na marimbu, až po dech, který se rozléhá po náustku flétny.

Základní tónový zdroj hlasu CS1x tvoří průběh AWM2; zbytek zvuku je tvořen oscilátorem, filtrem a zesilovačem. Syntéza CS1x vám poskytuje obrovskou realtime a další kontrolu nad detailními aspekty nastavení všech parametrů.

Syntéza CS1x

Tajemství výjimečně kvalitního zvuku CS1x spočívá ve schopnosti vytvářet bohaté a komplexní zvukové textury v Performancích, které se skládají z vrstev až čtyř hlasů AWM2 - buď znějících současně, nebo mapovaných na různé notové a rychlostní zóny v klaviatuře.



1 AWM2 WAVEFORM - Základním zdrojem zvuku CS1x je sámkovaný AWM2 waveform. V paměti ROM jsou jich předprogramovány stovky, které jsou využívány funkcí Performances. Dostupné vlnové formy jsou uspořádkány v Bancích. Každá vlnová forma AWM2 má své vlastní číslo programu.

2 AWM2 VOICE - Vlnovka AWM2 v kombinaci s oscilátorem, filtrem a zesilovačem tvoří hlas CS1x.

- **PEG** - Pitch Envelope Generator řídí, jak se výška tónu mění v čase.
INIT LEVEL (Počáteční úroveň) nastavuje počáteční úroveň výšky tónu při přehrávání klávesy.
ATK TIME (Doba náběhu) určuje dobu potřebnou k dosažení úrovně náběhu zvuku po zahrání noty.
ATK LEVEL (Úroveň útoku) nastavuje počáteční cílovou úroveň po zahrání noty.
DCY TIME (Doba dozínávání) určuje dobu potřebnou k tomu, aby zvuk dosáhl své základní výšky z úrovně Attack Level při držení klávesy.
REL TIME (Doba uvolnění) určuje dobu, za kterou základní výška tónu dosáhne úrovně uvolnění po uvolnění klávesy.
REL LEVEL (Úroveň uvolnění) nastavuje konečnou cílovou úroveň po uvolnění klávesy.

- **FEG** - Filter Envelope Generator (Generátor obálky filtru) řídí změny barvy zvuku v čase.

ATK TIME (Attack Time) určuje dobu potřebnou k tomu, aby zvuk dosáhl maximální úrovně mezní frekvence po zahrání noty.

DCY TIME (doba dozínávání) určuje dobu, za kterou se zvuk dostane z maximální úrovně Sustain Level při držení klávesy.

SUS LEVEL (Úroveň sustainu) nastavuje úroveň sustainu; mezní frekvence bude na této úrovni udržována po celou dobu držení klávesy.

REL TIME (Doba uvolnění) určuje dobu, za kterou dosáhne frekvence cutoff nastavené úrovně pro každý hlas po uvolnění klávesy.

- **AEG** - generátor amplitudové obálky řídí změny hlasitosti v čase.

ATK TIME (Attack Time) určuje dobu, za kterou zvuk dosáhne maximální úrovně hlasitosti při přehrávání noty.

DCY TIME (Decay Time) určuje dobu potřebnou k tomu, aby zvuk dosáhl své úrovně Sustain z maximální úrovně hlasitosti při držení klávesy.

SUS LEVEL (Úroveň udržení) nastavuje úroveň udržení; hlasitost bude udržována na této úrovni po dobu, kdy je klávesa držena.

REL TIME (Doba uvolnění) určuje dobu, po kterou setrvá, než zvuk vydrží po uvolnění klávesy.

3 LFO - nízkofrekvenční oscilátor generuje nízkofrekvenční signály, které lze použít k modulaci PEG, FEG a AEG.

- **PMOD** - LFO může aplikovat modulaci výšky tónu na PEG a vytvářet tak efekty vibrata.

- **FMOD** - LFO může aplikovat modulaci filtru na FEG a vytvářet efekty typu wah-wah.

- **AMOD** - LFO může aplikovat modulaci amplitudy na AEG a vytvářet tak efekty typu tremolo.

4 CONTROLLER - K manipulaci s různými parametry v reálném čase můžete použít několik typů kontrolérů.

- **MW** - Pomocí modulačního kolečka můžete ovládat PMOD, FMOD a Filter Cutoff.

- **FC** - Pomocí nožního ovladače můžete ovládat FMOD, Filter Cutoff a Variation Effect.

- Knoflíky ovládání zvuku slouží k ovládání časů AEG Attack Time, Release Time, Filter Cutoff a Resonance. Knoflíky ASSIGN 1/2 lze určit k ovládání jednoho z libovolného počtu parametrů. (Viz seznamy na stranách 27 a 29.)

Základní Operace v režimu Performance

HRA PERFORMANCE

Režim Performance Play umožňuje vybrat Preset nebo User Performance pro přehrávání v reálném čase.



- Stisknutím tlačítka PERFORMANCE přejdete do režimu Performance (pokud jste v jiném režimu).
- Stisknutím tlačítka PRESET nebo USER vyberte banku Preset nebo User Performance.
- Pomocí tlačítek PROGRAM [-]/[+] vyberte Performance.
- Při hře můžete používat funkce ovládání v reálném čase, včetně koleček Pitch Bend a Modulation Wheels.
- Podržením klávesy SHIFT a stisknutím tlačítka PART/LAYER [-]/[+] můžete transponovat oktávu nahoru nebo dolů. Výšku tónu můžete transponovat nahoru ([+]) nebo dolů ([-]) až o tři oktávy, v závislosti na typu Performance. (Hodnota transpozice se projeví také ve funkci Keyboard Transpose v režimu Utility. POZNÁMKA: Maximum je ± 3 oktávy; pokud však například zvyšujete nebo snižujete výšku tónu v půltónech, nelze pomocí tlačítka SHIFT dosáhnout tří oktáv).

EDITACE

Jakákoli úprava - ať už úmyslná, nebo neúmyslná - jakéhokoli parametru způsobí, že se spustí režim úprav výkonu. Při opuštění režimu úprav výkonu (stisknutím tlačítka PERFORMANCE nebo PROGRAM [-]/[+]) se na displeji LCD zobrazí symbol "E".

vedle čísla Performance, což znamená, že upravený zvuk nebyl uložen.



- Posunem parametrů AMP EG a FILTER můžete měnit tvar a barvu zvuku při hře otáčením knoflíků ovládání zvuku.
- Vyměňte přiřazení hlasu Layer nebo upravte další společné parametry Performance a Layer pomocí otočného přepínače Edit Parameter a tlačítek Parameter Value UP/DOWN.
- Stisknutím tlačítka ARPEGGIATOR jej zapnete a zahrajte akord, čímž spustíte arpeggiované akordy. V nabídce Common Edit 1 vyberte typ arpeggiátoru, tempo a další parametry.

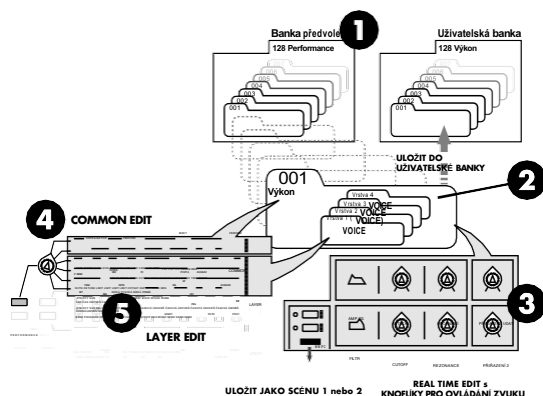
ULOŽENÍ

Režim Store umožňuje ukládat scény i uživatelská vystoupení pro pozdější vyvolání.

- Uložte své oblíbené Scény nebo "snímky" poloh knoflíků Sound Control do aktuálně vybraného Provedení. (Viz strana 44.)
- Do 128 pamětí User Performance můžete ukládat svá vlastní Představení. (Viz strana 44.)



Struktura Performance



- 1 PERFORMANCE BANKY** - CS1x se dodává s předprogramovanými 128 přednastavenými performancemi a 128 uživatelskými performancemi. Vrstvy aktuálně vybraného Performance můžete upravovat a ukládat do User Performance.
- 2 VLOŽKY** - Performance se skládá s až ze čtyř vrstev - každé vrstvě lze přiřadit vlastní hlas AWM2. Existuje mnoho parametrů Layer a Common Performance, které lze upravovat.
- 3 AMP EG/FILTER** - Otáčením knoflíků Sound Control ovlivníte všechny vrstvy stejně tím, že posunete parametry AMP EG, které řídí tvar hlasitosti zvuku v čase, a parametry FILTER, které řídí kvalitu tónu. V režimu úprav můžete přiřadit, které parametry budou knoflíky ASSIGN 1 a ASSIGN 2 ovládat.
- 4 COMMON EDIT 1~2** - Jedná se o "společné" parametry, které mají stejný vliv na všechny vrstvy ve výkonu.
- 5 LAYER EDIT 1~4** - Jedná se o parametry "Layer", které umožňují upravit vlastnosti každé jednotlivé vrstvy. Pomocí tlačítek PART/LAYER [-]/[+] vyberete vrstvu, kterou chcete upravit.

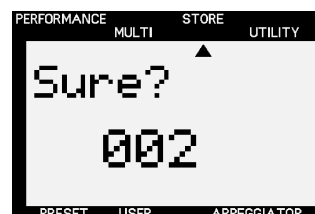
Ukládání uživatelských představení

Uložení vlastního uživatelského výkonu je rychlá a jednoduchá operace.

- Chcete-li uložit aktuální výkon, stiskněte jednou tlačítko **STORE**.
- Pomocí numerické klávesnice zvolte číslo User Performance (1~128).
- Stiskněte tlačítko **ENTER**.

Na displeji LCD se zobrazí výzva "Jistě?". Stisknutím tlačítka **ANO** uložíte

Výkon. Operaci přerušíte stisknutím tlačítka **NO**.



Scény

Každému představení jsou věnovány dvě paměti "Scéna". Scény jsou jednoduše "snímky" specifických poloh knoflíků ovládání zvuku - okamžité přístupné pomocí tlačítek SCÉNA.

Jednu ze scén můžete vybrat stisknutím tlačítka SCÉNA 1 nebo SCÉNA 2. Nebo můžete podržet jedno tlačítko SCÉNA a stisknout druhé a pak použít modulační kolečko nebo nožní ovladač pro plynulé změny parametrů v reálném čase mezi jednou a druhou scénou. Výchozím ovladačem je Modulation Wheel. Minimální poloha ovladače je Scéna1 a maximální poloha je Scéna 2.

Ukládání scén

Do Performance můžete snadno ukládat vlastní Scény - buď dočasně, nebo trvale.

Chcete-li scénu dočasně uložit do aktuálně vybraného představení, podržte tlačítko SCÉNA a stiskněte tlačítko **STORE**.

Tím se Scéna uloží do vyrovnávací paměti úprav, dokud je vybráno aktuální Představení, takže původní Scény jsou chráněny. Pokud vyberete jiné Představení, všechny nové Scény budou ztraceny.

Chcete-li scénu trvale uložit do Performance, jednoduše proveďte operaci Uložit pro User Performances. (Viz část *Ukládání uživatelských představení výše*.)

Režim Multi Play

V režimu Multi Play můžete vybrat hlas z banky GM se 128 hlasy AWM2 (přístupné pomocí tlačítek PROGRAM [-]/[+]) a začít hrát v reálném čase.

Režim Multi Play umožňuje používat CS1x jako hlavní klávesový kontrolér nebo zařízení pro vstup notových dat MIDI, stejně jako i jako multitimbrální tónový generátor.

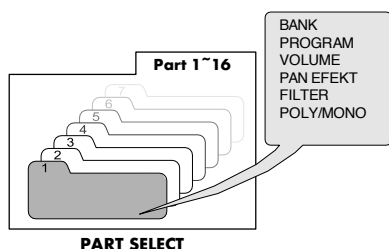
Multi je konfigurace až 16 nástrojů "Parts" (každý Part je přiřazen jednomu MIDI kanálu), které lze přehrávat současně, když je k CS1x připojen externí sekvencer nebo počítač.

Vyberte Part pomocí tlačítek PART/LAYER [-]/[+] a přiřadte mu hlas výběrem ze 480 normálních (nástrojových) hlasů AWM2 kompatibilních s GM a XG a 11 hlasů bicích (souprav) pomocí tlačítka Edit menu Bank a Program Parameter Value UP/DOWN.

V režimu Multi Play je k dispozici jedna nabídka Edit parametrů, do které lze vstoupit pomocí tlačítka Parameter Value UP/DOWN.

Otáčení knoflíků Sound Control ovlivní pouze jeden hlas AWM2, tj. aktuálně vybraný Part.

Struktura Multi



PART SELECT - V režimu Multi Play se každý "Part" skládá z jednoho hlasu AWM2. Stisknutím tlačítek PART/ LAYER [-]/[+] můžete vybrat a přehrát kterýkoli z 16 Partů. Protože noty, které hrajete na klaviatuře, a tlačítka, která stisknete na panelu, vysílají zprávy MIDI, je CS1x ideální jako vstupní zařízení MIDI.

ÚPRAVA ČÁSTÍ - Pomocí tlačítek PART/LAYER [-]/[+] vyberte část, kterou chcete upravit. Každý z parametrů Multi je vytištěn nad tlačítkem Parameter Value UP/DOWN. Chcete-li nastavit vlastní 16 Partů, přiřadte hlas k Partu pomocí parametrů Bank a Program přístupných pomocí prvních dvou tlačítek Parameter Value UP/DOWN. (Upozorňujeme, že tato nastavení se po vypnutí napájení nezachovávají, protože po zapnutí napájení se vždy obnoví výchozí parametry XG. Pokud jste

vkládat hlasové zprávy Program Change v záhlaví sekvencí, avšak při spuštění sekvenceru od začátku skladby budou vždy automaticky vybrány správné hlasy Part).

MULTITIMBRÁLNÍ PŘEHRÁVÁNÍ - Jako multitimbrální MIDI tónový generátor kompatibilní s GM a XG může CS1x přijímat notová a jiná data na každém z 16 MIDI kanálů, zaslaná z externího sekvenceru nebo počítače, a přehrávat tak příslušných 16 Partů.

Provoz XG

CS1x je plně vybavený samostatný tónový generátor XG-MIDI, který nabízí celkem 480 normálních hlasů a 11 hlasů pro bicí.

Formát XG zachovává univerzálnost a kompatibilitu standardů MIDI a General MIDI System Level 1, přičemž výrazně zvyšuje rozsah expresivity díky mnohem větší kontrole nad úpravami hlasů a efekty.

Kromě podpory 128 hlasů GM poskytuje formát XG zprávy Bank Select, které výrazně rozšiřují počet hlasů, jež lze použít.

Mnoho nových hlasů XG jsou variace základních hlasů GM, které jsou uloženy v dalších bankách. Každá banka je přiřazena určitému typu variace, takže hlasy lze snadno vyhledat. Při použití externího sekvenceru k ovládání CS1x se další banky vybírají pomocí příslušných hodnot LSB Bank-Select.

Formát XG podporuje také plnou banku rozšiřujících efektů SFX, které se vybírají pomocí hodnoty MSB Bank-Select 40H. Naproti tomu Bank-Select MSB 7H lze použít k nastavení libovolného kanálu na přehrávání rytmických partů.

Formát XG umožňuje vytvářet extrémně expresivní řídicí data, která mohou měnit harmonický obsah hlasu, jas a mnoho dalších kritických parametrů Control Change a dalších.

Formát XG nabízí také podporu efektů na vysoké úrovni, která umožňuje ovládání typů efektů, fungování obvodů a nastavení interních parametrů pro základní i propracované efekty. To znamená, že můžete libovolně ovládat parametry 11 typů efektů Reverb, 11 typů efektů Chorus a 43 typů efektů Variation modelu CS1x nezávisle na sobě.

(Další informace o parametrech souvisejících s MIDI naleznete v dodatku, strana 53.)

CS1x je také vybaven dalším režimem přehrávání -TG300B mode-, který umožňuje přehrávat komerčně dostupné MIDI soubory v tomto formátu.

Feature Reference



Feature Reference

Následuje popis jednotlivých funkcí v různých režimech.

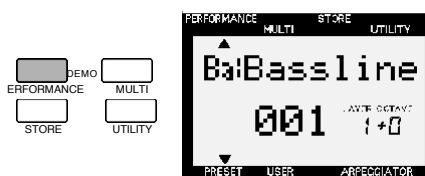


Performance Mode

V režimu Performance můžete vybírat ze 128 přednastavených a 128 uživatelských performancí. Performance se skládá z maximálně čtyř vrstvených zvuků (hlasů). Funkce Performance Edit umožňuje snadno upravovat jednotlivé vrstvy v rámci Performance. Různé parametry vám umožňují flexibilně vytvářet širokou škálu zvuků.

Vstup do režimu Performance

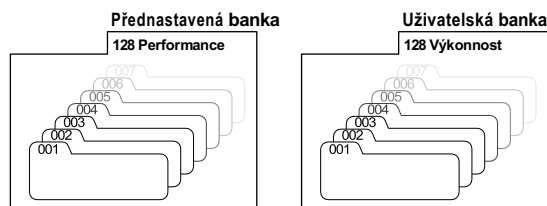
Stiskněte tlačítko PERFORMANCE. Na displeji LCD se pod nápisem "PERFORMANCE" zobrazí značka [▲].



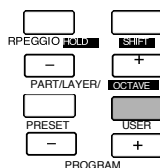
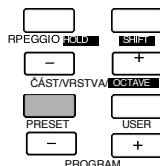
Režim přehrávání představení

• Výběr banky

K dispozici jsou 2 banky, přednastavená a uživatelská. Každá banka obsahuje 128 performancí.

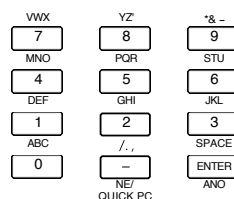


Stisknutím tlačítka PRESET nebo tlačítka USER vyberte požadovanou banku. Na displeji LCD se nad nápisem "PRESET" nebo "USER" zobrazí značka [▲]. ▼



• Výběr představení

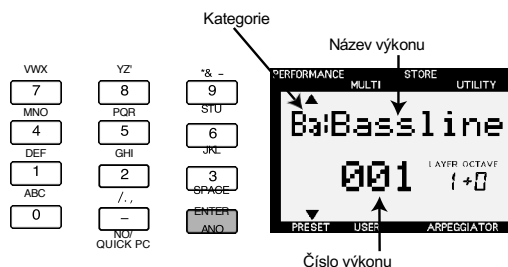
1. Pomocí číselné klávesnice (0~9) vyberte požadované číslo výkonu.



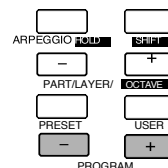
POZ Další informace o jednotlivých výkonech naleznete v

Seznam výkonů v knize "Seznam údajů".

2. Stisknutím tlačítka ENTER potvrďte číslo výkonu (1~128). Na displeji LCD se zobrazí zvolený název a číslo výkonu. Vedle názvu Performance se zobrazí název kategorie.

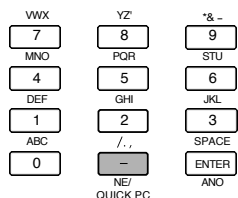


Stisknutím tlačítka PROGRAM [+] vyberte další číslo Performance. Stisknutím tlačítka PROGRAM [-] vyberte předchozí číslo Performance.



Rychlá změna programu

Stisknutím tlačítka QUICK PC (Rychlá změna programu) na numerické klávesnici zafixujete všechna čísla kromě první číslice čísla výkonu na LCD displeji. Stisknutím tlačítka na numerické klávesnici (0~9) můžete rychle vybrat čísla Performance v rámci skupiny deseti čísel změnou první číslice čísla Performance. Stá a desátá číslice se zobrazí jako tučné znaky, abyste mohli označují, že jsou pevné. Díky tomu můžete během živého vystoupení rychle přepínat mezi deseti typy Performances. Zrušení funkce, stiskněte znovu tlačítko QUICK PC.

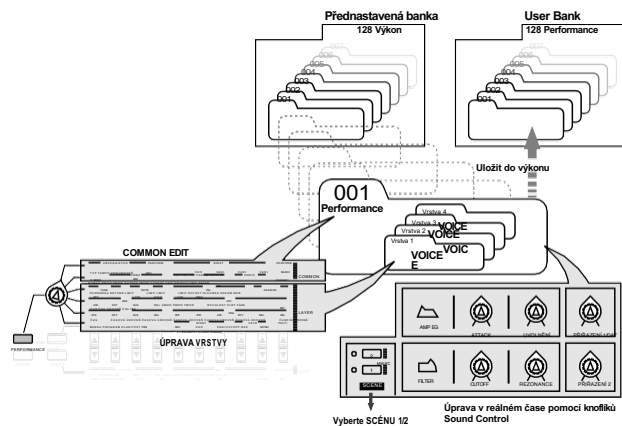


POZN Při výběru čísla programu pro každý Part v režimu Multi Play můžete také použít funkci Quick Program Change (strana 36).

Režim úprav představení

Změnou různých parametrů, včetně přiřazení hlasů k jednotlivým vrstvám, můžete upravit libovolnou předvolbu nebo uživatelský výkon a vytvořit tak vlastní jedinečný výkon. Upravený Performance pak můžete uložit do čísla User Performance (1~128).

POZN Změnou jakéhokoli parametru v Performance se automaticky spustí režim úpravy Performance.

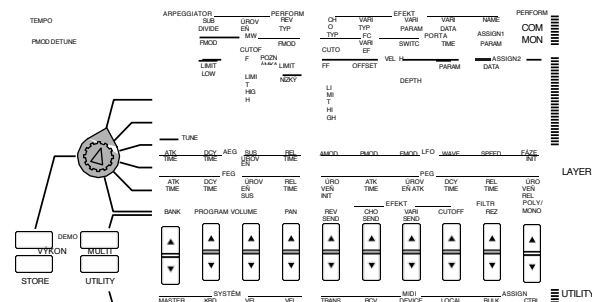


POZN Parametry úprav jsou v zásadě rozděleny do dvou skupin: Společné parametry stejné platné pro všechny vrstvy v představení a parametry vrstvy nezávisle nastavené pro každou vrstvu v představení.

Postup úprav

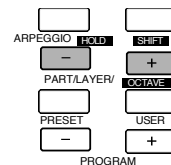
1. Zvolte funkci Editace.

Otáčením otočného přepínače Edit Parameter vyberte nabídku Common nebo Layer Edit s parametrem, který chcete upravit.



2. Vyberte vrstvu (pokud chcete změnit parametry vrstvy).

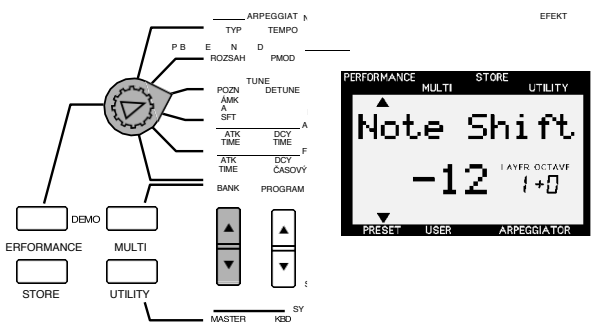
Pomocí tlačítek LAYER [-]/[+] vyberte vrstvu, kterou chcete upravit.



POZN Pokud upravujete společné parametry, nemusíte vybírat vrstvu, protože tyto parametry se použijí stejně pro všechny vrstvy ve výkonu.

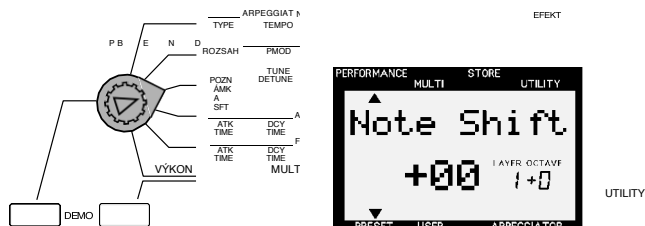
3. Vyberte parametr.

Jednou stisknete tlačítko Parameter Value UP/DOWN odpovídající parametru, který chcete upravit, a vyberte jej. Na displeji LCD se zobrazí aktuální nastavení.



4. Nastavte hodnotu.

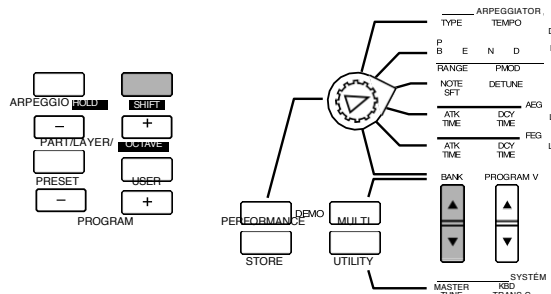
Opětovným stisknutím tlačítka Parameter Value UP/DOWN nastavte hodnotu. Podržením tlačítka Parameter Value UP/DOWN se změní hodnota průběžně. Tlačítkem [NAHORU] se hodnota zvyšuje a tlačítkem [DOLŮ] se hodnota snižuje.



NOTE Můžete také použít číselnou klávesnici (0~9) nebo tlačítko Data

Vstupní knoflík pro změnu hodnoty.

AMKA Chcete-li změnit hodnotu pro všechny čtyři vrstvy najednou, podržte tlačítko SHIFT a stiskněte tlačítko Parametr. Hodnota nahoru/dolů. Po stisknutí klávesy SHIFT v režimu úprav výkonu se na displeji LCD pod nápisem "LAYER" zobrazí písmeno "A" (All).



AMKA Každý hlas je přednastaven s optimálním nastavením parametrů, kterou nastavíte pro kterýkoli parametr, se posunuje (přičítá nebo odečítá) v rámci přednastavenou hodnotu. Pokud hodnota parametru překročí maximální nebo minimální dostupný limit, bude použita nejvyšší nebo nejnižší hodnota.

AMKA Skutečná hodnota je součtem hodnoty zobrazené v položce LCD a hodnoty nastavené knoflíkem ovládání zvuku.

AMKA Původní hlas lze obnovit a poslouchat vrácením do režimu Performance Play a přesunutím knoflíku Sound Control do střední polohy.

AMKA Hlasy aktuálně přiřazené jednotlivým vrstvám můžete nahradit novými hlasy nebo přiřadit hlas prázdné vrstvě (až čtyři hlasy/vrstvy pro Performance).

5. Nastavte další parametry.

Jakmile budete pokračovat ve stiskání dalších tlačítek Parameter Value UP/DOWN, na displeji se objeví další parametry. Nastavte ostatní parametry podle svých preferencí.

6. Uložte Performance.

Po dokončení úprav uložte Performance jako User Performance. Podrobné informace o uložení Performance naleznete na straně 44.

NOTE Upravený obsah zůstane v paměti i v případě, že jste vypnuli napájení během editace. Při dalším zapnutí napájení bude stále vybráno představení, které jste upravovali, a vy budete moci pokračovat tam, kde jste skončili, a pokračovat v úpravách představení.

CAUTION Pokud během editace výkonu vyberete jiný výkon nebo znovu stisknete tlačítko PERFORMANCE a ukončíte režim editace výkonu dříve, než jste data nejprve uložili jako uživatelský výkon, upravená data se ztratí. Podrobnosti o ukládání uživatelského výkonu naleznete na straně 44.

AMKA Chcete-li ukončit režim úprav výkonu, stiskněte tlačítko PERFORMANCE

nebo tlačítko PROGRAM [-]/[+]. Do režimu Multi Play můžete vstoupit přímo z režimu Performance stisknutím tlačítka MULTI.

Značka úprav

Jakmile jakýmkoli způsobem upravíte Performance, vlevo od čísla Performance se zobrazí značka úprav (písmeno "E" obráceného typu). Tato značka znamená, že jste Performance upravili, ale neuložili.



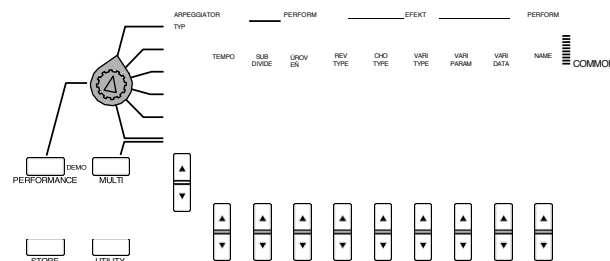
Označuje, že jste výkon upravili, ale neuložili.

NOTE Značka editace se zobrazí také pouhým mímým provedením změna polohy na knoflík ovládání zvuku (viz strana 6).

• Popis jednotlivých funkcí

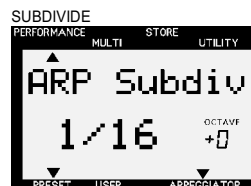
Common Edit 1 (platí pro všechny vrstvy)

Tento řádek poskytuje funkce a parametry, které jsou společné pro všechny vrstvy v Performance, například Arpeggiator a Performance Level, Effect a Name.



■ ARPEGGIATOR

Arpeggiator automaticky vytváří arpeggiované akordy na základě akordů/melodií, které hrajete na klaviatuře. K dispozici jsou tři parametry arpeggiátoru: TYPE, TEMPO a SUBDIVIDE.



Arpeggiator spustíte stisknutím tlačítka ARPEGGIATOR na adrese , čímž jej zapnete. Na displeji LCD se nad nápisem "ARPEGGIATOR" zobrazí značka [▼].

AMKA Chcete-li vypnout Arpeggiator, stiskněte tlačítko ARPEGGIATOR znovu.

TYPE (TYP): Nastavuje typ arpeggia. Můžete si vybrat z 30 typů. Podrobnosti o jednotlivých typech najdete v seznamu typů arpeggiátoru v knize "Seznam dat".

Podržení arpeggiátoru

Funkce Arpeggiator Hold umožňuje zahrát akord pro spuštění automatického arpeggia a poté sundat ruku z klaviatury; arpeggiováný akord bude hrát nepřetržitě ve smyčce. Zahrajte jiný akord a automatické arpeggio se odpovídajícím způsobem změní.

Chcete-li aktivovat funkci Arpeggiator Hold, proveďte následující kroky:

1. Podržte klávesu SHIFT a stiskněte tlačítko ARPEGGIATOR. Indikátor Arpeggiator na LCD displeji začne blikat.
2. Zahrajte sérii akordů.
3. Chcete-li arpeggiované akordy zastavit, stiskněte znovu tlačítko ARPEGGIATOR.

Arpeggiator Split

Pokud podržíte klávesu SHIFT a stisknete tlačítko Parameter Value [UP], když je na displeji LCD zobrazen parametr TYPE, aktivuje se funkce Arpeggiator Split a vpravo od typu Arpeggiator se zobrazí obrácené písmeno typu "S".

Funkce Split rozdělí klaviaturu od C3 (označeného nad klaviaturou symbolem [▼]) a umožní vám hrát arpeggiované akordy na spodní polovině (pod C3) klaviatury a melodickou linku na horní polovině (C3 a výše).

Chcete-li funkci Split zrušit, podržte klávesu SHIFT a stiskněte tlačítko Parametr hodnoty [DOWN].

TEMPO: Nastavuje tempo arpeggiátoru. Rozsah je MIDI, 40 ~ 240.

Nastavení: Nastaví se na hodnotu, která je v daném okamžiku nejnižší:

TEMPO: MIDI, 40~ 240 (úderů za minutu)

AMKA Pokud chcete synchronizovat tempo arpeggiátoru s externím MIDI zařízením, nastavte parametr TEMPO na MIDI.

SUBDIVIDE (ROZDĚLIT): Určuje základní nastavení not (jak jemně je tempo rozděleno) arpeggiátoru.

Nastavení: Nastavte, zda chcete, aby se na displeji objevily znaky, které jsou pro tento nástroj charakteristické:

SUBDIVIDE: 3/8=♪, 1/4=♪, 3/16=♪, 1/6=♪, 1/8=♪, 3/32=♪, 1/12=♪, 1/16=♪, 1/24=♪, 1/32=♪

NOTE Data Arpeggiatoru nelze vyvést jako zprávy MIDI.

■ PERFORM LEVEL

Tímto tlačítkem se nastavuje hlasitost jednotlivých Performance.



Nastavení: Na displeji se zobrazí ikona argamingu:

PERFORM LEVEL (Úroveň výkonu): 0~127

■ EFEKT

K dispozici je pět parametrů efektu: REV TYPE (typ reverbu), CHO TYPE (typ chorusu), VARI TYPE (typ variace), VARI PARAM (parametr variace) a VARI DATA (data variace).

Další základní informace o jednotlivých efektech naleznete na straně 47.

Reverb Type (Typ dozvuku)



Chorus Type



Typ variace



Parametr variace



(Varianta) (Data)



Pro rozlišení mezi obrazovkami Variation Parameter (Parametr variace) a Variation Data (Data variace) se zobrazí písmeno "P" (Parametr) nebo "d" (Data).

REV TYPE (Typ dozvuku): Nastavuje typ reverbu. Můžete si vybrat z 11 typů. Další informace o jednotlivých typech Reverb najdete v části Seznam typů efektů na straně 49.

CHO TYPE (Typ chorusu): Nastavuje typ Chorus. Můžete si vybrat z 11 typů. Další informace o jednotlivých typech Chorus naleznete v části Seznam typů efektů na straně 49.

VARI TYPE (Typ variace): Nastavuje typ efektu Variation. K dispozici jsou následující možnosti

Na výběr je 43 typů. Další informace o jednotlivých typech efektů Variation najdete v části Seznam typů efektů na straně 49.

VARI PARAM (parametr variace): Vybírá parametry efektu Variation. Parametry se liší v závislosti na typu efektu Variation vybraném v položce VARI TYPE.

POZN Pokud v nabídce Variation Type (Typ variace) vyberete EFFECT OFF (Vypnuto), vrstvy, které mají funkci VARI SEND (Variování) nastavenou na ON (Zapnuto), nebudou znít. Pokud nechcete používat efekt Variation na vrstvách, nastavte VARI TYPE na Thru.

POZN Efekt Variation funguje v režimu Performance jako efekt Insertion. Další informace naleznete na straně 47.

Další informace o jednotlivých parametrech efektu Variation naleznete v části Seznam parametrů efektu na straně 49.

VARI DATA (Data variace): Nastavuje data (hodnotu) parametru efektu Variation vybraného v položce VARI PARAM. Další informace o jednotlivých datech efektu Variation naleznete v Tabulce přiřazení dat efektu na straně 51.

POZN Pokud je funkce VARI TYPE vypnutá, funkce VARI PARAM a VARI DATA budou deaktivovány.

POZN Hloubku efektu a další parametry lze ovládat pomocí ovladače ASSIGN 1 Sound Control Knob nebo nožního ovladače. Podrobnosti naleznete na straně 26.

POZN Další informace naleznete na straně 47.

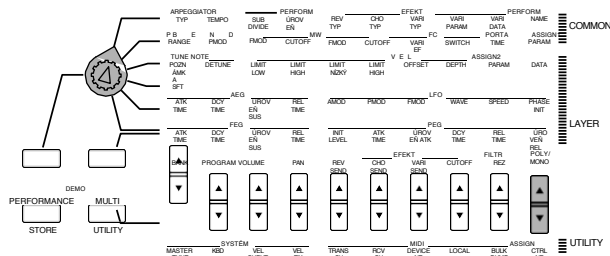
■ PERFORM NAME (Název výkonu)

Umožňuje vybrat kategorii a pojmenovat uživatelské představení pomocí až osmi písmen, číslic, symbolů a znaků.

1. Pomocí tlačítka **Parameter Value UP/DOWN** (Hodnota parametru nahoru/dolů) přesuňte kurzor na pozici, na které chcete znak zadat.
2. V případě potřeby přesuňte kurzor úplně doleva (místo názvu **Performance** se zobrazí slovo "Category") a pomocí numerické klávesnice (0~9) vyberte Category.

#	LCD DISP LEJ	Název kategorie
0	—	Není specifikováno
1	Pf	Piano
2	Cp	Chromatické bicí nástroje
3	Nebo	Varhany
4	Gt	Kytara
5	Ba	Baskytara
6	St	Smyčce/orchestrální nástroje
7	En	Ensemble
8	Br	Brass
9	Rd	Reed
10	Pi	Pipe
11	Ld	Synth Lead
12	Pd	Synth Pad
13	Fx	Synth SFX
14	Et	Ethnic
15	Pc	Percussive
16	Se	Zvukový efekt
17	Dr	Bicí
18	Sc	Synth Comping
19	Vo	Vocal
20	Co	Kombinace
21	Wv	Vlna materiálů
22	Sq	Sekvence

3. Posuňte kurzor o jednu pozici doprava (aktuální pozice kurzoru začne blikat) a pomocí numerické klávesnice (0~9) vyberte první písmeno, pak ještě o jednu pozici doprava a vyberte druhé písmeno atd. až do dokončení názvu Performance.

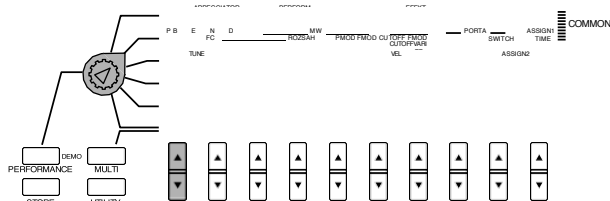


Nastavení:

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ'abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
 0123456789-./,*&_
 (mezera)

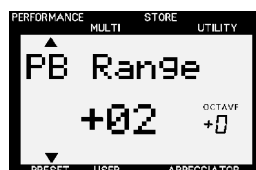
Společné úpravy 2 (platí pro všechny vrstvy)

Tento řádek poskytuje funkce a parametry, které jsou společné pro všechny vrstvy v Performance (kromě "Portamentu"), včetně nastavení pro realtime kontroléry, jako je Pitch Wheel, Modulation Wheel a Foot Controller.



■ P BEND RANGE (Rozsah ohýbání výšky tónu)

Nastavuje rozsah Pitch Bend v půltónech. Výšku tónu lze v rámci zde nastaveného rozsahu ohýbat nahoru nebo dolů pohybem kolečka Pitch Wheel.



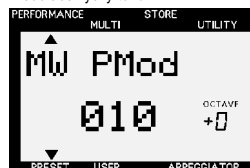
Nastavení:

-24~ +24 půltónů

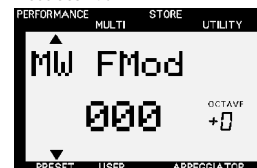
■ MW (modulační kolečka)

Nastavuje parametry ovládání modulačního kolečka. K dispozici jsou tři parametry: PMOD (Pitch Modulation), FMOD (Filter Modulation) a CUTOFF (Cutoff). Zde nastavené parametry lze ovládat pomocí kolečka Modulation Wheel a přidávat tak do zvuku efekty vibrato nebo tremolo.

Modulace výšky tónu



Modulace filtru



Cutoff



PMOD (modulace výšky tónu): Nastavuje hloubku modulace výšky tónu, kterou vytváří LFO (nízkofrekvenční oscilátor). Zde nastavená hodnota určuje rozsah modulace výšky tónu pomocí modulačního kolečka. Posunutím kolečka Modulation Wheel nahoru se hloubka modulace výšky tónu zvýší, zatímco posunutím dolů se hloubka sníží.

FMOD (Modulace filtru): Nastavuje hloubku modulace filtru, kterou vytváří LFO (nízkofrekvenční oscilátor). Zde nastavená hodnota určuje rozsah modulace filtru pomocí modulačního kolečka. Posunutím kolečka Modulation Wheel nahoru se hloubka modulace filtru zvýší, zatímco posunutím dolů se hloubka sníží.

CUTOFF (Vypnutí): Nastavuje rozsah bodů mezní frekvence, nad kterými jsou ostatní frekvence odříznuty. Zde nastavená hodnota určí rozsah bodů mezní frekvence při použití kolečka Modulation Wheel. Posunutím kolečka Modulation Wheel nahoru se zvýší bod mezní frekvence (tj. hlas bude světlejší), zatímco posunutím dolů se bod mezní frekvence sníží (tj. hlas bude tmavší).

Nastavení:

PMOD (modulace výšky tónu):

0~127 FMOD (Modulace filtru):

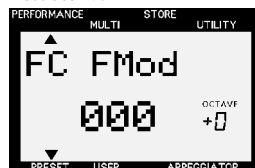
0~127: 0~127 CUTOFF: -64~

+63

■ FC (nožní ovládání)

Nastavuje parametry ovládané nožním ovladačem připojeným ke konektoru FOOT CONTROLLER na zadním panelu. K dispozici jsou tři parametry: FMOD (Modulace filtru), CUTOFF a VARI EF (Variační efekt).

Modulace filtru



Cutoff



Varianta efektu



FMOD (Modulace filtru): Nastavuje hloubku modulace filtru vytvářenou LFO (nizkofrekvenčním oscilátorem). Zde nastavená hodnota určuje rozsah modulace filtru nožním ovladačem. Stisknutím nožního ovladače zvýšíte hloubku modulace filtru.

CUTOFF: Nastavuje rozsah bodů mezní frekvence, nad kterými jsou ostatní frekvence odříznuty. Zde nastavená hodnota určí rozsah bodů mezní frekvence nožním ovladačem. Stisknutím nožního ovladače zvýšíte bod mezní frekvence (tj. hlas bude jasnější).

VARI EF (efekt variace): Určuje rozsah efektu Variation nastavený pomocí parametrů EFFECT (strana 23), který se ovládá nožním ovladačem.

UPOZORNĚNÍ: Podrobnosti o tom, které parametry může nožní ovladač ovládat, viz Seznam parametrů efektu na straně 49.

Nastavení: V případě, že se jedná o efekt, který se používá v rámci efektu, je třeba provést nastavení:

FMOD (Modulace filtru): 0~127 CUTOFF:

-64~ +63

VARI EF (Variation Effect - efekt variace): -64~ +63

■ PORTA (Portamento)

Tímto parametrem se nastavuje funkce Portamento. Portamento plynule mění výšku tónu od jedné noty k druhé, a umožňuje tak klouzat výšku tónu od jedné noty k druhé. K dispozici jsou dva parametry: SWITCH (přepínač) a TIME (čas). Hodnoty lze nastavit pro každou vrstvu.

Přepínač



Čas



SWITCH: Zapíná nebo vypíná funkci Portamento. (pro každou vrstvu)

TIME: Nastavuje dobu, za kterou se výška tónu dostane k další hraně notě. (pro všechny vrstvy)

Nastavení: Slouží k nastavení funkce Portamento:

SWITCH: zapnuto,

vypnuto TIME:

0~127

■ ASSIGN1 PARAM (parametr ASSIGN 1)

Určuje, který parametr bude ovládán knoflíkem ovládání zvuku ASSIGN 1. Můžete si vybrat z 28 typů parametrů.

Parametr přiřazený knoflíku ASSIGN1 jako výchozí se liší v závislosti na zvoleném provedení.



Nastavení:

Podrobnosti o jednotlivých parametrech naleznete na referenčních stránkách uvedených na následující straně.

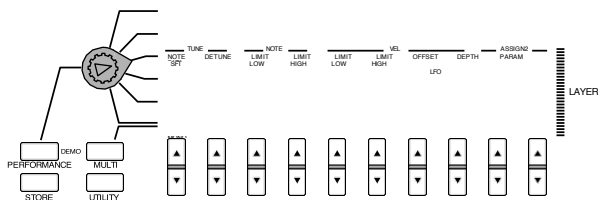
#	LCD
0	vypnuto
1	PerfLevel (Úroveň výkonu) (strana 23)
2	ArpgTempo (Tempo arpeggiátoru) (strana 23)
3	ArpgType (Typ arpeggiátoru) (strana 23)
4	ArpgSubdiv (Arpeggiator Subdivide) (strana 23)
5	MWCCutoff (Mezní hodnota MW) (strana 25)
6	MWVModDpth (Hloubka modulace výšky tónu MW) (strana 25)
7	MWVModDpth (Hloubka modulace MW filtru) (strana 25)
8	PBRange (Rozsah změny výšky tónu) (strana 25)
9	FCCutoff (FC Cutoff) (strana 26)
10	FCFModDpth (Hloubka modulace FC filtru) (strana 26)
11	FCVModDpth (Hloubka modulace FC) (strana 26)
12	PortaTime (Doba portamentu) (strana 26)
13	*FEGDcyTime (doba rozpadu FEG) (strana 32)
14	*AEGDcyTime (Doba rozpadu AEG) (strana 30)
15	*ChoToRev (Chorus Send To Reverb)
16	*VariCntrl (Ovládání variace)
17	*RevChoSend (Odeslání reverbu a chorusu)
18	*ChorusSend (Odeslání chorusu) (strana 38)
19	*ReverbSend (Odeslání reverbu) (strana 38)
20	*Pan (strana 38)
21	*LFOSpeed (Rychlost LFO) (strana 31)
22	*LFOPMOD (Hloubka vibrata) (strana 30)
23	*VibDelay (Zpoždění vibrata)
24	*LFOAMod (Hloubka amplitudové modulace LFO) (strana 30)
25	*LFOFMod (Hloubka modulace LFO filtru) (strana 31)
26	*FEGAtkTime (Doba náběhu FEG) (strana 32)
27	*FEGSusLvl (Úroveň sustainu FEG) (strana 32)
28	*FEGVelSens (Citlivost rychlosti úrovně FEG)
29	*Pitch (Výška tónu oscilátoru)

Parametry s hvězdičkou ovlivňují celé vrstvy v představení. Nemůžete je přímo upravovat z LCD displeje, ale můžete je přiřadit knoflíku ASSIGN 1.

Každý parametr můžete také vybrat zadáním příslušného čísla pomocí numerické klávesnice.

Editace vrstvy 1 (platí nezávisle pro každou vrstvu)

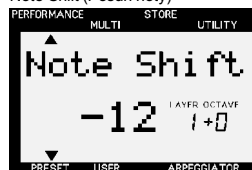
Funkce v tomto řádku poskytují různé parametry týkající se hlavně klaviatury, jako je Tune, Note Limit a Velocity. Tyto parametry lze nastavit pro každou vrstvu ve výkonu.



TUNE

Nastavuje ladění vrstvy. K dispozici jsou dva parametry, NOTE SFT (posun noty) a DETUNE.

Note Shift (Posun noty)



Detune



POZNÁMKA SFT (Note Shift): Zvyšuje nebo snižuje výšku hlasu v půltónech.

Nastavení:
-24~ +24 (půltóny)

DETUNE (DETUNACE): Zvyšuje nebo snižuje výšku hlasu v jemných krocích nebo dekretch (po 0,1 Hz).

Nastavení:
-12,8 Hz~ +12,7 Hz

POZNÁMKA

Nastavuje rozsah not, které budou jednotlivé vrstvy přehrávat. K dispozici jsou dva parametry, LIMIT LOW a LIMIT HIGH.

Limit Low

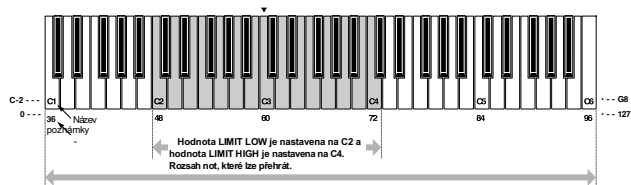


Limit High



LIMIT LOW: Určuje limit pro nejnižší tón, neboli nejnižší tón, který bude hlas hrát.

LIMIT HIGH: Určuje limit vysokých tónů neboli nejvyšší tón, který bude hlas hrát.

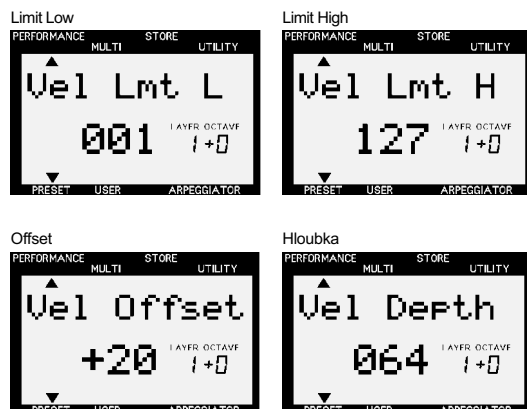


Nastavení:
LIMIT NÍZKÝ: C-2~ G8
LIMIT HIGH: C-2~ G8

POZNÁMKA Není možné nastavit notu LIMIT LOW nad notu LIMIT HIGH nebo notu LIMIT HIGH pod notu LIMIT LOW.

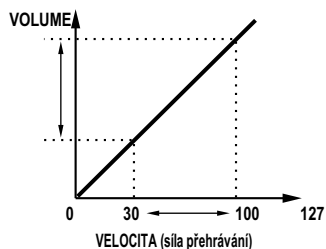
■ VEL (rychlost)

Určuje nastavení rychlosti pro hlas v každé vrstvě. K dispozici jsou čtyři parametry: LIMIT LOW, LIMIT HIGH, OFFSET a DEPTH.



LIMIT LOW: Určuje nejnižší hodnotu rychlosti, která bude detekována při hře na klaviaturu. Pokud se na klaviaturu hraje s hodnotou rychlosti slabší, než je zde nastavená, nebude vydán žádný zvuk.

LIMIT HIGH: Určuje nejvyšší hodnotu rychlosti, která bude detekována při hře na klaviaturu. Pokud se na klaviaturu hraje s rychlostí vyšší, než je zde nastavená hodnota, nebude vydán žádný zvuk.



Když je LIMIT LOW nastaven na "30" a LIMIT HIGH na "100", je rozsah rychlostí, kterou lze přehrávat, omezen podle obrázku.

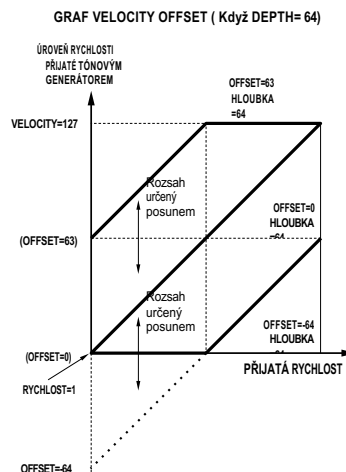
Nastavení:

LIMIT LOW: 1~127

LIMIT HIGH: 1~127

(NOTE) Není možné nastavit notu LIMIT LOW nad notu LIMIT HIGH nebo notu LIMIT HIGH pod notu LIMIT LOW.

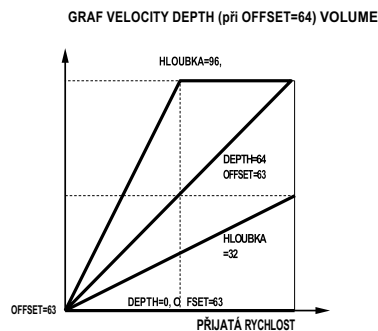
OFFSET (NASTAVENÍ RYCHLOSTI): Nastavuje hodnotu posunu rychlosti. Zde nastavená hodnota se přičte nebo odečte od skutečné hodnoty rychlosti.



Nastavení:

OFFSET: -64~ +63

DEPTH: Nastavuje hloubku rychlosti. Čím větší hodnota, tím citlivější bude rychlost a hraní na klaviaturu bude vytvářet hlasitější zvuky.



Nastave
ní:

DEPTH: 0~127

■ ASSIGN2

Nastavuje řídicí parametr a citlivost knoflíku ASSIGN 2 Sound Control Knob. Je možné přiřadit až čtyři parametry z 28 typů. Pro každý parametr je také možné nastavit citlivost (rozsah ovládání knoflíku).

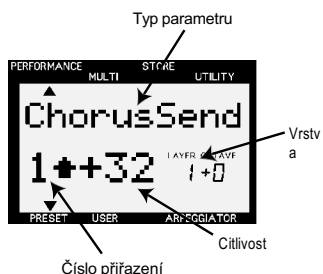
Parametr přiřazený knoflíku ASSIGN2 jako výchozí se liší v závislosti na zvoleném provedení.

1. Vyberte vrstvu.

Stisknutím tlačítka LAYER [-]/[+] vyberte vrstvu, které chcete přiřadit parametr.

2. Vyberte položku (typ parametru nebo citlivost), kterou chcete upravit, a číslo přiřazení, ke kterému chcete parametr přiřadit.

Stisknutím tlačítka Parameter Value [UP] vyberte položku (typ parametru nebo citlivost), kterou chcete upravit, a číslo přiřazení. Při každém stisknutí tlačítka (PARAM) Parameter Value [UP] se kurzor se šipkou posune tak, jak je znázorněno na následujícím obrázku.



	▲	▼
Typ parametru číslo přiřazení 1	↓	↑
Citlivost přiřazení číslo 1	↓	↑
Typ parametru přiřazení číslo 2	↓	↑
Citlivost přiřazení číslo 2	↓	↑
Typ parametru přiřazení číslo 3	↓	↑
Citlivost čísla přiřazení 3	↓	↑
Typ parametru čísla přiřazení 4	↓	↑
Citlivost přiřazení číslo 4	↓	↑

Při každém stisknutí tlačítka (PARAM) Parametr [DOLŮ] se kurzor se šipkou posune opačným směrem.

3. Přesuňte kurzor do oblasti Parameter type a stisknutím tlačítka (DATA) Parameter UP/DOWN vyberte typ parametru.

Nastavení: Nastavení parametru parametru, který se nachází na displeji, je možné nastavit pomocí tlačítka :

Následující parametry lze přiřadit k číslu přiřazení 1~4.

Podrobnosti o jednotlivých parametrech viz. referenční stránky, jak je uvedeno níže.

AMKA Když hlasy nejsou přiřazeny k vrstvám (Bank=Off), Typ parametru a citlivost se nezobrazí.

#	LCD
0	vypnuto
1	Hlasitost (strana 33)
2	NoteShift (strana 27)
3	Detune (strana 27)
4	Pánev (strana 34)
5	ChorusSend (strana 38)
6	ReverbSend (strana 38)
7	*Pitch (Výška oscilátoru)
8	VelSnsDpth (Hloubka citlivosti rychlosti) (strana 28)
9	VelSnsOfst (Posun citlivosti rychlosti) (strana 28)
10	Cutoff (Mezní frekvence filtru) (strana 34)
11	Resonance (strana 34)
12	AEGAtkTime (Doba náběhu AEG) (strana 30)
13	AEGDcyTime (Doba rozpadu AEG) (strana 30)
14	AEGSusLvl (Úroveň udržení AEG) (strana 30)
15	AEGRelTime (Doba uvolnění AEG) (strana 30)
16	LFOSpeed (Rychlost LFO) (strana 31)
17	LFOAMod (Hloubka amplitudové modulace LFO) (strana 30)
18	LFOPMOD (Hloubka modulace výšky tónu LFO) (strana 30)
19	LFOFMod (Hloubka modulace filtru LFO) (strana 31)
20	FEGAtkTime (FEG Attack Time) (strana 32)
21	FEGDcyTime (Doba rozkladu FEG) (strana 32)
22	FEGSusLvl (FEG Sustain Level) (strana 32)
23	FEGRelTime (Doba uvolnění FEG) (strana 32)
24	PEGInitLvl (Počáteční úroveň PEG) (strana 32)
25	PEGAtkTime (Doba útoku PEG) (strana 32)
26	PEGAtkLvl (Úroveň útoku PEG) (strana 32)
27	PEGDcyTime (Doba rozpadu PEG) (strana 32)
28	PEGRelTime (Doba uvolnění PEG) (strana 32)
29	PEGRelLvl (Úroveň uvolnění PEG) (strana 32)

Parametr s hvězdičkou nelze upravit, ale můžete jej přiřadit knoflíku ASSIGN2.

Každý parametr lze zvolit také zadáním čísla pomocí numerické klávesnice.

4. Stisknutím tlačítka (PARAM) Hodnota parametru nahoru/dolů přesuňte kurzor se šipkou do oblasti citlivosti.

5. Stisknutím tlačítka (DATA) Parameter Value UP/DOWN nastavte citlivost knoflíku.

Nastavení:

Parametry lze nastavit v rozmezí -32 až +32 pro čísla přiřazení 1 ~ 4.

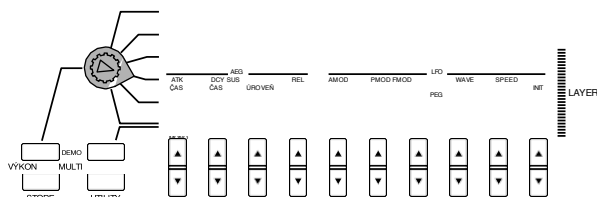
AMKA Jako příklad uveďme, že jste zvolili hlasitost a nastavte citlivost knoflíku na kladnou hodnotu "+32". Hlasitost je "0", když je knoflík otočen proti směru hodinových ručiček zcela vlevo, a "127", když je knoflík otočen zcela vpravo. Pokud je citlivost knoflíku nastavena na zápornou hodnotu "-32", je hlasitost "127", když je knoflík otočen zcela vlevo, a "0", když je knoflík otočen zcela vpravo. Pokud je hodnota citlivosti malá, rozsah ovládání knoflíku se zúží a omezí.

6. Opakováním výše uvedených kroků nastavíte každému ze čtyř přiřazených čísel jinou hodnotu citlivosti parametru/klíče.

AMKA Když je zobrazena obrazovka PARAM, můžete vybrat tzv. typ parametru nebo změnit citlivost pomocí knoflíku Data Entry nebo numerické klávesnice.

Úprava vrstvy 2 (nezávisle na každé vrstvě)

Funkce v tomto řádku poskytují parametry, které jsou nezbytné pro tvorbu hlasu, například AEG (Amplitude Envelope Generator) a LFO (Low Frequency Oscillator). Tyto parametry lze nastavit pro každou vrstvu (Layer) v rámci Performance.



■ AEG (generátor amplitudové obálky)

Nastavuje generátor amplitudové obálky (AEG). AEG umožňuje určovat, jak se úroveň hlasitosti mění v čase, od okamžiku stisknutí klávesy a jejího uvolnění, a jak se zvuk rozkládá. K dispozici jsou čtyři parametry: ATK TIME (doba náběhu), DCY TIME (doba dozívání), SUS LEVEL (úroveň sustainu) a REL TIME (doba uvolnění).

AMKA Každý hudební nástroj má jedinečnou křivku obálky

kteř hraje důležitou roli při určování jeho zvukových vlastností. AEG simuluje změnu křivky hlasitosti v čase.

AMKA V závislosti na vybraném hlasu může změna některých

parametrů nemusí mít znatelný účinek.

Doba ataku



Doba dozívání



Úroveň sustainu



Doba uvolnění

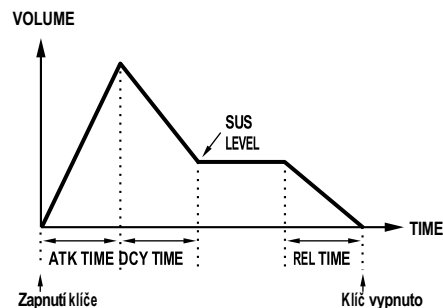


ATK TIME (doba útoku): Určuje dobu, za kterou zvuk dosáhne maximální úrovně hlasitosti při přehrávání noty.

DCY TIME (doba rozpadu): Určuje dobu potřebnou k tomu, aby zvuk dosáhl své úrovně Sustain Level z maximální úrovně hlasitosti při držení klávesy.

SUS LEVEL (Úroveň sustainu): Nastavuje úroveň Sustain Level. Hlasitost bude na této úrovni udržována po celou dobu držení klávesy.

REL TIME (Doba uvolnění): Určuje dobu, za kterou se zvuk udrží po uvolnění klávesy.



Nastavení:

ATK TIME (čas útoku): -63~ +63 DCY

TIME (Decay Time): -63~ +63 SUS

LEVEL (Úroveň udržení): -64~ +63 REL

TIME (Čas uvolnění): -63~ +63

■ LFO (nízkofrekvenční oscilátor)

Zde se nastavují parametry pro LFO (nízkofrekvenční oscilátor). LFO je oscilátor, který generuje nízkofrekvenční signály používané k modulaci určitých aspektů zvuku, například výšky tónu, hlasitost nebo úroveň filtru. K dispozici je šest parametrů: AMOD

(Amplitudová modulace), PMOD (Výšková modulace), FMOD (Modulace filtru), WAVE, SPEED a PHASE INIT.

Amplitude Modulation



Pitch Modulation



Modulace filtru



Vlna



Rychlost



Fáze Init

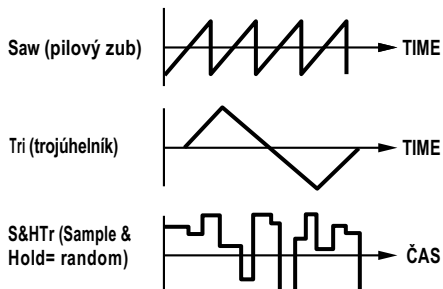


AMOD (Amplitudová modulace): Přidává cyklickou změnu úrovně hlasitosti pomocí frekvenční modulace LFO a vytváří tak efekt tremola. Větší hodnoty rozšiřují rozsah změny hlasitosti.

PMOD (Pitch Modulation): Přidává cyklickou změnu výšky tónu použitím frekvenčních modulací LFO a vytváří tak efekt vibrata. Větší hodnoty rozšiřují rozsah změny výšky tónu.

FMOD (Filter Modulation): Přidává cyklickou změnu mezní frekvence filtru použitím modulací frekvence LFO a vytváří tak efekty typu wah-wah. Větší hodnoty rozšiřují rozsah změny mezní frekvence.

WAVE: Vybírá frekvenci signálu LFO použitého pro modulaci. Můžete si vybrat z následujících typů:

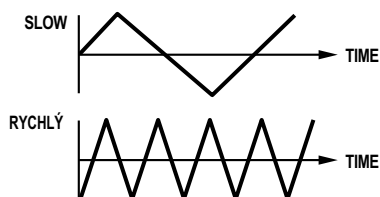


*S&HTr = Přidává náhodné změny výšky tónu.
(POZNÁMKA: Pro AMOD a FMOD se použijí trojúhelníkové vlny. Trojúhelníková vlna se aplikuje i v případě, že pro PMOD vyberete S&HTr, při ovládání PMOD pomocí modulačního kolečka).

ELEM (Element)

*Výchozí nastavení jednotlivých prvků v závislosti na zvoleném hlasu.

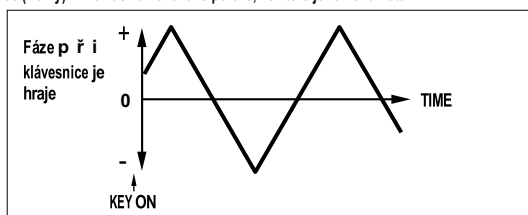
SPEED: Nastavuje rychlost frekvenční modulace LFO. Větší hodnoty zvyšují rychlost.



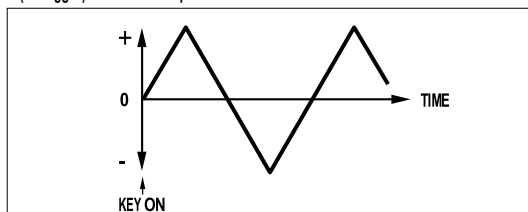
PHASE INIT: Určuje, zda se fáze frekvence LFO

Modulační vlna se při přehrávání noty vynuluje nebo nevynuluje. K dispozici je jsou tři typy: Free, Retr (Retrigger) a Elem (Element).

Free (Volný): Vlna začíná ve fázové poloze, ve které je zahrána nota.



Retr (Retrigger): Vlna začíná v poloze +/-0 fáze.



Elem (prvek): Vlna začíná ve výchozí fázové poloze (Free nebo Retr) pro každý prvek hlasů.

Settings: Nastavení:

AMOD (Amplitudová modulace): -31~ +31

PMOD (modulace výšky tónu): -63~ +63

FMOD (modulace filtru): ~WAVE

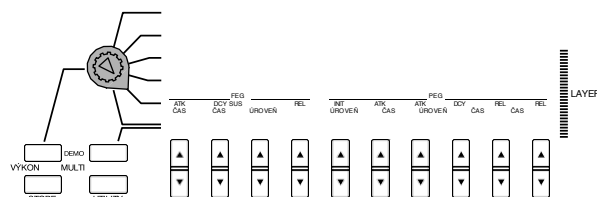
(vlnění): Saw, Tri, S&HTr, Elem

SPEED: -63~ +63

PHASE INIT: Free, Retr, Elem

Editace vrstvy 3 (nezávisle na každé vrstvě)

Funkce v této řadě poskytují parametry, které jsou nezbytné pro vytvoření hlasu, například FEG (Filter Envelope Generator) nebo PEG (Pitch Envelope Generator). Tyto parametry lze nastavit pro každou vrstvu ve výkonu.

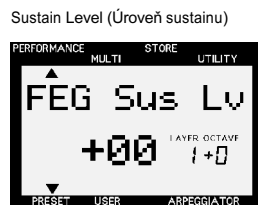


FEG (Filter Envelope Generator)

Tato položka nastavuje FEG (Filter Envelope Generator). FEG umožňuje tvarovat, jak se mění tón neboli barva hlasu v čase, od okamžiku stisknutí klávesy, po její uvolnění a jak se zvuk rozkládá. K dispozici jsou čtyři parametry: ATK TIME (doba útoku), DCY TIME (doba dozívání), SUS LEVEL (úroveň sustainu) a REL TIME (doba uvolnění).

AMKA Obecně platí, že filtry mění barvu zvuku tím, že předávají signály v rámci určité šířky frekvenčního pásma a vyjmou ostatních. CS1x je vybaven filtrem dolní propusti (LPF), který propouští signály pod zadaným frekvenčním bodem (mezní frekvence) a ořezává signály nad ním (viz strana 34). FEG simuluje změnu křivky obálky filtru v čase.

AMKA V závislosti na zvoleném hlasu může být změna některých parametrů nemusí mít znatelný účinek.

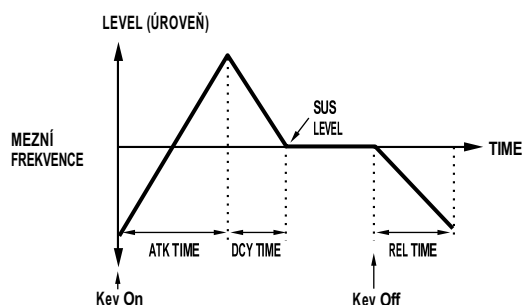


ATK TIME (Doba útoku): Určuje dobu potřebnou k tomu, aby zvuk při přehrávání noty dosáhl maximální úrovně mezní frekvence.

DCY TIME (Doba dozívání): Určuje dobu potřebnou k tomu, aby zvuk dosáhl své úrovně Sustain z maximální úrovně při držení klávesy.

SUS LEVEL (Úroveň sustainu): Nastavuje úroveň Sustain Level. Na této úrovni se bude udržovat mezní frekvence po celou dobu držení klávesy.

REL TIME (čas uvolnění): Určuje dobu, za kterou dosáhne mezní frekvence úrovně přednastavené pro každý hlas po uvolnění klávesy.



Nastavení:

ATK TIME (Doba úhozu): -63~ +63

DCY TIME (doba dozívání): -63~

+63 SUS LEVEL (Úroveň sustainu): -

64~ +63 REL TIME (Doba uvolnění): -

63~ +63

■ PEG (Pitch Envelope Generator)

Nastavuje generátor PEG (Pitch Envelope Generator). PEG umožňuje určovat, jak se výška hlasu mění v čase, od okamžiku stisknutí klávesy a jejího uvolnění až po rozklad zvuku. K dispozici je šest parametrů: INIT LEVEL (počáteční úroveň), ATK TIME (doba útoku), ATK LEVEL (úroveň útoku), DCY TIME (doba dozívání), REL TIME (doba uvolnění) a REL LEVEL (úroveň uvolnění).

AMKA Vzhledem k tomu, že PEG simuluje změnu obálky výšky tónu křivky v čase, můžete vytvořit efekt typu SFX a mímou změnu výšky tónu dechového nástroje.

AMKA V závislosti na zvoleném hlasu může změna některých parametrů nemusí mít znatelný účinek.



INIT LEVEL (Počáteční úroveň): Nastavuje počáteční úroveň výšky tónu při přehrávání klávesy.

ATK TIME (čas útoku): Určuje dobu, za kterou zvuk po zahrání noty dosáhne své úrovně Attack.

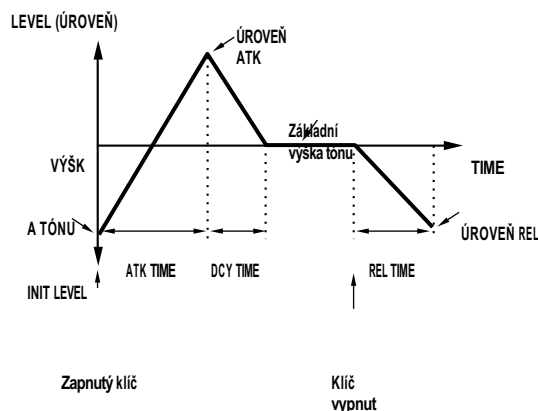
ATK LEVEL (Úroveň útoku): Nastavuje počáteční cílovou úroveň po zahrání noty.

DCY TIME (Doba dozívání): Slouží k nastavení doby dozívání:

Určuje dobu potřebnou k tomu, aby zvuk dosáhl své základní výšky z úrovně Attack Level při držení klávesy.

REL TIME (čas uvolnění): Určuje dobu, za kterou základní výška tónu dosáhne úrovně Release Level (Úroveň uvolnění) po uvolnění klávesy.

REL LEVEL (Úroveň uvolnění): Nastavuje poslední cílovou úroveň po uvolnění klávesy.



Nastavení:

INIT LEVEL (Počáteční úroveň): -64

~ +63 ATK TIME (Doba útoku): -

63~ +63 ATK LEVEL (Úroveň útoku:

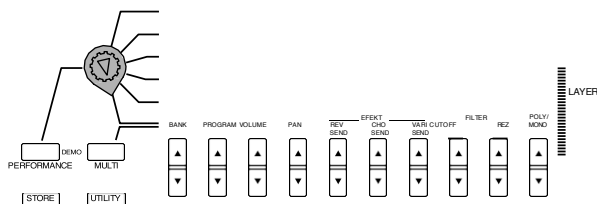
-64 ~ +63 DCY TIME (Doba rozpadu): -63~ +63

REL TIME (Doba uvolnění): V případě, že je doba uvolnění delší, než je doba uvolnění, je možné nastavit čas uvolnění: -63~ +63

REL LEVEL (Úroveň uvolnění): -64~ +63

Úprava vrstvy 4 (nezávisle na každé vrstvě)

Funkce v tomto řádku poskytují parametry, které zahrnují základní nastavení, jako je přiřazení hlasů, nastavení hlasitosti a panoramování pro každou vrstvu. Tyto parametry lze nastavit pro každou vrstvu v představení.



BANK

Umožňuje vybrat banku, z nichž každá obsahuje až 128 normálních hlasů. Chcete-li vybrat hlas, musíte nejprve zvolit číslo banky a poté vybrat číslo programu v parametru PROGRAM, jak je vysvětleno níže.



Nastavení: vypnuto, XG000, 001, 003, 006, 008, 012, 014, 016~020, 024,

025, 027, 028, 032~043, 045, 064~072, 096~101, SFX, PRE 0~12

(pouze pro výkon)

Tabulka převodu bank pro hlasy používané v performancích

MSB	LSB	Bank a	LCD	Poznámky
0	0	0	XG000	XG
0	1	1	XG001	↓
↓	↓	↓	↓	↓
0	101	101	XG101	↓
64	0	102	SFX	XG
63	0	103	PRE0	pouze pro výkon
63	1	104	PRE1	↓
↓	↓	↓	↓	↓
63	7	110	PRE7	↓
63	8	111	PRE8	↓
63	12	115	PRE12	pouze pro výkon
-	-	999	vypnuto	

Každou banku lze zvolit přímo zadáním příslušného čísla banky pomocí numerické klávesnice.

AMKA Další informace o bankách a programech (hlasech),

viz Seznam hlasů v knize "Seznam dat".

PROGRAM

To umožňuje vybrat hlas nebo program z banky, která byla dříve vybrána pomocí parametru BANK, jak je vysvětleno výše.



Nastavení:

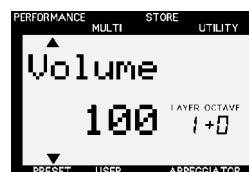
1~128

NOTE Všimněte si, že čísla programů jsou zde 1~128 a Čísla MIDI Program Change jsou 0~127. Chcete-li při přepínání programů pomocí externího MIDI zařízení přizpůsobit číslo MIDI Program Change, odečtete od čísla programu hodnotu "1".

AMKA Další informace o bankách a programech (hlasech), viz Seznam hlasů v knize "Seznam dat".

VOLUME

Nastavuje hlasitost každé vrstvy. Každé vrstvě je možné přiřadit jiné nastavení hlasitosti.



Nastavení: Nastavení hlasitosti je možné provést pomocí tlačítka "Nastavit": 0~127

■ PAN

Tím se nastaví panorama (levá nebo pravá pozice ve stereofonním obraze).

spektru) každé vrstvy. Pro každou z nich lze nastavit různé panoramování

Layer, čímž je pro zajištění bohatě strukturovaný stereo obraz (pro stereo výstup).



Nastavení:

Náhodně, L63 (zcela vlevo ve stereofonním obraze) až L01 až C00 (uprostřed ve stereofonním obraze) až R01 až R63 (zcela vpravo ve stereofonním obraze)

AMKA Při nastavení na "Random" (Náhodný) bude poloha panoramování každé vrstvy

střídat vlevo a vpravo při každém přehrávání Performance.

AMKA Některé hlasy jsou přednastavené a mají pevně nastavené panorama "vlevo" v nižším rejstříku a "vpravo" ve vyšším rejstříku. V takovém případě nelze nastavení panoramy měnit.

■ EFEKTU .

Nastavuje úroveň odesílání (výstupu) efektů jednotlivých vrstev. K dispozici jsou tři parametry: REV SEND (Reverb Send), CHO SEND (Chorus Send) a VARI SEND (Variation Send). Každá zde nastavená úroveň odesílání efektu bude vyvedena do sekce efektu Reverb, Chorus a Variation podle předchozího výběru (viz strana 23).

Odeslání dozvuku



Odeslání choru



Varianta Odeslání



REV SEND (Odeslání dozvuku): Určuje úroveň odesílání efektu Reverb.

CHO SEND (Odeslání sboru): Určuje úroveň odesílání efektu Chorus.

VARI SEND (Variation Send): Zapíná nebo vypíná výstup efektu Variation.

Nastavení:

REV SEND (Reverb Send): 0~127

CHO SEND (Chorus Send): 0~127

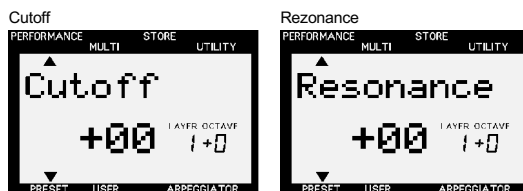
VARI SEND (Variation Send): OFF, ON

AMKA Hodnota některých vrstev může být násilně změněna, když pomocí efektu Variation.

AMKA Další informace naleznete na straně 47.

■ FILTR

Tím se nastaví parametry filtru pro každou vrstvu. K dispozici jsou dva parametry, CUTOFF a REZ (rezonance).



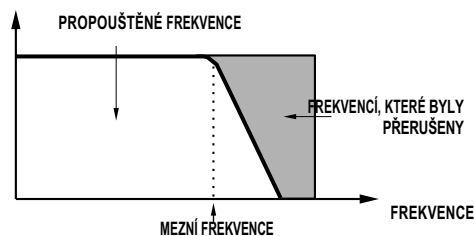
AMKA Obecně platí, že filtry mění barvu zvuku tím, že předávají signály v rámci určité šířky frekvenčního pásma a vyjmou ostatních. CS1x je vybaven filtrem dolní propusti (LPF), který propouští signály pod zadaným frekvenčním bodem (mezní frekvencí) a ořezává signály, které se nacházejí pod zadaným frekvenčním bodem (mezní frekvencí).

nad ním.

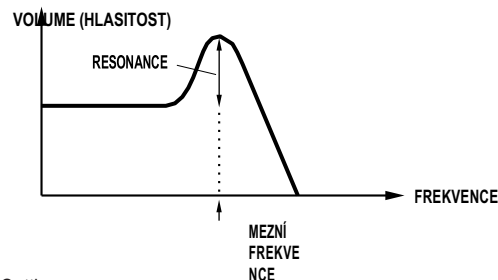
AMKA V závislosti na vybraném hlasu je možné změnit některé parametry nemusí přinést znatelný efekt.

CUTOFF: Určuje mezní frekvenci filtru neboli frekvenční bod, nad kterým jsou ostatní frekvence odfiltrovány. Vyšší nastavení vede k jasnějším tónům a nižší nastavení k tmavším tónům.

VOLUME



REZ (rezonance): Nastavuje míru rezonance nebo zdůraznění filtru v okolí mezní frekvence. Vyšší nastavení vytváří vyšší rezonanční špičku, zatímco nižší nastavení vytváří relativně plochou odezvu.

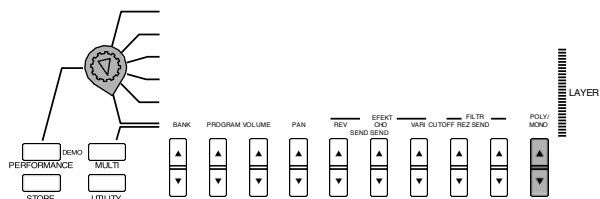


Settings
CUTOFF: -64~ +63
REZ (Resonance): -64~ +63

■ POLY/MONO

Určuje, zda se hlas v každé vrstvě přehrává monofonně (pouze jedna nota najednou) nebo polyfonně (až 32 not najednou).

Polyfonní režim se obvykle volí pro generování více zvuků najednou. V některých případech je však efektivnější zvolit režim Monofonní, například při použití basového zvuku, zvuku žesťů nebo zvuku analogového syntezátoru.



Nastavení:

POLY (polyfonní), MONO (monofonní)

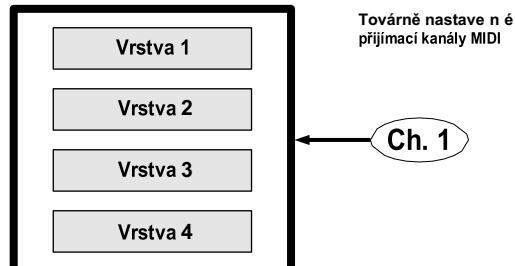
NOTE Najednou můžete hrát až 32 not. Nicméně

počet not může být snížen nebo zkrácen, pokud používáte hlasy, které se skládají ze dvou prvků, a/nebo hrajete poměrně složitou skladbu, která používá příliš mnoho not.

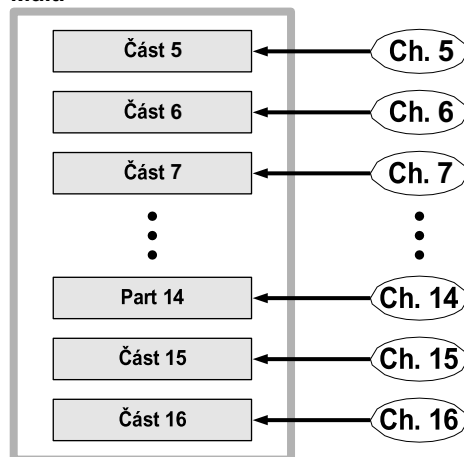
■ Tipy k režimu Performance

- V režimu Performance Mode můžete použít Performance (hlas) a 12 partů (Part 5~16) pro Multi. Přestože jsou přijímací kanály z výroby nastaveny tak, jak je znázorněno na obrázku, můžete je změnit pomocí RCV CH (Receive Channel) v režimu Utility Mode.

Performance



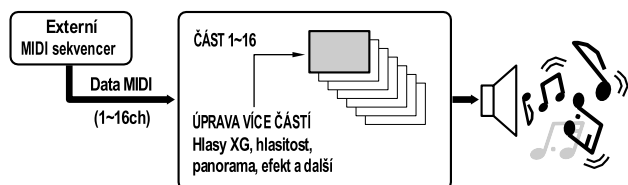
Multi



- Pokud je vybrán kanál pro Performance i pro jeden z Parts, budou se oba přehrávat současně a budou tak vytvářet dva zvuky najednou. Zkontrolujte nastavení přijímacích kanálů, pokud přehráváte Performance a kromě Performance se ozve i nechtěný zvuk.
- V režimu Performance nelze na panelu měnit nastavení Multi kromě nastavení přijímacího kanálu. K úpravě nastavení Multi použijte externí MIDI zařízení, například sekvencer.
- V jednu chvíli můžete hrát pouze jedno představení. Není možné používat Performance jako Parts pro Multi nebo konfigurovat vrstvy pomocí Performance.

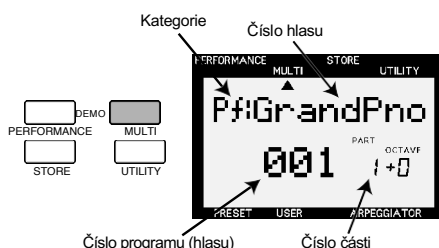
CS1x 2 Multi Play Mode

V režimu Multi Play můžete přehrávat až 16 partů pomocí externího MIDI sekvenceru. Tento režim se používá hlavně tehdy, když se CS1x používá jako tónový generátor kompatibilní s XG nebo jako zařízení pro vstup dat v počítačovém hudebním systému. Můžete použít libovolný hlas XG ze 480 normálních hlasů a 11 hlasů bicích. Při přehrávání z externího sekvenceru nebo při nahrávání do něj můžete použít funkci Multi Part Edit pro úpravu hlasitosti a efektu jednotlivých partů.



Vstup do režimu přehrávání více skladeb

Stiskněte tlačítko **MULTI**. Na displeji LCD se pod nápisem "MULTI" zobrazí značka [▲].



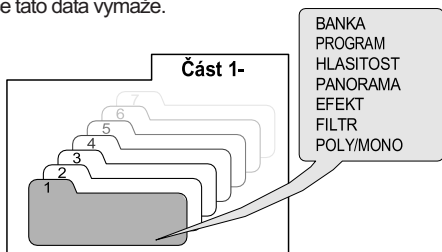
Při hře na klaviaturu se přehraje hlas aktuálně zobrazeného Partu na LCD displeji. Vedle názvu hlasu se zobrazí název kategorie vybraného hlasu.

Hlas z banky XG000 (GM) můžete vybrat také stisknutím tlačítek **PROGRAM** [-]/[+].

AMKA Při přechodu do režimu Multi Play z režimu Performance, CS1x automaticky resetuje interní tónový generátor do stavu XG ON (001 Grand Piano).

• Multi Part Edit

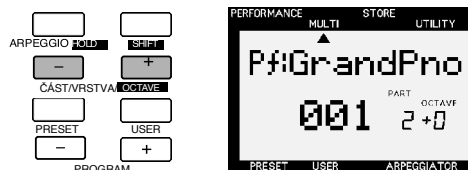
Jednotlivé části můžete upravovat v reálném čase. Každému Partu můžete přiřadit hlas a nastavit hlasitost, panoramu a efekt. Tato nastavení jsou dočasná a nelze je uložit. Proto vstup do režimu Performance tato data vymaže.



Postupy úprav

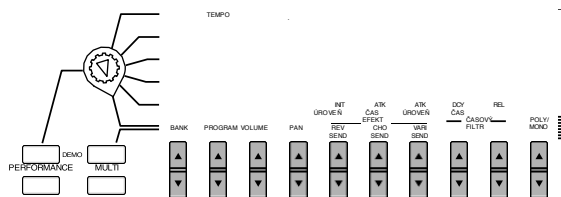
1. Vyberte Part.

Pomocí tlačítka **PART** [-]/[+] vyberte Part, který chcete upravit.



2. Zvolte parametr.

Jedním stisknutím tlačítka **Parameter Value UP/DOWN** odpovídajícího parametru, který chcete upravit, vyberte parametr a zobrazte jeho nastavení.



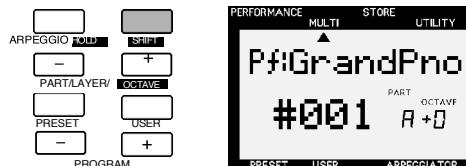
3. Nastavte hodnotu.

Opětovným stisknutím tlačítka **Parameter Value UP/DOWN** nastavte hodnotu. Podržením tlačítka **Parameter Value UP/DOWN** se hodnota plynule mění. Tlačítko **[NAHORU]** hodnotu zvyšuje a tlačítko **[DOLŮ]** hodnotu snižuje.

AMKA Můžete také použít numerickou klávesnici (0~9) nebo tlačítko **Data**. Vstupní knoflík pro změnu hodnoty.

AMKA Chcete-li změnit hodnotu pro všechny Parts najednou, podržte klávesu **SHIFT**.

a stiskněte tlačítko **Parameter Value UP/DOWN**. Po stisknutí klávesy **SHIFT** v režimu Multi Part Edit se na displeji LCD pod nápisem **PART** zobrazí písmeno "A" (All).



AMKA Další parametry se na LCD displeji objeví po stisknutí dalších tlačítek **Parameter Value UP/DOWN**. Pokračujte v nastavování dalších parametrů.

AMKA Chcete-li ukončit editaci více partů, stiskněte tlačítko **MULTI**. opětovně stiskněte tlačítko **MULTI**. Displej se vrátí na obrazovku názvu hlasu. Režim Multi Play můžete také opustit stisknutím tlačítka **PERFORMANCE**, čímž přejdete do režimu Performance.

● Popis jednotlivých funkcí

■ BANK

Tímto způsobem můžete vybrat banku. Na výběr jsou různé banky normálních hlasů obsahující až 128 normálních hlasů, banka s různými hlasy bicích (souprav) a banky SFX. Chcete-li vybrat hlas, musíte nejprve zvolit číslo banky a poté vybrat číslo programu v parametru PROGRAM, jak je vysvětleno níže.



Nastavení:

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

Tabulka převodu bank pro Multi

MSB	LSB	Bank a	LCD
0	0	0	XG000
0	1	1	XG001
↓	↓	↓	↓
0	101	101	XG101
64	0	102	SFX
126	0	126	SFXKIT
127	0	127	DRUM
-	-	999	Vypnuto

Každou banku lze zvolit přímo zadáním odpovídajícího čísla pomocí numerické klávesnice.

NOTE Další informace o Banks a Programs (hlasech), viz Seznam hlasů XG v knize "Seznam dat".

■ PROGRAM

Umožňuje vybrat hlas nebo program z banky, která byla dříve vybrána pomocí parametru BANK, jak je vysvětleno výše.



Nastavení:

1~128

NOTE Všimněte si, že čísla programů jsou zde 1~128 a Čísla MIDI Program Change jsou 0~127. Při přepínání programů pomocí externího MIDI zařízení odečtete od čísla programu hodnotu "1", aby odpovídala číslu MIDI Program Change.

AMKA Další informace o bankách a programech (hlasech), viz Seznam hlasů XG v knize "Seznam dat".

NOTE Číslo programu lze také rychle změnit pomocí funkce Quick Program Change, stejně jako v režimu Performance. Podrobnosti naleznete na straně 21.

Normální hlasy a bicí hlasy

Dostupné hlasy jsou rozděleny do dvou skupin: normální hlasy a bicí hlasy. V režimu Multi Play můžete vybírat a přehrávat normální i bicí hlasy.

Obecně se za "normální" hlas považuje hlas, který lze hrát na hudební stupnici od nejnižší po nejvyšší, jako je tomu například u klavíru nebo trubky. V režimu Multi Play je k dispozici 480 normálních hlasů XG.

"Bicí" hlas je kompletní sada zvuků bubnů a dalších perkusí, přičemž každý zvuk má pevně stanovenou výšku. Každý zvuk je přiřazen určitému číslu MIDI noty, které odpovídá také klávese na klaviatuře MIDI. V režimu Multi Play je k dispozici 11 hlasů bicích XG. Seznam přiřazení bicích a perkusních zvuků k jednotlivým klávesám naleznete v knize "Seznam dat" v části "XG Drum Voice List".

Režim TG300B

Existují dva režimy tónového generátoru: Režim XG a režim TG300B. Normálně CS1x hraje v režimu XG. Automaticky však rozpozná, který režim má zvolit, na základě příchozích MIDI dat, tj. prostřednictvím MIDI System Exclusive zpráv, které můžete naprogramovat pomocí externího MIDI sekvenceru.

V režimu TG300B bude CS1x přehrávat multitimbrální hudební data vytvořená pro tónové generátory kompatibilní s TG300B. Režim TG300B rovněž zajišťuje kompatibilitu s formátem GM System Level1.

V režimu TG300B může CS1x:

- přehrávat až 16 partů.
- Můžete si vybrat z 579 normálních hlasů a 10 hlasů bicích.

■ VOLUME

Slouží k nastavení hlasitosti jednotlivých Partů. Lze nastavit různě úrovně hlasitosti nastavte pro každý Part.



Nastavení:
0~127

■ PAN

Nastavuje panoramování (levou nebo pravou pozici ve stereofonním spektru) pro každý Part. Pro každý Part lze nastavit různá panoramata (pro stereofonní výstup).



Nastavení: Nastavte, zda chcete, aby se na displeji objevilo panorama, nebo zda chcete, aby se na displeji objevilo panorama:

Náhodně, L63 (úplně vlevo na stereofonním snímku) až L01 až C00 (uprostřed snímku).

stereofonní obraz) na R01 až R63 (zcela vpravo ve stereofonním obraze)

AMKA Pokud je nastaveno "Náhodně", panorama každé části bude

střídavě mezi levou a pravou stranou při každém přehrávání hlasu.

AMKA Některé hlasy jsou přednastaveny a pevně nastaveny na panorama

"vlevo" v dolním rejstříku a "vpravo" ve vyšším rejstříku. V takovém případě nelze nastavení panoramování měnit.

■ EFEKT

Nastavuje úroveň odeslání (výstupu) efektu pro každý Part. K dispozici jsou tři parametry: REV SEND (Reverb Send), CHO SEND (Chorus Send) a VARI SEND (Variation Send). Úroveň odeslání efektu pro každý efekt můžete měnit v reálném čase, když přehráváte data skladby XG obsahující nastavení efektů pomocí externího zařízení MIDI.

AMKA Při přechodu do režimu Multi Play (resetování na XG ON) pomocí stisknutím tlačítka MULTI, bude u každého efektu obnoveno výchozí nastavení: Hall 1 (Reverb), Chorus 1 (Chorus) a Delay L,C,R (Variation). V tomto případě je úroveň send Reverb nastavena na 64 a úroveň send Chorus a Variation jsou nastaveny na 0.

V závislosti na přehrávaných datech skladby XG se mohou typy efektů a jejich parametry použité ve skladbě lišit.

Všimněte si, že typy efektů a jejich parametry v režimu Performance Edit nemají žádný vztah k nastavení efektů zde.

Reverb Send



Chorus Send



Variation Send



REV SEND (Reverb Send): Určuje úroveň odeslání efektu Reverb.

CHO SEND (Chorus Send): Určuje úroveň odeslání efektu Chorus.

VARI SEND (Variation Send): Zapíná nebo vypíná výstup efektu Variation.

Nastavení:

REV SEND (Reverb Send): Slouží k nastavení efektu Reverb: 0~127

SEND (Chorus Send): 0~127

VARI SEND (Variation Send): OFF, ON (nebo 0~127).



Parametry Variation send jsou OFF nebo ON, když je na obrazovce

Efekt Variation se používá jako efekt Insertion. Při použití jako systémového efektu jsou 0~127. Za normálních okolností funguje efekt Variation jako tzv.

Insertion Effect, když nepřijímá zprávy o změně parametrů, aby se přepnul na System Effect z externího MIDI sekvenceru. Pro více informací o efektech Insertion a System viz strana 47.

■ FILTER

Zde se nastavují parametry filtru pro každý Part. K dispozici jsou dva parametry, CUTOFF a REZ (rezonance).

Cutoff



Rezonance



Obecně platí, že filtry mění barvu zvuku tím, že propouštějí signály v určité šířce frekvenčního pásma a ostatní ořezávají. Model CS1x je vybaven filtrem LPF (Low Pass Filter), který propouští signály pod zadaným frekvenčním bodem (mezní frekvence) a ořezává signály nad ním.

AMKA: V závislosti na vybraném hlasu je možné měnit některé Parametry nemusí vyvolat znatelný efekt.

CUTOFF: Určuje mezní frekvenci filtru neboli frekvenční bod, nad kterým jsou ostatní frekvence odfiltrovány. Vyšší nastavení vede k jasnějším zvukům a nižší nastavení k tmavším zvukům.

REZ (rezonance): Nastavuje míru rezonance nebo zdůraznění filtru v okolí mezní frekvence. Vyšší nastavení vytváří vyšší rezonanční špičku, zatímco nižší nastavení vytváří relativně plochou odezvu.

Nastavení: Nastavte hodnotu rezonančního signálu na hodnotu rezonančního signálu:

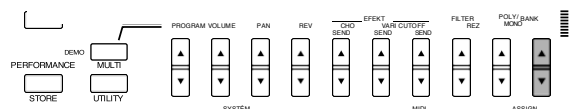
CUTOFF: -64~ +63

REZ (rezonance): Nastavení rezonančního kmitočtu: -64~ +63

■ POLY/MONO

Určuje, zda bude hlas v každé vrstvě přehráván monofonně (pouze jedna nota najednou) nebo polyfonně (až 32 not najednou).

Obecně platí, že polyfonní režim je zvolen pro generování více zvuků najednou. V některých případech je však efektivnější zvolit režim Monophonic, například při použití basového zvuku, zvuku dechů nebo zvuku analogového syntezátoru.



Nastavení:

POLY (polyfonní), MONO (monofonní)

NOTE Najednou můžete hrát až 32 not. Nicméně

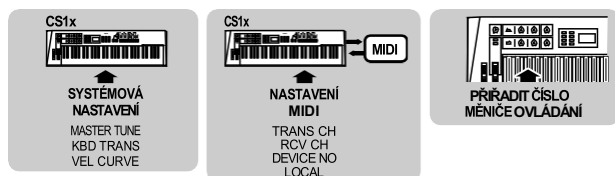
počet not může být snížen nebo zkrácen, pokud používáte hlasy, které se skládají ze dvou prvků, a/nebo hrajete poměrně složitou skladbu, která používá příliš mnoho not.

■ Použití režimu Multi Play

- Režim Multi Play je speciálně zaměřen na přehrávání CS1x jako tónového generátoru pomocí externího zařízení, například sekvenceru. V důsledku toho jsou změny provedené v režimu Multi Play Mode dočasné a nelze je uložit.
- V režimu Multi Play Mode není k dispozici funkce Arpeggiator. Lze ji použít pouze na vystoupení v režimu Performance Mode.

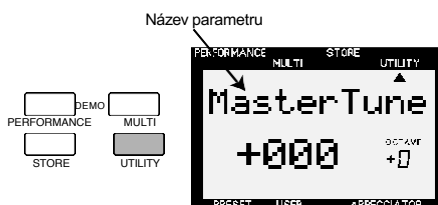
CS1x 3 Utility Mode

V režimu Utility můžete nastavit systémové a MIDI parametry CS1x.



Vstup do režimu Utility

Stiskněte tlačítko UTILITY. Na displeji LCD se pod nápisem "UTILITY" zobrazí značka []. ▲

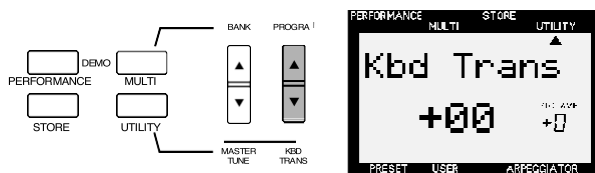


NOTE Na displeji LCD se zobrazí dříve nastavené parametry vybraný v režimu Utility. Při prvním stisknutí tlačítka UTILITY po zapnutí napájení se na LCD displeji zobrazí první stránka (Master Tune) v režimu Utility.

Postup

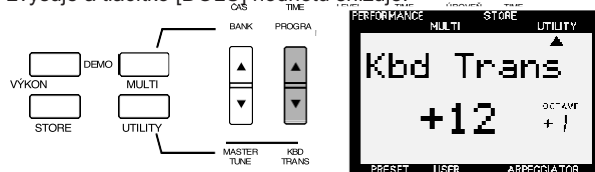
1. Zvolte parametr.

Jedním stisknutím tlačítka Parameter Value UP/DOWN odpovídajícího parametru, který chcete upravit, vyberte parametr a zobrazte nastavení na LCD displeji.



2. Nastavte hodnotu.

Opětovným stisknutím tlačítka Parameter Value UP/DOWN nastavte hodnotu. Podržením tlačítka Parameter Value UP/DOWN se hodnota plynule mění. Tlačítko [NAHORU] hodnotu zvyšuje a tlačítko [DOLŮ] hodnotu snižuje.



AMKA Můžete také použít numerickou klávesnici (0~9) nebo funkci Data Entry knoflík pro zadávání údajů ke změně hodnoty.

AMKA Další parametry se zobrazí na displeji LCD po stisknutí tlačítka další tlačítka Parametr Hodnota nahoru/dolů. Pokračujte v nastavování dalších parametrů.

AMKA Stisknutím tlačítka PERFORMANCE nebo tlačítka MULTI ukončíte činnost.

Utility mode a vrátíte se do každého příslušného režimu.

AMKA Změny provedené v režimu Utility není nutné ukládat. režim. CS1x si zapamatuje všechny změny provedené v tomto režimu.

Popis jednotlivých funkcí

SYSTEM

Tato funkce nastavuje ladění a další nastavení klaviatury tónového generátoru CS1x. K dispozici jsou čtyři parametry: MASTER TUNE, KBD TRANS (Transpozice klaviatury), VEL CURVE (Křivka rychlosti) a VEL FIX (Fixace rychlosti).

MASTER TUNE

Tato funkce ladí tónový generátor CS1x. Základní výška tónu je 440 Hz při notě A3. Hlavní ladění lze nastavovat po 1 Hz.



Settings:

-102 Hz na 0 (A3=440 Hz) až +102 Hz.

KBD TRANS (Transpozice klaviatury)

To umožňuje transponovat výšku tónu v půltónech. Hodnota transpozice se projeví také ve funkci Octave Shift na panelu.



Nastavení:

-36 až 0 (standardní) až +36.

NOTE Nastavení této funkce souvisí s funkcí OCTAVE SHIFT na displeji. panelu, indikaci lze změnit po použití funkce OCTAVE SHIFT.

■ VEL CURVE (křivka rychlosti)

Zde nastavená rychlostní křivka určuje způsob, jakým tónový generátor CS1x reaguje na rychlost hry, když je parametr VEL FIX (viz níže) nastaven na OFF. K dispozici je následujících šest typů křivek:

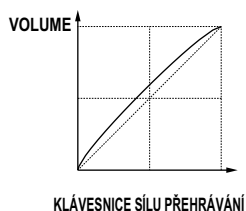
Norm (Normální): Rychlost je úměrná síle (jak silně hrajete na klaviaturu).



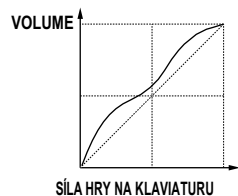
Soft1: Tato křivka je určena ke zvýšení úrovně hlasitosti při měkčím stylu hry. Je vhodná pro osoby s měkkým stiskem kláves.



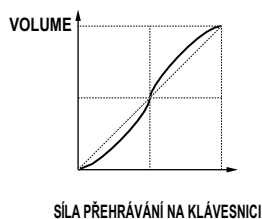
Soft2: Tato křivka je rovněž určena ke zvýšení úrovně hlasitosti při měkčím stylu hry. V porovnání s křivkou Soft1 je tato křivka blízká křivce Normal.



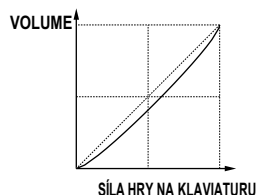
Easy: Obecně je tato křivka také určena ke zvýšení úrovně hlasitosti při jemnějším stylu hry. Úroveň hlasitosti je však stabilní ve všech rejstřících, protože křivka rychlosti ve středním rozsahu se blíží křivce Normal.



Wide: Tato křivka je určena ke snížení úrovně hlasitosti při jemnějším stylu hry a ke zvýšení úrovně hlasitosti při silnějším stylu hry. Výsledkem je širší dynamický rozsah.



Hard (Tvrdá): Tato křivka je určena pro zvýšení úrovně hlasitosti při silnějším stylu hry. Je vhodná pro osoby se silným hmatem na klávesy.



Nastavení:

Norm, Soft1, Soft2, Easy, Wide, Hard.

■ VEL FIX (Fixace rychlosti)

Tato funkce nastavuje rychlost klaviatury CS1x na určitou hodnotu. Používá se v případě, že chcete přehrávat zvuk pevnou rychlostí bez ohledu na dotyk klaviatury.



Nastavení

:

1~127,
vypnuto

Nastavte parametr v položce VEL FIX na OFF, abyste zapnuli funkci rychlosti

NOTE

křivka dříve vybraná v parametru VEL CURVE (Velocity Curve).

MIDI

Parametry MIDI umožňují výměnu dat MIDI mezi CS1x a externím zařízením MIDI. K dispozici je pět parametrů: TRANS CH (vysílací kanál), RCV (přijímací kanál), DEVICE NO (číslo zařízení), LOCAL (lokální zapnutí/vypnutí) a BULK DUMP (hromadný výpis výkonu).

■ TRANS CH (Vysílací kanál)

Nastavuje vysílací kanál MIDI z CS1x do externího MIDI zařízení, například sekvenceru.



Nastavení:

1~16ch (kanál)

NOTE

Zařízení CS1x můžete použít k přehrávání a ovládání externího MIDI zařízení. Podrobnosti naleznete na straně 9.

■ RCV CH (kanál příjmu)

V režimu Performance Mode nastavuje přijímací kanál MIDI pro ovládání CS1x pomocí externího zařízení, jako je MIDI sekvencer nebo počítač.

V režimu Multi Play CS1x resetuje interní tónový generátor na hodnotu

XG ON (001 Grand Piano) a automaticky obdrží externí data.



Nastavení: V případě, že se jedná o MIDI zařízení, které je v provozu, je třeba provést nastavení:

LAYER A (Layer All for a Performance)= 1~16ch, Part 5~16= 1~16, vypnuto.

NOTE V režimu Performance Mode lze přijímací kanály použít pro. a Performance a 12 částí (část 5~16) pro Multi. Pro party 5~16 však nelze použít efekt Insertion .

■ DEVICE NO (Číslo zařízení)

Nastavuje číslo zařízení MIDI. Při vysílání nebo přijímání exkluzivních systémových zpráv, jako jsou hromadné výpisy nebo zprávy o změnách parametrů, s externím MIDI zařízením, musíte shodovat čísla zařízení jak pro CS1x, tak pro externí zařízení.



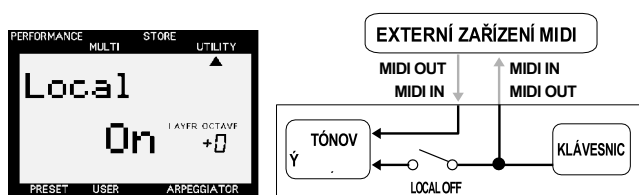
Nastavení:

1~16, vše, vypnuto

■ LOCAL (místní zapnutí/vypnutí)

Určuje, zda je klávesnice připojena k internímu tónovému generátoru CS1x. Pokud je Local nastaveno na OFF, je klávesnice od generátoru tónů odpojena. Interní tónový generátor nebude reagovat na klaviaturu (nebude vydávat žádný zvuk), ale bude reagovat na přichodící MIDI data z externího zařízení. Klaviatura však stále vysílá zprávy MIDI z konektoru MIDI OUT.

Pro normální hraní by měla být položka local nastavena na ON.



Nastavení:

zapnuto, vypnuto

■ BULK DUMP (Hromadný výpis výkonu)

Tato funkce umožňuje hromadně odesílat data Performance z CS1x do jiného CS1x nebo do MIDI datového filtru Yamaha MDF2. To je výhodné pro zálohování, ukládání nebo správu důležitých dat Performance.

NOTE Chcete-li povolit přenos, nejprve připojte zařízení MIDI. (Pro podrobnosti o nastavení jednotlivých zařízení naleznete v příslušných návodech k obsluze externích MIDI zařízení.) Je nutné sledit číslo zařízení CS1x s číslem zařízení externího MIDI zařízení. (Viz výše uvedený parametr DEVICE NO.)

Odeslání hromadného výpisu

1. Stisknutím tlačítka Parameter Value UP/DOWN vyberte typ dat, která chcete odeslat. Můžete si vybrat z následujících typů:

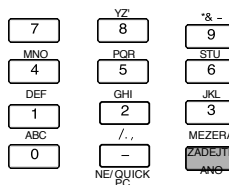


1Perf: Data Preset nebo User Performance aktuálně vybraná v režimu Performance.

all: Všechna data User Performance a systémová data.

2. Stisknutím tlačítka ENTER/YES provedete operaci hromadného výpisu. Po dokončení operace se na displeji LCD zobrazí nápis "End" a displej LCD se vrátí na původní zobrazení.

VWX



Přijem hromadného výpisu

Umožňuje načíst data CS1x Performance z externího zařízení a hromadně je načíst zpět do CS1x.

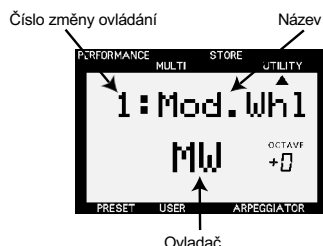
Data, která lze přijímat, se liší v závislosti na režimu. Podrobnosti o formátu dat MIDI najdete v knize "Seznam dat". Je nutné sledit číslo zařízení CS1x s číslem zařízení externího MIDI zařízení. (Viz výše parametr DEVICE NO.)

■ ASSIGN CTRL NO (Přiřadit číslo změny ovládání)

Umožňuje přiřadit čísla změny ovládání kontrolérům, jako je modulační kolečko nebo knoflíky ovládání zvuku. Slouží především k ovládání externích zařízení připojených prostřednictvím MIDI.

POZN Hlavní funkce knoflíků ovládání zvuku nebude změněna.

Můžete určit, zda se pro ovládání scény použije modulační kolečko nebo nožní ovladač (strana 16).



Následují čísla a názvy Control Change Number a Names, které lze přiřadit různým kontrolérům:

Ovladač	LCD
Modulační kolečko	MW
Ovládací kolečko zvuku 1 (ATTACK)	Knoflík1
Ovládací knoflík zvuku 2 (RELEASE)	Knoflík2
Ovládací knoflík zvuku 3 (ASSIGN 1/DATA)	Knob3
Ovládání zvuku Knoflík 4 (CUTOFF)	Knoflík4
Ovládací knoflík zvuku 5 (RESONANCE)	Knoflík5
Knoflík ovládání zvuku 6 (ASSIGN 2)	Knoflík6
Nožní spínač připojený ke konektoru FOOTSWITCH na zadním panelu	FS
Nožní ovladač připojený ke konektoru FOOT CONTROLLER na zadním panelu	FC
Nožní pedál hlasitosti připojený ke konektoru FOOT VOLUME na zadním panelu	FV

NOTE V nastavení Scene Control si můžete vybrat z možností Mod.

Wheel (modulační kolečko) nebo FootCtrl (nožní ovladač).

Tlačítka SCENE 1 nebo 2 (pouze pro ovládání scén).	Scéna
--	-------

Přiřaditelná čísla a názvy změn ovládání

Číslo změny ovládacího prvku	Název	LCD
1	Modulační kolečko	Mod.Whl
5	Čas portamentu	PortaTm
6	Zadávání dat MSB	DataMSB
7	Hlavní svazek	MainVol
10	Panpot	Panpot
11	Expression	Expres.
16	Obecný účel1	Obecné1
17	Obecný účel2	Gener12
18	Obecný účel3	Gener13
19	Obecný účel4	Gener14
38	Zadávání dat LSB	DataLSB
64	Hold 1(Damper/Sustain)	Hold1
65	Přepínač portamentu	PortaSW
66	Sostenute	Sostnut
67	Měkký pedál	Soft
71	Harmonický obsah	Harmonic
72	Čas uvolnění	RelTime
73	Čas útoku	AtkTime
74	Jas	Jas.
84	Ovládání portamentu	PortaCt
91	Hloubka dozvu	Reverb
93	Hloubka choru	Chorus
94	Hloubka variace	Vari
Ostatní	—	—

POZN Obecný účel: U CS1x je obecný účel 1 pro FC, 2 pro knoflík 3 (ASSIGN1), 3 pro knoflík 6 (ASSIGN2) a 4 pro žádné nastavení.

Přiřazení kontrolérů

1. Přesuňte ovladač na panelu, kterému má být přiřazeno číslo změny ovládání. Na LCD displeji se zobrazí parametry ovladače.



POZN Stisknutím tlačítka SCENE1 nebo SCENE 2 zobrazíte parametry Scene Control.

2. Stisknutím tlačítka Parameter Value UP/DOWN vyberte číslo a název změny ovládání.

3. Opakováním kroků 1 a 2 přiřaďte jednotlivým ovladačům Control Change Number a Names.

POZN Tato funkce je vhodná pro ovládání externího MIDI zařízení pomocí CS1x. Podrobnosti naleznete na straně 53.

■ Tipy týkající se knoflíků ovládání zvuku

Změny provedené knoflíky Sound Control mohou být vyvedeny jako zprávy MIDI.

Zprávy MIDI vystupující přes MIDI OUT lze přiřadit pomocí funkce ASSIGN CTRL NO zobrazené vlevo.

Přiřazení nastavená z výroby:

Sound Control Knob 1 73: Knoflík pro ovládání zvuku 2: 73: Attack Time 72: Knoflík ovládání zvuku 3 17: Obecný účel2 Knoflík ovládání zvuku 4 74: Jas Knoflík ovládání zvuku 5 71: Harmonický obsah Knoflík ovládání zvuku 6 18: Obecný účel3

• Když CS1x přijímá data přiřazená jednotlivým knoflíkům z externího MIDI zařízení, ovlivní to parametr vytištěný na panelu pro daný knoflík. Například bude ovlivněn Attack Time, když je Brightness (74) přiřazen knoflíku 1 a Attack Time (73) je přiřazen knoflíku 3, a poté je z externího zařízení přenesena zpráva pro Brightness (74).

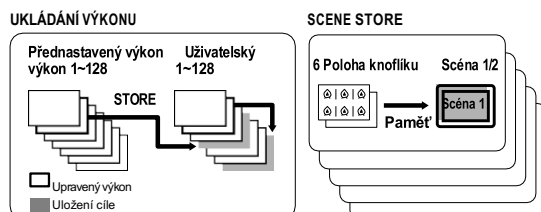
• Jak data přiřazená knoflíku pomocí funkce ASSIGN CTRL NO, tak data knoflíku, jehož název parametru je vytištěn na panelu, jsou při otáčení knoflíku odesílána do interního tónového generátoru. Například při přiřazení Brightness (74) knoflíku 1 a jeho otáčení budou ovlivněny jak Brightness (74), tak Attack Time.

CS1x 4 Store Mode

V režimu Store můžete do interní paměti CS1x ukládat upravená vystoupení nebo scény. Chcete-li vstoupit do režimu Store, musíte být nejprve v režimu Performance Mode.

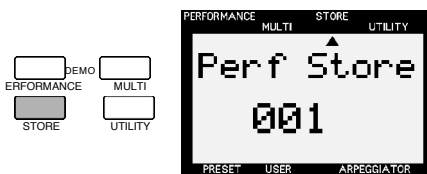
AMKAS Do režimu Store nelze přejít z režimu Multi Play nebo z režimu

Režim Utility.



Ukládání výkonu

- Po úpravě představení přejděte do režimu ukládání stisknutím tlačítka STORE.



- Pomocí numerické klávesnice (0~9), tlačítek PROGRAM [-]/[+] nebo knoflíku Data Entry vyberte číslo uživatelského výkonu, do kterého chcete výkon uložit.

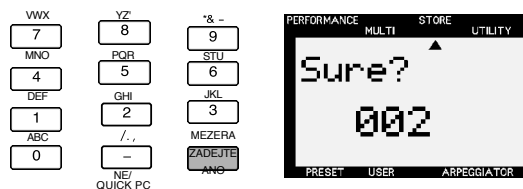


CAUTION Pokud zapíšete přes existující uživatelský výkon, data v něm dříve uložená budou ztracena. Pro jistotu vždy ukládejte důležitá data na externí zařízení, jako je například Yamaha MIDI Data Filer MDF2. Pokud chcete, můžete obnovit původní tovární nastavení User Performances. Podrobnosti naleznete v části [Tovární nastavení](#), strana 46.

AMKAS Chcete-li změnit název Performance, vyberte položku Performance Name (Název Performance).

parametru v režimu úprav výkonu (viz strana 24).

- Stiskněte tlačítko ENTER/YES. Na LCD displeji se zobrazí "Sure?".



Chcete-li si zvuk poslechnout, jednoduše zahrajte na klaviaturu.

- Opětovným stisknutím tlačítka YES/ENTER provedete operaci uložení. Po uložení dat se displej vrátí na obrazovku režimu přehrávání představení.

Stisknutím tlačítka NE operaci ukládání zrušíte.

AMKAS Stisknutím tlačítka PERFORMANCE ukončíte režim ukládání.



Při ukládání performance se uloží také poloha každého knoflíku ovládání zvuku. Proto při výběru uloženého User Performance v režimu Performance Play bude CS1x produkovat zvuk, který je v daném okamžiku ovlivněn každou polohou knoflíku Sound Control. (Otočením knoflíku se obnoví zvuk s aktuálními polohami knoflíku Sound Control.)

Uložení scény

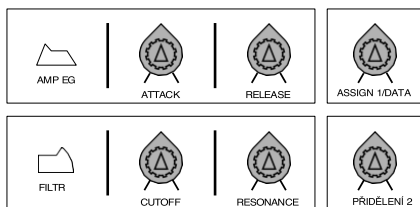
Každému představení jsou věnovány dvě paměti "Scéna". Tato funkce slouží k přiřazení Scény nebo polohy šesti knoflíků ovládání zvuku tlačítka SCÉNA 1 nebo SCÉNA 2. To je výhodné pro živá vystoupení nebo nahrávání, protože umožňuje přístup ke konkrétnímu nastavení.

jednoduše stisknutím tlačítka.

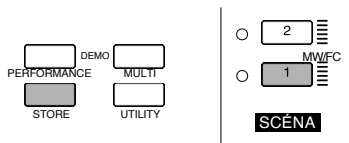
AMKAS V každém představení lze uložit dvě scény.

CAUTION Po uložení scény do vyrovnávací paměti úprav (dočasně uložení) je třeba pro trvalé uložení dat scény provést výše uvedenou operaci uložení Performance. (Před provedením operace Performance Store (Uložení vystoupení), aby se Scéna nahrála jako součást vystoupení, otočte všechny knoflíky ovládání zvuku do středových poloh. V opačném případě dojde ke ztrátě nastavení Scény, pokud vyberete jiné Performance nebo přejdete do režimu Multi Play.

1. Nastavte jednotlivé knoflíky ovládání zvuku podle svých preferencí.



2. Podržení tlačítka STORE a stisknutím tlačítka SCENE 1 uložíte aktuální nastavení ovladače zvuku do paměti tlačítka SCENE 1. Chcete-li uložit další sadu nastavení ovladačů Sound Control, podržte tlačítko STORE a stisknete tlačítko SCENE 2.



Po uložení scény do editační vyrovnávací paměti se na displeji LCD zobrazí následující zpráva.



Příklad: Nastavení uložené na tlačítku SCÉNA 1.

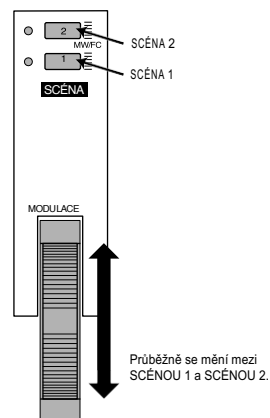
3. Uložte scénu do aktuálně vybraného výkonu pomocí operace uložení výkonu.

Výběr scény

Nejprve vyberte výkon, ke kterému jste uložili scénu. Poté stiskněte tlačítko SCÉNA 1 nebo SCÉNA 2 a vyberte scénu. Kontrolka LED u tlačítka se rozsvítí, což signalizuje, že jste aktivovali nastavení Scény.

Každý knoflík ovládání zvuku bude při výběru scény deaktivován a nebude možné měnit parametry pomocí knoflíků.

Pomocí modulačního kolečka nebo nožního ovladače můžete průběžně měnit parametry (nastavení Scény) mezi nastaveními SCÉNA 1 a SCÉNA 2 v reálném čase. Minimální poloha ovladače je Scene 1 a maximální poloha je Scene 2. Podrobnosti o tom, který ovladač slouží ke změně mezi dvěma Scénami, najdete na straně 43.

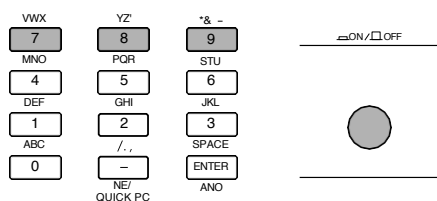


Factory Settings

Všechna nastavení v CS1x (Performance, Scene, System a MIDI nastavení) můžete obnovit na původní (počáteční) tovární nastavení.

 Provedení této funkce nahradí všechna stávající data.
Proto vždy předem ukládejte důležitá data na externí zařízení, jako je například Yamaha MIDI Data Filer MDF2.

Vypněte napájení CS1x a poté při držení tlačítek 7, 8 a 9 na numerické klávesnici napájení opět zapněte.



Digital Effects

CS1x je vybaven třemi nezávislými digitálními efekťovými jednotkami Reverb, Chorus a Variation, které lze na hlasy aplikovat různými způsoby a poskytnout tak širokou škálu možností zpracování zvuku.

V režimu Performance můžete zvolit typy efektů Reverb, Chorus a Variation a nastavit další parametry efektu Variation. V režimu Multi Play mohou systémová exkluzivní (MIDI) data naprogramovaná v sekvenci skladby (externího sekvenceru nebo počítače) měnit různé parametry efektů CS1x v konkrétních bodech skladby a výrazně tak zlepšit zvuk a působivost přehrávání.

■ Typ 1: Reverb

Reverb obnovuje zvuky různých prostředí přidáním místnosti atmosféru prostřednictvím zpoždění nebo odrazů. K dispozici je 11 typů reverbu vybrat z. (Viz strana 49.)

■ Typ 2: Chorus

Chorus vytváří řadu bohatých, prostorově znějících efektů, které jsou obzvláště dramatické ve stereu. K dispozici je 11 typů efektu Chorus, včetně Chorusu a Flangeru. (Viz strana 49.)

■ Typ 3: Variation

Variation je speciální sekce různých efektů včetně Reverbu a Chorusu a mnoha dalších, které v ostatních sekcích nenajdete, například Distortion, Wah a Auto Pan. K dispozici je 43 typů efektů Variation. (Viz strana 49.)

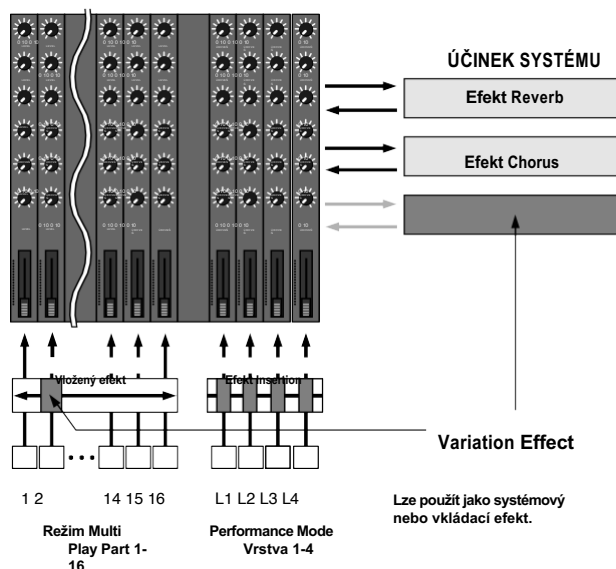
Systémové a vkládací efekty

Sekce efektů CS1x lze označit jako System nebo Insertion účinky. Reverb a Chorus jsou vždy systémové efekty, což znamená, že je lze použít na libovolné nebo všechny části. Efekt Variation může být také systémovým efektem, nebo může být označen jako efekt Insertion, což znamená, že může být vyhrazen pro konkrétní Part.

V zásadě fungují efekty CS1x System a Insertion stejným způsobem jako ve zvukovém mixéru, jak ukazuje schéma vpravo. Například efekty System lze aplikovat na hudební nástroje (tj. Parts), které jsou připojeny k různým kanálům mixážního pultu; množství každého efektu System je určeno ovladači úrovně "send" kanálu a "return" systému. Efekt Insertion lze připojit ("vložit") do toku signálu určitého kanálu, aby se zpracoval zvuk pouze tohoto nástroje (tj. Layer/Part).

U CS1x lze v režimu Performance efekt Insertion (Variation) aplikovat na jednu nebo více ze čtyř vrstev, zatímco v režimu Multi Play jej lze aplikovat pouze na jeden part.

Konfigurace efektů System a Insertion lze podrobně ovládat pomocí dat skladby XG (označených značkou XG), když je CS1x v režimu Multi Play.



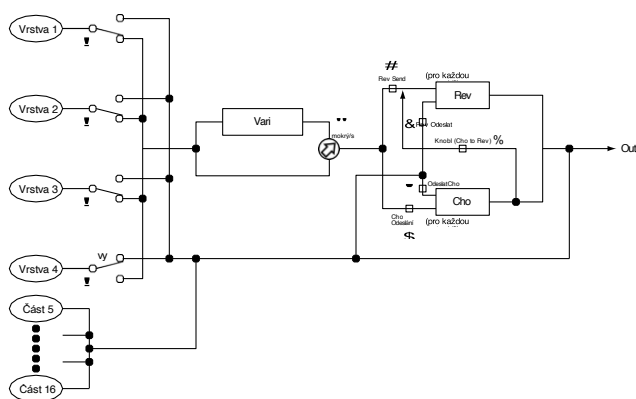
Režim Performance

Následující schéma ukazuje tok signálu tří efektů, když je CS1x v režimu Performance. V tomto případě je efekt Variation pevně nastaven jako efekt Insertion.

Přepínač Variation Send On/Off určuje, na které vrstvy se efekt Variation použije. Parametr EFFECT VARI SEND v nabídce Performance Layer Edit 4 zapíná/vypíná efekt Variation pro každou vrstvu (viz strana 34).

Variation effect wet/dry balance určuje poměr mezi efekťovaným (mokrým) a původním (suchým) signálem. Výsledný signál efektu Variation je pak poslán do efektu Reverb pomocí ovladače Reverb send # a do efektu Chorus pomocí ovladače Chorus send \$; Send Chorus To Reverb signal % lze ovládat ovladačem ASSIGN 1. Parametry EFFECT REV SEND & a CHO SEND ' v nabídce Performance Layer Edit 4 určují příslušné úrovně Reverb a Chorus send aplikované na každou vrstvu (viz strana 34). Na vrstvy, které jsou vypnuty , stejně jako na Parts 5~16, mohou být stále aplikovány efekty System Reverb a Chorus.

VÝKON



POZN Úrovně vysílání Reverb a Chorus pro vrstvy s přepínačem Variation Send On/Off nastaveným na ON jsou určeny vrstvou s nejvyšším číslem. Pokud jsou například zapnuty vrstvy 1, 2 a 3, pak úroveň Reverb a Chorus send pro vrstvu 3 určí množství efektu aplikovaného na každou vrstvu.

POZN V režimu Performance lze úrovně odesílání efektů pro party 5~16 (stejně jako vrstvy 1~4) ovládat externím MIDI sekvencerem. Efekt Variation nelze aplikovat na Parts 5~16.

Režim Multi Play

Následující schéma ukazuje tok signálu tří efektů, když je CS1x v režimu Multi Play a efekt Variation je označen jako efekt Insertion.

POZN V režimu Multi Play lze různá nastavení efektů ovládat pomocí MIDI systémových exkluzivních zpráv Parameter Change (přijatých z externího sekvenceru nebo počítače). Na obrázcích vpravo jsou zobrazeny parametry Reverb, Chorus a Variation send, které lze ovládat z panelu CS1x. Podrobnosti o ostatních najdete na jednotlivých stránkách s čísly uvedenými v následujícím vysvětlení.

POZN Když je CS1x v režimu Multi Play, efekt Variation se automaticky resetuje jako efekt Insertion. Pokud chcete efekt Variation Effect nastavit jako systémový efekt, musíte do CS1x poslat zprávu o změně parametrů z externího MIDI sekvenceru.

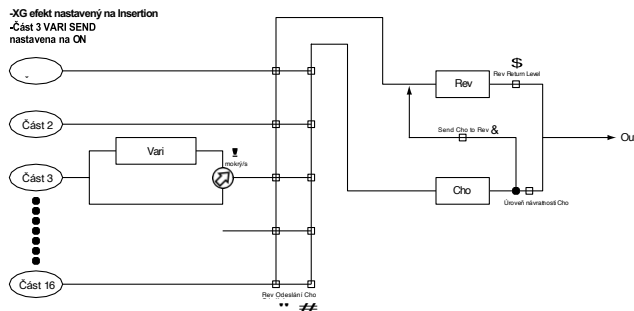
Effekt Variation (Insertion) lze aplikovat na kterýkoli ze 16 partů při

čas, určený přepnutím parametru Multi Edit EFFECT VARI SEND do polohy ON (str. 38). Poměr signálu efektu Variation (mokrého) a původního (suchého) signálu je určen parametrem Wet/Dry Balance $\frac{1}{2}$, který zase řídí množství signálu efektu Variation aplikovaného na Part (strana 38).

Ačkoli efekt Variation může být aplikován vždy pouze na jeden Part, na všechny Party, včetně Partu s efektem Variation, mohou být aplikovány efekty Reverb a Chorus, které jsou určeny nastavením úrovně Reverb send $\frac{1}{2}$ a Chorus send $\frac{1}{2}$ (v rozmezí 0~127) v parametrech Multi Edit EFFECT REV SEND a CHO SEND (strana 38). Úrovně Reverb return $\frac{1}{2}$ a Chorus return $\frac{1}{2}$ lze rovněž ovládat a určit tak množství aplikovaného každého efektu. Úroveň Send Chorus to Reverb $\frac{1}{2}$ z efektu Chorus do efektu Reverb lze ovládat také sériově, pokud ji přiřadíte knoflíku ASSIGN 1 (strana 26); v tomto případě by měla být úroveň Chorus return $\frac{1}{2}$ nastavena na "0".

MULTI

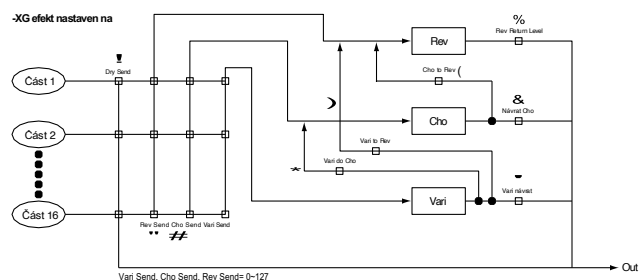
-XG efekt nastavený na Insertion
-Část 3 VARI SEND
nastavena na ON



Následující schéma ukazuje tok signálu tří efektů, když je CS1x v režimu Multi Play a efekt Variation je označen jako systémový efekt.

Každý z 16 Partů má úroveň Dry send $\frac{1}{2}$, která řídí množství původního signálu pro každý Part (strana 38). Úrovně Reverb send $\frac{1}{2}$, Chorus send $\frac{1}{2}$ a Variation send $\frac{1}{2}$ ovládají množství efektu aplikovaného na každý Part, které je určeno parametry Multi Edit EFFECT REV SEND, CHO SEND a VARI SEND (v rozmezí 0~127) (str. 38). Reverb return $\frac{1}{2}$, Chorus return $\frac{1}{2}$ a Variation return $\frac{1}{2}$ lze také ovládat úrovně pro určení množství každého použitého efektu (strana 38).

Úroveň Send Chorus to Reverb $\frac{1}{2}$ se posílá z efektu Chorus do efektu Reverb (strana 38). Úrovně Send Variation to Reverb $\frac{1}{2}$ a Send Variation to Chorus $\frac{1}{2}$ jsou posílány z efektu Variation do efektů Reverb, respektive Chorus (strana 38). Tyto tři parametry umožňují vytvářet sériové a paralelní konfigurace efektů, které poskytují obrovskou flexibilitu při vylepšování zvuku.



POZN Pokud v nabídce Variation Type vyberete možnost Effect Off, bude se

Vrstvy, které mají funkci VARI SEND nastavenou na ON, nebudou znít. Pokud nechcete efekt VARI používat na vrstvách, nastavte VARI TYPE na Thru.

Seznam typů efektů

Typy dozvuků

Následuje popis typů Reverb.

Č.	Exklusivně		Typ efektu	Popis
	MSB	LSB		
0	0	0	NO EFFECT	Effekt je vypnutý.
1	1	0	HALL1	Reverb simulující rezonanci haly.
2	1	1	HALL2	Reverb simulující rezonanci haly.
3	2	0	ROOM1	Reverb simulující rezonanci místnosti.
4	2	1	ROOM2	Reverb simulující rezonanci místnosti.
5	2	2	ROOM3	Reverb simulující rezonanci místnosti.
6	3	0	STAGE1	Reverb vhodný pro sólový nástroj.
7	3	1	STAGE2	Reverb vhodný pro sólový nástroj.
8	4	0	PLATE	Reverb simulující kovovou deskovou reverbovou jednotku.
9	10	0	WHITE ROOM	Jedinečný krátký reverb s trochou počátečního zpoždění.
10	11	0	TUNNEL	Simulace prostoru tunelu rozptýleného se směrem a dopředu.
11	13	0	BASERENT	Trocha počátečního zpoždění a následný dozvuk s jasnější rezonancí.

Typy chorusů

Následují popisy typů sborů.

No.	Exklusivně		Typ efektu	Popis
	MSB	LSB		
0	0	0	NO EFFECT	Effekt je vypnutý.
1	41	0	CHORUS1	Konvenční program chorus, který dodává přirozenou prostorovost.
2	41	1	CHORUS2	Konvenční sborový program, který přidává přirozenou prostorovost.
3	41	2	CHORUS3	Konvenční sborový program, který přidává přirozenou prostorovost.
4	41	8	CHORUS4	Chorus se stereofonním vstupem. Nastavení panoramy zadání pro Part se použije i pro zvuk efektu.
5	42	0	CELESTE1	Trifázový LFO přidává zvuku modulaci a prostorovost.
6	42	1	CELESTE2	Trifázový LFO přidává zvuku modulaci a prostorovost.
7	42	2	CELESTE3	Trifázový LFO přidává zvuku modulaci a prostorovost.
8	42	8	CELESTE4	CELESTE se stereofonním vstupem. Nastavení panoramy určené pro Part se použije pro efektní zvuk.
9	43	0	FLANGER1	Přidá ke zvuku efekt tryskového letadla.
10	43	1	FLANGER2	Přidá ke zvuku efekt tryskového letadla.
11	42	8	FLANGER3	Přidá ke zvuku efekt tryskového letadla.

Typy variací

POZN Pokud je typ efektu nastaven na hodnotu Effect OFF a zároveň je použit efekt Insertion, nevychází žádný zvuk. Pokud nechcete použít efekt Variation, vyberte možnost Thru, aby signál prošel efektem Variation bez použití jakéhokoliv efektu.

Následuje popis typů efektu Variation.

No.	Exklusivně		Typ efektu	Popis
	MSB	LSB		
0	0	0	NO EFFECT	Effekt je vypnutý.
1	1	0	HALL1	Reverb simulující rezonanci haly.
2	1	1	HALL2	Reverb simulující rezonanci haly.
3	2	0	ROOM1	Reverb simulující rezonanci místnosti.
4	2	1	ROOM2	Reverb simulující rezonanci místnosti.
5	2	2	ROOM3	Reverb simulující rezonanci místnosti.
6	3	0	STAGE1	Reverb vhodný pro sólový nástroj.
7	3	1	STAGE2	Reverb vhodný pro sólový nástroj.
8	4	0	PLATE	Reverb simulující kovovou deskovou reverbovou jednotku.
9	5	0	DELAY LCR	Program, který vytváří tři zpožděné zvuky: L, R a C (střed).
10	6	0	DELAY LR	Program, který vytváří dva zvuky zpoždění L a R. K dispozici jsou dvě zpoždění se zpětnou vazbou.
11	7	0	ECHO	Dvě zpoždění (L a R) a nezávislá zpětnovazební zpoždění pro L a R.
12	8	0	CROSS DELAY	Program, který kříží zpětnou vazbu dvou zpoždění.
13	9	0	BR1	Effekt, který vytváří pouze ranou složku odrazu dozvuku.
14	9	1	BR2	Effekt, který produkuje pouze ranou složku odrazu dozvuku.
15	A	0	GATE REVERSE	Simulace dozvuku s hradlem.
16	9	0	MIXERS DATE	Program, který simuluje zátěž reverb přehrávaný pozpátku.
17	14	0	KARAOKE 1	Zpoždění se zpětnou vazbou slepého typu, jaký se používá pro karaoke reverb.
18	14	1	KARAOKE 2	Zpoždění se zpětnou vazbou slepého typu, jaký se používá pro karaoke reverb.
19	14	2	KARAOKE 3	Zpoždění se zpětnou vazbou slepého typu, jaký se používá pro karaoke reverb.
20	41	0	CHORUS1	Konvenční program chorus, který poskytuje přirozenou prostorovost.
21	41	1	CHORUS2	Konvenční sborový program, který poskytuje přirozenou prostorovost.
22	41	2	CHORUS3	Konvenční sborový program, který poskytuje přirozenou prostorovost.
23	41	8	CHORUS4	Chorus se stereofonním vstupem.
24	42	0	CELESTE1	Trifázový LFO přidává zvuku modulaci a prostorovost.
25	42	1	CELESTE2	Oyřfázový LFO přidává zvuku modulaci a prostorovost.
26	42	2	CELESTE3	Pentafázový LFO přidává zvuku modulaci a prostorovost.
27	42	8	CELESTE4	Chorus se stereofonním vstupem.
28	43	0	FLANGER1	Přidává ke zvuku efekt tryskového letadla.
29	43	1	FLANGER2	Přidá ke zvuku efekt tryskového letadla.
30	43	8	FLANGER3	Přidá ke zvuku efekt tryskového letadla.
31	44	0	SYMPHONIC	Vicifázová verze funkce CELESTE.
32	45	0	ROTARY SPEAKER	Simulace rotačního reproduktoru. Lze použít AC1 (přiladitelný ovladač) atd. k ovládní rychlosti otáčení.
33	46	0	TREMOLO	Effekt, který cyklicky moduluje hlasitost.
34	47	0	AUTO PAN	Program, který cyklicky posouvá zvukový obraz doleva a doprava, dlepredu a dozadu.
35	48	0	PHASER1	Cyklicky mění fázi a přidává do zvuku modulaci.
36	48	8	PHASER2	Phaser se stereofonním vstupem.
37	49	0	WIDEN	Přidá ke zvuku zkrácení s obojími hranami.
38	4A	0	OVERDRIVE	Přidá mírně zkrácení k zvuku.
39	4B	0	AMP SIMULATOR	Simulace kytarového zesilovače.
40	4C	0	MONOTONIC EKVALIZER (MONO)	Monotónní ekvalizer s nastavitelnou korekcí LOW a HIGH. Ideální pro bicí Součásti.
41	4D	0	STEREOTONIC EKVALIZER (STEREO)	Stereofonní ekvalizer s nastavitelnými pásmy LOW a HIGH. Ideální pro bicí Součásti.
42	4E	0	AUTO WAH (LFO)	Cyklicky moduluje střední frekvenci wah filtru. S AC1 apod. může fungovat jako pedál wah.
43	4D	0	THRU	vypustí bez použití efektu.

*MSB, LSB je reprezentován v šestnáctkové soustavě.

*LSB= 0 je základní typ efektu.

Seznam parametrů efektů

HALL1,HALL2, ROOM1,ROOM2,ROOM3, STAGE1,STAGE2, PLATE

C.	Parametr	Zobrazení	Hodnota	Viz tabulka	Ovládání
1	Doba dozvuku	0.3–30.0s	0-69	tabulka#4	•
2	Dífuze	0–10	0-10		
3	Počáteční zpoždění	0.1–99.3 ms	0-63	tabulka#5	
4	HPF Cutoff	Thru–8.0 kHz	0-52	tabulka#3	
5	LPF Cutoff	1.0kHz–Thru	34-60	tabulka#3	
6					
7					
8					
9					
10	Suchý/vlhký	D63>W ~ D=W ~ D<W63	1-127		
11	Zpoždění otáčení	0–63	0-63	tabulka#5	
12	Hustota	0–3	0-3		
13	Err/ Rev Balance	E63> R~ E=R ~ E<R63	1-127		
14					
15	Úroveň zpětné vazby	–63→+63	1-127		
16					

BILÁ MÍSTNOST , TUNEL, SUTERÉN

Ne.	Parametr	Zobrazení	Hodnota	Viz tabulka	Ovládání
1	Doba dozvuku	0.3–30.0s	0-69	tabulka#4	•
2	Dífuze	0–10	0-10		
3	Počáteční zpoždění	0–63	0-63	tabulka#5	
4	HPF Cutoff	Thru–8.0kHz	0-52	tabulka#3	
5	LPF Cutoff	1.0k–Thru	34-60	tabulka#3	
6	Šírka	0.5–10.2m	0-37	tabulka#8	
7	Výška	0.5–20.2m	0-73	tabulka#8	
8	Hloubka	0.5–30.2m	0-104	tabulka#8	
9	Varianta stěny	0–30	0-30		
10	Suchý/vlhký	D63>W ~ D=W ~ D<W63	1-127		
11	Zpoždění otáčení	0–63	0-63	tabulka#5	
12	Hustota	0–3	0-3		
13	Err/ Rev Balance	E63> R~ E=R ~ E<R63	1-127		
14					
15	Úroveň zpětné vazby	–63→+63	1-127		
16					

DELAY L,C,R

Ne.	Parametr	Zobrazení	Hodnota	Viz tabulka	Ovládání
1	Zpoždění Lch	0.1–715.0ms	1-7150		•
2	Zpoždění Rch	0.1–715.0ms	1-7150		
3	Zpoždění Cch	0.1–715.0ms	1-7150		
4	Zpoždění zpětné vazby	0.1–715.0ms	1-7150		
5	Úroveň zpětné vazby	–63→+63	1-127		
6	Úroveň Cch	0–127	0-127		
7	Vysoká vlhkost	0.1–1.0	1-10		
8					
9					
10	Suchý/vlhký	D63>W ~ D=W ~ D<W63	1-127		
11					
12					
13	Ekvalizér nízkých frekvencí	50Hz–2.0kHz	8-40	tabulka#3	
14	Nízký zisk ekvalizéru	–12→+12dB	52-76		
15	EQ vysoká frekvence	500Hz–16.0kHz	28-58	tabulka#3	
16	EQ High Gain	–12→+12dB	52-76		

DELAY L,R

C.	Parametr	Zobrazení	Hodnota	Viz tabulka	Ovládání
1	Zpoždění Lch	0.1–715.0ms	1-7150		•
2	Zpoždění Rch	0.1–715.0ms	1-7150		
3	Zpoždění zpětné vazby 1	0.1–715.0ms	1-7150		
4	Zpoždění zpětné vazby 2	0.1–715.0ms	1-7150		
5	Úroveň zpětné vazby	–63→+63	1-127		
6	Vysoké tlumení	0.1–1.0	1-10		
7					
8					
9					
10	Suchý/vlhký	D63>W ~ D=W ~ D<W63	1-127		
11					
12	EQ nízká frekvence	50Hz–2.0kHz	8-40	tabulka#3	
13	EQ Low Gain	–12→+12dB	52-76		
14	EQ vysoká frekvence	500Hz–16.0kHz	28-58	tabulka#3	
15	EQ High Gain	–12→+12dB	52-76		
16					

ECHO

Ne.	Parametr	Zobrazení	Hodnota	Viz tabulka	Ovládání
1	Lch Delay1	0.1–355.0ms	1-3550		•
2	Úroveň zpětné vazby Lch	–63→+63	1-127		
3	Rch Zpoždění1	0.1–355.0ms	1-3550		
4	Úroveň zpětné vazby Rch	–63→+63	1-127		
5	Vysoké tlumení	0.1–1.0	1-10		
6	Zpoždění Lch2	0.1–355.0 ms	1-3550		
7	Rch Delay2	0.1–355.0ms	1-3550		
8	Úroveň zpoždění2	0–127	0-127		
9					
10	Suchý/vlhký	D63>W ~ D=W ~ D<W63	1-127		
11					
12					
13	EQ nízká frekvence	50Hz–2.0kHz	8-40	tabulka#3	
14	Nízký zisk ekvalizéru	–12→+12dB	52-76		
15	Vysokofrekvenční ekvalizér	500Hz–16.0kHz	28-58	tabulka#3	
16	EQ High Gain	–12→+12dB	52-76		

CROSS DELAY

C.	Parametr	Zobrazení	Hodnota	Viz tabulka	Ovládání
1	Zpoždění L>R	0.1–355.0ms	1-3550		•
2	Zpoždění R>L	0.1–355.0ms	1-3550		
3	Úroveň zpětné vazby	–63→+63	1-127		
4	Výběr vstupu	L,R,L&R	02		
5	High Damp	0.1–1.0	1-10		
6					
7					
8					
9					
10	Suchý/vlhký	D63>W ~ D=W ~ D<W63	1-127		
11					
12					
13	EQ nízká frekvence	50Hz–2.0kHz	8-40	tabulka#3	
14	Nízký zisk ekvalizéru	–12→+12dB	52-76		
15	EQ vysoká frekvence	500Hz–16.0kHz	28-58	tabulka#3	
16	EQ High Gain	–12→+12dB	52-76		

POZN Hloubku parametru označenou symbolem• lze ovládat pomocí knoflíku ovládání zvuku ASSIGN 1 nebo nožního ovladače, pokud je správně přiřazen.

Čísla parametrů zcela vlevo odpovídají číslům přípon parametrů v tabulce dat MIDI <1-4> (Formát dat MIDI) v knize "Seznam dat".

49

EARLY REF1,EARLY REF2

№	Parametr	Zobrazení	Hodnota	Viz tabulka	Ovládání
1	Typ	S-H, L-H, Rdm, Rvs, Plt, Spr	05		
2	Velikost místnosti	0.1~7.0	0-44	tabulka#6	
3	Difúze	0-10	0-10		
4	Počáteční zpoždění	0.1~99.3 ms	0-63	tabulka#5	
5	Úroveň zpětné vazby	-63~+63	1-127		
6	HPF Cutoff	Thru~8.0 kHz	0-52		
7	LPF Cutoff	1.0k~Thru	34-60		
8					
9					
10	Suchý/vlhký	D63>W ~ D=W ~ D<W63	1-127		•
11	Liveness	0-10	0-10		
12	Hustota	0-3	0-3		
13	Vysoká vlhkost	0.1~1.0	1-10		
14					
15					
16					

REVERB BRÁNY, REVERZNÍ BRÁNA

№	Parametr	Zobrazení	Hodnota	Viz tabulka	Ovládání
1	Typ	TypA,TypB	01		
2	Velikost místnosti	0.1~7.0	0-44	tabulka#6	
3	Difúze	0-10	0-10		
4	Počáteční zpoždění	0.1~99.3 ms	0-63	tabulka#5	
5	Úroveň zpětné vazby	-63~+63	1-127		
6	HPF Cutoff	Thru~8.0 kHz	0-52		
7	LPF Cutoff	1.0k~Thru	34-60		
8					
9					
10	Suchý/vlhký	D63>W ~ D=W ~ D<W63	1-127		•
11	Liveness	0-10	0-10		
12	Hustota	0-3	0-3		
13	Vysoká vlhkost	0.1~1.0	1-10		
14					
15					
16					

KARAOKE1,2,3

№	Parametr	Zobrazení	Hodnota	Viz tabulka	Ovládání
1	Doba zpoždění	0-400.0ms	0-127	tabulka#7	
2	Úroveň zpětné vazby	-63~+63	1-127		
3	HPF Cutoff	Thru~8.0 kHz	0-52		
4	Mezní hodnota LPF	1.0k~Thru	34-60		
5					
6					
7					
8					
9					
10	Suchý/vlhký	D63>W ~ D=W ~ D<W63	1-127		•
11					
12					
13					
14					
15					
16					

SBOR1,2,3,4, CELESTE1,2,3,4

№	Parametr	Zobrazení	Hodnota	Viz tabulka	Ovládání
1	Frekvence LFO	0.00~39.7Hz	0-127	tabulka#1	
2	Hloubka LFO PM	0-127	0-127		
3	Úroveň zpětné vazby	-63~+63	1-127		
4	Posun zpoždění	0.0~50.0ms	0-127	tabulka#2	
5					
6	EQ Nizká frekvence	50Hz~2.0kHz	8-40	tabulka#3	
7	Nizký zisk ekvalizéru	-12~+12dB	52-76		
8	EQ vysoká frekvence	500Hz~16.0kHz	28-58	tabulka#3	
9	EQ High Gain	-12~+12dB	52-76		
10	Suchý/mokry	D63>W ~ D=W ~ D<W63	1-127		•
11					
12					
13					
14					
15	Režim vstupu	mono/stereo	0-1		
16					

FLANGER1,FLANGER2,FLANGER3

№	Parametr	Zobrazení	Hodnota	Viz tabulka	Ovládání
1	Frekvence LFO	0.00~39.7Hz	0-127	tabulka#1	
2	Hloubka LFO	0-127	0-127		
3	Úroveň zpětné vazby	-63~+63	1-127		
4	Posun zpoždění	0.0~6.3 ms	0-63	tabulka#2	
5					
6	EQ Nizká frekvence	50Hz~2.0kHz	8-40	tabulka#3	
7	Nizký zisk ekvalizéru	-12~+12dB	52-76		
8	EQ vysoká frekvence	500Hz~16.0kHz	28-58	tabulka#3	
9	EQ High Gain	-12~+12dB	52-76		
10	Suchý/mokry	D63>W ~ D=W ~ D<W63	1-127		•
11					
12					
13					
14	Rozdíl fází LFO	-180~+180deg	4-124	rozšíření=3deg.	
15					
16					

SYMPHONIC

№	Parametr	Zobrazení	Hodnota	Viz tabulka	Ovládání
1	Frekvence LFO	0.00~39.7Hz	0-127	tabulka#1	
2	Hloubka LFO	0-127	0-127		
3	Posunutí zpoždění	0.0~50.0ms	0-127	tabulka#2	
4					
5					
6	EQ Nizká frekvence	50Hz~2.0kHz	8-40	tabulka#3	
7	Nizký zisk ekvalizéru	-12~+12dB	52-76		
8	EQ vysoká frekvence	500Hz~16.0kHz	28-58	tabulka#3	
9	EQ High Gain	-12~+12dB	52-76		
10	Suchý/mokry	D63>W ~ D=W ~ D<W63	1-127		•
11					
12					
13					
14					
15					
16					

ROTARY SPEAKER

№	Parametr	Zobrazení	Hodnota	Viz tabulka	Ovládání
1	Frekvence LFO	0.00~39.7Hz	0-127	tabulka#1	•
2	Hloubka LFO	0-127	0-127		
3					
4					
5					
6	EQ nizká frekvence	50Hz~2.0kHz	8-40	tabulka#3	
7	Nizký zisk ekvalizéru	-12~+12dB	52-76		
8	EQ vysoká frekvence	500Hz~16.0kHz	28-58	tabulka#3	
9	EQ High Gain	-12~+12dB	52-76		
10	Suchý/mokry	D63>W ~ D=W ~ D<W63	1-127		
11					
12					
13					
14					
15					
16					

TREMOLLO

№	Parametr	Zobrazení	Hodnota	Viz tabulka	Ovládání
1	Frekvence LFO	0.00~39.7Hz	0-127	tabulka#1	•
2	Hloubka AM	0-127	0-127		
3	Hloubka PM	0-127	0-127		
4					
5					
6	EQ nizká frekvence	50Hz~2.0kHz	8-40	tabulka#3	
7	Nizký zisk ekvalizéru	-12~+12dB	52-76		
8	EQ vysoká frekvence	500Hz~16.0kHz	28-58	tabulka#3	
9	EQ High Gain	-12~+12dB	52-76		
10					
11					
12					
13					
14	Rozdíl fází LFO	-180~+180deg	4-124	rozšíření=3deg.	
15	Režim vstupu	mono/stereo	0-1		
16					

AUTO PAN

№	Parametr	Zobrazení	Hodnota	Viz tabulka	Ovládání
1	Frekvence LFO	0.00~39.7Hz	0-127	tabulka#1	•
2	Hloubka L/R	0-127	0-127		
3	Hloubka F/R	0-127	0-127		
4	Směr PAN	L<>R,L>R,L<R,Lturn,Rturn,L/R	05		
5					
6	Ekvalizér nízkých frekvencí	50Hz~2.0kHz	8-40	tabulka#3	
7	Nizký zisk ekvalizéru	-12~+12dB	52-76		
8	EQ vysoká frekvence	500Hz~16.0kHz	28-58	tabulka#3	
9	EQ High Gain	-12~+12dB	52-76		
10					
11					
12					
13					
14					
15					
16					

PHASER1, PHASER2

№	Parametr	Zobrazení	Hodnota	Viz tabulka	Ovládání
1	Frekvence LFO	0.00~39.7Hz	0-127	tabulka#1	
2	Hloubka LFO	0-127	0-127		
3	Posunutí fáze	0-127	0-127		
4	Úroveň zpětné vazby	-63~+63	1-127		
5					
6	EQ nizká frekvence	50Hz~2.0kHz	8-40	tabulka#3	
7	Nizký zisk ekvalizéru	-12~+12dB	52-76		
8	EQ vysoká frekvence	500Hz~16.0kHz	28-58	tabulka#3	
9	EQ High Gain	-12~+12dB	52-76		
10	Suchý/mokry	D63>W ~ D=W ~ D<W63	1-127		•
11	Stupeň	6~10(phaser1) / 3~5(phaser2)	3-10		
12	Difúze	Mono/Stereo	0-1		
13	Rozdíl fáze LFO	-180~+180st.	4-124	Phaser2	
14					
15					
16					

POZN

Hloubku parametru označenou • lze ovládat Číslo parametrů zcela vlevo odpovídají číslům přípon parametrů v tabulce dat MIDI <1-4> (Formát dat MIDI) v knize "Seznam dat".

ZKRESLENÍ, OVERDRIVE

№	Parametr	Zobrazení	Hodnota	Viz tabulka	Kontrola
1	Pohon	0-127	0-127		•
2	EQ nízká frekvence	50Hz~2,0kHz	8-40	tabulka#3	
3	Nízký zisk ekvalizéru	-12~+12dB	52-76		
4	LPF Cutoff	1,0k~Thru	34-60	tabulka#3	
5	Výstupní úroveň	0-127	0-127		
6					
7	Střední frekvence ekvalizéru	500Hz~10,0kHz	28-54	tabulka#3	
8	Střední zesílení ekvalizéru	-12~+12dB	52-76		
9	Šířka středního ekvalizéru	1,0-12,0	10-120		
10	Suchý/vlhký	D63>W ~ D=W ~ D<W63	1-127		
11	Hrana(Křivka klipu)	0-127	0-127	mimý-ostřý	
12					
13					
14					
15					
16					

SIMULÁTOR KYTAROVÉHO ZESILOVAČE

№	Parametr	Zobrazení	Hodnota	Viz tabulka	Ovládání
1	Pohon	0-127	0-127		•
2	Typ AMP	Vypnuto, Stack, Combo, Tube	03		
3	Mezní hodnota LPF	1,0k~Thru	34-60	tabulka#3	
4	Výstupní úroveň	0-127	0-127		
5					
6					
7					
8					
9					
10	Suchý/vlhký	D63>W ~ D=W ~ D<W63	1-127		
11	Hrana(Křivka klipu)	0-127	0-127	mimý-ostřý	
12					
13					
14					
15					
16					

MONOFONNÍ EKVALIZÉR (3PÁSMOVÝ)

№	Parametr	Zobrazení	Hodnota	Viz tabulka	Ovládání
1	EQ Low Gain	-12~+12dB	52-76		
2	EQ Střední frekvence	500Hz~10,0kHz	28-54	tabulka#3	
3	Střední zesílení ekvalizéru	-12~+12dB	52-76		
4	Šířka EQ Mid	1,0-12,0	10-120		
5	EQ High Gain	-12~+12dB	52-76		
6	EQ nízká frekvence	50Hz~2,0kHz	8-40	tabulka#3	
7	EQ Vysoká frekvence	500Hz~16,0kHz	28-58	tabulka#3	
8					
9					
10					
11					
12					
13					
14					
15					
16					

STEREO EQ(2-PÁSMOVÝ)

№	Parametr	Zobrazení	Hodnota	Viz tabulka	Ovládání
1	EQ Nízká frekvence	50Hz~2,0kHz	8-40	tabulka#3	
2	Nízký zisk ekvalizéru	-12~+12dB	52-76		
3	EQ vysoká frekvence	500Hz~16,0kHz	28-58	tabulka#3	
4	EQ High Gain	-12~+12dB	52-76		
5					
6					
7					
8					
9					
10					
11					
12					
13					
14					
15					
16					

AUTO WAH

№	Parametr	Zobrazení	Hodnota	Viz tabulka	Ovládání
1	Frekvence LFO	0,00-39,7Hz	0-127	tabulka#1	•
2	Hloubka LFO	0-127	0-127		
3	Posunutí mezní frekvence	50Hz~14,0kHz	0-127	tabulka#9	
4	Rezonance	1,0-12,0	10-120		
5					
6	EQ Nízká frekvence	50Hz~2,0kHz	8-40	tabulka#3	
7	EQ Low Gain	-12~+12dB	52-76		
8	EQ vysoká frekvence	500Hz~16,0kHz	28-58	tabulka#3	
9	EQ High Gain	-12~+12dB	52-76		
10	Suchý/mokřý	D63>W ~ D=W ~ D<W63	1-127		
11					
12					
13					
14					
15					
16					

CO2N Hloubku parametru označenou• lze po správném přiřazení ovládat knoflíkem ovládání zvuku ASSIGN 1 nebo nožním ovladačem.

Tabulka přiřazení dat efektů

Tabulka#

Frekvence LFO

Data	Hodnota	Data	Hodnota	Data	Hodnota	Data	Hodnota
0	0.00	32	1.35	64	2.69	96	8.41
1	0.04	33	1.39	65	2.78	97	8.75
2	0.08	34	1.43	66	2.86	98	9.08
3	0.13	35	1.47	67	2.94	99	9.42
4	0.17	36	1.51	68	3.03	100	9.76
5	0.21	37	1.56	69	3.11	101	10.10
6	0.25	38	1.60	70	3.20	102	10.80
7	0.29	39	1.64	71	3.28	103	11.40
8	0.34	40	1.68	72	3.37	104	12.10
9	0.38	41	1.72	73	3.45	105	12.80
10	0.42	42	1.77	74	3.53	106	13.50
11	0.46	43	1.81	75	3.62	107	14.10
12	0.51	44	1.85	76	3.70	108	14.80
13	0.55	45	1.89	77	3.87	109	15.50
14	0.59	46	1.94	78	4.04	110	16.20
15	0.63	47	1.98	79	4.21	111	16.80
16	0.67	48	2.02	80	4.37	112	17.50
17	0.72	49	2.06	81	4.54	113	18.20
18	0.76	50	2.10	82	4.71	114	19.50
19	0.80	51	2.15	83	4.88	115	20.90
20	0.84	52	2.19	84	5.05	116	22.20
21	0.88	53	2.23	85	5.22	117	23.60
22	0.93	54	2.27	86	5.38	118	24.90
23	0.97	55	2.31	87	5.55	119	26.20
24	1.01	56	2.36	88	5.72	120	27.60
25	1.05	57	2.40	89	6.06	121	28.90
26	1.09	58	2.44	90	6.39	122	30.30
27	1.14	59	2.48	91	6.73	123	31.60
28	1.18	60	2.52	92	7.07	124	33.00
29	1.22	61	2.57	93	7.40	125	34.30
30	1.26	62	2.61	94	7.74	126	37.00
31	1.30	63	2.65	95	8.08	127	39.70

Tabulka#

Modulační zpoždění Offset

Data	Hodnota	Data	Hodnota	Data	Hodnota	Data	Hodnota
0	0.0	32	3.2	64	6.4	96	9.6
1	0.1	33	3.3	65	6.5	97	9.7
2	0.2	34	3.4	66	6.6	98	9.8
3	0.3	35	3.5	67	6.7	99	9.9
4	0.4	36	3.6	68	6.8	100	10.0
5	0.5	37	3.7	69	6.9	101	11.1
6	0.6	38	3.8	70	7.0	102	12.2
7	0.7	39	3.9	71	7.1	103	13.3
8	0.8	40	4.0	72	7.2	104	14.4
9	0.9	41	4.1	73	7.3	105	15.5
10	1.0	42	4.2	74	7.4	106	17.1
11	1.1	43	4.3	75	7.5	107	18.6
12	1.2	44	4.4	76	7.6	108	20.2
13	1.3	45	4.5	77	7.7	109	21.8
14	1.4	46	4.6	78	7.8	110	23.3
15	1.5	47	4.7	79	7.9	111	24.9
16	1.6	48	4.8	80	8.0	112	26.5
17	1.7	49	4.9	81	8.1	113	28.0
18	1.8	50	5.0	82	8.2	114	29.6
19	1.9	51	5.1	83	8.3	115	31.2
20	2.0	52	5.2	84	8.4	116	32.8
21	2.1	53	5.3	85	8.5	117	34.3
22	2.2	54	5.4	86	8.6	118	35.9
23	2.3	55	5.5	87	8.7	119	37.5
24	2.4	56	5.6	88	8.8	120	39.0
25	2.5	57	5.7	89	8.9	121	40.6
26	2.6	58	5.8	90	9.0	122	42.2
27	2.7	59	5.9	91	9.1	123	43.7
28	2.8	60	6.0	92	9.2	124	45.3
29	2.9	61	6.1	93	9.3	125	46.9
30	3.0	62	6.2	94	9.4	126	48.4
31	3.1	63	6.3	95	9.5	127	50.0

Tabulka#

Frekvence EQ

Údaje	Hodnota	Data	Hodnota
0	THRU(20)	32	800
1		33	900
2		34	1.0k
3		35	1.1k
4		36	1.2k
5		37	1.4k
6		38	1.6k
7		39	1.8k
8		40	2.0k
9		41	2.2k
10		42	2.5k
11		43	2.8k
12		44	3.2k
13		45	3.6k
14		46	4.0k
15		47	4.5k
16		48	5.0k
17		49	5.6k
18		50	6.3k
19		51	7.0k
20		52	8.0k
21		53	9.0k
22		54	10.0k
23		55	11.0k
24		56	12.0k
25		57	14.0k
26		58	16.0k
27		59	18.0k
28		60	THRU(20,0k)
29			
30			
31		700	

Tabulka#

Doba dozvyku

Data	Hodnota	Data	Hodnota	Data	Hodnota
0	0.3	32	3.5	64	17.0
1	0.4	33	3.6	65	18.0
2	0.5	34	3.7	66	19.0
3	0.6	35	3.8	67	20.0
4	0.7	36	3.9	68	25.0
5	0.8	37	4.0	69	30.0
6	0.9	38	4.1		
7	1.0	39	4.2		
8	1.1	40	4.3		
9	1.2	41	4.4		
10	1.3	42	4.5		
11	1.4	43	4.6		
12	1.5	44	4.7		
13	1.6	45	4.8		
14	1.7	46	4.9		
15	1.8	47	5.0		
16	1.9	48	5.5		
17	2.0	49	6.0		
18	2.1	50	6.5		
19	2.2	51	7.0		
20	2.3	52	7.5		
21	2.4	53	8.0		
22	2.5	54	8.5		
23	2.6	55	9.0		
24	2.7	56	9.5		
25	2.8	57	10.0		
26	2.9	58	11.0		
27	3.0	59	12.0		
28	3.1	60	13.0		
29	3.2	61	14.0		
30	3.3	62	15.0		
31	3.4	63	16.0		

Tabulka#

Doba zpoždění (200,0 ms)

Data	Hodnota	Data	Hodnota	Data	Hodnota	Data	Hodnota
0	0.1	32	50.5	64	100.8	96	151.2
1	1.7	33	52.0	65	102.4	97	152.8
2	3.2	34	53.6	66	104.0	98	154.4
3	4.8	35	55.2	67	105.6	99	155.9
4	6.4	36	56.8	68	107.1	100	157.5
5	8.0	37	58.3	69	108.7	101	159.1
6	9.5	38	59.9	70	110.3	102	160.6
7	11.1	39	61.5	71	111.9	103	162.2
8	12.7	40	63.1	72	113.4	104	163.8
9	14.3	41	64.6	73	115.0	105	165.4
10	15.8	42	66.2	74	116.6	106	166.9
11	17.4	43	67.8	75	118.2	107	168.5
12	19.0	44	69.4	76	119.7	108	170.1
13	20.6	45	70.9	77	121.3	109	171.7
14	22.1	46	72.5	78	122.9	110	173.2
15	23.7	47	74.1	79	124.4	111	174.8
16	25.3	48	75.7	80	126.0	112	176.4
17	26.9	49	77.2	81	127.6	113	178.0
18	28.4	50	78.8	82	129.2	114	179.5
19	30.0	51	80.4	83	130.7	115	181.1
20	31.6	52	81.9	84	132.3	116	182.7
21	33.2	53	83.5	85	133.9	117	184.3
22	34.7	54	85.1	86	135.5	118	185.8
23	36.3	55	86.7	87	137.0	119	187.4
24	37.9	56	88.2	88	138.6	120	189.0
25	39.5	57	89.8	89	140.2	121	190.6
26	41.0	58	91.4	90	141.8	122	192.1
27	42.6	59	93.0	91	143.3	123	193.7
28	44.2	60	94.5	92	144.9	124	195.3
29	45.7	61	96.1	93	146.5	125	196.9
30	47.3	62	97.7	94	148.1	126	198.4
31	48.9	63	99.3	95	149.6	127	200.0

Tabulka#

Velikost místnosti

Data	Hodnota	Data	Hodnota
0	0.1	32	5.1
1	0.3	33	5.3
2	0.4	34	5.4
3	0.6	35	5.6
4	0.7	36	5.7
5	0.9	37	5.9
6	1.0	38	6.1
7	1.2	39	6.2
8	1.4	40	6.4
9	1.5	41	6.5
10	1.7	42	6.7
11	1.8	43	6.8
12	2.0	44	7.0
13	2.1		
14	2.3		
15	2.5		
16	2.6		
17	2.8		
18	2.9		
19	3.1		
20	3.2		
21	3.4		
22	3.5		
23	3.7		
24	3.9		
25	4.0		
26	4.2		
27	4.3		
28	4.5		
29	4.6		
30	4.8		
31	5.0		

Tabulka#

Doba zpoždění (400,0 ms)

Data	Hodnota	Data	Hodnota	Data	Hodnota	Data	Hodnota
0	0.1	32	100.9	64	201.6	96	302.4
1	3.2	33	104.0	65	204.8	97	305.5
2	6.4	34	107.2	66	207.9	98	308.7
3	9.5	35	110.3	67	211.1	99	311.8
4	12.7	36	113.5	68	214.2	100	315.0
5	15.8	37	116.6	69	217.4	101	318.1
6	19.0	38	119.8	70	220.5	102	321.3
7	22.1	39	122.9	71	223.7	103	324.4
8	25.3	40	126.1	72	226.8	104	327.6
9	28.4	41	129.2	73	230.0	105	330.7
10	31.6	42	132.4	74	233.1	106	333.9
11	34.7	43	135.5	75	236.3	107	337.0
12	37.9	44	138.6	76	239.4	108	340.2
13	41.0	45	141.8	77	242.6	109	343.3
14	44.2	46	144.9	78	245.7	110	346.5
15	47.3	47	148.1	79	248.9	111	349.6
16	50.5	48	151.2	80	252.0	112	352.8
17	53.6	49	154.4	81	255.2	113	355.9
18	56.8	50	157.5	82	258.3	114	359.1
19	59.9	51	160.7	83	261.5	115	362.2
20	63.1	52	163.8	84	264.6	116	365.4
21	66.2	53	167.0	85	267.7	117	368.5
22	69.4	54	170.1	86	270.9	118	371.7
23	72.5	55	173.3	87	274.0	119	374.8
24	75.7	56	176.4	88	277.2	120	378.0
25	78.8	57	179.6	89	280.3	121	381.1
26	82.0	58	182.7	90	283.5	122	384.3
27	85.1	59	185.9	91	286.6	123	387.4
28	88.3	60	189.0	92	289.8	124	390.6
29	91.4	61	192.2	93	292.9	125	393.7
30	94.6	62	195.3	94	296.1	126	396.9
31	97.7	63	198.5	95	299.2	127	400.0

Tabulka#

Reverb Šířka:Houbka:Výška

Data	Hodnota	Data	Hodnota	Data	Hodnota	Data	Hodnota
0	0.5	32	8.8	64	17.6	96	27.5
1	0.8	33	9.1	65	17.9	97	27.8
2	1.0	34	9.4	66	18.2	98	28.1
3	1.3	35	9.6	67	18.5	99	28.5
4	1.5	36	9.9	68	18.8	100	28.8
5	1.8	37	10.2	69	19.1	101	29.2
6	2.0	38	10.4	70	19.4	102	29.5
7	2.3	39	10.7	71	19.7	103	29.9
8	2.6	40	11.0	72	20.0	104	30.2
9	2.8	41	11.2	73	20.2		
10	3.1	42	11.5	74	20.5		
11	3.3	43	11.8	75	20.8		
12	3.6	44	12.1	76	21.1		
13	3.9	45	12.3	77	21.4		
14	4.1	46	12.6	78	21.7		
15	4.4	47	12.9	79	22.0		
16	4.6	48	13.1	80	22.4		
17	4.9	49	13.4	81	22.7		
18	5.2	50	13.7	82	23.0		
19	5.4	51	14.0	83	23.3		
20	5.7	52	14.2	84	23.6		
21	5.9	53	14.5	85	23.9		
22	6.2	54	14.8	86	24.2		
23	6.5	55	15.1	87	24.5		
24	6.7	56	15.4	88	24.9		
25	7.0	57	15.6	89	25.2		
26	7.2	58	15.9	90	25.5		
27	7.5	59	16.2	91	25.8		
28	7.8	60	16.5	92	26.1		
29	8.0	61	16.8	93	26.5		
30	8.3	62	17.1	94	26.8		
31	8.6	63	17.3	95	27.1		

Tabulka#

Posunutí mezní frekvence

Údaje	Hodnota	Data	Hodnota	Data	Hodnota	Data	Hodnota
0	50	32	500	64	2.14k	96	6.20k
1	55	33	530	65	2.22k	97	6.38k
2	60	34	560	66	2.31k	98	6.56k
3	66	35	590	67	2.40k	99	6.75k
4	72	36	620	68	2.49k	100	6.95k
5	80	37	650	69	2.58k	101	7.15k
6	86	38	680	70	2.67k	102	7.35k
7	94	39	720	71	2.77k	103	7.56k
8	100	40	760	72	2.87k	104	7.78k
9	110	41	800	73	2.97k	105	8.00k
10	120	42	840	74	3.08k	106	8.22k
11	130	43	880	75	3.19k	107	8.44k
12	140	44	920	76	3.30k	108	8.67k
13	150	45	960	77	3.41k	109	8.90k
14	162	46	1.00k	78	3.53k	110	9.14k
15	174	47	1.05k	79	3.65k	111	9.38k
16	186	48	1.10k	80	3.77k	112	9.63k
17	200	49	1.15k	81	3.90k	113	9.90k
18	215	50	1.20k	82	4.03k	114	10.2k
19	230	51	1.26k	83	4.16k	115	10.4k
20	245	52	1.32k	84	4.29k	116	10.7k
21	260	53	1.38k	85	4.43k	117	10.9k
22	280	54	1.43k	86	4.57k	118	11.2k
23	300	55	1.50k	87	4.72k	119	11.5k
24	315	56	1.56k	88	4.87k	120	11.8k
25	335	57	1.62k	89	5.02k	121	12.1k
26	355	58	1.69k	90	5.18k	122	12.4k
27	380	59	1.76k	91	5.34k	123	12.7k
28	400	60	1.83k	92	5.50k	124	13.0k
29	425	61	1.90k	93	5.67k	125	13.3k
30	450	62	1.98k	94	5.84k	126	13.7k
31	475	63	2.06k	95	6.02k	127	14.0k

About MIDI

MIDI je zkratka, která znamená Musical Instrument Digital Interface (digitální rozhraní hudebních nástrojů), které umožňuje elektronickým hudebním nástrojům vzájemně komunikovat prostřednictvím vysílání a přijímání kompatibilních not, Control Change, Program Change a různých dalších typů dat MIDI neboli zpráv.

CS1x může ovládat zařízení MIDI vysíláním dat souvisejících s notami a různých typů dat kontroléru. CS1x lze ovládat pomocí přichozích MIDI zpráv, které automaticky určují režim tónového generátoru, volí MIDI kanály, hlasy a efekty, mění hodnoty parametrů a samozřejmě přehrávají hlasy určené pro různé Parts.

Zprávy MIDI vysílané/přijímané CS1x

Zprávy MIDI lze rozdělit do dvou skupin: Zprávy kanálů a systémové zprávy. Niže je vysvětlení různých typů MIDI zpráv, které může CS1x přijímat/vysílat.

1. KANÁLOVÉ ZPRÁVY

Zprávy kanálů jsou data související s výkonem na klaviatuře pro konkrétní kanál.

1.1 Zapnutí/vypnutí not (Key On/Key Off)

Zprávy, které jsou generovány při hře na klaviaturu. Rozsah

přijímaných not= C-2 (0) - G8 (127), C3= 60

Rozsah rychlostí = 1 - 127 (přijímá se pouze rychlost Note On)

Note On: Generováno při stisknutí klávesy.

Note Off: Generováno při uvolnění klávesy.

Každá zpráva obsahuje konkrétní číslo noty, které odpovídá stisknuté klávese, plus hodnotu rychlosti podle toho, jak silně je klávesa stisknutá.

1.2 Změna ovládání

Zprávy Control Change umožňují vybrat hlasovou banku, ovládat hlasitost, panoramu, modulaci, čas portamenta, jas a různé další parametry kontroléru prostřednictvím specifických čísel Control Change, která odpovídají jednotlivým parametrům.

1.2.1 Bank Select MSB (Control #000)

Bank Select LSB (Control #032)

Zprávy, které vybírají čísla bank variace hlasů kombinací a odesláním MSB a LSB z externího zařízení.

Funkce MSB a LSB se liší v závislosti na režimu tónového generátoru.

V režimu XG čísla MSB volí typ hlasu (Normal Voice nebo Drum Voice) a čísla LSB volí hlasové banky.

V režimu TG300B je LSB pevný a čísla MSB volí hlasové banky.

(Další informace o bankách a programech naleznete v části Seznam hlasů v knize "Seznam dat".)

Nová volba banky začne platit až po přijetí další zprávy Program Change.

1.2.2 Modulation (Control #001)

Zprávy, které ovládají hloubku vibrata pomocí kolečka Modulation Wheel.

Nastavením hodnoty 127 se dosáhne maximálního vibrata a 0 má za následek vypnutí vibrata.

1.2.3 Doba portamenta (Control #005)

Zprávy, které řídí délku portamenta nebo plynulý posun výšky tónu mezi po sobě hranými notami.

Pokud je parametr 1.2.10 Portamento Switch nastaven na zapnuto, lze zde nastavenou hodnotou upravit rychlost změny výšky tónu.

Nastavení hodnoty 127 vede k maximální době portamenta a 0 k minimální době portamenta.

1.2.4 Zadávání dat MSB (Control

#006) Zadávání dat LSB

(Control #038)

Zprávy, které nastavují hodnotu pro parametr zadaný parametrem 1.2.23RPN MSB/LSB a 1.2.22 NRPN MSB/LSB.

Hodnota parametru je určena kombinací MSB a LSB.

1.2.5 Hlavní hlasitost (ovládací prvek #007)

Zprávy, které ovládají hlasitost jednotlivých Partů.

Nastavení hodnoty na 127 vede k maximální hlasitosti a 0 k vypnutí hlasitosti.

Zprávy 007 (Main Volume) nebo 011 (Expression) budou přenášeny pomocí volitelného kontroléru připojeného ke konektoru FOOT VOLUME na zadním panelu, pokud je v sekci Assign Control Number v režimu Utility zvoleno příslušné nastavení.

1.2.6 Pan (Ovládací prvek #010)

Zprávy, které ovládají polohu stereofonního panoramování jednotlivých Partů (pro stereofonní výstup).

Nastavením hodnoty 127 se zvuk umístí zcela vpravo a hodnotou 0 se zvuk umístí zcela vlevo.

1.2.7 Expres (kontrola #011)

Zprávy, které řídí intonační výraz jednotlivých Partů během výkonu.

Nastavení hodnoty 127 vede k maximální hlasitosti a 0 k vypnutí hlasitosti.

Zprávy 007 (Main Volume) nebo 011 (Expression) budou přenášeny pomocí volitelného ovladače připojeného ke konektoru FOOT VOLUME na zadním panelu, pokud je v sekci Assign Control Number v režimu Utility zvoleno příslušné nastavení.

1.2.8 Obecný účel 1, 2, 3, 4

(Ovládací prvky č.016, 017, 018, 019)

Control #016 jsou zprávy, které se přenášejí ovládáním připojeného nožního ovladače a slouží k ovládání specifických parametrů, jako jsou hlasové parametry a parametry efektu Variation. Control #017 a Control #018 jsou zprávy, které se přenášejí ovládáním knoflíků ASSIGN1 a ASSIGN2. Control #019 není definován.

1.2.9 Hold1 (Control #064)

Zprávy, které ovládají zapnutí/vypnutí sustainu.

Nastavením hodnoty v rozmezí 64 - 127 se sustain zapne, nastavením hodnoty 0 - 63 se sustain vypne.

1.2.10 Přepínač portamenta (Control #065)

Zprávy, které ovládají zapnutí/vypnutí portamenta.

Nastavením hodnoty v rozmezí 64 - 127 se portamento zapíná, v rozmezí 0 - 63 se portamento vypíná.

1.2.11 Sostenuto (Control #066)

Zprávy, které ovládají zapnutí/vypnutí funkce sostenuto.

Podržením určitých not a následným stisknutím a podržením pedálu sostenuto se tyto noty udrží při hraní následujících not, dokud pedál neuvolníte.

Nastavením hodnoty v rozmezí 64 -127 zapnete sostenuto, v rozmezí 0 - 63 se sostenuto vypne.

1.2.12 Soft Pedal (ovládací prvek #067)

Zprávy, které ovládají zapnutí/vypnutí soft pedálu.

Noty hrané při držení měkkého pedálu budou tlumeny.

Nastavením hodnoty v rozmezí 64 -127 se zapne měkký pedál, v rozmezí 0 -127 se zapne měkký pedál.
- 63 se měkký pedál vypne.

1.2.13 Harmonický obsah (ovládací prvek #071)

Zprávy, které upravují rezonanci filtru nastavenou pro každý hlas.

Hodnota zde nastavená je offsetová hodnota, která se bude přičítat nebo odečítat od dat hlasu.

Vyšší hodnoty budou mít za následek charakterističtější, rezonančnější zvuk.

V závislosti na hlasu může být efektivní rozsah užší než rozsah, který je k dispozici pro nastavení.

1.2.14 Doba uvolnění (ovládací prvek #072)

Zprávy, které upravují dobu uvolnění EG nastavenou pro každý hlas.

Zde nastavená hodnota je offsetová hodnota, která se přičte nebo odečte od dat hlasu.

1.2.15 Attack Time (Ovládací prvek #073)

Zprávy, které upravují dobu ataku EG nastavenou pro každý hlas.

Zde nastavená hodnota je offsetová hodnota, která se přičte nebo odečte od hlasových dat.

1.2.16 Brightness (Ovládací prvek #074)

Zprávy, které upravují mezní frekvenci filtru nastavenou pro každý hlas.

Zde nastavená hodnota je offsetová hodnota, která bude přičtena nebo odečtena od hlasových dat.

Nižší hodnoty budou mít za následek měkký zvuk.

V závislosti na hlasu může být účinný rozsah užší než rozsah, který je k dispozici pro nastavení.

1.2.17 Ovládání portamenta (Ovládací prvek #084)

Zprávy, které aplikují portamento mezi aktuálně znějící notou a následující notou.

Portamento Control se přenáší s uvedením klávesy pro zapnutí aktuálně znějící noty.

Zadejte číslo klávesy Portamento Source Key v rozmezí 0 - 127.

Po přijetí zprávy Portamento Control se aktuálně znějící výška tónu změní s časem Portamento Time 0 na další notu na stejném kanálu.

Například následující nastavení použije portamento z noty C3 na C4.

90H 3CH 7FH	C3 Zapnutá nota
B0H 54H 3CH	Číslo zdrojové klávesy nastaveno na C3
90H 48H 7FH	C4 Poznámka zapnuto (Když je C4 zapnuto, C3 se zvýší o klávesu na C4.)

1.2.18 Effect1 Depth (Úroveň odeslání reverbu) (Ovládací prvek #091)

Zprávy, které nastavují úroveň odeslání efektu Reverb.

1.2.19 Effect3 Depth (Chorus Send Level) (Ovládací prvek #093)

Zprávy, které upravují úroveň odeslání pro efekt Chorus.

1.2.20 Effect4 Depth (Variation Effect Send Level) (Ovládací prvek #094)

Zprávy, které upravují úroveň odeslání pro efekt Variation.

Pokud efekt Variation používá efekt System, tato zpráva nastavuje úroveň send pro efekt Variation. Pokud používá efekt Insertion, je toto nastavení neplatné.

1.2.21 Inkrementace dat (Control #096) Decrementace dat (Control #097) pro RPN

Zprávy, které zvyšují nebo snižují hodnotu MSB citlivosti pitch bend, jemného ladění nebo hrubého ladění v krocích po 1. Jeden z těchto parametrů je nutné předem přiřadit pomocí RPN v externím zařízení.

Datový bajt je ignorován.

Po dosažení maximální nebo minimální hodnoty se hodnota dále nezvyšuje ani nesnižuje.

(Zvýšení jemného ladění nezpůsobí zvýšení hrubého ladění).

1.2.22 NRPN (číslo neregistrovaného parametru) LSB (řídící jednotka #098)

NRPN (číslo neregistrovaného parametru)MSB (ovládací prvek #099)

Zprávy, které upravují vibrato, filtr, EG, nastavení bicích nebo jiné parametry hlasu.

Nejprve pošlete NRPN MSB a NRPN LSB, abyste určili parametr, který má být řízen. Poté pomocí kapitoly 1.2.4 Zadávání dat nastavte hodnotu zadaného parametru.

Všimněte si, že jakmile byl jednou nastaven NRPN pro kanál, bude následné zadání dat rozpoznáno jako změna hodnoty téhož NRPN. Proto byste po použití NRPN měli nastavit hodnotu Null (7FH, 7FH), abyste se vyhnuli neočekávanému výsledku.

Lze přijímat následující čísla NRPN.

NRPN MSB	NRPN LSB	PARAMETR
01	08	Rychlost vibrata
01	09	Hloubka vibrata
01	0A	Vibrato Delay
01	20	Mezní frekvence filtru
01	21	Rezonance filtru
01	63	EG Attack Time
01	64	EG Decay Time
01	66	EG Release Time
14	rr	Mezní frekvence bubnového filtru
15	rr	Rezonance bubnového filtru
16	rr	Drum EG Attack Rate
17	rr	Drum EG Decay Rate
18	rr	Výška tónu bubnu hrubá
19	rr	Rozteč bubnu Fine
1A	rr	Úroveň bubnu
1C	rr	Pánev na bicí nástroje
1D	rr	Úroveň odeslání reverbu bicích
1E	rr	Úroveň odeslání bicího chorusu
1F	rr	Úroveň odeslání variace bicích

*rr= Číslo noty pro každý bicí hlasový nástroj.

1.2.23 RPN (Registered Parameter Number)LSB (Control #100)

RPN (Registered Parameter Number)MSB (Control #101)

Zprávy, které posunují nebo přičítají či odečítají hodnoty z citlivosti pitch bend, ladění nebo jiných nastavení parametrů partu.

Nejprve pošlete RPN MSB a RPN LSB, abyste určili parametr, který má být ovládán. Poté pomocí 1.2.21 Data Increment/Decrement nastavte hodnotu zadaného parametru.

Všimněte si, že jakmile je pro kanál nastaven RPN, bude následné zadávání dat rozpoznáno jako změna hodnoty téhož RPN. Proto byste po použití RPN měli nastavit hodnotu Null (7FH, 7FH), abyste se vyhnuli neočekávanému výsledku.

Lze přijímat následující čísla RPN.

RPN MSB	RPN LSB	PARAMETR
00	00	Citlivost ohýbání výšky tónu
00	01	Jemné doladění
00	02	Hrubé ladění
7F	7F	Null

1.2.24 Zprávy o režimu kanálu

Lze přijímat následující zprávy režimu kanálu.

2. BYTE	3. BYTE	ZPRÁVA
120	0	Všechny zvuky vypnuty
121	0	Reset všech ovladačů
123	0	Všechny poznámky Vypnuto
126	0~ 16	Mono
127	0	Poly

1.2.24.1 Všechny zvuky vypnuty (ovládací prvek #120)

Vymaže všechny zvuky, které aktuálně znějí na zadaném kanálu. Stav kanálových hlášení, jako je Note On a Hold On, však zůstane zachován.

1.2.24.2 Resetovat všechny ovladače (ovládací prvek #121)

Hodnoty následujících ovladačů budou resetovány na výchozí hodnoty.

CONTROLLER	VALUE
Pitch Bend Change	0 (střed)
Aftertouch	0 (vypnuto)
Modulace	0 (vypnuto)
Nožní ovladač	0 (min)
Expression	127 (max)
Hold1	0 (vypnuto)
Portamento	0 (vypnuto)*
Sostenuto	0 (vypnuto)
Měkký pedál	0 (vypnuto)
Ovládání portamenta	Zruší číslo klávesy zdroje Portamento
RPN	Číslo není zadáno; interní data se nezmění
NRPN	Číslo není uvedeno; interní údaje se nezmění

* V režimu Performance 1 (zapnuto).

1.2.24.3 Všechny noty vypnuty (Ovládací prvek #123)

Vymaže všechny aktuálně zapnuté noty pro zadaný kanál.

Pokud je však zapnuta funkce Hold1 nebo Sostenuto, budou noty znít i nadále, dokud nebudou vypnuty.

1.2.24.4 Mono (Ovládací prvek #126)

Provádí stejnou funkci jako při příjmu zprávy All Sounds Off (Všechny zvuky vypnuty), a pokud je 3. bajt (číslo monofonního signálu) v rozsahu 0 - 16, nastaví příslušný kanál do režimu Mono (režim 4 : m= 1).

1.2.24.5 Poly (ovládací prvek #127)

Provede stejnou funkci jako při přijetí zprávy All Sounds Off a nastaví příslušný kanál do režimu Poly (režim 3).

1.3 Změna programu

Zprávy, které určují, který hlas má být vybrán pro jednotlivé party.

Pomocí kombinace Bank Select můžete vybírat nejen základní čísla hlasů, ale také čísla variačních hlasových bank.

1.4 Channel Aftertouch

Zprávy, které umožňují ovládat zvuky pomocí tlaku, který na klávesy vyvinete po prvním úderu do kláves, a to v celém kanálu.

1.5 Polyfonní přitlak kláves

Zprávy, které umožňují ovládat zvuky tlakem, který na klávesy vyvinete po počátečním úderu do kláves, pro každou jednotlivou klávesu.

1.6 Pitch Bend

Zprávy Pitch Bend jsou zprávy průběžného kontroléru, které umožňují zvyšovat nebo snižovat výšku určených not o určitou hodnotu po určitou dobu.

2. SYSTÉMOVÉ ZPRÁVY

Systémové zprávy jsou údaje týkající se celkového systému zařízení.

2.1 Výlučné systémové zprávy

Zprávy System Exclusive ovládají různé funkce CS1x, včetně hlavní hlasitosti a hlavního ladění, režimu tónového generátoru, typu efektu a různých dalších parametrů.

2.1.1 General MIDI Mode On

Při příjmu General MIDI mode on se režim tónového generátoru změní na režim XG.

Když k tomu dojde, bude CS1x přijímat zprávy MIDI, které jsou kompatibilní s GM System Level 1, a následně nebude přijímat zprávy NRPN a Bank Select.

Vzhledem k tomu, že k provedení této zprávy je zapotřebí přibližně 50 ms, nezapomeňte před následující zprávou ponechat odpovídající interval.

F0 7E 7F 09 01 F7 (hexadecimálně)

2.1.2 Hlavní hlasitost

Po přijetí bude pro systémový parametr platit MSB Volume.

F0 7F 7F 04 01 ll mm F7 (hexadecimální)

* mm(MSB)= příslušná hodnota hlasitosti, ll(LSB)= ignorováno.

2.1.3 Zapnutý systém XG

Po přijetí těchto údajů se CS1x přepne do režimu XG a všechny parametry se odpovídajícím způsobem inicializují a lze přijímat zprávy kompatibilní s XG, jako jsou zprávy NRPN a Bank Select.

Vzhledem k tomu, že k provedení této zprávy je zapotřebí přibližně 50 ms, nezapomeňte před následující zprávou ponechat odpovídající interval.

F0 43 1n 4C 00 00 7E 00 F7 (hexadecimální)

*n = číslo zařízení

Reset TG300B

F0 41 1n 42 12 40 00 7F 00 41 F7 (hexadecimální)

*n = číslo zařízení

2.2 Aktivní snímání (pouze příjem)

Po přijetí FE (Active Sensing), pokud následně nejsou přijata žádná MIDI data po dobu delší než interval přibližně 300 msec, provede CS1x stejnou funkci jako při přijetí zpráv All Sounds Off (Všechny zvuky vypnuty), All Notes Off (Všechny noty vypnuty) a Reset All Controllers (Resetovat všechny kontroléry) a poté se vrátí do stavu, ve kterém není FE sledováno.

Další informace o různých zprávách najdete v části Formát dat MIDI v knize "Seznam dat".

Specifications

KLÁVESNICE	61 kláves s funkcí Initial Touch		
TÓNOVÝ GENERÁTOR	AWM2 (Wave ROM 4,5 MB)		
POLYFONIE	32 not		
MULTI TIMBRE	16 (DVA)		
PERFORMANCE	128 předvoleb, 128 uživatelů		
VOICE	Normální hlas	XG	480
		TG300B	579
		Hlasy pro vystoupení	
	Hlas pro bicí	XG	11
		TG300B	10
ARPEGGIATOR	30		
EFEKT	Reverb		11
	Chorus		11
	Variace		43
OVLÁDÁNÍ	POWER, VOLUME, PITCH, MODULATION, Sound Control Knobs 6, SCENE 1/2, Numeric Keypad, ENTER, Mode Select (PERFORMANCE, MULTI, STORE, UTILITY), ARPEGGIATOR, Tlačítka SHIFT/OCTAVE, PART/LAYER +/-, PRESET, USER, PROGRAM +/-, otočný přepínač pro úpravu parametrů, tlačítka pro zvýšení/snížení hodnoty parametru 10		
DISPLAY	LCD displej (podsvícený)		
PŘIPOJENÍ	PHONES (stereofonní telefon), OUTPUT (telefon): L[MONO]/R, DC IN, FOOT VOLUME, FOOT CONTROLLER, FOOTSWITCH, INPUT, TO HOST, HOST SELECT, MIDI IN/OUT/THRU		
NAPÁJENÍ	Síťový adaptér PA-3B		
VÝSTUPNÍ IMPEDANCE	Line: 10kΩ , Phones: 33Ω		
ROZMĚRY	976(Š), 285(H), 103(V)mm (38 3/8", 11 1/4", 4 1/16")		
HMOTNOST	5,7 kg (12 liber, 9 oz.)		
PŘÍSLUŠENSTVÍ	Síťový adaptér Yamaha PA-3B		
	Návod k obsluze, seznam údajů		

Specifikace a popisy v tomto návodu k obsluze mají pouze informativní charakter. Společnost Yamaha Corp. si vyhrazuje právo kdykoli změnit nebo upravit produkty nebo specifikace bez předchozího upozornění. Vzhledem k tomu, že specifikace, vybavení nebo možnosti nemusí být v každé lokalitě stejné, informujte se u svého prodejce Yamaha.

Troubleshooting

Následující tabulka obsahuje rady pro řešení problémů a odkazy na stránky pro některé běžné problémy. Většina problémů může být jednoduše důsledkem nesprávného nastavení. Než zavoláte do odborného servisu, podívejte se na níže uvedené rady pro řešení problémů a zjistěte, zda můžete najít a odstranit příčinu problému.

Žádný zvuk.

- Je hlasitost nastavena správně? (Strana 6)
- Když je nožní ovladač připojen ke konektoru FOOT VOLUME, je tlačítko Foot Volume stisknuté? (Strana 8)
- Je nastavení hlasitosti pro jednotlivé vrstvy/části vhodné? (Strana 33, 37)
- Jsou nastavení efektů vhodná? (Strana 24, 49)
- Je Bank nastaven na vypnuto? (Strana 33, 37)
- Je přijímací kanál nastaven na vypnuto? (Strana 42)
- Je audio zařízení vhodně připojeno? (Strana 9)
- Je položka Místní nastavena na hodnotu vypnuto? (Strana 42)
- Pokud přehráváte data skladby pomocí externího zařízení, jsou nastavení související s hlasitostí pro danou skladbu vhodná?
- Jsou nastavení Note Limit a/nebo Velocity Limit vhodná? (Strana 27, 28)

Neozývá se zvuk Arpeggiatoru.

- Jsou nastavení pro Velocity Limit vhodná? Nastavte Velocity Limit Low na "0" a Velocity Limit Hi na "127". (Strana 28)

Zkreslené zvuky.

- Je nastavení efektu vhodné? (Strana 23, 34, 38)
- Není úroveň hlasitosti nastavena příliš hlasitě?

Malé zvuky.

- Je nastavena příliš nízká hlasitost MIDI nebo exprese MIDI?

Špatná výška tónu.

- Jsou parametry související s laděním nastaveny na "0"? Zkontrolujte nastavení Note Shift (strana 27), Detune (strana 27), Master Tuning (strana 40) a Keyboard Transpose (strana 40).

Zvuk je trhaný a přerušovaný.

- Byla překročena maximální polyfonie 32 not (počet not, které lze hrát současně). (Strana 35, 39)

Ovládací knoflíky zvuku nefungují.

- Je zapnutý klíč Scene? (Strana 16)

V jednu chvíli zní pouze jedna nota.

- Je režim přehrávání nastaven na MONO? (Strana 35, 39)

Nelze vstoupit do režimu Store.

- Je zvolen režim Performance? (Strana 44)

Error Messages

Během provozu se mohou objevit následující hlášení, která indikují problémy nebo nesprávný provoz. Pro odstranění problému postupujte podle pokynů uvedených ve vysvětlivkách níže.

Battery Low

Baterie záložní paměti je vybitá; paměť nelze zálohovat. Uložte potřebná data do paměťového zařízení MIDI, například Yamaha MIDI Data Filer MDF2, a nechte baterii vyměnit u místního prodejce Yamaha nebo jiného autorizovaného servisu Yamaha.

Device No.=off Error

Nelze odeslat hromadná data MIDI, protože Device Number je nastaveno na off.

Device Number Error

Nelze přijímat hromadná data MIDI, protože je nesprávně nastaveno Číslo zařízení. Srovnajte čísla zařízení pro CS1x i externí zařízení.

TG-B Mode Error

Pokud je omylem zvolen režim TG300B přijetím zprávy o resetu TG300B z externího zařízení, nelze provádět editační operace. Režim TG300B ukončíte stisknutím tlačítka PERFORMANCE nebo MULTI.

Receiving

Zobrazí se, když CS1x přijímá hromadná data s kompatibilním formátem. Pokračujte v normálním provozu.

Rx Mode Error

Zobrazí se při příjmu hromadných dat Performance v režimu Multi Play nebo hromadných dat efektu XG v režimu Performance.

Index

Tlačítko [-]/NO/QUICK PC 7

A

O MIDI 53
AEG (Amplitude Envelope Generator) 30
ARPEGGIATOR 11, 22
Tlačítko ARPEGGIATOR 6
ASSIGN 1 PARAM (parametr) 26
ASSIGN 2 29
ASSIGN CTRL NO (Přiřadit číslo změny řízení) 43

B

BANK 33, 37
BULK DUMP (Hromadný výpis výkonu) 42

C

Common Edit (Společné úpravy) 1 22
Společná úprava 2 25

D

Zásuvka DC IN 8
Ukázková skladba 11
DEVICE NO (číslo zařízení) 42
Hlasy bicích nástrojů 37

E

Otočný přepínač parametrů úprav 7
EFEKT 23, 34, 38
Tabulka přiřazení dat efektu 51
Seznam parametrů efektu 49
Seznam typů efektů 49
Efekty (systémové a vkladací) 47
Tlačítko ENTER/YES 7
Chybová hlášení 59

F

Tovární nastavení 46
FC (nožní ovládání) 26
FEG (generátor obálky filtru) 31
FILTER 34, 38
Zásuvka FOOT CONTROLLER 8
FOOT VOLUME jack 8
FOOTSWITCH jack 8

H

Přepínač HOST SELECT 8

I

Vstupní konektor INPUT 8

K

KBD TRANS (Transpozice klaviatury) 40

L

Úprava vrstvy 1 27
Úprava vrstvy 2 30
Úprava vrstvy 3 31
Úprava vrstvy 4 33
Vrstvy 16
LCD 7
LFO (nizkofrekvenční oscilátor) 30
LOCAL (lokální zapnutí/vypnutí) 42

M

MASTER TUNE (HLAVNÍ LADĚNÍ) 40
MIDI 41
MIDI terminály 8
Přepínače volby režimu 7
MODULAČNÍ KOLEČKO 7

Multi 17
Úprava více částí 36
Režim Multi Play 17, 36
Multi Structure 17
MW (modulační kolečko) 25

N

POZNÁMKA 27
Normální hlasy 37
Numerická klávesnice 7

O

Konektory OUTPUT 8

P

P BEND RANGE (Rozsah ohýbání výšky tónu) 25
PAN 34, 38
Hodnota parametru Tlačítka UP/DOWN 7
Tlačítko PART/LAYER 7
PEG (generátor výškových obálek) 32
PERFORM LEVEL (ÚROVEŇ VÝKONU) 23
PERFORM NAME 24
Režim úprav představení 21
Režim výkonu 14, 20
Režim přehrávání výkonu 20
Struktura výkonu 16
Konektor PHONES 8
Kolečko PITCH 7
POLY/MONO 35, 39
PORTA (Portamento) 26
Přepínač POWER 8
Tlačítko PRESET 7
PROGRAM 33, 37
Tlačítko PROGRAM [-]/[+] 7

Q

Rychlá změna programu 21

R

RCV CH (přijímací kanál) 42

S

Tlačítka SCENE 1 a 2 6
Scény 16, 45
Tlačítko SHIFT 7
KNOFLÍKY PRO OVLÁDÁNÍ ZVUKU 6
Režim ukládání 44
SYSTEM 40

T

Režim TG300B 37
K terminálu HOST 8
TRANS CH (vysílací kanál) 41
TUNE 27

U

Tlačítko USER 7
Režim Utility 40

V

VEL (rychlost) 28
VEL CURVE (křivka rychlosti) 41
VEL FIX (Fixace rychlosti) 41
VOLUME (HLASITOST) 33, 37
Knoflík VOLUME (Hlasitost) 6

X

Provoz XG 17

Podrobnosti o produktech získáte u nejbližšího prodejce Yamaha nebo u autorizovaného distributora uvedeného níže.

Další informace o výrobcích získáte u společnosti Yamaha nebo u distributora, který je blíže k vám na následujícím seznamu.

Die Einzelheiten zu Produkten sind bei Ihrer unten aufgeführten Niederlassung und bei Yamaha Vertragshändlern in den jeweiligen Bestimmungsländern erhältlich.

Para detalles sobre productos, contacte su tienda Yamaha más cercana o el distribuidor autorizado que se lista debajo.

SEVERNÍ AMERIKA

KANADA

Yamaha Canada Music Ltd.
135 Milner Avenue, Scarborough, Ontario,
M1S 3R1, Kanada
Tel: 416-298-1311

SPOJENÉ STÁTY AMERICKÉ

Yamaha Corporation of America
6600 Orangethorpe Ave., Buena Park, Kalifornie
90620, U.S.A.
Tel: 714-522-9011

STŘEDNÍ A JIŽNÍ AMERIKA

MEXIKO

**Yamaha De Mexico S.A. De C.V.,
Departamento de ventas**
Javier Rojo Gomez No.1149, Col. Gpe Del
Moral, Deleg. Iztapalapa, 09300 Mexico, D.F.
Tel: 686-00-33

BRASIL

Yamaha Musical Do Brasil LTDA.
Ave. Reboucas 2636, São Paulo, Brasil
Tel: 011-853-1377

PANAMA

Yamaha De Panama S.A.
Edificio Interseco, Calle Elvira Mendez no.10,
Piso 3, Oficina #105, Ciudad de Panama, Panama
Tel: 507-69-5311

DALŠÍ ZEMĚ LATINSKÉ AMERIKY A KARIBIKU

Yamaha Music Latin America Corp.
6101 Blue Lagoon Drive, Miami, Florida 33126,
USA.
Tel: 305-261-4111

EVROPA

SPOJENÉ KRÁLOVSTVÍ

Yamaha-Kemble Music (U.K.) Ltd.
Sherbourne Drive, Tilbrook, Milton Keynes,
MK7 8BL, Anglie
Tel: 01908-366700

IRSKO

Danfay Ltd.
61D, Sallynoggin Road, Dun Laoghaire, Co. Dublin
Tel: 01-2859177

NĚMECKO/ŠVÝCARSKO

Yamaha Europa GmbH.
Siemensstraße 22-34, 25462 Rellingen,
F.R. of Germany
Tel: 04101-3030

RAKOUSKO

Yamaha Music Austria
Schleiergasse 20, A-1100 Wien
Rakousko Tel: 0222-60203900

NIZOZEMSKO

Yamaha Music Nederland
Kanaalweg 18G, 3526KL, Utrecht, Nizozemsko Tel:
030-2828411

BELGIE

Yamaha Music Belgie
Keiberg Imperiastraat 8, 1930 Zaventem, Belgie
Tel: 02-7258220

FRANCIE

**Yamaha Musique France,
Division Professionnelle**
BP 70-77312 Marne-la-Vallée Cedex 2, Francie
Tel: 01-64-61-4000

ITÁLIE

**Yamaha Musica Italia S.P.A.,
divize Combo**
Viale Italia 88, 20020 Lainate (Milano), Itálie
Tel: 02-935-771

ŠPANĚLSKO

Yamaha-Hazen Electronica Musical, S.A.
Jorge Juan 30, 28001, Madrid, Španělsko
Tel: 91-577-7270

PORTUGALSKO

Valentim de Carvalho CI SA
Estrada de Porto Salvo, Paço de Arcos 2780 Oeiras,
Portugalsko
Tel: 01-443-3398/4030/1823

ŘECKO

Philippe Nakas S.A.
Navarinou Street 13, P.Code 10680, Athény, Řecko
Tel: 01-364-7111

ŠVÉDSKO

Yamaha Scandinavia AB
J. A. Wettergrens Gata 1
Box 30053
S-400 43 Göteborg,
Švédsko Tel: 031 89 34 00

DÁNSKO

Styčná kancelář YS Kodaň
Generatorvej 8B
DK-2730 Herlev, Dánsko
Tel: 44 92 49 00

FINSKO

Warner Music Finland OY/Fazer Music
Aleksanterinkatu 11, P.O. Box 260
SF-00101 Helsinki, Finsko
Tel: 0435 011

NORSKO

Narud Yamaha AS
Grini Næringspark 17
N-1345 Østerås, Norsko
Tel: 67 14 47 90

ISLAND

Skifan HF
Skeifan 17 P.O. Box 8120
IS-128 Reykjavík, Island
Tel: 525 5000

OSTATNÍ EVROPSKÉ ZEMĚ

Yamaha Europa GmbH.
Siemensstraße 22-34, 25462 Rellingen, F.R. of
Germany
Tel: 04101-3030

AFRIKA

**Yamaha Corporation, divize
mezinárodního marketingu**
Nakazawa-cho 10-1, Hamamatsu, Japonsko 430
Tel: 053-460-2312

STŘEDNÍ VÝCHOD

TURECKO/CYPRUS

Yamaha Europa GmbH.
Siemensstraße 22-34, 25462 Rellingen,
F.R. of Germany
Tel: 04101-3030

OSTATNÍ ZEMĚ

**Yamaha Corporation, divize
mezinárodního marketingu**
Nakazawa-cho 10-1, Hamamatsu, Japonsko 430
Tel: 053-460-2312

ASIA

HONGKONG

Tom Lee Music Co., Ltd.
11/F., Silvercord Tower 1, 30 Canton Road,
Tsimshatsui, Kowloon, Hongkong
Tel: 730-1098

INDONÉSIE

**PT. Yamaha Music Indonesia (distributor)
PT. Nusantik**
Gedung Yamaha Music Center, Jalan Jend. Gatot
Subroto Kav. 4, Jakarta 12930, Indonésie
Tel: 21-520-2577

KOREA

Cosmos Corporation
#131-31, Neung-Dong, Sungdong-Ku, Soul
Korea
Tel: 02-466-0021~5

MALAJSIE

Yamaha Music Malaysia, Sdn., Bhd.
16-28, Jalan SS 2/72, Petaling Jaya, Selangor,
Malajsie
Tel: 3-717-8977

FILIPÍNY

Yupangco Music Corporation
339 Gil J. Puyat Avenue, P.O. Box 885 MCPO,
Makati, Metro Manila, Filipíny
Tel: 819-7551

SINGAPUR

Yamaha Music Asia Pte., Ltd.
Blk 17A Toa Payoh #01-190 Lorong 7
Singapur 1231
Tel: 354-0133

TAIWAN

Kung Hsue She Trading Co., Ltd.
No. 322, Section 1, Fu Hsing S. Road,
Taipei 106, Taiwan. R.O.C.
Tel: 02-709-1266

THAJSKO

Siam Music Yamaha Co., Ltd.
865 Phornprapha Building, Rama I Road,
Patumwan, Bangkok 10330, Thajsko
Tel: 2-215-3443

ČÍNSKÁ LIDOVÁ REPUBLIKA A DALŠÍ ASIJSKÉ ZEMĚ

**Yamaha Corporation, divize
mezinárodního marketingu**
Nakazawa-cho 10-1, Hamamatsu, Japonsko 430
Tel: 053-460-2317

OCEANIA

AUSTRÁLIE

Yamaha Music Australia Pty. Ltd.
17-33 Market Street, South Melbourne, Vic. 3205,
Austrálie
Tel: 3-699-2388

NOVÝ ZÉLAND

Music Houses of N.Z. Ltd.
146/148 Captain Springs Road, Te Papapa,
Auckland, Nový Zéland
Tel: 9-634-0099

ZEMĚ A SVĚŘENECKÁ ÚZEMÍ V TICHÉM OCEÁNU

**Yamaha Corporation, divize
mezinárodního marketingu**
Nakazawa-cho 10-1, Hamamatsu, Japonsko 430
Tel: 053-460-2317

SEKCE ZVLÁŠTNÍCH ZPRÁV (USA)

Tento výrobek využívá baterie nebo externí zdroj napájení (adaptér). NEPŘIPOJUJTE tento výrobek k jinému zdroji napájení nebo adaptéru, než který je popsán v návodu, na výrobním štítku nebo výslovně doporučen společností Yamaha.

UPOZORNĚNÍ: Neumísťujte tento výrobek na místa, kde by na něj mohl někdo šlápnout, zakopnout o něj nebo se přetočit přes napájecí nebo připojovací kabely jakéhokoli druhu. Použití prodlužovacího kabelu se nedoporučuje! POKUD musíte použít prodlužovací kabel, minimální velikost vodiče pro 25' kabel (nebo méně) je 18 AWG. POZNÁMKA: Čím menší je číslo AWG, tím větší je proudová zatížitelnost. V případě delších prodlužovacích šňůr se obraťte na místního elektrikáře.

Tento výrobek by měl být používán pouze s dodanými komponenty nebo s vozíkem, stojanem nebo stojanem doporučeným společností Yamaha. V případě použití vozíku apod. dodržujte všechna bezpečnostní označení a pokyny, které se vztahují k příslušenství výrobku.

SPECIFIKACE SE MOHOU ZMĚNIT:

Informace obsažené v této příručce jsou považovány za správné v době tisku. Společnost Yamaha si však vyhrazuje právo změnit nebo upravit jakoukoli specifikaci bez předchozího upozornění nebo povinnosti aktualizovat stávající jednotky.

Tento výrobek, ať už samostatně nebo v kombinaci se zesilovačem a sluchátky nebo reproduktorem/reproduktory, může být schopen produkovat takové úrovně zvuku, které by mohly způsobit trvalou ztrátu sluchu. NEPOUŽÍVEJTE zařízení po dlouhou dobu při vysoké úrovni hlasitosti nebo při úrovni, která je nepříjemná. Pokud dojde ke ztrátě sluchu nebo zvonění v uších, měli byste se poradit s audiologem. **DŮLEŽITÉ:** Čím hlasitější je zvuk, tím kratší je doba, než dojde k poškození.

Některé výrobky Yamaha mohou mít lavičky a/nebo příslušenství pro montáž, které jsou buď dodávány s výrobkem, nebo jako volitelné příslušenství. Některé z těchto položek jsou určeny k montáži nebo instalaci prodejcem. Před použitím se ujistěte, že jsou lavičky stabilní a případné volitelné příslušenství je dobře upevněno. Lavičky dodávané společností Yamaha jsou určeny pouze k sezení. Žádné jiné použití se nedoporučuje.

UPOZORNĚNÍ:

Servisní poplatky vzniklé v důsledku neznalosti týkající se fungování funkce nebo efektu (když přístroj funguje tak, jak je navržen) nejsou kryty zárukou výrobce, a proto za ně odpovídá majitel. Než požádáte o servis, pečlivě si prostudujte tento návod a obraťte se na svého prodejce.

OTÁZKY TÝKAJÍCÍ SE ŽIVOTNÍHO PROSTŘEDÍ:

Yamaha se snaží vyrábět produkty, které jsou bezpečné pro uživatele a šetrné k životnímu prostředí. Jsme upřímně přesvědčeni, že naše výrobky a výrobní metody používané při jejich výrobě tyto cíle splňují.

V souladu s literou i duchem zákona vás chceme upozornit na následující skutečnosti:

Upozornění o bateriích:

Tento výrobek MŮŽE obsahovat malou nenabíjecí baterii, která je (v případě potřeby) připájená. Průměrná životnost tohoto typu baterie je přibližně pět let. V případě nutnosti výměny se obraťte na kvalifikovaného servisního zástupce, který provede její opětovné umístění.

Tento výrobek může používat také baterie typu "pro domácnost". Některé z nich mohou být dobíjecí. Ujistěte se, že nabíjená baterie je dobíjecí typ a že nabíječka je určena pro nabíjenou baterii.

Při instalaci baterií nemíchejte staré baterie s novými nebo s bateriemi jiného typu. Baterie MUSÍ být instalovány správně. Nesoulad nebo nesprávná instalace může mít za následek přehřátí a prasknutí pouzdra baterie.

Upozornění: V případě, že se baterie nacházejí v ochranné zóně, je nutné je vyměnit:

Nepokoušejte se rozebírat nebo spalovat žádnou baterii. Všechny baterie uchovávejte mimo dosah dětí. Použité baterie zlikvidujte neprodleně a v souladu se zákony platnými ve vaší oblasti.

Poznámka: Informace o likvidaci baterií získáte u kteréhokoli prodejce baterií pro domácnost ve vaší oblasti.

Upozornění o likvidaci:

Pokud by se tento výrobek poškodil tak, že by se nedal opravit, nebo by se z nějakého důvodu jeho životnost považovala za ukončenou, dodržujte všechny místní, státní a federální předpisy, které se týkají likvidace výrobků obsahujících olovo, baterie, plasty apod. Pokud vám váš prodejce nemůže pomoci, obraťte se přímo na společnost Yamaha.

UMÍSTĚNÍ VÝROBNÍHO ŠTÍTKU:

Umístění štítku s názvem je umístěno na spodní straně výrobku. Na tomto štítku je umístěno číslo modelu, sériové číslo, požadavky na napájení atd. Číslo modelu, sériové číslo a datum nákupu byste měli zaznamenat na níže uvedená místa a tento návod si uschovat jako trvalý záznam o nákupu.

Model _____

S é r i o v é číslo _____

D a t u m nákupu _____

USCHOVEJTE SI TUTO PŘÍRUČKU

INFORMACE FCC (USA)

1. DŮLEŽITÉ UPOZORNĚNÍ: TUTO JEDNOTKU NEUPRAVUJTE!

Tento výrobek, pokud je nainstalován podle pokynů uvedených v této příručce, splňuje požadavky FCC. Úpravy, které nejsou výslovně schváleny společností Yamaha, mohou vést ke ztrátě oprávnění k používání výrobku, které vám udělila FCC.

2. DŮLEŽITÉ: Při připojování tohoto výrobku k příslušenství a/nebo jinému výrobku používejte pouze vysoce kvalitní stíněné kabely.

MUSÍ být použity kabely dodané s tímto výrobkem. Dodržujte všechny pokyny pro instalaci. Nedodržení pokynů může vést ke ztrátě oprávnění FCC používat tento výrobek v USA.

3. POZNÁMKA: Tento výrobek byl testován a vyhovuje požadavkům uvedeným v předpisech FCC, část 15 pro digitální zařízení třídy "B". Splnění těchto požadavků poskytuje přiměřenou míru jistoty, že používání tohoto výrobku v obytném prostředí nebude mít za následek škodlivé rušení jiných elektronických zařízení. Toto zařízení generuje/využívá rádiové frekvence, a pokud není nainstalováno a používáno v souladu s pokyny uvedenými v návodu k použití, může způsobit rušení, které škodí provozu jiných elektronických zařízení. Soulad s předpisy FCC nezaručuje, že ve všech instalacích nedojde k rušení. Pokud je tento výrobek zdrojem rušení, což lze zjistit vypnutím a zapnutím přístroje, pokuste se problém odstranit pomocí některého z následujících opatření :

Přemístěte buď tento výrobek, nebo zařízení, které je rušením ovlivněno.

Použijte zásuvky, které jsou na jiných větvích (s jističi nebo pojistkami), nebo nainstalujte filtr/y

střídavého proudu. V případě rušení rozhlasu nebo televize přemístěte/přesměrujte anténu.

Pokud je přírodní kabel antény 300 ohmový, změňte jej na koaxiální.

Pokud tato nápravná opatření nepřinesou uspokojivé výsledky, obraťte se na místního prodejce oprávněného distribuovat tento typ výrobku. Pokud nemůžete najít příslušného prodejce, obraťte se na společnost Yamaha Corporation of America, Electronic Service Division, 6600 Orangethorpe Ave, Buena Park, CA 90620.

Výše uvedená prohlášení se vztahují POUZE na výrobky distribuované společností Yamaha Corporation of America nebo jejími dceřinými společnostmi.

ADVARSEL!

Lithiumbatteri-Eksplosionsfare ved fejltig håndtering.
Udskiftning må kun ske med batteri af samme fabrikat og type.
Levér det brugte batteri tilbage til leverandoren.

VAROVÁNÍ

Explosionsfara vid felaktigt batteribyte. Använd samma batterityp eller en ekvivalent typ som rekommenderas av apparattillverkaren. Kassera använt batteri enligt fabrikantens instruktion.

VAROITUS

Paristo voi räjähtää, jos se on virheellisesti asennettu. Vaihda paristo ainoastaan laitevalmistajan suosittelemaan tyyppiin. Hävitä käytetty paristo valmistajan ohjeiden mukaisesti.

NEDĚLEJTE SI STAROSTI.

- Dit apparaat bevat een lithium batterij voor geheugen back-up.
- Tento přístroj obsahuje lithiovou baterii pro zálohování paměti.
- Raadpleeg uw leverancier over de verwijdering van de batterij op het moment dat u het apparaat aan het einde van de levensduur afdankt of de volgende Yamaha Service Afdeling:
Yamaha Music Nederland Service Afdeling
Kanaalweg 18-G, 3526 KL UTRECHT
Tel. 030-2828425
- Ohledně vyjmutí baterie při likvidaci na konci životnosti se obraťte na svého prodejce nebo servisní středisko Yamaha následujícím způsobem:
Adresa servisního střediska Yamaha Music
Nederland : Kanaalweg 18-G, 3526 KL
UTRECHT Tel. : 030-2828425
- Gooi de batterij niet weg, maar lever hem in als KCA.
- Nevyhazujte baterii. Místo toho ji odevzdejte jako drobný chemický odpad.