



OBSAH

Použití MONTAGE manuálů	2	Odkazy	24
Základní struktura	3	Rozložení displeje (dotykový panel)	24
Funkční Bloky	3	Performance Play (Home)	26
Blok tónového generátoru	4	Motion Control	28
Blok tónového generátoru	4	Mixing	44
Blok A/D vstupu	10	Scene	49
Blok Sekvenceru	10	Play/Rec	54
Arpeggiátor	11	Normal Part (AWM2) Edit	58
Kategorie Arpeggia	11	Element Common Edit (Common)	58
Subkategorie	11	Element Edit (Element)	94
Název typu Arpeggia	12	Element All (All Element)	117
Nastavení týkající se Arpeggia	13	Drum Part Edit	119
Typy přehrávání Arpeggia	15	Key Common Edit (Common)	119
Blok Motion Sekvenceru	16	Key Edit (Key)	126
Efektový Blok	18	Normal Part (FM-X) Edit	131
Struktura efektu	18	Operator Common Edit (Common)	131
Propojení efektu	19	Operator Edit (Operator)	141
O efektu Vocoder	19	Common/Audio Edit (Common/Audio)	145
Blok Envelope Follower	20	Category Search	161
Blok Ovladačů	21	Performance Category Search	161
Klaviatura	21	Arpeggio Category Search	163
Pitch Bend kolečko	21	Waveform Category Search	164
Modulation kolečko	21	Utility	165
Páskový ovladač	21	Live Set	183
Programovatelné přepínače	21	Live Set	183
Knoby/Ovládací Slidery	22	Live Set Edit (Edit)	184
Super Knob	22	Live Set Register (Register)	186
Interní paměť	22	Připojení iPhonu nebo iPadu	187

Použití MONTAGE manuálů

Váš syntezátor MONTAGE6/MONTAGE7/MONTAGE8 je dodáván spolu se čtyřmi různými manuály – Uživatelským manuálem, Referenčním manuálem (tento dokument), Manuál syntezátorových parametrů a Seznam dat. Zatímco je Uživatelský manuál dodáván v tištěné podobě přímo spolu s nástrojem, tento Referenční manuál, Manuál syntezátorových parametrů a Seznam dat jsou dostupné na vyžádání.



Uživatelský manuál

Popisuje jak nastavit váš MONTAGE6/MONTAGE7/MONTAGE8 a jak provádět základní ovládání.

Tento manuál vysvětluje následující ovládání.

- Rychlý průvodce – Výběr Performancí
- Rychlý průvodce – Hra na klaviaturu
- Rychlý průvodce – Vytváření vašich vlastních Live Setů
- Rychlý průvodce – Editování nastavení
- Nahrávání a přehrávání
- Použití jako Master keyboard
- Připojení mikrofону nebo audio vybavení
- Provádění celkových nastavení systému
- Připojení externích MIDI nástrojů
- Použití připojeného počítače
- Ukládání/načítání dat



Referenční manuál (tento dokument)

Popisuje interní konstrukci MONTAGE6/MONTAGE7/MONTAGE8 a různé parametry, které lze upravovat a nastavit.



Manuál syntezátorových parametrů

Vysvětluje parametry Partu, typy efektů, efektové parametry a MIDI zprávy, používané syntezátory, které využívají Yamaha AWM2 a FM-X tónové generátory. Nejprve si přečtěte Uživatelský manuál a Referenční manuál a poté, pokud to bude nutné, použijte tento manuál, abyste se dozvěděli více o parametrech a pojmech týkajících se Yamaha syntezátorů.



Seznam dat

Nabízí seznamy jako seznam Křivek, seznam Performancí, seznam typů efektů, seznam typů Arpeggií, stejně tak jako referenční materiály jako jsou MIDI implementační tabulka.

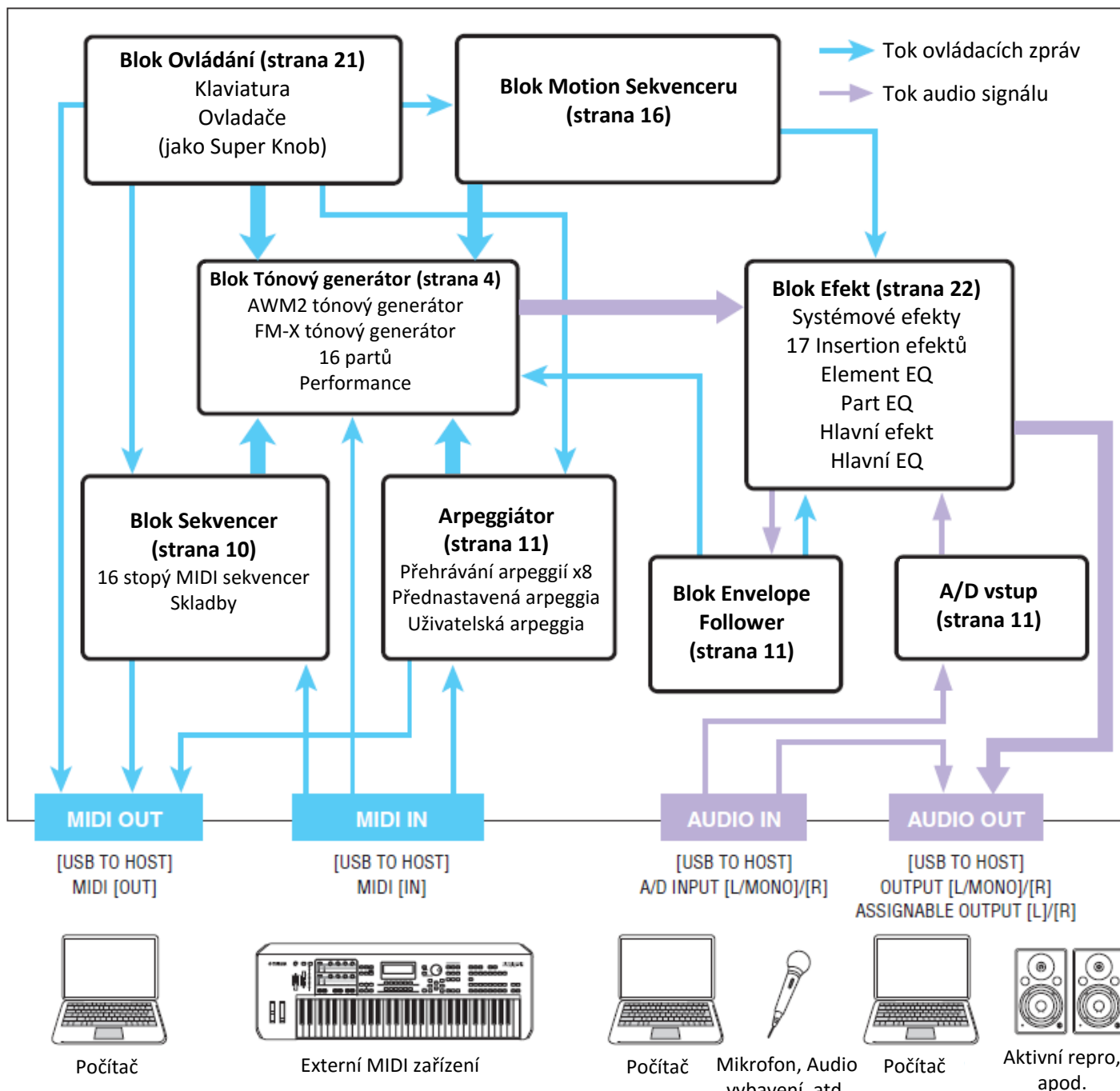
Použití Referenčního manuálu

- Ilustrace a LCD obrazovky uvedené v tomto manuálu slouží pouze pro informační účely, a na vašem nástroji mohou vypadat poněkud jinak.
- Všechny ostatní obchodní značky jsou vlastnictvím jejich odpovídajících vlastníků.
- iPhone, iPad, iPod touch a Lightning jsou obchodními značkami Apple Inc., registrovanými v U.S.A a dalších zemích.
- IOS je obchodní značka nebo registrovaná obchodní značka Cisco v U.S.A a dalších zemích a je používán na základě licence.

Základní struktura

Funkční bloky

MONTAGE6/MONTAGE7/MONTAGE8 se skládá z osmi základních funkčních bloků: Tónový generátor, A/D vstup, Sekvencer, Motion Sekvencer, Arpeggiátor, Ovládání, Efekt a Envelope Follower.



Blok tónového generátoru

Tónový generátor produkuje zvuky v reakci na MIDI zprávy, přijímaných z bloku sekvenceru, ovládání, Arpeggia a z externího MIDI nástroje. MIDI zprávy jsou přiřazeny 16 nezávislým kanálům a nástroj je schopen současně přehrávat šestnáct nezávislých Partů na šestnácti MIDI kanálech. Nicméně tento limit lze překročit použitím nezávislých MIDI „portů“, kdy každý podporuje šestnáct MIDI kanálů. Tento nástroj umí zpracovat MIDI zprávy na Portu 1.

Blok tónového generátoru

Performance

Performance je jedna sada zvuků obsahující více Partů. Zvuky můžete měnit výběrem odpovídající Performance. Každá Performance má dva typy parametrů - unikátních pro jednotlivé Party a společných pro všechny Party. Celou Performanci můžete editovat na displeji Common/Audio Edit (strana 145).

Struktura Partů Performance

Performance se skládá ze 16 Partů a můžete vytvářet Performance (s více Party nebo kombinovanými Party – vrstvenými, nebo jinak organizovanými) pomocí klaviatury.

Party

K dispozici jsou tři typy Partů: Normal Party (AWM2), Normal Party (FM-X) a Bicí Party. Normal Party (AWM2) jsou především zvuky laděných hudebních nástrojů (piano, varhany, kytara, syntezátor atd.), které lze hrát v celém rozsahu klaviatury. Normal Party (FM-X) jsou také zvuky laděných hudebních nástrojů vytvářené výkonným systémem FM syntézy. Bicí Party jsou především zvuky bicích a perkusních nástrojů, které jsou přiřazeny jednotlivým klávesám. Normal Party (AWM2) se skládají z osmi Elementů, Normal Party (FM-X) z osmi Operátorů a Bicí Party se skládají až ze 73 Bicích Kláves.

Element/Operátor/Bicí Klávesa jsou základní, nejmenší jednotky Partu. Kombinováním unikátních Elementů/Operátorů/Bicích Kláves lze vytvářet Party tak, aby produkovaly ještě realističtější zvuky nebo bohatě vrstvené typy zvuků. Každý Part je vytvářen editací parametrů, které jsou unikátní pro jednotlivé Party (Element Edit parametry/Operator Edit parametry/Keys Edit parametry) a parametry společné pro všechny Party (Element Common Edit /Operator Common Edit /Key Common Edit

Poznámka

Návod na editaci Normal Partů (AWM2), viz strana 58. Návod na editaci Normal Partů (FM-X), viz strana 131. Návod na editaci Bicích Partů, viz strana 119.

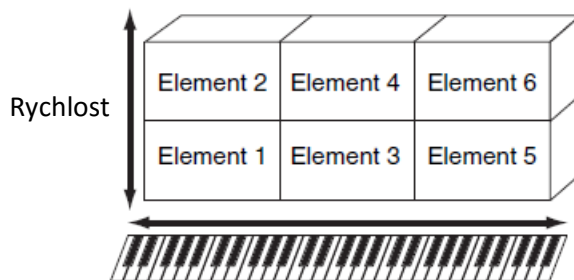
Normal Party (AWM2), Normal Party (FM-X) a Bicí Party

Normal Party (AWM2)

Jedná se o zvuk, který je aktivován klávesami na klaviatuře, každá klávesa rozezná patřičnou výšku tónu daného zvuku. Běžný zvuk se skládá až z osmi elementů. V závislosti na nastavení v režimu Editování rejstříku tyto elementy zní buď současně, nebo jinak – podle výšky tónu, síle stisku klávesy nebo nastavení XA (Expanded Articulation) (strana 6).

Zobrazení představuje příklad Normal Partu (AWM2). Protože je zde šest elementů rozmístěných dle rozsahu not i síly úderu, podle toho, jakou notu zahrajete a jak silně zazní různé elementy.

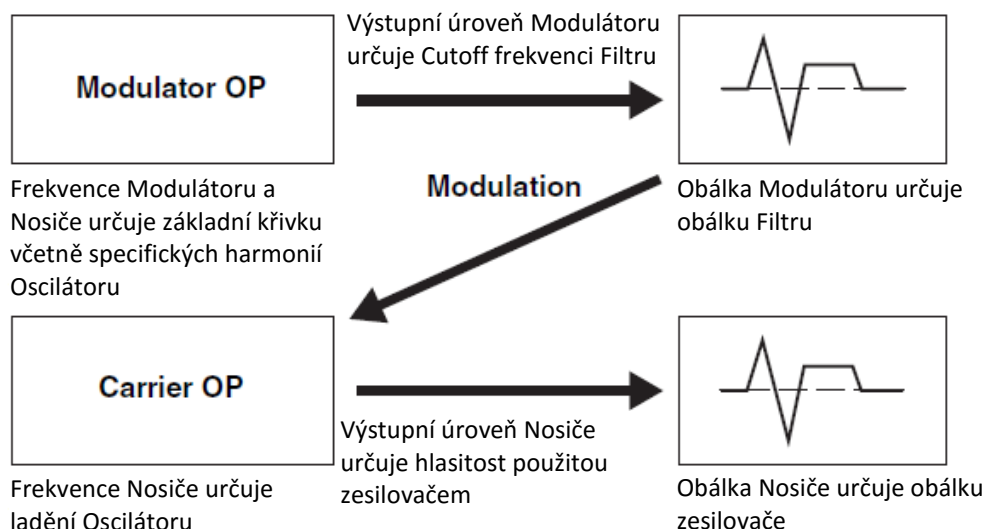
Rozeznání dle not zde má za následek, že ve spodní části klaviatury zazní elementy 1 a 2, ve střední zazní elementy 3 a 4 a ve výškách elementy 5 a 6. V závislosti na síle úderu zazní elementy 1, 3 a 5 vždy, když stisknete klávesu jemně, zatímco elementy 2, 4 a 6 při silném úderu. V praxi to znamená, že například zvuk klavíru by mohl být složen z šesti vzorků. Elementy 1, 3 a 5 by zněly při jemné hře v daném rozsahu klaviatury, zatímco elementy 2, 4 a 6 při expresivnější hře, opět v daném rozsahu klaviatury. Ale tento nástroj je ještě flexibilnější, protože umožňuje použití až osmi nezávislých elementů.



Normal Party (FM-X)

Tyto Party jsou také hrány běžně z klaviatury, se standardním laděním pro jednotlivé klávesy a jsou vytvářeny FM syntézou. Zvuk Normal Partu (FM-X) je vytvářen modulací frekvence základní křivky pomocí jiné křivky. Operátor vytvářející základní křivku je „carrier“ (nosič) a operátor, který tyto křivky moduluje je „modulator“ (modulátor). Kombinace několika Operátorů se nazývá Algoritmus.

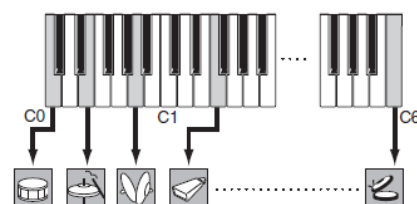
Když je křivka vystupující z Operátoru jednoduchá sinusoida, nejsou zahrnuty žádné harmonie, než základní tón. Nicméně, můžete vytvářet harmonie pomocí modulace křivky jiným Operátorem. Jak jsou harmonie vytvářeny, závisí na úrovni výstupu Modulátoru a frekvenci Nosiče a Modulátoru. Na druhou stranu, základní ladění je určeno frekvencí Nosiče a výstupní úroveň je určena výstupní úrovní Nosiče. Obrázek níže popisuje vytvoření FM zvuku pomocí analogové syntézy.



Ačkoliv obrázek výše zobrazuje křivky, které jsou generovány dvěma Operátory, MONTAGE jich má k dispozici osm. Kombinace několika Operátorů je nazývána Algoritmus a tento syntezátor nabízí parametry pro nastavení Algoritmů.

Bicí Party

Bicí rejstříky jsou převážně rejstříky perkusí/bicích, které jsou přiřazeny jednotlivým klávesám (C0 až C6). Na rozdíl od Elementu, Bicí Klávesa je ekvivalentní odpovídajícímu tónu, takže nemůžete měnit jeho ladění. Bicí nebo perkusní zvuky jsou přiřazeny jednotlivým Bicím Klávesám. Můžete vytvářet různé typy Bicích Partů změnou přiřazených bicích nebo perkusních zvuků jednotlivým klávesám a editováním parametrů jako jsou ladění a EG.



Expanded Articulation (XA)

Expanded Articulation (XA) speciálně navržený systém generování tónů MOTIF XF, který přináší flexibilitu při vystoupení a akustický realismus. Umožňuje vám efektivněji vytvořit realistický zvuk a přirozenou techniku hry – jako legato a staccato a přináší i další unikátní režimy pro náhodné změny zvuku během hry.

Autentické legato

Tento nástroj tvoří legato mnohem přesněji – specifické elementy zní pouze při legátu, zatímco ostatní Elementy zní při běžné hře (s nastavením parametrů „Legato“ a „Normal“ XA Control).

Autentický zvuk při uvolnění klávesy

MONATGE reprodukuje tyto speciální, charakteristické zvuky pomocí nastavení parametrů XA Control určitých Elementů na “key off sound”.

Jemné zvukové variace pro každou zahranou notu

MONTAGE tyto jemné variace zvuku reprodukuje mnohem přesněji za použití nastavení parametrů XA Control “Cycle” a “Random”.

Přepínání mezi různými zvuky pro vytvoření přirozené interpretace akustického nástroje

Akustické nástroje mají svoji unikátní charakteristiku a dokonce specifické unikátní zvuky, které se ozvou pouze v určitý okamžik hry. Jedná se například o charakteristický třepotavý zvuk flétny nebo flažolet na akustické kytáře. MONTAGE tyto zvuky produkuje a umožňuje vám aktivovat tyto zvuky během hry – pomocí tlačítek [ASSIGN 1]/ [ASSIGN 2] a nastavením parametrů XA Control “A.SW1 On”, “A.SW2 On” a “A.SW Off”.

Poznámka

Zapínat a vypínat tlačítka [ASSIGN 1]/ [ASSIGN 2] můžete také pomocí vysílání čísel Control Change určených na Common/Audio Edit display ([Control] → [Control Number]) (strana 153) z externího zařízení.

Nové zvuky a nové styly hry

Velmi všestranné funkce popsané výše mohou být efektivně aplikovány nejenom na akustické nástroje, ale i na syntetické a elektronické zvuky. XA přináší ohromný potenciál pro vytváření autentických zvuků, expresivní hru a dokonce nové kreativní způsoby hraní.

System Motion Control

System Motion Control je zcela nová funkce pro variabilní ovládání Motions (rytmických, více vrstevných zvukových změn) v reálném čase. Tato neuvěřitelně výkonná funkce dramaticky a dynamicky mění zvuky nástroje novými, dříve neslychanými způsoby – změnou dotyku, rytmiky podle dob a nabízí skvělé, barevné světelné efekty a reaguje na vaši vášeň pro tvorbu. Tento systém má tři funkce:

Super Knob

Pro vytváření více vrstevných zvukových změn, a doplňovat tyto změny barevnými, neustále se měnícími změnami. Současně můžete měnit více parametrů.

Motion Sekvencer

Pro kontinuální změny zvuků. Výkonná funkce Motion Sekvencer umožňuje dynamicky měnit zvuky ovládním parametrů podle předem vytvořených sekvencí. Nabízí tak skutečné ovládání změn zvuků v reálném čase podle různých sekvencí pro Tempo, Arpeggio nebo rytmu externího připojeného zařízení.

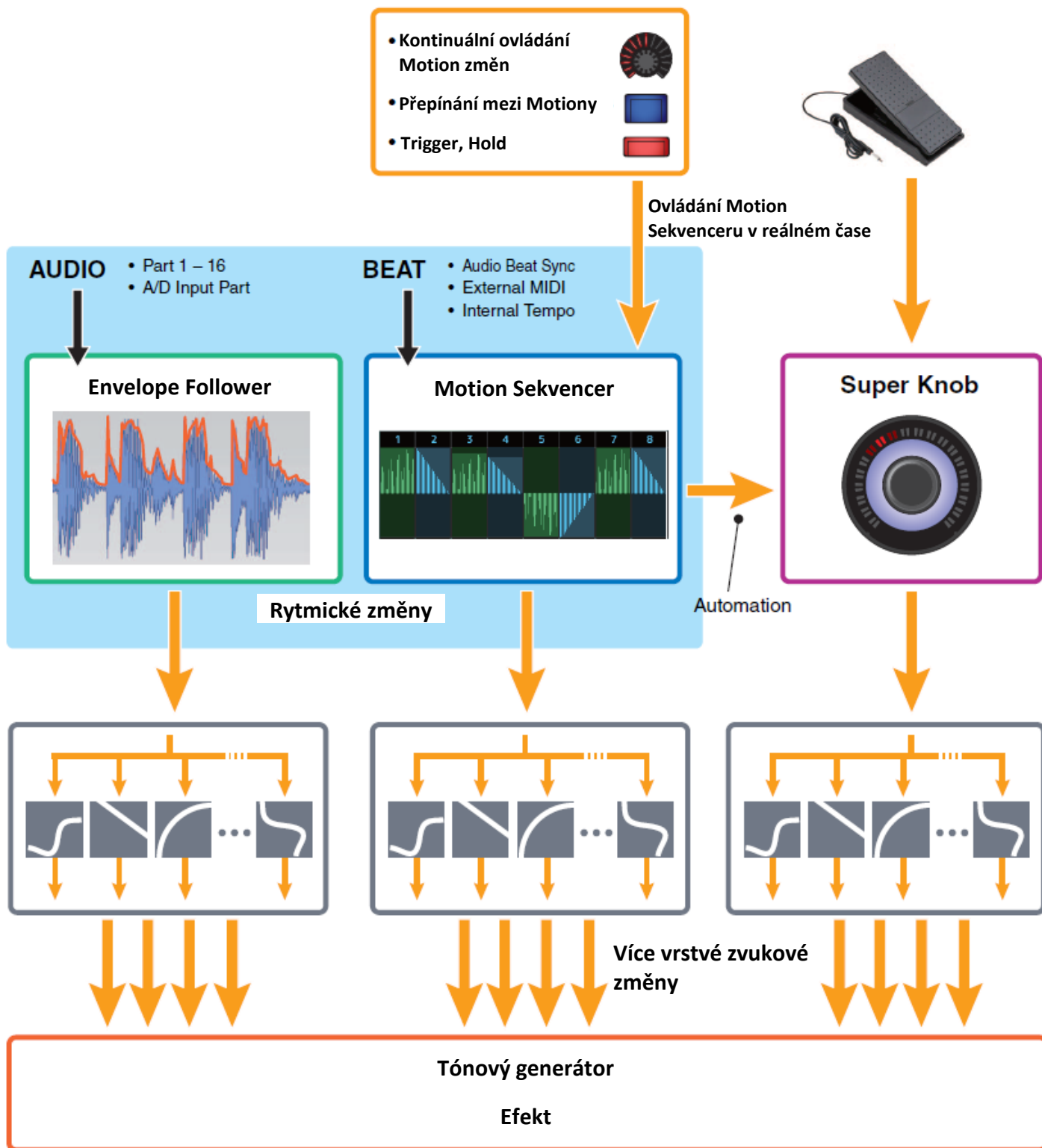
Envelope Follower

Envelope Follower funguje na detekci hlasitostní obálky křivky vstupního signálu a dynamicky upravuje zvuk.

Poznámka

Envelope Follower lze kontrolovat nejenom audio signálu z externího zdroje, ale i výstupem všech Partů.

Struktura Motion Control systému

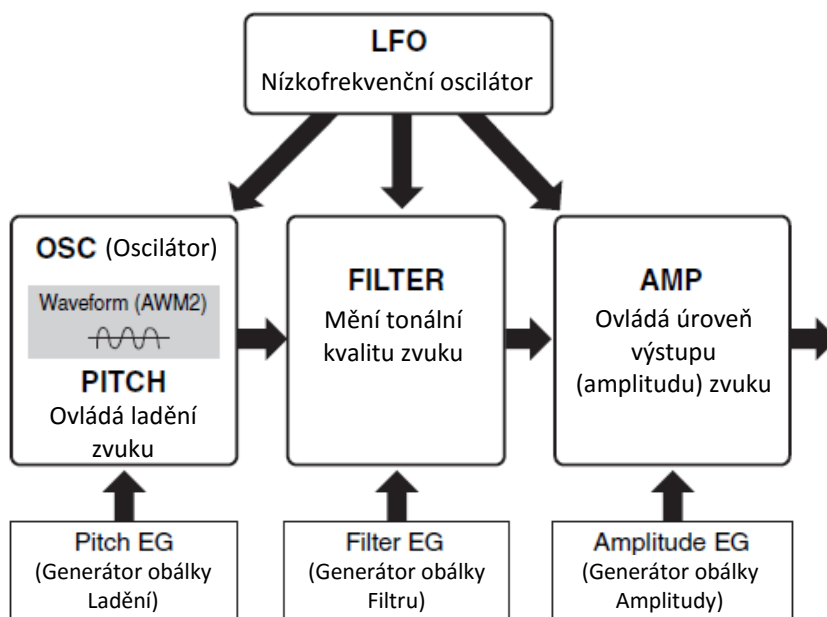


Detaily o Motion Control, viz webová stránka:

<http://www.yamaha.com/montage/>

Elementy, Bicí Klávesy a Operátory

Elementy, Bicí Klávesy a Operátory jsou nejmenšími „stavebními prvky“ v MONTAGE, které tvoří Party. Tyto malé jednotky zvuku mohou být sestaveny, zvýrazněny a zpracovány spoustou tradičních syntezátorových parametrů, jako oscilátor, pitch filter, amplituda a LFO (viz níže).



Oscillator (Oscilátor)

Tato jednotka určuje průběh vlny tónu. Waveform (průběh vlny) můžete přiřadit každému Elementu/Operátoru/Bicí Klávese. Parametry týkající se Oscilátoru lze nastavit takto:

- Pro Normal Party (AWM2) a Bicí Party
[EDIT] → Výběr Partu → Výběr Elementu → [Osc/Tune] (strana 94, strana 126)
- Pro Normal Party (FM-X)
[EDIT] → Výběr Partu → Operator selection → [Form/Freq] (strana 141)

Pitch (Ladění)

Tato jednotka umožňuje ovládat chování ladění v čase. Parametry týkající se Ladění lze nastavit takto:

- Pro Normal Party (AWM2) a Bicí Party
[EDIT] → Výběr Partu → Výběr Elementu → [Osc/Tune] (strana 94, strana 126)
- Pro Normal Party (FM-X)
[EDIT] → Výběr Partu → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Pitch/Filter] (strana 134)

Parametry týkající se Pitch EG lze nastavit takto:

- Pro Normal Party (AWM2) a Bicí Party
[EDIT] → Výběr Partu → Výběr Elementu → [Pitch EG] (strana 98)
- Pro Normal Party (FM-X)
[EDIT] → Výběr Partu → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Pitch/Filter] (strana 134)

Filter (Filtr)

Tato jednotka upravuje zvuk vycházející z jednotky Pitch potlačením určité frekvence zvuku. Pomocí nastavení FEG (Filter Envelope Generator) můžete také určovat, jak se Cutoff Frequency (potlačená frekvence) filtru mění v čase.

Parametry týkající se Filter a Filter EG lze nastavit takto:

- Pro Normal Party (AWM2) a Bicí Party
[EDIT] → Výběr Partu → Výběr Elementu → [Filter] (strana 100, strana 128)
- Pro Normal Party (FM-X)
[EDIT] → Výběr Partu → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Pitch/Filter] (strana 134)

Amplitude (Amplituda)

Tato jednotka určuje výstupní úroveň (amplitudu) Elementu/Operátoru/Bicí Klávesy. Parametry týkající se Amplitude a Amplitude EG lze nastavit takto:

- Pro Normal Party (AWM2)
[EDIT] → Výběr Partu → Výběr Elementu → [Amplitude] (strana 108)
- Bicí Party
[EDIT] → Výběr Partu → Výběr Elementu → [Level/Pan] (strana 129)
- Pro Normal Party (FM-X)
[EDIT] → Výběr Partu → Operator selection → [Level] (strana 143)

LFO (Nízkofrekvenční oscilátor)

Jak již název napovídá, LFO vytváří vlny o nízké frekvenci.

Tyto vlny pak mohou být použity k úpravě výšky tónu, filtru a hlasitosti každého Elementu/Operátoru pro vytvoření efektů jako vibrato, wah a tremolo. K dispozici jsou dva typy LPF: Part LFO, který je společný pro všechny Elementy/Operátory a Element LFO, který je unikátní pro každý Element.

Parametry týkající se Part LFO lze nastavit takto:

- Pro Normal Party (AWM2)
[EDIT] → Výběr Partu → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Mod/Control] → [Part LFO] (strana 85)
- Pro Normal Party (FM-X)
[EDIT] → Výběr Partu → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Mod/Control] → [Part LFO] nebo [2nd LFO] (strana 138)

Maximální polyfonie

Maximální polyfonie odpovídá nejvyššímu počtu současně znějících tónů z interního tónového generátoru nástroje. Maximální polyfonie tohoto nástroje je 128 hlasů pro jednotlivé AWM2 a FM-X generátory. Když tónový generátor obdrží počet tónů převyšujících maximální polyfonii, dříve zahrané tóny jsou ořezány. Mějte na paměti, že toto může být velmi zřetelné u Partů, které nemají dozívání.

Navíc, maximální polyfonie je aplikována na počet použitých Elementů/Operátorů/Bicíh Kláves, ne počtu Partů. Pokud jsou použity Normal Party (AWM2) s větším počtem Elementů, pak může být počet současně hraných tónů menší než 128.

Blok A/D Input (A/D vstup)

Tento blok se stará o audio signál přijímaný konektory A/D INPUT [L/MONO]/[R]. Pro tento audio signál lze nastavit různé parametry jako hlasitost, pan a aplikovat efekty a zvuk je pak vysílán spolu s ostatními Party. Na audio signál přijímaný konektory A/D INPUT [L/MONO]/[R] lze aplikovat i Insertion Efekt, System Efekty, Master Efekty a Master EQ. Parametry týkající se Bloku A/D Input lze nastavit takto:

[PERFORMANCE] → [Mixing] (strana 44)

[EDIT] → PART [COMMON] → [Audio In] → [Mixing] (strana 147)

Efekty aplikované na vstup audio signálu přijímaného konektory A/D INPUT [L/MONO]/[R] lze nastavit takto:

[EDIT] → PART [COMMON] → [Audio In] → [Routing] (strana 148)

Citlivost signálu přijímaného konektory A/D INPUT [L/MONO]/[R] lze nastavit pomocí Knobu A/D INPUT [GAIN] na panelu. Navíc lze zapínat a vypínat příjem signálu přijímaného konektory A/D INPUT [L/MONO]/[R] pomocí tlačítka A/D INPUT [ON/OFF].

[UTILITY] → [Nastavení] → [Audio I/O] → "A/D Input" (strana 168)

Vstupní úroveň audio signálu přijímaného konektorem A/D INPUT může být nastavena potenciometrem Gain na zadním panelu.

Blok Sekvenceru

Tento blok vám umožňuje vytvářet skladby nahráváním a editováním performancí jako MIDI data (z bloku Ovládání a externího zařízení) a jejich následné přehrávání v boku tónového generátoru.

Skladby

Skladba se skládá z MIDI sekvenčních dat vytvořených nahráváním vaší hry do jednotlivých Stop. MONTAGE může uchovávat až 64 Skladeb.

Stopy

Je to paměťové umístění v sekvenceru, kde je uložen a vaše hra. Jeden Part lze nahrávat do jedné Stopy. Protože MONTAGE má 16 Stop pro jednu Skladbu, můžete nahrávat a přehrávat 16 stopé Performance.

MIDI nahrávání

Vaši hru na klaviaturu můžete zaznamenat do Skladby. Můžete zaznamenat ovládání Knobů, kontrolerů a přehrávání Arpeggií a také vaši hru na klaviaturu do určitých Stop jako MIDI události.

Vaše hra na klaviaturu a ovládání knobů/kontrolerů bude zaznamenáno do Stopy, pokud je odpovídající přepínač Keyboard Control Partu nastaveno na ON.

Poznámka

Zprávy Control Change a Parameter Change lze nahrát pomocí ovládání Knobů. Detaily o zprávách Control Change, viz Manuál syntezátorových parametrů.

Poznámka

Detailní návod viz Uživatelský manuál.

Blok Arpeggia

Tento blok vám umožňuje stiskem klávesy či kláves spustit hudební a rytmické fráze používající aktuální zvuk. Yamaha sekvence Arpeggií se také mění v závislosti na notách či akordech, které hrajete, což vám dává širokou škálu inspirujících hudebních frází a myšlenek – jak pro skládání i vystupování.

Kategorie Arpeggií

Typy Arpeggií jsou rozděleny do 18 kategorií (včetně “No Assign”) dle následující tabulky. Kategorie jsou založeny na typech nástrojů.

Seznam kategorií

Piano	Piano
Keys	Keyboard
Organ	Organ
Gtr	Guitar
Bass	Bass
Str	String
Brass	Brass
WW	Woodwind
SynLd	Syn Lead

Pad	Pad/Choir
SynCp	Syn Comp
CPerc	Chromatic Perc
Dr/Pc	Drum/Perc
S.FX	Sound FX
M.FX	Musical FX
Ethnc	Ethnic
---	No Assign
Ct/Hb	Control / Hybrid Seq

Subkategorie Arpeggií

Kategorie Arpeggií jsou rozděleny na subkategorie podle tabulky níže. Protože subkategorie jsou vytvořeny na základě hudebních žánrů, je jednoduché najít subkategorii odpovídající vašemu požadovanému hudebnímu stylu.

Seznam typů subkategorií

Rock	Rock
Pop Rock	Pop Rock
Ballad	Ballad
Chill	Chillout / Ambient
Hip Hop	Hip Hop
Funk	Funk
Modern R&B	Modern R&B
Classic R&B	Classic R&B
House	House / Dance Pop
Techno	Techno / Trance
Jazz	Jazz / Swing
D&B	D&B / Breakbeats
Latin	Latin

World	World
General	General
No Assign	No Assign
Filter	Filter *
Exprs	Expression *
Pan	Pan *
Mod	Modulation *
PBend	Pitch Bend *
Assign	Assign 1/2 *
Comb	Comb *
Zone	Zone Velocity *
Z.Pad	Zone Vel for Pad *

Poznámka

Na displeji Category Search jsou Subkategorie označené „*“ zobrazeny pouze, když je jako typ Kategorie zvolen „Control/Hybrid Seq“.

Názvy typů Arpeggií

Typy Arpeggií jsou pojmenovány dle určitých pravidel a zkratk. Jakmile těmto pravidlům a zkratkám porozumíte, bude snadné prohlížet a vybírat požadované typy Arpeggií.

Typy Arpeggií končící na “_M” (např. HipHop1_N)

Tyto typy Arpeggií slouží pro použití s Normal Party a Arpeggia s mnoha tóny lze vytvořit stiskem pouhé jedné klávesy (strana 15).

- .

Typy Arpeggií končící na “_C” (např. Rock1_C)

Tyto typy Arpeggií slouží pro použití s Normal Party a správná Arpeggia lze vytvořit zahráním akordu (strana 15).

Typy Arpeggií s normálním názvem (např. UpOct1)

Vedle výše uvedených typů existují ještě tři typy: Arpeggia vytvořena pro použití s Normal Party, která jsou přehrávána pouze pomocí zahraničných not a jejich oktávových not (strana 15), Arpeggia vytvořena pro použití s Bicími Party (strana 15) a Arpeggia obsahující převážně události bez not (strana 16).

Typy Arpeggií končící na “_AF1”, “_AF2” nebo “_AF1&AF2” (např. Electro Pop AF1)

Pokud je zahrán tento typ Arpeggia, budou během přehrávání zapnuta obě tlačítka [ASSIGN 1] a [ASSIGN 2], a začne přehrávání fráze.

Typy Arpeggií začínající na [Mg] (např. [Mg]HardRock1)

Tato Arpeggia využívají rejstříky Mega Voice.

Mega zvuky a Arpeggia s Mega zvuky

Běžné zvuky využívají přepínání velocity, aby se jejich zvuková kvalita anebo úroveň zvuku přizpůsobovala tomu, jak silně či jemně hrajete na klaviatuře. Tím je dosaženo, že zvuky zní přirozeně. Mega zvuky však mají velmi složitou strukturu s mnoha nezávislými vrstvami, takže nejsou vhodné pro manuální hru. Byly vyvinuty pro Mega Voice Arpeggia, která pak zní neuvěřitelně realisticky. Mega zvuky byste měli vždy používat s Mega Voice Arpeggií.

Seznam Arpeggio Type v dokumentaci Data List 2 (PDF)

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Main Category	Sub Category	ARP No.	ARP Name	Time Signature	Length	Original Tempo	Accent	Random SFX	Sound Type
ApKb	Rock	1	MA_70s Rock_ES	4 / 4	2	130			Acoustic Piano
ApKb	Rock	2	MB_70s Rock_ES	4 / 4	1	130			:
ApKb	Rock	3	MC_70s Rock	4 / 4	2	130			
ApKb	Rock	4	MD_70s Rock	4 / 4	4	130			
ApKb	Rock	5	FA_70s Rock	4 / 4	1	130			
ApKb	Rock	6	FB_70s Rock_ES	4 / 4	1	130			
ApKb	Rock	7	FC_70s Rock_ES	4 / 4	2	130			

Poznámka

Pamatujte, že tento seznam je zde uveden pouze k názorným účelům. Kompletní seznam typů Arpeggií naleznete v dokumentaci Data List.

1 Main Category

Zobrazuje hlavní kategorii Arpeggia

2 Sub category

Zobrazuje subkategorii Arpeggia

3 ARP No. (Arpeggio Number)

Zobrazuje číslo typu Arpeggia.

4 ARP Name

Zobrazuje název Arpeggia.

5 Time Signature

Taktové označení či metrum typu Arpeggia.

6 Length

Délka typu Arpeggia (počet taktů). Pokud je parametr Loop^{*1} nastaven na "off", Arpeggio bude přehráno jenom do této délky a zastaveno.

7 Original Tempo

Vhodné tempo pro daný typ Arpeggií. Jakmile zvolíte typ Arpeggia, toto tempo se nastaví automaticky.

8 Accent

Kroužek znamená, že Arpeggio používá funkci Accent Phrase (strana 14).

9 Random SFX

Kroužek znamená, že Arpeggio používá funkci SFX (strana 14).

10 Sound Type

Zobrazuje vhodný zvuk pro daný typ Arpeggií.

*1 Parametr Loop může být nastaven takto:

[EDIT] → Výběr Partu → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Arpeggio] → [Common] (strana 73)

Nastavení týkající se Arpeggií

Existuje několik způsobů, jak spustit a zastavit Arpeggio. Navíc můžete zvolit, zda budou s běžnými sekvenčními daty spouštěny i zvuky SFX a speciální Accent Phrases.

Zapínání a vypínání Arpeggií

K dispozici jsou následující tři nastavení.

Arpeggio zní pouze, pokud je stisknuta klávesa:	Nastavte parametr Hold na "Off" a Trigger Mode na "Gate".
Arpeggio pokračuje, i když je klávesa uvolněna:	Nastavte parametr Hold na "On" a Trigger Mode na "Gate"..
Každý stisk klávesy střídavě zapne/vypne Arpeggio:	Nastavte Trigger Mode na "Toggle". Parametr Hold může být nastaven na "On" nebo "Off".

Poznámka

Parametr „Hold“ je nastavován takto:

[EDIT] → Výběr Partu → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Arpeggio] → [Common] (strana 73)

Poznámka

Při příjmu MIDI sustain zprávy (ovládací změna #64) s oběma parametry „Arp Master“ a „Arp Part“ nastavenými na „On“, dosáhnete stejného výsledku jako při nastavení parametru Hold na „On“.

Poznámka

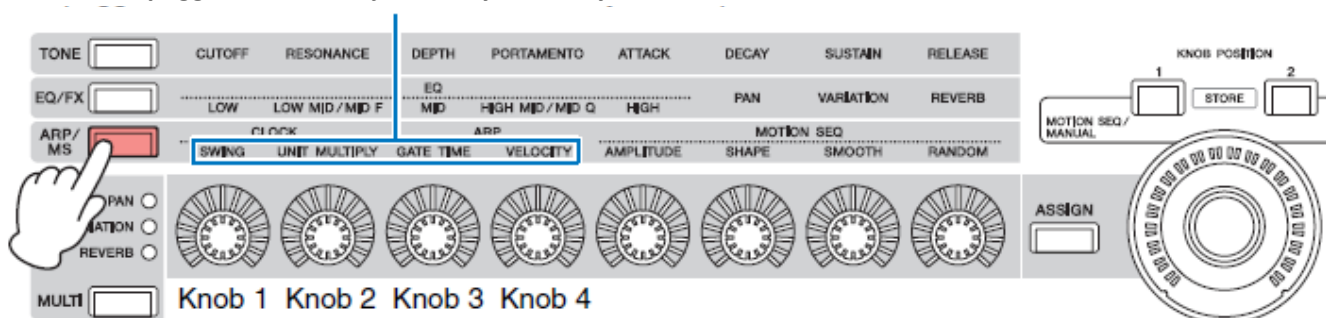
Parametr „Trigger Mode“ je nastavován takto:

[EDIT] → Výběr Partu → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Arpeggio] → [Advanced] (strana 77)

Ovládání Arpeggií pomocí Knobů

Stiskem tlačítka Knob funkce [ARP/MS] můžete používat Knob 1- 4 pro ovládání přehrávání Arpeggií. Vyzkoušejte, jaký vliv na Arpeggio Knob 1 mají. Detaily týkající se efektů Knobů 1 - 8, viz Quick Edit (strana 31).

Funkce arpeggia lze ovládat jednotlivými Knob 1-4



Accent Phrase

Accent Phrases se skládají ze sekvenčních dat, které se nacházejí v některých typech Arpeggií, a jsou přehrány pouze, pokud zahrajete úder větší silou (velocity), než jaká je specifikována v parametru Accent Velocity Threshold. Pokud je obtížné hrát dostatečně silně, abyste spustili Accent Phrase, nastavte parametr „Vel Threshold“ na nižší hodnotu.

Poznámka

Parametr „Vel Threshold“ je nastavován takto:

[EDIT] → Výběr Partu → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Arpeggio] → [Advanced] (strana 77)

Poznámka

Informace o typech Arpeggií použitých touto funkcí, viz Seznam typů Arpeggií v Seznamu dat.

Random SFX

Některé typy Arpeggií využívají funkci Random SFX, která spouští speciální zvuky (jako např. zvuk kytarového hmatníku), jakmile je uvolněna klávesa. K dispozici jsou následující parametry Random SFX.

Pro zapnutí/vypnutí Random SFX:	Parametr Random SFX
Nastavení hlasitosti zvuku SFX:	Parametr Random SFX Velocity Offset
Určení, zda bude/nebude hlasitost zvuku SFX ovládána silou úderu (velocity):	Parametr Key On Ctrl (Random SFX Key On Control)

Poznámka

Parametry „Random SFX“, „Velocity Offset“, a „Key On Ctrl“ jsou nastavovány takto:

[EDIT] → Výběr Partu → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Arpeggio] → [Advanced] (strana 77)

Poznámka

Funkce „Random SFX“ není dostupná pro Arpeggia, která se zastaví při uvolnění klávesy.

Poznámka

Informace o typech Arpeggií používajících funkci Random SFX, viz Seznam typů Arpeggií v Seznamu dat.

Typy přehrávání Arpeggia

K dispozici jsou tři hlavní typy přehrávání Arpeggia.

Typy Arpeggií pro běžné zvuky

Typy Arpeggií (patřící do všech kategorií kromě Drum/Perc a části Control/HybridSeq) vytvořené pro použití s Normal Party obsahují následující tři typy přehrávání.

Přehrávání pouze zahraných not

Arpeggio je přehráváno pouze na základě zahrané noty a jejích oktávových not.

Přehrávání naprogramované sekvence na základě zahraných not

Tyto typy Arpeggií obsahují několik sekvencí, každá z nich se hodí k určitému typu akordu. I když stisknete pouze jednu notu, Arpeggio bude přehráváno za použití naprogramované sekvence, což znamená, že mohou znít i noty odlišné od těch, které hrajete. Stisk jiné noty spustí sekvenci transponovanou na základě stisknuté noty. Přidáním dalších not k už stisknutým změní sekvenci příslušným způsobem. Arpeggio s tímto typem přehrávání končí na “_N”.

Přehrávání naprogramované sekvence na základě zahraného akordu

Tyto typy Arpeggií s běžnými zvuky jsou přehrávány tak, aby odpovídaly typu akordu, který je detekován na základě not, které hrajete na klaviatuře. Arpeggio s tímto typem přehrávání končí na “_C”.

Poznámka

Pokud je parametr „Key Mode“ nastaven na “Sort” nebo “Sort+Drct” je přehrávána stejná sekvence bez ohledu na pořadí, v jakém hrajete noty. Pokud je parametr „Key Mode“ nastaven na “Thru” nebo “Thru+Drct” na základě pořadí vámi zahraných not budou přehrávány různé sekvence.

Poznámka

Protože jsou tyto typy naprogramovány pro Normal Party, jejich použití s Bicími Party nemusí přinést hudebně správný výsledek.

Arpeggia pro Bicí Party

Tyto typy Arpeggií jsou vytvořeny speciálně pro použití s Bicími Party a poskytují vám okamžitý přístup k různým rytmickým patternům. K dispozici jsou tři různé typy přehrávání.

Přehrávání bicího patternu

Jakákoliv nota(y) spustí stejný rytmický pattern.

Přehrávání bicího patternu plus další hrané noty (přiřazené bicí nástroje)

Jakákoliv nota spustí stejný rytmický pattern. Stisknutím jakýchkoliv kláves k těm již stisknutým přidá další zvuky (přiřazené bicí nástroje) do bicího patternu.

Přehrávání pouze hraných not (přiřazených bicích nástrojů)

Stisk noty či not spustí rytmický pattern skládající se pouze z hraných not (přiřazených bicích nástrojů). Pamatujte, že i když hrajete stejné noty, bicí pattern se mění v závislosti na pořadí hraných not. To vám umožní přístup k různým rytmickým patternům používajícím stejné bicí nástroje jednoduše tím, že měníte pořadí, jakým noty přehráváte. V takovém případě musí být parametr „Key Mode“ nastaven na “Thru” nebo “Thru+Drct”.

Poznámka

Tyto tři výše popsané typy přehrávání nejsou rozlišeny názvem kategorie či typu Arpeggia. Budete muset dané typy zahrát výše uvedeným způsobem, abyste si poslechli, jak zní.

Poznámka

Protože jsou tyto typy naprogramovány pro bicí zvuky, použití s běžnými zvuky nemusí přinést hudebně odpovídající výsledek.

Typy Arpeggií obsahující převážně události bez not

Tyto typy Arpeggií (v Control/HybridSeq hlavních kategoriích s Filtr, Expression, Pan, Modulation, Pitch Bend a Assign ½ subkategoriemi) primárně obsahují data Control Change a Pitch Bend. Používají se pro změnu barvy či výšky zvuku. Některé typy neobsahují vůbec žádné noty. Pokud použijete typ z této kategorie, nastavte parametr „Key Mode“ na „Direct“, „Thru+Drct“ nebo „Sort+Drct“.

Poznámka

Nastavení týkající se parametru „Key Mode“ jsou nastavovány takto:

[EDIT] → Výběr Partu → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Arpeggio] → [Common] (strana 73)

Tipy pro přehrávání Arpeggií

Arpeggia nenabízejí pouze inspiraci a plně rytmické pasáže, se kterými můžete hrát, dávají vám také kvalitní MIDI data, která můžete použít pro vytváření Skladeb, nebo kompletní doprovodné party pro použití při živých vystoupeních. Návod na použití Arpeggia, viz „Rychlý průvodce“ v Uživatelském manuálu.

Blok Motion Sekvenceru

Mocná funkce Motion Sekvencer vám umožňuje dramaticky měnit zvuky ovládním parametrů, podle předem vytvořených sekvencí.

Nabízí možnost ovládní změny zvuků v reálném čase v závislosti na různých sekvencích, jako Tempo, Arpeggio nebo rytmus z externího připojeného zařízení.

Do jedné Linky (Lane) můžete přiřadit až osm požadovaných typů Sekvencí.

Můžete také nastavit až čtyři Linky odpovídající funkci Motion Sekvencer pro jeden Part. Pro celou Performanci můžete použít až osm Linek současně.

Nastavení stavu (on/off) Linek v celé Performanci je zobrazeno následovně.

[PERFORMANCE] → [Motion Control] → [Motion Seq] (strana 38)

Také parametry jednotlivých Linek se nastavují takto:

[PERFORMANCE] → [EDIT] → Výběr Partu → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Motion Seq] → [Lane] (strana 81)

The screenshot shows the 'Motion Seq' interface with several sections highlighted by orange boxes and labels:

- Nastavení Linky**: Points to the 'Lane' column headers (1-4) and the 'LaneSW' column.
- Sekvence paternů pro Linku**: Points to the 'Sequence Select' grid (1-8 columns).
- Nastavení zvolené Sekvence**: Points to the 'Speed' (63), 'Key On Reset' (Off), 'Loop' (ON), and 'Velocity Limit' (1-127) parameters.
- Nastavení Linky**: Points to the 'Cycle' (16) parameter and the sequence waveform display.

Lane	LaneSW	MS FX	Trigger	Sequence Select
1	ON	OFF	OFF	1 2 3 4 5 6 7 8
2	ON	OFF	OFF	1 2 3 4 5 6 7 8
3	ON	OFF	OFF	1 2 3 4 5 6 7 8
4	ON	OFF	OFF	1 2 3 4 5 6 7 8

Zapnutí a vypnutí Motion Sekvenceru

Následující nastavení jsou dostupná pro zapínání a vypínání Motion sekvenceru.

Hra Motion sekvenceru při stisknutí klávesy:	Nastavte parametr „LaneSW“ na „On“, „Trigger“ na „Off“ a „Sync“ na „Off“.
Hra Motion sekvenceru při stisknutí tlačítka [MOTION SEQ TRIGGER]:	Nastavte parametr „LaneSW“ na „On“, „Trigger“ na „On“ a „Sync“ na „Off“.

Poznámka

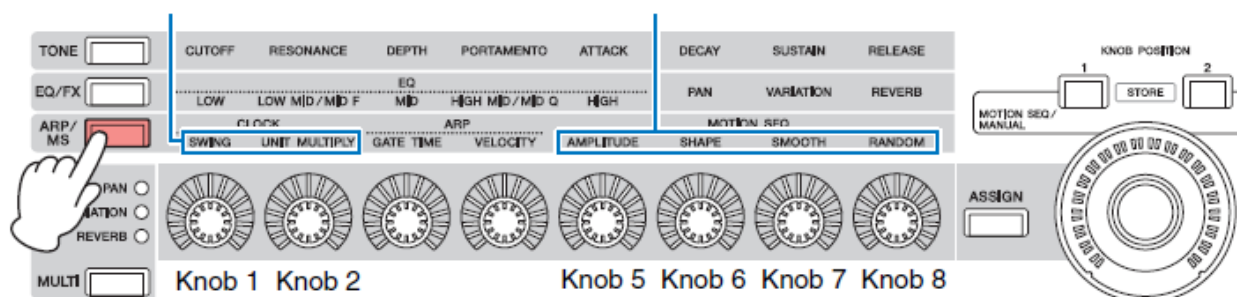
Parametry „LaneSW“ a „Trigger“ jsou nastavovány takto:

[EDIT] → Výběr Partu → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [MOTION Seq] → [Lane] (strana 81)

Použití Knobů pro ovládání Motion Sekvenceru

Stiskem tlačítka Knob funkce [ARP/MS] můžete používat Knob 1- 2 a 5 - 8 pro ovládání přehrávání Motion Sekvenceru. Vyzkoušejte, jaký vliv na zvuk Knob mají. Detaily týkající se efektů Knobů, viz Quick Edit (strana 31).

Funkce Motion Sekvenceru, které lze ovládat Knob



Editování Motion Sekvencí

Můžete vytvářet vaše vlastní Motion Sekvence obsahující až osm kroků. Detaily o Editování, viz strana 83.

Parametry týkající se Motion Sekvenceru

V tomto nástroji je Motion Sekvencer považován za virtuální ovladač a lze jej zvolit v parametru „Source“. Cílový parametr, který chcete nastavit pro ovládání Motion Sekvencerem se provádí v parametru „Destination“. Detaily, viz strana 89.

Blok efektů

Tento blok aplikuje efekty na výstup z bloku tónového generátoru a na blok audio vstupu, zpracovává a vylepšuje zvuk. Efekty jsou aplikovány v konečné fázi editace, což vám umožňuje měnit výsledný zvuk přesně dle vaší potřeby.

Struktura efektů

Systémové efekty – Variation a Reverb

Systémové efekty jsou aplikovány na celkový zvuk. Pomocí systémových efektů je zvuk každého partu poslán do efektu na základě nastavení úrovně Effect Send Level pro každý part. Zpracovaný zvuk, kterému se říká “wet”, je poslán zpět do mixu v závislosti na nastavení úrovně Return Level a poté, co je smíchán s nezpracovaným zvukem “dry”, jde do výstupu. Tento nástroj je vybaven Systémovými efekty Variation a Reverb. Navíc můžete nastavit Send Level z Variation do Reverbu. Tento parametr se používá pro aplikaci Reverbu na signál vystupující z Variation efektu. Můžete získat přirozeně znějící efekt aplikací hloubky Reverbu na zvuk Variation se stejnou úrovní jako má nezpracovaný zvuk.

Insertion efekty

Insertion efekty mohou být aplikovány jednotlivě na určené party před smícháním signálů všech partů. Měly by být používány pro dramatickou změnu charakteru zvuku. Můžete nastavit různé typy efektů pro Insertion efekty A a B pro jednotlivé Party. Tato nastavení lze provést: Part Edit → [Effect] (strana 67, strana 122, strana 136). Tento syntezátor je vybaven 17 sadami Insertion efektů. Lze je aplikovat na Party 1 až 16 (maximálně) a také na Part A/D Input.

Master efekt

Tento blok aplikuje efekty na celkový výstupní stereo zvuk. Dostupné jsou různé typy efektů.

Element EQ

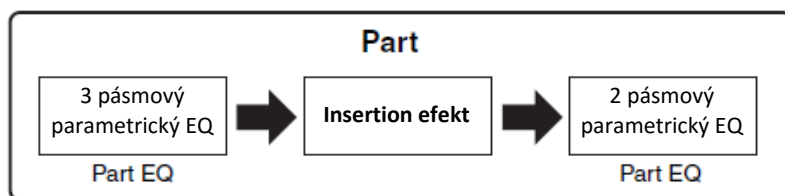
Element EQ je aplikován na každý element Normal Partu (AWM2) a každou klávesu Bicího Partu. Můžete specifikovat jeden ze tří tvarů ekvalizace, včetně shelving a peaking.

Poznámka

Element EQ nemá vliv na vstupní signály na konektorech A/D INPUT [L/MONO]/[R].

Part EQ

Tento EQ je aplikován na Part před a po Insertion efektem.



Master EQ

Master EQ je aplikován na finální (post-effect) celkový zvuk nástroje. Všechny pět pásem tohoto ekvalizéru může být nastaveno na peaking, nejnižší a nejvyšší pásma též na shelving.

Propojení efektů

1 jednotlivé EQ a Insertion efekty aplikované na jednotlivé Party.

2 Parametry týkající se Variation a Reverbu.

Nastavení: Part Edit → [Effect] → [Routing] (strana 67, strana 122, strana 136)
Common/Audio Edit → [Effect] → [Routing] (strana 154)

3 Parametry týkající se Master efektu.

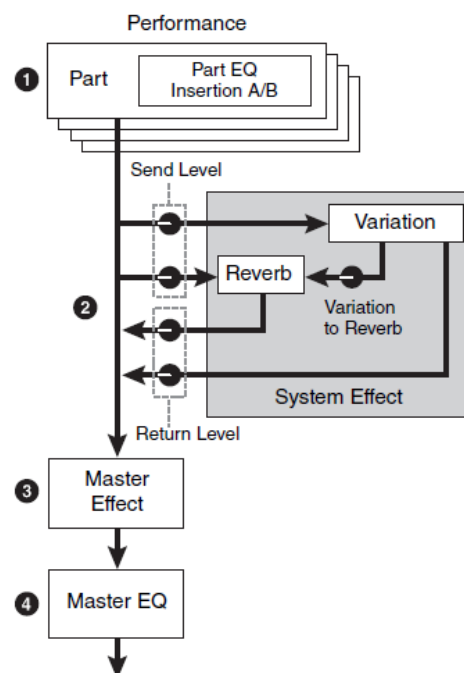
Nastavení: Common/Audio Edit → [Effect] → [Master FX] (strana 158)

4 Parametry týkající se Master EQ.

Nastavení: Common/Audio Edit → [Effect] → [Master EQ] (strana 159)

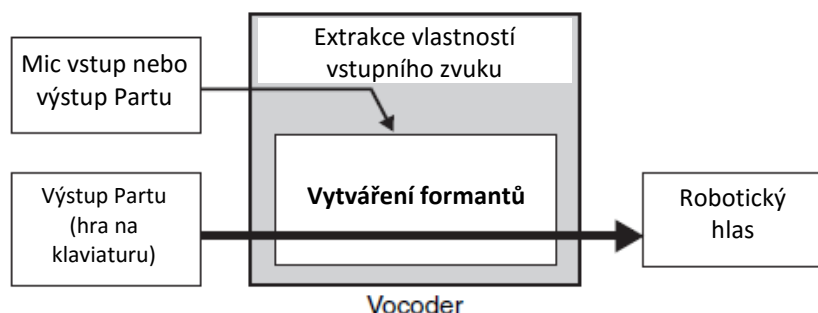
Poznámka

Pro audio vstupní signál na konektorech A/D INPUT [L/MONO]/[R] je efekt nastavován v Common/Audio Edit → [Audio In].



O vokodéru

MONTAGE je vybaven efektem Vocodér. Vocoder je osobitý efekt typu “hlas robota”, který extrahuje vlastnosti zvuku mikrofonu a přidává je ke zvuku produkovanému vaší hrou na klaviatuře. Lidský hlas obsahuje zvuky generované hlasivkami a filtrované hrdlem, nosem a ústy. Tyto rezonanční části mají specifické frekvenční charakteristiky a fungují velmi efektivně jako filtr a vytvářejí mnoho formantů (harmonického obsahu). Efekt Vocoder extrahuje charakteristiky filtru hlasu z mikrofonního vstupu a vytváří vokální formanty pomocí více pásmových filtrů. Robotický hlas pak je vytvořen průchodem zvuku laděných hudebních nástrojů (jako například syntezátoru) přes tyto filtry.



O kategoriích efektů, typech efektů a parametrech efektů

Informace týkající se kategorií efektů v tomto nástroji a typů efektů obsažených v těchto kategoriích, viz „Seznam typů efektů“ v Seznamu dat. Informace týkající se parametrů efektů, které lze nastavit pro jednotlivé typy, viz „Seznam parametrů efektů“ v Seznamu dat. Informace o popisech jednotlivých kategorií, typů a parametrů efektů, viz Manuál syntezátorových parametrů.

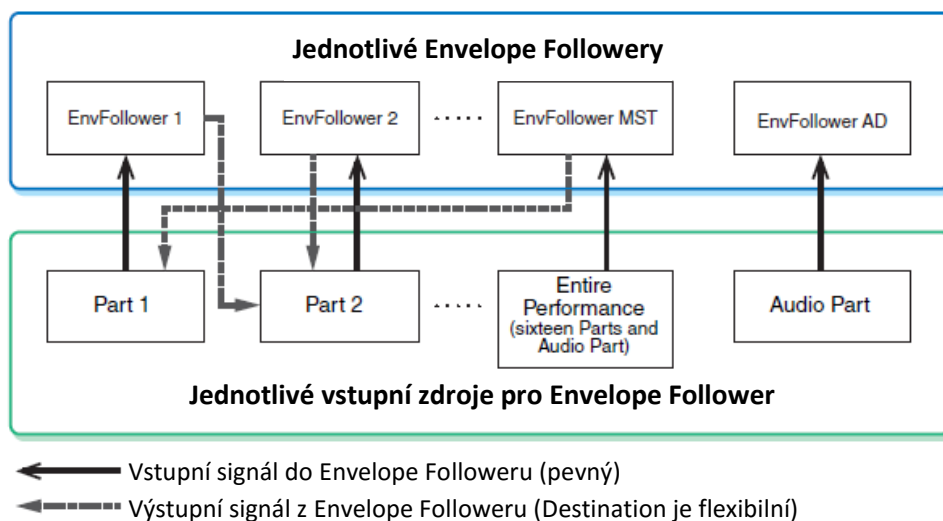
O preset nastaveních

Preset nastavení parametrů jednotlivých typů efektů jsou dostupné jako šablony a lze je volit na displeji Effect Type Selection. Abyste získali požadovaný zvuk, nejprve jeden z Presetů blízkých vaší představě o zvuku a poté podle potřeby upravte jeho parametry. Preset nastavení jsou na každém displeji parametrů efektu označeny jako „Preset“. Informace o jednotlivých typech efektů, viz Seznam dat.

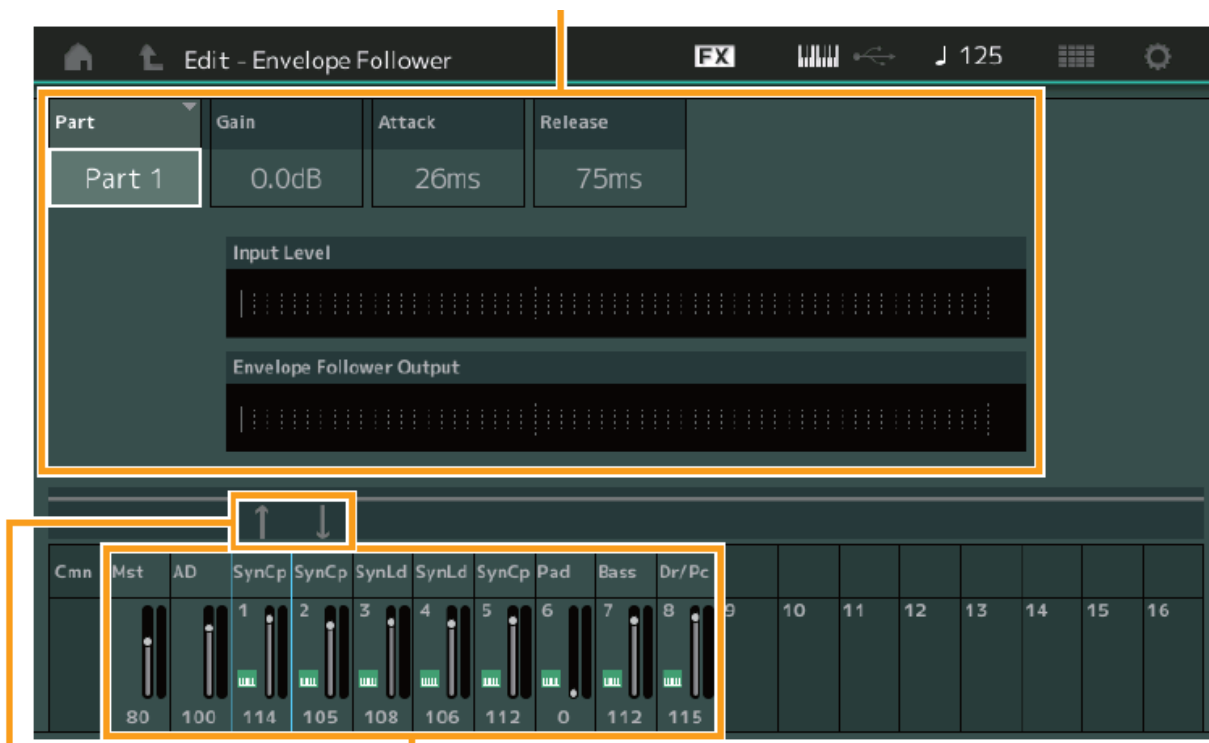
Blok Envelope Follower

Envelope Follower je funkce detekující obálku křivky vstupního signálu a dynamicky zvuk modifikuje. Tato funkce vám umožňuje ovládat nejenom výstupy Partů, ale také vstupní signály z externích zařízení připojených ke konektorům A/D INPUT [L/MONO]/[R].

Vstupní zdroj pro jednotlivé Envelope Followery je pevně dán, např. Part 1 pro EnvFollower 1, Part 2 pro EnvFollower 2 a Audio Part pro EnvFollower AD. Nicméně výstupní signál z každého Envelope Followeru může být vstupním zdrojem pro jakýkoliv požadovaný cíl, jako jsou Party nebo dokonce celé Performance. Například, můžete nechat modifikovat zvuk Partu 2 použitím Envelope Followeru pro Part 1 (EnvFollower 1) jako „Source (zdroj)“. Nastavení Envelope Followeru jako „Source“ a cílový parametr ovládaný Envelope Followerem (zvaný „Destination“) je prováděno na displeji Control Assign (strana 89).



Zvolený Envelope Follower



Tok signálu Envelope Followeru

Vstupní zdroje pro Envelope Follower

[EDIT] → PART [COMMON] → [Audio In] → [Routing] → “Envelope Follower” (EnvFollower AD)

[EDIT] → PART [COMMON] → [Effect] → [Routing] → “Envelope Follower” (EnvFollower MST)

[EDIT] → Výběr Partu → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Effect] → [Routing] → “Envelope Follower” (EnvFollower 1 – 16)

Blok ovladačů

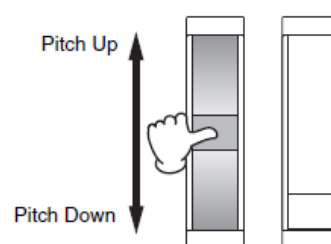
Tento blok se skládá z klaviatury, kolečka Pitch Bend, modulačního kolečka, páskového ovladače, knobů, sliderů atd. Klaviatura samotná při hře negeneruje zvuky, místo toho generuje a přenáší události note on/off, velocity a další informace (MIDI zprávy) do tónového generátoru syntetizéru, když hrajete na klávesy. Ovladače také generují MIDI zprávy. Tónový generátor vytváří zvuky podle MIDI zpráv vysílaných klaviaturou a ovladači.

Klaviatura

Klaviatura vysílá zprávy note on/off do Bloku Tónového generátoru (aby bylo slyšet zvuk) a Bloku Sekvenceru (pro nahrávání). Můžete měnit oktávový rozsah klaviatury pomocí tlačítek OCTAVE [+] / [-], transponovat noty pomocí stisku tlačítka [SHIFT] a tlačítek OCTAVE [+] / [-] i nastavit, jakým způsobem se bude generovat velocity v závislosti na síle, jakou hrajete na klaviatuře.

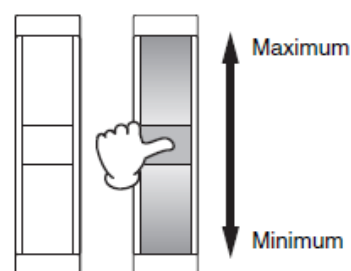
Kolečko Pitch Bend

Pomocí kolečka Pitch Bend můžete během hry ohýbat tóny vzhůru (otáčejte kolečkem od sebe) i dolů (otáčejte směrem k sobě). Toto kolečko se samo vystředuje, a tudíž se vždy samo vrátí na původní nastavení, jakmile jej uvolníte. Nastavení rozsahu Pitch Bendu lze provést v Part Edit → [Part Nastavení] → [Pitch] (strana 60). Tomuto kolečku lze přiřadit i jiné funkce v Part Edit → [Mod/Control] → [Control Assign] (strana 89, strana 139).



Modulační kolečko

Modulační kolečko se běžně používá k aplikaci vibrata na daný zvuk, ale mnoho z přednastavených Performancí má i jiné efekty a funkce přiřazené tomuto kolečku. Čím více kolečkem otočíte směrem vzhůru, tím více efektu je na zvuk aplikováno. Abyste zabránili nechtěné aplikaci efektu, ujistěte se, že je kolečko na začátku hry nastaveno na minimum. Tomuto kolečku můžete přiřadit různé funkce v Part Edit → [Mod/Control] → [Control Assign] (strana 89, strana 139).



Páskový ovladač (Ribbon Controller)

Páskový ovladač snímá dotyk a ovládá se posunem prstu do stran na jeho povrchu. Každému Partu přednastavené Performance jsou přiřazené různé funkce. Tomuto ovladači můžete přiřadit různé funkce na displeji Control Assign (strana 89) v Part Edit. Můžete také určit, zda se hodnota páskového ovladače vrátí na střed, nebo zůstane v bodu, kde jste uvolnili svůj prst, na displeji General (strana 146) v Common/Audio Edit.

Tlačítka s přiřaditelnými funkcemi

V závislosti na nastavení XA (Expanded Articulation) Control (strana 6) v Element Edit → [Osc/Tune] (strana 94), můžete během hry stiskem jednotlivých tlačítek vyvolat specifické elementy aktuálního Partu. V Common/Audio Edit → [General] (strana 145) můžete nastavit, jakým způsobem se bude přepínat status on/off těchto tlačítek. Tlačítkům můžete navíc přiřadit i jiné funkce (než vyvolávání specifických elementů) v Part Edit → [Mod/Control] → [Control Assign] (strana 89, strana 139).

Knoby/Slidery

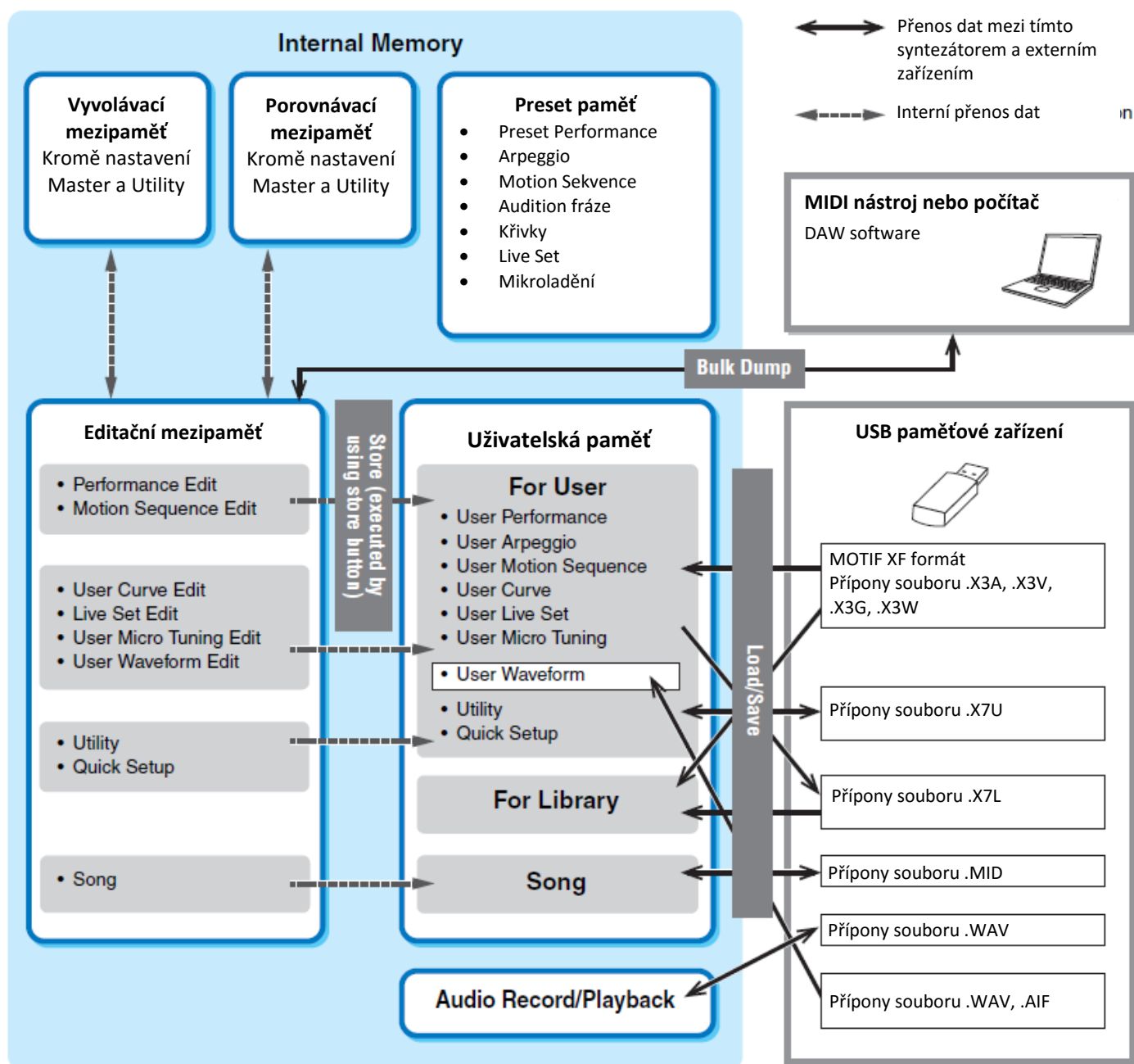
Tyto Knoby a Slidery vám umožňují v reálném čase – během hry – měnit různé aspekty zvuku Partu. Návod na použití Knobů/Sliderů, viz Uživatelský manuál. Návod pro použití Knobů 1 – 8, viz „Quick Edit“ (strana 29).

Super Knob

Super Knob umožňuje současně ovládat parametry společné pro všechny Party (Assign 1 – 8), které jsou přiřazeny osmi knobům. Návod na použití Super Knob, viz Uživatelský manuál. Pro hodnoty editovatelných nastavení Super Knob, viz displej Super Knob (strana 39). Také návod pro nastavení ovladačů Assign 1 – 8, viz displej Control Assign (strana 152) v Common/Audio Edit.

Interní paměť

MONTAGE vytváří mnoho různých typů dat, jako Performance, Live Sety a Skladby. Tato sekce popisuje, jak různé druhy dat udržovat a jak použít paměťová zařízení/média pro jejich uchování.



Preset paměť

Preset paměť je paměť specificky vytvořená pro čtení dat, jako jsou Preset Performance, Arpeggia a Audition fráze. V této paměti nemůžete data přepisovat.

Edit Buffer (Editační mezipaměť)

Edit buffer je místo v paměti pro editovaná data těchto typů: Performance, Live Set a Skladby. Protože editační mezipaměť je vytvořena pro zápis i čtení dat, data zde obsažená jsou při vypnutí nástroje ztracena. Vždy byste měli ukládat editovaná data do Uživatelské paměti před prováděním editace nové Performance nebo před vypnutím nástroje. Jiná data než data Performance a Motion Sekvence jsou automaticky uložena.

Uživatelská paměť

Uživatelská data v editační mezipaměti a nastavení nástrojů pro celý systém jsou uloženy v určité oblasti Uživatelské paměti. Až osm souborů knihoven (.X7L) načtených z USB flash paměťového zařízení lze načíst do určité oblasti Uživatelské paměti.

Toto je paměť typu načtení/zápis a data budou uchována i po vypnutí nástroje.

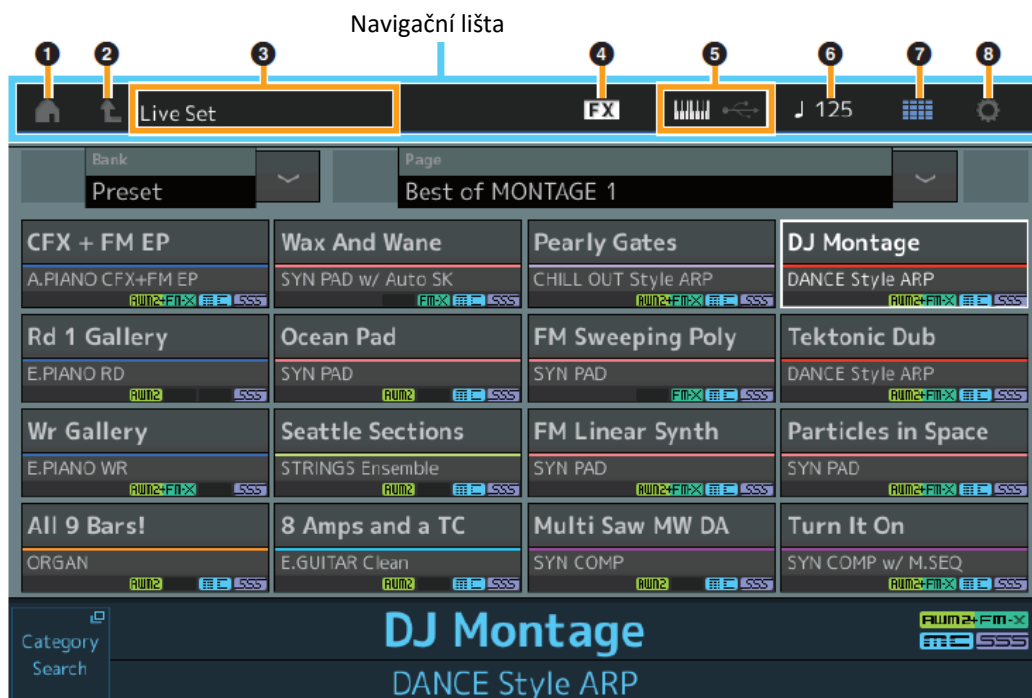
Recall Buffer (Vyvolávací mezipaměť) a Compare Buffer (Porovnávací mezipaměť)

Když jste zvolili jinou Performanci bez uložení té, kterou jste editovali, můžete vyvolat vaše původní editace, protože obsah editační mezipaměti je uložen v záložní mezipaměti nazývané Recall buffer. Nástroj má také Compare buffer (Porovnávací mezipaměť), kde jsou uložena nastavení ještě před provedením editace a lze je dočasně vyvolat pro účely porovnávání. Můžete přepínat mezi právě editovaným zvukem a jeho původní verzí a poslechnout si rozdíl. Toto jsou paměti typu načtení/zápis. Nicméně, měli byste se ujistit, že jste si uložili sekvenční data před vypnutím nástroje, protože všechna sekvenční data budou po vypnutí nástroje ztracena. Návod na použití funkce Compare najdete v Uživatelském manuálu.

Odkazy

Rozložení displeje (dotykový panel)

Tato kapitola popisuje navigační lištu, která je společná pro všechny typy zobrazení.



1 Ikona HOME (Domů)

Přesouvá na displej Performance Play (strana 26).

2 Ikona EXIT (Odchod)

Funguje stejně jako tlačítko [EXIT] na panelu. Stiskněte tuto ikonu pro odchod z aktuálního displeje a návrat na předchozí displej v hierarchii.

3 Oblast [INFORMATION]

Zobrazuje užitečné informace, včetně aktuálně zvolených názvů displeje.

4 Ikona EFFECT (Efekty)

Dotykem vyvoláte displej Effect Switch (strana 182). Ikona je nedostupná, pokud jsou vypnuté všechny efektové bloky (Insertion, Systém nebo Master).

5 Ikona QUICK SETUP (Rychlá nastavení)

Zobrazuje nastavení pro Local Control ON/OFF a MIDI IN/OUT.

Ikona ve tvaru klaviatury se rozsvítí, pokud je Local Control zapnutý a zhasne, pokud je vypnutý.

Pokud je v MIDI IN/OUT nastavení zvoleno MIDI, objeví se ikona MIDI konektoru. Pokud je nastaveno USB, objeví se ikona USB konektoru. Dotykem požadované ikony vyvoláte odpovídající displej nastavení Quick Setup (strana 166).

6 Ikona TEMPO SETTING (Nastavení tempa)

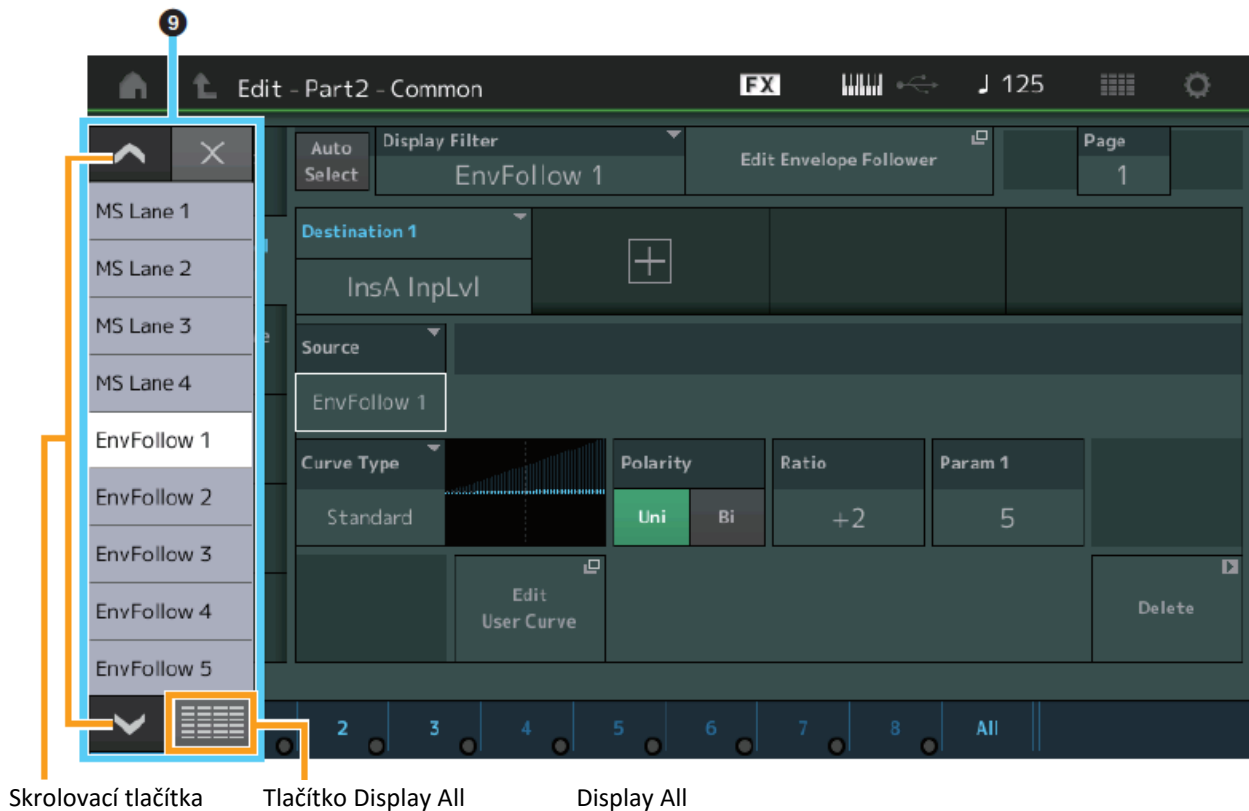
Zobrazuje tempo aktuálně zvolené Performance. Dotykem vyvoláte displej Tempo Nastavení (strana 180).

7 Ikona LIVE SET

Dotykem vyvoláte displej Live Set (strana 183).

8 Ikona UTILITY (Nástroje)

Dotykem vyvoláte poslední zobrazený displej z displejů Utility.



9 Vyskakovací seznam

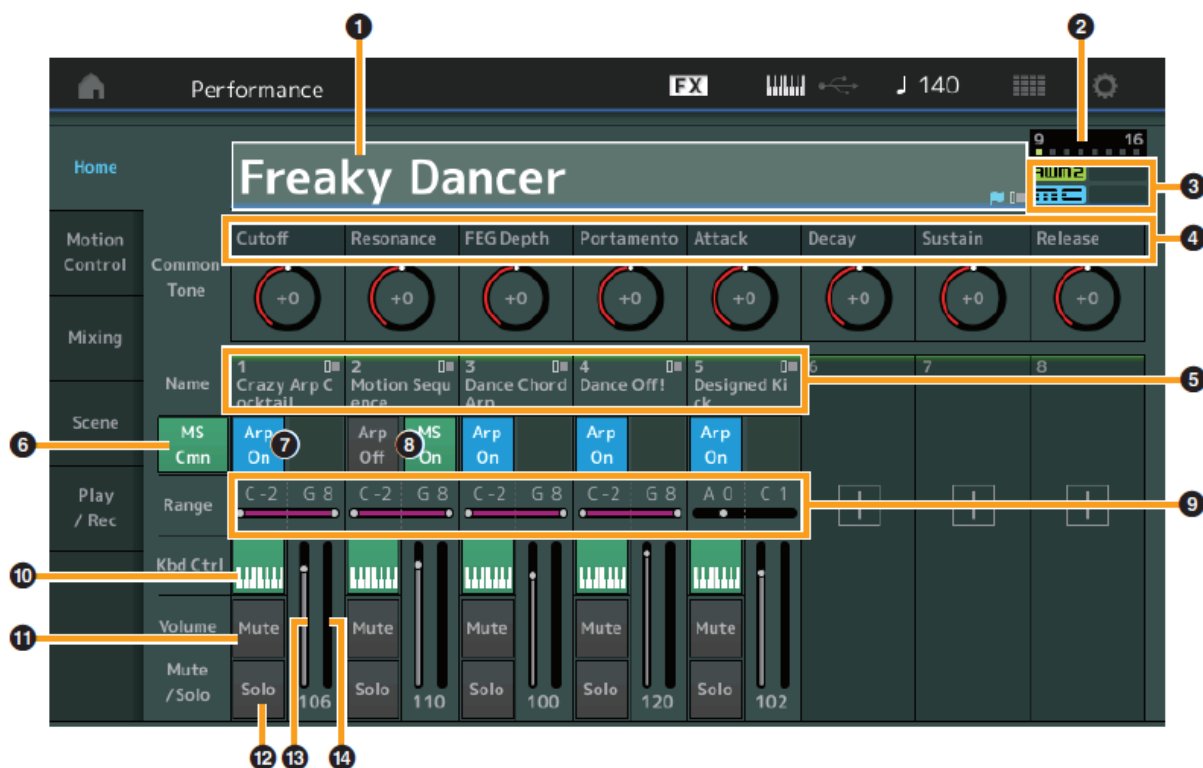
Zobrazuje hodnoty nastavení parametrů. Pokud jsou hodnoty nastavení zobrazeny na více stránkách, budete muset použít tlačítka Scroll pro procházení mezi stránkami nebo tlačítko Display All pro zobrazení všech hodnot nastavení.

Performance Play (Home)

Z tohoto displeje můžete hrát zvolené Performance a editovat některá nastavení týkající se Performancí.

HOME

OVLÁDÁNÍ Stiskněte tlačítko [PERFORMANCE] nebo ikonu [HOME].



1 Název Performance

Zobrazuje název aktuálně zvolené Performance. Dotykem parametru vyvoláte menu pro Category Search, Edit a Recall.

Poznámka

Jakmile změníte jakýkoliv parametr ve zvolené Performanci, objeví se v pravém horním rohu ikona modré vlaječky.

2 Indikátor Partu

Pokud je kurzor na názvu Performance, nebo na Partech 1 – 8, zde je indikace, zda jsou nebo nejsou používány Party 9- 16.

Pokud je kurzor na Partech 9 – 16, zde je indikace, zda jsou nebo nejsou používány Party 1- 8. Pokud nejsou Party 9 – 16 používány, tento indikátor není zobrazen.

3 Vlaječka

Indikuje atributy tónového generátoru aktuálně zvolené Performance. (Viz tabulka níže.)

Vlaječka	Definice
AWM2	Performance obsahuje pouze AWM2 Party.
FM-X	Performance obsahuje pouze FM-X Party.
FM-X+AWM2	Performance obsahuje AWM2 i FM-X Party.
MC	Performance využívá Motion Control.
SSS	Performance využívá Seamless Sound Switching

4 Funkce Knobů

Zobrazuje aktuálně zvolené funkce pro Knoby 1 - 8.

5 Názvy Partů

Zobrazuje názvy Partů. Dotykem parametru vyvoláte menu pro Category Search, Edit a Copy. Další Part přidáte dotykem ikony „+“.

6 Přepínač Common Motion Sekvenceru

Určuje, zda Motion Sekvencer Common A/D Partů je vypnutý nebo zapnutý. Pokud jsou vypnuté všechny přepínače Linek Common A/D Partů, tento přepínač není zobrazen.

Nastavení: Off (vypnuto), On (zapnuto)

7 Přepínač zapnutí/vypnutí Arpeggia

Určuje, zda je Arpeggio pro jednotlivé Party vypnuté nebo zapnuté.

Nastavení: Off (vypnuto), On (zapnuto)

8 Přepínač Part Motion Sekvenceru

Určuje, zda Motion Sekvencer jednotlivých Partů je vypnutý nebo zapnutý. Pokud jsou vypnuté všechny přepínače Linek Partů, tento přepínač není zobrazen.

Nastavení: Off (vypnuto), On (zapnuto)

9 Note Limit (Rozsah tónů)

Určuje nejnižší a nejvyšší tóny pro rozsah Partu. Například, nastavením Note Limitu na „C5-C4“ umožňuje slyšet Part hrát tóny ve dvou rozsazích od C-2 do C4 a od C5 do G8; tóny mezi C4 a5 nevytvářejí žádný zvuk. Detaily o nastavení Note Limitu, viz Uživatelský manuál.

Nastavení: C-2 až G8

10 Přepínač Keyboard Control

Určuje, zda je Keyboard Control pro jednotlivé Party vypnutý nebo zapnutý. Pokud je vypnutý, pak Part nebude znít, i když budete hrát na klaviaturu.

Nastavení: Off (vypnuto), On (zapnuto)

11 Zapnutí/vypnutí Mute Partu

Určuje, zda je Mute jednotlivých Partů vypnutý nebo zapnutý.

Nastavení: Off (vypnuto), On (zapnuto)

12 Zapnutí/vypnutí Solo Partu

Určuje, zda je Solo jednotlivých Partů vypnutý nebo zapnutý.

Nastavení: Off (vypnuto), On (zapnuto)

13 Hlasitost Partu

Určuje hlasitost Partu.

Nastavení: 0 - 127

14 Měřák

Indikuje úroveň audio výstupu Partu.

Motion Control

Z tohoto displeje můžete editovat všechna nastavení Motion Control, jako jsou obecná nastavení zvuku, Arpeggio a Motion Sekvencer aktuálně zvolené Performance.

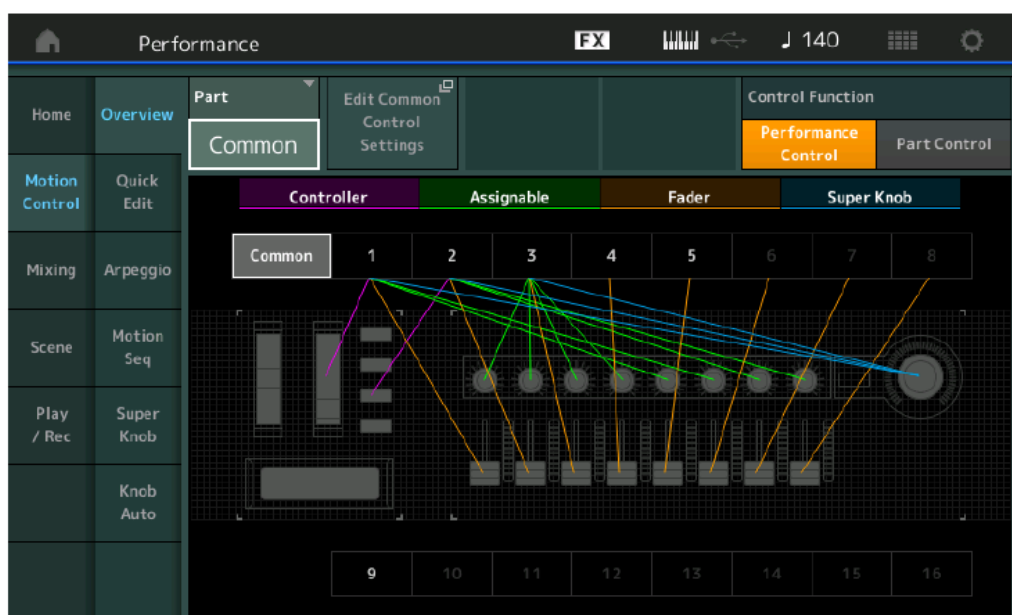
- Overview
- Quick Edit
- Arpeggio
- Motion Sequencer
- Super Knob
- Knob Auto

Motion Control

Overview (Přehled)

Displej Overview indikuje přehled propojení mezi Ovladači a Party. Zde si můžete zkontrolovat aktuální nastavení.

OVLÁDÁNÍ [PERFORMANCE] → [Motion Control] → [Overview] nebo [SHIFT] + [PERFORMANCE].



Part

Indikuje aktuálně zvolený Part. Abyste zkontrolovali propojení Partu, zde jej zvolte.

Nastavení: Common, Part 1 - 16

Edit Common Control Settings/Edit Part Control Settings (Edit Common Control/ Edit Part Control nastavení)

Zobrazuje displej Control Assign pro zvolený Part. Pro „Common“, viz strana 152. Pro Party 1 – 16, viz strana 89.

Control Function (Funkce ovladače)

Přepíná mezi Performance Control a Part Control.

Nastavení: Performance Control, Part Control

Controller (Ovladač)

Určuje, zda je nebo není zobrazeno propojení mezi “Controller (Ovladačem)” a Partem.

“Controller” zde odpovídá:

- Pitch Bend kolečku
- Modulation kolečku
- Páskovému ovladači
- Tlačítkům [ASSIGN 1] a [ASSIGN 2] (programovatelné přepínače 1 a 2)
- Tlačítko [MOTION SEQ HOLD] (Motion sequencer Hold)
- Tlačítko [MOTION SEQ TRIGGER] (Motion sequencer trigger)

Nastavení: Off (vypnuto), On (zapnuto)

Assignable (Programovatelné)

Určuje, zda je nebo není zobrazeno propojení mezi “Assignable (Programovatelný)” a Partem.

“Assignable” zde odpovídá:

- Programovatelné Knoby 1 – 8

Nastavení: Off (vypnuto), On (zapnuto)

Fader

Určuje, zda je nebo není zobrazeno propojení mezi “Fader” a Partem.

“Fader” zde odpovídá:

- Slidery 1 – 8

Nastavení: Off (vypnuto), On (zapnuto)

Super Knob

Určuje, zda je nebo není zobrazeno propojení mezi “Super Knob” a Partem.

“Super Knob” zde odpovídá:

- Super Knob

Nastavení: Off (vypnuto), On (zapnuto)

Quick Edit (Rychlé editování)

Na displeji Quick Edit můžete provádět obecná zvuková nastavení. Můžete volit, zda jsou tato nastavení společná pro všechny Party nebo určena pouze pro konkrétní Part.

Parametry s indikátory lze ovládat Knoby 1 – 8. Aby to bylo možné, použijte tlačítka Knob Function [TONE]/[EQ/FX]/[ARP/MS] pro přepínání ovládání knobů.

OVLÁDÁNÍ [PERFORMANCE] → [Motion Control] → [Quick Edit]



Part

Indikuje aktuálně zvolený Part. Zde zvolte Part, který chcete používat v Quick Edit.

Nastavení: Common, Part 1 – 16

▪ Když je “Part” nastaven na “Common”

Můžete editovat parametry společné pro všechny Party.

Performance Name (Název Performance)

Zadejte požadovaný název Performance. Názvy Performancí mohou obsahovat až 20 znaků.

Dotykem parametru vyvoláte displej pro zadávání znaků.

FEG Atk (FEG Attack Time)

Určuje rychlost změny filtru od zahrání tónu po dosažení maximální úvodní úrovně Cutoff Frequency. Tento parametr určuje hodnotu posunu pro FEG (strana 105) pro Element/Operator Common.

Nastavení: -64 – +63

FEG Decay (FEG Decay Time)

Určuje, jak rychle Cutoff Frequency spadne z maximální úrovně attack na úroveň sustain. Tento parametr určuje hodnotu posunu pro FEG parametr (strana 105) pro Element/Operator Common.

Nastavení: -64 – +63

FEG Rel (FEG Release Time)

Určuje, jak rychle Cutoff Frequency spadne z úrovně sustain na nulu, když je klávesa uvolněna.

Tento parametr určuje hodnotu posunu pro FEG parametr (strana 105) pro Element/Operator Common.

Nastavení: -64 – +63

Edit Master EQ

Vyvolává displej Master EQ display (strana 159) pro Common/Audio Edit.

Edit All Arp (Edit All Arpeggio)

Vyvolává displej Arpeggio (strana 35) pro Motion Control.

Edit Common MS (Edit Common Motion Sequencer)

Vyvolává displej Motion Sequencer Lane (strana 151) pro Common/Audio Edit.

Cutoff (Cutoff Frekvence)

Určuje Cutoff Frequency pro Filter, když je zvolen Low Pass Filtr, čím větší hodnota, tím jasnější decay. Tento parametr určuje hodnotu posunu pro Filter Cutoff Frequency (strana 102) pro Element/Drum Key/Operator Common.

Nastavení: -64 – +63

Resonance

Určuje zesílení pro Cutoff Frequency. Tento parametr určuje hodnotu posunu pro Filter Resonance (strana 103) pro Element/Drum Key/Operator Common.

Nastavení: -64 – +63

FEG Depth

Určuje rozsah, ve kterém se Cutoff Frequency Filter EG mění. Tento parametr určuje hodnotu posunu pro FEG Depth (strana 105) pro Element/Operator Common.

Nastavení: -64 – +63

Portamento (Portamento Time)

Určuje přeměny ladění v čase, když je aplikováno Portamento. Tento parametr je synchronizován se stejným parametrem pro Common/Audio Edit.

Nastavení: -64 – +63

Attack (AEG Attack Time)

Určuje rychlost ataku od stisknutí klávesy po dosažení maximální úrovně pro AEG. Tento parametr určuje hodnotu posunu pro AEG (strana 110, strana 129, strana 143) pro Element/Drum Key/Operator.

Nastavení: -64 – +63

Decay (AEG Decay Time)

Určuje, jak rychle hlasitost spadne z maximální úrovně attack na úroveň sustain. Tento parametr určuje hodnotu posunu pro AEG (strana 110, strana 129, strana 143) pro Element/Drum Key/Operator.

Nastavení: -64 – +63

Sustain (AEG Sustain Level)

Určuje úroveň sustain, při které hlasitost bude pokračovat, pokud je klávesa podržena, po úvodním ataku a decay. Tento parametr určuje hodnotu posunu pro AEG (strana 110, strana 129, strana 143) pro Element/Drum Key/Operator.

Nastavení: -64 – +63

Release (AEG Release Time)

Určuje, jak rychle hlasitost spadne z úrovně sustain na nulu, když je klávesa uvolněna. Tento parametr určuje hodnotu posunu pro AEG (strana 110, strana 129, strana 143) pro Element/Drum Key/Operator.

Nastavení: -64 – +63

Low Gain (Maser EQ Low Gain)

Určuje úroveň citlivosti pro Master EQ Low pásmo.

Nastavení: -12dB – +12dB

Lo Mid Gain (Master EQ Low Mid Gain)

Určuje úroveň citlivosti pro Master EQ Low Mid pásmo.

Nastavení: -12dB – +12dB

Mid Gain (Master EQ Mid Gain)

Určuje úroveň citlivosti pro Master EQ Mid pásmo.

Nastavení: -12dB – +12dB

Hi Mid Gain (Master EQ High Mid Gain)

Určuje úroveň citlivosti pro Master EQ High Mid pásmo.

Nastavení: -12dB – +12dB

High Gain (Master EQ High Gain)

Určuje úroveň citlivosti pro Master EQ High pásmo.

Nastavení: -12dB – +12dB

Pan (Performance Pan)

Určuje stereo pan pozici zvolené Performance. Tento parametr určuje hodnotu posunu stejného parametru v nastavení Part Edit.

Nastavení: L63 – C (center) – R63

Var Return (Variation Return)

Určuje úroveň Return efektu Variation.

Nastavení: 0 – 127

Rev Return (Reverb Return)

Určuje úroveň Return efektu Reverb.

Nastavení: 0 – 127

Common Clock Swing (Common Swing)

Určuje Swing pro Arpeggio/Motion Sekvencer pro celou Performanci. Tento parametr určuje hodnotu posunu pro Swing Arpeggio/Motion Sekvencer pro jednotlivé Party.

Nastavení: -120 – +120

Common Clock Unit (Common Unit Multiply)

Upravuje dobu přehrávání Arpeggia/Motion Sekvenceru celé Performance. Tento parametr je aplikován na Part, když je parametr Unit Multiply pro Arpeggio/Motion Sekvencer Partu nastaven na "Common".

Použitím tohoto parametru můžete vytvořit jiný typ Arpeggia/Motion Sekvenceru z původního.

Nastavení: 50% – 400%

200%: Čas přehrávání bude zdvojnásoben a tempo bude poloviční.

100%: Čas přehrávání bude normální.

50%: Čas přehrávání bude poloviční a tempo bude dvojnásobné.

Common Arp Gate Time (Common Arpeggio Gate Time)

Určuje Gate Time Rate (délka) Arpeggia celé Performance. Toto je posun hodnoty pro Gate Time Rate Arpeggia pro jednotlivé Party.

Nastavení: -100 – +100

Common Arp Velocity (Common Arpeggio Velocity Rate)

Určuje Velocity Rate Arpeggia celé Performance. Toto je posun hodnoty pro Velocity Rate Arpeggia pro jednotlivé Party.

Nastavení: -100 – +100

Common Motion Seq Amplitude (Common Motion Sequencer Amplitude)

Určuje Amplitude pro Motion Sekvencer celé Performance. "Amplitude" určuje, jak se celá Motion Sekvence mění. Toto je posun hodnoty pro Part Motion Seq Amplitude, který je také posunem hodnoty pro Lane Amplitude.

Výsledkem je, že oba parametry Common a Part MS Amplitudy posunují nastavení Amplitude v Lince (pouze pokud je "MS FX" pro Linku zapnuto).

Nastavení: -64 – +63

Common Motion Seq Shape (Common Motion Sequencer Pulse Shape)

Určuje Pulse Shape Motion Sekvenceru celé Performance. Mění tvar krokové křivky sekvence.

Toto je posun hodnoty pro Part Motion Seq Pulse Shape, který je také posunem hodnoty pro Lane Pulse Shape.

Výsledkem je, že oba parametry Common a Part MS Pulse Shapes posunují nastavení Pulse Shape pro parametr v Lince (pouze pokud je "MS FX" pro Linku zapnuto a "Control" je zapnuto pro parametr).

Nastavení: -100 – +100

Common Motion Seq Smooth (Common Motion Sequencer Smoothness)

Určuje Smoothness Motion Sekvenceru celé Performance. "Smoothness" je stupeň, kterým se čas Motion Sekvence plynule mění.

Toto je posun hodnoty pro Part Motion Seq Smoothness, který je také posunem hodnoty pro Lane Smoothness.

Výsledkem je, že oba parametry Common a Part MS Smoothnesses posunují nastavení Smoothness pro parametr v Lince (pouze pokud je "MS FX" pro Linku zapnuto).

Nastavení: -64 – +63

Common Motion Seq Random (Common Motion Sequencer Random)

Určuje Random Motion Sekvenceru celé Performance. "Random" je stupeň, kterým se Step Value Sekvence náhodně mění.

Toto je posun hodnoty pro Part Motion Seq Random, když je "MS FX" zapnuto pro Linku.

Nastavení: -64 – +63

▪ **Když je “Part” nastaven na Part 1-16**

Můžete editovat parametry zvoleného Partu.



Part Category Main (Hlavní kategorie Partu)

Part Category Sub (Subkategorie Partu)

Určuje Main Category (hlavní kategorii) a Sub Category (Subkategorii) Partu.

Kategorie jsou klíčová slova reprezentující obecné vlastnosti Partů. Výběrem odpovídající kategorie si usnadňujete nalezení požadovaného Partu z obrovské nabízené palety. K dispozici je 17 Hlavních kategorií, které označují typy nástrojů. K dispozici je až devět Subkategorií pro jednotlivé Hlavní kategorie, označujících více detailní typy nástrojů.

Nastavení: Viz Seznam dat.

Part Name (Název Partu)

Zadáva požadovaný název Partu. Názvy Partů mohou obsahovat až 20 znaků. Dotykem parametru vyvoláte displej pro zadávání znaků.

Níže uvedené parametry jsou stejné jako u kapitoly Když je “Part” nastaven na “Common” (strana 30).

- FEG Atk (FEG Attack Time)
- FEG Decay (FEG Decay Time)
- FEG Rel (FEG Release Time)
- Cutoff
- Resonance
- FEG Depth
- Portamento (Portamento Time)

Hodnoty nastavení se liší od těch, kde je “Part” nastaven na “Common”.

Nastavení: 0 – 127

- Attack (AEG Attack Time)
- Decay (AEG Decay Time)
- Sustain (AEG Sustain Level)
- Release (AEG Release Time)

FEG Sus (FEG Sustain Level)

Určuje FEG Sustain Level Partu. Toto je posun hodnoty pro FEG Decay2 Level pro Element/Operator Common (strana 105).

Nastavení: -64 – +63

Edit Part EQ

Zobrazuje displej Part EQ (strana 70) pro Part Edit.

Edit Part Arp (Edit Part Arpeggio)

Zobrazuje displej Arpeggio (strana 73) pro Part Edit.

Edit Part MS (Edit Part Motion Sequencer)

Zobrazuje displej Motion Sequencer Lane (strana 81) pro Part Edit.

EQ Low Gain (3 band EQ Low Gain)

Určuje úroveň citlivosti pro pásmo Low.

Nastavení: -12dB – +12dB

EQ Mid Freq (3 band EQ Mid Frequency)

Určuje frekvenci pro pásmo Mid.

Nastavení: 139.7Hz – 10.1kHz

EQ Mid Gain (3 band EQ Mid Gain)

Určuje úroveň citlivosti pro pásmo Mid.

Nastavení: -12dB – +12dB

EQ Mid Q (3 band EQ Mid Q)

Určuje šířku pásma EQ pro pásmo Mid.

Nastavení: 0.7 – 10.3

EQ High Gain (3 band EQ Hi Gain)

Určuje úroveň citlivosti pro pásmo High.

Nastavení: -12dB – +12dB

Pan

Určuje stereo pan pozici zvoleného Partu.

Nastavení: L63 – C (Center) – R63

Var Send (Variation Send)

Určuje úroveň Send signálu zasílaného do efektu Variation.

Nastavení: 0 – 127

Rev Send (Reverb Send)

Určuje úroveň Send signálu zasílaného do efektu Reverb.

Nastavení: 0 – 127

Part Clock Swing (Part Swing)

Zpožďuje noty o sudé počty dob (backbeaty) pro vytvoření swing feelingu.

- +1 a vyšší: Zpozdí noty Arpeggia.
 - -1 a nižší: Zrychlí noty Arpeggia.
 - 0: Přesný timing podle nastavení "Arpeggio/Motion Sequencer Grid" hodnoty, výsledkem není swing.
- Prozíravé použití těchto nastavení vám umožní vytvořit swingový rytmus a trioly, jako jsou shuffle a bounce.

Nastavení: -120 – +120

Part Clock Unit (Part Unit Multiply)

Upravuje dobu přehrávání Arpeggia/Motion Sekvenceru zvoleného Partu.

Nastavení: 50% – 400%, Common

200%: Čas přehrávání bude zdvojnásoben a tempo bude poloviční.

100%: Čas přehrávání bude normální.

50%: Čas přehrávání bude poloviční a tempo bude dvojnásobné.

Part Arp Gate Time (Part Arpeggio Gate Time)

Určuje, jak moc je Gate Time (délka) not Arpeggia posunuta od původní hodnoty. Toto je posun hodnoty pro Gate Time Rate (strana 76) pro jednotlivá nastavení Arpeggio Select.

Nastavení: 0% – 200%

Part Arp Velocity (Part Arpeggio Velocity Rate)

Určuje, jak moc je rychlost přehrávání Arpeggia posunuta od původní hodnoty. Toto je posun hodnoty pro Velocity Rate (strana 76) pro jednotlivá nastavení Arpeggio Select.

Nastavení: 0% – 200%

Part Motion Seq Amplitude (Part Motion Sequencer Amplitude)

Určuje Amplitudu (strana 83) pro Motion Sekvencer zvoleného Partu. Toto je posun hodnoty pro Lane Motion Seq Amplitude, když je “MS FX” zapnut pro Linku.

Nastavení: -64 – +63

Part Motion Seq Shape (Part Motion Sequencer Pulse Shape)

Určuje Pulse Shape pro Motion Sequencer zvoleného Partu. Toto je posun hodnoty pro Lane Motion Seq “Step Curve Parameter” (strana 84) když je “MS FX” zapnut pro Linku a “Control” je zapnutý pro parametr.

Nastavení: -100 – +100

Part Motion Seq Smooth (Part Motion Sequencer Smoothness)

Určuje Smoothness Motion Sekvenceru zvoleného Partu. Toto je posun hodnoty pro Lane Motion Seq Smoothness (strana 83) když je “MS FX” zapnut pro Linku.

Nastavení: -64 – +63

Part Motion Seq Random

Určuje Random Motion Sekvenceru zvoleného Partu. “Random” je stupeň s jakým je Step Value Sekvence náhodně měněn.

Nastavení: 0 – 127

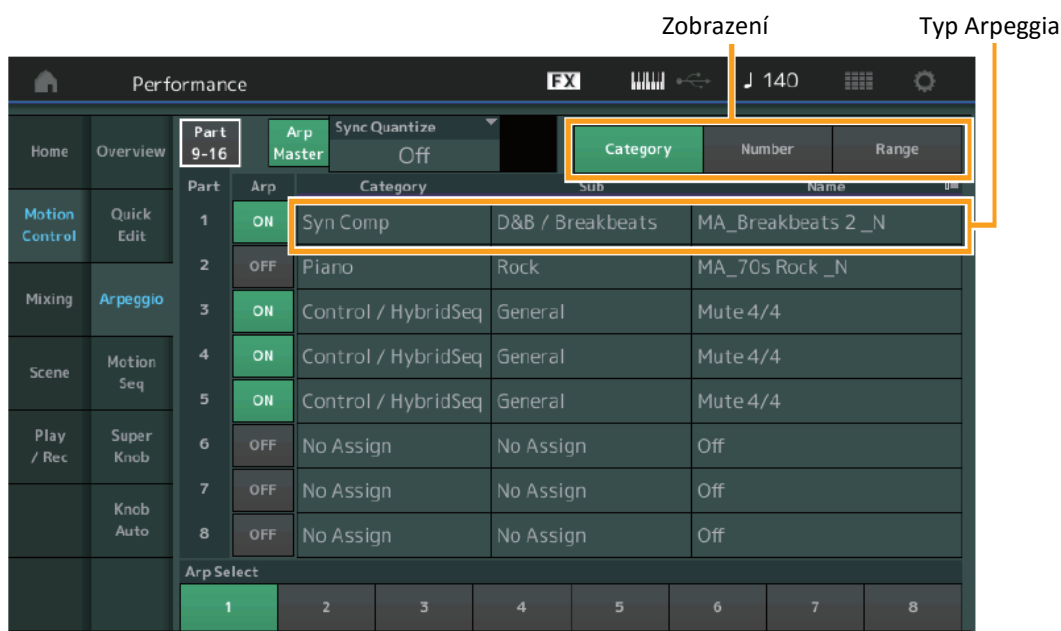
Arpeggio

Na displeji Arpeggio můžete provádět nastavení parametrů týkajících se Arpeggií pro více Partů.

Dotykem názvu typu Arpeggia vyvoláte na tomto displeji (nebo stiskem tlačítka [CATEGORY] na panelu) vyvoláte menu. Ve zobrazeném menu stiskem [Search] vyvoláte displej Arpeggio Category a stiskem [Number] určíte typ Arpeggia zadáním jeho číselného označení.

OVLÁDÁNÍ

[PERFORMANCE] → [Motion Control] → [Arpeggio]



Part 9-16 / Part 1-8

Přepíná mezi zobrazeními Partů 9 – 16 nebo Partů 1 – 8. V případě obrázku nahoře, stiskněte “Part 9-16” pro zobrazení typů Arpeggií pro “Part 9-16”.

Nastavení: Part 9-16 / Part 1-8

Arp Master (Master přepínač Arpeggia)

Určuje, zda je Arpeggio zapnuté nebo vypnuté pro celou Performanci. Toto nastavení je aplikováno na tlačítko [ARP ON/OFF] na panelu.

Nastavení: Off (vypnuto), On (zapnuto)

Sync Quantize (Synchronizační hodnota kvantizace)

Určuje aktuální timing, při kterém začne přehrávání dalšího Arpeggia, když jej spustíte, zatímco je přehráváno Arpeggio pro více Partů. Při nastavení na “off”, přehrávání dalšího Arpeggia začne ihned, jak jej spustíte. Číslo označuje čas.

Nastavení: Off, 60 (32nd note), 80 (16th note triplet), 120 (16th note), 160 (8th note triplet), 240 (8th note), 320 (1/4 note triplet), 480 (1/4 note)

Arp (Přepínač Arpeggia Partu)

Určuje, zda je Arpeggio pro jednotlivé Party zapnuté nebo vypnuté. Toto nastavení je aplikováno na tlačítka Number C [1] – [8] na panelu v režimu Part Control.

Nastavení: Off (vypnuto), On (zapnuto)

Arp Select (Výběr Arpeggia)

Určuje typy Arpeggií. Toto nastavení je aplikováno na tlačítka Number C [1] – [8] na panelu v režimu Part Control.

Nastavení: 1 – 8

View (Zobrazení)

Určuje, která informace týkající se typu Arpeggia je zobrazena.

Nastavení: Category, Number, Range

▪ Když je “View” nastaven na “Category”

Category (Arpeggio Category)

Nastavení: Viz seznam kategorií Arpeggií (strana 11).

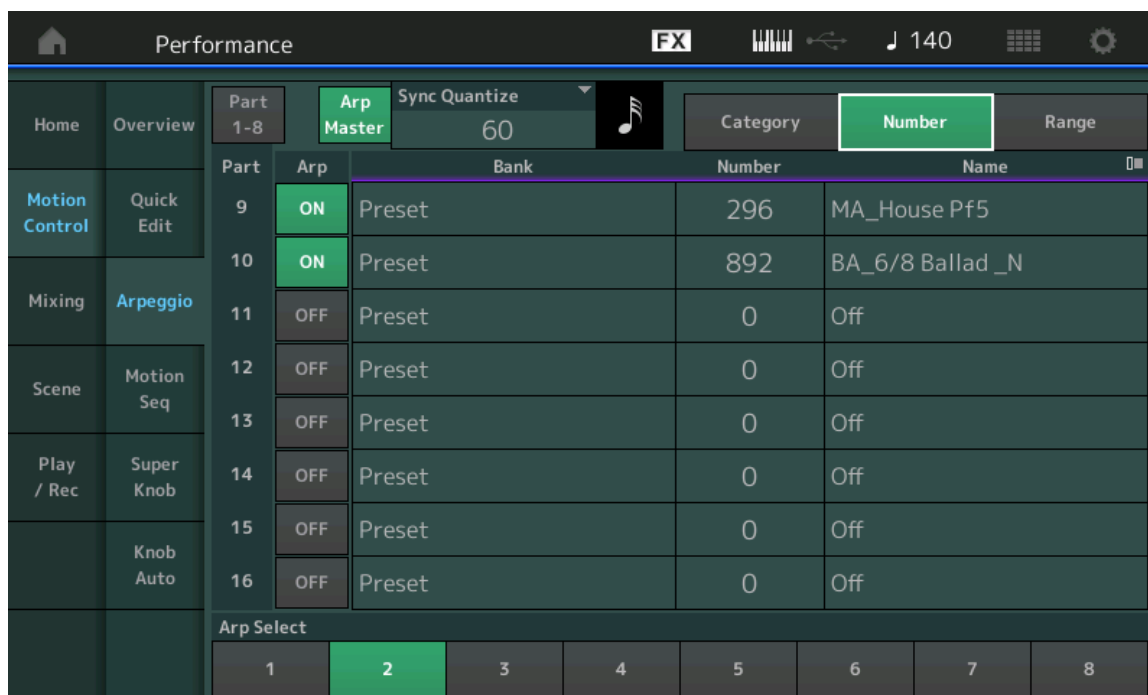
Sub (Arpeggio Sub Category)

Nastavení: Viz seznam subkategorií Arpeggií (strana 11).

Name (Arpeggio Name)

Nastavení: Viz Seznam dat.

▪ Když je “View” nastaven na “Number”



Bank (Banka Arpeggia)

Nastavení: Preset, User, Library 1 – 8

Number (Číslo Arpeggia)

Nastavení: Viz Seznam dat.

Name (Název Arpeggia)

Nastavení: Viz Seznam dat.

- Když je “View” nastaven na “Range”

Part	Arp	Name	Velocity Limit	Note Limit
9	ON	MA_House Pf5	1 - 127	C -2 - G 8
10	ON	BA_6/8 Ballad_N	1 - 127	C -2 - G 8
11	OFF	Off	1 - 127	C -2 - G 8
12	OFF	Off	1 - 127	C -2 - G 8
13	OFF	Off	1 - 127	C -2 - G 8
14	OFF	Off	1 - 127	C -2 - G 8
15	OFF	Off	1 - 127	C -2 - G 8
16	OFF	Off	1 - 127	C -2 - G 8

Arp Select: 1 2 3 4 5 6 7 8

Name (Název Arpeggia)

Nastavení: Viz Seznam dat.

Velocity Limit (Velocity Limit Arpeggia)

Určuje nejnižší a nejvyšší rychlost, která spustí přehrávání Arpeggia. Detaily o nastavení Velocity Limit, viz Uživatelský manuál.

Nastavení: 1 – 127

Note Limit (Note Limit Arpeggia)

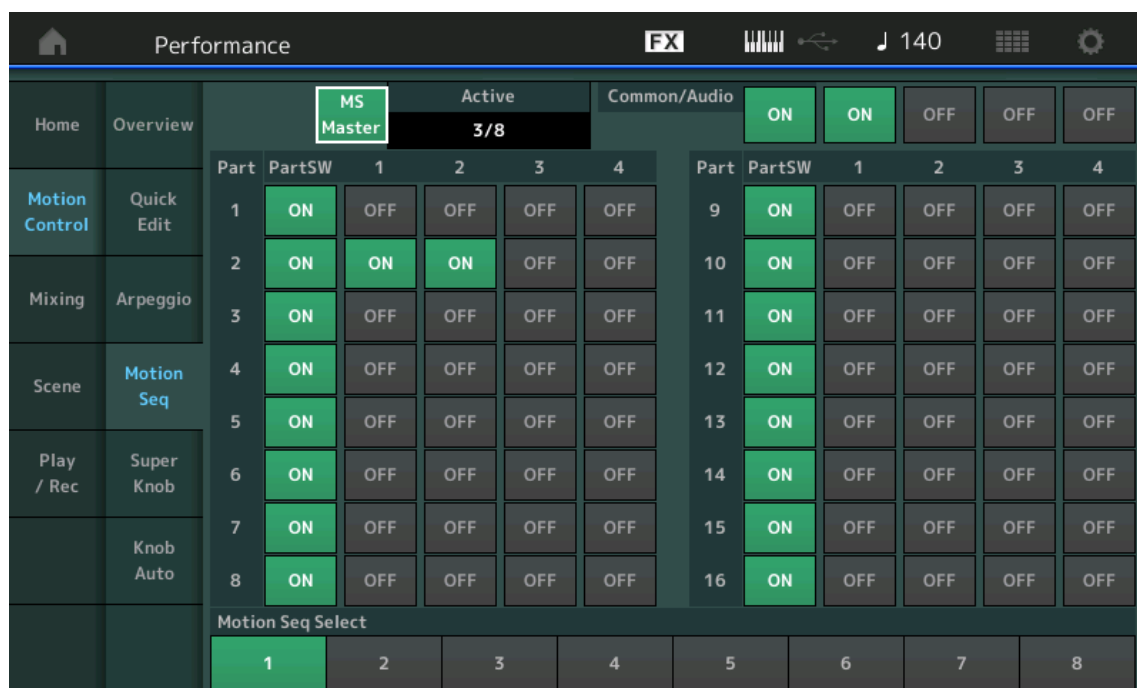
Určuje nejnižší a nejvyšší tón rozsahu not Arpeggia. Detaily o nastavení Note Limit, viz Uživatelský manuál.

Nastavení: C -2 – G8

Motion Seq (Motion Sekvencer)

Na displeji Motion Sekvencer můžete provádět nastavení parametrů týkajících se Motion Sekvenceru pro více Partů.

OVLÁDÁNÍ [PERFORMANCE] → [Motion Control] → [Motion Seq]



MS Master (Master Přepínač Motion Sekvenceru)

Určuje, zda je Motion Sekvencer zapnutý nebo vypnutý pro celou Performanci. Toto nastavení je aplikováno na tlačítko [MOTION SEQ ON/OFF] na panelu.

Nastavení: Off (vypnuto), On (zapnuto)

Active (Active Motion Sequencer)

Indikuje číslo aktivní Linky. Číslo za lomítkem indikuje maximální počet Linek, které mohou být aktivovány současně.

PartSW (Přepínač Motion Sekvenceru Partu)

Určuje, zda je Motion Sequencer zapnutý nebo vypnutý pro jednotlivé Party/nebo všechny Party. Toto nastavení je aplikováno na odpovídající tlačítka Number B [1] – [8] na panelu v režimu Part Control. Motion Sekvencer také můžete vypnout nebo zapnout pro Common/AD Part pomocí tlačítka ELEMENT/OPERATOR [COMMON] na panelu. Uvědomte si prosím, že nemůžete používat panelová tlačítka, pokud jsou přepínače všech Linek Partu vypnuté.

Nastavení: Off (vypnuto), On (zapnuto)

Lane Switch (Přepínač Linky)

Určuje, zda jsou jednotlivé Linky zapnuté nebo vypnuté. Můžete nastavit až čtyři Linky odpovídající funkci Motion Sekvencer pro jeden Part. Pro celou Performanci můžete použít současně až osm Linek.

Nastavení: Off (vypnuto), On (zapnuto)

Motion Seq Select (Výběr Motion Sekvence)

Určuje typ Motion Sekvence. Toto nastavení je aplikováno na tlačítka Number B [1] – [8] na panelu v režimu Performance Control.

Nastavení: 1 - 8

Super Knob

Na displeji Super Knob můžete provádět nastavení parametrů ovládaných Super Knobem.

OVLÁDÁNÍ [PERFORMANCE] → [Motion Control] → [Super Knob]

Cílová hodnota 1 Programovatelného Knobu 1 - 8



Cílová hodnota 2 Programovatelného Knobu 1 - 8

Assignable Knob 1 – 8 Destination Value 1 (Programovatelné Knoby 1 – 8 Cílová hodnota 1)

Assignable Knob 1 – 8 Destination Value 2 (Programovatelné Knoby 1 – 8 Cílová hodnota 2)

Určuje nejnižší hodnotu (Assignable value - Cílová hodnota 1) a nejvyšší hodnotu (Assignable value - Cílová hodnota 2) pro odpovídající Knob. Při ovládní Super Knobu se hodnota Assignable Knobu (Programovatelného Knobu) mění v tomto určeném rozsahu.

Nastavení: 0 – 127

Assignable Knob 1 – 8 Value

Určuje hodnotu pro Assignable Knoby (Programovatelné Knoby) 1 – 8.

Nastavení: 0 – 127

Super Knob (Super Knob Value)

Určuje hodnotu pro Super Knob.

Nastavení: 0 – 127

LED Pattern (Super Knob LED Pattern)

Určuje pattern pro osvětlení Super Knobu.

Nastavení: Type 1, Type 2-1, Type 2-2, Type 3-1, Type 3-2, Type 4-1, Type 4-2, Type 5-1, Type 5-2, Type 6, Type 7-1, Type 7-2, Type 8-1, Type 8-2, Type 9, Type 10, Type 11, Off (vypnuto)

Knob Auto

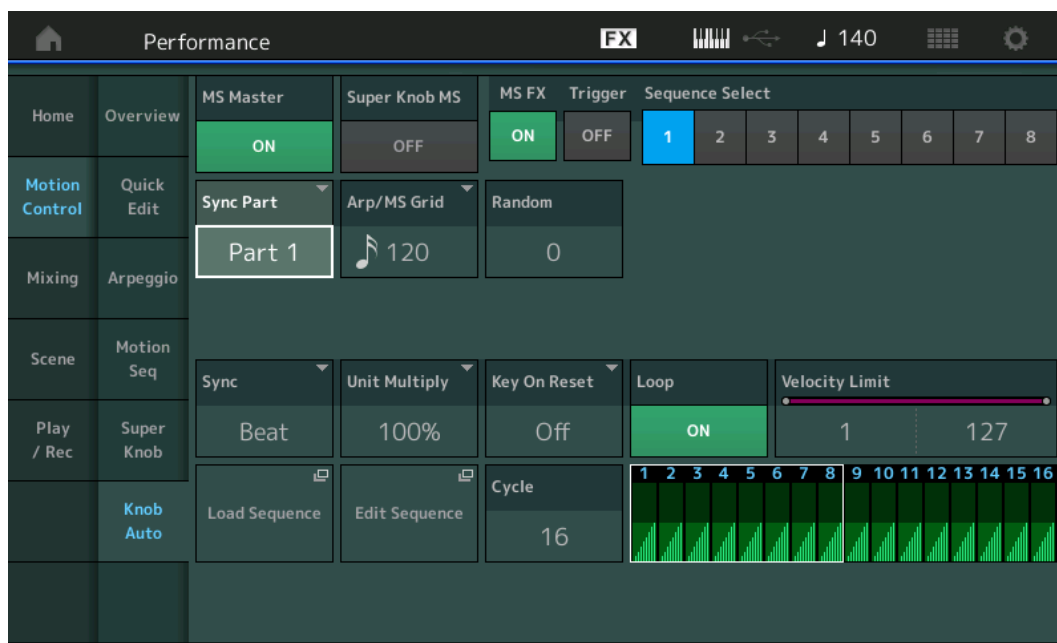
Na displeji Super Knob můžete provádět nastavení parametrů týkajících se Motion Sekvenceru aplikovaných na Super Knob (Super Knob Motion Sekvencer). Hodnoty parametru Super Knob lze automaticky ovládat pomocí Motion Sekvenceru.

Pro Super Knob Motion Sekvencer můžete nastavit pouze jednu Linku.

Poznámka

Celkem až osm Linek lze použít pro celou Performanci. Nicméně Linka nastavená pro Super Knob do tohoto počtu zahrnuta není.

OVLÁDÁNÍ [PERFORMANCE] → [Motion Control] → [Knob Auto]



MS Master (Master přepínač Motion Sekvenceru)

Zapíná a vypíná Motion Sekvencer pro celou Performanci. Toto nastavení je aplikováno na tlačítko [MOTION SEQ ON/OFF] na panelu.

Nastavení: Off (vypnuto), On (zapnuto)

Super Knob MS (Přepínač Super Knob Motion Sekvenceru)

Zapíná a vypíná aplikaci Motion Sekvencer na Super.

Nastavení: Off (vypnuto), On (zapnuto)

MS FX (Super Knob Motion Sequencer FX Receive)

Určuje, zda je nebo není Motion Sekvencer dotčen ovládáním knobu, když je zapnuto odpovídající tlačítko Knob Function [ARP/MS FX].

Nastavení: Off (vypnuto), On (zapnuto)

Trigger (Super Knob Motion Sequencer Trigger Receive)

Určuje, zda je nebo není přijímán signál z tlačítka [MOTION SEQ TRIGGER]. Pokud je zapnut příjem, Motion Sekvence začne, jakmile stisknete tlačítko [MOTION SEQ TRIGGER].

Nastavení: Off (vypnuto), On (zapnuto)

Sequence Select (Super Knob Motion Sequence Select)

Určuje typ Motion Sekvence. Toto nastavení je aplikováno na tlačítka Number B [1] – [8] na panelu v režimu Performance Control.

Nastavení: 1 - 8

Sync Part (Super Knob Motion Sequencer Sync Part)

Určuje, který Part je synchronizován se Super Knob Motion Sekvencerem. Toto nastavení je aplikováno na parametry Note On Setting a Arp/Motion Seq Grid zvoleného Partu.

Nastavení: Part 1 – Part 16

Arp/MS Grid (Arpeggio/Motion Sequencer Grid)

Určuje typ tónu, který slouží jako základ pro Quantize nebo Swing. Hodnota parametru je zobrazena v hodinách. Pro Motion Sekvencer, je tato hodnota parametru jeden krok délky. Toto nastavení je aplikováno na Part, který je zvolen jako Sync Part (výše).

Nastavení: 60 (32nd note), 80 (16th note triplet), 120 (16th note), 160 (8th note triplet), 240 (8th note), 320 (1/4 note triplet), 480 (1/4 note)

Random (Super Knob Motion Sequencer Random)

Určuje stupeň, se kterým se Step Value Sekvence náhodně mění.

Nastavení: 0 – 127

Sync (Super Knob Motion Sequencer Sync)

Určuje, zda je přehrávání Motion Sekvence aplikované na Super Knob synchronizováno s Tempem, Dobou nebo Arpeggiem Performance.

Nastavení: Off, Tempo, Beat, Arp

Off: Přehrávání Super Knob Motion Sekvenceru běží podle jeho vlastních hodin a není synchronizováno s externími hodinami.

Tempo: Super Knob Motion Sekvencer je synchronizován s tempem Performance.

Beat: Super Knob Motion Sekvencer je synchronizován s dobou.

Arp: Super Knob Motion Sekvencer je synchronizován s první dobou taktu aktuálně hraného Arpeggia.

Speed (Super Knob Motion Sequencer Speed)

Určuje rychlost přehrávání Motion Sekvence.

Tento parametr je aktivní, když je parametr Super Knob Motion Sequencer Sync nastaven na "Off".

Nastavení: 0 – 127

Unit Multiply (Super Knob Motion Sequencer Unit Multiply)

Upravuje dobu přehrávání Super Knob Motion Sekvenceru.

Tento parametr je aktivní, když je parametr Super Knob Motion Sequencer Sync nastaven na "Off".

Nastavení: 50% – 6400%, Common

200%: Čas přehrávání bude zdvojnásoben a tempo bude poloviční.

100%: Čas přehrávání bude normální.

50%: Čas přehrávání bude poloviční a tempo bude dvojnásobné.

Common: Je aplikováno nastavení použité v Unit Multiply společně pro všechny Party.

Key On Reset (Super Knob Motion Sequencer Key On Reset)

Určuje, zda je nebo není přehrávání Motion Sekvence zastaveno, když hrajete na klaviaturu.

Tento parametr je aktivní, když je parametr Super Knob Motion Sequencer Sync nastaven na jinou hodnotu než "Arp".

Tento parametr také není dostupný, když je parametr "Trigger" nastaven na "On".

Nastavení: Off, Each-On, 1st-On

Each-On: Sekvence je resetována s každým stiskem klávesy a začíná její přehrávání od začátku.

1st-On: Sekvence je resetována s každým stiskem klávesy a začíná její přehrávání od začátku. Pokud ale zahrajete druhý tón, pokud ještě držíte první, Sekvence pokračuje podle stejné fáze spuštěné prvním tónem – jinými slovy, Sekvence je resetována, pokud je první tón uvolněn před stisknutím druhého.

Loop (Super Knob Motion Sequencer Loop)

Určuje, zda je Motion Sekvence hrána jedno nebo opakovaně.

Nastavení: Off (Vypnuto), On (Zapnuto)

Velocity Limit (Super Knob Motion Sequencer Velocity Limit)

Určuje minimální a maximální hodnotu Velocity (Rychlosti), při kterých Motion Sekvence reaguje.

Nastavení: 1 – 127

Cycle (Super Knob Motion Sequencer Cycle)

Volí požadovanou délku kroku Motion Sekvence.

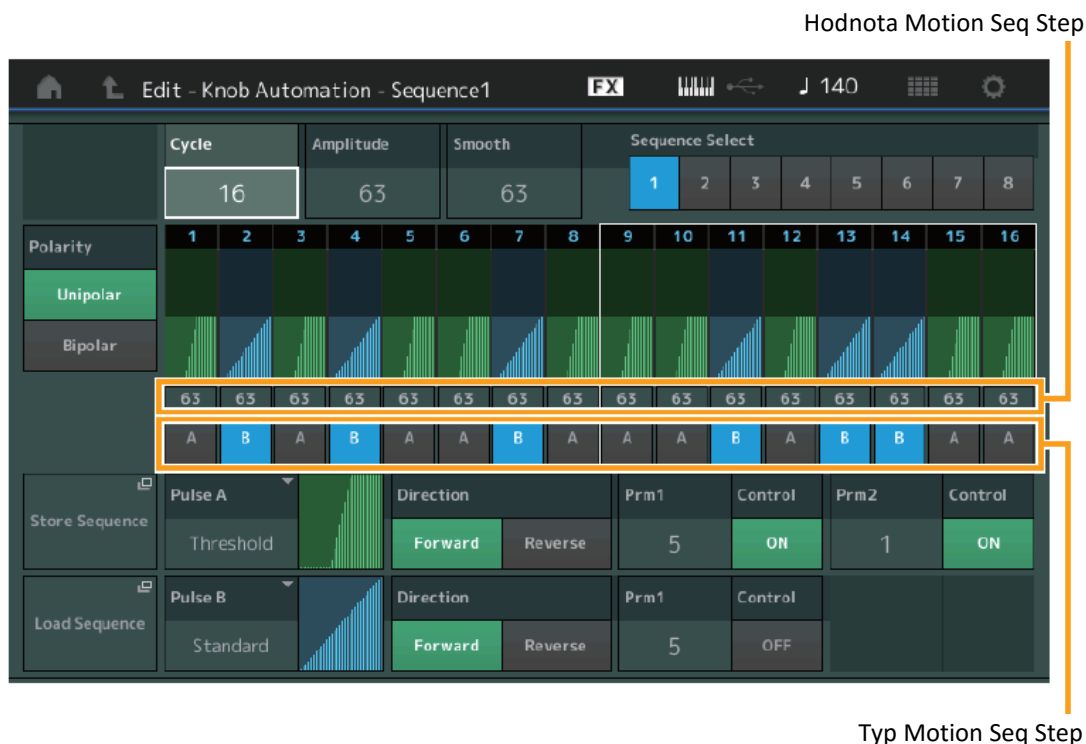
Nastavení: 1 – 16

Load Sequence (Načtení Sekvence)

Načítá data Motion Sekvence do Uživatelské paměti. Detaily o načítání, viz "Load" (strana 174).

Edit Sequence (Editování Sekvence)

Zobrazuje displej Motion Sequence Setting. Můžete vytvářet vlastní Sekvence obsahující až šestnáct kroků.



Cycle (Cyklus Super Knob Motion Sekvenceru)

Volí požadovanou délku kroku Motion Sekvence.

Nastavení: 1 – 16

Amplitude (Amplituda Super Knob Motion Sekvenceru)

Určuje, jak se mění celá Motion Sekvence.

Nastavení: 0 – 127

Smooth (Smoothness Super Knob Motion Sekvenceru)

Určuje plynulost průběhu změny Motion Sekvence.

Nastavení: 0 – 127

Sequence Select (Výběr Super Knob Motion Sekvenceru)

Určuje typ Motion Sekvence. Toto nastavení je aplikováno na tlačítka Number B [1] – [8] na panelu v režimu Performance Control.

Nastavení: 1 – 8

Polarity (Polarita Super Knob Motion Sekvenceru)

Určuje polaritu Sekvence.

Nastavení: Unipolar, Bipolar

Unipolar: Unipolar mění pouze v kladném směru od základní hodnoty parametru podle Sekvence.

Bipolar: Bipolar mění v kladném i záporném směru od základní hodnoty parametru podle Sekvence.

Motion Seq Step Value (Velikost kroku Super Knob Motion Sekvenceru)

Určuje Step Value (Velikost kroku) pro Motion Sekvenci. Step Value 1 – 8 nebo 9 – 16 můžete ovládat pomocí Sliderů 1 – 8 v závislosti na pozici kurzoru na displeji.

Nastavení: 0 – 127

Motion Seq Step Type (Typ kroku Super Knob Motion Sekvenceru)

Určuje jednotlivé Step Type (Typy kroků) Motion Sekvence. Mezi Typy kroků A a B pro Step 1 – 8 nebo 9 – 16 můžete přepínat pomocí odpovídajících tlačítek SCENE [1] – [8] v závislosti na pozici kurzoru na displeji.

Nastavení: A, B

Pulse A / Pulse B (Typ křivky Super Knob Motion Sekvenceru)

Určuje Curve Type (Typ křivky) parametru pro jednotlivé “Pulse A” a “Pulse B”. “Motion Seq Step Type” popsaný výše určuje, která křivka zde nastavená, je použita pro který krok. Vertikální osa označuje hodnotu kroku a horizontální osa označuje čas. Detaily o tvarech křivek, viz strana 90.

Nastavení: Pro Preset Banku: Standard, Sigmoid, Threshold, Bell, Dogleg, FM, AM, M, Discrete Saw, Smooth Saw, Triangle, Square, Trapezoid, Tilt Sine, Bounce, Resonance, Sequence, Hold
Pro Uživatelskou Banku: User 1 – 32
Když je načten soubor Knihovny: Křivky v Knihovně 1 – 8

Direction (Směr kroku křivky Super Knob Motion Sekvenceru)

Určuje Direction (Směr) Step Curve Motion Sekvence.

Nastavení: Forward (Vpřed), Reverse (Vzad)

Prm1 / Prm2 (Parametr kroku křivky Super Knob Motion Sekvenceru)

Upravuje tvar Step Curve (Křivky kroku) Motion Sekvence.

Tento parametr není dostupný v závislosti na Curve Type (Typu křivky). Také dostupný rozsah nastavení parametru se liší podle Curve Type (Typu křivky).

Control (přepínač ovládání tvaru kroku křivky Super Knob Motion Sekvenceru)

Určuje, zda lze nebo nelze ovládat tvar Step Curve (Křivky kroku) Motion Sekvence pomocí Knobů. Tento parametr je zobrazen pouze, když je parametr “MS FX” zapnutý. Tento parametr není dostupný v závislosti na Curve Type (Typu křivky).

Nastavení: Off (Vypnuto), On (Zapnuto)

Store Sequence

Ukládá editovaná data Motion Sekvence. Detaily o ukládání dat, viz “Store/Save” (strana 176).

Mixing (Mixáž)

Z tohoto displeje můžete upravovat hlasitosti a nastavení efektů pro jednotlivé Party.

UPOZORNĚNÍ

Nastavení na displeji Mixing jsou uložena jako součást dat Performance.

Mixing (Mixáž)

OVLÁDÁNÍ

[PERFORMANCE] → [Mixing]



Přepínač Part 1-16/Audio

Přepínač Part 1-16 / Audio

Přepíná mezi zobrazením displeje pro nastavení Mixáže Partů 1 – 16 nebo nastavení Mixáže Partů 1 – 8, Audio Partu, Digital Partu a Master.

Nastavení: Part 1-16, Audio

- **Pokud je zvolen jeden z Partů 1 - 16**
Určuje nastavení Mixáže pro jednotlivé Party 1 – 16.



Part Category (Kategorie Partu)

Indikuje Hlavní kategorii Partu.

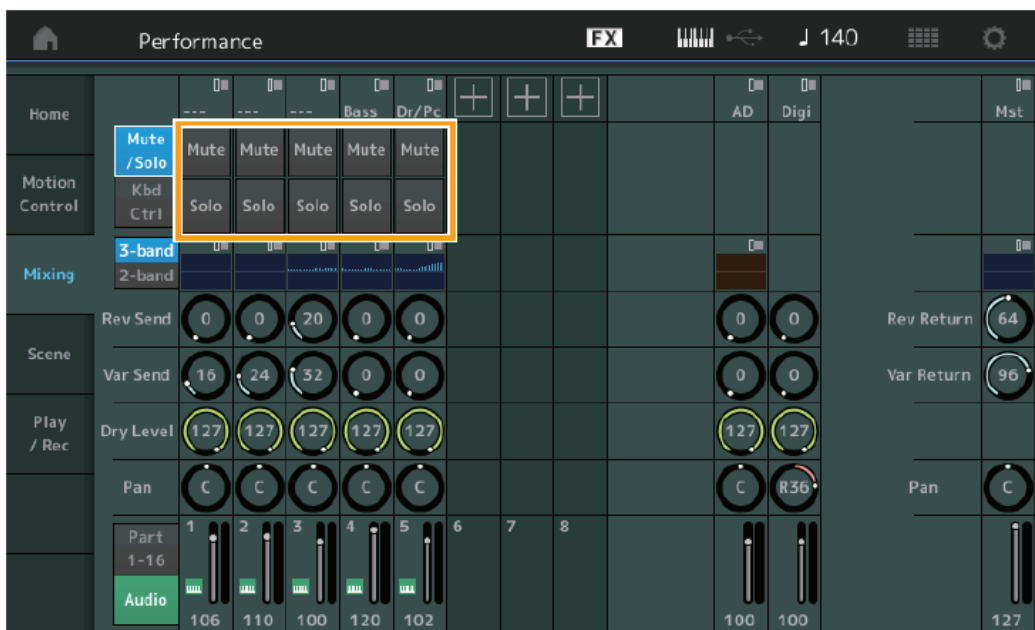
Nastavení: Viz Seznam dat.

Function Switch (Přepínač funkce)

Určuje nastavení Mute/Solo a nastavení Keyboard Control pro zvolený Part 1 – 16.

Nastavení: Mute/Solo, Kbd Ctrl

- **Pokud je nastaveno “Mute/Solo”**



Mute/Solo (Part Mute/Solo)

Zapíná a vypíná funkce Mute/Solo pro zvolený Part 1 – 16. Když je funkce zapnutá, toto tlačítko svítí.

Nastavení: Off (vypnuto), On (zapnuto)

- Pokud je nastaveno “Kbd Ctrl”

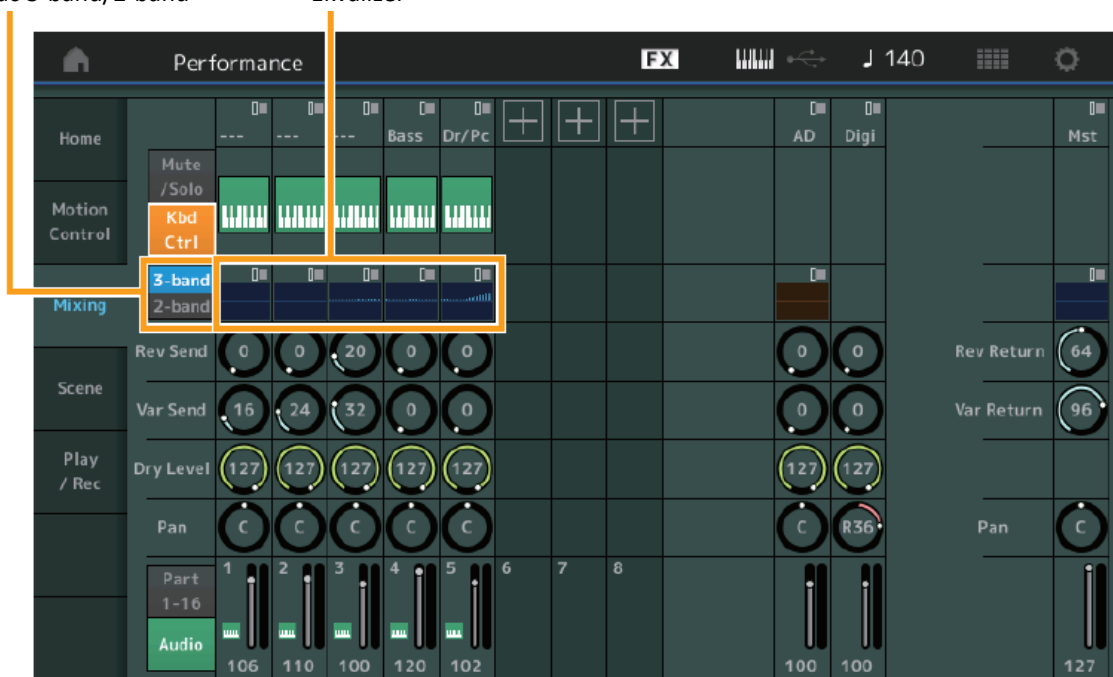


Kbd Ctrl (Ovládání klaviaturou)

Zapíná a vypíná funkce Keyboard Control pro zvolený Part 1 – 8. Když je funkce zapnutá, toto tlačítko svítí.
 Nastavení: Off (vypnuto), On (zapnuto)

Přepínač 3-band/2-band

Ekvalizér



3-band/2-band Switch (Přepínač 3 pásmový EQ/2 pásmový EQ)

Přepíná mezi zobrazením pro 3 nebo 2 pásmový ekvalizér pro Party 1 – 16.

Nastavení: 3-band, 2-band

EQ (Ekvalizér)

Zobrazuje 3 nebo 2 pásmový ekvalizér v závislosti na nastavení Přepínače 3-band/2-band.

Touching the button calls up the menu of Part EQ Edit.

Rev Send (Reverb Send)

Upravuje úroveň Reverb send zvoleného Partu 1 – 16.

Nastavení: 0 – 127

A/D Part Pan (Audio Part Pan)

Digital Part Pan

Určuje stereo pan pozici Audio Partu/Digital Partu.

Nastavení: L63 – C – R63

A/D Volume (Audio Part Volume)

Digital Part Volume

Určuje výstupní úroveň Audio Partu/Digital Partu.

Nastavení: 0 – 127

▪ Pokud je zvolen „Mst“ Master Part

Určuje Master (celková) nastavení Mixáže.



Master EQ (Celkový ekvalizér)

Zobrazuje 5 pásmový parametrický Ekvalizér.

Stiskem tlačítka vyvoláte menu pro Master EQ Edit.

Rev Return (Reverb Return)

Var Return (Variation Return)

Upravuje úroveň return pro Reverb/Variation efekty.

Nastavení: 0 – 127

Pan (Performance Pan)

Určuje stereo pan pozici celé Performance. Tento parametr je posunem hodnoty stejného parametru v nastavení Part Edit.

Nastavení: L63 – C – R63

Performance Volume (Hlasitost Performance)

Určuje výstupní úroveň celé Performance.

Nastavení: 0 – 127

Scene (Scéna)

Všechna nastavení parametrů jako jsou typ Arpeggia, typ Motion Sekvenceru a hodnoty parametrů Partu můžete uložit jako „Scénu“. Pomocí tlačítka [SCENE] můžete zvolit osm Scén. Na displeji Scene pak můžete editovat parametry týkající se funkce Scene. Pokud je tlačítko [Memory] zapnuté pro tuto funkci, typ Motion Sekvenceru nebo typ Arpeggia, informace odpovídající funkce jsou automaticky ukládány do aktuálně zvoleného tlačítka [SCENE]. Detaily o funkci Scene, viz Uživatelský manuál.

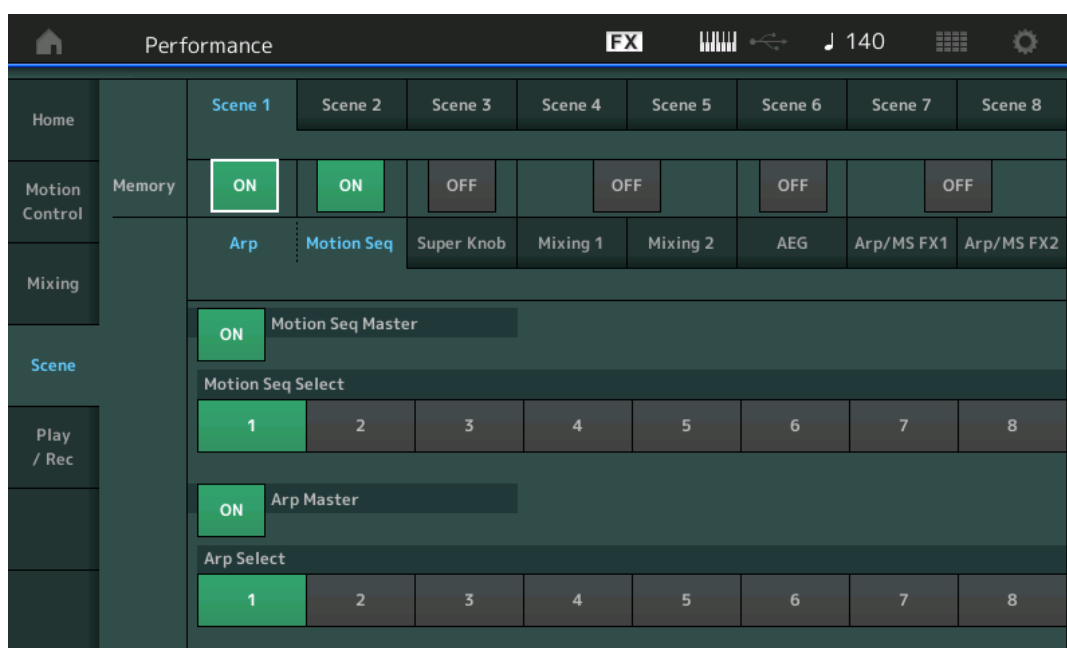
Poznámka

Nastavení Scene můžete také měnit z jakéhokoliv ovládacího displeje. Provedete to nastavením hodnoty parametru, který je dostupný pro Scénu, pomocí ovládacího knobu/slideru a podržením tlačítka [SHIFT] a stiskem jednoho z tlačítek SCENE [1] – [8]. Scény 1 – 8 jsou přiřazeny odpovídajícím tlačítkům.

Scene (Scéna)

OVLÁDÁNÍ

[PERFORMANCE] → [Scene]



Výběr Scény

Přepíná mezi Scénami stiskem odpovídající záložky. Toto nastavení je aplikováno na tlačítka SCENE [1] – [8] na panelu.

Nastavení: 1 – 8

Memory (Přepínač Memorize)

Určuje, zda ukládat nebo neukládat jednotlivé parametry (jako jsou Arpeggio, Motion Sekvencer, Super Knob, Mixing, Amplitude EG a Arp/MS FX) jako Scénu. Pokud je vypnutý, parametr není zobrazen, ani když je zvolena odpovídající záložka.

Nastavení: Off (vypnuto), On (zapnuto)

- **Když je zvolena záložka “Arp/Motion Seq” a oba přepínače Memorize pro “Arp” a “Motion Seq” jsou zapnuté**

Motion Seq Master (Motion Sequencer Master Switch)

Určuje, zda je Motion Sekvencer zapnutý nebo vypnutý pro celou Performanci ve zvolené Scéně.

Nastavení: Off (vypnuto), On (zapnuto)

Motion Seq Select (Motion Sequence Select)

Určuje typ Motion Sekvence pro zvolenou Scénu.

Nastavení: Off (vypnuto), On (zapnuto)

Arp Master (Arpeggio Master Switch)

Určuje, zda je Arpeggio zapnuté nebo vypnuté pro celou Performanci ve zvolené Scéně.

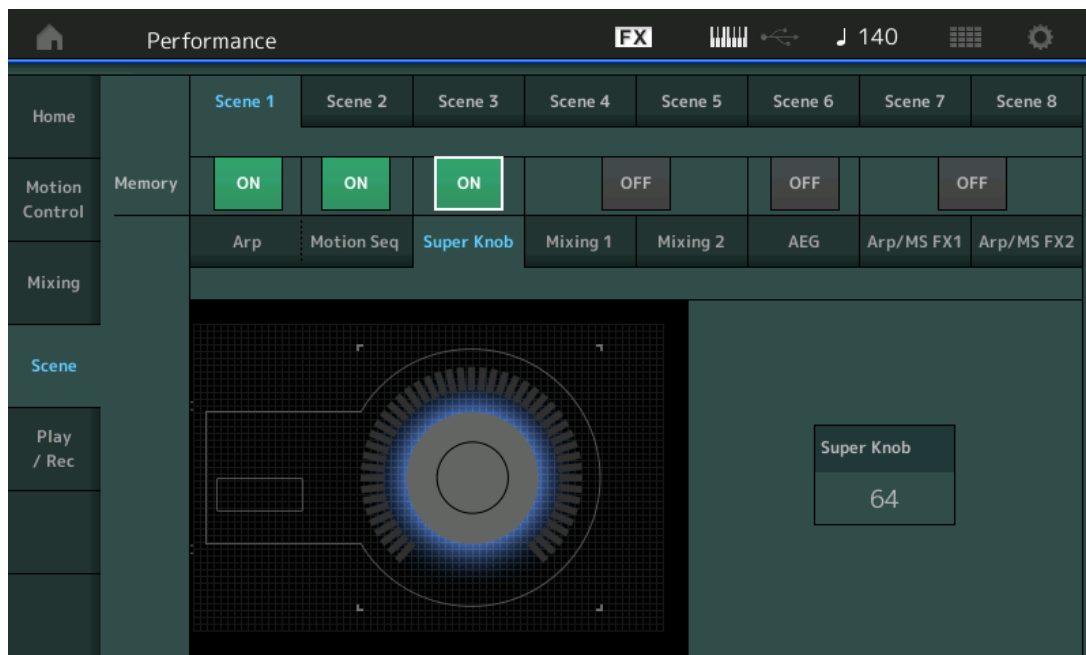
Nastavení: Off (vypnuto), On (zapnuto)

Arp Select (Arpeggio Select)

Určuje typ Arpeggia pro zvolenou Scénu.

Nastavení: 1 – 8

- Když je zvolena záložka “Super Knob” a odpovídající přepínač Memorize je zapnutý



Super Knob (Super Knob Value)

Určuje Super Knob Value pro zvolenou Scénu.

Nastavení: 0 – 127

- Když je zvolena záložka “Mixing 1” a odpovídající přepínač Memorize je zapnutý



Rev Send (Reverb Send)

Upravuje úroveň Reverb Send pro jednotlivé Party zvolené Scény.

Nastavení: 0 – 127

Var Send (Variation Send)

Upravuje úroveň Variation Send pro jednotlivé Party zvolené Scény.

Nastavení: 0 – 127

Dry Level

Určuje výstupní úroveň nezpracovaného (dry) zvuku pro jednotlivé Party zvolené Scény.

Nastavení: 0 – 127

Pan

Určuje stereo pan pozici pro jednotlivé Party zvolené Scény.

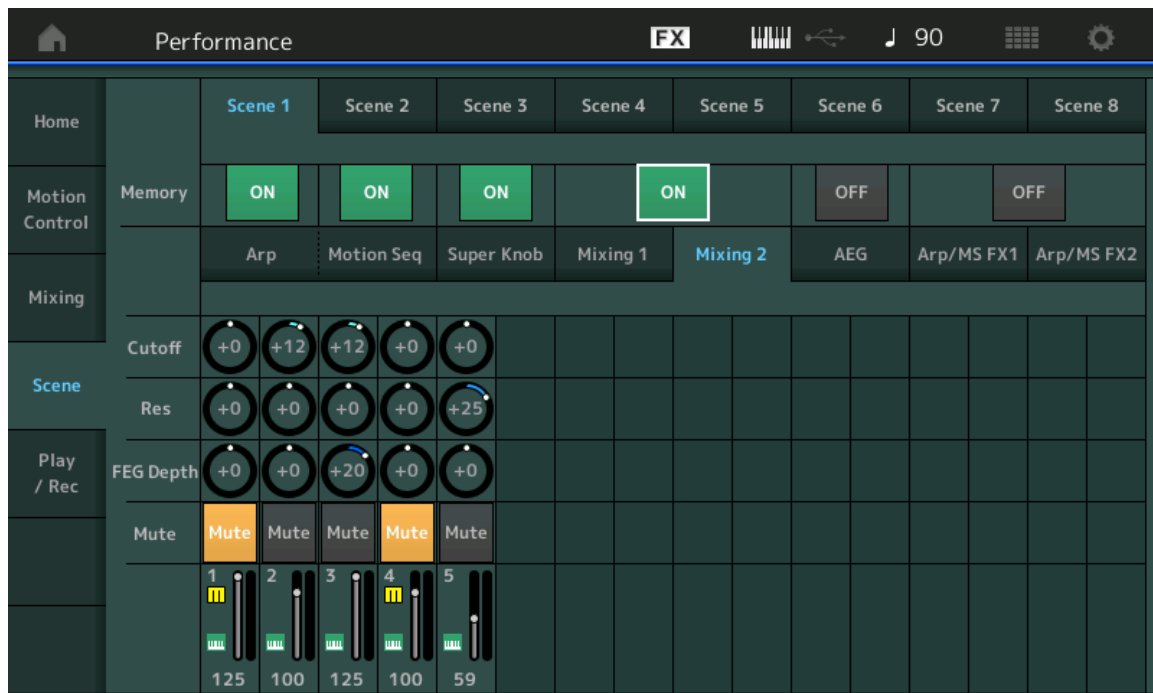
Nastavení: L63 – C – R63

Volume (Hlasitost Partu)

Určuje hlasitost jednotlivých Partů zvolené Scény.

Nastavení: 0 – 127

- Když je zvolena záložka “Mixing 2” a odpovídající přepínač Memorize je zapnutý



Cutoff

Určuje Cutoff frekvenci jednotlivých Partů ve zvolené Scéně.

Nastavení: -64 – +63

Res (Resonance)

Určuje resonanci jednotlivých Partů ve zvolené Scéně.

Nastavení: -64 – +63

FEG Depth

Určuje hloubku Envelope Generator (Generátoru obálky - množství Cutoff frekvence) jednotlivých Partů ve zvolené Scéně.

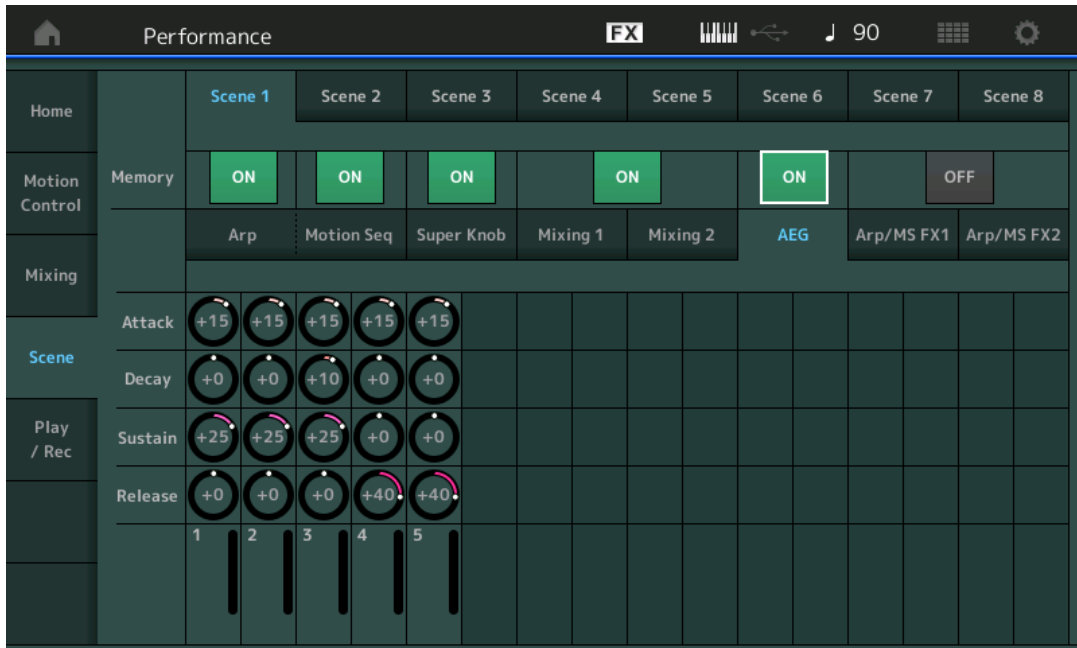
Nastavení: -64 – +63

Mute (Part Mute)

Určuje nastavení Mute jednotlivých Partů ve zvolené Scéně.

Nastavení: Off (vypnuto), On (zapnuto)

- Když je zvolena záložka “AEG” a odpovídající přepínač Memorize je zapnutý



Attack (AEG Attack Time)

Určuje AEG Attack Time (čas nástupu AEG) jednotlivých Partů ve zvolené Scéně.

Nastavení: -64 – +63

Decay (AEG Decay Time)

Určuje AEG Decay Time (čas doznění AEG) jednotlivých Partů ve zvolené Scéně.

Nastavení: -64 – +63

Sustain (AEG Sustain Level)

Určuje AEG Sustain Level (úroveň sustain AEG) jednotlivých Partů ve zvolené Scéně.

Nastavení: -64 – +63

Release (AEG Release Time)

Určuje AEG Release Time (čas uvolnění AEG) jednotlivých Partů ve zvolené Scéně.

Nastavení: -64 – +63

- Když je zvolena záložka “Arp/MS FX 1” a odpovídající přepínač Memorize je zapnutý



Swing

Určuje nastavení Swing pro Arpeggio a Motion Sekvencer jednotlivých Partů ve zvolené Scéně. Detaily o Swing, viz “Quick Edit” (strana 34).

Nastavení: -120 – +120

Unit (Part Unit Multiply)

Určuje nastavení Unit Multiply pro Arpeggio a Motion Sekvencer jednotlivých Partů ve zvolené Scéně.

Nastavení: 50% – 400%, Common

200%: Čas přehrávání bude zdvojnásoben a tempo bude poloviční.

100%: Čas přehrávání bude normální.

50%: Čas přehrávání bude poloviční a tempo bude dvojnásobné.

Common: Bude aplikována hodnota nastavená v parametru Unit Multiply společném pro všechny Party.

Gate Time (Gate Time Rate)

Určuje Gate Time Rate pro Arpeggio a Motion Sekvencer jednotlivých Partů ve zvolené Scéně.

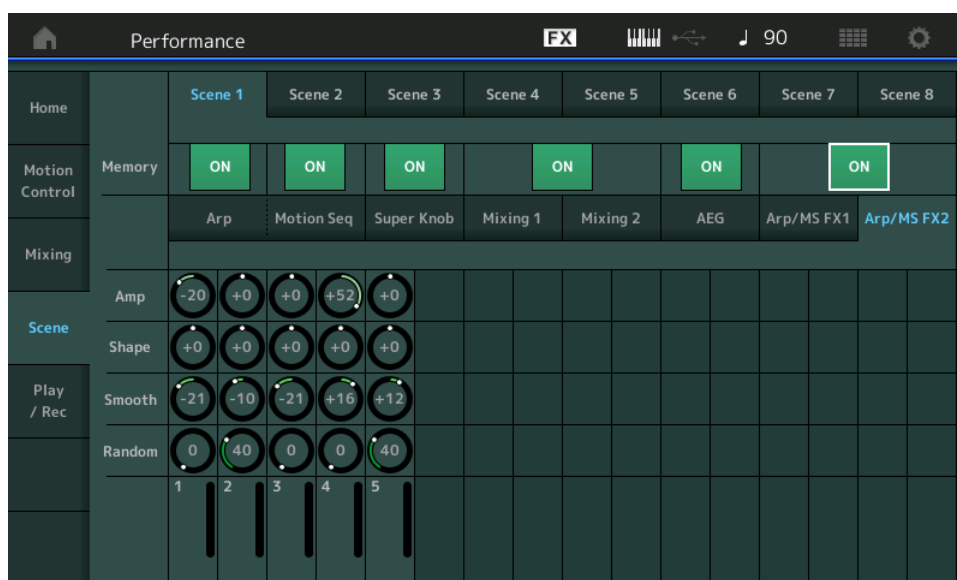
Nastavení: 0% – 200%

Velocity (Velocity Rate)

Určuje Velocity Rate pro Arpeggio a Motion Sekvencer jednotlivých Partů ve zvolené Scéně.

Nastavení: 0% – 200%

- Když je zvolena záložka “Arp/MS FX 2” a odpovídající přepínač Memorize je zapnutý



Amp (Motion Sequencer Amplitude)

Určuje Amplitudu Motion Sekvenceru jednotlivých Partů ve zvolené Scéně. Detaily o Amplitude, viz “Quick Edit” (strana 32).

Nastavení: -64 – +63

Shape (Motion Sequencer Pulse Shape)

Určuje Pulse Shape Motion Sekvenceru jednotlivých Partů ve zvolené Scéně. Detaily o Pulse Shape, viz “Quick Edit” (strana 32).

Nastavení: -100 – +100

Smooth (Motion Sequencer Smooth)

Určuje Smoothness Motion Sekvenceru jednotlivých Partů ve zvolené Scéně. Detaily o Smoothness, viz “Quick Edit” (strana 32).

Nastavení: -64 – +63

Random (Motion Sequencer Random)

Určuje “Random” Motion Sekvenceru jednotlivých Partů ve zvolené Scéně. Detaily o Random, viz “Quick Edit” (strana 32).

Nastavení: 0 – 127

Play/Rec (Přehrávání/Nahrávání)

Na tomto nástroji můžete přehrávat/nahrávat MIDI data jako Skladby nebo přehrávat/nahrávat vaši hru (audio data) na USB flash paměťové zařízení.

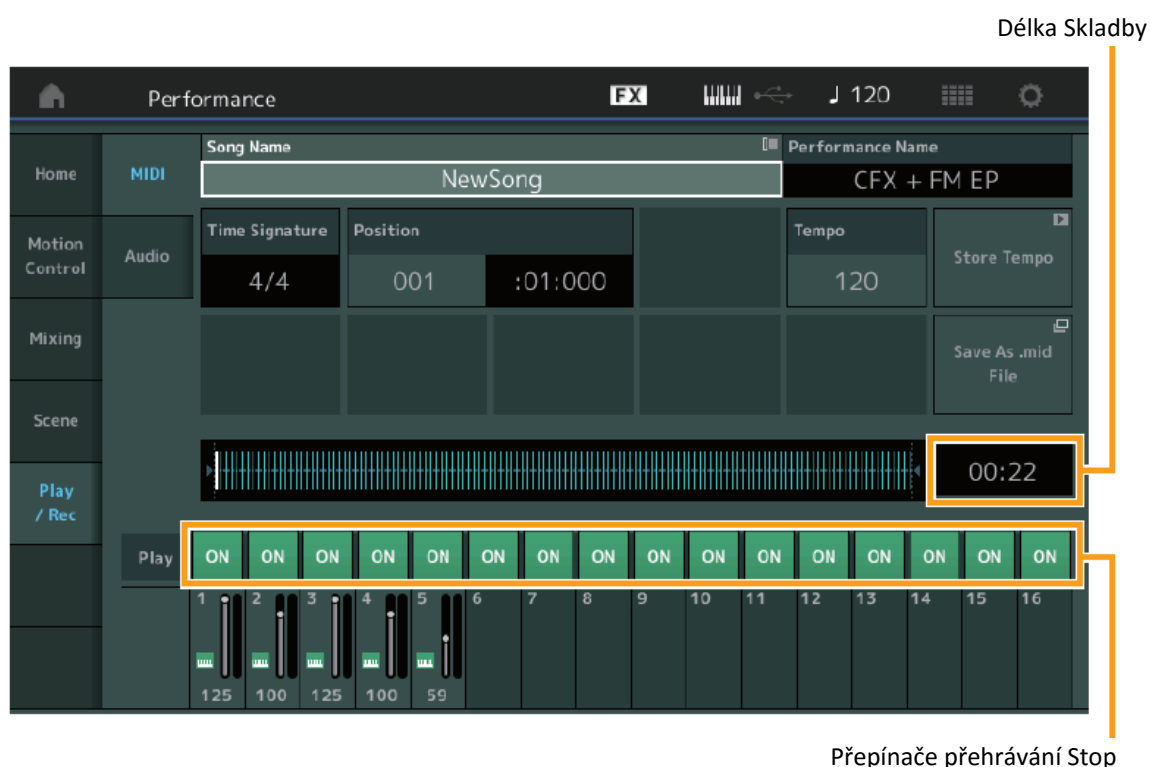
Play/Rec (Přehrávání/Nahrávání)

MIDI

Na displeji MIDI můžete přehrávat/nahrávat vaši hru na klaviaturu s použitím zvolené Performance do Skladby. Můžete přehrávat/nahrávat ovládání knobů, ovladačů a přehrávání Arpeggia a také vaši hru na klaviaturu do určité Stopy jako MIDI události.

▪ Přehrávání a Standby přehrávání

OVLÁDÁNÍ Stiskněte tlačítko [▶] (Play) nebo [PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [MIDI]



Song Name (Název Skladby)

Indikuje název zvolené Skladby. Stisknutím parametru vyvoláte menu pro Load (Načtení) a Rename (Přejmenování).

Performance Name (Název Performance)

Indikuje název zvolené Performance.

Time Signature (Takt)

Indikuje takt Skladby.

Position (Song Position – Pozice ve Skladbě)

Určuje startovní pozici Nahrávání/Přehrávání. Indikátor také zobrazuje aktuální pozici během přehrávání. Číslo taktu je v levé buňce a číslo doby a hodiny jsou v pravé buňce.

Tempo

Určuje tempo Skladby.

Nastavení: 5 – 300

Poznámka

Tempo lze nastavit takto: [PERFORMANCE] → [UTILITY] → [Tempo Settings] (strana 180)

Store Tempo (Uložit tempo)

Mění tempo Skladby na aktuálně zvolené tempo.

Tento parametr není dostupný během:

- Nového nahrávání (Nejsou žádná dříve nahraná data Skladby.)
- Přehrávání
- Standby nahrávání
- Nahrávání

Save As .mid File (Uložit jako soubor .mid)

Zobrazuje displej Store/Save pro uložení Skladby jako souboru.

Toto tlačítko není dostupné během:

- Nového nahrávání (Nejsou žádná dříve nahraná data Skladby.)
- Přehrávání
- Standby nahrávání
- Nahrávání
- Není připojena externí paměť, jako například USB flash paměťové zařízení.

Song Length (Délka Skladby)

Indikuje délku celé sekvence.

Track Play Switch (Přepínače přehrávání Stop)

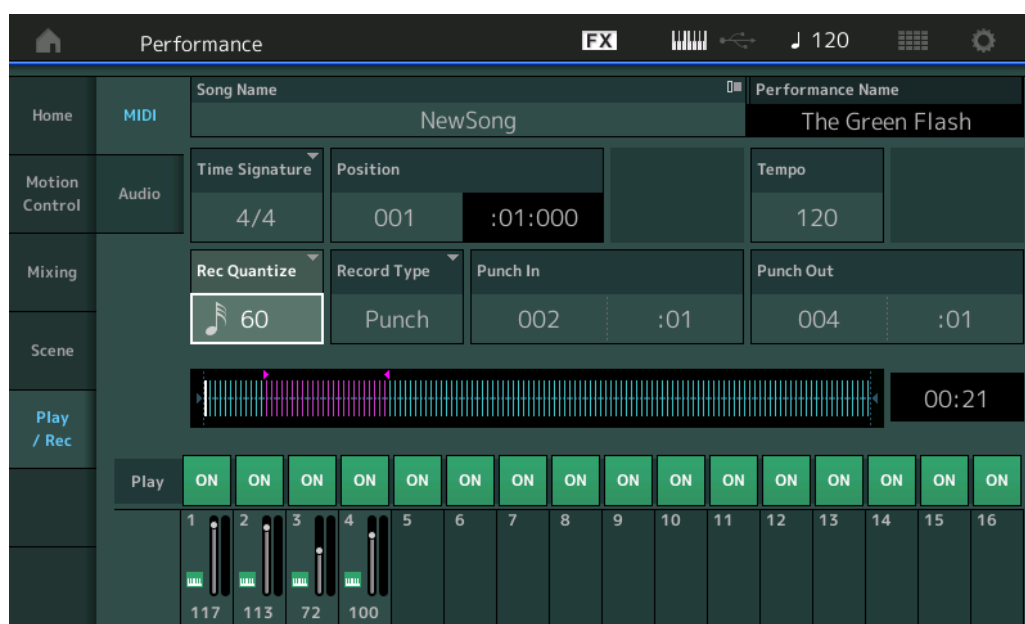
Zapínají a vypínají přehrávání jednotlivých Stop.

Nastavení: Off (vypnuto), On (zapnuto)

▪ Nahrávání a Standby nahrávání

OVLÁDÁNÍ

Stiskněte tlačítko [●] (Record) nebo [PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [MIDI] → tlačítko [●] (Record)



Time Signature (Takt)

Určuje takt Skladby.

Nastavení: 1/16 – 16/16, 1/8 – 16/8, 1/4 – 8/4

Rec Quantize (Record Quantize - Kvantizace nahrávání)

Kvantizace je proces úpravy timingu notových událostí jejich přesunem na nejbližší přesnou dobu. Tuto funkci můžete použít, například, pro vylepšení timingu nahrávky provedené v reálném čase. Kvantizace nahrávání provede úpravu timingu not automaticky během nahrávání.

Nastavení: 60 (32nd note), 80 (16th note triplet), 120 (16th note), 160 (8th note triplet), 240 (8th note), 320 (1/4 note triplet), 480 (1/4 note), Off

Record Type (Způsob nahrávání)

Určuje způsob nahrávání. Tento parametr není dostupný pro první nahrávku.

Nastavení: Replace, Overdub, Punch

Replace: Tuto metodu můžete použít, když chcete znovu nahrát již nahranou Stopu novými daty v reálném čase. Původní data budou vymazána.

Overdub: Tuto metodu můžete použít, když chcete přidat další data ke Stopě, která již obsahuje data. Původní data budou zachována.

Punch: Tuto metodu můžete použít, když chcete přepsat data v určitém rozsahu Stopy, která již obsahuje data. Umožní znovu nahrát dříve nahraná data od před nahráváním určeného počátečního po koncový bod (takt/doba).

Punch In

Určuje počáteční bod (takt a dobu) pro nahrávání. Tento parametr je dostupný pouze, když je jako způsob nahrávání zvolen "Punch".

Punch Out

Určuje koncový bod (takt a dobu) pro nahrávání. Tento parametr je dostupný pouze, když je jako způsob nahrávání zvolen "Punch".

Poznámka

Detaily o nastavení Punch In/Out, viz Uživatelský manuál.

Undo

Funkce Undo ruší změny, které jste provedli během posledního nahrávání, a obnovuje data do předcházejícího stavu.

Redo

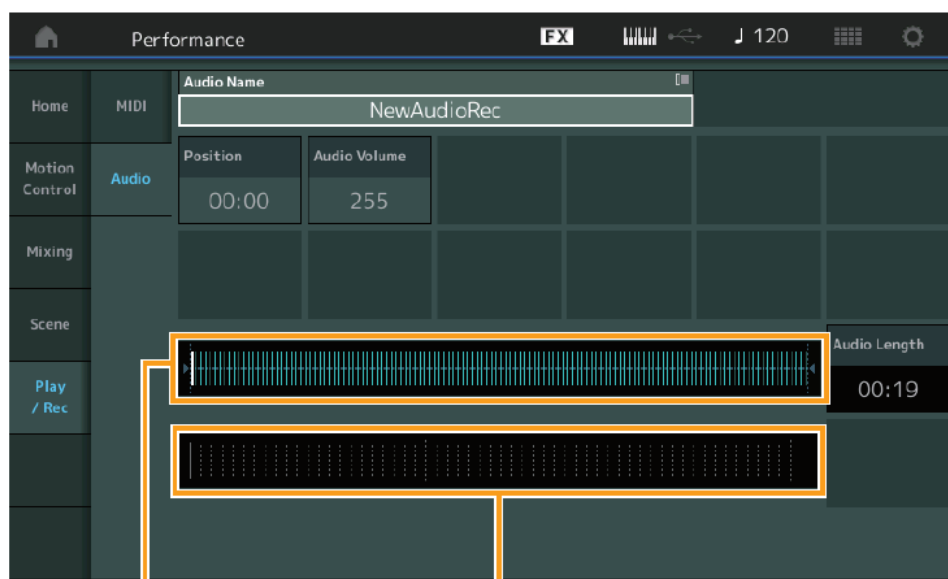
Funkce Redo je dostupná pouze po použití funkce Undo, a umožňuje obnovit změny, které jste předtím zrušili.

Audio

Na displeji Audio můžete nahrávat vaši hru do audio souborů formátu WAV (44,1kHz, 24 bitů, stereo) na USB flash paměťové zařízení. Můžete nahrávat až 74 minut bez přerušení (za předpokladu, že je na USB flash paměťovém zařízení dostatečná volná paměť).

▪ Přehrávání a Standby přehrávání

OVLÁDÁNÍ [PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [Audio]



Aktuální pozice v celých audio datech

Měřák

Audio Name (Název Audia)

Indikuje název zvoleného Audio souboru.

Position (Audio Position – pozice audia)

Určuje počáteční pozici pro přehrávání. Tento indikátor také ukazuje aktuální pozici během přehrávání.

Audio Volume (Hlasitost audia)

Určuje hlasitost audio přehrávání. Tento parametr nelze měnit během nahrávání.

Nastavení: 0 – 255

Audio Length (Délka audia)

Indikuje délku celých dat audia.

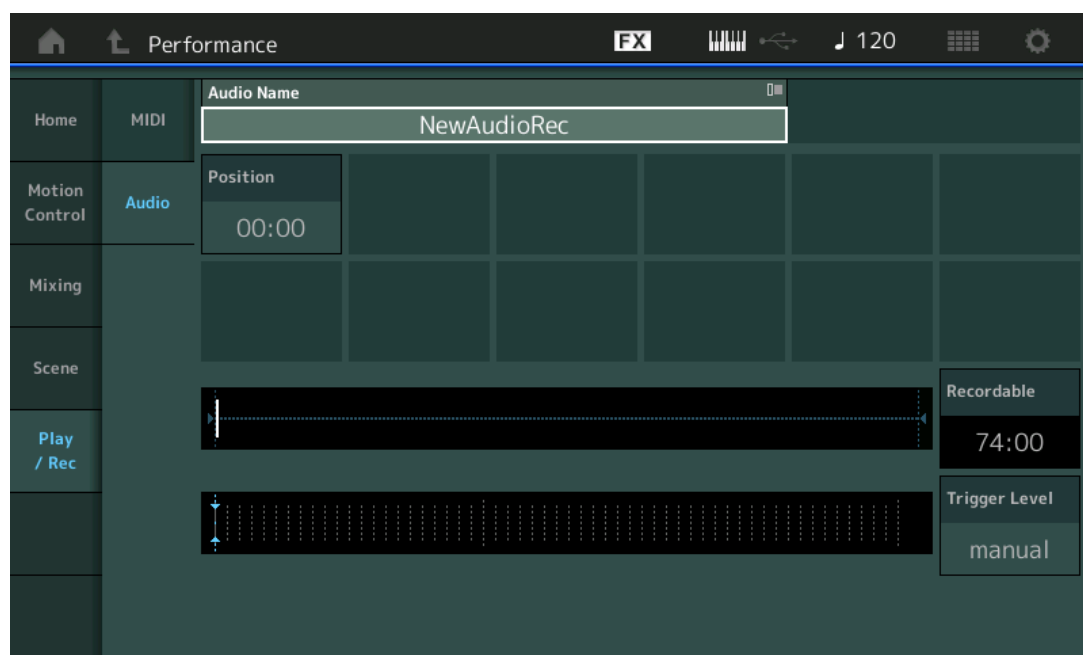
Level Meter (Měřák)

Indikuje úroveň Audio vstupu/výstupu.

▪ Nahrávání a Standby nahrávání

OVLÁDÁNÍ

[PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [Audio] → tlačítko [●] (Record)



Recordable (Audio Recordable Time – Čas dostupný pro audio nahrávání)

Indikuje dostupný čas pro nahrávání. Tento parametr je zobrazen pouze během Standby nahrávání.

Trigger Level (Úroveň spuštění)

Určuje metodu spuštění nahrávání. Tento parametr je zobrazen pouze během Standby nahrávání.

Pokud nastavíte úroveň spuštění na "manual", nahrávání začne kdykoliv stisknete tlačítko [▶] (Play).

Pokud nastavíte hodnotu v rozmezí 1 až 127, nahrávání začne automaticky kdykoliv stisknete tlačítko [▶] (Play) a hlasitost přehrávání překročí tuto úroveň hlasitosti. Zde nastavená úroveň bude indikována modrými trojúhelníky na měřáku. Pro co nejlepší výsledky, nastavte tento parametr, co nejniž, aby byl zachycen celý signál, ale ne tak nízko, aby byl nahráván nechtěný šum.

Nastavení: manual, 1 – 127

Normal Part (AWM2) Edit (Editace Normal Partu (AWM2))

Normal Part (AWM2) (mající laděné hudební nástroje) se může skládat až z osmi Elementů. Element je základní stavební jednotkou Partu. Existují dva typy displejů Normal Part (AWM2) Edit: Element Common Edit displej pro editaci nastavení společných pro všech osm Elementů; a Element Edit displej pro editování jednotlivých Elementů.

Element Common Edit (Common)

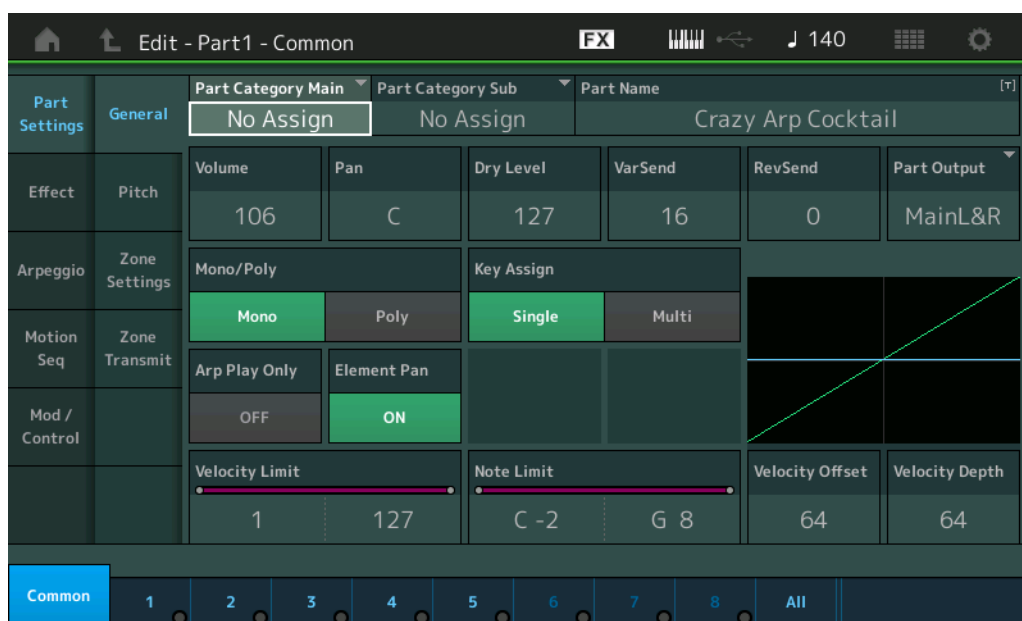
Part Settings (Nastavení Partu)

General (Obecné)

Na displeji General můžete nastavovat různé parametry, jako jsou název Partu, hlasitost a pan.

OVLÁDÁNÍ

[PERFORMANCE] → [EDIT] → Výběr Partu → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Part Settings] → [General]



Part Category Main (Part Main Category)

Part Category Sub (Part Sub Category)

Určuje hlavní kategorii a subkategorii zvoleného Partu.

Nastavení: Viz Seznam dat.

Part Name (Název Partu)

Určuje název zvoleného Partu. Názvy Partů mohou obsahovat až 20 znaků. Stiskem parametru vyvoláte displej pro zadávání znaků.

Volume (Part Volume – Hlasitost Partu)

Určuje úroveň výstupu zvoleného Partu.

Nastavení: 0 – 127

Pan

Určuje stereo pan pozici zvoleného Partu.

Nastavení: L63 – C – R63

Dry Level

Určuje úroveň „dry“ zvuku (bez zpracování efektem) zvoleného Partu. Je dostupný pouze, když je “Part Output” nastaven na “MainL&R”.

Nastavení: 0 – 127

Var Send (Variation Send)

Určuje úroveň zvoleného Partu zasílaného do Variation efektu. Je dostupný pouze, když je “Part Output” nastaven na “MainL&R”.

Nastavení: 0 – 127

Rev Send (Reverb Send)

Určuje úroveň zvoleného Partu zasílaného do Reverb efektu. Je dostupný pouze, když je “Part Output” nastaven na “MainL&R”.

Nastavení: 0 – 127

Part Output (Part Output Select)

Určuje, který audio výstup je použit pro zvolený Part.

Nastavení: MainL&R, AsgnL&R, USB1&2...USB29&30, AsgnL, AsgnR, USB1 – 30, Off

MainL&R: Stereo výstup (dva kanály) na konektorech OUTPUT [L/MONO]/[R].

AsgnL&R: Stereo výstup (dva kanály) na konektorech ASSIGNABLE OUTPUT [L]/[R].

USB1&2...USB29&30: Stereo výstup (Kanály 1&2 – 29&30) na konektoru [USB TO HOST].

AsgnL: Mono výstup (jeden kanál) na konektoru ASSIGNABLE OUTPUT [L].

AsgnR: Mono výstup (jeden kanál) na konektoru ASSIGNABLE OUTPUT [R].

USB1 – 30: Mono výstup (Kanály 1 – 30) na konektoru [USB TO HOST].

Off: Žádný audio signál Partu nevystupuje.

Mono/Poly

Volí monofonní nebo polyfonní přehrávání zvoleného Partu. Monofonní je pro pouze jeden tón současně, a polyfonní je pro hru více tónů současně.

Nastavení: Mono, Poly

Key Assign (Key Assign Mode)

Určuje styl hry, pokud jsou trvale přijímány stejné tóny a bez odpovídající zprávy note off (ukončení). Detaily, viz Manuál syntezátorových parametrů.

Nastavení: Single, Multi

Single: Dvojitě nebo opakovaně přehrávání stejných tónů není možné. První nota bude zastavena, pak bude zahrána druhá.

Multi: Všechny noty zní současně. To umožňuje přehrávání stejného tónu při jejich současné hře (především pro tamburínu a činelové zvuky, které budete chtít nechat plně doznít).

Arp Play Only (Arpeggio Play Only)

Určuje, zda bude nebo nebude aktuální Part hrát pouze události přehrávání Arpeggia. Když je tento parametr zapnutý, pouze notové události přehrávání Arpeggia budou ovlivňovat tónový generátor.

Nastavení: Off (Vypnuto), On (Zapnuto)

Element Pan (Element Pan Switch)

Určuje, jsou nebo nejsou aplikována individuální nastavení panu pro jednotlivé Elementy (provedení pomocí ([EDIT] → Výběr Partu → Výběr Elementu → [Amplitude] → [Level/Pan] → “Pan”). Když je nastaven na “off”, pan pozice jednotlivých Elementů v Partu je nastaven na střed.

Nastavení: Off (Vypnuto), On (Zapnuto)

Velocity Limit

Určuje minimální a maximální hodnoty rozsahu, ve kterých budou jednotlivé Party reagovat. Jednotlivé Party budou znít pouze pro tóny v zadaném rozsahu. Pokud zadáte nejprve hodní a pak dolní hranici, například “93 až 34”, pak rozsah Velocity bude pokrývat obě rozmezí “1 až 34” a “93 až 127”. Návod na nastavení Velocity Limit, viz Uživatelský manuál.

Nastavení: 1 – 127

Note Limit

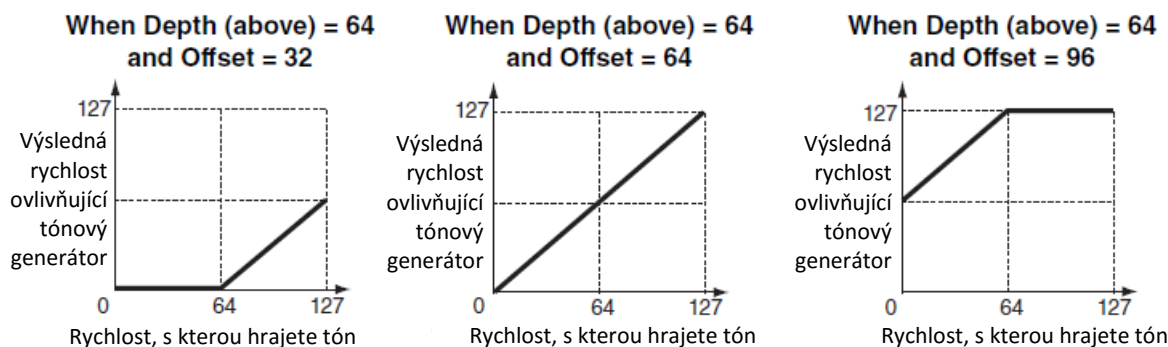
Určuje nejnižší a nejvyšší tóny rozsahu klaviatury pro jednotlivé Party. Jednotlivé Party budou znít pouze pro tóny zahrané ve specifikovaném rozsahu. Pokud zadáte nejprve hodní a pak dolní hranici, například “C5 až C4”, pak rozsah bude pokrývat obě rozmezí “C-2 až C4” a “C5 až G8”.

Nastavení: C -2 – G8

Velocity Depth (Velocity Sensitivity Depth)

Určuje stupeň, s jakým výsledná hlasitost tónového generátoru reaguje na sílu vaší hry. Čím vyšší hodnota, tím více se hlasitost mění v reakci na sílu vaší hry (viz obrázek).

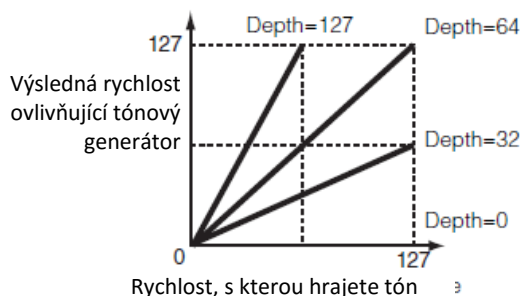
Nastavení: 1 – 127



Velocity Offset (Velocity Sensitivity Offset)

Určuje množství, o které jsou zahrané rychlosti upraveny pro výsledný efekt rychlosti. To vám umožňuje zvýšit nebo snížit všechny rychlosti založené na tomto nastavení — umožňuje tak automaticky kompenzovat příliš silnou nebo příliš slabou hru.

Nastavení: 1 – 127

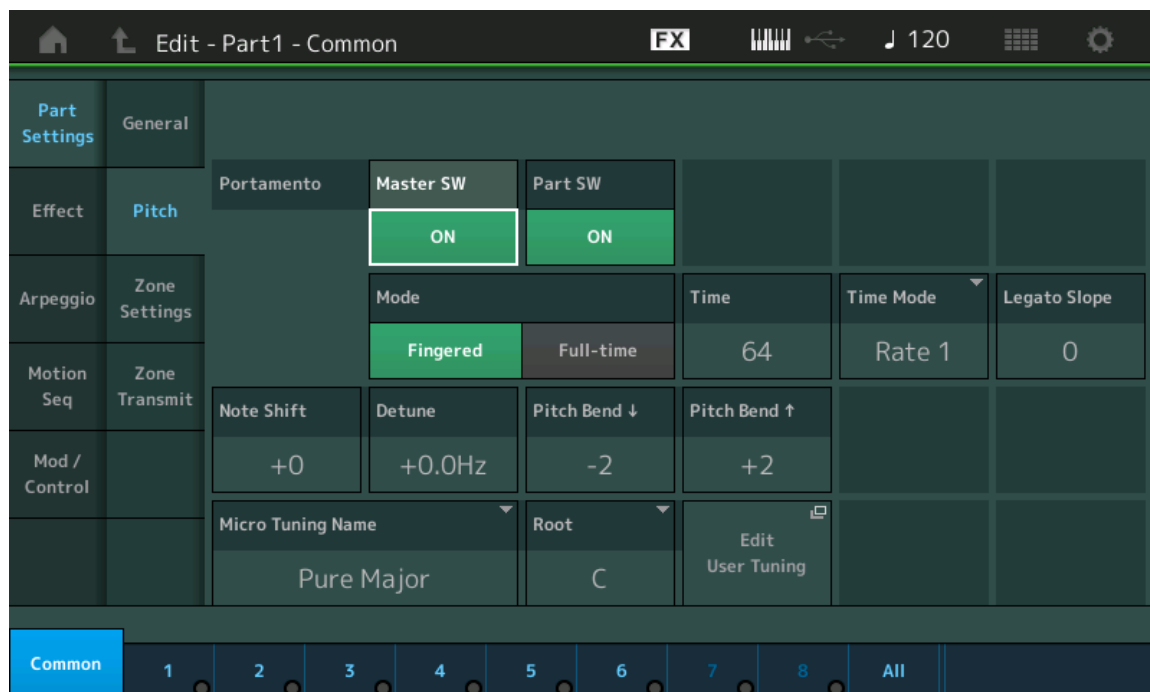


Pitch (Ladění)

Na displeji Pitch můžete nastavovat různé parametry týkající se ladění Partu.

OVLÁDÁNÍ

[PERFORMANCE] → [EDIT] → Výběr Partu → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Part Settings] → [Pitch]



Portamento Master SW (Master přepínač Portamenta)

Portamento je používáno pro vytvoření plynulých přechodů ladění od prvního tónu zahráného na klaviatuře k dalšímu. Přepínač Portamento Master určuje, zda je Portamento aplikováno na celou Performanci nebo ne.

Nastavení: Off (Vypnuto), On (Zapnuto)

Portamento Part SW (Přepínač Portamenta Partu)

Určuje, zda je nebo není Portamento aplikováno na zvolený Part.

Nastavení: Off (Vypnuto), On (Zapnuto)

Portamento Mode (Režim Portamenta)

Určuje režim Portamenta.

Nastavení: Fingered, Full-time

Fingered: Portamento je aplikováno, pouze když hrajete legato (hra dalšího tónu před uvolněním předchozího).

Full-time: Portamento je aplikováno na všechny tóny.

Portamento Time (Čas Portamenta)

Určuje čas nebo poměr s jakými je přechod ladění Portamenta aplikován.

Nastavení: 0 – 127

Portamento Time Mode (Režim času Portamenta)

Určuje, jak se ladění mění v čase.

Nastavení: Rate 1, Time 1, Rate 2, Time 2

Rate 1: Ladění se mění s udaným poměrem.

Time 1: Ladění se mění ve specifikovaném čase.

Rate 2: Ladění se mění s udaným poměrem v oktávě.

Time 2: Ladění se mění ve specifikovaném čase v oktávě.

Portamento Legato Slope (Legato křivka Portamenta)

Určuje rychlost ataku legato tónů, když je "Mono/Poly" nastaven na "Mono". (Legato tóny překrývají jeden druhý, další je hrán před uvolněním předchozího.)

Nastavení: 0 – 7

Note Shift (Posun ladění)

Určuje nastavení ladění jednotlivých Partů v půltónu.

Nastavení: -24 – +0 – +24

Detune (Doladění)

Určuje nastavení ladění jednotlivých Partů v 0.1 Hz přírůstcích.

Nastavení: -12.8Hz – +0.0Hz – +12.7Hz

Pitch Bend ↑/↓ (Rozsah ohýbání tonů Horní/Dolní)

Určuje maximální rozsah Pitch Bend kolečka v půltónech.

Nastavení: -48 – +0 – +24

Micro Tuning Name (Název Mikroladění)

Určuje systém ladění pro zvolený Part. Informace o různých systémech ladění, viz Manuál syntezátorových parametrů.

Nastavení: Equal Temperament, Pure Major, Pure Minor, Werckmeister, Kirnberger, Vallotti & Young, 1/4 shift, 1/4 tone, 1/8 tone, Indian, Arabic 1, Arabic 2, Arabic 3, User 1 – 8 (pokud je zvolena Uživatelská Banka), Library 1-1 – 8-8 (pokud je načten soubor Knihovny)

Micro Tuning Root (Základ Mikroladění)

Určuje základní tón pro funkci Micro Tuning. Toto nastavení základního tónu nemusí být nezbytné, v závislosti na typu "Micro Tuning Name".

Nastavení: C – B

Edit User Tuning (Editování uživatelského ladění)

Zobrazuje displej User Micro Tuning Setting.



Tuning No. (Číslo Mikroladění)

Indikuje zvolené číslo User Micro Tuning Number.

Nastavení: 1 – 8

Tuning Name (Název Mikroladění)

Určuje název zvoleného User Micro Tuning. Stiskem parametru vyvoláte displej pro zadávání znaků.

C, C#, D, D#, E, F, F#, G, G#, A, A#, B

Upravuje ladění jednotlivých tónů v 1 centových krocích pro Micro Tuning.

Nastavení: -99 – +99

Initialize (Obnovení)

Obnovuje nastavení zvoleného User Micro Tuning.

Zone Settings (Nastavení Zón)

Na displeji Zone Settings můžete nastavovat různé parametry týkající se Zón.

Klaviaturu můžete rozdělit na maximálně osm nezávislých oblastí (nazývaných Zóny). Každé Zóně můžete přiřadit jiný MIDI kanál. To umožňuje současně ovládat více Partů multi tónového generátoru současně jednou klaviaturou nebo ovládat Party externího MIDI nástroje několika různými kanály navíc k interním Partům tohoto syntezátoru – což umožňuje efektivnější použití MONTAGE.

Pro aktivaci tohoto displeje zvolte [UTILITY] → [Settings] → [Advanced], pak nastavte “Zone Master” na “ON”.

Detaily, viz Uživatelský manuál.

OVLÁDÁNÍ

[PERFORMANCE] → [EDIT] → Výběr Partu → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Part Settings] → [Zone Settings]



Zone (Přepínač Zóny)

Určuje, zda je nebo není funkce Zone používána. Pokud je vypnutý (off), všechny následující parametry nejsou k dispozici.

Nastavení: Off (Vypnuto), On (Zapnuto)

Int SW (Přepínač Internal)

Určuje, zda je nebo není MIDI zpráva generovaná hrou na klaviaturu v rozsahu zvolené Zóny vysílána do interního tónového generátoru.

Nastavení: Off (Vypnuto), On (Zapnuto)

Transmit Ch (Vysílací kanál)

Určuje MIDI vysílací kanál pro zvolenou Zónu.

Nastavení: Ch1 – Ch16, Off

Note Limit (Tónový rozsah)

Určuje nejnižší a nejvyšší tón rozsahu zvolené Zóny. Zvolená Zóna bude znít pouze, když zahrájete tóny v tomto rozsahu. Pokud zadáte nejprve horní a pak dolní hranici, například “C5 až C4”, pak rozsah bude pokrývat obě rozmezí “C-2 až C4” a “C5 až G8”.

Nastavení: C -2 – G8

Octave Shift (Posun oktávy)

Určuje množství oktáv, o které je rozsah Zóny posunut nahoru nebo dolů. Posun můžete nastavit v rozsahu plus nebo minus tři oktávy.

Nastavení: -3 – +0 (Výchozí) – +3

Transpose (Transpozice)

Určuje množství půltónů, o které je rozsah Zóny posunut nahoru nebo dolů.

Nastavení: -11 – +0 (Výchozí) – +11

Bank Select (Transmit Bank Select)

Určuje, zda zprávy Bank Select MSB/LSB jsou vysílány do externího tónového generátoru nebo ne. Toto není dostupné, pokud je Transmit Channel vypnutý.

Nastavení: Off (Vypnuto), On (Zapnuto)

Pgm Change (Transmit Program Change)

Určuje, zda zprávy Program Change jsou vysílány do externího tónového generátoru nebo ne. Toto není dostupné, pokud je Transmit Channel vypnutý.

Nastavení: Off (Vypnuto), On (Zapnuto)

Vol/Exp (Transmit Volume/Expression)

Určuje, zda zprávy o hlasitosti jsou vysílány do externího tónového generátoru nebo ne. Toto není dostupné, pokud je Transmit Channel vypnutý.

Nastavení: Off (Vypnuto), On (Zapnuto)

Pan (Transmit Pan)

Určuje, zda zprávy o panu jsou vysílány do externího tónového generátoru nebo ne. Toto není dostupné, pokud je Transmit Channel vypnutý.

Nastavení: Off (Vypnuto), On (Zapnuto)

MIDI Bank MSB/LSB (Bank Select MSB/LSB)

Určuje číslo Banky, která bude vysílána do externího tónového generátoru při výběru Performance. Banka se skládá z hodnot MSB a LSB. Toto není dostupné, pokud je "Transmit Bank Select" vypnutý.

Nastavení: 000 – 127

MIDI Pgm Num (Program Change Number)

Určuje číslo Program Change Number, které bude vysíláno do externího tónového generátoru při výběru Performance. Toto není dostupné, pokud je "Transmit Program Change" vypnutý.

Nastavení: 001 – 128

MIDI Volume (Hlasitost MIDI)

Určuje vysílanou hlasitost do externího tónového generátoru při výběru Performance. Toto není dostupné, pokud je Transmit Volume/Expression vypnutý.

Nastavení: 0 – 127

MIDI Pan

Určuje nastavení panu vysílaného do externího tónového generátoru při výběru Performance. Toto není dostupné, pokud je Transmit Pan vypnutý.

Nastavení: L64 – C – R63

MIDI Send

Zapnutím tohoto parametru, jsou zprávy MIDI Bank, MIDI Pgm Number, MIDI Volume nebo MIDI Pan vysílány do externího tónového generátoru v závislosti na nastavení přepínače Transmit Switch.

Toto není dostupné, pokud je Transmit Channel vypnutý, nebo pokud jsou všechny čtyři přepínače Transmit Switch vypnuté

Nastavení: Off (Vypnuto), On (Zapnuto)

Zone Transmit (Vysílání Zón)

Na displeji Zone Transmit můžete nastavovat, jak jednotlivé Zóny ovlivňují přenos různých MIDI dat, jako jsou zprávy Control Change a Program Change. Když je odpovídající parametr zapnutý (on), hra v odpovídající Zóně bude vysílat odpovídající MIDI data.

Všechna nastavení na tomto displeji nejsou dostupná, pokud je na displeji Zone Setting Transmit Channel vypnutý (off).

Pro aktivaci tohoto displeje zvolte [UTILITY] → [Settings] → [Advanced], pak nastavte “Zone Master” na “ON”.

Detaily, viz Uživatelský manuál.

OVLÁDÁNÍ

[PERFORMANCE] → [EDIT] → Výběr Partu → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Part Settings] → [Zone Transmit]



Pgm Change (Transmit Program Change)

Určuje, zda zprávy Program Change jsou vysílány do externího tónového generátoru nebo ne.

Nastavení: Off (Vypnuto), On (Zapnuto)

Bank Select (Transmit Bank Select)

Určuje, zda zprávy Bank Select MSB/LSB jsou vysílány do externího tónového generátoru nebo ne.

Toto není dostupné, pokud je Transmit Control Change vypnutý.

Nastavení: Off (Vypnuto), On (Zapnuto)

Pitch Bend (Transmit Pitch Bend)

Určuje, zda zprávy Pitch Bend jsou vysílány do externího tónového generátoru nebo ne.

Nastavení: Off (Vypnuto), On (Zapnuto)

After Touch (Transmit After Touch)

Určuje, zda zprávy After Touch jsou vysílány do externího tónového generátoru nebo ne.

Nastavení: Off (Vypnuto), On (Zapnuto)

CC (Transmit Control Change)

Určuje, zda zprávy Control Change jsou vysílány do externího tónového generátoru nebo ne.

Nastavení: Off (Vypnuto), On (Zapnuto)

Vol/Exp (Transmit Volume/Expression)

Určuje, zda zprávy o hlasitosti jsou vysílány do externího tónového generátoru nebo ne.

Toto není dostupné, pokud je Transmit Control Change vypnutý.

Nastavení: Off (Vypnuto), On (Zapnuto)

Pan (Transmit Pan)

Určuje, zda zprávy Pan jsou vysílány do externího tónového generátoru nebo ne.

Toto není dostupné, pokud je Transmit Control Change vypnutý.

Nastavení: Off (Vypnuto), On (Zapnuto)

MW (Transmit Modulation Wheel)

Určuje, zda MIDI zprávy generované kolečkem Modulation jsou vysílány do externího tónového generátoru nebo ne.

Toto není dostupné, pokud je Transmit Control Change vypnutý.

Nastavení: Off (Vypnuto), On (Zapnuto)

Sustain (Transmit Sustain)

Určuje, zda zprávy Sustain jsou vysílány do externího tónového generátoru nebo ne.

Toto není dostupné, pokud je Transmit Control Change vypnutý.

Nastavení: Off (Vypnuto), On (Zapnuto)

FC1/FC2 (Transmit Foot Controller)

Určuje, zda MIDI zprávy generované volitelným Foot kontrolérem jsou vysílány do externího tónového generátoru nebo ne.

Toto není dostupné, pokud je Transmit Control Change vypnutý.

Nastavení: Off (Vypnuto), On (Zapnuto)

FS (Transmit Foot Switch)

Určuje, zda MIDI zprávy generované volitelným Foot Switchem jsou vysílány do externího tónového generátoru nebo ne. Toto není dostupné, pokud je Transmit Control Change vypnutý.

Nastavení: Off (Vypnuto), On (Zapnuto)

A. SW1/A. SW2 (Transmit Assignable Switch)

Určuje, zda MIDI zprávy generované volitelným stiskem tlačítek [ASSIGN 1] and [ASSIGN 2] jsou vysílány do externího tónového generátoru nebo ne. Toto není dostupné, pokud je Transmit Control Change vypnutý.

Nastavení: Off (Vypnuto), On (Zapnuto)

MS Hold (Transmit Motion Sequencer Hold)

Určuje, zda MIDI zprávy generované volitelným stiskem tlačítka [MOTION SEQ HOLD] jsou vysílány do externího tónového generátoru nebo ne. Toto není dostupné, pokud je Transmit Control Change vypnutý.

Nastavení: Off (Vypnuto), On (Zapnuto)

MS Trigger (Transmit Motion Sequencer Trigger)

Určuje, zda MIDI zprávy generované volitelným stiskem tlačítka [MOTION SEQ TRIGGER] jsou vysílány do externího tónového generátoru nebo ne. Toto není dostupné, pokud je Transmit Control Change vypnutý.

Nastavení: Off (Vypnuto), On (Zapnuto)

RB (Transmit Ribbon Controller)

Určuje, zda MIDI zprávy generované použitím páskového ovladače jsou vysílány do externího tónového generátoru nebo ne. Toto není dostupné, pokud je Transmit Control Change vypnutý.

Nastavení: Off (Vypnuto), On (Zapnuto)

BC (Transmit Breath Controller)

Určuje, zda MIDI zprávy generované použitím Breath Controller (dechového ovladače) jsou vysílány do externího tónového generátoru nebo ne.

Toto není dostupné, pokud je Transmit Control Change vypnutý.

Nastavení: Off (Vypnuto), On (Zapnuto)

A.Knob1 – 8 (Transmit Assignable Knob)

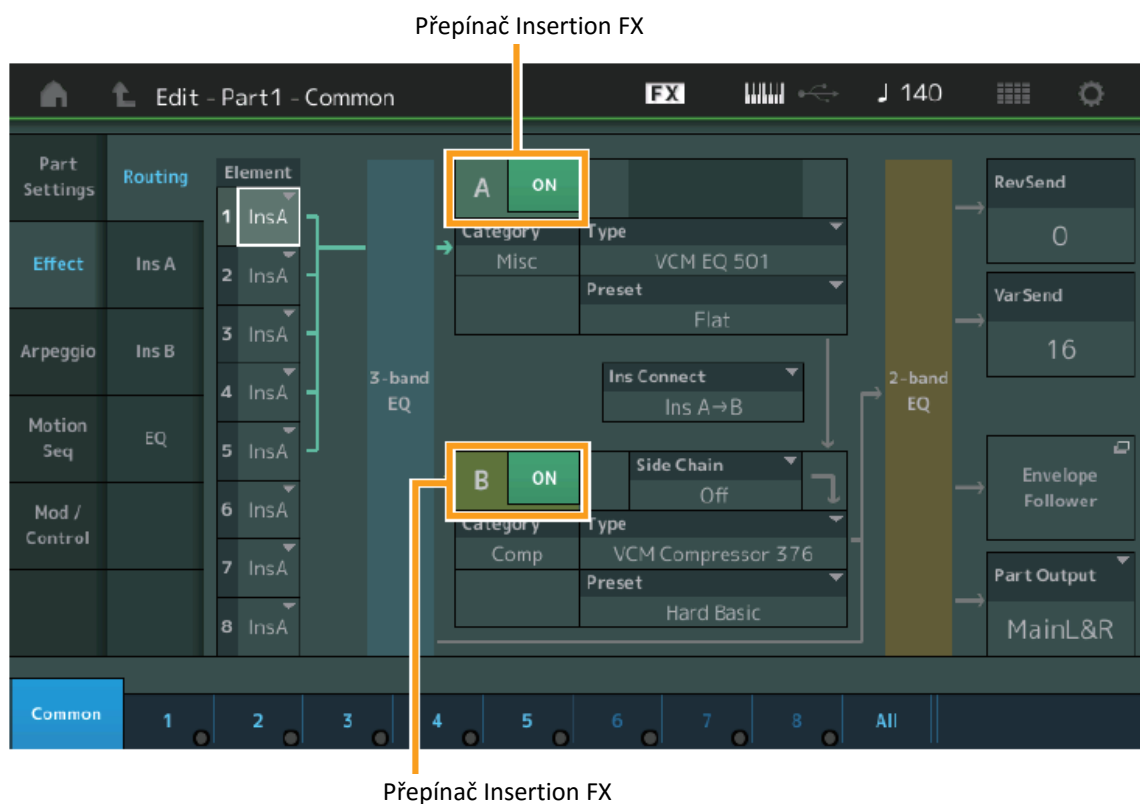
Určuje, zda MIDI zprávy generované použitím Assignable Knobů 1 – 8 jsou vysílány do externího tónového generátoru nebo ne. Toto není dostupné, pokud je Transmit Control Change vypnutý.

Nastavení: Off (Vypnuto), On (Zapnuto)

Routing (Směrování)

Na displeji Routing můžete nastavovat propojení efektů pro Party.

OVLÁDÁNÍ [PERFORMANCE] → [EDIT] → Výběr Partu → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Effect] → [Routing]



Element 1 – 8 (Přepínač propojení elementů)

Určuje, který Insertion efekt (A nebo B) je použit pro zpracování jednotlivých Elementů. Nastavení “Thru” umožňuje pro určené elementy Insertion efekty přemostit.

Nastavení: Thru, InsA (Insertion efekt A), InsB (Insertion efekt B)

Insertion FX Switch (Přepínač Insertion efektu)

Určuje, zda je Insertion efekt A/B aktivní nebo ne.

Nastavení: Off (Vypnuto), On (Zapnuto)

Category (Kategorie efektu)

Type (Typ efektu)

Určuje kategorii a typ zvoleného efektu.

Nastavení: Detaily o editovatelných kategoriích efektů a typech, viz Seznam dat. Detaily o jednotlivých typech efektů, viz Manuál syntezátorových parametrů.

Preset

Umožňuje vyvolat předprogramovaná nastavení pro jednotlivé typy efektů, vytvořená pro použití ve specifických aplikacích nebo situacích. Můžete změnit, jakým způsobem je zvuk ovlivněn zvolenými předprogramovanými nastaveními.

Nastavení: Seznam všech předprogramovaných efektů, viz Seznam dat.

Side Chain/Modulator (Side Chain/Modulator Part)

Side Chain/Modulator používá výstup z jedné stopy pro ovládání efektu jiné stopy. Můžete zadat typ efektu pro aktivaci funkce, takže vstupní signály jiných Partů než zvoleného nebo signál audio vstupu mohou ovládat určený efekt. Toto nemusí být dostupné v závislosti na zvoleném typu efektu.

Zde určíte Part použitý pro Side Chain/Modulator.

Toto není dostupné, pokud zvolíte stejný Part nebo “Master” jako Modulator Part.

Nastavení: Part 1 – 16, A/D, Master, Off

Ins Connect (Typ Insertion propojení)

Určuje směřování efektů pro Insertion efekty A a B. Změny nastavení jsou zobrazeny na diagramu na displeji, a poskytují přehledný obrázek směřování signálu. Detaily, viz kapitola „Propojení efektů“ strana 19.

Nastavení: Parallel, Ins A→B, Ins B→A

Rev Send (Reverb Send)

Určuje úroveň Send pro signál vysílaný z Insertion Effect A/B (nebo přemostěného signálu) do Reverb efektu. Toto je dostupné pouze, když je “Part Output” nastaven na “MainL&R”.

Nastavení: 0 – 127

Var Send (Variation Send)

Určuje úroveň Send pro signál vysílaný z Insertion Effect A/B (nebo přemostěného signálu) do Variation efektu. Toto je dostupné pouze, když je “Part Output” nastaven na “MainL&R”.

Nastavení: 0 – 127

Part Output (Part Output Select)

Určuje audio výstup.

Nastavení: MainL&R, AsgnL&R, USB1&2...USB29&30, AsgnL, AsgnR, USB1 – 30, Off

MainL&R: Stereo výstup (dva kanály) na konektorech OUTPUT [L/MONO]/[R].

AsgnL&R: Stereo výstup (dva kanály) na konektorech ASSIGNABLE OUTPUT [L]/[R].

USB1&2...USB29&30: Stereo výstup (Kanály 1&2 – 29&30) na konektoru [USB TO HOST].

AsgnL: Mono výstup (jeden kanál) na konektoru ASSIGNABLE OUTPUT [L].

AsgnR: Mono výstup (jeden kanál) na konektoru ASSIGNABLE OUTPUT [R].

USB1 – 30: Mono výstup (Kanály 1 – 30) na konektoru [USB TO HOST].

Off: Žádný audio signál Partu nevystupuje.

Envelope Follower

Zobrazuje displej s nastaveními pro Envelope Follower. Detaily o Envelope Follower, viz “Blok Envelope Follower” (strana 20).



Part (Zdroj vstupu)

Zobrazuje Part jako “Input Source” pro zvolený Envelope Follower.

Nastavení: Master, AD, Part 1 – Part 16

Gain (Envelope Follower Gain)

Určuje vstupní citlivost zdroje vstupu nastaveného v “Part”.

Nastavení: -24dB – 0dB – +24dB

Attack (Envelope Follower Attack)

Určuje čas ataku pro Envelope Follower.

Nastavení: 1ms – 40ms

Release (Envelope Follower Release)

Určuje čas uvolnění pro Envelope Follower.

Nastavení: 10ms – 680ms

Input Level (Vstupní úroveň)

Indikuje vstupní úroveň signálu ze zdroje vstupu nastaveného v “Part”.

Envelope Follower Output

Indikuje výstupní úroveň Envelope Followeru.

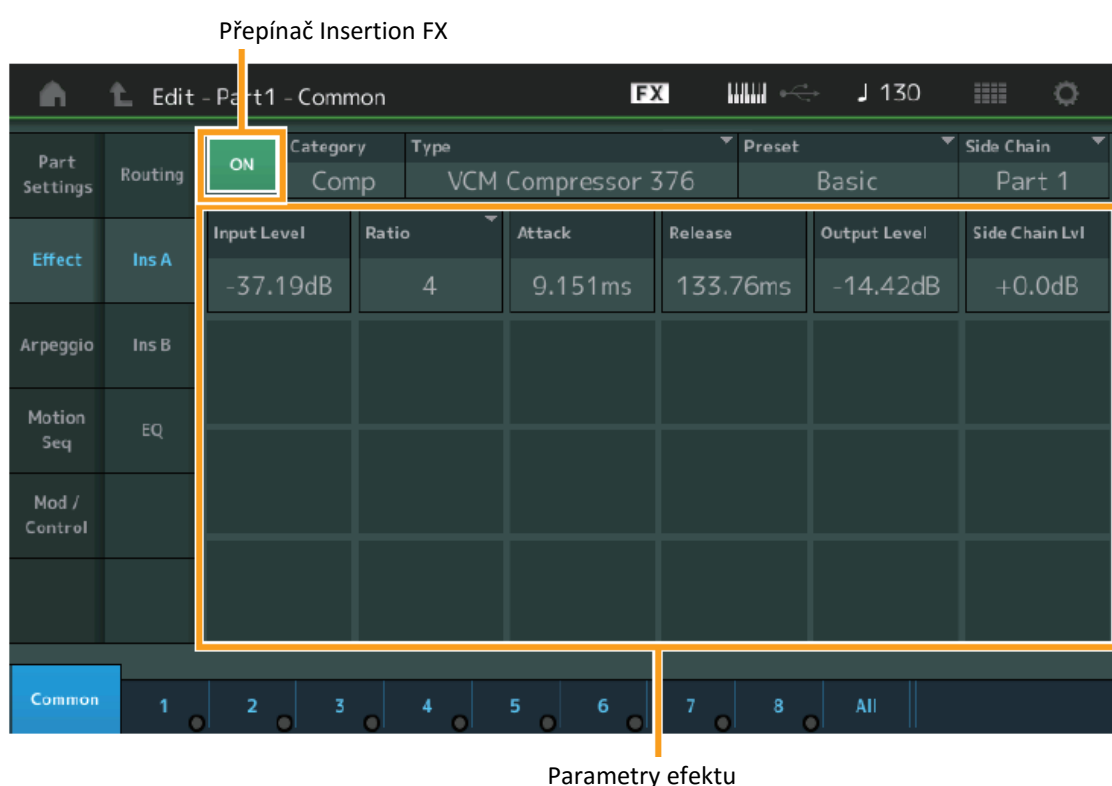
Ins A (Insertion efekt A)

Ins B (Insertion efekt B)

Na displeji Insertion efekt A/ Insertion efekt B můžete nastavovat parametry týkající se Insertion efektů.

OVLÁDÁNÍ

[PERFORMANCE] → [EDIT] → Výběr Partu → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Effect] → [InsA]/[InsB]



Insertion FX Switch (Přepínač Insertion efektu)

Určuje, zda je zvolený Insertion efekt aktivní nebo ne.

Category (Kategorie efektu)

Type (Typ efektu)

Určuje kategorii a typ zvoleného Insertion efektu.

Nastavení: Detaily o editovatelných kategoriích efektů a typech, viz Seznam dat. Detaily o jednotlivých typech efektů, viz Manuál syntezátorových parametrů.

Preset

Umožňuje vyvolat předprogramovaná nastavení pro jednotlivé typy efektů, vytvořená pro použití ve specifických aplikacích nebo situacích. Můžete změnit, jakým způsobem je zvuk ovlivněn zvolenými předprogramovanými nastaveními.

Nastavení: Seznam všech předprogramovaných efektů, viz Seznam dat.

Side Chain/Modulator (Side Chain/Modulator Partu)

Side Chain/Modulator používá výstup z jedné stopy pro ovládání efektu jiné stopy. Můžete zadat typ efektu pro aktivaci funkce, takže vstupní signály jiných Partů než zvoleného nebo signál audio vstupu mohou ovládat určený efekt. Toto nemusí být dostupné v závislosti na zvoleném typu efektu.

Zde určíte Part použitý pro Side Chain/Modulator.

Toto není dostupné, pokud zvolíte stejný Part nebo "Master" jako Modulator Part.

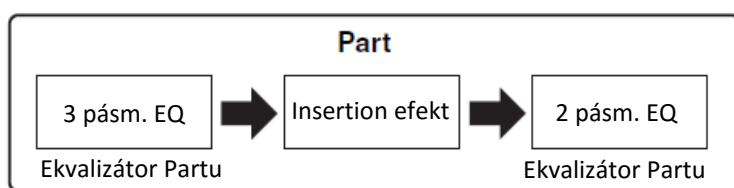
Nastavení: Part 1 – 16, A/D, Master, Off

Effect Parameter (Parametry efektu)

Aktivní parametry efektu se liší v závislosti na zvoleném typu efektu. Detaily o editovatelných parametrech efektů, viz Seznam dat. Detaily o jednotlivých parametrech efektů, viz Manuál syntezátorových parametrů.

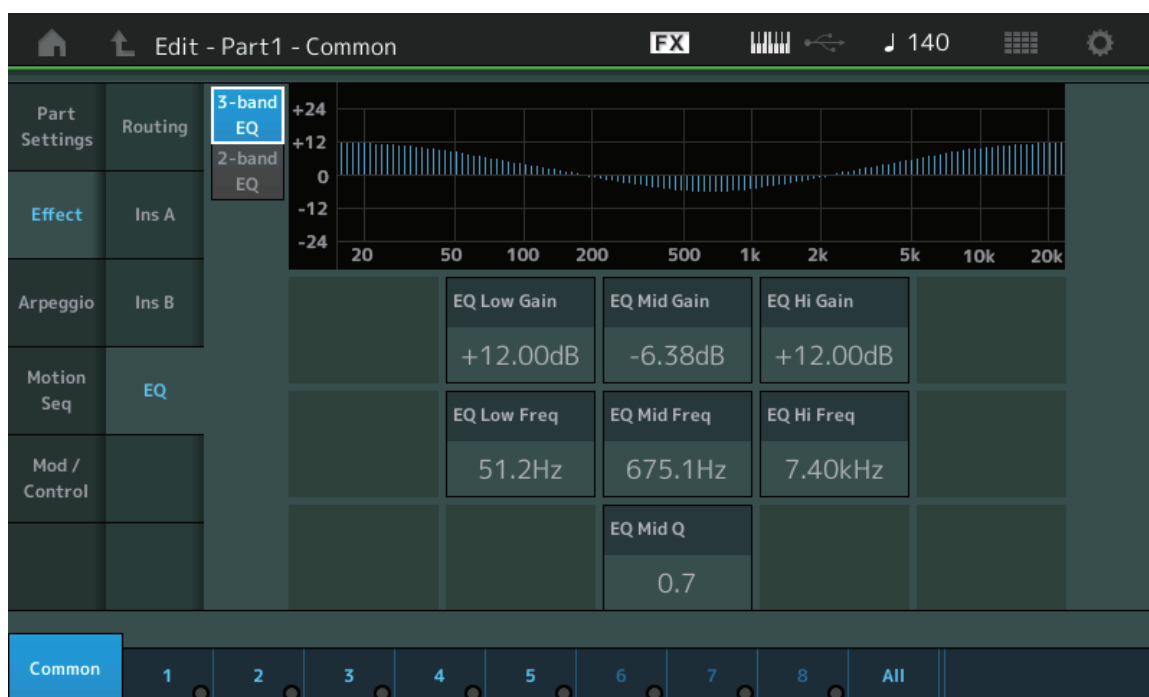
EQ (Ekvalizér Partu)

Na displeji Part Equalizer můžete nastavovat parametry týkající se ekvalizátoru Partu.



OVLÁDÁNÍ

[PERFORMANCE] → [EDIT] → Výběr Partu → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Effect] → [EQ]



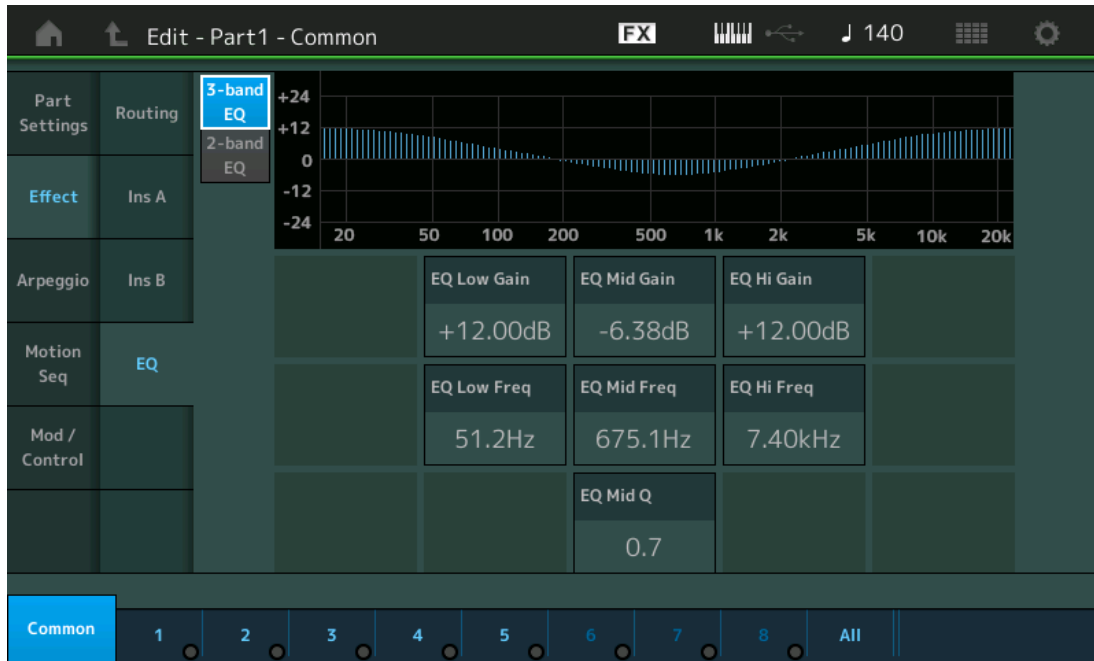
3-band EQ / 2-band EQ (Přepínač 3 pásmový ekvalizér / 2 pásmový ekvalizér)

Přepíná zobrazení mezi 3 pásmovým a 2 pásmovým ekvalizérem.

Nastavení: 3-band EQ, 2-band EQ

▪ **Když je zvoleno “3-band EQ”**

Na tomto displeji můžete provádět nastavení 3 pásmového ekvalizéru.



EQ Low Gain (3-band EQ Low Gain)

Určuje úroveň citlivosti pro pásmo Low.

Nastavení: -12dB – +12dB

EQ Mid Gain (3-band EQ Middle Gain)

Určuje úroveň citlivosti pro pásmo Mid.

Nastavení: -12dB – +12dB

EQ Hi Gain (3-band EQ High Gain)

Určuje úroveň citlivosti pro pásmo High.

Nastavení: -12dB – +12dB

EQ Low Freq (3-band EQ Low Frequency)

Určuje frekvenci pro pásmo Low.

Nastavení: 50.1Hz – 2.00kHz

EQ Mid Freq (3-band EQ Middle Frequency)

Určuje frekvenci pro pásmo Mid.

Nastavení: 139.7Hz – 10.1kHz

EQ Hi Freq (3-band EQ High Frequency)

Určuje frekvenci pro pásmo High.

Nastavení: 503.8Hz – 14.0kHz

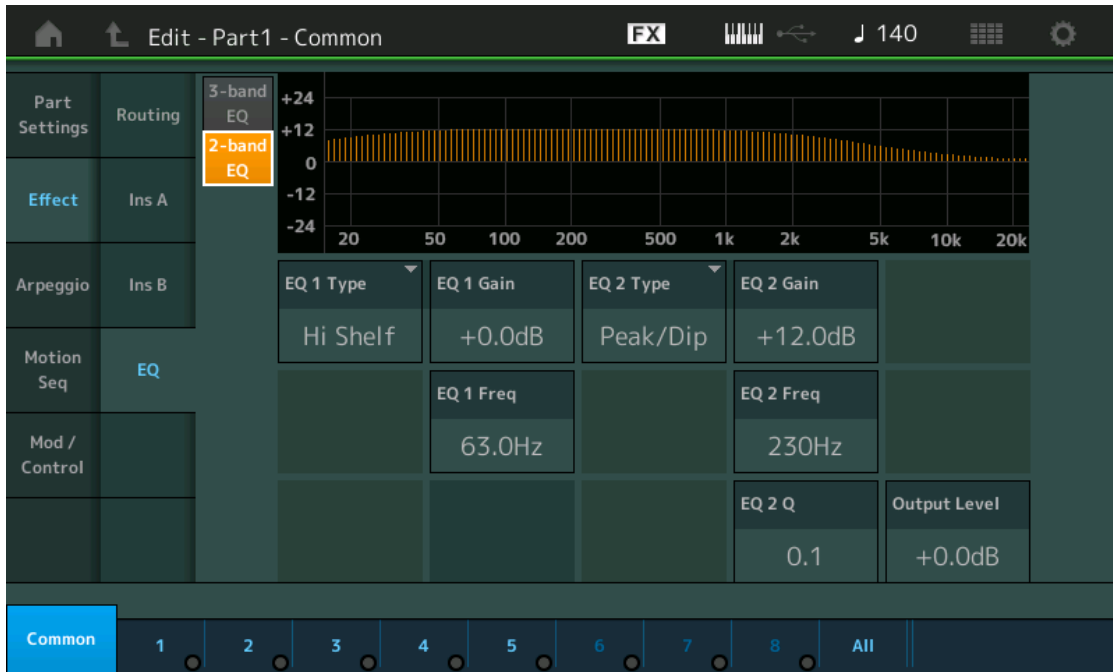
EQ Mid Q (3-band EQ Middle Q)

Určuje šířku pásma Mid.

Nastavení: 0.7 – 10.3

▪ **Když je zvoleno “2-band EQ”**

Na tomto displeji můžete provádět nastavení 2 pásmového ekvalizéru.



EQ1 Type (2-band EQ1 Type)/EQ2 Type (2-band EQ2 Type)

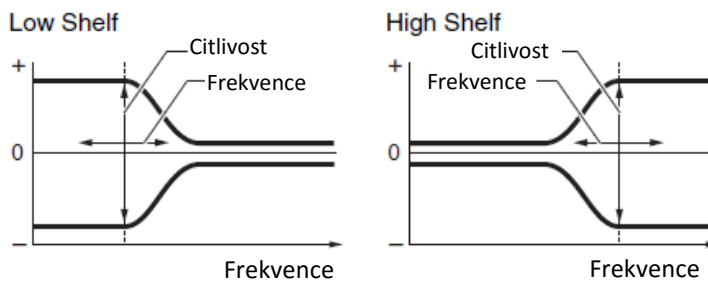
Určuje typ ekvalizéru.

Nastavení: Thru, LPF, HPF, Low Shelf, Hi Shelf, Peak/Dip

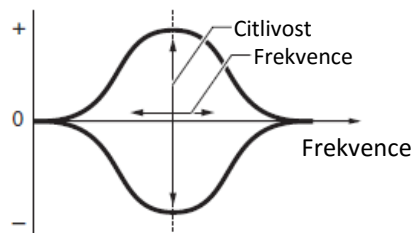
Thru: Toto nastavení přemostuje celý ekvalizér a signál není ovlivněn.

LPF/HPF: Toto nastavení propustí pouze signál pod nebo nad Cutoff frekvencí.

Low Shelf/Hi Shelf: Toto nastavení zeslabuje/zesiluje signál pod nebo nad určenými frekvencemi.



Peak/Dip: Toto nastavení zeslabuje/zesiluje s určenými frekvencemi.



EQ 1 Gain (Citlivost 2 pásmového EQ1)/EQ 2 Gain (Citlivost 2 pásmového EQ2)

Určuje úroveň citlivosti pro “EQ1 Freq” nebo “EQ2 Freq”.

Toto není aktivní, pokud je “EQ Type” nastaven na “Thru”, “LPF” nebo “HPF”.

Nastavení: -12dB – +12dB

EQ 1 Freq (2-band EQ1 Frequency)/EQ 2 Freq (2-band EQ2 Frequency)

Určuje frekvenci, která bude zeslabena nebo zesílena.

Toto není aktivní, pokud je “EQ Type” nastaven na “Thru”.

Nastavení: 63Hz – 18.0Hz

EQ 1 Q (2-band EQ1 Q)/EQ 2 Q (2-band EQ2 Q)

Určuje šířku pásma frekvencí nastavených v "EQ 1 Freq/EQ2 Freq". Toto není aktivní, pokud je "EQ Type" nastaven na "Peak/Dip".

Nastavení: 0.1 – 12.0

Poznámka

Detaily o struktuře EQ, viz Manuál syntezátorových parametrů.

Output Level (Úroveň výstupu 2 pásmového EQ)

Určuje výstupní úroveň 2 pásmového ekvalizéru.

Nastavení: -12dB – +12dB

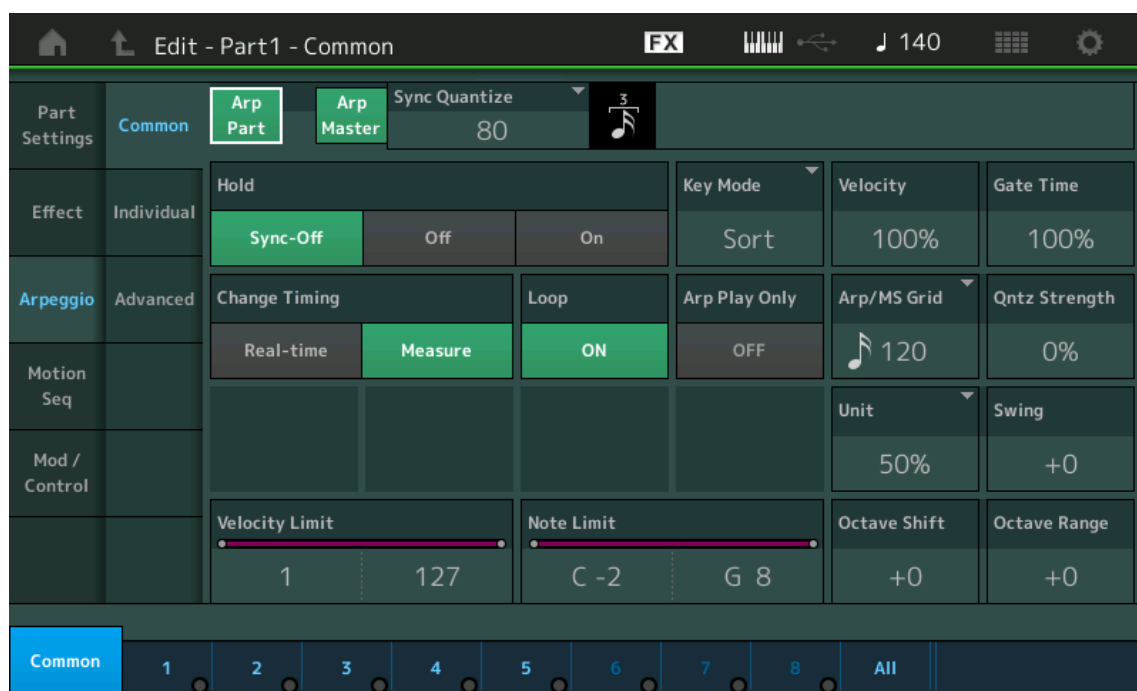
Arpeggio

Common (Společné)

Na displeji Common můžete nastavovat parametry týkající se Arpeggia pro Party.

OVLÁDÁNÍ

[PERFORMANCE] → [EDIT] → Výběr Partu → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Arpeggio] → [Common]



Arp Part (Přepínač Part Arpeggio)

Určuje, zda je Arpeggio pro zvolený Part aktivní nebo ne.

Nastavení: Off (Vypnuto), On (Zapnuto)

Arp Master (Přepínač Arpeggio Master)

Určuje, zda je Arpeggio pro celou Performanci aktivní nebo ne.

Nastavení: Off (Vypnuto), On (Zapnuto)

Sync Quantize (Hodnota synchronizace kvantizace)

Určuje aktuální timing, při kterém se spustí přehrávání dalšího Arpeggia, když jej spustíte během přehrávání Arpeggií pro Party. Pokud je nastaveno na "off", další Arpeggio začne hrát, jakmile jej spustíte. Číslo zobrazené napravo od jednotlivých hodnot indikuje rozlišení v hodinách.

Nastavení: Off, 60 (32nd note), 80 (16th note triplet), 120 (16th note), 160 (8th note triplet), 240 (8th note), 320 (1/4 note triplet), 480 (1/4 note)

Hold

Určuje, zda Arpeggio pokračuje v cyklickém přehrávání i po uvolnění kláves.

Nastavení: Sync-off, Off (Vypnuto), On (Zapnuto)

Sync-off: Přehrávání Arpeggia pokračuje nehlasně, i když uvolníte klávesy. Stiskem další klávesy se stává opět slyšitelným, přesně od okamžiku cyklu, ve kterém byla klávesa stisknuta.

Off: Arpeggio hraje pouze, když jsou stisknuté klávesy.

On: Arpeggio automaticky pokračuje ve hře, i když uvolníte klávesy.

Key Mode

Určuje, jak je Arpeggio přehráváno, když hrajete na klaviaturu.

Nastavení: Sort, Thru, Direct, Sort+Drct, Thru+Drct

Sort: Když hrajete určité tóny (například, zahrajte tóny akordu), stejná sekvence zazní, bez ohledu na to v jakém pořadí tóny zahrajete.

Thru: Když hrajete určité tóny (například, zahrajte tóny akordu), výsledná sekvence se liší podle toho, v jakém pořadí tóny zahrajete.

Direct: Notové události sekvence Arpeggia nehrají; jsou slyšet pouze tóny zahrané na klaviaturu. Když je Arpeggio přehráváno, jsou události jako Pan a Brightness aplikovány na zvuk vaší hry na klaviaturu. Použijte toto nastavení, pokud Arpeggio zahrnuje ne-tónová data nebo pokud jste nastavili kategorii Arpeggia na Control.

Sort+Drct: Arpeggio hraje podle nastavení Sort, a hrané tóny také zní.

Thru+Drct: Arpeggio hraje podle nastavení Thru, a hrané tóny také zní.

Velocity (Poměr rychlosti)

Určuje, jak moc je rychlost Arpeggia posunuta od původní hodnoty. Pokud je výsledná hodnota Velocity rovna 0, pak bude nastavena na 1. Pokud je výsledná hodnota Velocity větší než 128, bude nastavena na 127.

Nastavení: 0% – 200%

Gate Time (Poměr Gate Time)

Určuje, jak moc je Gate Time (délka) tónů Arpeggia posunuta od původní hodnoty. Pokud je výsledná hodnota Gate Time rovna 0, pak bude nastavena na 1.

Nastavení: 0% – 200%

Change Timing (Timing změny)

Určuje aktuální timing, při kterém je přepnut typ Arpeggia, když zvolíte jiný typ během přehrávání Arpeggia. Když je nastaven na "Real-time", typ Arpeggia je přepnut okamžitě. Když je nastaven na "Measure", typ Arpeggia je přepnut na začátku dalšího taktu.

Nastavení: Real-time, Measure

Loop

Určuje, zda Arpeggio hraje pouze jednou nebo bez přestání, když jsou podrženy klávesy.

Nastavení: Off (Vypnuto), On (Zapnuto)

Arp Play Only (Hraj pouze Arpeggio)

Určuje, zda aktuální Part hraje pouze notové události přehrávání Arpeggia. Když je tento parametr zapnutý (on), pouze notové události přehrávání Arpeggia ovlivňují blok tónového generátoru.

Nastavení: Off (Vypnuto), On (Zapnuto)

Arp/MS Grid (Arpeggio/Motion Sequencer Grid)

Určuje typ not, které slouží jako základ pro Quantize (Kvantizaci) nebo Swing. Hodnota parametru je zobrazována v hodinách.

Pro Motion Sekvencer, je hodnota tohoto parametru jeden krok délky.

Nastavení: 60 (32nd note), 80 (16th note triplet), 120 (16th note), 160 (8th note triplet), 240 (8th note), 320 (1/4 note triplet), 480 (1/4 note)

Qntz Strength (Síla kvantizace)

Tento parametr určuje "sílu" se kterou jsou notové události posunuty k nejbližší kvantizační době nastavené v "Arp/MS Grid". Nastavení na 100% vytváří naprosto přesný timing nastavený v "Arp/MS Grid". Výsledkem nastavení na 0% není žádná kvantizace.

Nastavení: 0% – 100%

Unit (Part Unit Multiply)

Upravuje dobu přehrávání Arpeggia. Použitím tohoto parametru můžete vytvořit jiné Arpeggio z toho původního.

Nastavení: 50%, 66%, 75%, 100%, 133%, 150%, 200%, 266%, 300%, 400%, Common

200%: Čas přehrávání bude zdvojnásoben a tempo bude poloviční.

100%: Čas přehrávání bude normální.

50%: Čas přehrávání bude poloviční a tempo bude dvojnásobné.

Common: Bude aplikována společná hodnota pro všechny Party nastavená v Unit Multiply.

Swing

Zpožďuje noty na sudých dobách (backbeaty) pro vytvoření swing feelingu.

• +1 a vyšší: Zpozdí noty Arpeggia.

• -1 a nižší: Zrychlí noty Arpeggia.

• 0: Přesný timing podle nastavení "Arpeggio/Motion Sequencer Grid" hodnoty, výsledkem není swing.

Prozíravé použití těchto nastavení vám umožní vytvořit swingový rytmus a trioly, jako jsou shuffle a bounce.

Nastavení: -120 – +120

Velocity Limit (Rychlostní limit Arpeggia)

Určuje minimální a maximální hodnoty rychlosti, ve kterých bude Arpeggio reagovat. Jednotlivá Arpeggia budou znít pouze pro tóny v zadaném rozsahu. Pokud zadáte nejprve hodní a pak dolní hranici, například "93 až 34", pak rozsah bude pokrývat obě rozmezí "1 až 34" a "93 až 127".

Nastavení: 1 – 127

Note Limit (Tónový rozsah)

Určuje nejnižší a nejvyšší tóny rozsahu klaviatury pro tóny Arpeggia. Jednotlivá Arpeggia budou znít pouze pro tóny zahrané ve specifikovaném rozsahu. Pokud zadáte nejprve hodní a pak dolní hranici, například "C5 až C4", pak rozsah bude pokrývat obě rozmezí "C-2 až C4" a "C5 až G8".

Nastavení: C -2 – G8

Octave Shift (Posun oktávy výstupu Arpeggia)

Posunuje ladění Arpeggio nahoru nebo dolů v oktávách.

Nastavení: -10 – +0 – +10

Octave Range (Oktávový rozsah Arpeggia)

Určuje maximální rozsah Arpeggia v oktávách.

Nastavení: -3 – +0 – +3

Individual (Jednotlivé)

Na displeji Individual můžete nastavovat parametry týkající se Arpeggio Select 1 - 8.

Stiskem Arpeggio Type Settings vyvoláte menu. Ve zobrazeném menu stiskněte [Search] pro vyvolání displeje Arpeggio Category Search a stiskněte [Number] pro zadání typu Arpeggia zadáním jeho čísla.

OVLÁDÁNÍ

[PERFORMANCE] → [EDIT] → Výběr Partu → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Arpeggio] → [Individual]

Nastavení typu Arpeggia

Arp	Category	Sub	Name	Velocity	Gate Time
1	SynCp	D&B	MA_Breakbeats 2_N	+0%	+0%
2	SynCp	House	MD_Garage 2	+0%	+0%
3	SynCp	D&B	BA_Breakbeats 2_N	+0%	+0%
4	SynLd	Techno	MA_Simple Lead 01	+0%	+0%
5	SynCp	General	MA_U/D B Oct4	+0%	+0%
6	M.FX	D&B	MA_Complxtr0SQ12_N	+0%	+0%
7	SynLd	House	MA_SynthRiff2-07	+0%	+0%
8	SynLd	Techno	MA_Simple Lead 01	+0%	+0%

Arp Part (Přepínač Part Arpeggio)

Arp Master (Přepínač Arpeggio Master)

Sync Quantize (Hodnota Sync Quantize)

Stejně jako na displeji Common.

Arp (Arpeggio Select)

Volí požadované Arpeggio uložené jako Arpeggio Select.

Nastavení: 1 – 8

Category (Kategorie Arpeggia)

Indikuje zvolenou kategorii Arpeggia.

Nastavení: Viz "Kategorie Arpeggií" na straně 11.

Sub (Subkategorie Arpeggia)

Indikuje zvolenou subkategorii Arpeggia.

Nastavení: Viz "Subkategorie Arpeggií" na straně 11.

Name (Název Arpeggia)

Indikuje název zvoleného Arpeggia.

Nastavení: viz Seznam dat.

Velocity (Poměr rychlosti)

Určuje, jak moc je rychlost Arpeggia posunuta od původní hodnoty. Pokud je výsledná hodnota Velocity rovna 0, pak bude nastavena na 1. Pokud je výsledná hodnota Velocity větší než 128, bude nastavena na 127.

Nastavení: 0% – 200%

Gate Time (Poměr Gate Time)

Určuje, jak moc je Gate Time (délka) tónů Arpeggia posunuta od původní hodnoty. Pokud je výsledná hodnota Gate Time rovna 0, pak bude nastavena na 1.

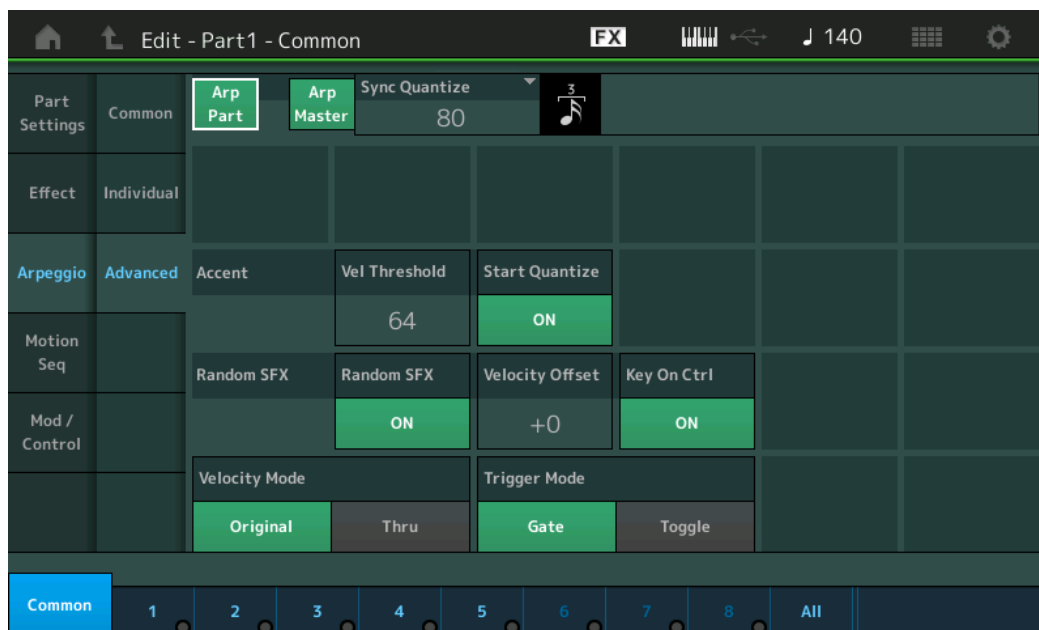
Nastavení: 0% – 200%

Advanced (Pokročilé)

Na displeji Advanced můžete nastavovat pokročilé parametry týkající se funkce Arpeggio.

OVLÁDÁNÍ

[PERFORMANCE] → [EDIT] → Výběr Partu → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Arpeggio] → [Advanced]



Arp Part (Přepínač Part Arpeggio)

Arp Master (Přepínač Arpeggio Master)

Sync Quantize (Hodnota Sync Quantize)

Stejně jako na displeji Common.

Accent Vel Threshold (Rychlostní práh Accent Fráze)

Určuje minimální rychlost, která spustí Accent Frázi.

Accent Fráze jsou zkomponované sekvence dat zahrnutá v některých typech Arpeggií, znějící pouze když zahrájete tóny s rychlostí (hlasitostí) vyšší, než je určena v parametru Accent Velocity Threshold. Pokud je těžké zahrát takovou určenou rychlostí pro spuštění Accent Fráze, nastavte parametr "Accent Vel Threshold" (Accent Velocity Threshold) na nižší hodnotu.

Poznámka

Informace o typech Arpeggií, které používají tuto funkci, viz Seznam dat.

Nastavení: off (vypnuto), 1 – 127

Accent Start Quantize

Určuje timing spuštění Accent Fráze, když je obdržena Velocity (rychlost) určená v parametru Accent Velocity Threshold (výše). Když je nastaven na off, Accent Fráze se spustí okamžitě, jakmile je Velocity obdržena. Pokud je nastaven na on, Accent Fráze se spustí v době určené pro jednotlivé typy Arpeggií, po obdržení Velocity.

Nastavení: Off (Vypnuto), On (Zapnuto)

Random SFX

Určuje, zda je nebo není aktivní funkce Random SFX, která spouští speciální zvuky (jako je zvuk kytarových pražců atd.) po uvolnění klávesy.

Poznámka

Informace o typech Arpeggií, které používají tuto funkci, viz Seznam dat.

Nastavení: Off (Vypnuto), On (Zapnuto)

Random SFX Velocity Offset

Určuje hodnotu posunu, o který jsou tóny Random SFX posunuty od jejich původních rychlostí.

Nastavení: -64 – +0 – +63

Random SFX Key On Ctrl (Random SFX Key On Control)

Pokud je nastaven na “on”, zvuk Random SFX zní s rychlostí generovanou hrou jednotlivých tónů. Pokud je nastaven na “off”, speciální zvuky Random SFX zní s předprogramovanými rychlostmi.

Nastavení: Off (Vypnuto), On (Zapnuto)

Velocity Mode (Režim rychlosti)

Upravuje rychlost tónů Arpeggia.

Nastavení: Original, Thru

Original: Arpeggio je přehráváno s rychlostí nastavenou pro tento typ Arpeggia.

Thru: Arpeggio je přehráváno s rychlostí odpovídající Velocity (rychlosti) vaší hry.

Trigger Mode (Režim spouštění)

Pokud je nastaven na “Gate”, stisk tónu spustí přehrávání Arpeggia a uvolnění tónu jej zastaví.

Pokud je nastaven na “Toggle”, stisk tónu spustí/zastaví přehrávání Arpeggia, a uvolnění tónu nemá na přehrávání Arpeggia žádný vliv.

Nastavení: Gate, Toggle

Motion Seq (Motion Sekvencer)

Common (Společné)

Na displeji Common můžete nastavovat parametry týkající se Motion Sekvenceru pro Party.

OVLÁDÁNÍ

[PERFORMANCE] → [EDIT] → Výběr Partu → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Motion Seq] → [Common]



Common Clock Swing (Common Swing)

Určuje Swing Arpeggia/Motion Sekvenceru pro celou Performanci. Toto je posun hodnoty pro Swing Arpeggia/Motion Sekvenceru pro jednotlivé Party.

Nastavení: -120 – +120

Common Clock Unit (Common Unit Multiply)

Upravuje dobu přehrávání Arpeggia/Motion Sekvenceru pro celou Performanci.

Tento parametr je aplikován na Part, když je parametr Unit Multiply pro Arpeggio/Motion Sekvencer Partu nastaven na “Common”.

Použitím tohoto parametru, můžete vytvořit jiný typ Arpeggia/Motion Sekvenceru z původního typu.

Nastavení: 50% – 400%

200%: Čas přehrávání bude zdvojnásoben a tempo bude poloviční.

100%: Čas přehrávání bude normální.

50%: Čas přehrávání bude poloviční a tempo bude dvojnásobné.

Common Arpeggio Gate Time (Common Arpeggio Gate Time)

Určuje Gate Time Rate (délka) Arpeggia celé Performance. Toto je posun hodnoty pro Gate Time Rate Arpeggia pro jednotlivé Party.

Nastavení: -100 – +100

Common Arpeggio Velocity (Common Arpeggio Velocity Rate)

Určuje Velocity Rate Arpeggia celé Performance. Toto je posun hodnoty pro Velocity Rate Arpeggia pro jednotlivé Party.

Nastavení: -100 – +100

Common Motion Sequencer Amplitude (Common Motion Sequencer Amplitude)

Určuje Amplitude pro Motion Sekvencer celé Performance. “Amplitude” určuje, jak se celá Motion Sekvence mění.

Toto je posun hodnoty pro Part Motion Seq Amplitude, který je také posunem hodnoty pro Lane Amplitude.

Výsledkem je, že oba parametry Common a Part MS Amplitudy posunují nastavení Amplitude v Lince (pouze pokud je “MS FX” pro Linku zapnuto).

Nastavení: -64 – +63

Common Motion Sequencer Pulse Shape (Common Motion Sequencer Pulse Shape)

Určuje Pulse Shape Motion Sekvenceru celé Performance. Mění tvar krokové křivky sekvence.

Toto je posun hodnoty pro Part Motion Seq Pulse Shape, který je také posunem hodnoty pro Lane Pulse Shape.

Výsledkem je, že oba parametry Common a Part MS Pulse Shapes posunují nastavení Pulse Shape pro parametr v Lince (pouze pokud je “MS FX” pro Linku zapnuto a “Control” je zapnuto pro parametr).

Nastavení: -100 – +100

Common Motion Sequencer Smoothness (Common Motion Sequencer Smoothness)

Určuje Smoothness Motion Sekvenceru celé Performance. “Smoothness” je stupeň, kterým se čas Motion Sekvence plynule mění.

Toto je posun hodnoty pro Part Motion Seq Smoothness, který je také posunem hodnoty pro Lane Smoothness.

Výsledkem je, že oba parametry Common a Part MS Smoothnesses posunují nastavení Smoothness pro parametr v Lince (pouze pokud je “MS FX” pro Linku zapnuto).

Nastavení: -64 – +63

Common Motion Sequencer Random (Common Motion Sequencer Random)

Určuje Random Motion Sekvenceru celé Performance. “Random” je stupeň, kterým se Step Value Sekvence náhodně mění. Toto je posun hodnoty pro Part Motion Seq Random, když je “MS FX” zapnuto pro Linku.

Nastavení: -64 – +63

Part Clock Swing (Clock Swing)

Určuje Swing Arpeggia/Motion Sekvenceru celé Performance. Zpožďuje noty o sudé počty dob (backbeaty) pro vytvoření swing feelingu.

- +1 a vyšší: Zpozdí noty Arpeggia.
- -1 a nižší: Zrychlí noty Arpeggia.
- 0: Přesný timing podle nastavení “Arpeggio/Motion Sequencer Grid” hodnoty, výsledkem není swing.

Prozíravé použití těchto nastavení vám umožní vytvořit swingový rytmus a trioly, jako jsou shuffle a bounce.

Nastavení: -120 – +120

Part Unit Multiply (Part Unit Multiply)

Upravuje dobu přehrávání Arpeggia/Motion Sekvenceru zvoleného Partu.

Nastavení: 50% – 400%, Common

200%: Čas přehrávání bude zdvojnásoben a tempo bude poloviční.

100%: Čas přehrávání bude normální.

50%: Čas přehrávání bude poloviční a tempo bude dvojnásobné.

Part Arpeggio Gate Time (Part Arpeggio Gate Time)

Určuje posun Gate Time Rate (délky) Arpeggio tónů od původní hodnoty. Toto je posun hodnoty pro Gate Time Rate (strana 76) jednotlivého Arpeggia Select.

Nastavení: 0% – 200%

Part Arp Velocity (Part Arpeggio Velocity Rate)

Určuje, jak moc je rychlost přehrávání Arpeggia posunuta od původní hodnoty. Toto je posun hodnoty pro Velocity Rate (strana 76) pro jednotlivá nastavení Arpeggio Select.

Nastavení: 0% – 200%

Part Motion Seq Amplitude (Part Motion Sequencer Amplitude)

Určuje Amplitudu (strana 83) pro Motion Sekvencer zvoleného Partu. Toto je posun hodnoty pro Lane Motion Seq Amplitude, když je “MS FX” zapnut pro Linku.

Nastavení: -64 – +63

Part Motion Seq Shape (Part Motion Sequencer Pulse Shape)

Určuje Pulse Shape pro Motion Sequencer zvoleného Partu. Toto je posun hodnoty pro Lane Motion Seq “Step Curve Parameter” (strana 84) když je “MS FX” zapnut pro Linku a “Control” je zapnutý pro parametr.

Nastavení: -100 – +100

Part Motion Seq Smooth (Part Motion Sequencer Smoothness)

Určuje Smoothness Motion Sekvenceru zvoleného Partu. Toto je posun hodnoty pro Lane Motion Seq Smoothness (strana 83) když je “MS FX” zapnut pro Linku.

Nastavení: -64 – +63

Part Motion Seq Random

Určuje Random Motion Sekvenceru zvoleného Partu. “Random” je stupeň s jakým je Step Value Sekvence náhodně měněn.

Nastavení: 0 – 127

Arp/MS Grid (Arpeggio/Motion Sequencer Grid)

Určuje typ tónu, který slouží jako základ pro Quantize nebo Swing. Hodnota parametru je zobrazena v hodinách.

Pro Motion Sekvencer, je tato hodnota parametru jeden krok délky.

Nastavení: 60 (32nd note), 80 (16th note triplet), 120 (16th note), 160 (8th note triplet), 240 (8th note), 320 (1/4 note triplet), 480 (1/4 note)

Lane (Linka)

Na displeji Lane můžete nastavovat parametry týkající se Linek Motion Sekvenceru.

OVLÁDÁNÍ

[PERFORMANCE] → [EDIT] → Výběr Partu → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Motion Seq] → [Lane]



Motion Seq Master SW (Master přepínač Motion Sequencer)

Určuje, zda je nebo není aktivní Motion Sekvencer pro celou Performanci.

Nastavení: Off (vypnuto), On (zapnuto)

Motion Seq Part SW (Přepínač Motion Sequencer Partu)

Určuje, zda je nebo není aktivní Motion Sekvencer pro zvolený Part.

Nastavení: Off (vypnuto), On (zapnuto)

Lane SW (Přepínač Linky)

Určuje, zda jsou nebo nejsou aktivní jednotlivé Linky. Současně lze použít až čtyři Linky pro jeden Part a až osm Linek pro celou Performanci. Pokud je toto nastavení vypnuté (off), nejsou zobrazeny parametry týkající se odpovídající Linky.

Nastavení: Off (vypnuto), On (zapnuto)

MS FX (Lane Motion Sequencer FX Receive)

Určuje, zda je nebo není Linka dotčena ovládním knobu, když je zapnuto odpovídající tlačítko Knob Function [ARP/MS FX].

Nastavení: Off (vypnuto), On (zapnuto)

Trigger (Lane Motion Sequencer Trigger Receive)

Určuje, zda je nebo není přijímán signál z tlačítka [MOTION SEQ TRIGGER]. Pokud je zapnut příjem, Motion Sekvence začne, jakmile stisknete tlačítko [MOTION SEQ TRIGGER].

Nastavení: Off (vypnuto), On (zapnuto)

Sequence Select (Lane Motion Sequence Select)

Určuje požadovaný Motion Sekvencer.

Nastavení: 1 - 8

Sync (Lane Motion Sequencer Sync)

Určuje, jestli je přehrávání Motion Sekvenceru aplikované na Destination (nastaven v Control Assign displeji (strana 89)) synchronizováno s Tempem, Dobou nebo Arpeggiem Performance.

Nastavení: Off, Tempo, Beat, Arp, Lane 1 (když je zvoleno Lane 2 – 4)

Off: Přehrávání Linky Motion Sekvenceru běží podle jeho vlastních hodin a není synchronizováno s externími hodinami.

Tempo: Linka Motion Sekvenceru je synchronizována s tempem Performance.

Beat: Linka Motion Sekvenceru je synchronizována s dobou.

Arp: Linka Motion Sekvenceru je synchronizována s první dobou taktu aktuálně hraného Arpeggia.

Lane: Linka Motion Sekvenceru je synchronizována s Linkou 1 (Lane 1)

Speed (Lane Motion Sequencer Speed)

Určuje rychlost přehrávání Motion Sekvence.

Tento parametr je aktivní, když je parametr „Lane Motion Sequencer Sync“ nastaven na „Off“.

Nastavení: 0 – 127

Unit Multiply (Lane Motion Sequencer Unit Multiply)

Upravuje dobu přehrávání Motion Sekvenceru pro zvolenou Linku.

Tento parametr je aktivní, když je parametr „Lane Motion Sequencer Sync“ nastaven na „Off“ a „Lane 1“.

Nastavení: 50% – 6400%, Common

200%: Čas přehrávání bude zdvojnásoben a tempo bude poloviční.

100%: Čas přehrávání bude normální.

50%: Čas přehrávání bude poloviční a tempo bude dvojnásobné.

Common: Je aplikováno nastavení použité v Unit Multiply společně pro všechny Party.

Arp: Je aplikováno nastavení použité v Arpeggio Unit Multiply společně pro všechny Party.

Key On Reset (Lane Motion Sequencer Key On Reset)

Určuje, zda je nebo není přehrávání Motion Sekvence zastaveno, když hrajete na klaviaturu.

Tento parametr je aktivní, když je parametr „Lane Motion Sequencer Sync“ nastaven na jinou hodnotu než „Arp“ nebo „Lane 1“.

Tento parametr také není dostupný, když je parametr „Trigger“ nastaven na „On“.

Nastavení: Off, Each-On, 1st-On

Each-On: Sekvence je resetována s každým stiskem klávesy a začíná její přehrávání od začátku.

1st-On: Sekvence je resetována s každým stiskem klávesy a začíná její přehrávání od začátku. Pokud ale zahrajete druhý tón, pokud ještě držíte první, Sekvence pokračuje podle stejné fáze spuštěné prvním tónem – jinými slovy, Sekvence je resetována, pokud je první tón uvolněn před stisknutím druhého.

Loop (Lane Motion Sequencer Loop)

Určuje, zda je Motion Sekvence hrána jedno nebo opakovaně.

Tento parametr je aktivní, když je parametr „Lane Motion Sequencer Sync“ nastaven na jinou hodnotu než „Lane 1“.

Nastavení: Off (Vypnuto), On (Zapnuto)

Velocity Limit (Lane Motion Sequencer Velocity Limit)

Určuje minimální a maximální hodnotu Velocity (Rychlosti), při kterých Motion Sekvence reaguje.

Tento parametr je aktivní, když je parametr „Lane Motion Sequencer Sync“ nastaven na jinou hodnotu než „Lane 1“.

Nastavení: 1 – 127

Cycle (Lane Motion Sequencer Cycle)

Volí požadovanou délku kroku Motion Sekvence.

Nastavení: 1 – 16

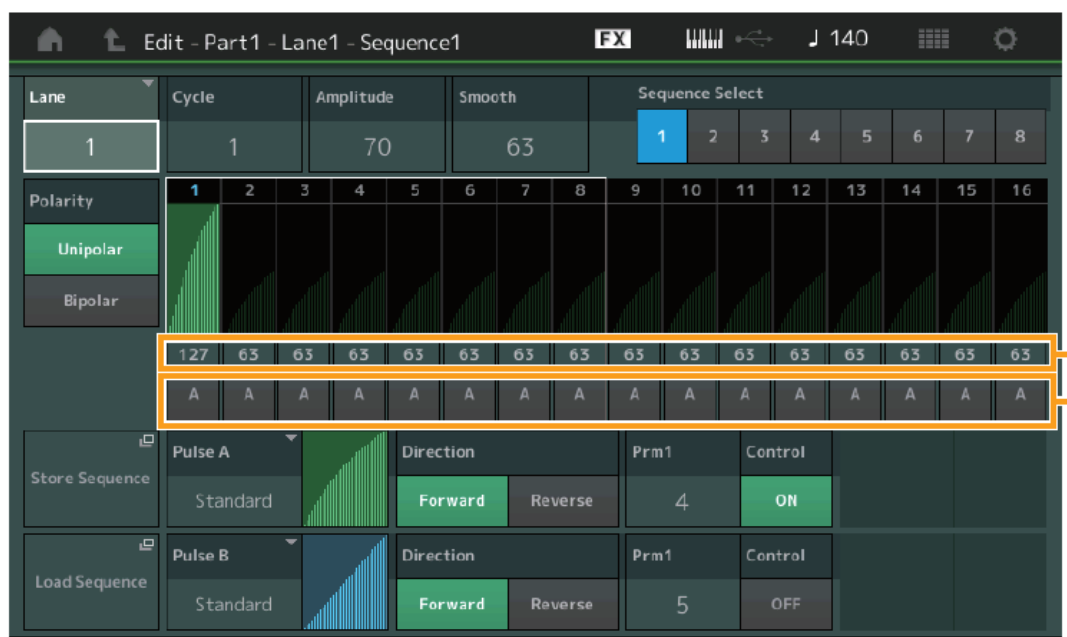
Load Sequence (Načtení Sekvence)

Načítá data Motion Sekvence do Uživatelské paměti. Detaily o načítání, viz „Load“ (strana 174).

Edit Sequence (Editování Sekvence)

Zobrazuje displej Motion Sequence Setting. Můžete vytvářet vlastní Sekvence obsahující až šestnáct kroků.

Hodnota Lane Motion Seq Step



Typ Lane Motion Seq Step

Lane (Aktuálně zvolená Linka)

Indikuje aktuálně zvolenou Linku. Tento parametr není zobrazen, když je odpovídající přepínač Linky vypnutý.

Nastavení: 1 – 4

Cycle (Cyklus Lane Motion Sekvenceru)

Volí požadovanou délku kroku Motion Sekvence.

Nastavení: 1 – 16

Amplitude (Amplituda Lane Motion Sekvenceru)

Určuje, jak se mění celá Motion Sekvence.

Nastavení: 0 – 127

Smooth (Smoothness Lane Motion Sekvenceru)

Určuje plynulost průběhu změny Motion Sekvence.

Nastavení: 0 – 127

Sequence Select (Výběr Lane Motion Sekvenceru)

Určuje typ Motion Sekvence.

Nastavení: 1 – 8

Polarity (Polarita Lane Motion Sekvenceru)

Určuje polaritu Sekvence.

Nastavení: Unipolar, Bipolar

Unipolar: Unipolar mění pouze v kladném směru od základní hodnoty parametru podle Sekvence.

Bipolar: Bipolar mění v kladném i záporném směru od základní hodnoty parametru podle Sekvence.

Motion Seq Step Value (Velikost kroku Lane Motion Sekvenceru)

Určuje Step Value (Velikost kroku) pro Motion Sekvenci. Step Value 1 – 8 nebo 9 – 16 můžete ovládat pomocí Sliderů 1 – 8 v závislosti na pozici kurzoru na displeji.

Nastavení: 0 – 127

Motion Seq Step Type (Typ kroku Lane Motion Sekvenceru)

Určuje jednotlivé Step Type (Typy kroků) Motion Sekvence. Mezi Typy kroků A a B pro Step 1 – 8 nebo 9 – 16 můžete přepínat pomocí odpovídajících tlačítek SCENE [1] – [8] v závislosti na pozici kurzoru na displeji.

Nastavení: A, B

Pulse A / Pulse B (Typ křivky Lane Motion Sekvenceru)

Určuje Curve Type (Typ křivky) parametru pro jednotlivé “Pulse A” a “Pulse B”. “Motion Seq Step Type” popsaný výše určuje, která křivka zde nastavená, je použita pro který krok. Vertikální osa označuje hodnotu kroku a horizontální osa označuje čas. Detaily o tvarech křivek, viz strana 90.

Nastavení: Pro Preset Banku: Standard, Sigmoid, Threshold, Bell, Dogleg, FM, AM, M, Discrete Saw, Smooth Saw, Triangle, Square, Trapezoid, Tilt Sine, Bounce, Resonance, Sequence, Hold

Pro Uživatelskou Banku: User 1 – 32

Když je načten soubor Knihovny: Křivky v Knihovně 1 – 8

Direction (Směr křivky Lane Motion Sekvenceru)

Určuje Direction (Směr) Step Curve Motion Sekvence.

Nastavení: Forward (Vpřed), Reverse (Vzad)

Prm1 / Prm2 (Parametr křivky Lane Motion Sekvenceru)

Upravuje tvar Step Curve (Křivky kroku) Motion Sekvence.

Tento parametr není dostupný v závislosti na Curve Type (Typu křivky). Také dostupný rozsah nastavení parametru se liší podle Curve Type (Typu křivky).

Control (Přepínač ovládní křivky Lane Motion Sekvenceru)

Určuje, zda lze nebo nelze ovládat tvar Step Curve (Křivky kroku) Motion Sekvence pomocí Knobů. Tento parametr je zobrazen pouze, když je parametr “MS FX” zapnutý. Tento parametr není dostupný v závislosti na Curve Type (Typu křivky).

Nastavení: Off (Vypnuto), On (Zapnuto)

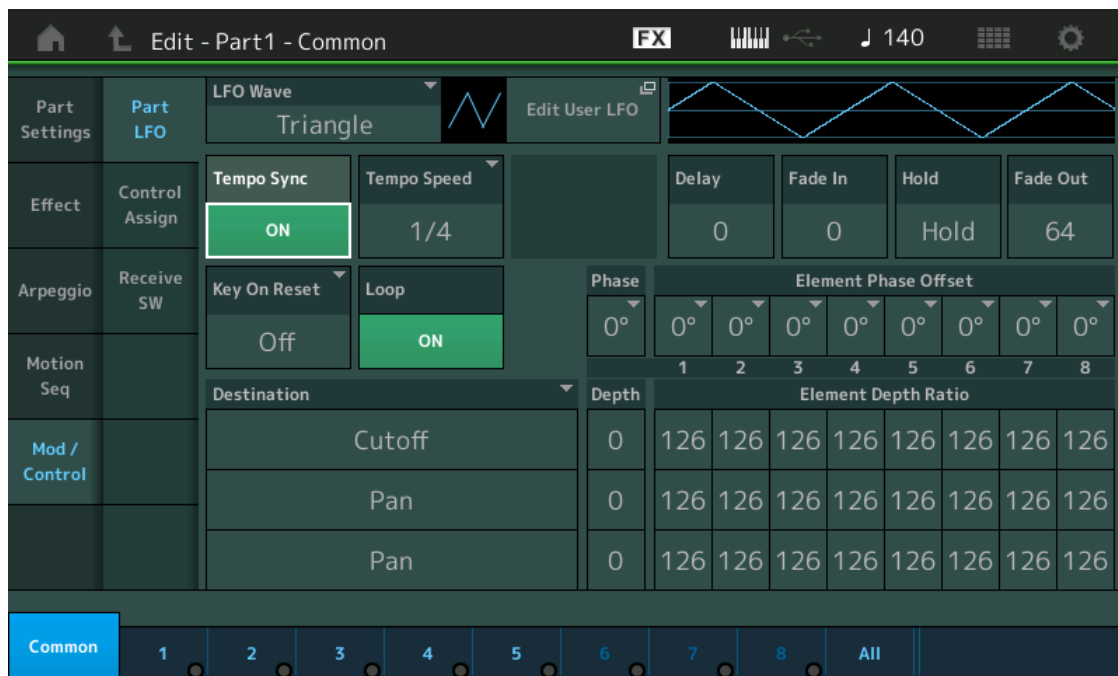
Store Sequence (Uložení Sekvence)

Ukládá editovaná data Motion Sekvence. Detaily o ukládání dat, viz “Store/Save” (strana 176).

Part LFO (Nízkofrekvenční oscilátor Partu)

Na displeji Part LFO můžete nastavovat parametry týkající LFO Partu.

OVLÁDÁNÍ [PERFORMANCE] → [EDIT] → Výběr Partu → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Mod/Control] → [Part LFO]



LFO Wave (Křivka LFO)

Volí křivku LFO.

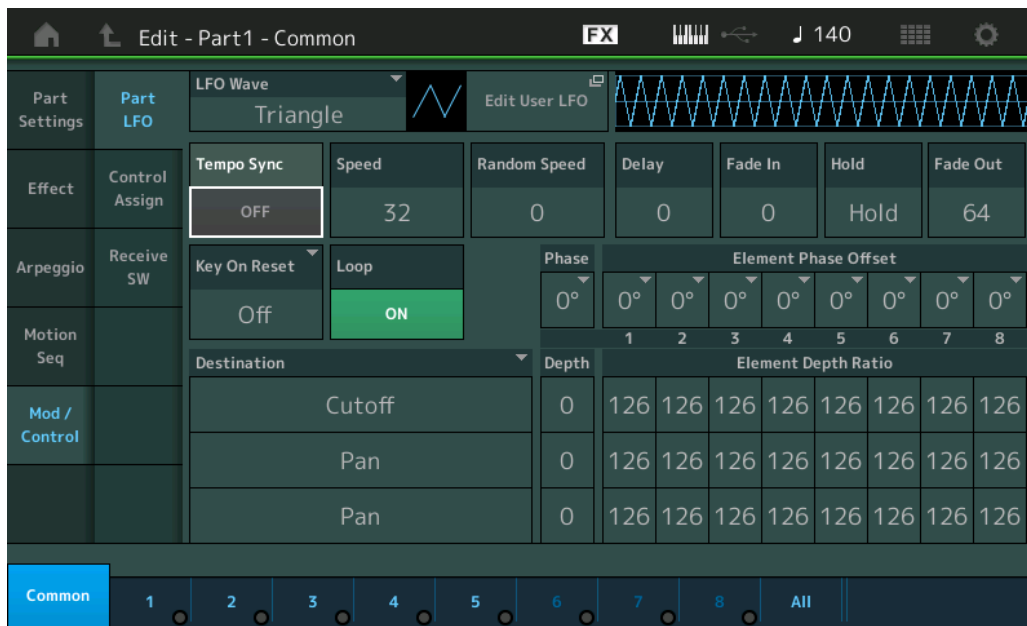
Nastavení: Triangle, Triangle+, Saw Up, Saw Down, Squ1/4, Squ1/3, Square, Squ2/3, Squ3/4, Trapezoid, S/H1, S/H2, User

Tempo Sync (Synchronizace tempa LFO)

Určuje, zda je nebo není LFO synchronizován s tempem Arpeggia nebo Skladby.

Nastavení: Off (není synchronizován), On (je synchronizován)

▪ Když je “Tempo Sync” nastaveno na “OFF”



Speed (Rychlost LFO)

Upravuje rychlost (frekvenci) změny LFO. Toto není dostupné, když je parametr Tempo Sync nastaven na “On”.

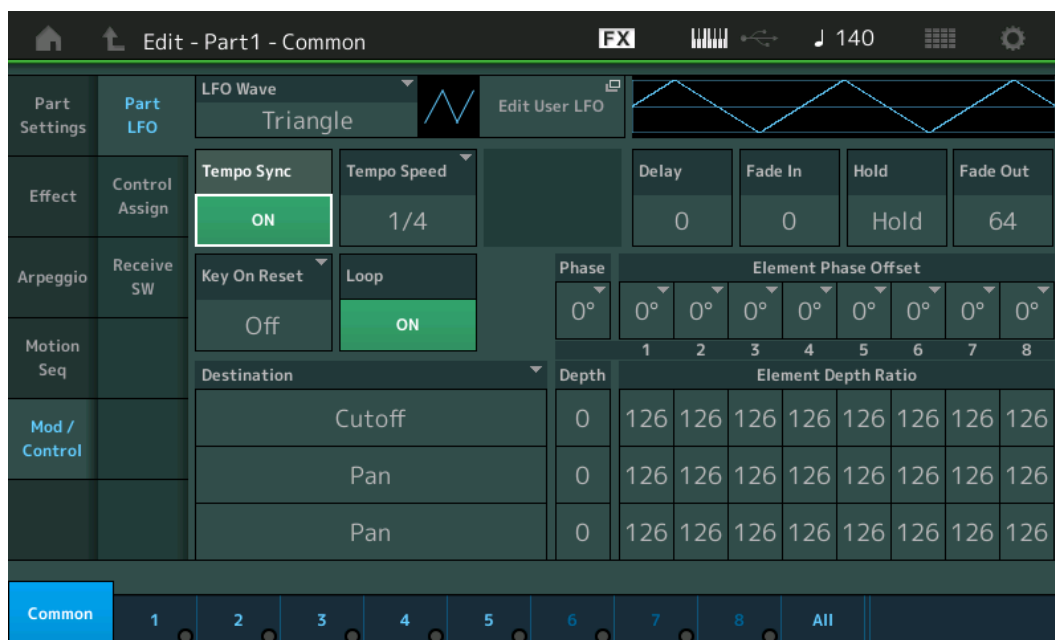
Nastavení: 0 – 63

Random Speed (Náhodná změna rychlosti LFO)

Určuje stupeň, se kterým se náhodně mění rychlost LFO.

Nastavení: 0 – 127

▪ Když je “Tempo Sync” nastaveno na “ON”



Tempo Speed (LFO Tempo Speed)

Tento parametr je dostupný pouze, když “Tempo Sync” výše bylo nastaveno na “ON”. Umožňuje provádět detailní nastavení hodnot not, které určují, jak LFO pulsuje při synchronizaci s Arpeggiem.

Nastavení: 1/16, 1/8 Tri. (eighth-note triplets), 1/16 Dot. (dotted sixteenth notes), 1/8, 1/4 Tri. (quarter-note triplets), 1/8 Dot. (dotted eighth notes), 1/4, 1/2 Tri. (half-note triplets), 1/4 Dot. (dotted quarter notes), 1/2, Whole Tri. (whole-note triplets), 1/2 Dot. (dotted half notes), 1/4 x 4 (quarter-note quadruplets; four quarter notes to the beat), 1/4 x 5 (quarter-note quintuplets; five quarter notes to the beat), 1/4 x 6 (quarter-note sextuplets; six quarter notes to the beat), 1/4 x 7 (quarter-note septuplets; seven quarter notes to the beat), 1/4 x 8 (quarter-note octuplets; eight quarter notes to the beat), 1/4 x 16 (sixteen quarter-notes to the beat), 1/4 x 32 (32 quarter notes to the beat), 1/4 x 64 (64 quarter notes to the beat)

Delay (LFO Delay Time)

Určuje čas zpoždění mezi okamžikem, kdy stisknete klávesu na klaviatuře a okamžikem kdy začne mít efekt LFO.

Nastavení: 0 – 127

Fade In (LFO Fade In Time)

Určuje množství času LFO efektu pro fade in (rozeznění - po uplynutí času "Delay").

Nastavení: 0 – 127

Hold (LFO Hold Time)

Určuje délku času, po kterou je LFO drženo na maximální úrovni.

Nastavení: 0 – 126, Hold

Hold: Bez fade-out (odeznění)

Fade Out (LFO Fade Out Time)

Určuje množství času LFO efektu pro fade out (doznění - po uplynutí času "Hold").

Nastavení: 0 – 127

Key On Reset (LFO Key On Reset)

Určuje, zda je nebo není LFO resetován při každém stisku klávesy.

Nastavení: Off, Each-On, 1st-On

Each-On: LFO je resetován s každou zahranou klávesou a spouští křivku ve fázi nastavené parametrem Phase.

1st-On: LFO je resetován s každou zahranou klávesou a spouští křivku ve fázi nastavené parametrem Phase. Pokud zahrajete jiný tón, zatímco první tón ještě držíte, LFO pokračuje v cyklování podle stejné fráze spuštěné prvním tónem – jinými slovy, LFO se resetuje pouze, když je první tón uvolněn před zahráním druhého.

Loop (LFO Loop)

Určuje, zda křivka LFO hraje pouze jednou (off) nebo bez přerušení (on).

Nastavení: Off (Vypnuto), On (Zapnuto)

Phase (LFO Phase)

Určuje počáteční bod fáze křivky LFO při jejím resetování.

Nastavení: 0°, 90°, 120°, 180°, 240°, 270°

Element Phase Offset (LFO Element Phase Offset)

Určuje posun hodnoty parametru "Phase" (výše) pro odpovídající Elementy.

Nastavení: 0°, 90°, 120°, 180°, 240°, 270°

Destination (LFO Destination)

Určuje funkce, které budou ovládány pomocí křivky LFO.

Nastavení: Insertion Effect A Parameter 1 – 24, Insertion Effect B Parameter 1 – 24, Level, Pitch, Cutoff, Resonance, Pan, E.LFO Speed

Depth (LFO Depth)

Nastavuje LFO Wave Depth (amplitudu - hloubku křivky) pro parametr "Destination" (výše).

Nastavení: 0 – 127

Element Depth Ratio (LFO Element Depth Ratio)

Určuje posun hodnoty parametru "Depth" (výše) pro odpovídající Elementy.

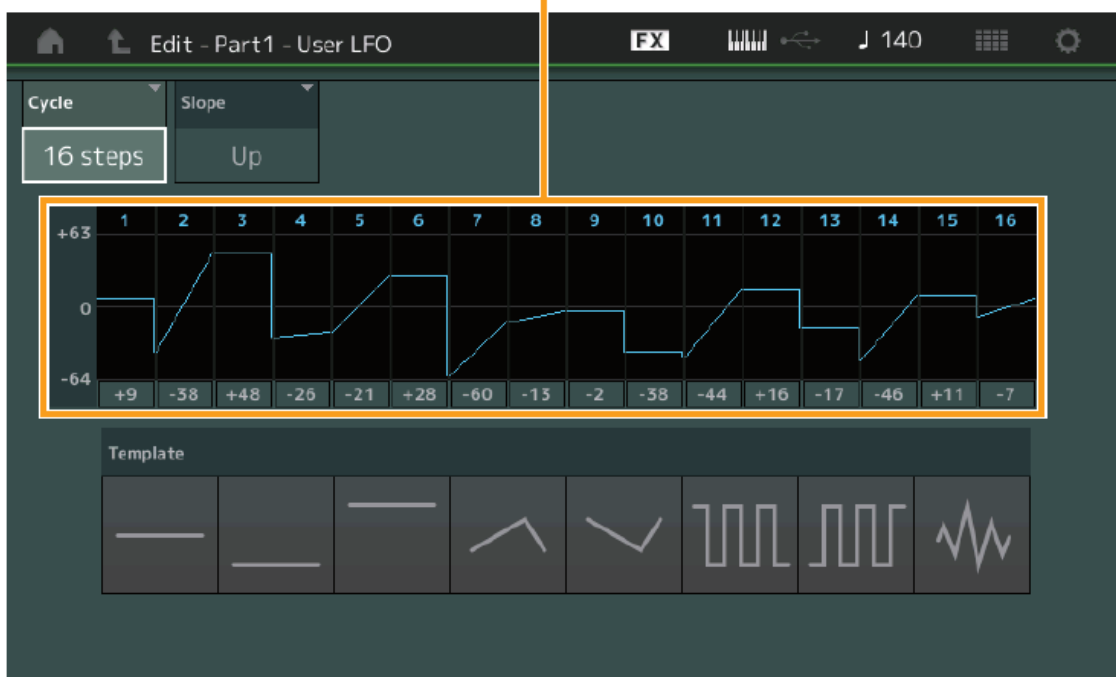
Když je nastaveno na "Off", LFO efekt není dostupný. Toto je dostupné, pouze když jsou v "Destination" nastaveny parametry týkající se Elementu.

Nastavení: Off (Vypnuto), 0 – 127

Edit User LFO (Editování uživatelského LFO)

Zobrazuje displej User LFO Setting. Můžete vytvořit své vlastní křivky LFO obsahující až šestnáct kroků.

Hodnota kroku uživatelského LFO



Cycle (Cyklus)

Volí požadovaný počet kroků pro LFO.

Nastavení: 2 steps, 3 steps, 4 steps, 6 steps, 8 steps, 12 steps, 16 steps

Slope (Sklon)

Určuje vlastnosti sklonu křivky LFO.

Nastavení: Off (žádný sklon), Up (Nahoru), Down (Dolů), Up&Down (Nahoru&Dolů)

User LFO Step Value (Hodnota kroku uživatelského LFO)

Určuje úroveň jednotlivých kroků.

Nastavení: -64 – +63

Template (Šablona)

Obsahuje předprogramovaná nastavení vytvořená pro originální LFO.

Control Assign

Na displeji Control Assign můžete provádět nastavení přiřazení ovladačů Partu.

OVLÁDÁNÍ

[PERFORMANCE] → [EDIT] → Výběr Partu → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Mod/Control] → [Control Assign]



Auto Select (Přepínač Auto Select)

Určuje, zda funkce Auto Select pro Display Filter (níže) je aktivní (On) nebo ne (Off). Když je tento parametr nastaven na "On", používaný Ovladač je automaticky nastaven do "Display Filter". Stejného výsledku můžete dosáhnout stiskem tlačítka [CONTROL ASSIGN].

Nastavení: Off (Vypnuto), On (Zapnuto)

Display Filter (Filtr zobrazení)

Určuje zobrazený Ovladač.

Nastavení: PitchBend, Modwheel, AfterTouch, FootCtrl 1, FootCtrl 2, FootSwitch, Ribbon, Breath, AsgnKnob 1 – 8, AsgnSw 1, AsgnSw 2, MS Lane 1 – 4, EnvFollow 1 – 16, EnvFollowAD, EnvFollowMst

Display Name (Zobrazení názvu)

Určuje název jednotlivých Assignable Knobů 1 – 8, které je zobrazeno na displeji Performance Play (strana 26). Toto je dostupné pouze, když je "AsgnKnob 1 – 8" nastaven na "Source".

Destination (Cíl)

Určuje cílový ovládaný parametr. Pro přidání dalšího cíle (Destination), stiskněte ikonu "+". Informace o příkladech nastavení pro "Destination", viz níže.

Nastavení: Viz "Control List" v Seznamu dat.

Příklady nastavení cíle (Destination)

Následující nastavení jsou vhodné příklady pro nastavení cíle (Destination).

Pro ovládání hlasitosti:	Part Param → Volume
Pro ovládání ladění:	Part Param → Pitch
Pro změnu rychlosti Rotary speakeru:	Ins A/B → InsA/B SpdCtrl ^{*1}
Pro aplikaci efektu pedálu Wah:	Ins A/B → InsA/B PdlCtrl ^{*2}

Pro *1 a *2 jsou důležitá ještě následující nastavení.

*1 "Ins A/B Type" = "Rotary Speaker" na displeji Effect pro Part Edit

*2 "Ins A/B Type" = "VCM Pedal Wah" na displeji Effect pro Part Edit

Source (Zdroj)

Určuje požadovaný ovladač pro ovládání parametru nastaveného v “Destination”.

Nastavení: PitchBend, Modwheel, AfterTouch, FootCtrl 1, FootCtrl 2, FootSwitch, Ribbon, Breath, AsgnKnob 1 – 8, AsgnSw 1, AsgnSw 2, MS Lane 1 – 4, EnvFollow 1 – 16, EnvFollowAD, EnvFollowMst

Element SW (Přepínač Element)

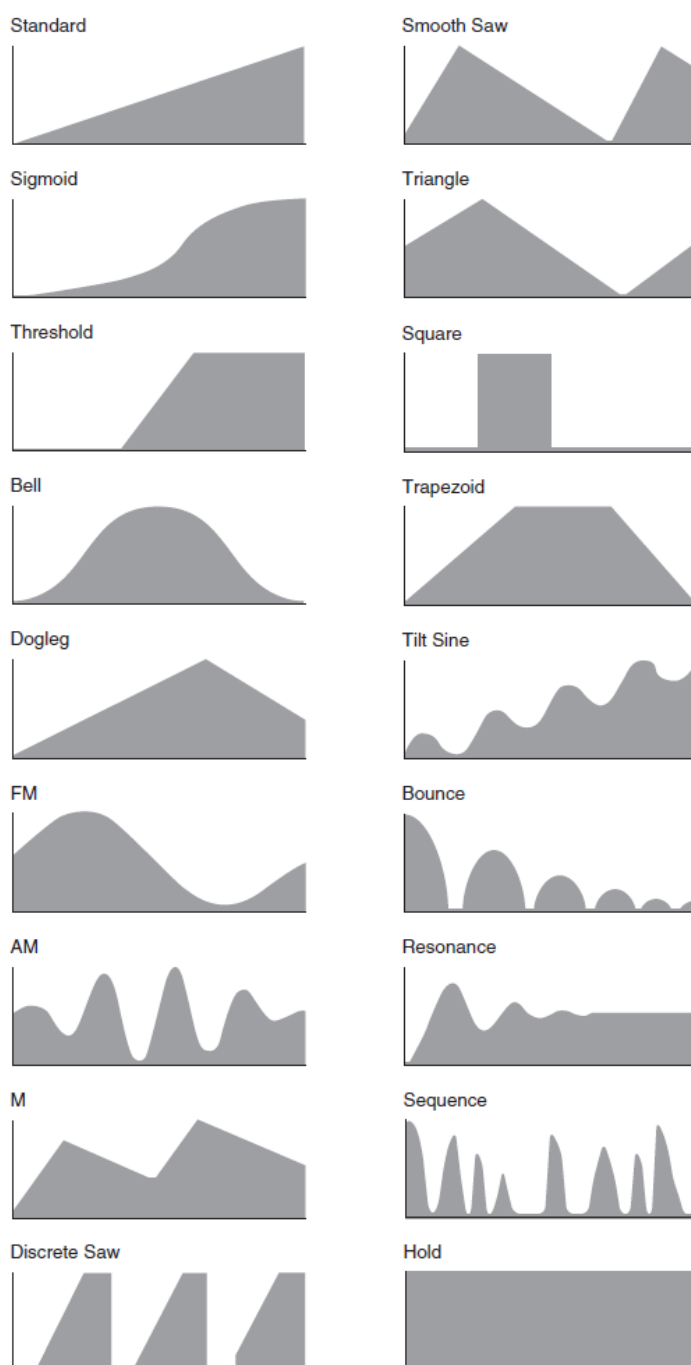
Volí, zda ovladač bude mít vliv na jednotlivé Elementy (On) nebo ne (Off). Toto je dostupné, pouze když jsou v “Destination” nastaveny parametry týkající se Elementu.

Nastavení: Off (Vypnuto), On (Zapnuto)

Curve Type (Typ křivky)

Určuje typ křivky parametru nastaveného v “Destination”. Na obrázcích níže, vertikální osa představuje hodnotu nastavení ovladače nastaveného v “Destination” a horizontální osa představuje hodnotu parametru nastaveného v “Source”.

Nastavení: Standard, Sigmoid, Threshold, Bell, Dogleg, FM, AM, M, Discrete Saw, Smooth Saw, Triangle, Square, Trapezoid, Tilt Sine, Bounce, Resonance, Sequence, Hold, User 1 – 32 (when User Bank is selected), Library 1 – 8 (when the Library file is read)



Polarity (Curve Polarity – Polarita Křivky)

Určuje polaritu křivky pro typ Křivky nastavený v parametru “Curve Type”.

Nastavení: Uni, Bi

Unipolar: Unipolar mění pouze v kladném nebo záporném směru od základní hodnoty parametru podle tvaru křivky.

Bipolar: Bipolar mění v kladném i záporném směru od základní hodnoty parametru.

Ratio (Curve Ratio – Poměr Křivky)

Určuje poměr Křivky.

Nastavení: -64 – +63

Param 1/Param 2 (Curve Parameter – Parametr Křivky)

Upravuje tvar Křivky.

Toto není dostupné v závislosti na typu Křivky.

Destination to Name

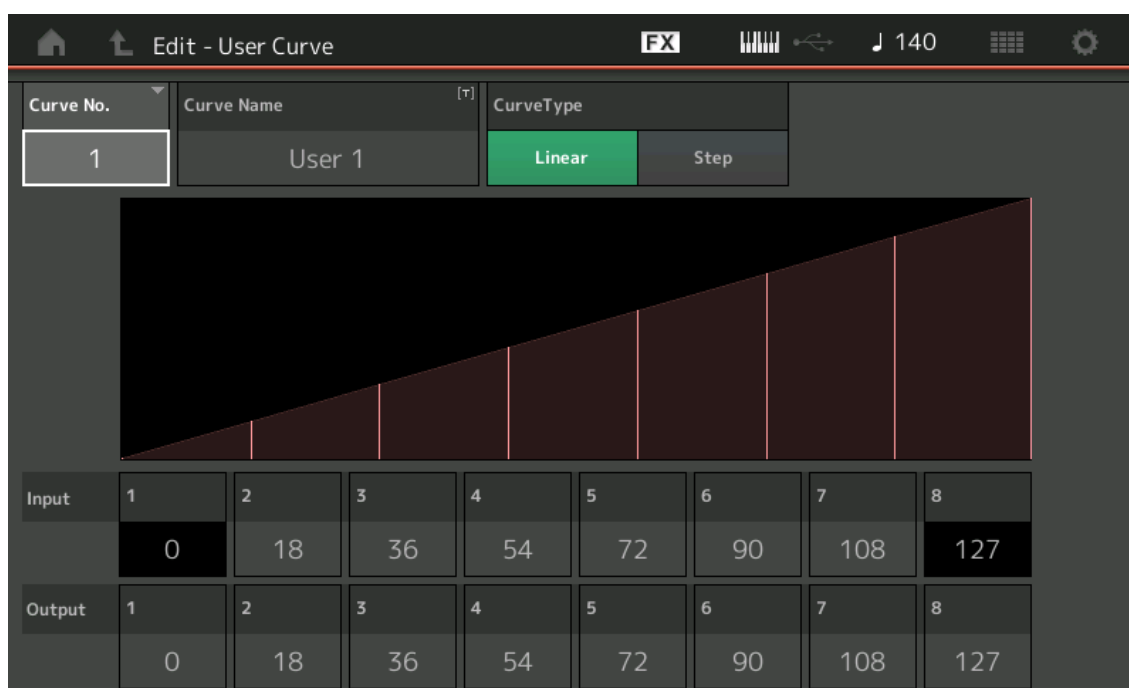
Kopíruje název Parametru z “Destination” do “Display Name”. Toto je dostupné pouze, když je “Source” nastaven na “AsgnKnob 1 – 8”.

Delete (Vmazat)

Vymaže zvolenou “Destination”.

Edit User Curve (Editování uživatelské křivky)

Vyvolává displej User Curve Setting. Můžete zvolit “Linear” (Křivka vzniká lineární extrapolací osmi koeficientů) nebo “Step”.



Curve No. (Curve Number – Číslo Křivky)

Indikuje zvolené číslo Křivky.

Nastavení: 1 – 32

Curve Name (Název Křivky)

Pojmenovává zvolenou Křivku. Stiskem parametru vyvoláte displej pro zadávání znaků.

Curve Type (Typ Křivky)

Určuje typ Křivky.

Nastavení: Linear, Step

Input (Vstup)

Určuje úroveň vstupu Křivky. “Input 1” je nastaven na “0”. “Input 8” je nastaven na 127, pokud je typ Křivky “Linear”.

Nastavení: 0 – 127

Output (Výstup)

Určuje úroveň výstupu Křivky.

Nastavení: 0 – 127

Receive SW (Přepínač Receive)

Na displeji Receive Switth můžete nastavit, jak jednotlivé Party reagují na různá MIDI data, jako jsou zprávy Control Change a Program Change. Pokud je odpovídající parametr nastaven na „ON“, odpovídající Part reaguje na odpovídající MIDI data.

Poznámka

Pokud je zde nastavena CC (Receive Control Change) nastaven na „OFF“, parametry odpovídající Control Change nejsou dostupné.

OVLÁDÁNÍ

[PERFORMANCE] → [EDIT] → Výběr Partu → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Mod/Control] → [Receive SW]



Pgm Change (Receive Program Change)

Určuje, zda zprávy Program Change jsou přijímány nebo ne.

Nastavení: Off (Vypnuto), On (Zapnuto)

Bank Select (Receive Bank Select)

Určuje, zda zprávy Bank Select MSB/LSB jsou přijímány nebo ne.

Toto není dostupné, pokud je Receive Control Change vypnutý.

Nastavení: Off (Vypnuto), On (Zapnuto)

Pitch Bend (Receive Pitch Bend)

Určuje, zda MIDI zprávy generované kolečkem Pitch Bend jsou přijímány nebo ne.

Nastavení: Off (Vypnuto), On (Zapnuto)

After Touch (Receive After Touch)

Určuje, zda zprávy After Touch jsou přijímány nebo ne.

Nastavení: Off (Vypnuto), On (Zapnuto)

CC (Receive Control Change)

Určuje, zda zprávy Control Change jsou přijímány nebo ne.

Nastavení: Off (Vypnuto), On (Zapnuto)

Vol/Exp (Receive Volume/Expression)

Určuje, zda zprávy o hlasitosti jsou přijímány nebo ne.

Toto není dostupné, pokud je Receive Control Change vypnutý.

Nastavení: Off (Vypnuto), On (Zapnuto)

Pan (Receive Pan)

Určuje, zda zprávy Pan jsou přijímány nebo ne.

Toto není dostupné, pokud je Receive Control Change vypnutý.

Nastavení: Off (Vypnuto), On (Zapnuto)

MW (Receive Modulation Wheel)

Určuje, zda MIDI zprávy generované kolečkem Modulation jsou přijímány nebo ne.

Toto není dostupné, pokud je Receive Control Change vypnutý.

Nastavení: Off (Vypnuto), On (Zapnuto)

Sustain (Receive Sustain)

Určuje, zda zprávy Sustain jsou přijímány nebo ne.

Toto není dostupné, pokud je Receive Control Change vypnutý.

Nastavení: Off (Vypnuto), On (Zapnuto)

FC1/FC2 (Receive Foot Controller)

Určuje, zda MIDI zprávy generované volitelným Foot kontrolérem jsou přijímány nebo ne.

Toto není dostupné, pokud je Receive Control Change vypnutý.

Nastavení: Off (Vypnuto), On (Zapnuto)

FS (Receive Foot Switch)

Určuje, zda MIDI zprávy generované volitelným nožním přepínačem jsou přijímány nebo ne. Toto není dostupné, pokud je Receive Control Change vypnutý.

Nastavení: Off (Vypnuto), On (Zapnuto)

A. SW1/A. SW2 (Receive Assignable Switch)

Určuje, zda MIDI zprávy generované volitelným stiskem tlačítek [ASSIGN 1] and [ASSIGN 2] jsou přijímány nebo ne.

Toto není dostupné, pokud je Receive Control Change vypnutý.

Nastavení: Off (Vypnuto), On (Zapnuto)

MS Hold (Receive Motion Sequencer Hold)

Určuje, zda MIDI zprávy generované volitelným stiskem tlačítka [MOTION SEQ HOLD] jsou přijímány nebo ne. Toto není dostupné, pokud je Receive Control Change vypnutý.

Nastavení: Off (Vypnuto), On (Zapnuto)

MS Trigger (Receive Motion Sequencer Trigger)

Určuje, zda MIDI zprávy generované volitelným stiskem tlačítka [MOTION SEQ TRIGGER] jsou přijímány nebo ne. Toto není dostupné, pokud je Receive Control Change vypnutý.

Nastavení: Off (Vypnuto), On (Zapnuto)

RB (Receive Ribbon Controller)

Určuje, zda MIDI zprávy generované použitím páskového ovladače jsou přijímány nebo ne. Toto není dostupné, pokud je Receive Control Change vypnutý.

Nastavení: Off (Vypnuto), On (Zapnuto)

BC (Receive Breath Controller)

Určuje, zda MIDI zprávy generované použitím Breath Controller (dechového ovladače) jsou přijímány nebo ne.

Toto není dostupné, pokud je Receive Control Change vypnutý.

Nastavení: Off (Vypnuto), On (Zapnuto)

A.Knob1 – 8 (Receive Assignable Knob)

Určuje, zda MIDI zprávy generované použitím Assignable Knobů 1 – 8 jsou přijímány nebo ne. Toto není dostupné, pokud je Receive Control Change vypnutý.

Nastavení: Off (Vypnuto), On (Zapnuto)

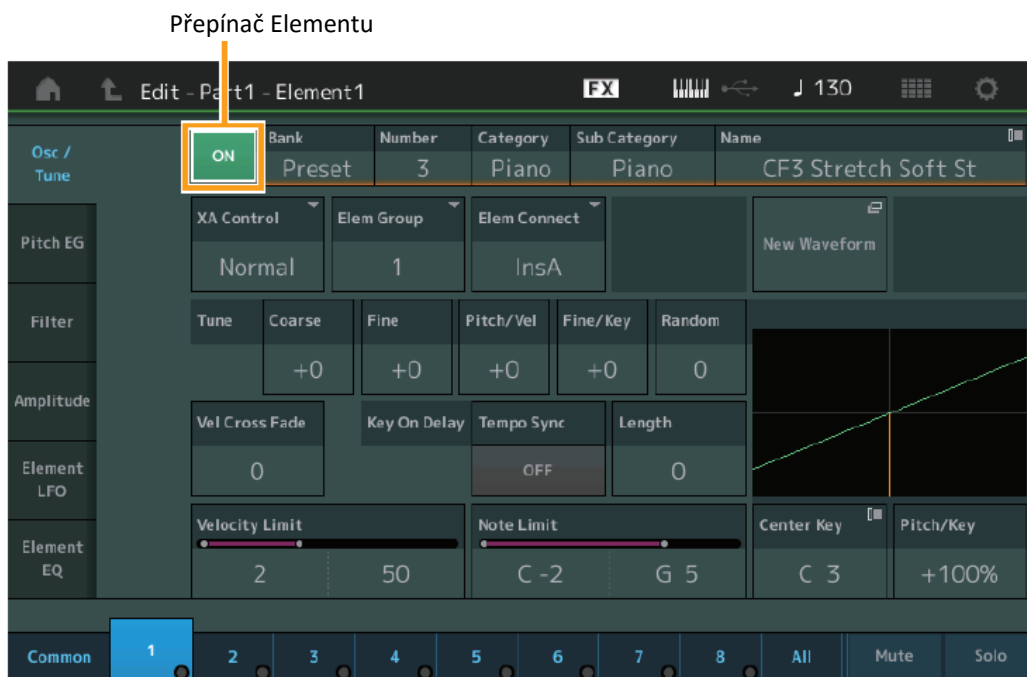
Element Edit (Element)

Osc/Tune (Oscilátor/Ladění)

Part LFO

Na displeji Oscillator/Tune můžete přiřazovat křivky (nebo základní zvukový materiál) jednotlivým Elementům. Můžete nastavit rozsah not pro Element (rozsah kláves na klaviatuře, kde bude Element znít), také rychlostní odezvu (rozsah rychlostí, ve kterých bude Element znít).

OVLÁDÁNÍ [PERFORMANCE] → [EDIT] → Výběr Partu → Výběr Elementu → [Osc/Tune]



Bank (Waveform Bank – Banka křivky)

Number (Waveform Number – Číslo křivky)

Category (Waveform Category – Kategorie křivky)

Sub Category (Waveform Sub Category – Subkategorie křivky)

Name (Waveform Name – Název křivky)

Indikují informace o křivce použité pro zvolený Element. “Bank” indikuje, které umístění křivky (Preset, User a Library) je přiřazeno Elementu.

Nastavení: Viz Seznam dat.

Element Switch (Přepínač Elementu)

Určuje, zda je aktuálně zvolený Element zapnutý nebo vypnutý.

Nastavení: Off (Vypnuto), On (Zapnuto)

XA Control (Ovládání SuperArticulation)

Určuje fungování funkce Expanded Articulation (XA) Elementu.

Funkce XA je sofistikovaný systém tónového generátoru, umožňující efektivněji znovu vytvářet realistický zvuk a přirozené techniky hry. Také nabízí další unikátní režimy pro náhodné nebo alternativní změny zvuků během hry. Detaily o funkci XA, viz “Blok Tónového Generátoru” strana 6.

Nastavení: Normal, Legato, Key Off, Cycle, Random, A.SW Off, A.SW1 On, A.SW2 On

Pro jednotlivé Elementy můžete nastavit:

Normal: Element zní normálně vždy když zahrážete tón.

Legato: Když je parametr Mono/Poly nastaven na Mono, tento Element bude znít namísto toho, který je nastaven na “Normal” u XA Control parametru, když hrajete na klaviaturu stylem legato (hra dalšího tónu při jedno tónové lince nebo melodii před uvolněním předchozího tónu).

Key Off: Element bude znít vždy, když uvolníte tón.

Cycle (pro více Elementů): Jednotlivé Elementy zní alternativně podle číselného pořadí. Jinými slovy, zahrání prvního tónu zazní Element 1, druhý tón zazní Element 2, a tak dále.

Random (pro více Elementů): Jednotlivé Elementy zní náhodně při každém zahrání tónu.

A.SW1 On: Pokud je tlačítko [ASSIGN 1] zapnuté (On), Element bude znít.

A.SW2 On: Pokud je tlačítko [ASSIGN 2] zapnuté (On), Element bude znít.

A.SW Off: Pokud jsou obě tlačítka [ASSIGN 1] a [ASSIGN 2] vypnutá (Off), Element bude znít.

Elem Group (Skupina Elementu)

Určuje skupinu pro XA Control. Všechny Elementy, které mají stejný typ funkce XA musejí mít stejné číslo skupiny. Tato nastavení nejsou aplikována, pokud parametry XA Control všech Elementů jsou nastaveny na Normal.

Nastavení: 1 – 8

Elem Connect (Přepínač propojení Elementu)

Určuje, který Insertion efekt (A nebo B) je použit pro zpracování všech jednotlivých Elementů. Nastavte jej na “Thru” pro přemostění Insertion efektů určitého Elementu.

Nastavení: Thru, InsA, InsB

New Waveform (Nová Waveform)

Načítá Audio data uložená na USB flash paměťovém zařízení jako “Waveform”. Detaily o načítání, viz “Load” (strana 174).

Po načtení křivky bude dostupný Edit Waveform parametr (níže).

Coarse (Hrubé ladění)

Určuje ladění jednotlivých Elementů v půltónech.

Nastavení: -48 – +48

Fine (Jemné ladění)

Určuje jemné doladění jednotlivých Elementů.

Nastavení: -64 – 63

Pitch/Vel (Pitch Velocity Sensitivity)

Určuje, jak ladění zvoleného Elementu reaguje na rychlost.

Nastavení: -64 – 63

Kladné hodnoty: Čím silněji na klaviaturu hrajete, tím více se ladění zvyšuje.

Záporné hodnoty: Čím silněji na klaviaturu hrajete, tím více se ladění snižuje.

0: Žádná změna ladění.

Fine/Key (Pitch Fine Key Follow Sensitivity)

Určuje stupeň, se kterým tóny (především jejich pozice nebo rozsah oktávy) ovlivňují ladění ve Fine Tuning.

Nastavení: -64 – 63

Kladné hodnoty: Ladění nižších tónů padá a vyšších roste.

Záporné hodnoty: Ladění nižších tónů roste a vyšších padá.

Random (Random Pitch Depth)

Umožňuje náhodné změny ladění Elementu pro jednotlivé vámi zahrané tóny. Čím vyšší hodnota, tím větší rozdíl v ladění.

Nastavení: 0 – 127

Vel Cross Fade (Velocity Cross Fade)

Určuje, jak se postupně snižuje hlasitost Oscilátoru v porovnání s velikostí změny rychlosti mimo nastavení Velocity Limit.

Nastavení: 0 – 127

Čím vyšší hodnota, tím větší postupné snížení hlasitosti.

0: Žádný zvuk.

Tempo Sync (Key On Delay Tempo Sync Switch)

Určuje, zda je nebo není parametr “Key On Delay” (níže) synchronizován s tempem.

Nastavení: Off (Vypnuto), On (Zapnuto)

Length (Key On Delay Time Length)

Určuje čas (nebo uplynulé zpoždění) mezi okamžikem, kdy stisknete klávesu na klaviatuře a okamžikem, kdy je tón skutečně zahrán. Můžete nastavit rozdílná zpoždění pro jednotlivé Elementy. Toto není dostupné, pokud je “Key On Delay Tempo Sync” zapnuté (on).

Nastavení: 0 – 127

Length (Key On Delay Note Length)

Určuje timing pro “Key On Delay”, když je “Key On Delay Tempo Sync” zapnutý.

Nastavení: 1/16, 1/8 Tri. (eighth-note triplets), 1/16 Dot. (dotted sixteenth notes), 1/8, 1/4 Tri. (quarter-note triplets), 1/8 Dot. (dotted eighth notes), 1/4, 1/2 Tri. (half-note triplets), 1/4 Dot. (dotted quarter notes), 1/2, Whole Tri. (whole-note triplets), 1/2 Dot. (dotted half notes), 1/4 x 4 (quarter-note quadruplets; four quarter notes to the beat), 1/4 x 5 (quarter-note quintuplets; five quarter notes to the beat), 1/4 x 6 (quarter-note sextuplets; six quarter notes to the beat), 1/4 x 7 (quarter-note septuplets; seven quarter notes to the beat), 1/4 x 8 (quarter-note octuplets; eight quarter notes to the beat)

Velocity Limit (Rychlostní rozsah)

Určuje minimální a maximální hodnoty rozsahu, ve kterých budou jednotlivé Elementy reagovat. Jednotlivé Elementy budou znít pouze pro tóny v zadaném rozsahu. Pokud zadáte nejprve hodní a pak dolní hranici, například “93 až 34”, pak rozsah Velocity bude pokrývat obě rozmezí “1 až 34” a “93 až 127”. Návod na nastavení Velocity Limit, viz Uživatelský manuál.

Nastavení: 1 – 127

Note Limit (Tónový rozsah)

Určuje nejnižší a nejvyšší tóny rozsahu klaviatury pro jednotlivé Elementy. Jednotlivé Elementy budou znít pouze pro tóny zahrané ve specifikovaném rozsahu. Pokud zadáte nejprve hodní a pak dolní hranici, například “C5 až C4”, pak rozsah bude pokrývat obě rozmezí “C-2 až C4” a “C5 až G8”.

Nastavení: C -2 – G8

Pitch/Key (Pitch Key Follow Sensitivity)

Určuje citlivost efektu Key Follow (interval ladění sousedních tónů), za předpokladu, že ladění Center Key (níže) je standard.

Nastavení: -200% – +0% – +200%

+100% (běžné nastavení): Ladění sousedních tónů je posunuto o půltón.

0%: Všechny tóny mají stejné ladění jako Center Key.

Záporné hodnoty: Nastavení jsou opačná.

Center Key (Pitch Key Follow Sensitivity Center Key)

Určuje středový tón, nebo ladění pro efekt Key Follow.

Nastavení: C -2 – G8

Edit Waveform (Editování Waveform)

Zobrazuje Waveform Edit displej.

Na tomto displeji můžete nastavit parametry týkající se Key Bank obsahujících Waveformy.

• Key Bank

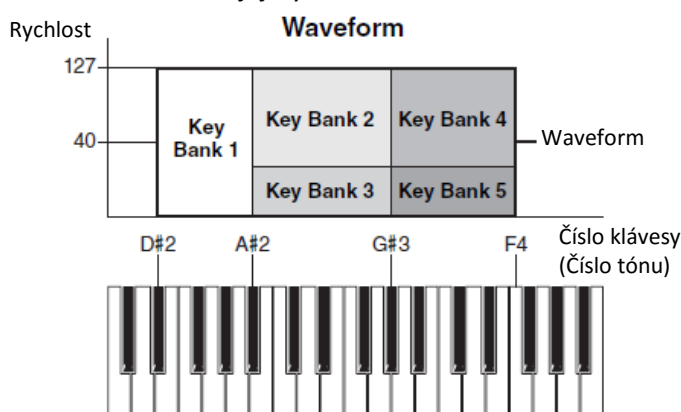
Key Bank jsou digitální audio data, vytvořená přímým zaznamenáním signálu, jako například zpěvu, elektrické kytary, do tohoto nástroje.

V tomto manuálu, jsou výrazy “Key Bank” a “Wave” někdy zaměnitelné; nicméně, byste měli pečlivě rozlišovat mezi “Key Bank” (syrová audio data) a “Waveform” (souborná audio data používaná pro vytvoření Partu).

• Key Bank a Waveform

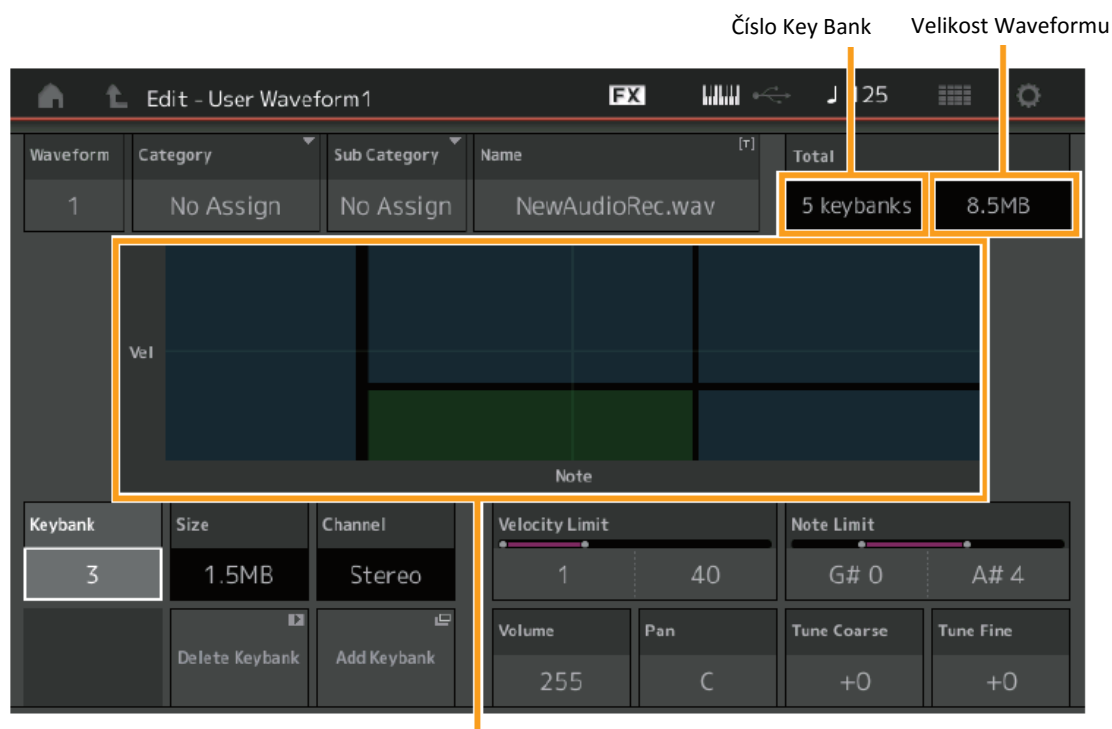
Key Banky jsou přiřazeny a uloženy do Waveformů na MONTAGE.

Jednotlivé Waveformy mohou obsahovat více Key Bank. Pro přiřazení těchto Key Bank do jiného prostoru nebo kontejneru, můžete nastavit Note limit a Velocity limit pro jednotlivé Key Banky. Díky tomuto nastavení je přehrávána jiná Key Banka v závislosti na stisknuté klávese a její rychlosti.



• Part a Waveform

Waveform můžete hrát jeho přiřazením k Partu a poté použít tento Part pro hru na klaviaturu. Waveform můžete přiřadit Elementu Partu na displeji Element Edit pro Normal Part (AWM2) Edit (strana 94) a Key Edit pro Drum Part Edit (strana 126).



Note Limit a Velocity Limit pro jednotlivé Key Banky

Waveform

Indikuje zvolenou Waveform.

Category (Hlavní kategorie Waveform)

Sub Category (Subkategorie Waveform)

Určuje hlavní kategorii a subkategorii zvolené Waveform.

Nastavení: Viz Seznam dat.

Name (Název Waveform)

Určuje zvolenou Waveform. Názvy Waveformů mohou obsahovat až 20 znaků. Stiskem parametru vyvoláte displej pro zadávání znaků.

Number of Keybank (Číslo Key Banky)

Indikuje číslo Key Bank ve zvolené Waveform.

Waveform Total Size (Celková velikost Waveform)

Indikuje celkovou velikost dat zvolené Waveform.

Keybank (Key Banka)

Indikuje zvolenou Key Banku.

Size (Velikost Key Banky)

Indikuje velikost dat zvolené Key Banky.

Channel (Kanál Key Banky)

Indikuje kanál (Stereo nebo Mono) zvolené Key Banky.

Velocity Limit (Rychlostní rozsah)

Určuje minimální a maximální hodnoty rozsahu, ve kterých bude zvolená Key Banka reagovat.

Nastavení: 1 – 127

Note Limit (Tónový rozsah)

Určuje nejnižší a nejvyšší tóny rozsahu klaviatury zvolené Key Banky.

Nastavení: 1 – 127

Volume (Hlasitost)

Určuje hlasitost výstupu zvolené Key Banky.

Nastavení: 0 – 255

Pan

Určuje stereo pan pozici zvolené Key Banky.

Nastavení: L63 – C – R63

Tune Coarse (Hrubé ladění)

Určuje ladění zvolené Key Banky v půltónech.

Nastavení: -64 – +63

Tune Fine (Jemné ladění)

Určuje jemné ladění zvolené Key Banky.

Nastavení: -64 – +63

Delete Keybank (Vymazání Key Banky)

Vymaže zvolenou Key Banku.

Add Keybank (Přidání Key Banky)

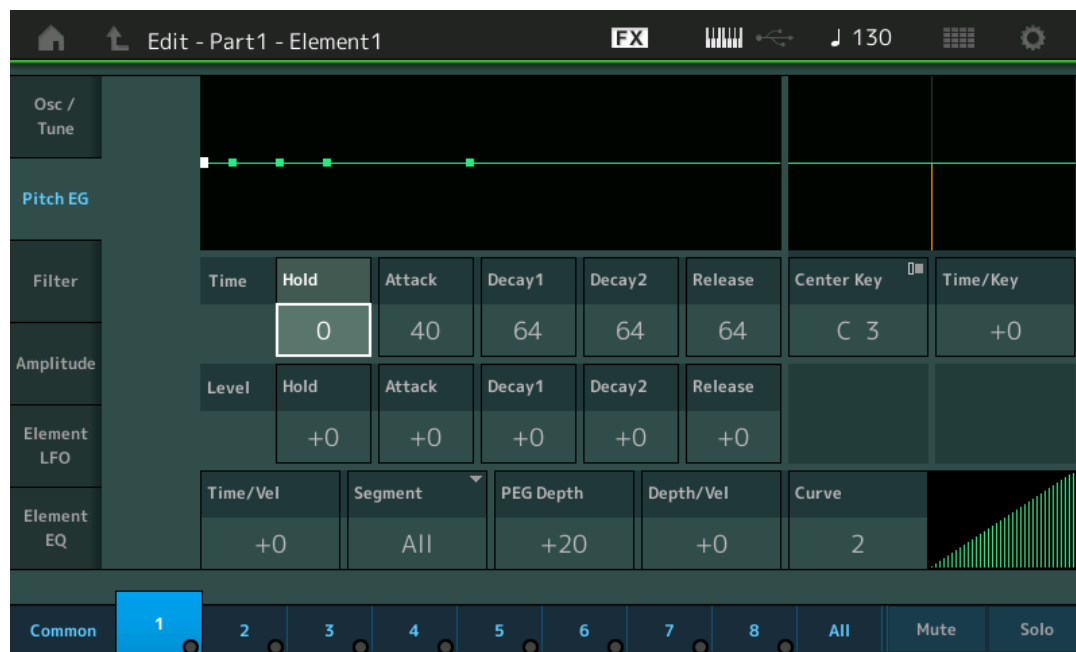
Přidává novou Key Banku do zvolené Waveform.

Pitch EG (Generátor obálky ladění)

Na displeji Pitch EG můžete provádět celková nastavení a nastavení úrovní pro Generátor obálky ladění, který určuje, jak se ladění mění v čase podle Oscilátoru. Tato nastavení lze použít pro ovládání změny ladění od okamžiku stisknutí klávesy po okamžik utichnutí zvuku.

OVLÁDÁNÍ

[PERFORMANCE] → [EDIT] → Výběr Partu → Výběr Elementu → [Pitch EG]



Celé názvy parametrů jsou uvedeny v tabulce níže, tak jak se objevují na displeji.

	Hold	Attack	Decay1	Decay2	Release
Time	Hold Time	Attack Time	Decay1 Time	Decay2 Time	Release Time
Level	Hold Level	Attack Level	Decay1 Level	Decay2 Level	Release Level

Nastavení: Time: 0 – 127

Level: -128 – +127

Time/Key (PEG Time Key Follow Sensitivity)

Určuje stupeň, se kterým tóny (především jejich pozice nebo oktávový rozsah) ovlivňují Pitch EG časy. Center Key (další parametr) je používán jako základní ladění pro tento parametr.

Nastavení: -64 – +63

Kladné hodnoty: Vysoké tóny vytvářejí rychlejší přechody PEG, zatímco nižší tóny vytvářejí pomalejší přechody.

Záporné hodnoty: Vysoké tóny vytvářejí pomalejší přechody PEG, zatímco nižší vytvářejí rychlejší přechody.

0: Rychlost přechodu PEG se nemění, bez ohledu na zahrané tóny.

Center Key (PEG Time Key Follow Sensitivity Center Key)

Určuje, jak čas přechodu PEG (rychlost) reaguje na Velocity, nebo sílu, se kterou byla klávesa stisknuta. Když je zahrán Center Key, PEG se chová podle jeho aktuálního nastavení.

Nastavení: C-2 – G8

Time/Vel (PEG Time Velocity Sensitivity)

Segment (PEG Time Velocity Sensitivity Segment)

Určuje rychlostní citlivost parametru PEG Time. Zvolte Segment, pak nastavte jeho parametr "Time/Vel".

Nastavení: Time/Vel: -64 – +63

Kladné hodnoty: Vysoké rychlosti vytvářejí rychlejší přechody PEG, zatímco nižší tóny vytvářejí pomalejší přechody.

Záporné hodnoty: Vysoké rychlosti vytvářejí pomalejší přechody PEG, zatímco nižší tóny vytvářejí rychlejší přechody.

0: Rychlost přechodu PEG se nemění, bez ohledu na Velocity (rychlost).

Nastavení: Segment: Attack, Atk+Dcy (Attack+Decay), Decay, Atk+Rls (Attack+Release), All

Attack: Parametr Time/Vel ovlivňuje Attack Time.

Atk+Dcy: Parametr Time/Vel Value ovlivňuje Attack/Decay1 Time.

Decay: Parametr Time/Vel parametr ovlivňuje Decay Time

Atk+Rls: Parametr Time/Vel Value ovlivňuje Attack/Release Time.

All: Parametr Time/Vel ovlivňuje všechny PEG Time.

PEG Depth

Určuje rozsah ladění Pitch EG.

Nastavení: -64 – +63

Depth/Vel (PEG Depth Velocity Sensitivity)

Curve (PEG Depth Velocity Sensitivity Curve)

Určuje, jak bude rozsah ladění generován na základě Velocity (síly), se kterou hrajete na klaviaturu. Parametr Curve umožňuje zvolit z pěti různých přednastavení velocity křivek (graficky zobrazeny na displeji), které určují, jak velocity (síla) ovlivňuje Pitch EG Depth. Na obrázku níže, vertikální osa představuje Změny ladění a horizontální osa představuje Velocity (sílu).

Nastavení: Depth/Vel: -64 – +63

Kladné hodnoty: Vyšší síla rozšiřuje rozsah ladění a nižší síla jej zužuje.

Záporné hodnoty: Vyšší síla zužuje rozsah ladění a nižší síla jej rozšiřuje.

0: Obálka ladění se nemění, bez ohledu na Velocity (sílu).

Nastavení: Curve: 0 – 4



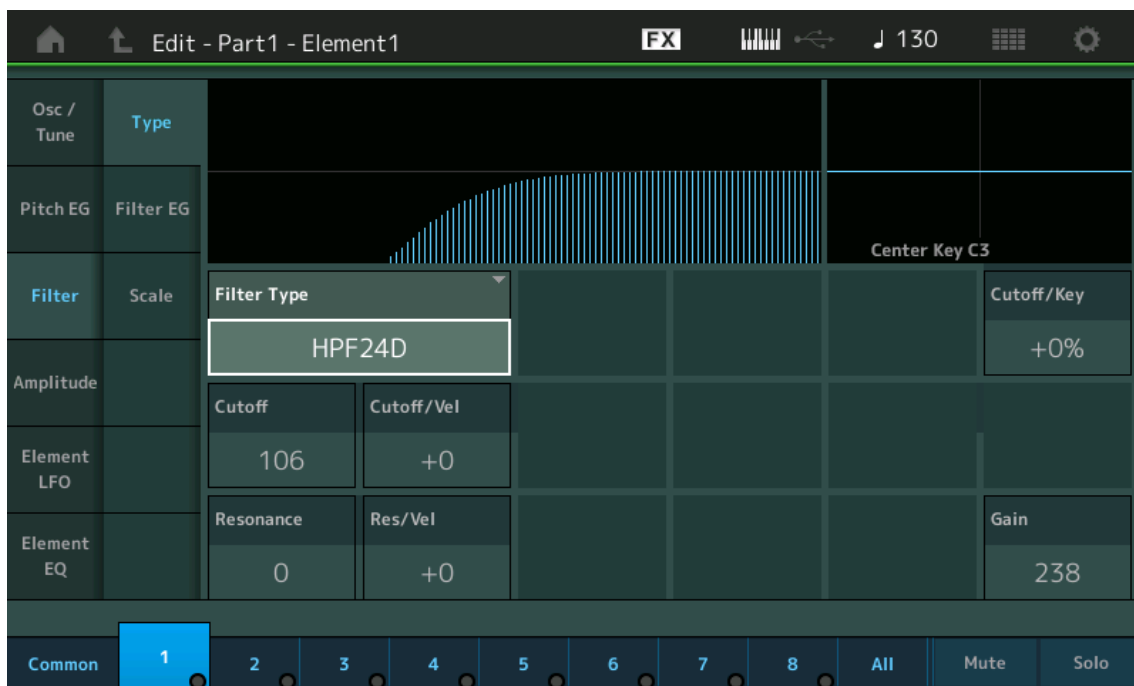
Poznámka

Detaily o PEG, viz Manuál syntezátorových parametrů.

Type (Typ)

Na displeji Type můžete provádět rozsáhlá nastavení Filtru. Dostupné parametry se liší v závislosti na zde zvoleném typu Filtru.

OVLÁDÁNÍ [PERFORMANCE] → [EDIT] → Výběr Partu → Výběr Elementu → [Filter] → [Type]

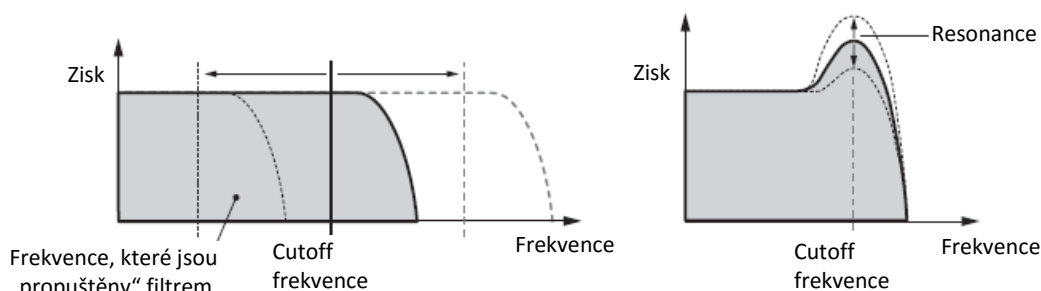


Filter Type

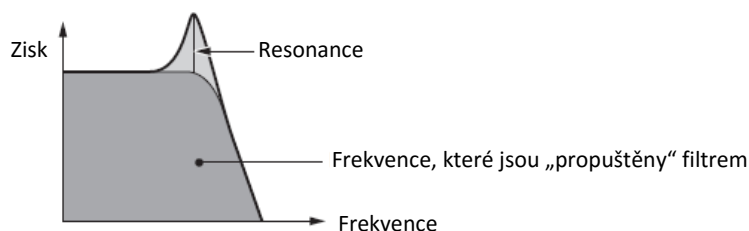
Určuje typ Filtru aktuálního Elementu. V zásadě jsou čtyři rozdílné typy filtrů: LPF (Low Pass Filtr), HPF (High Pass Filtr), BPF (Band Pass Filtr) a BEF (Band Elimination Filtr). Detaily o jejich nastavení, viz Manuál syntezátorových parametrů.

Nastavení: LPF24D, LPF24A, LPF18, LPF18s, LPF12+HPF12, LPF6+HPF12, HPF24D, HPF12, BPF12D, BPFw, BPF6, BEF12, BEF6, DualLPF, DualHPF, DualBPF, DualBEF, LPF12+BPF6, Thru

LPF



LPF24D: Dynamický -24 dB/oct Low-Pass Filtr s charakteristickým digitálním zvukem. Při porovnání s typem LPF24A, tento typ může vytvářet výraznější Resonance efekt.

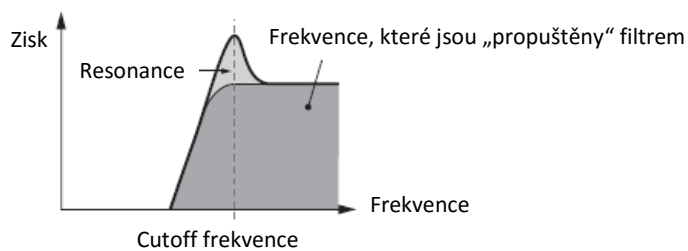


LPF24A: Digitální dynamický Low-Pass Filtr s podobnými vlastnostmi jako u 4-pole analogového syntezátorového filtru.

LPF18: 3-pole -18 dB/oct Low-Pass Filtr.

LPF18s: 3-pole -18 dB/oct Low-Pass Filtr. Tento filtr má jemnější sklon cutoff než typ LPF18.

HPF



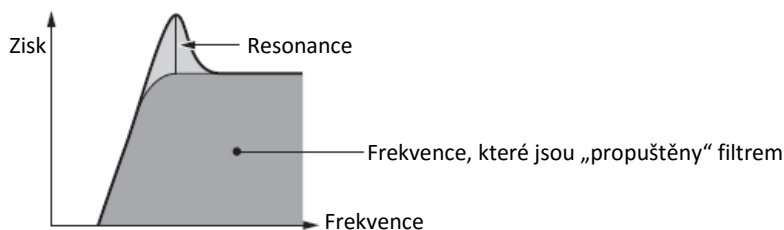
LPF12+HPF12: Kombinace -12 dB/oct Low-Pass Filtru a -12 dB/oct High-Pass Filtru zapojených sériově.

Při výběru tohoto typu filtru, lze nastavit HPF Cutoff a HPF Key Follow Sensitivity.

LPF6+HPF12: Kombinace -6 dB/oct Low-Pass Filtru a -12 dB/oct High-Pass Filtru zapojených sériově.

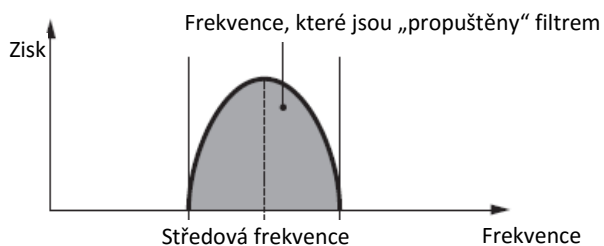
Při výběru tohoto typu filtru, lze nastavit HPF Cutoff a HPF Key Follow Sensitivity.

HPF24D: Dynamický -24 dB/oct High-Pass Filtr s charakteristickým digitálním zvukem. Tento typ může vytvářet výraznější Resonance efekt.

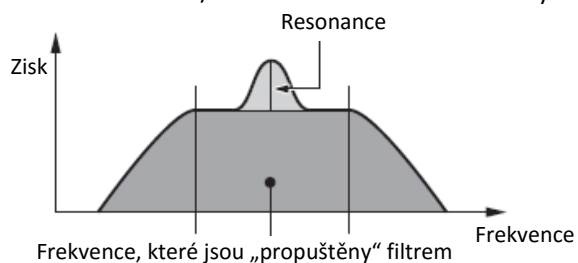


HPF12: -12 dB/oct dynamický High-Pass Filter.

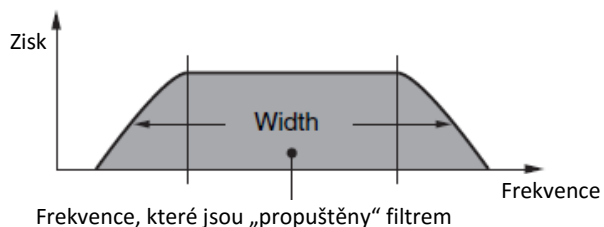
BPF



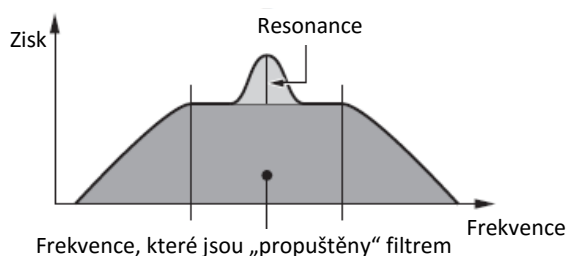
BPF12D: Kombinace -12 dB/oct HPF a LPF s charakteristickým digitálním zvukem.



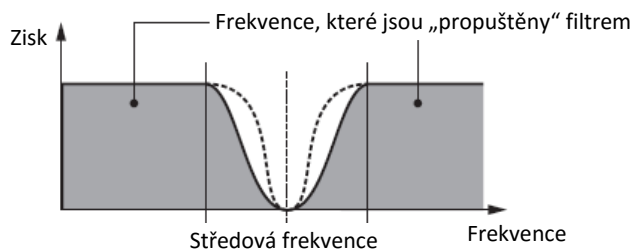
BPFw: -12 dB/oct BPF, který kombinuje HPF a LPF filtry pro umožnění širších nastavení pásma.



BPF6: Kombinace -6 dB/oct HPF a LPF.



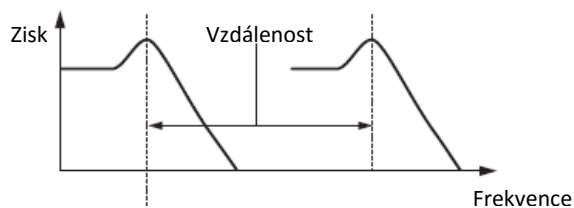
BEF



BEF12: -12 dB/oct Band-Eliminate Filtr.

BEF6: -6 dB/oct Band-Eliminate Filtr.

DualLPF: Dva -12 dB/oct Low-Pass Filtry propojené paralelně. Můžete editovat vzdálenost mezi dvěma Cutoff frekvencemi.

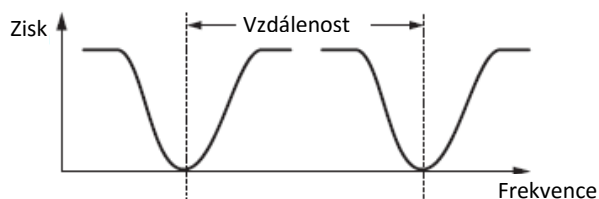


Nižší Cutoff frekvence je nastavována přímo na displeji
(Vyšší Cutoff frekvence je nastavena automaticky)

DualHPF: Dva -12 dB/oct High-Pass Filtry propojené paralelně.

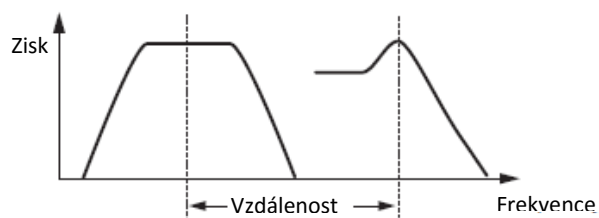
DualBPF: Dva -6 dB/oct Band-Pass Filtry propojené paralelně.

DualBEF: Dva -6 dB/oct Band-Eliminate Filtry propojené sériově.



Nižší Cutoff frekvence je nastavována přímo na displeji
(Vyšší Cutoff frekvence je nastavena automaticky)

LPF12+BPF6: Kombinace -12 dB/oct Low-Pass Filtru a -6 dB/oct Band-Pass Filtru propojených paralelně. Můžete editovat vzdálenost mezi dvěma Cutoff frekvencemi.



Nižší Cutoff frekvence je nastavována přímo na displeji
(Vyšší Cutoff frekvence je nastavena automaticky)

Cutoff (Cutoff Frekvence)

Určuje Cutoff frekvenci Filtru. Je používána jako základní frekvence zvoleného typu Filtru. Type.

Nastavení: 0 – 255

Cutoff/Vel (Citlivost Cutoff Velocity)

Určuje, jak Cutoff Frekvence reaguje na Velocity, nebo sílu s jakou hrajete tóny.

Nastavení: -64 – +63

Kladné hodnoty: Čím silnější hra na klaviaturu, tím více se Cutoff Frekvence zvyšuje.

Záporné hodnoty: Čím jemnější hra na klaviaturu, tím více se Cutoff Frekvence zvyšuje.

0: Cutoff Frekvence se nemění, bez ohledu na Velocity (sílu).

Resonance

Width (Šířka)

Funkce tohoto parametru závisí na zvoleném typu Filtru. Pokud je zvolen LPF, HPF, BPF (kromě BPFw) nebo BEF, tento parametr je použit na nastavení Resonance. U BPFw, je použit na úpravu frekvenční šířky pásma. Tento parametr je použit pro nastavení množství Resonance (harmonického důrazu) aplikovaného na signál při cutoff frekvenci. Lze jej použít v kombinaci s "Cutoff" parametrem pro změnu charakteru zvuku. U BPFw, je tento parametr použit pro úpravu délky pásma frekvencí signálu filtru.

Tento parametr není zobrazen v závislosti na zvoleném typu Filtru.

Nastavení: 0 – 127

Cutoff/Key (Cutoff Key Follow Sensitivity)

Určuje stupeň, se kterým tóny (především jejich pozice nebo oktávový rozsah) ovlivňují Cutoff Frekvenci (výše). Center Key (další parametr) je používán jako základní Cutoff Frekvence pro tento parametr.

Nastavení: - 200% – +200%

Kladné hodnoty: Cutoff Frekvence padá s hlubšími tóny, a roste s vyššími tóny.

Záporné hodnoty: Cutoff Frekvence roste s hlubšími tóny, a padá s vyššími tóny.

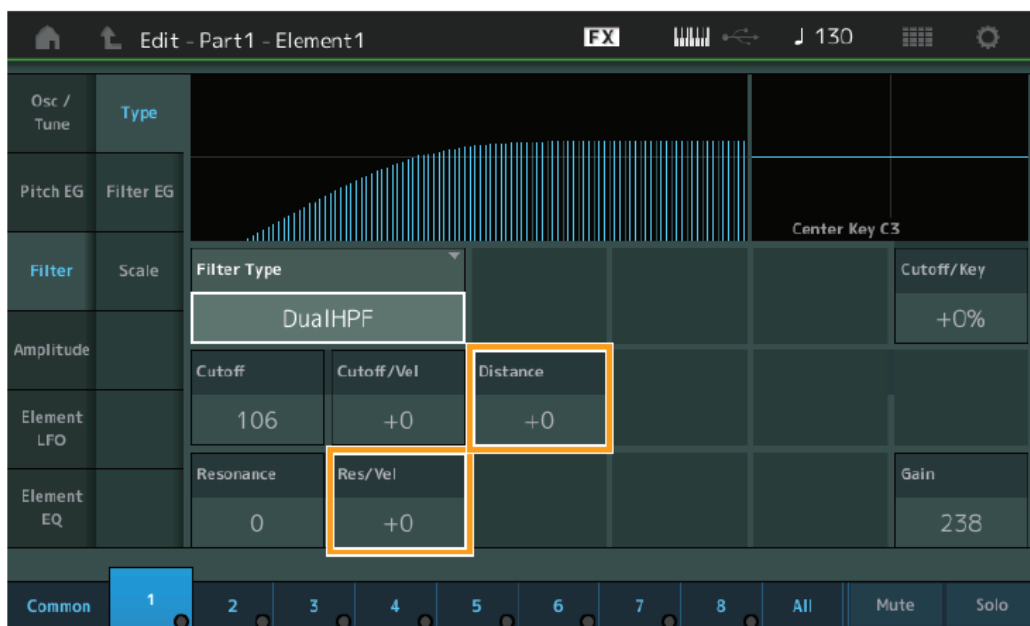
Center Key (Cutoff Key Follow Sensitivity Center Key)

Indikuje, že středový tón, pro "Cutoff/Key" výše, je C3. Mějte na paměti, že slouží pouze pro zobrazení; hodnotu nemůžete změnit.

Gain (Zisk)

Určuje Gain (množství zesílení aplikovaného na signál zaslaný do Filtru).

▪ V případě typů Filtru s parametry "Distance" (Vzdálenost) a "Res/Vel"



Distance (Vzdálenost)

Určuje vzdálenost mezi Cutoff Frekvencemi u duálních typů Filtrů a LPF12+BPF6 filtru. Tento parametr není zobrazen v závislosti na zvoleném typu Filtru

Nastavení: -128 – +127

Res/Vel (Resonance Velocity Sensitivity)

Určuje stupeň, s jakým Resonance reaguje na Velocity, nebo sílu, se kterou byla klávesa stisknuta. Tento parametr není zobrazen v závislosti na zvoleném typu Filtru

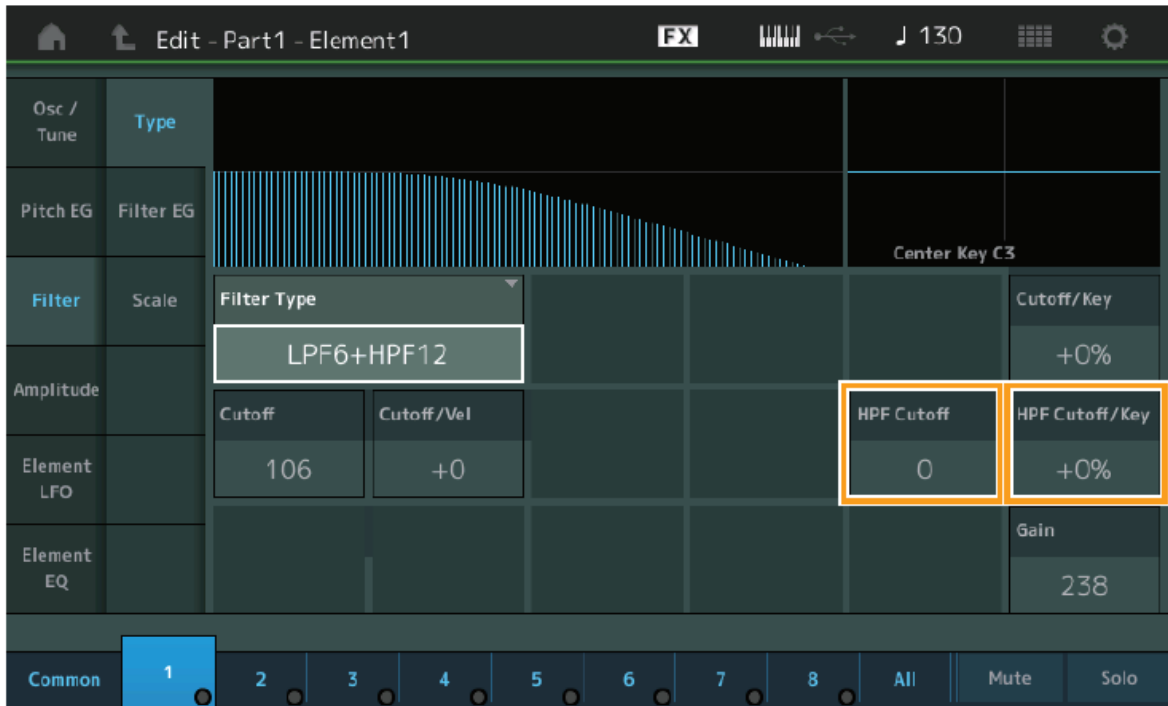
Nastavení: -64 – +63

Kladné hodnoty: Čím vyšší Velocity (síla), tím větší Resonance.

Záporné hodnoty: Čím nižší Velocity (síla), tím větší Resonance.

0: Žádné změny hodnoty Resonance.

▪ V případě typů Filtru s parametry “HPF Cutoff” a “HPF Cutoff/Key”



HPF Cutoff (High Pass Filter Cutoff Frequency)

Určuje středovou frekvenci pro Key Follow parametr (níže) pro HPF. Tento parametr je dostupný pouze, když jsou zvoleny typy filtrů “LPF12+HPF12” nebo “LPF6+HPF12”.

Nastavení: 0 – 255

HPF Cutoff/Key (High Pass Filter Cutoff Key Follow Sensitivity)

Určuje stupeň, se kterým tóny (především jejich pozice nebo oktávový rozsah) ovlivňují Cutoff Frekvenci HPF. Tento parametr je dostupný pouze, když jsou zvoleny typy filtrů “LPF12+HPF12” nebo “LPF6+HPF12”.

Nastavení: - 200% – +200%

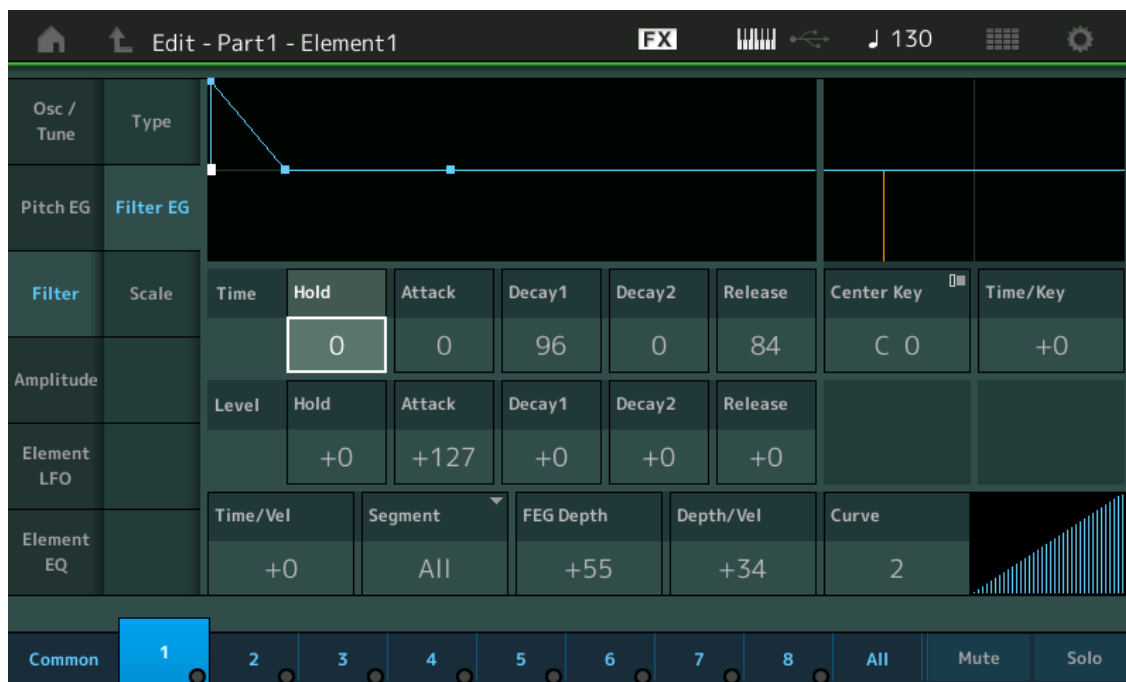
Kladné hodnoty: Cutoff Frekvence padá s hlubšími tóny, a roste s vyššími tóny.

Záporné hodnoty: Cutoff Frekvence roste s hlubšími tóny, a padá s vyššími tóny.

Filter EG (Generátor obálky Filtru)

Na displeji Filter EG můžete provádět celková nastavení a nastavení úrovní pro Generátor obálky Filtru, který určuje, jak se zvuk mění v čase pro Elementy. Tato nastavení lze použít pro ovládání změny zvuku od okamžiku stisknutí klávesy po okamžik utichnutí zvuku.

OVLÁDÁNÍ [PERFORMANCE] → [EDIT] → Výběr Partu → Výběr Elementu → [Filter] → [Filter EG]



Celé názvy parametrů jsou uvedeny v tabulce níže, tak jak se objevují na displeji.

	Hold	Attack	Decay1	Decay2	Release
Time	Hold Time	Attack Time	Decay1 Time	Decay2 Time	Release Time
Level	Hold Level	Attack Level	Decay1 Level	Decay2 Level	Release Level

Nastavení: Time: 0 – 127
Level: -128 – +127

Time/Key (FEG Time Key Follow Sensitivity)

Určuje stupeň, se kterým tóny (především jejich pozice nebo oktávový rozsah) ovlivňují Filter EG časy. Center Key (další parametr) je používán jako základní rychlost změny pro tento parametr (níže).

Nastavení: -64 – +63

Kladné hodnoty: Vysoké tóny vytvářejí rychlejší přechody FEG, zatímco nižší tóny vytvářejí pomalejší přechody.

Záporné hodnoty: Vysoké tóny vytvářejí pomalejší přechody FEG, zatímco nižší vytvářejí rychlejší přechody.

0: Rychlost přechodu FEG se nemění, bez ohledu na zahrané tóny.

Center Key (FEG Time Key Follow Sensitivity Center Key)

Určuje středový tón pro parametr „Time/Key“ výše.

Nastavení: C-2 – G8

Time/Vel (FEG Time Velocity Sensitivity)

Segment (FEG Time Velocity Sensitivity Segment)

Určuje, jak doba přechodu FEG (rychlost) reaguje na Velocity (sílu), se kterou hrajete na klaviaturu. Zvolte Segment, pak nastavte jeho parametr "Time/Vel".

Nastavení: Time/Vel: -64 – +63

Kladné hodnoty: Vysoké rychlosti vytvářejí rychlejší přechody FEG, zatímco nižší tóny vytvářejí pomalejší přechody.

Záporné hodnoty: Vysoké rychlosti vytvářejí pomalejší přechody FEG, zatímco nižší tóny vytvářejí rychlejší přechody.

0: Rychlost přechodu FEG se nemění, bez ohledu na Velocity (rychlost).

Nastavení: Segment: Attack, Atk+Dcy (Attack+Decay), Decay, Atk+Rls (Attack+Release), All

Attack: Parametr Time/Vel ovlivňuje Attack Time.

Atk+Dcy: Parametr Time/Vel Value ovlivňuje Attack/Decay1 Time.

Decay: Parametr Time/Vel parametr ovlivňuje Decay Time

Atk+Rls: Parametr Time/Vel Value ovlivňuje Attack/Release Time.

All: Parametr Time/Vel ovlivňuje všechny FEG Time.

FEG Depth

Určuje rozsah Cutoff frekvence pro Filter EG.

Nastavení: -64 – +63

Depth/Vel (FEG Depth Velocity Sensitivity)

Curve (FEG Depth Velocity Sensitivity Curve)

Určuje, jak bude rozsah Cutoff Frekvence reagovat na základě Velocity (síly), se kterou hrajete na klaviaturu. Parametr Curve umožňuje zvolit z pěti různých přednastavení velocity křivek (graficky zobrazeny na displeji), které určují, jak velocity (síla) ovlivňuje Pitch EG Depth. Na obrázku níže, vertikální osa představuje Změny ladění a horizontální osa představuje Velocity (sílu).

Nastavení: Depth/Vel: -64 – +63

Nastavení: Curve: 0 – 4



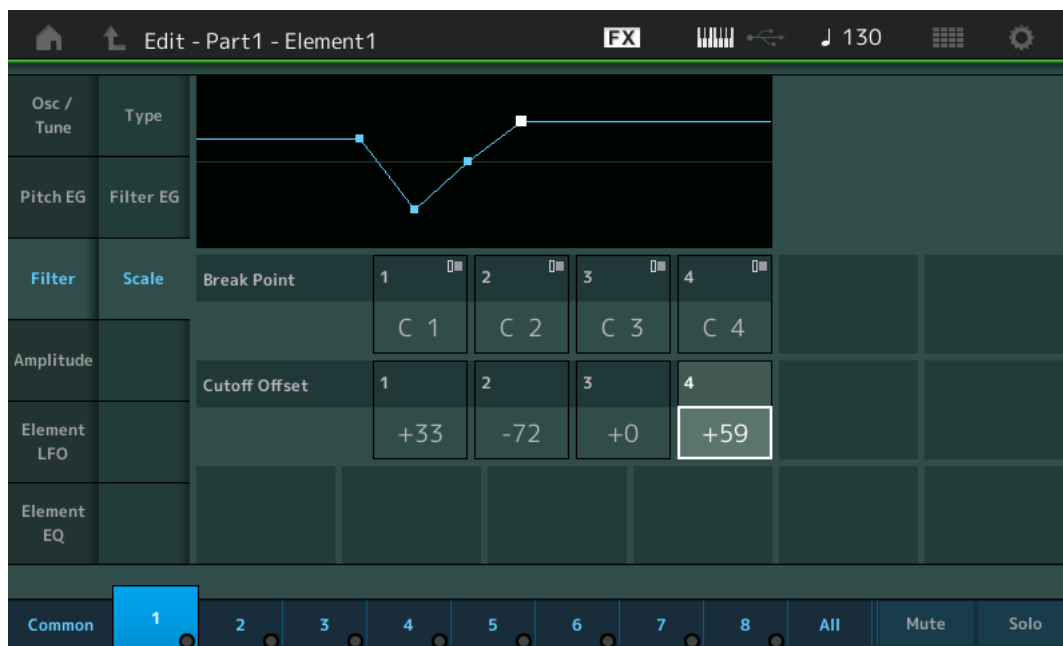
Poznámka

Detaily o FEG, viz Manuál syntezátorových parametrů.

Scale (Filtr Scale)

Na displeji Filter Scale můžete nastavovat parametry týkající se Filtr Scale Elementů.
„Filter Scale“ ovládá Cutoff Frekvenci Filtru podle pozicí tónů na klaviatuře.

OVLÁDÁNÍ [PERFORMANCE] → [EDIT] → Výběr Partu → Výběr Elementu → [Filter] → [Scale]



Break Point 1 – 4

Určuje čtyři Break Pointy zadáním odpovídajících čísel tónů.

Nastavení: C -2 – G8

Poznámka

Break Pointy 1 až 4 budou automaticky seřazeny ve vzestupném pořadí po klaviatuře.

Cutoff Offset 1 – 4

Určuje posun hodnoty Cutoff Frekvence pro jednotlivé Break Pointy.

Nastavení: -128 – +127

Poznámka

- Bez ohledu na velikost těchto Posunů, nemohou být překročeny minimální a maximální limity Cutoff Frekvence (hodnoty 0 a 127).
- Výsledkem jakéhokoliv tónu zahráného pod Break Point 1 bude tón s nastavením úrovně Break Point 1. Podobně, výsledkem jakéhokoliv tónu zahráného nad Break Point 4 bude tón s nastavením úrovně Break Point 4.
- Informace o příkladech nastavení Filter Scaling, viz Manuál syntezátorových parametrů.

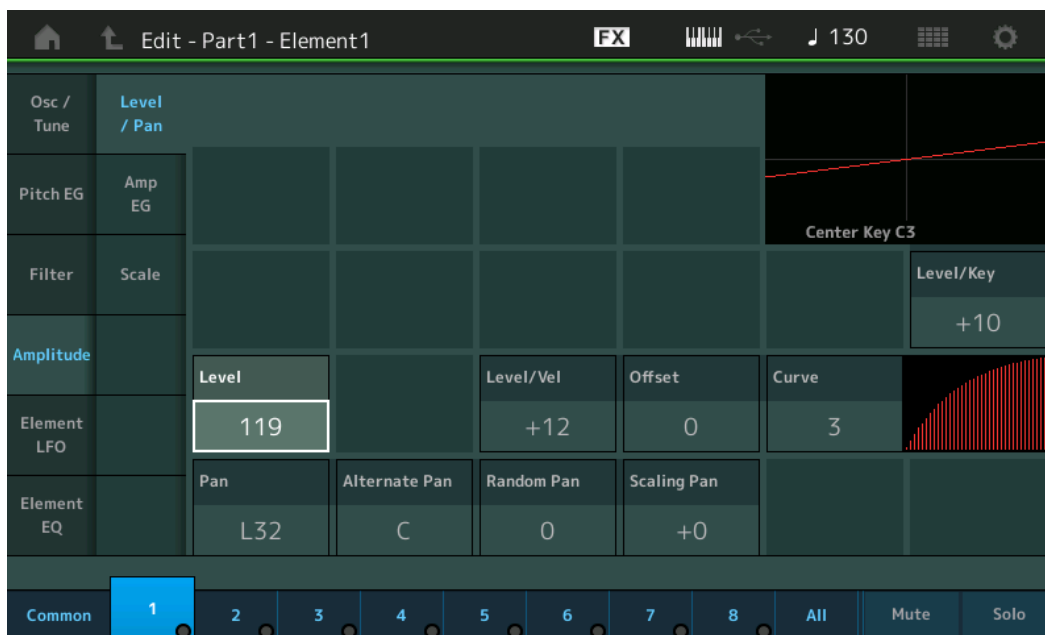
Amplitude (Amplituda)

Level/Pan (Úroveň/Pan)

Na displeji Level/Pan můžete provádět nastavení úrovní a panu jednotlivých Elementů.

OVLÁDÁNÍ

[PERFORMANCE] → [EDIT] → Výběr Partu → Výběr Elementu → [Amplitude] → [Level/Pan]



Level (Úroveň)

Určuje úroveň výstupu Elementu.

Nastavení: 0 – 127

Level/Vel (Citlivost Level Velocity)

Offset (Posun citlivosti Level Velocity)

Curve (Křivka citlivosti Level Velocity)

Určuje, jak bude Velocity generována v reakci na Velocity (sílu), s jakou hrajete na klávesy na klaviatuře. Parametr Offset zvyšuje nebo snižuje úroveň nastavenou pomocí "Level/Vel".

Pokud je hodnota vyšší než 127, výsledná velocity bude 127. Parametr Curve vám umožňuje vybírat z pěti různých křivek (graficky zobrazeny na displeji), které určují, jak síla ovlivňuje aktuální Velocity. Na obrázku níže, vertikální osa představuje aktuální výslednou Velocity a horizontální osa představuje Velocity (sílu), s kterou hrajete na klávesy.

Nastavení: Level/Vel: -64 – +63

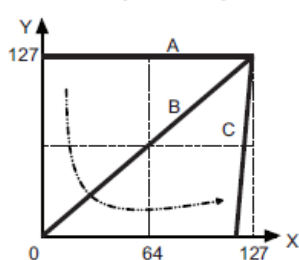
Kladné hodnoty: Čím silněji hrajete na klávesy, tím vyšší je úroveň výstupu.

Záporné hodnoty: Čím slaběji hrajete na klávesy, tím vyšší je úroveň výstupu.

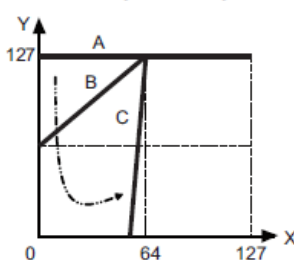
0: Úroveň výstupu se nemění.

Nastavení: Offset: 0 – 127

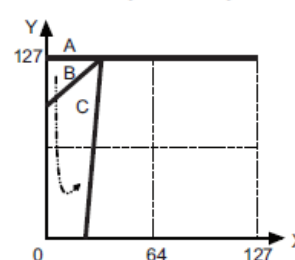
Level Velocity Sensitivity Offset = 0



Level Velocity Sensitivity Offset = 64



Level Velocity Sensitivity Offset = 96



A: Citlivost Level Velocity = 0

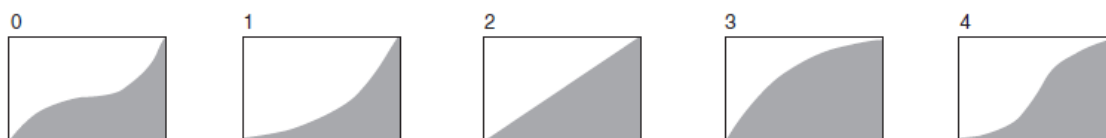
B: Citlivost Level Velocity = 32

C: Citlivost Level Velocity = 64

X: Síla, s kterou hrajete na klávesy.

Y: Aktuální výsledná velocity (ovlivňující tónový generátor)

Nastavení: Curve: 0 – 4



Pan (Element Pan)

Určuje stereo Pan pozici zvoleného Elementu.

Nastavení: L63 – C (center) – R63

Alternate Pan (Alternující Pan)

Určuje množství, o které je zvuk panován střídavě doleva a doprava pro jednotlivé tóny, které stisknete.

Nastavení Pan (výše) je použito jako základní Pan pozice.

Nastavení: L64 – C – R63

Random Pan (Náhodný Pan)

Určuje množství, o které je zvuk zvoleného Elementu panován náhodně doleva a doprava pro jednotlivé tóny, které stisknete. Nastavení Pan (výše) je použito jako základní Pan pozice.

Nastavení: 0 – 127

Scaling Pan

Určuje stupeň, se kterým tóny (především jejich pozice nebo oktávový rozsah) ovlivňují Pan, pozici, vlevo a vpravo, zvoleného Elementu. Pro tón C3, je hlavní nastavení Pan (výše) použito pro základní pozici Pan.

Nastavení: -64 – +0 – +63

Kladné hodnoty: Posunuje pan pozici doleva pro nižší tóny a doprava pro vyšší tóny.

Záporné hodnoty: Posunuje pan pozici doprava pro nižší tóny a doleva pro vyšší tóny.

Level/Key (Level Key Follow Sensitivity)

Určuje stupeň, se kterým tóny (především jejich pozice nebo oktávový rozsah) ovlivňují hlasitost zvoleného Elementu.

Nastavení Center Key pro tón C3, je použito pro základní nastavení.

Nastavení: -64 – +0 – +63

Kladné hodnoty: Snižuje hlasitost pro nižší tóny a zvyšuje pro vyšší tóny.

Záporné hodnoty: Zvyšuje hlasitost pro nižší tóny a snižuje pro vyšší tóny.

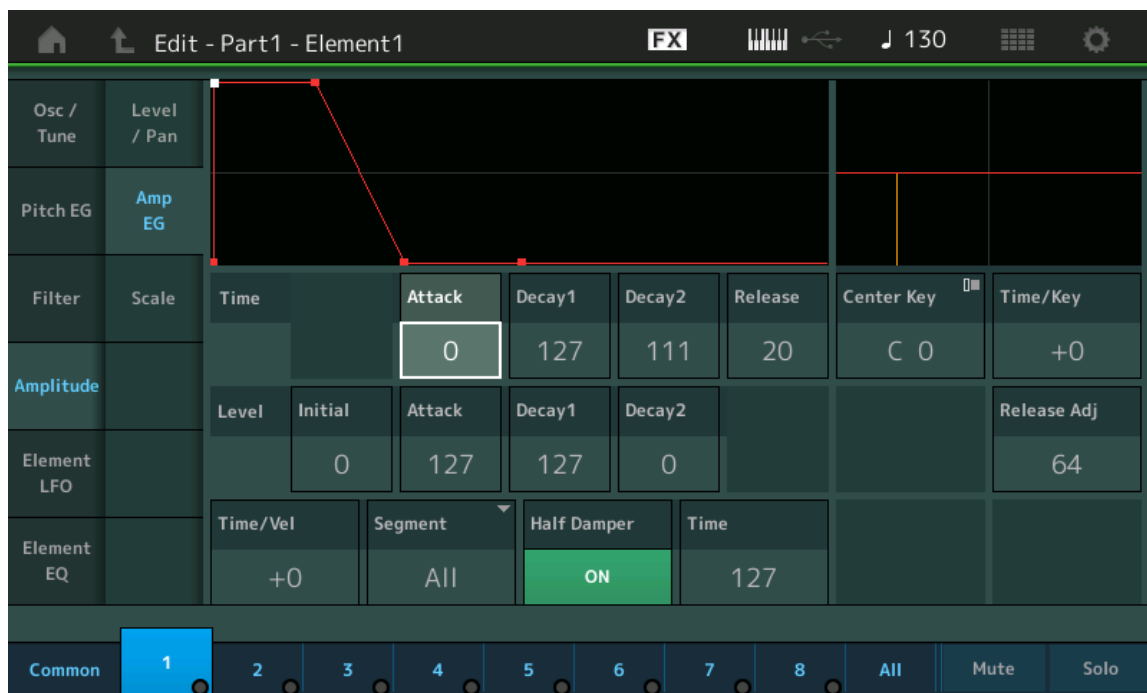
Center Key (Level Key Follow Sensitivity Center Key)

Indikuje, že středový tón pro "Level/Key" výše je C3. Mějte na paměti, že toto slouží pouze pro zobrazení, hodnotu nelze měnit.

Amp EG (Generátor obálky Amplitudy)

Na displeji Amplitude EG můžete provádět celková nastavení a nastavení úrovní pro Generátor obálky Amplitudy, který určuje, jak se hlasitost zvuku mění v čase. Tato nastavení lze použít pro ovládání změny hlasitosti zvuku od okamžiku stisknutí klávesy po okamžik utichnutí zvuku.

OVLÁDÁNÍ [PERFORMANCE] → [EDIT] → Výběr Partu → Výběr Elementu → [Amplitude] → [Amp EG]



Celé názvy parametrů jsou uvedeny v tabulce níže, tak jak se objevují na displeji.

	Initial	Attack	Decay1	Decay2	Release
Time	–	Attack Time	Decay1 Time	Decay2 Time	Release Time
Level	Initial Level	Attack Level	Decay1 Level	Decay2 Level	–

Nastavení: Time: 0 – 127
Level: 0 – 127

Time/Key (AEG Time Key Follow Sensitivity)

Určuje stupeň, se kterým tóny (především jejich pozice nebo oktávový rozsah) ovlivňují Amplitude EG časy. Center Key (níže) je používán jako základní amplituda pro tento parametr (níže).

Nastavení: -64 – +63

Kladné hodnoty: Vysoké tóny vytvářejí rychlejší přechody AEG, zatímco nižší tóny vytvářejí pomalejší přechody.

Záporné hodnoty: Vysoké tóny vytvářejí pomalejší přechody AEG, zatímco nižší vytvářejí rychlejší přechody.

0: Rychlost přechodu Amplitude EG se nemění, bez ohledu na zahráné tóny.

Center Key (FEG Time Key Follow Sensitivity Center Key)

Určuje středový tón pro parametr „Time/Key“ výše. Když je zahrán středový tón, AEG se chová podle aktuálního nastavení.

Nastavení: C-2 – G8

Release Adj (AEG Time Key Follow Sensitivity Center Key Release Adjustment)

Určuje citlivost AEG Time Key Follow Sensitivity pro AEG Release. Čím nižší hodnota, tím nižší citlivost.

Nastavení: 0 – 127

127: Nastavuje AEG Time Key Follow Sensitivity na hodnotu Decay 1 nebo Decay 2.

0: Neprodukuje žádný efekt v AEG Time Key Follow Sensitivity.

Time/Vel (AEG Time Velocity Sensitivity)

Segment (AEG Time Velocity Sensitivity Segment)

Určuje, jak doba přechodu AEG (rychlost) reaguje na Velocity (sílu), se kterou hrajete na klaviaturu. Zvolte Segment, pak nastavte jeho parametr "Time/Vel".

Nastavení: Time/Vel: -64 – +63

Kladné hodnoty: Vysoké rychlosti vytvářejí rychlejší přechody AEG, zatímco nižší tóny vytvářejí pomalejší přechody.

Záporné hodnoty: Vysoké rychlosti vytvářejí pomalejší přechody AEG, zatímco nižší tóny vytvářejí rychlejší přechody.

0: Rychlost přechodu AEG se nemění, bez ohledu na Velocity (rychlost).

Nastavení: Segment: Attack, Atk+Dcy (Attack+Decay), Decay, Atk+Rls (Attack+Release), All

Attack: Parametr Time/Vel ovlivňuje Attack Time.

Atk+Dcy: Parametr Time/Vel Value ovlivňuje Attack/Decay1 Time.

Decay: Parametr Time/Vel parametr ovlivňuje Decay Time

Atk+Rls: Parametr Time/Vel Value ovlivňuje Attack/Release Time.

All: Parametr Time/Vel ovlivňuje všechny AEG Time.

Half Damper (Half Damper Switch)

Pokud je přepínač Half Damper zapnutý (on), můžete vytvářet efekt "half pedal", tak jako na akustickém pianinu, pomocí volitelného pedálu FC3 Foot Controller, připojeného ke konektoru FOOT SWITCH [SUSTAIN] na zadním panelu.

Nastavení: off (vypnuto), on (zapnuto)

Time (Half Damper Time)

Určuje, jak rychle zvuk doznívá do ticha, po uvolnění klávesy, zatímco je sešlápnutý Foot Controller FC3 a parametr Half Damper Switch je zapnutý (on). Toto není dostupné, pokud je přepínač Half Damper Switch vypnutý (off).

Nastavení: 0 – 127

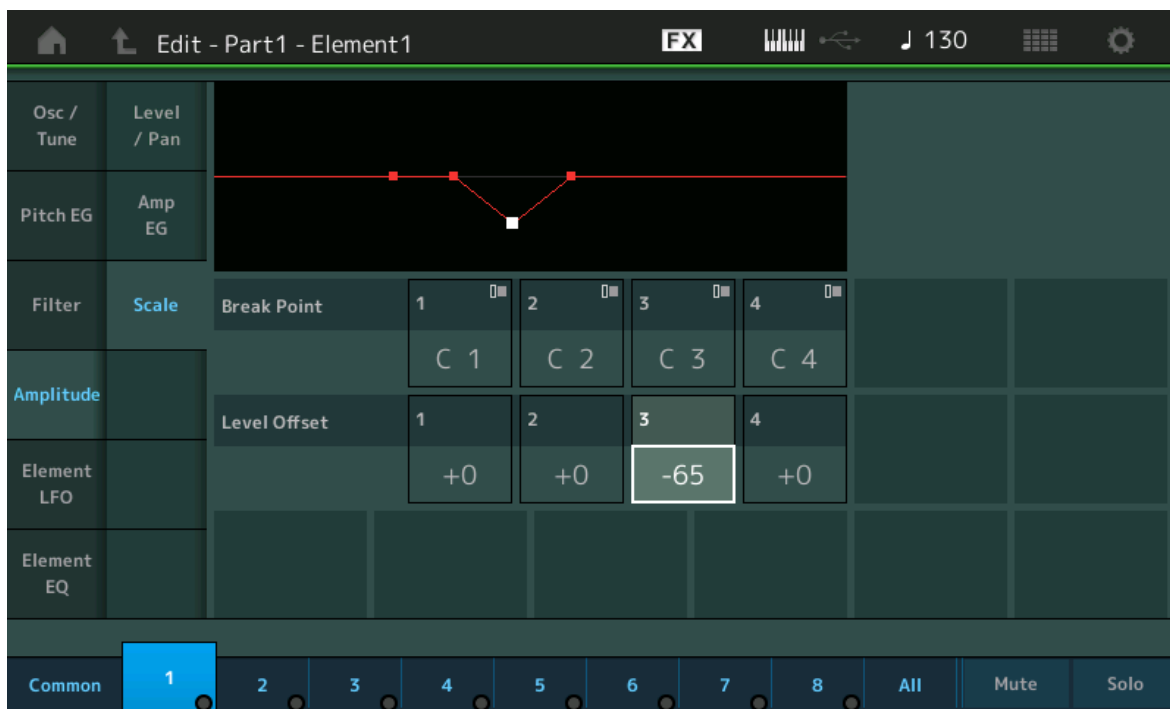
Poznámka

Detaily o AEG, viz Manuál syntezátorových parametrů.

Scale (Amplitude Scale)

Na displeji Amplitude Scale můžete nastavovat parametry týkající se Amplitude Scale jednotlivých Elementů. Funkce Amplitude Scale ovládá výstupní úroveň Amplitudy podle pozicí tónů na klaviatuře.

OVLÁDÁNÍ [PERFORMANCE] → [EDIT] → Výběr Partu → Výběr Elementu → [Amplitude] → [Scale]



Break Point 1 – 4 (Body dělení 1 – 4)

Určuje čtyři Break Pointy zadáním odpovídajících čísel tónů.

Nastavení: C -2 – G8

Poznámka

Break Pointy 1 až 4 budou automaticky seřazeny ve vzestupném pořadí po klaviatuře.

Cutoff Offset 1 – 4

Určuje posun hodnoty úrovně pro jednotlivé Amplitude Scale Break Pointy.

Nastavení: -128 – +127

Poznámka

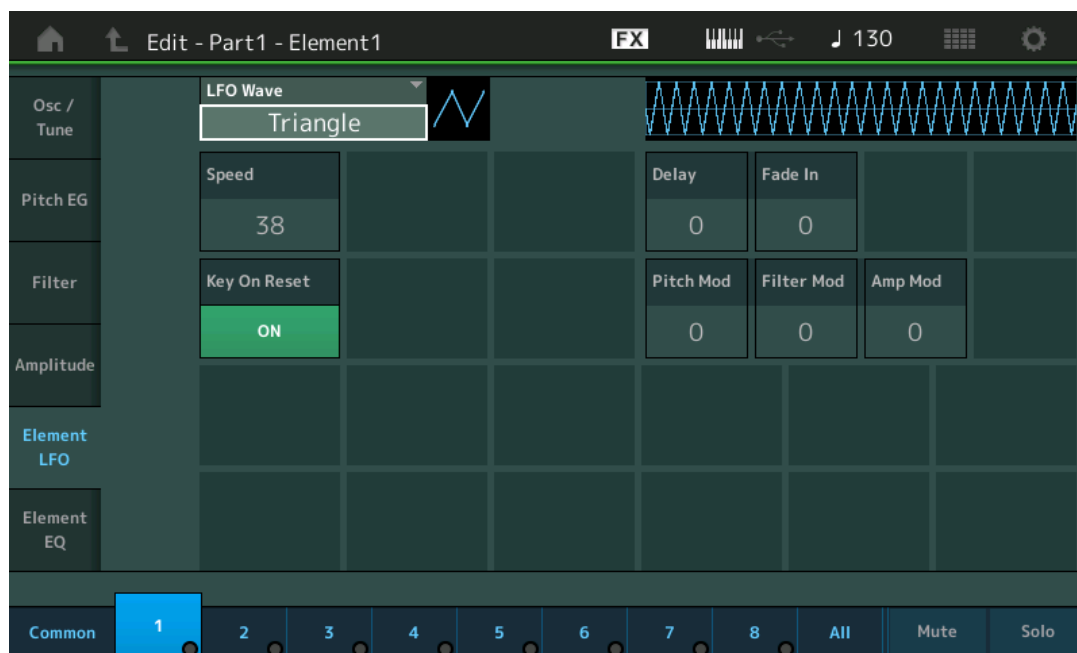
Informace o příkladech nastavení Amplitude Scaling, viz Manuál syntezátorových parametrů.

Element LFO (Nízkofrekvenční oscilátor Elementu)

Na displeji Element LFO můžete provádět nastavení týkající se LFO jednotlivých Elementů.

Nízko frekvenční oscilátor (LFO) Elementů generuje nízko frekvenční signál. Signál z LFO lze použít pro modulaci ladění, filtru a amplitudy.

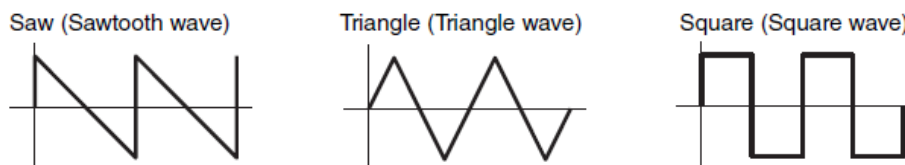
OVLÁDÁNÍ [PERFORMANCE] → [EDIT] → Výběr Partu → Výběr Elementu → [Element LFO]



LFO Wave (Křivka LFO)

Volí křivku LFO, která je použita pro změnu zvuku.

Nastavení: Saw, Triangle, Square



Speed (Rychlost LFO)

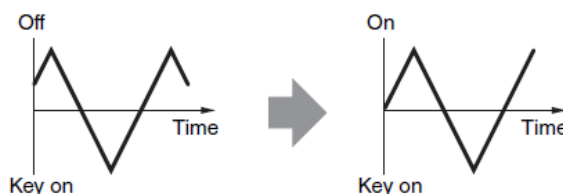
Upravuje rychlost (frekvenci) změny LFO. Čím vyšší nastavení, tím větší rychlost.

Nastavení: 0 – 63

Key On Reset (LFO Key On Reset)

Určuje, zda je nebo není LFO resetován při každém stisku klávesy.

Nastavení: Off (Vypnuto), On (Zapnuto)



Delay (LFO Delay Time)

Určuje čas zpoždění mezi okamžikem, kdy je obdržena a okamžikem kdy začne mít efekt LFO.

Nastavení: 0 – 127

Fade In (LFO Fade In Time)

Určuje množství času LFO efektu pro fade in (rozeznění - po uplynutí času "Delay").

Nastavení: 0 – 127

Pitch Mod (Hloubka modulace ladění LFO)

Určuje, jak moc (hloubka) je křivkou LFO variováno (modulováno) ladění zvuku.

Nastavení: 0 – 127

Filter Mod (Hloubka modulace filtru LFO)

Určuje, jak moc (hloubka) je křivkou LFO variována (modulována) Cutoff frekvence Filtru.

Nastavení: 0 – 127

Amp Mod (LFO Amplitude Modulation Depth)

Určuje, jak moc (hloubka) je křivkou LFO variována (modulována) amplituda nebo hlasitost zvuku.

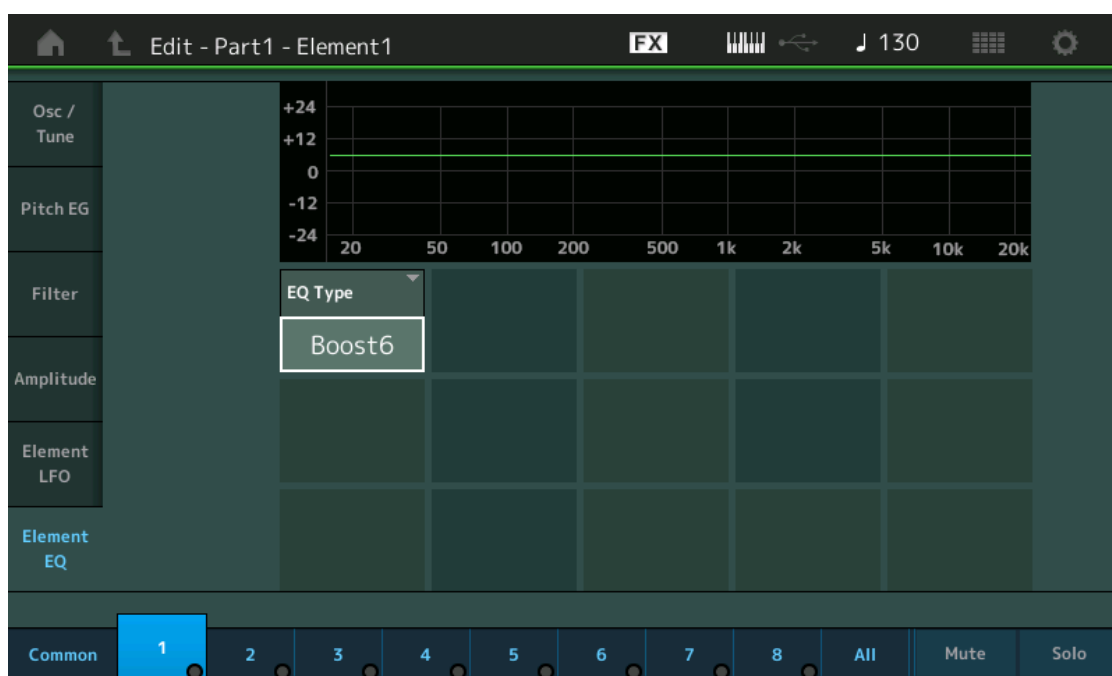
Nastavení: 0 – 127

Element EQ (Ekvalizér Elementu)

Na displeji Element EQ můžete provádět nastavení týkající se ekvalizéru jednotlivých Elementů.

Nízko frekvenční oscilátor (LFO) Elementů generuje nízko frekvenční signál. Signál z LFO lze použít pro modulaci ladění, filtru a amplitudy.

OVLÁDÁNÍ [PERFORMANCE] → [EDIT] → Výběr Partu → Výběr Elementu → [Element EQ]



EQ Type (Typ ekvalizéru Elementu)

Určuje typ ekvalizéru.

Nastavení: 2-band, P.EQ (Parametric EQ), Boost6 (boost 6dB), Boost12 (boost 12dB), Boost18 (boost 18dB), Thru

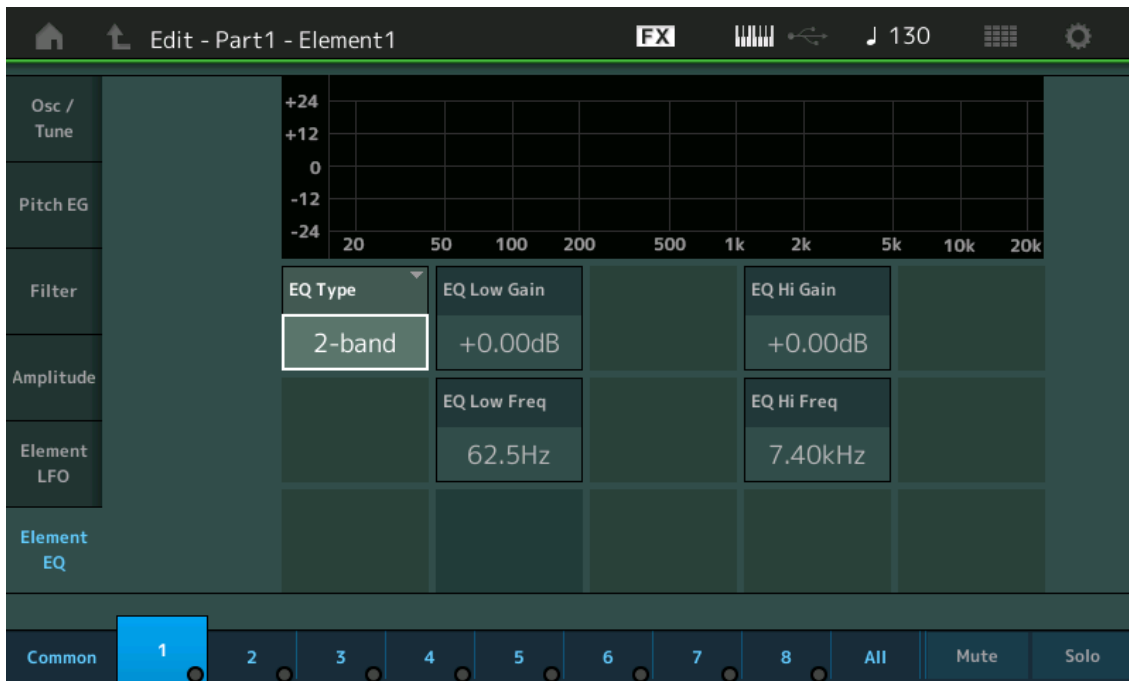
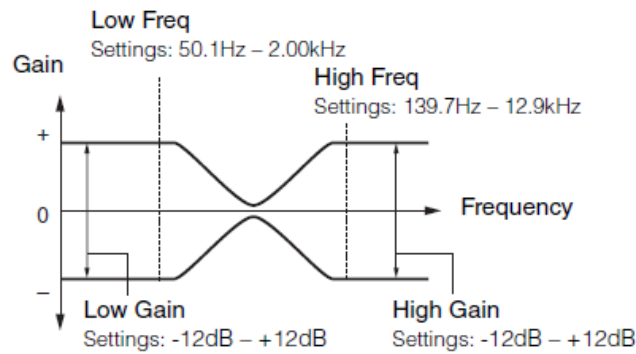
2-band: Toto je “shelving” ekvalizér, který kombinuje oddělená frekvenční pásma pro výšky a hloubky.

P.EQ: Parametrický ekvalizér je použit po zeslabení nebo zesílení úrovní signálu (citlivost) okolo Frekvence.

Boost6, Boost12, Boost18: Tyto typ lze použít pro zesílení úrovně celého signálu o 6dB, 12dB a 18dB.

Thru: Toto nastavení přemosťuje ekvalizér a ponechává celý signál nedotčený.

▪ Když je nastaven “EQ Type” na “2-band”



EQ Low Gain (Element EQ Low Gain)

Určuje úroveň zisku pásma Low.

Nastavení: -12dB – +12dB

EQ Hi Gain (Element EQ High Gain)

Určuje úroveň zisku pásma High.

Nastavení: -12dB – +12dB

EQ Low Freq (Element EQ Low Frequency)

Určuje frekvenci pásma Low.

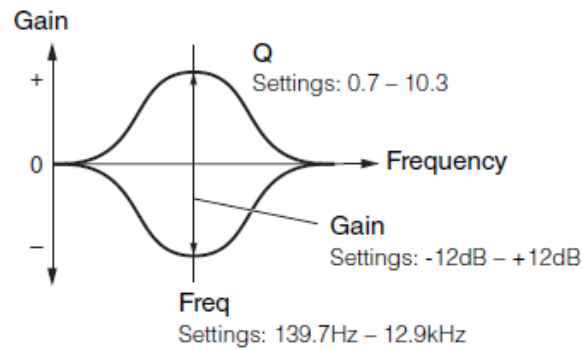
Nastavení: 50.1Hz – 2.00kHz

EQ Hi Freq (Element EQ High Frequency)

Určuje frekvenci pásma High.

Nastavení: 139.7Hz – 12.9kHz

- Když je nastaven “EQ Type” na “P.EQ”



EQ Gain (Element EQ Gain)

Určuje úroveň zisku frekvence nastavené v „EQ Type“.

Nastavení: -12dB – +12dB

EQ Freq (Element EQ Frequency)

Určuje úroveň frekvenci, která má být zesílena nebo zeslabena.

Nastavení: 139.7Hz – 12.9kHz

EQ Q (Element EQ Q)

Variuje úroveň signálu nastavené Frekvence pro vytvoření různých frekvenčních křivek.

Nastavení: 0.7 – 10.3

Poznámka

Detaily o struktuře ekvalizéru, viz Manuál syntezátorových parametrů.

Element All (Všechny Elementy)

Osc (Oscilátor)

Na displeji Oscillator můžete nastavovat parametry týkající se Oscilátoru pro osm Elementů.

OVLÁDÁNÍ

[PERFORMANCE] → [EDIT] → Výběr Partu → [All] → [Osc]



SW (Přepínač Elementu)

Určuje, zda je zvolený Element zapnutý nebo vypnutý.

Nastavení: Off (Vypnuto), On (Zapnuto)

XA Control (Ovládání Expanded Articulation)

Určuje fungování funkce Expanded Articulation (XA) Elementu.

Funkce XA je sofistikovaný systém tónového generátoru, umožňující efektivněji znovu vytvářet realistický zvuk a přirozené techniky hry. Také nabízí další unikátní režimy pro náhodné nebo alternativní změny zvuků během hry. Detaily o funkci XA, viz "Blok Tónového Generátoru" strana 6.

Nastavení: Normal, Legato, Key Off, Cycle, Random, A.SW Off, A.SW1 On, A.SW2 On

Pro jednotlivé Elementy můžete nastavit:

Normal: Element zní normálně, vždy když zahrajete tón.

Legato: Když je parametr Mono/Poly nastaven na Mono, tento Element bude znít namísto toho, který je nastaven na "Normal" u XA Control parametru, když hrajete na klaviaturu stylem legato (hra dalšího tónu při jedno tónové lince nebo melodii před uvolněním předchozího tónu).

Key Off: Element bude znít vždy, když uvolníte tón.

Cycle (pro více Elementů): Jednotlivé Elementy zní alternativně podle číselného pořadí. Jinými slovy, zahrání prvního tónu zazní Element 1, druhý tón zazní Element 2, a tak dále.

Random (pro více Elementů): Jednotlivé Elementy zní náhodně při každém zahrání tónu.

A.SW1 On: Pokud je tlačítko [ASSIGN 1] zapnuté (On), Element bude znít.

A.SW2 On: Pokud je tlačítko [ASSIGN 2] zapnuté (On), Element bude znít.

A.SW Off: Pokud jsou obě tlačítka [ASSIGN 1] a [ASSIGN 2] vypnutá (Off), Element bude znít.

Group (Element Group)

Určuje skupinu pro XA Control. Všechny Elementy, které mají stejný typ funkce XA musejí mít stejné číslo skupiny. Tato nastavení nejsou aplikována, pokud parametry XA Control všech Elementů jsou nastaveny na Normal.

Nastavení: 1 – 8

Waveform (Název Waveform)

Indikuje název Waveform pro jednotlivé Elementy.

Nastavení: Viz Seznam dat.

Velocity Limit (Rychlostní rozsah)

Určuje minimální a maximální hodnoty rozsahu, ve kterých budou jednotlivé Elementy reagovat. Jednotlivé Elementy budou znít pouze pro tóny v zadaném rozsahu. Pokud zadáte nejprve hodní a pak dolní hranici, například "93 až 34", pak rozsah Velocity bude pokrývat obě rozmezí "1 až 34" a "93 až 127". Návod na nastavení Velocity Limit, viz Uživatelský manuál.

Nastavení: 1 – 127

Note Limit (Tónový rozsah)

Určuje nejnižší a nejvyšší tóny rozsahu klaviatury pro jednotlivé Elementy. Jednotlivé Elementy budou znít pouze pro tóny zahrané ve specifikovaném rozsahu. Pokud zadáte nejprve hodní a pak dolní hranici, například "C5 až C4", pak rozsah bude pokrývat obě rozmezí "C-2 až C4" a "C5 až G8".

Nastavení: C -2 – G8

Balance (Vyvážení)

Na displeji Balance můžete nastavovat parametry týkající se Level (úroveň), Pitch (ladění) a Pan pro osm Elementů.

OVLÁDÁNÍ

[PERFORMANCE] → [EDIT] → Výběr Partu → [All] → [Balance]

	SW	Coarse	Fine	Cutoff	Pan	Level
Balance	1	+0	+0	106	L12	110
	2	+0	+0	106	R12	98
	3	-12	+0	104	C	98
	4	+0	+0	106	C	63
	5	+0	+0	106	C	127
	6	+0	+0	106	C	110
	7	+0	+0	106	C	127
	8	+0	+0	106	C	113

SW (Přepínač Elementu)

Určuje, zda jsou jednotlivé Elementy aktivní nebo ne.

Nastavení: Off (Vypnuto), On (Zapnuto)

Coarse (Hrubé ladění)

Určuje ladění jednotlivých Elementů v půltónech.

Nastavení: -48 – +48

Fine (Jemné ladění)

Určuje jemné ladění jednotlivých Elementů.

Nastavení: -64 – 63

Cutoff (Cutoff Frekvence)

Určuje Cutoff frekvenci jednotlivých Elementů.

Nastavení: 0 – 255

Pan (Element Pan)

Určuje stereo pan pozici jednotlivých Elementů.

Nastavení: L63 (far left) – C (center) – R63 (far right)

Level (Úroveň)

Určuje úroveň jednotlivých Elementů.

Nastavení: 0 – 127

Drum Part Edit (Editace Bicího Partu)

Jednotlivé Bicí Party se mohou skládat z až 73 Bicích Kláves, přiřazených tónům rozprostřeným po celé klaviatuře (C0 až C6). Jsou dva typy editačních displejů Drum Part Edit: Key Common Edit pro editování nastavení, která se aplikují na všechny Bicí klávesy; Key Edit displej, pro nastavení jednotlivých kláves. Tato kapitola vysvětluje parametry pro Key Common Edit a Key Edit.

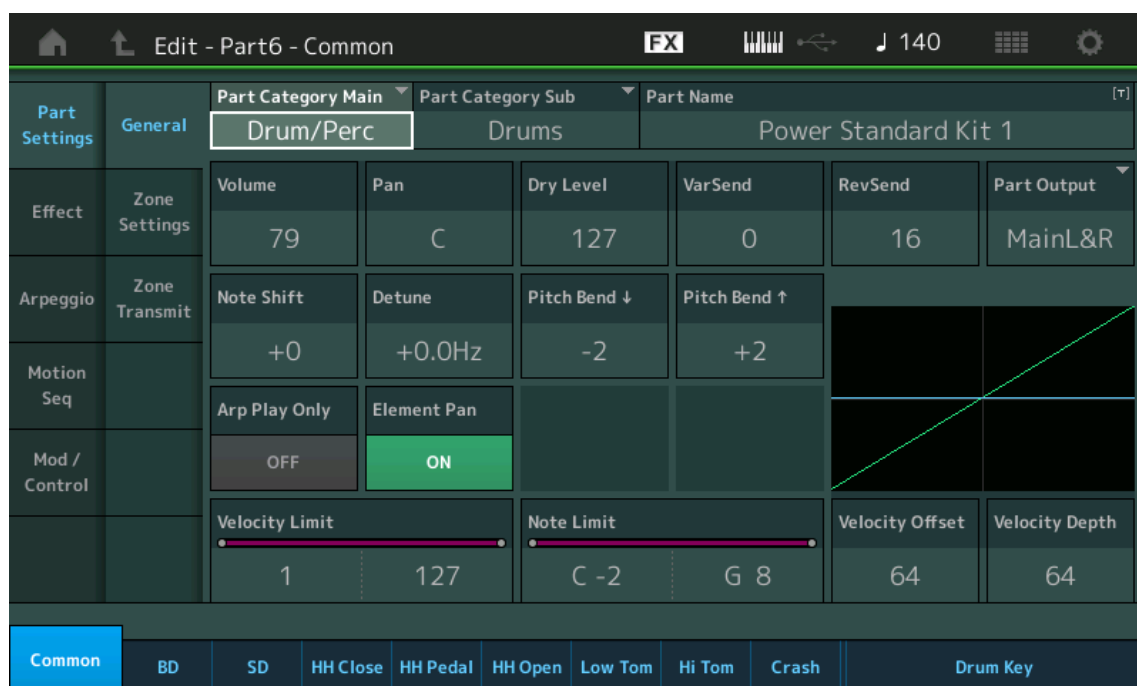
Key Common Edit (Common)

Part Settings (Nastavení Partu)

General (Obecné)

Na displeji General můžete nastavovat různé parametry, jako jsou název Partu, hlasitost a pan.

OVLÁDÁNÍ [PERFORMANCE] → [EDIT] → Výběr Partu → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Part Settings] → [General]



Part Category Main (Hlavní kategorie Partu)

Part Category Sub (Subkategorie Part)

Určuje hlavní kategorii a subkategorii zvoleného Partu.

Nastavení: Viz Seznam dat.

Part Name (Název Partu)

Určuje název zvoleného Partu. Názvy Partů mohou obsahovat až 20 znaků. Stiskem parametru vyvoláte displej pro zadávání znaků.

Volume (Part Volume – Hlasitost Partu)

Určuje úroveň výstupu zvoleného Partu.

Nastavení: 0 – 127

Pan

Určuje stereo pan pozici zvoleného Partu.

Nastavení: L63 – C – R63

Dry Level

Určuje úroveň „dry“ zvuku (bez zpracování efektem) zvoleného Partu. Je dostupný pouze, když je „Part Output“ nastaven na „MainL&R“.

Nastavení: 0 – 127

Var Send (Variation Send)

Určuje úroveň zvoleného Partu zasílaného do Variation efektu. Je dostupný pouze, když je “Part Output” nastaven na “MainL&R” nebo „Drum“.

Nastavení: 0 – 127

Rev Send (Reverb Send)

Určuje úroveň zvoleného Partu zasílaného do Reverb efektu. Je dostupný pouze, když je “Part Output” nastaven na “MainL&R”. nebo „Drum“.

Nastavení: 0 – 127

Part Output (Part Output Select)

Určuje, který audio výstup je použit pro zvolený Part.

Nastavení: MainL&R, AsgnL&R, USB1&2...USB29&30, AsgnL, AsgnR, USB1 – 30, Off

MainL&R: Stereo výstup (dva kanály) na konektorech OUTPUT [L/MONO]/[R].

AsgnL&R: Stereo výstup (dva kanály) na konektorech ASSIGNABLE OUTPUT [L]/[R].

USB1&2...USB29&30: Stereo výstup (Kanály 1&2 – 29&30) na konektoru [USB TO HOST].

AsgnL: Mono výstup (jeden kanál) na konektoru ASSIGNABLE OUTPUT [L].

AsgnR: Mono výstup (jeden kanál) na konektoru ASSIGNABLE OUTPUT [R].

USB1 – 30: Mono výstup (Kanály 1 – 30) na konektoru [USB TO HOST].

Off: Žádný audio signál Partu nevystupuje.

Note Shift (Posun ladění)

Určuje nastavení ladění (transpozici klávesy) jednotlivých Partů v půltónech.

Nastavení: -24 – +0 – +24

Detune (Doladění)

Určuje nastavení ladění zvoleného Partu v 0.1 Hz přírůstcích.

Nastavení: -12.8Hz – +0.0Hz – +12.7Hz

Pitch Bend ↑/↓ (Rozsah ohýbání tónů Horní/Dolní)

Určuje maximální rozsah Pitch Bend kolečka v půltónech.

Nastavení: -48 – +0 – +24

Arp Play Only (Přehrávání pouze Arpeggia)

Určuje, zda bude nebo nebude aktuální Part hrát pouze události přehrávání Arpeggia. Když je tento parametr zapnutý, pouze notové události přehrávání Arpeggia budou ovlivňovat tónový generátor.

Nastavení: Off (Vypnuto), On (Zapnuto)

Element Pan (Přepínač Panu Elementu)

Určuje, jsou nebo nejsou aplikována individuální nastavení panu pro jednotlivé Elementy (provedení pomocí ([EDIT] → Výběr Partu → Výběr Elementu → [Amplitude] → [Level/Pan] → “Pan”). Když je nastaven na “off”, pan pozice jednotlivých Elementů v Partu je nastaven na střed.

Nastavení: Off (Vypnuto), On (Zapnuto)

Velocity Limit (Rychlostní rozsah)

Určuje minimální a maximální hodnoty rozsahu, ve kterých budou jednotlivé Party reagovat.

Nastavení: 1 – 127

Note Limit (Tónový rozsah)

Určuje nejnižší a nejvyšší tóny rozsahu klaviatury pro jednotlivé Party.

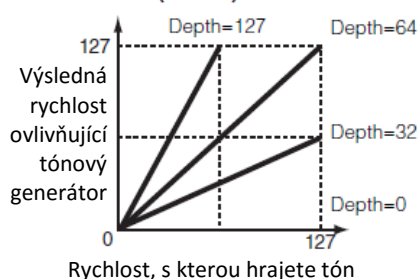
Nastavení: C -2 – G8

Velocity Depth (Velocity Sensitivity Depth)

Určuje stupeň, s jakým výsledná hlasitost tónového generátoru reaguje na sílu vaší hry. Čím vyšší hodnota, tím více se hlasitost mění v reakci na sílu vaší hry (viz obrázek).

Nastavení: 1 – 127

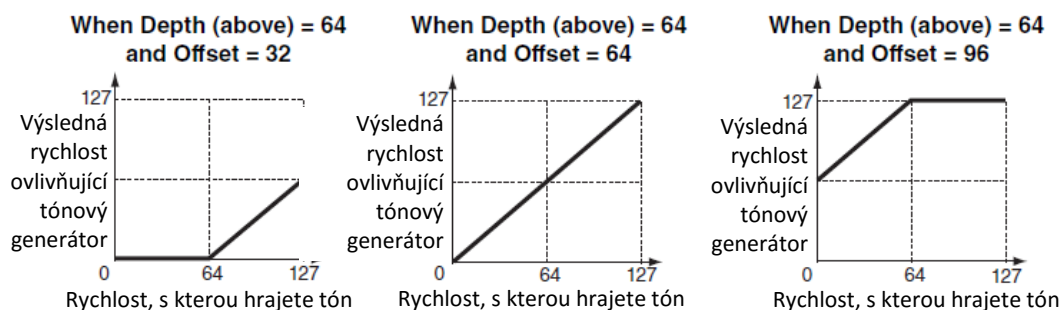
When Offset (below) is set to 64:



Velocity Offset (Velocity Sensitivity Offset)

Určuje množství, o které jsou zahrané rychlosti upraveny pro výsledný efekt rychlosti. To vám umožňuje zvýšit nebo snížit všechny rychlosti založené na tomto nastavení — umožňuje tak automaticky kompenzovat příliš silnou nebo příliš slabou hru.

Nastavení: 1 – 127



Zone Settings (Nastavení Zón)

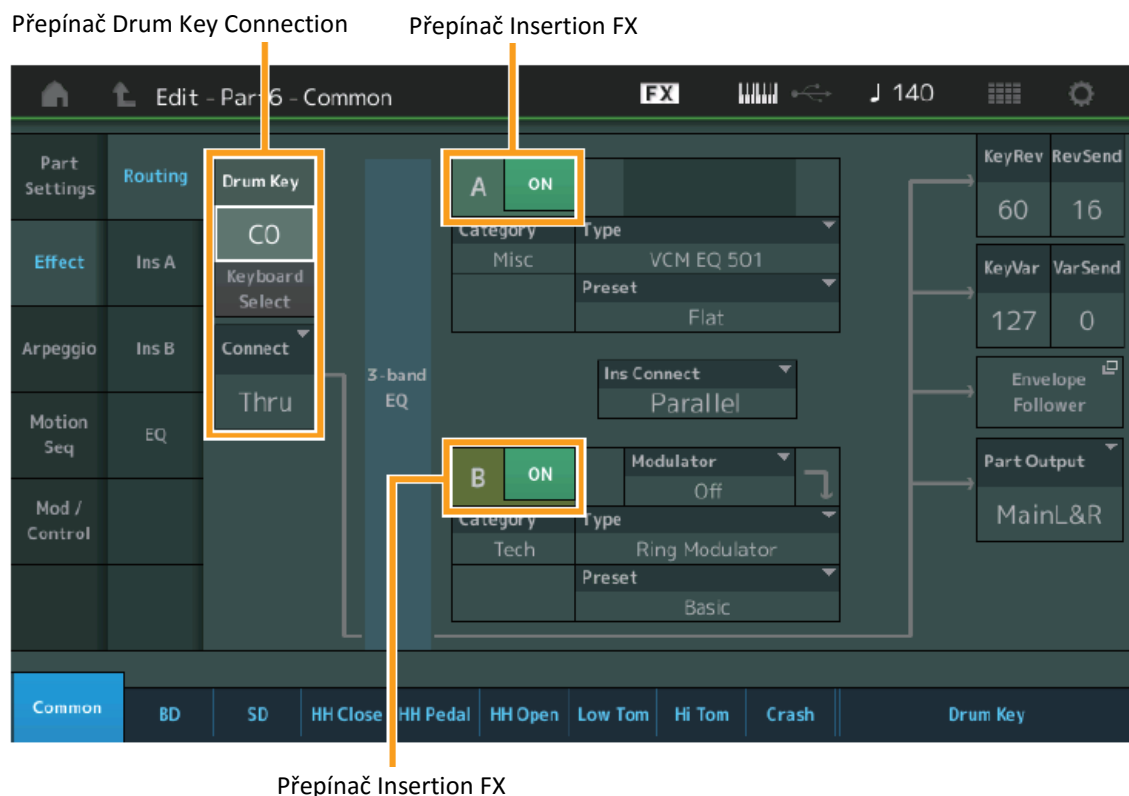
Stejně jako u parametrů Element Common Edit pro Normal Part (AWM2) (strana 63).

Zone Transmit (Vysílání Zón)

Stejně jako u parametrů Element Common Edit pro Normal Part (AWM2) (strana 63).

Routing (Směrování)

OVLÁDÁNÍ [PERFORMANCE] → [EDIT] → Výběr Partu → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Effect] → [Routing]



Drum Key Connection Switch (Přepínač propojení Bicích Kláves)

Určuje, který Insertion efekt (A nebo B) je použit pro zpracování jednotlivých Bicích Kláves, a které jsou přemostěny ("Thru").

Poku je „Keyboard Select“ zapnutý, můžete Bicí Klávesu zvolit stiskem klávesy na klaviatuře.

Nastavení: Thru, InsA (Insertion efekt A), InsB (Insertion efekt B)

Insertion FX Switch (Přepínač Insertion efektu)

Určuje, zda je Insertion efekt A/B aktivní nebo ne.

Nastavení: Off (Vypnuto), On (Zapnuto)

Category (Kategorie efektu)

Type (Typ efektu)

Určuje kategorii a typ zvoleného efektu.

Nastavení: Detaily o editovatelných kategoriích efektů a typech, viz Seznam dat.

Preset

Umožňuje vyvolat předprogramovaná nastavení pro jednotlivé typy efektů, vytvořená pro použití ve specifických aplikacích nebo situacích.

Nastavení: Seznam všech předprogramovaných efektů, viz Seznam dat.

Side Chain/Modulator (Side Chain/Modulator Part)

Určuje Part pro použití v Side Chain/Modulator. Toto nemusí být dostupné v závislosti na zvoleném typu efektu. Detaily o Side Chain/Modulator, viz displej Routing (strana 67) Normal Partu (AWM2).

Nastavení: Part 1 – 16, A/D, Master, Off

Ins Connect (Typ Insertion propojení)

Určuje směrování efektů pro Insertion efekty A a B.

Nastavení: Parallel, Ins A→B, Ins B→A

Rev Send (Reverb Send)

Var Send (Variation Send)

Určuje úroveň Send pro signál vysílaný z Insertion Effect A/B (nebo přemostěného signálu) do Reverb/Variation efektu. Toto je dostupné pouze, když je “Part Output/Drum Key Output” nastaven na “MainL&R”.

Nastavení: 0 – 127

Part Output (Part Output Select)

Určuje specifický výstup pro audio signál.

Nastavení: MainL&R, AsgnL&R, USB1&2...USB29&30, AsgnL, AsgnR, USB1 – 30, Off, Drum

MainL&R: Stereo výstup (dva kanály) na konektorech OUTPUT [L/MONO]/[R].

AsgnL&R: Stereo výstup (dva kanály) na konektorech ASSIGNABLE OUTPUT [L]/[R].

USB1&2...USB29&30: Stereo výstup (Kanály 1&2 – 29&30) na konektoru [USB TO HOST].

AsgnL: Mono výstup (jeden kanál) na konektoru ASSIGNABLE OUTPUT [L].

AsgnR: Mono výstup (jeden kanál) na konektoru ASSIGNABLE OUTPUT [R].

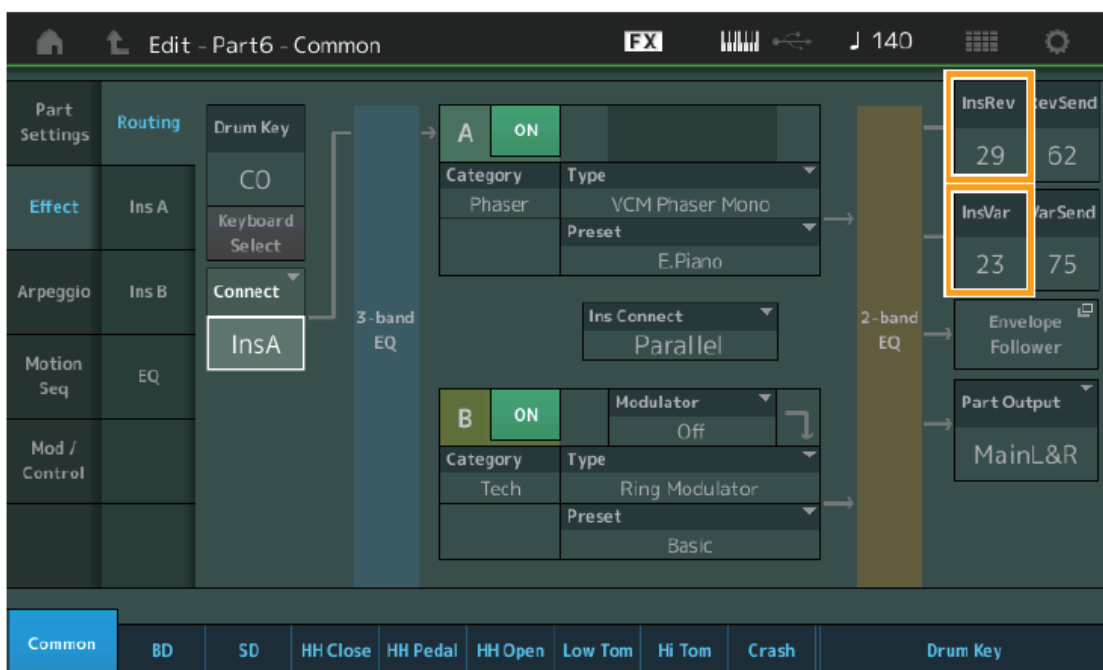
USB1 – 30: Mono výstup (Kanály 1 – 30) na konektoru [USB TO HOST].

Off: Žádný audio signál Partu nevystupuje.

Drum: “Drum Key Out” je zobrazen pro určení specifického výstupu pro jednotlivé Bicí Klávesy.

Envelope Follower

Zobrazuje displej s nastaveními pro Envelope Follower. Viz displej Routing (strana 68) pro Normal Party (AWM2).



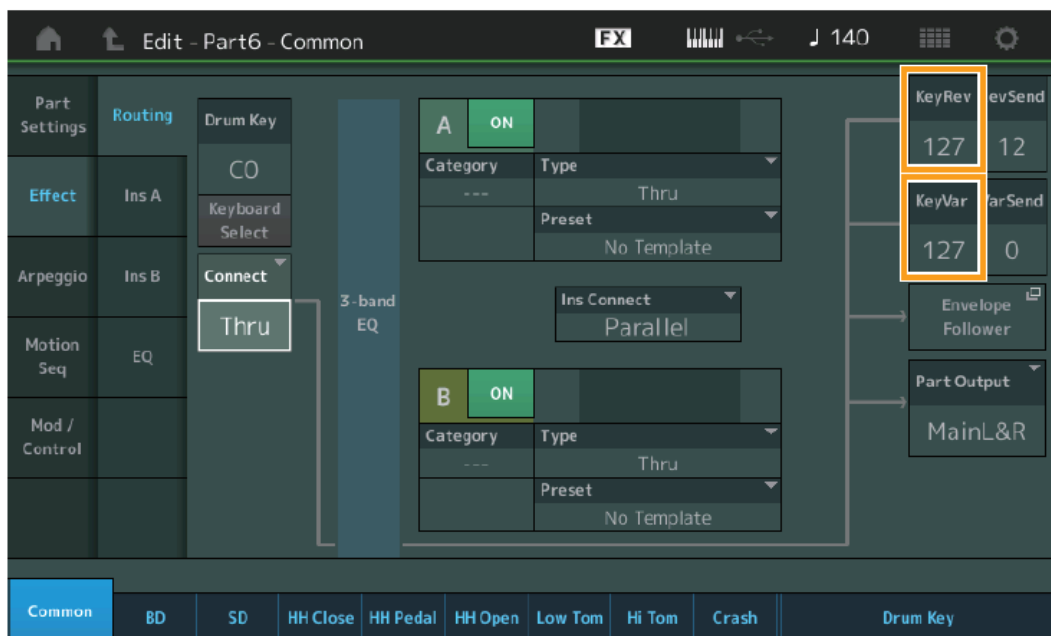
InsRev (Insertion Reverb Send)

InsVar (Insertion Variation Send)

Určuje úroveň Send pro celý Bicí Part, zaslaný z Insertion Effect A/B do Reverb/Variation efektu.

Toto je aktivní, pouze pokud je přepínač Drum Key Connection nastaven na “InsA” nebo “InsB” a Part Output/Drum Key Output je nastaven na “MainL&R”.

Nastavení: 0 – 127



KeyRev (Drum Key Reverb Send)

KeyVar (Drum Key Variation Send)

Určuje úroveň Send pro celý Bicí Part, zaslaný z Insertion Effect A/B do Reverb/Variation efektu.

Toto je aktivní, pouze pokud je přepínač Drum Key Connection nastaven na “Thru” a Part Output/Drum Key Output je nastaven na “MainL&R”.

Nastavení: 0 – 127



Part Output (Part Output Select)

Určuje, který audio výstup je použit pro zvolený Part.

Nastavení: MainL&R, AsgnL&R, USB1&2...USB29&30, AsgnL, AsgnR, USB1 – 30, Off

MainL&R: Stereo výstup (dva kanály) na konektorech OUTPUT [L/MONO]/[R].

AsgnL&R: Stereo výstup (dva kanály) na konektorech ASSIGNABLE OUTPUT [L]/[R].

USB1&2...USB29&30: Stereo výstup (Kanály 1&2 – 29&30) na konektoru [USB TO HOST].

AsgnL: Mono výstup (jeden kanál) na konektoru ASSIGNABLE OUTPUT [L].

AsgnR: Mono výstup (jeden kanál) na konektoru ASSIGNABLE OUTPUT [R].

USB1 – 30: Mono výstup (Kanály 1 – 30) na konektoru [USB TO HOST].

Off: Žádný audio signál Partu nevystupuje.

Poznámka

Pokud je přepínač Drum Key Connection nastaven na “InsA” nebo “InsB” tento parametr je nastaven na “MainL&R”.

Ins A (Insertion efekt A)

Ins B (Insertion efekt B)

Stejně jako u parametrů Element Common Edit pro Normal Part (AWM2) (strana 69).

EQ (Ekvalizér Partu)

Stejně jako u parametrů Element Common Edit pro Normal Part (AWM2) (strana 70).

Arpeggio

Common (Společné)

Stejně jako u parametrů Element Common Edit pro Normal Part (AWM2) (strana 73).

Individual (Jednotlivé)

Stejně jako u parametrů Element Common Edit pro Normal Part (AWM2) (strana 76).

Advanced (Pokročilé)

Stejně jako u parametrů Element Common Edit pro Normal Part (AWM2) (strana 77), kromě dodatečného parametru níže.

Fixed SD/BD

Když je tento parametr nastaven na On (zapnuto), C1 bude použit jako tón pro Basový buben a D1 bude použit jako tón Snare bubnu při přehrávání Arpeggia.

Nastavení: Off (Vypnuto), On (Zapnuto)

Motion Seq (Motion Sekvencer)

Common (Společné)

Stejně jako u parametrů Element Common Edit pro Normal Part (AWM2) (strana 78).

Lane (Linka)

Stejně jako u parametrů Element Common Edit pro Normal Part (AWM2) (strana 81).

Mod/Control (Modulation/Control)

Control Assign

Stejně jako u parametrů Element Common Edit pro Normal Part (AWM2) (strana 89), s výjimkou jiných nastavení hodnot v parametru Destination. Pro nastavení hodnoty „Destination“ viz „Control List“ na Seznamu dat.

Receive SW (Přepínač Receive)

Stejně jako u parametrů Element Common Edit pro Normal Part (AWM2) (strana 92).

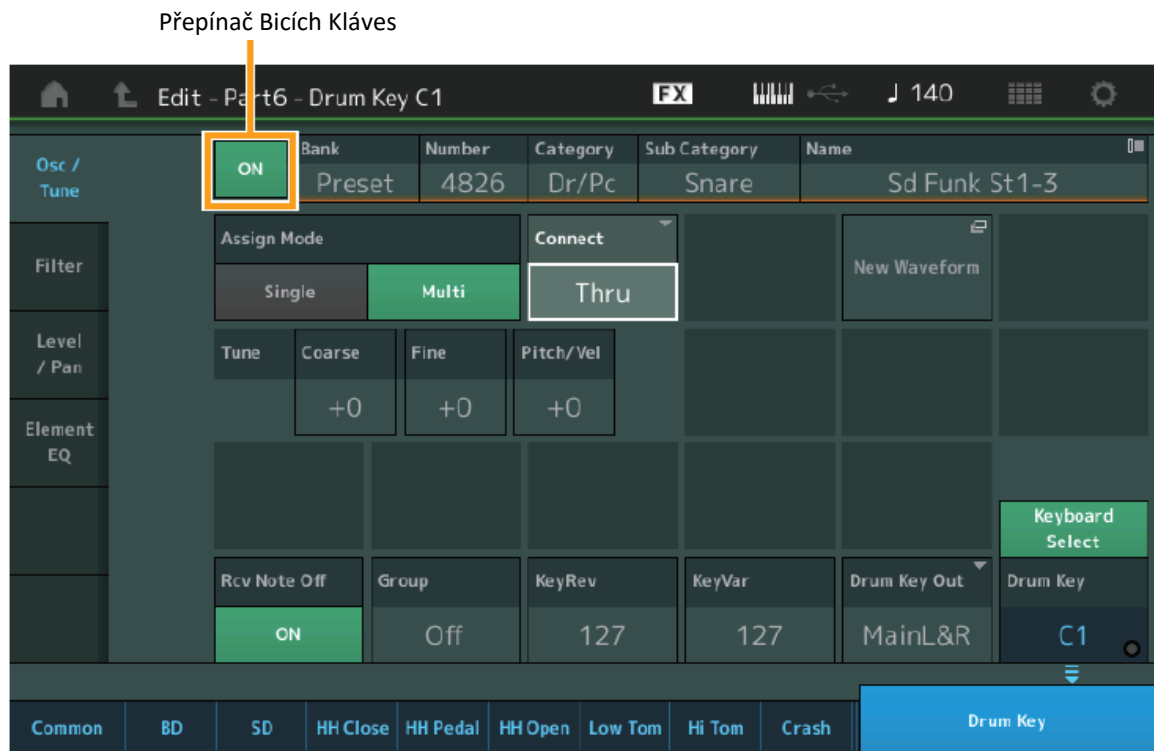
Key Edit (Key)

Osc/Tune (Oscilátor/Ladění)

Part LFO

Na displeji Oscillator/Tune můžete nastavovat parametry týkající se Oscilátoru pro jednotlivé Klávesy Bicího Partu.

OVLÁDÁNÍ [PERFORMANCE] → [EDIT] → Výběr Partu → Výběr Klávesy → [Osc/Tune]



Bank (Waveform Bank – Banka křivky)

Number (Waveform Number – Číslo křivky)

Category (Waveform Category – Kategorie křivky)

Sub Category (Waveform Sub Category – Subkategorie křivky)

Name (Waveform Name – Název křivky)

Indikují informace o křivce použité pro zvolenou Bicí Klávesu. “Bank” indikuje, které umístění křivky (Preset, User a Library) je přiřazeno Klávese.

Nastavení: Viz Seznam dat.

Drum Key Switch (Přepínač Bicí Klávesy)

Určuje, zda je nebo není aktuálně zvolená Bicí Klávesa používána.

Nastavení: Off (Vypnuto), On (Zapnuto)

Assign Mode (Režim přiřazení Klávesy)

Určuje metodu přehrávání, když jsou bez přerušení přijímány stejné tóny, a bez odpovídající zprávy vypnutí tónu.

Nastavení: Single, Multi

Single: Dvojitě nebo opakované přehrávání stejných tónů není možné. První nota bude zastavena, pak bude zahrána druhá.

Multi: Všechny noty zní současně. To umožňuje přehrávání stejného tónu při jejich současné hře (především pro tamburínu a činelové zvuky, které budete chtít nechat plně doznít).

Connect (Přepínač propojení Bicí Klávesy)

Určuje, který Insertion efekt (A nebo B) je použit pro zpracování všech jednotlivých Elementů. Nastavte jej na “Thru” pro přemostění Insertion efektů určitého Elementu. Tento parametr je stejný jako parametr „Connect“ na displeji „Routing“ v nastavení efektů Key Common Edit. Provedení nastavení zde, změní i tamten parametr.

Nastavení: Thru, InsA (Insertion Effect A), InsB (Insertion Effect B)

New Waveform (Nová Waveform)

Načítá Audio data uložená na USB flash paměťovém zařízení jako "Waveform". Detaily o načítání, viz "Load" (strana 174).

Po načtení křivky bude dostupný Edit Waveform parametr (níže). Detaily, viz „Edit Waveform“ (strana 96).

Coarse (Hrubé ladění)

Určuje ladění jednotlivých Bicích Kláves v půltónech.

Nastavení: -48 – +48

Fine (Jemné ladění)

Určuje jemné doladění jednotlivých Bicích Kláves.

Nastavení: -64 – 63

Pitch/Vel (Pitch Velocity Sensitivity)

Určuje, jak ladění zvoleného Bicích Kláves reaguje na rychlost.

Nastavení: -64 – 63

Kladné hodnoty: Čím silněji na klaviaturu hrajete, tím více se ladění zvyšuje.

Záporné hodnoty: Čím silněji na klaviaturu hrajete, tím více se ladění snižuje.

0: Žádná změna ladění.

Rcv Note Off (Receive Note Off)

Volí, zda zprávy MIDI Note Off jsou přijímány jednotlivými Bicími Klávesami.

Nastavení: Off (Vypnuto), On (Zapnuto)

Group (Alternate Group – Alternativní skupina)

Nastavuje Alternate Group, do které je klávesa přiřazena. Party, kterým jsou přiřazena stejná čísla, zde nemohou znít současně. Toto nastavení pomáhá reprodukovat zvuk skutečné bicí sady, u které není fyzicky možné hrát současně některé zvuky, jako například otevřená a zavřená hi-hat.

Nastavení: off, 1 – 127

KeyRev (Drum Key Reverb Send)

KeyVar (Drum Key Variation Send)

Určuje úroveň zvuku Bicí Klávesy (bypass signál), který je zasílán do Reverb/Variation efekt.

Toto není dostupné v závislosti na nastavení přepínače Drum Key Connection.

Nastavení: 0 – 127

Drum Key Out (Drum Key Output Select)

Určuje, který audio výstup je použit pro jednotlivé Bicí Klávesy.

Toto nastavení nemusí být dostupné v závislosti na nastavení přepínače Drum Key Connection nebo Part Output.

Nastavení: MainL&R, AsgnL&R, USB1&2...USB29&30, AsgnL, AsgnR, USB1 – 30

MainL&R: Stereo výstup (dva kanály) na konektorech OUTPUT [L/MONO]/[R].

AsgnL&R: Stereo výstup (dva kanály) na konektorech ASSIGNABLE OUTPUT [L]/[R].

USB1&2...USB29&30: Stereo výstup (Kanály 1&2 – 29&30) na konektoru [USB TO HOST].

AsgnL: Mono výstup (jeden kanál) na konektoru ASSIGNABLE OUTPUT [L].

AsgnR: Mono výstup (jeden kanál) na konektoru ASSIGNABLE OUTPUT [R].

USB1 – 30: Mono výstup (Kanály 1 – 30) na konektoru [USB TO HOST].

Keyboard Select (Přepínač Keyboard Select)

Určuje, zda je nebo není nastavení Keyboard Select aktivní. Když je zapnuté (on), můžete zvolit Bicí Klávesy stiskem kláves na klaviatuře.

Nastavení: Off (Vypnuto), On (Zapnuto)

Drum Key (Bicí Klávesa)

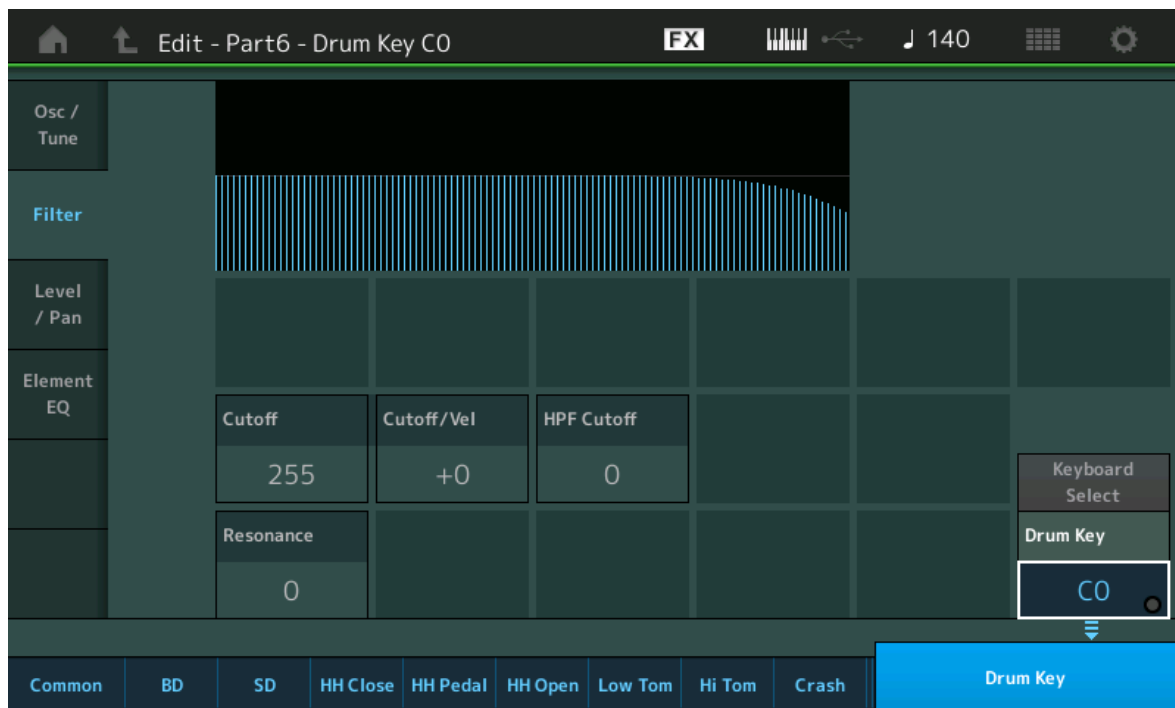
Indikuje zvolenou Bicí Klávesu.

Nastavení: C0 – C6

Filter (Filtr)

Na displeji Filter můžete provádět nastavení Filtru pro Bicí Part. To umožňuje aplikovat low pass filtr a high pass filtr na jednotlivé Bicí Klávesy.

OVLÁDÁNÍ [PERFORMANCE] → [EDIT] → Výběr Partu → Výběr Klávesy → [Filter]



Cutoff (Cutoff Frekvence Low Pass Filtru)

Určuje Cutoff frekvenci Low Pass Filtru.

Nastavení: 0 – 255

Cutoff/Vel (Citlivost Cutoff Velocity Low Pass Filtru)

Určuje, jak Cutoff Frekvence Low Pass Filtru reaguje na Velocity. Kladné hodnoty způsobují, že čím silnější hra na klaviaturu, tím více se Cutoff Frekvence zvyšuje. Záporné hodnoty mají opačný efekt.

Nastavení: -64 – +63

Resonance

Určuje množství Resonance aplikované na signál Cutoff Frekvence.

Nastavení: 0 – 127

HPF Cutoff (Cutoff Frekvence High Pass Filtru)

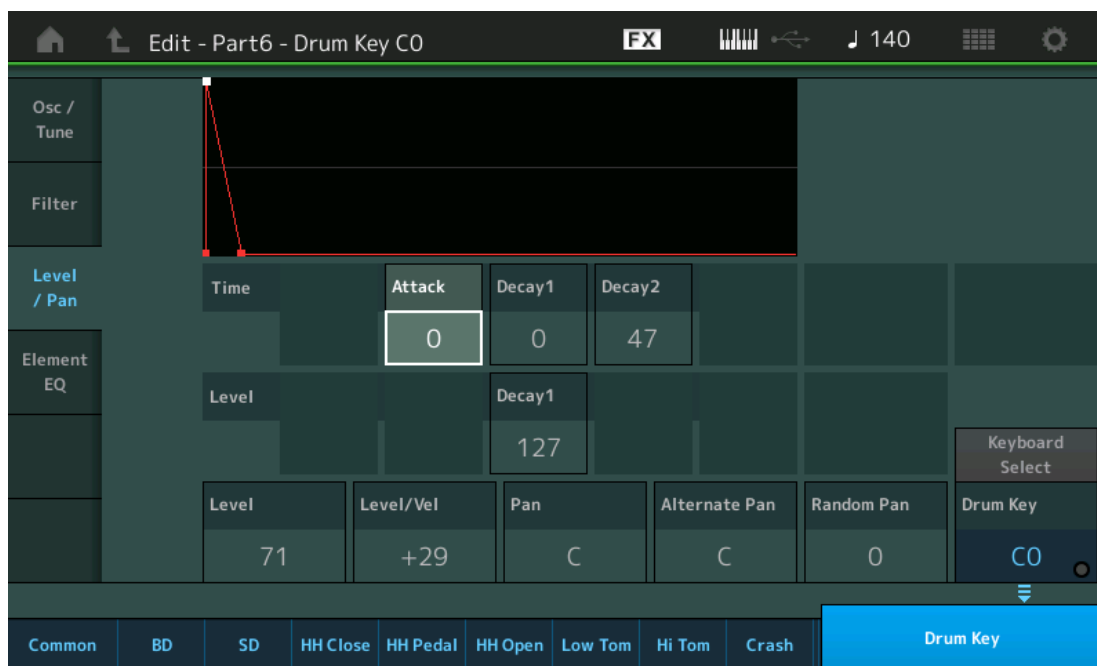
Určuje Cutoff frekvenci High Pass Filtru.

Nastavení: 0 – 255

Level/Pan (Úroveň/Pan)

Na displeji Level/Pan můžete provádět nastavení úrovně a panu jednotlivých Bicích Kláves.

OVLÁDÁNÍ [PERFORMANCE] → [EDIT] → Výběr Partu → Výběr Klávesy → [Level/Pan]

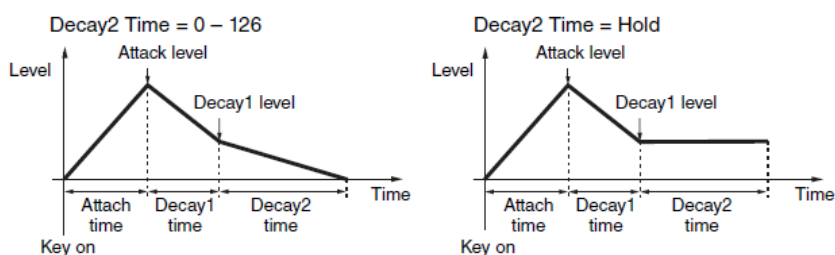


Celé názvy parametrů jsou uvedeny v tabulce níže, tak jak se objevují na displeji.

	Attack	Decay1	Decay2
Time	Attack Time	Decay1 Time	Decay2 Time
Level	-	Decay1 Level	-

Nastavení: Time: 0 – 127, Hold (pouze pro Decay2)

Level: 0 – 127



Level (Úroveň)

Určuje úroveň výstupu Bicí Klávesy.

Nastavení: 0 – 127

Level/Vel (Citlivost Level Velocity)

Určuje, jak bude úroveň výstupu Bicích Kláves reagovat na Velocity

Nastavení: -64 – +63

Kladné hodnoty: Čím silněji hrajete na klávesy, tím vyšší je úroveň výstupu.

Záporné hodnoty: Čím slaběji hrajete na klávesy, tím vyšší je úroveň výstupu.

0: Úroveň výstupu se nemění.

Nastavení: Offset: 0 – 127

Pan (Pan Elementu)

Určuje stereo Pan pozici jednotlivých Bicích Kláves. Tato hodnota bude použita jako základní nastavení i pro nastavení Alternate nebo Random.

Nastavení: L63 – C (center) – R63

Alternate Pan (Alternativní pan)

Určuje množství, o které je zvuk panován střídavě doleva a doprava pro jednotlivé Bicí Klávesy, které stisknete.

Nastavení Pan (výše) je použito jako základní Pan pozice.

Nastavení: L64 – C – R63

Random Pan (Náhodný pan)

Určuje množství, o které je zvuk zvoleného Elementu panován náhodně doleva a doprava pro jednotlivé Bicí Klávesy, které stisknete. Nastavení Pan (výše) je použito jako základní Pan pozice.

Nastavení: 0 – 127

Element EQ (Ekvalizér Elementu)

Stejně jako u parametrů Element Common Edit pro Normal Part (AWM2) (strana 114).

Normal Part (FM-X) Edit (Editace Normal Partu (FM-X))

Normal Part (FM-X) se může skládat až z osmi Operátorů. Existují dva typy displejů Normal Part (FM-X) Edit: Operator Common Edit displej pro editaci nastavení společných pro všech osm Operátorů; a Operator Edit displej pro editování jednotlivých Operátorů.

Operator Common Edit (Common)

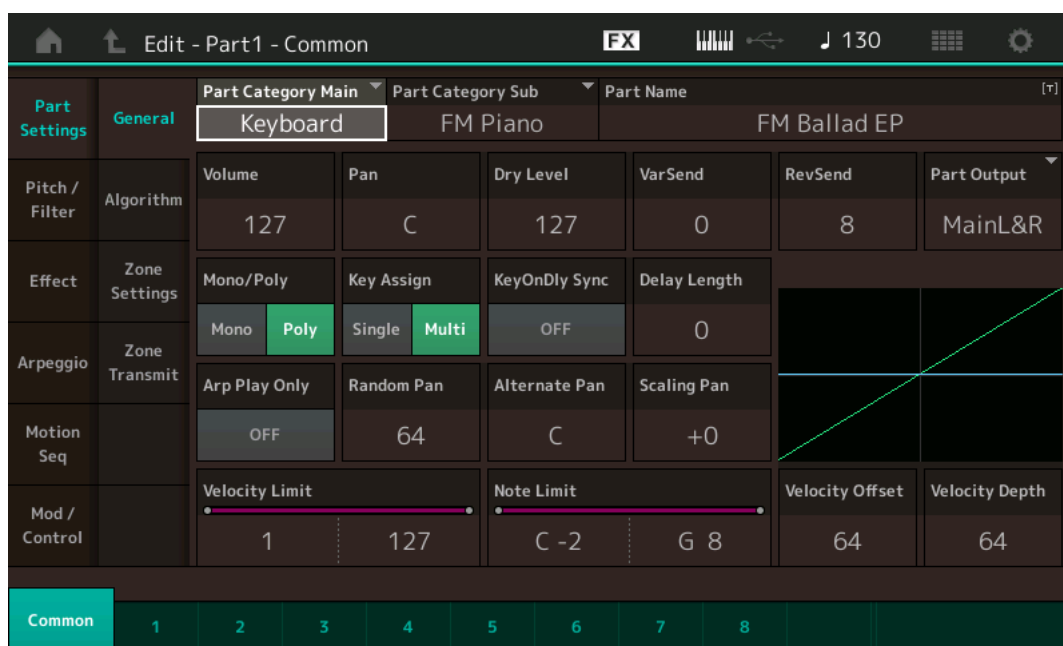
Part Settings (Nastavení Partu)

General (Obecné)

Na displeji General můžete nastavovat různé parametry, jako jsou název Partu, hlasitost a pan.

OVLÁDÁNÍ

[PERFORMANCE] → [EDIT] → Výběr Partu → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Part Settings] → [General]



Většina parametrů je stejných jako u displeje Element Common Edit pro Normal Party (AWM2) (strana 58), kromě následujících.

Random Pan (Náhodný Pan)

Určuje, o kolik je zvuk zvoleného Operátoru náhodně panován doleva nebo doprava pro jednotlivé zahrané tóny. Nastavení Pan je použito jako středová pozice panu.

Nastavení: 0 – 127

Alternate Pan (Alternující Pan)

Určuje, o kolik je zvuk zvoleného Operátoru alternativně panován doleva nebo doprava pro jednotlivé zahrané tóny. Nastavení Pan je použito jako středová pozice panu.

Nastavení: L63 – C – R63

Scaling Pan

Určuje stupeň, se kterým tóny (především jejich pozice nebo oktávový rozsah) ovlivňují pozici Panu, vlevo a vpravo, zvoleného Operátoru. Při C3 je hlavní nastavení Pan použito jako základní pozice. Kladná nastavení způsobují, že pozice Pan je posunuta doleva, když hrajete hluboké tóny na klaviatuře a pozice je posunuta doprava, pokud hrajete vysoké tóny. Záporné hodnoty nastavení mají opačný efekt.

Nastavení: -64 – +0 – +63

KeyOnDly Sync (Přepínač Key On Delay Tempo Sync)

Určuje, zda je nebo není “Key On Delay Time Length” synchronizován s tempem.

Nastavení: Off (Vypnuto), On (Zapnuto)

Delay Length (Key On Delay Time Length)

Určuje čas (nebo uplynulé zpoždění) mezi okamžikem, když stisknete klávesu a okamžikem, kdy aktuálně zvuk zazní. Můžete nastavit rozdílné hodnoty zpoždění pro jednotlivé Operátory. Toto není dostupné, když je “KeyOnDly Sync” zapnutý.

Nastavení: 0 – 127

Delay Length (Key On Delay Note Length)

Určuje timing “Key On Delay”, když je “KeyOnDly Sync” zapnutý.

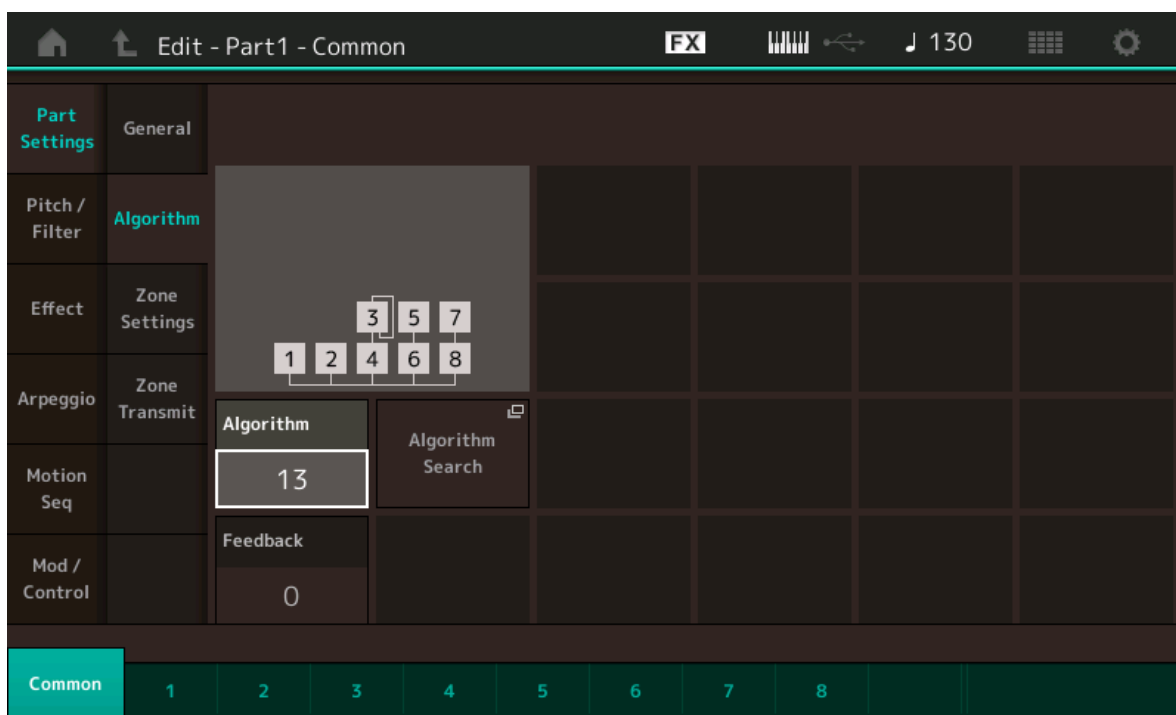
Nastavení: 1/16, 1/8 Tri. (eighth-note triplets), 1/16 Dot. (dotted sixteenth notes), 1/8, 1/4 Tri. (quarter-note triplets), 1/8 Dot. (dotted eighth notes), 1/4, 1/2 Tri. (half-note triplets), 1/4 Dot. (dotted quarter notes), 1/2, Whole Tri. (whole-note triplets), 1/2 Dot. (dotted half notes), 1/4 x 4 (quarter-note quadruplets; four quarter notes to the beat), 1/4 x 5 (quarter-note quintuplets; five quarter notes to the beat), 1/4 x 6 (quarter-note sextuplets; six quarter notes to the beat), 1/4 x 7 (quarter-note septuplets; seven quarter notes to the beat), 1/4 x 8 (quarter-note octuplets; eight quarter notes to the beat)

Algorithm (Algoritmus)

Na displeji Algorithm můžete určit Algoritmus, podle kterého je určeno řazení Operátorů a způsob generování FM zvuku.

OVLÁDÁNÍ

[PERFORMANCE] → [EDIT] → Výběr Partu → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Part Settings] → [Algorithm]



Algorithm (Číslo Algoritmu)

Mění Algoritmus.

Nastavení: Viz Seznam dat.

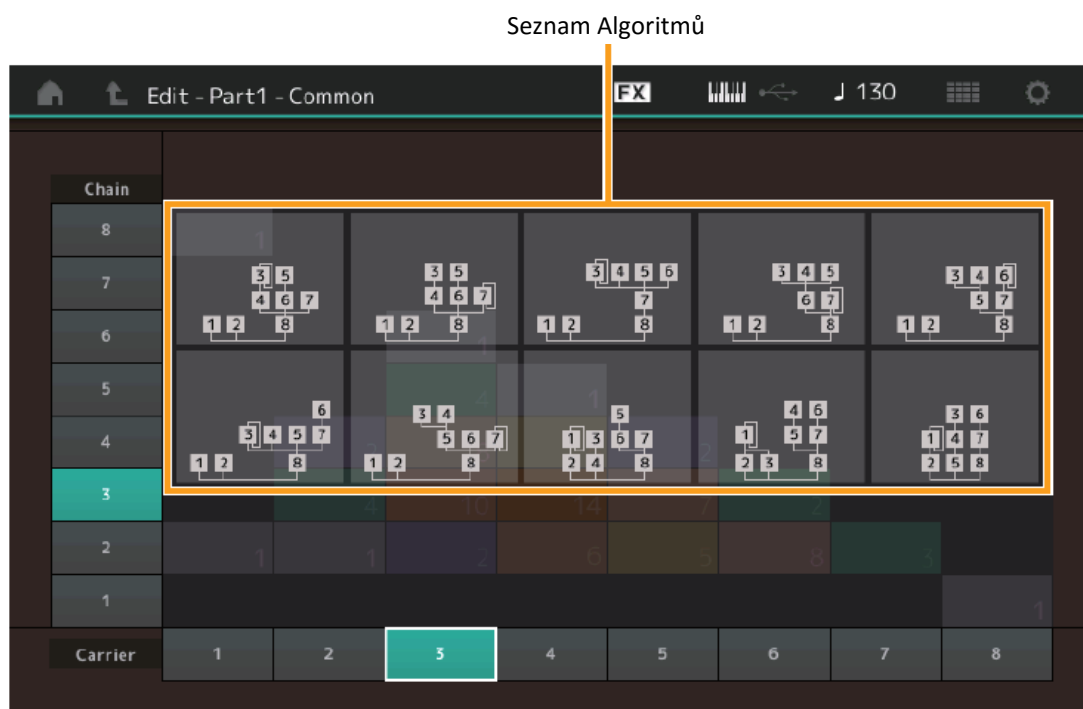
Feedback (Úroveň zpětné vazby)

Křivky lze měnit zasíláním části signálu generovaného Operátorem zpět přes tento Operátor. Zde můžete nastavit úroveň této zpětné vazby.

Nastavení: 0 – 7

Algorithm Search (Vyhledávání Algoritmu)

Zobrazuje displej Algorithm Search. Na tomto displeji můžete vyhledávat požadované Algoritmy filtrováním počtu Nosičů (Carriers), nebo podle maximální délky sériového zapojené Operátorů.



Chain (Řetězec)

Filtruje Algoritmy podle maximální délky sériového zapojené Operátorů.

Nastavení: 1 – 8

Carrier (Nosič)

Filtruje Algoritmy podle počtu Nosičů (Carriers).

Nastavení: 1 – 8

Zone Settings (Nastavení Zón)

Stejně jako parametry u Element Common Edit pro Normal Party (AWM2) (strana 63).

Zone Transmit (Vysílání Zón)

Stejně jako parametry u Element Common Edit pro Normal Party (AWM2) (strana 65).

Pitch (Ladění)

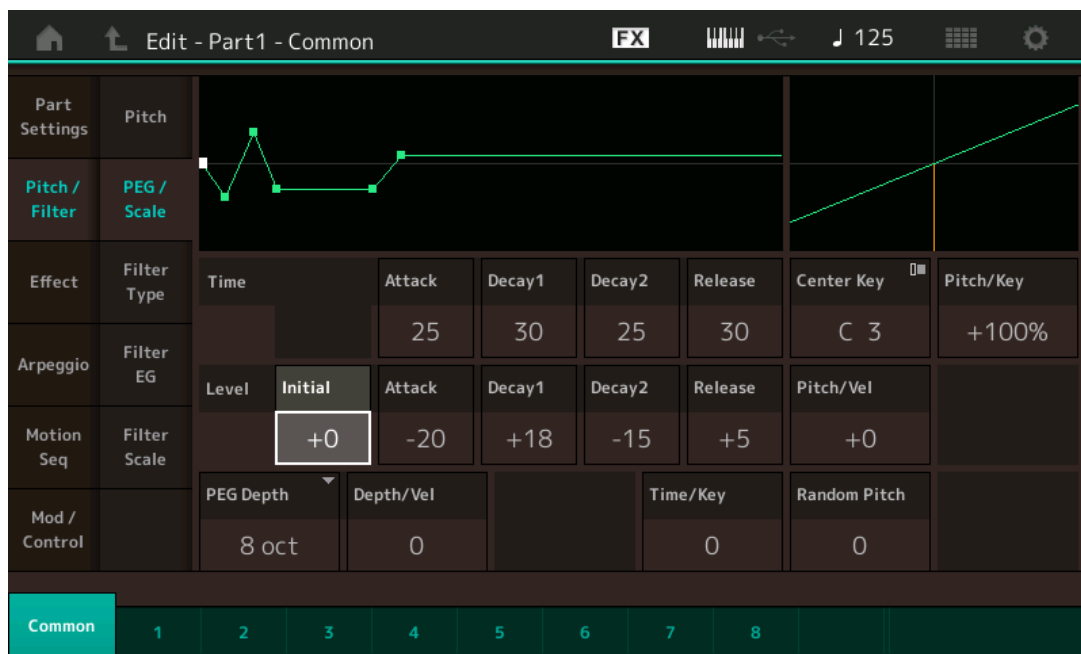
Stejně jako parametry u Element Common Edit pro Normal Party (AWM2) (strana 60) s výjimkou toho, že parametr Legato Slope není dostupný.

OVLÁDÁNÍ [PERFORMANCE] → [EDIT] → Výběr Partu → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Part Settings] → [Pitch]

PEG/Scale (Generátor obálky ladění/Stupnice)

Na displeji Pitch EG/Scale můžete provádět celková nastavení a nastavení úrovní pro Generátor obálky ladění, který určuje, jak se ladění mění v čase a nastavení stupnic pro Party.

OVLÁDÁNÍ [PERFORMANCE] → [EDIT] → Výběr Partu → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Pitch/Filter] → [PEG/Scale]



Celé názvy parametrů jsou uvedeny v tabulce níže, tak jak se objevují na displeji.

	Initial	Attack	Decay1	Decay2	Release
Time	–	Attack Time	Decay1 Time	Decay2 Time	Release Time
Level	Hold Level	Attack Level	Decay1 Level	Decay2 Level	Release Level

Nastavení: Time: 0 – 99
Level: -50 – +50

PEG Depth

Určuje rozsah ladění Pitch EG.

Nastavení: 8 oct, 2 oct, 1 oct, 0.5 oct

Depth/Vel (PEG Depth Velocity Sensitivity)

Určuje, jak bude rozsah ladění generován na základě Velocity (síly), se kterou hrajete na klaviaturu.

Nastavení: 0 - 7

Time/Key (PEG Time Key Follow Sensitivity)

Určuje stupeň, se kterým tóny (především jejich pozice nebo oktávový rozsah) ovlivňují Pitch EG časy. Center Key (C3) je používán jako základní ladění pro tento parametr.

Nastavení: -64 – +63

Kladné hodnoty: Vysoké tóny vytvářejí rychlejší přechody PEG, zatímco nižší tóny vytvářejí pomalejší přechody.

0: Rychlost přechodu PEG se nemění, bez ohledu na zahrané tóny.

Pitch/Key (Pitch Key Follow Sensitivity)

Určuje citlivost efektu Key Follow (interval ladění sousedních tónů), za předpokladu Center Key (níže) jako standardního ladění.

Nastavení: -200% – +0% – +200%

+100% (běžné nastavení): Sousední tóny jsou odstupňovány po půltónech.

0%: Všechny tóny mají stejné ladění jako Center Key.

Záporné hodnoty: Nastavení jsou opačná.

Center Key (PEG Time Key Follow Sensitivity Center Key)

Určuje standardní tón nebo ladění pro efekt Key Follow.

Nastavení: C-2 – G8

Pitch/Vel (Pitch Velocity Sensitivity)

Určuje, jak ladění reaguje na velocity (sílu).

Nastavení: -64 – 63

Kladné hodnoty: Čím silněji hrajete na klaviaturu, tím více se ladění zvyšuje.

Záporné hodnoty: Čím silněji hrajete na klaviaturu, tím více se ladění snižuje.

0: Žádné změny ladění.

Random Pitch (Random Pitch Depth)

Umožňuje náhodně měnit ladění jednotlivých hraných tónů.

Nastavení: 0 – 127

Poznámka

Detaily o PEG, viz Manuál syntezátorových parametrů.

Filter Type (Typ Filtru)

Stejně jako parametry u Element Common Edit pro Normal Party (AWM2) (strana 100).

Filter EG (Generátor obálky Filtru)

Stejně jako parametry u Element Common Edit pro Normal Party (AWM2) (strana 105).

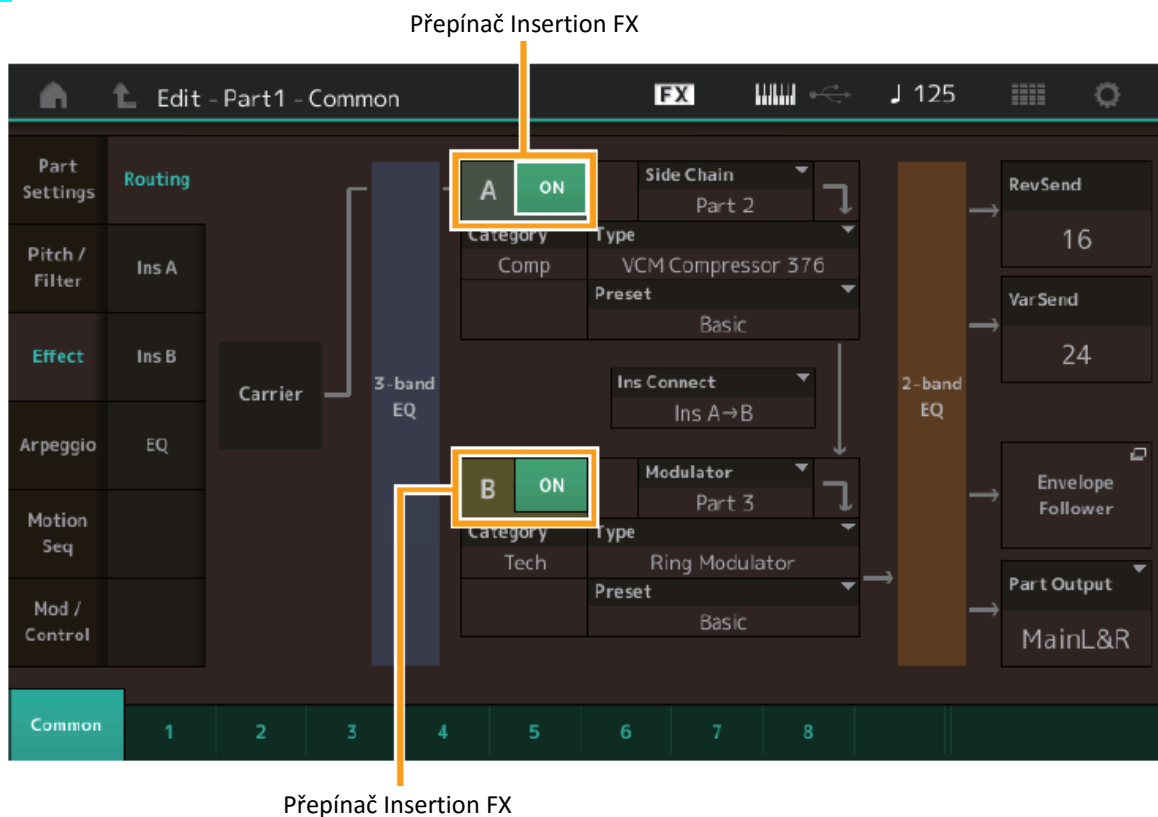
Filter Scale (Stupnice Filtru)

Stejně jako parametry u Element Common Edit pro Normal Party (AWM2) (strana 107).

Routing (Směrování)

Na displeji Routing můžete nastavovat propojení efektů pro Party.

OVLÁDÁNÍ [PERFORMANCE] → [EDIT] → Výběr Partu → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Effect] → [Routing]



Insertion FX Switch (Přepínač Insertion efektu)

Určuje, zda je Insertion efekt A/B aktivní nebo ne.

Nastavení: Off (Vypnuto), On (Zapnuto)

Category (Kategorie efektu)

Type (Typ efektu)

Určuje kategorii a typ zvoleného efektu.

Nastavení: Details o editovatelných kategoriích efektů a typech, viz Seznam dat. Details o jednotlivých typech efektů, viz Manuál syntezátorových parametrů.

Preset

Umožňuje vyvolat předprogramovaná nastavení pro jednotlivé typy efektů, vytvořená pro použití ve specifických aplikacích nebo situacích.

Nastavení: Seznam všech předprogramovaných efektů, viz Seznam dat.

Side Chain/Modulator (Side Chain/Modulator Partu)

Určuje Part použitý pro Side Chain/Modulator. Toto není dostupné v závislosti na zvoleném typu efektu. Details o Side Chain Modulátoru, viz displej Routing (strana 67) pro Normal Part (AWM2).

Nastavení: Part 1 – 16, A/D, Master, Off

Ins Connect (Typ Insertion propojení)

Určuje směrování efektů pro Insertion efekty A a B. Změny nastavení jsou zobrazeny v diagramu na displeji a dávají přesný obrázek o směrování signálu. Details, viz „Propojení efektů“ strana 19.

Nastavení: Parallel, Ins A→B, Ins B→A

Rev Send (Reverb Send)

Určuje úroveň Send pro signál vyslaný z Insertion Effect A/B (nebo přemostěného signálu) do Reverb efektu.

Nastavení: 0 – 127

Var Send (Variation Send)

Určuje úroveň Send pro signál vysílaný z Insertion Effect A/B (nebo přemostěného signálu) do Variation efektu.

Nastavení: 0 – 127

Part Output (Part Output Select)

Určuje audio výstup.

Nastavení: MainL&R, AsgnL&R, USB1&2...USB29&30, AsgnL, AsgnR, USB1 – 30, Off

MainL&R: Stereo výstup (dva kanály) na konektorech OUTPUT [L/MONO]/[R].

AsgnL&R: Stereo výstup (dva kanály) na konektorech ASSIGNABLE OUTPUT [L]/[R].

USB1&2...USB29&30: Stereo výstup (Kanály 1&2 – 29&30) na konektoru [USB TO HOST].

AsgnL: Mono výstup (jeden kanál) na konektoru ASSIGNABLE OUTPUT [L].

AsgnR: Mono výstup (jeden kanál) na konektoru ASSIGNABLE OUTPUT [R].

USB1 – 30: Mono výstup (Kanály 1 – 30) na konektoru [USB TO HOST].

Off: Žádný audio signál Partu nevystupuje.

Ins A (Insertion efekt A)

Ins B (Insertion efekt B)

Stejně jako parametry u Element Common Edit pro Normal Party (AWM2) (strana 69).

EQ (Ekvalizér Partu)

Stejně jako parametry u Element Common Edit pro Normal Party (AWM2) (strana 70).

Arpeggio

Common (Společné)

Stejně jako parametry u Element Common Edit pro Normal Party (AWM2) (strana 73).

Individual (Jednotlivé)

Stejně jako parametry u Element Common Edit pro Normal Party (AWM2) (strana 76).

Advanced (Pokročilé)

Stejně jako parametry u Element Common Edit pro Normal Party (AWM2) (strana 77).

Motion Seq (Motion Sekvencer)

Common (Společné)

Stejně jako parametry u Element Common Edit pro Normal Party (AWM2) (strana 78).

Lane (Linka)

Stejně jako parametry u Element Common Edit pro Normal Party (AWM2) (strana 81).

Part LFO (Nízkofrekvenční oscilátor Partu)

Stejně jako parametry u Element Common Edit pro Normal Party (AWM2) (strana 85), s výjimkou hodnot nastavení parametru Destination a „Element Phase Offset (LFO Element Phase Offset)“, které nejsou dostupné. Detaily o hodnotách nastavení, viz Seznam dat.

2nd LFO (Druhý LFO)

OVLÁDÁNÍ [PERFORMANCE] → [EDIT] → Výběr Partu → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Mod/Control] → [2nd LFO]

Pitch Modulation Operator Depth Ratio
(2nd LFO Pitch Modulation Operator Depth Ratio)

		Operator Depth Offset							
	Depth	1	2	3	4	5	6	7	8
Pitch Modulation	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Amplitude Modulation	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Filter Modulation	0								

Amplitude Modulation Operator Depth Ratio
(2nd LFO Amplitude Modulation Operator Depth Ratio)

LFO Wave (Druhá Křivka LFO)

Volí druhou křivku LFO.

Nastavení: Triangle, Saw Down, Saw Up, Square, Sine, S/H

Poznámka

Pokud je zvoleno „Sine“ budou na displeji zobrazeny dvě křivky, z důvodu fázového posunu vlny modulační amplitudy.

Key On Reset (2nd LFO Key On Reset)

Určuje, zda je nebo není 2nd LFO resetován při každém stisku klávesy.

Nastavení: Off (vypnuto), On (zapnuto)

Speed (Rychlost 2nd LFO)

Upravuje rychlost (frekvenci) změny 2nd LFO.

Nastavení: 0 – 63

Phase (LFO Phase)

Určuje počáteční bod fáze křivky 2nd LFO při jejím resetování.

Nastavení: 0°, 90°, 180°, 270°

Delay (LFO Delay Time)

Určuje čas zpoždění mezi okamžikem, kdy stisknete klávesu na klaviatuře a okamžikem kdy začne mít efekt 2nd LFO.

Nastavení: 0 – 99

Pitch Modulation (2nd LFO Pitch Modulation Depth)

Určuje velikost (hloubku), se kterou křivka 2nd LFO mění (moduluje) ladění zvuku.

Nastavení: 0 – 99

Amplitude Modulation (2nd LFO Amplitude Modulation Depth)

Určuje velikost (hloubku), se kterou křivka 2nd LFO mění (moduluje) amplitudu zvuku.

Nastavení: 0 – 99

Filter Modulation (2nd LFO Filter Modulation Depth)

Určuje velikost (hloubku), se kterou křivka 2nd LFO mění (moduluje) Cutoff frekvenci Filtru.

Nastavení: 0 – 99

Pitch Modulation Operator Depth Ratio

(2nd LFO Pitch Modulation Operator Depth Ratio)

Upravuje velikost (hloubku), která je určena v “2nd LFO Pitch Modulation Depth” pro jednotlivé Operátory.

Nastavení: 0 – 7

Amplitude Modulation Operator Depth Ratio

(2nd LFO Amplitude Modulation Operator Depth Ratio)

Upravuje velikost (hloubku), která je určena v “2nd LFO Amplitude Modulation Depth” pro jednotlivé Operátory.

Nastavení: 0 – 7

Control Assign (Ovládání přiřazování)

Na displeji Control Assign můžete provádět nastavení přiřazení ovladačů Partu.

OVLÁDÁNÍ

[PERFORMANCE] → [EDIT] → Výběr Partu → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Mod/Control] → [Control Assign]



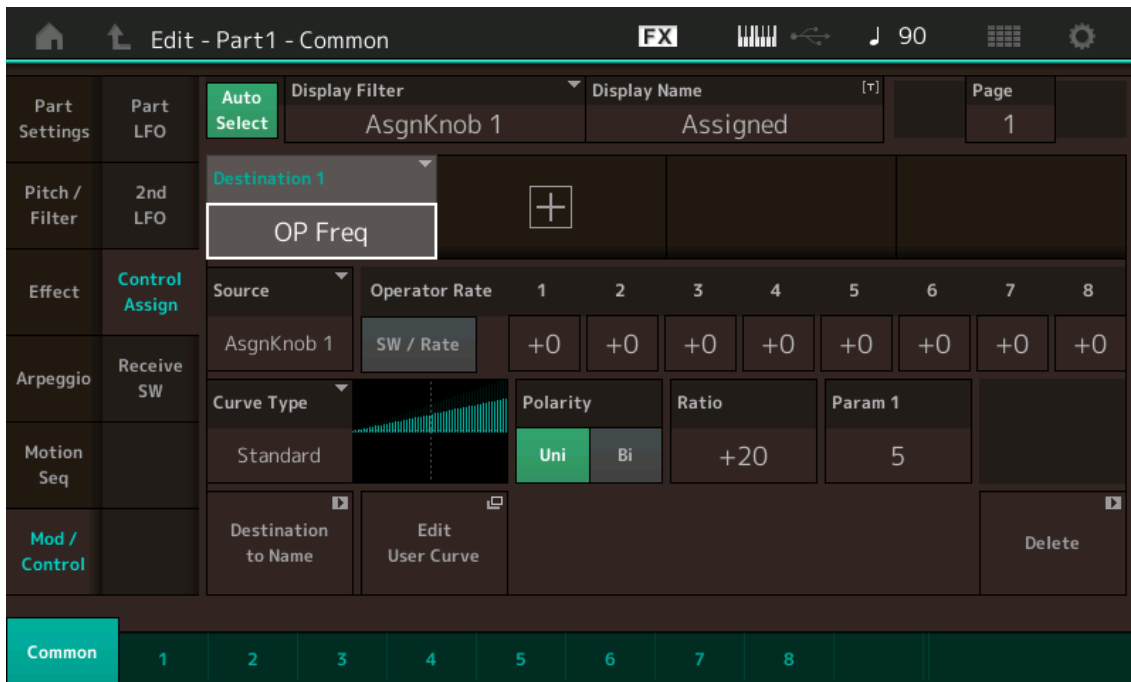
Stejně jako parametry u Element Common Edit pro Normal Party (AWM2) (strana 89), kromě rozdílných hodnot nastavení pro parametr Destination. Detaily o hodnotách nastavení, viz Seznam dat.

Také tento následující parametr je zobrazen na tomto displeji navíc.

Operator SW (Přepínač Operator)

Určuje, zda ovladač bude mít vliv na jednotlivý samostatný Operátor (On) nebo ne (Off). Toto je dostupné pouze když je parametr týkající se Operátoru nastaven v “Destination”.

Nastavení: Off (vypnuto), On (zapnuto)



Operator Rate

Určuje citlivost Ovladače ve změnách parametru nastaveného v “Destination” pro jednotlivé Operátory. Toto je dostupné, pouze když je “Destination” nastaven na “OP Freq” nebo “OP AEG Offset”.

Nastavení: Off (vypnuto), On (zapnuto)

SW/Rate (Přepínač Operator Switch/Operator Rate)

Přepíná zobrazení mezi “Operator Switch” a “Operator Rate”.

Toto je dostupné, pouze když je “Destination” nastaven na “OP Freq” nebo “OP AEG Offset”.

Nastavení: Off (vypnuto), On (zapnuto)

Receive SW (Přepínač Receive)

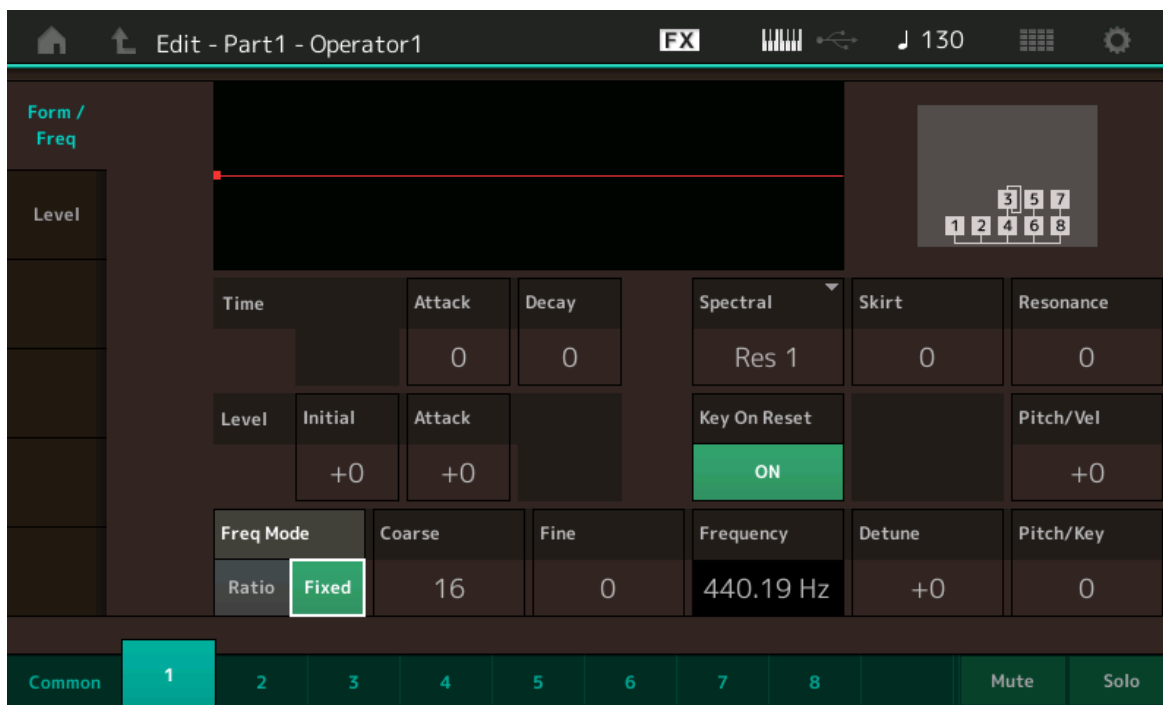
Stejně jako parametry u Element Common Edit pro Normal Party (AWM2) (strana 92).

Operator Edit (Editování Operátoru)

Form/Freq (Forma/Frekvence)

Na displeji Form/Frequency můžete provádět všechna nastavení křivek a frekvencí Operátorů.

OVLÁDÁNÍ [PERFORMANCE] → [EDIT] → Výběr Partu → Operator Selection → [Form/Freq]



Celé názvy dostupných parametrů jsou uvedeny v tabulce níže, tak jak se objevují na displeji.

	Initial	Attack	Decay
Time	–	Attack Time	Decay Time
Level	Initial Level	Attack Level	–

Nastavení: Time: 0 – 99

Level: -50 – +50

Spectral (Spectral Form)

Určuje “spektrální tvar” zvoleného Operátoru.

Nastavení: Sine, All 1, All 2, Odd 1, Odd 2, Res 1, Res 2

Skirt (Spectral Skirt)

Určuje rozprostření hodnoty “skirt” na spodu harmonické křivky formantu. Větší hodnoty vytvářejí širší rozprostření a menší hodnoty vytvářejí užší. Toto není dostupné, pokud je “Spectral” nastaven na “Sine”.

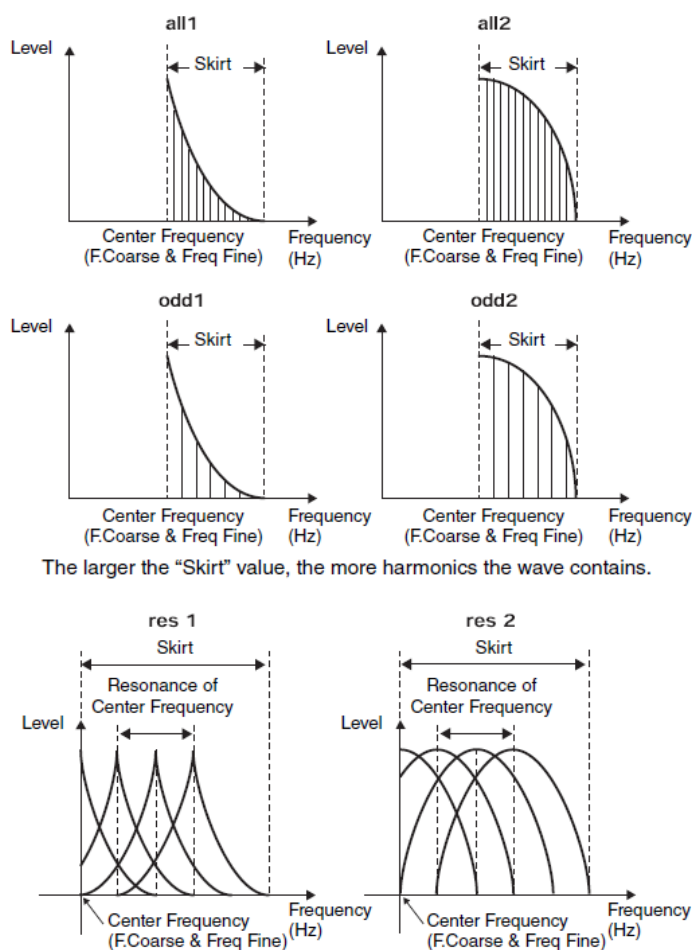
Nastavení: 0 – 7

Resonance (Spectral Resonance)

Určuje stupeň, se kterým velocity (síla) ovlivňuje Resonanci Spectral Form. Středová frekvence se posunuje k vyšším frekvencím a umožňuje vytvářet speciální resonance ve zvuku. Toto je aktivní, pouze pokud je “Spectral” nastaven na “Res 1” nebo “Res 2”.

Nastavení: 0 – 99

Základní křivky použité jako Operátory obsahují harmonie, s výjimkou "Sine". Sinusová (Sine) křivka obsahuje základní frekvenci bez dalších harmonií. Proto, pokud je "Form" nastaven na jinou volbu, než je "Sine", můžete upravit harmonie a špičky jednotlivých formantů, v závislosti na typu křivky tím, že určíte odpovídající parametry. Níže jsou uvedeny základní křivky a jejich charakteristické parametry.



Čím vyšší hodnota "Resonance", tím je středová frekvence posunuta na vyšší frekvenci.

- Resonance=0: Center frekvence je základní křivka
- Resonance=99: Center frekvence je 100. harmonií

Key On Reset (Oscillator Key On Reset)

Určuje, zda je nebo není oscilátor Operátoru resetován, při každém stisknutí klávesy.

Nastavení: Off (vypnuto), On (zapnuto)

Pitch/Vel (Pitch Velocity Sensitivity)

Určuje, jak ladění zvoleného Operátoru reaguje na sílu (velocity). Toto je dostupné, pouze když je "Freq Mode" nastaven na "Fixed".

Nastavení: -7 – +7

Kladné hodnoty: Čím silněji hrajete na klaviaturu, tím více se ladění zvyšuje.

Záporné hodnoty: Čím silněji hrajete na klaviaturu, tím více se ladění snižuje.

0: Žádné změny ladění.

Freq Mode (Režim frekvenčního Oscilátoru)

Určuje nastavení pro výstup ladění Operátoru.

Nastavení: Ratio, Fixed

Ratio: Určuje výstup ladění detekcí tónu zahraného na klaviaturu.

Fixed: Určuje Ladění pomocí nastavení "Coarse" a "Fine".

Coarse (Hrubé ladění)

Určuje ladění jednotlivých Operátorů.

Nastavení: Když je "Freq Mode" nastaven na "Ratio": 0 – 31
Když je "Freq Mode" nastaven na "Fixed": 0 – 21

Fine (Jemné ladění)

Určuje jemné doladění jednotlivých Operátorů.

Nastavení: Když je "Freq Mode" nastaven na "Ratio": 0 – 99
Když je "Freq Mode" nastaven na "Fixed": 0 – 127

Detune (Rozladění)

Nastavuje výstup ladění Operátoru poněkud výše nebo níže.

I když je nastavena stejná hodnota pro oba parametry "Coarse Tune" a "Fine Tune", parametr Detune umožňuje poněkud zvýšit nebo snížit ladění jednotlivých Operátorů, což umožňuje přidat extra rozměr zvuku a vylepšení prostorových charakteristik.

Nastavení: -15 – +15

Pitch/Key (Citlivost Pitch Key Follow)

Určuje citlivost efektu Key Follow (stupeň závislosti na jejich pozici nebo oktávovém rozsahu). Toto je dostupné, pouze když je "Freq Mode" nastaven na "Fixed".

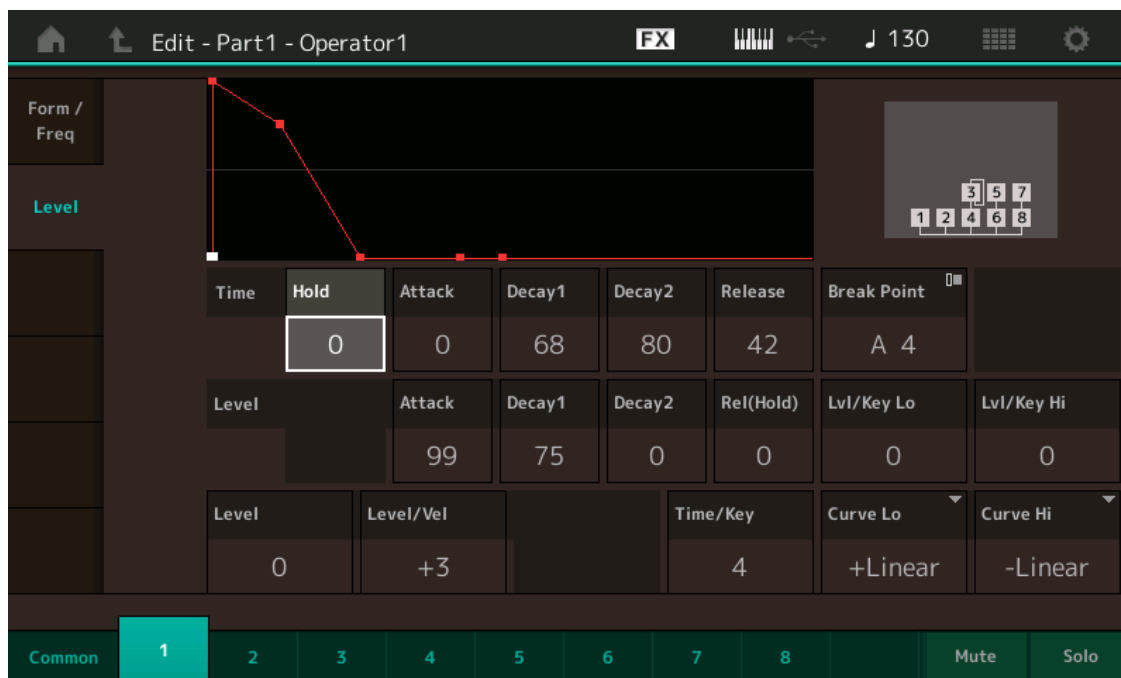
Nastavení: 0 – 99

0: Všechny tóny mají stejné ladění určené pomocí Coarse a Fine.
99: Sousední tóny jsou odstupňovány po půltónech.

Level (Úroveň)

Na displeji Level můžete provádět všechna nastavení hlasitosti Operátoru.

OVLÁDÁNÍ [PERFORMANCE] → [EDIT] → Výběr Partu → Operator selection → [Level]



Celé názvy parametrů jsou uvedeny v tabulce níže, tak jak se objevují na displeji.

	Hold	Attack	Decay1	Decay2	Release
Time	Hold Time	Attack Time	Decay1 Time	Decay2 Time	Release Time
Level	–	Attack Level	Decay1 Level	Decay2 Level	Release (Hold) Level

Nastavení: Time: 0 – 99

Level: 0 – 99

Level (Úroveň)

Určuje úroveň výstupu Operátoru.

Nastavení: 0 – 99

Level/Vel (Citlivost Level Velocity)

Určuje, jak bude úroveň výstupu Operátoru reagovat na Velocity

Nastavení: -7 – +7

Kladné hodnoty: Čím silněji hrajete na klávesy, tím vyšší je úroveň výstupu.

Záporné hodnoty: Čím slaběji hrajete na klávesy, tím vyšší je úroveň výstupu.

0: Úroveň výstupu se nemění.

Time/Key (AEG Time Key Follow Sensitivity)

Určuje stupeň, s kterým tóny (především jejich pozice nebo oktávový rozsah) ovlivňují časy Amplitudy EG.

Nastavení: 0 – 7

Kladné hodnoty: Vyšší tóny vytvářejí rychlejší přechod Amplitudy, hlubší tóny vytvářejí pomalejší přechod.

0: Přechod Amplitudy se nemění, bez ohledu na zahrani tóny.

Break Point (Bod dělení)

Určuje body dělení Amplitude Scale určeným jejich odpovídajících čísel tónů.

Nastavení: A-1 – C8

Curve Lo (Low Curve)

Curve Hi (High Curve)

Určuje křivku Amplitudy.

Nastavení: -Linear, -Exp, +Exp, +Linear

Lvl/Key Lo (Low Depth)

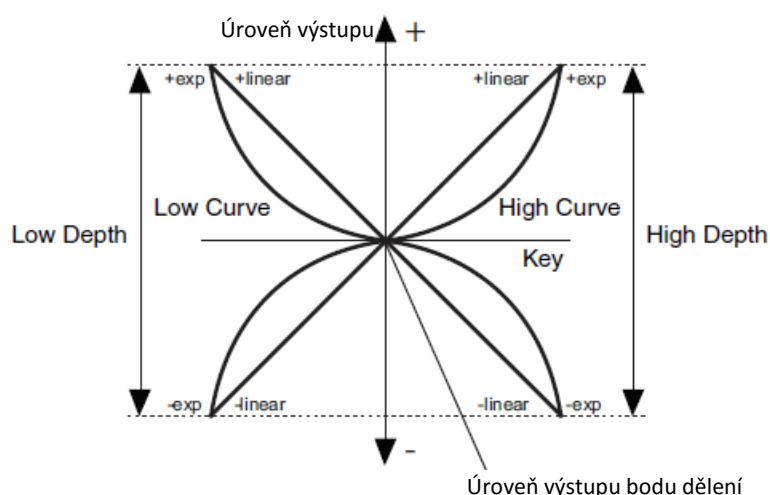
Lvl/Key Hi (High Depth)

Určuje stupeň křivky (výše).

Nastavení: 0 – 99

Klaviatura je rozdělena na dvě části pomocí bodu dělení Break Point.

Část s vysokými tóny napravo je určena použitím R Depth a R Curve; hluboké tóny nalevo jsou určeny pomocí L Depth a L Curve (viz níže).



Úroveň výstupu Klávesy určené jako bod dělení (Break Point) závisí na nastavení úrovně Operátoru. Pro Klávesy na levé straně od bodu dělení, je úroveň výstupu založena na křivce, která je určena pomocí Low Curve a Low Depth. Pro Klávesy na pravé straně od bodu dělení, je úroveň výstupu založena na křivce, která je určena pomocí High Curve a High Depth. Úroveň výstupu se mění exponenciálně od bodu dělení pro typ Exp a lineárně pro typ Linear. V obou případech platí, že čím dále je Klávesa od bodu dělení, tím více se úroveň výstupu mění.

Common/Audio Edit (Editování Common/Audio)

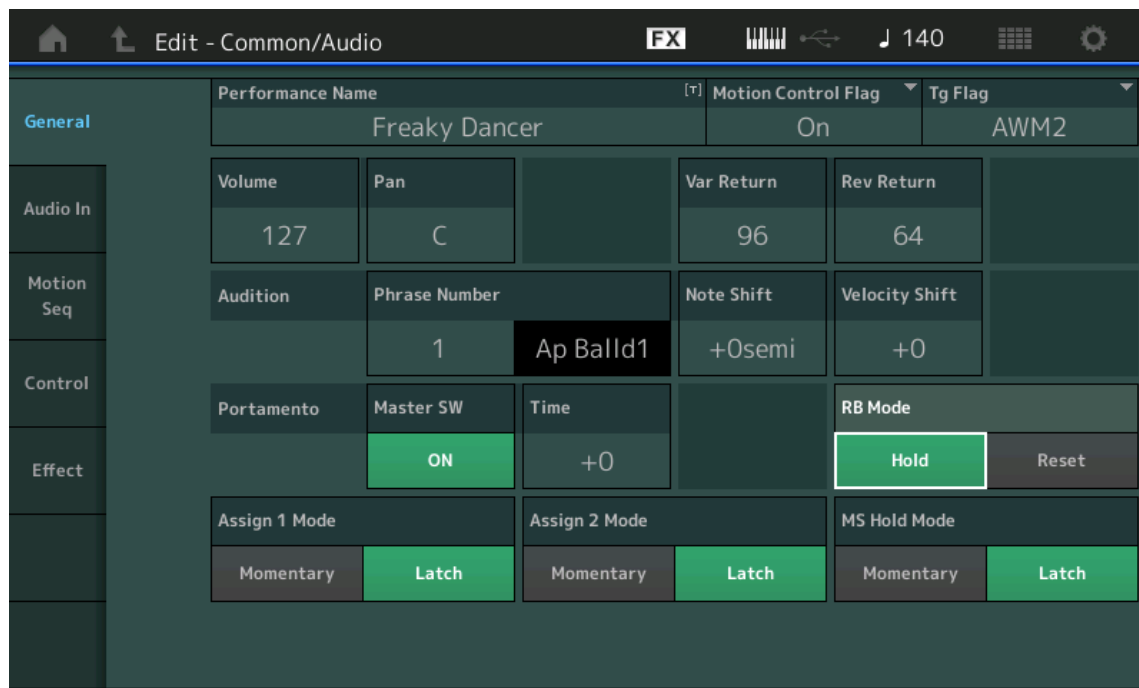
Performance se skládá až ze šestnácti Partů. Můžete nastavit parametry týkající se celé Performance a Audio Partů na displeji Common/Audio Edit.

General (Obecné)

Na displeji General můžete nastavovat různé parametry, jako jsou název Partu, hlasitost a pan.

OVLÁDÁNÍ

[PERFORMANCE] → [EDIT] → PART [COMMON] → [General]



Performance Name (Název Performance)

Určuje název zvolené Performance. Názvy Performancí mohou obsahovat až 20 znaků. Stiskem parametrů vyvoláte displej pro zadávání znaků.

Motion Control Flag

Určuje, zda je nebo není přidán atribut "Motion Control" do zvolené Performance. Pokud je nastaven na „on“, je zobrazena ikona "MC" na displeji Performance Play (strana 26). Performance lze filtrovat podle "MC" na displeji Performance Category Search (strana 161).

Nastavení: Off (vypnuto), On (zapnuto)

Tg Flag (Tone Generator Flag)

Určuje atribut Tone Generator zvolené Performance. Ikona názvu zvoleného Tónového Generátoru je zobrazena na displeji Performance Play (strana 26). Performance lze filtrovat podle "AWM2/FM/FM-X+AWM2" na displeji Performance Category Search (strana 161).

Nastavení: AWM2, FM-X, AWM2+FM-X

Volume (Part Volume – Hlasitost Partu)

Určuje úroveň výstupu zvolené Performance.

Nastavení: 0 – 127

Pan

Určuje stereo pan pozici zvolené Performance.

Nastavení: L63 – C – R63

Var Return (Variation Return)

Určuje úroveň return (návratu) Variation efektu.

Nastavení: 0 – 127

Rev Return (Reverb Return)

Určuje úroveň return (návratu) Reverb efektu.

Nastavení: 0 – 127

Audition Phrase Number (Číslo Audition fráze)

Určuje číslo Audition fráze. Můžete si poslechnout vzorek zvolené Performance, který je nazýván “Audition fráze”. Ke každé jednotlivé Performanci je přiřazena nejlépe odpovídající Audition fráze.

Nastavení: 1 – 850

Note Shift (Posun ladění Audition fráze)

Určuje nastavení ladění (posun ladění) Audition fráze v půltónech.

Nastavení: -24semi – +24semi

Velocity Shift (Posun velocity Audition fráze)

Určuje velocity Audition fráze.

Nastavení: -63 – +63

Portamento Master SW (Master přepínač Portamenta)

Určuje, zda Portamento je nebo není aplikováno na Part, když je “Portamento Part SW” Partu zapnutý.

Nastavení: Off (vypnuto), On (zapnuto)

Portamento Time (Čas Portamentnta)

Určuje čas přechodu nebo poměr ladění, když je aplikováno Portamento.

Nastavení: -64 – +63

RB Mode (Režim páskového ovladače)

Určuje, jak reaguje páskový kontrolér po svém uvolnění.

Nastavení: Hold, Reset

Hold: Když je nastaveno Hold, uvolněním prstu z páskového ovladače je zachována hodnota z posledního bodu dotyku.

Reset: Když je nastaveno Reset, uvolněním prstu z páskového ovladače se hodnota automaticky vrátí na střed.

Assign 1 Mode/Assign 2 Mode (Assignable Switch 1 Mode/Assignable Switch 2 Mode)

Určuje, zda tlačítka [ASSIGN 1] a [ASSIGN 2] fungují jako typ Latch (západka) nebo Momentary (dočasně).

Nastavení: Latch, Momentary

Latch: Když je nastaveno “Latch”, stiskem tlačítka přepínáte mezi zapnutím a vypnutím.

Momentary: Když je nastaveno “Momentary”, stiskem a podržením tlačítka jej zapnete, uvolněním jej vypnete.

MS Hold Mode (Motion Sequencer Hold Mode)

Určuje, jak tlačítko [MOTION SEQ HOLD] reaguje na stisk.

Nastavení: Latch, Momentary

Latch: Když je nastaveno “Latch”, stiskem tlačítka přepínáte mezi zapnutím a vypnutím.

Momentary: Když je nastaveno “Momentary”, stiskem a podržením tlačítka jej zapnete, uvolněním jej vypnete.

Audio In (Audio vstup)

Mixing (Mixáž)

Na displeji Mixing můžete upravovat nastavení hlasitosti pro Audio Part (vstupní signál z konektorů A/D INPUT [L/MONO]/[R]) a Digitálního Partu (vstupní signál z konektoru [USB TO HOST]*).

* Pouze zvuk Portu, který je ze všech Portů zařízení nastaven na "Digital L/R".

OVLÁDÁNÍ

[PERFORMANCE] → [EDIT] → Part [COMMON] → [Audio In] → [Mixing]



A/D In Input Mode/Digital In Input Mode (Režim vstupu A/D Partu/ Režim vstupu Digital Partu)

Určuje konfiguraci signálu A/D Partu/Digitálního Partu, nebo jak jsou signály směřovány (stereo nebo mono).

Nastavení: L Mono, R Mono, L+R Mono, Stereo

L Mono: Je použit pouze kanál L (levý).

R Mono: Je použit pouze kanál R (pravý).

L+R Mono: Kanály L a R jsou smíchány a zpracovány jako mono.

Stereo: Jsou použity oba kanály L a R.

Poznámka

Zvuk vstupující pouze z kanálu [L/MONO] je vždy zpracován jako mono.

Volume (A/D Part Volume/Digital Part Volume – Hlasitost A/D Partu /Digitálního Partu)

Určuje úroveň výstupu A/D Partu/Digitálního Partu.

Nastavení: 0 – 127

Pan

Určuje stereo pan pozici A/D Partu/Digitálního Partu.

Nastavení: L63 – C – R63

Dry Level

Určuje úroveň „dry“ zvuku (bez zpracování efektem) A/D Partu/Digitálního Partu. Je dostupný pouze, když je „Part Output“ nastaven na „MainL&R“.

Nastavení: 0 – 127

Var Send (Variation Send)

Určuje úroveň A/D Partu/Digitálního Partu zasílaného do Variation efektu. Je dostupný pouze, když je „Part Output“ nastaven na „MainL&R“.

Nastavení: 0 – 127

Rev Send (Reverb Send)

Určuje úroveň A/D Partu/Digitálního Partu zasílaného do Reverb efektu. Je dostupný pouze, když je “Part Output” nastaven na “MainL&R”.

Nastavení: 0 – 127

Output Select (Výběr výstupu A/D Partu/Digitálního Partu)

Určuje, který audio výstup je použit pro A/D Part/Digitální Part.

Nastavení: MainL&R, AsgnL&R, USB1&2...USB29&30, AsgnL, AsgnR, USB1 – 30, Off

MainL&R: Stereo výstup (dva kanály) na konektorech OUTPUT [L/MONO]/[R].

AsgnL&R: Stereo výstup (dva kanály) na konektorech ASSIGNABLE OUTPUT [L]/[R].

USB1&2...USB29&30: Stereo výstup (Kanály 1&2 – 29&30) na konektoru [USB TO HOST].

AsgnL: Mono výstup (jeden kanál) na konektoru ASSIGNABLE OUTPUT [L].

AsgnR: Mono výstup (jeden kanál) na konektoru ASSIGNABLE OUTPUT [R].

USB1 – 30: Mono výstup (Kanály 1 – 30) na konektoru [USB TO HOST].

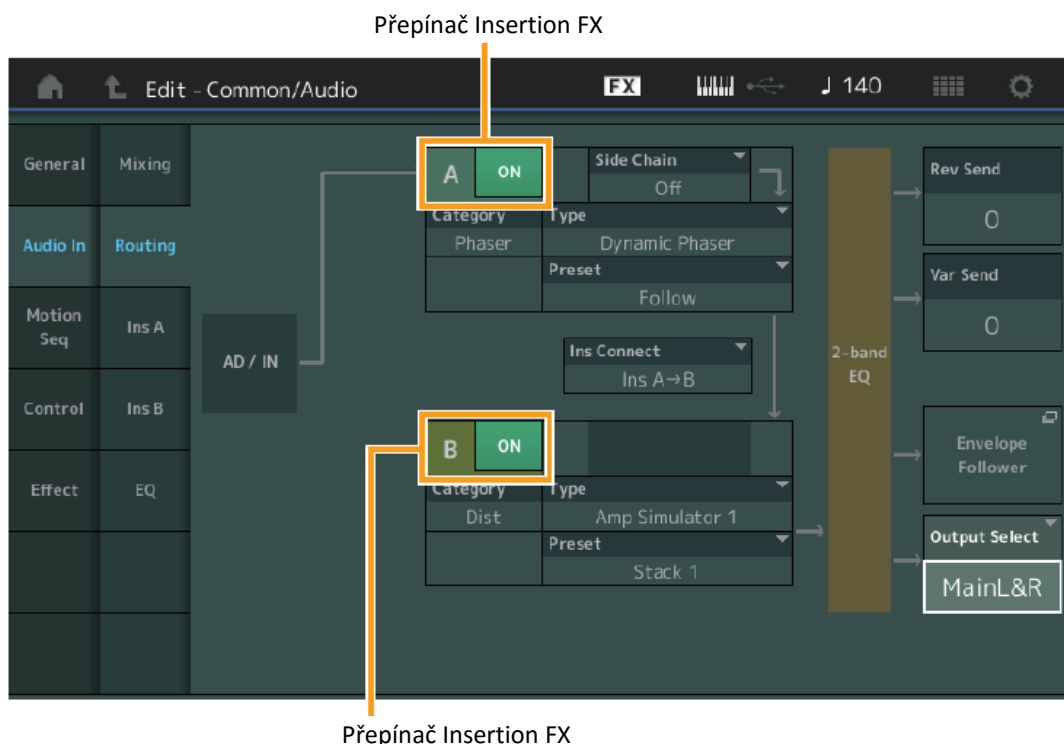
Off: Žádný audio signál Partu nevystupuje.

Routing (Směrování)

Na displeji Routing můžete nastavovat propojení efektů pro A/D Part.

OVLÁDÁNÍ

[PERFORMANCE] → [EDIT] → Part [COMMON] → [Audio In] → [Routing]



Insertion FX Switch (Přepínač Insertion efektu)

Určuje, zda je Insertion efekt A/B aktivní nebo ne.

Nastavení: Off (Vypnuto), On (Zapnuto)

Category (Kategorie efektu)

Type (Typ efektu)

Určuje kategorii a typ zvoleného efektu.

Nastavení: Detaily o editovatelných kategoriích efektů a typech, viz Seznam dat. Detaily o jednotlivých typech efektů, viz Manuál syntezátorových parametrů.

Preset

Umožňuje vyvolat předprogramovaná nastavení pro jednotlivé typy efektů, vytvořená pro použití ve specifických aplikacích nebo situacích. Můžete změnit, jakým způsobem je zvuk ovlivněn zvolenými předprogramovanými nastaveními.

Nastavení: Seznam všech předprogramovaných efektů, viz Seznam dat.

Side Chain/Modulator (Side Chain/Modulator Part)

Zde určíte Part použitý pro Side Chain/Modulator.

Toto není dostupné, v závislosti na typu Efektu.

Detaily o Side Chain/Modulatoru, viz Routing Normal Partu (AWM2) strana 67.

Nastavení: Part 1 – 16, A/D, Master, Off

Ins Connect (Typ Insertion propojení)

Určuje směřování efektů pro Insertion efekty A a B. Změny nastavení jsou zobrazeny na diagramu na displeji, a poskytují přehledný obrázek směřování signálu. Detaily, viz kapitola „Propojení efektů“ strana 19.

Nastavení: Parallel, Ins A→B, Ins B→A

Rev Send (Reverb Send)

Určuje úroveň Send pro signál vysílaný z Insertion Effect A/B (nebo přemostěného signálu) do Reverb efektu. Toto je dostupné pouze, když je “Part Output” nastaven na “MainL&R”.

Nastavení: 0 – 127

Var Send (Variation Send)

Určuje úroveň Send pro signál vysílaný z Insertion Effect A/B (nebo přemostěného signálu) do Variation efektu. Toto je dostupné pouze, když je “Part Output” nastaven na “MainL&R”.

Nastavení: 0 – 127

Envelope Follower

Zobrazuje displej s nastaveními pro Envelope Follower. Detaily, viz kapitola Routing Normal Partu (AWM2) strana 68. Toto je dostupné pouze, když je “Part Output” nastaven na “MainL&R”.

Output Select (Výběr výstupu Partu)

Určuje audio výstup.

Nastavení: MainL&R, AsgnL&R, USB1&2...USB29&30, AsgnL, AsgnR, USB1 – 30, Off

MainL&R: Stereo výstup (dva kanály) na konektorech OUTPUT [L/MONO]/[R].

AsgnL&R: Stereo výstup (dva kanály) na konektorech ASSIGNABLE OUTPUT [L]/[R].

USB1&2...USB29&30: Stereo výstup (Kanály 1&2 – 29&30) na konektoru [USB TO HOST].

AsgnL: Mono výstup (jeden kanál) na konektoru ASSIGNABLE OUTPUT [L].

AsgnR: Mono výstup (jeden kanál) na konektoru ASSIGNABLE OUTPUT [R].

USB1 – 30: Mono výstup (Kanály 1 – 30) na konektoru [USB TO HOST].

Off: Žádný audio signál Partu nevystupuje.

Ins A (Insertion efekt A)

Ins B (Insertion efekt B)

Stejně jako parametry Element Common Edit pro Normal Part (AWM2) (strana 69).

EQ (Ekvalizér Partu)

Stejně jako parametry Element Common Edit pro Normal Part (AWM2) (strana 70), kromě toho, že není aktivní 3. Pásmový ekvalizér.

Common (Společné)

Na displeji Common můžete nastavovat parametry týkající se Motion Sekvenceru pro Party v Common/Audio Partu.

OVLÁDÁNÍ

[PERFORMANCE] → [EDIT] → Part [COMMON] → [Motion Seq] → [Common]



Common Clock Swing (Common Swing)

Určuje Swing Arpeggia/Motion Sekvenceru pro celou Performanci. Toto je posun hodnoty pro Swing Arpeggia/Motion Sekvenceru pro jednotlivé Party.

Nastavení: -120 – +120

Common Clock Unit (Common Unit Multiply)

Upravuje dobu přehrávání Arpeggia/Motion Sekvenceru pro celou Performanci.

Tento parametr je aplikován na Part, když je parametr Unit Multiply pro Arpeggio/Motion Sekvencer Partu nastaven na "Common".

Použitím tohoto parametru, můžete vytvořit jiný typ Arpeggia/Motion Sekvenceru z původního typu.

Nastavení: 50% – 400%

200%: Čas přehrávání bude zdvojnásoben a tempo bude poloviční.

100%: Čas přehrávání bude normální.

50%: Čas přehrávání bude poloviční a tempo bude dvojnásobné.

Common Arp Gate Time (Common Arpeggio Gate Time)

Určuje Gate Time Rate (délka) Arpeggia celé Performance. Toto je posun hodnoty pro Gate Time Rate Arpeggia pro jednotlivé Party.

Nastavení: -100 – +100

Common Arp Velocity (Common Arpeggio Velocity Rate)

Určuje Velocity Rate Arpeggia celé Performance. Toto je posun hodnoty pro Velocity Rate Arpeggia pro jednotlivé Party.

Nastavení: -100 – +100

Common Motion Seq Amplitude (Common Motion Sequencer Amplitude)

Určuje Amplitude pro Motion Sekvencer celé Performance. "Amplitude" určuje, jak se celá Motion Sekvence mění.

Toto je posun hodnoty pro Part Motion Seq Amplitude, který je také posunem hodnoty pro Lane Amplitude.

Výsledkem je, že oba parametry Common a Part MS Amplitudy posunují nastavení Amplitude v Lince (pouze pokud je "MS FX" pro Linku zapnuto).

Nastavení: -64 – +63

Common Motion Seq Shape (Common Motion Sequencer Pulse Shape)

Určuje Pulse Shape Motion Sekvenceru celé Performance. Mění tvar krokové křivky sekvence.

Toto je posun hodnoty pro Part Motion Seq Pulse Shape, který je také posunem hodnoty pro Lane Pulse Shape.

Výsledkem je, že oba parametry Common a Part MS Pulse Shapes posunují nastavení Pulse Shape pro parametr v Lince (pouze pokud je "MS FX" pro Linku zapnuto a "Control" je zapnuto pro parametr).

Nastavení: -100 – +100

Common Motion Seq Smooth (Common Motion Sequencer Smoothness)

Určuje Smoothness Motion Sekvenceru celé Performance. "Smoothness" je stupeň, kterým se čas Motion Sekvence plynule mění.

Toto je posun hodnoty pro Part Motion Seq Smoothness, který je také posunem hodnoty pro Lane Smoothness.

Výsledkem je, že oba parametry Common a Part MS Smoothnesses posunují nastavení Smoothness pro parametr v Lince (pouze pokud je "MS FX" pro Linku zapnuto).

Nastavení: -64 – +63

Common Motion Seq Random (Common Motion Sequencer Random)

Určuje Random Motion Sekvenceru celé Performance. "Random" je stupeň, kterým se Step Value Sekvence náhodně mění. Toto je posun hodnoty pro Part Motion Seq Random, když je "MS FX" zapnuto pro Linku.

Nastavení: -64 – +63

Random (A/D Part Motion Sequencer Random)

Určuje stupeň náhodné změny Step Value Motion Sekvence A/D Partu. Detaily o Random, viz Rychlá editace, strana 32.

Nastavení: 0 – 127

Sync Part (Motion Sequencer Sync Part)

Určuje Part pro synchronizaci Motion Sekvenceru. Motion Sekvencer je synchronizován podle nastavení Note On a nastavení Arp/Motion Seq Grid určeného Partu.

Nastavení: Part 1 – Part 16

Arp/MS Grid (Arpeggio/Motion Sequencer Grid)

Určuje typ tónu, který slouží jako základ pro Quantize nebo Swing. Hodnota parametru je zobrazena v hodinách.

Pro Motion Sekvencer, je tato hodnota parametru jeden krok délky. Toto nastavení je aplikováno pro Part, který je zvolen v Sync Part (výše).

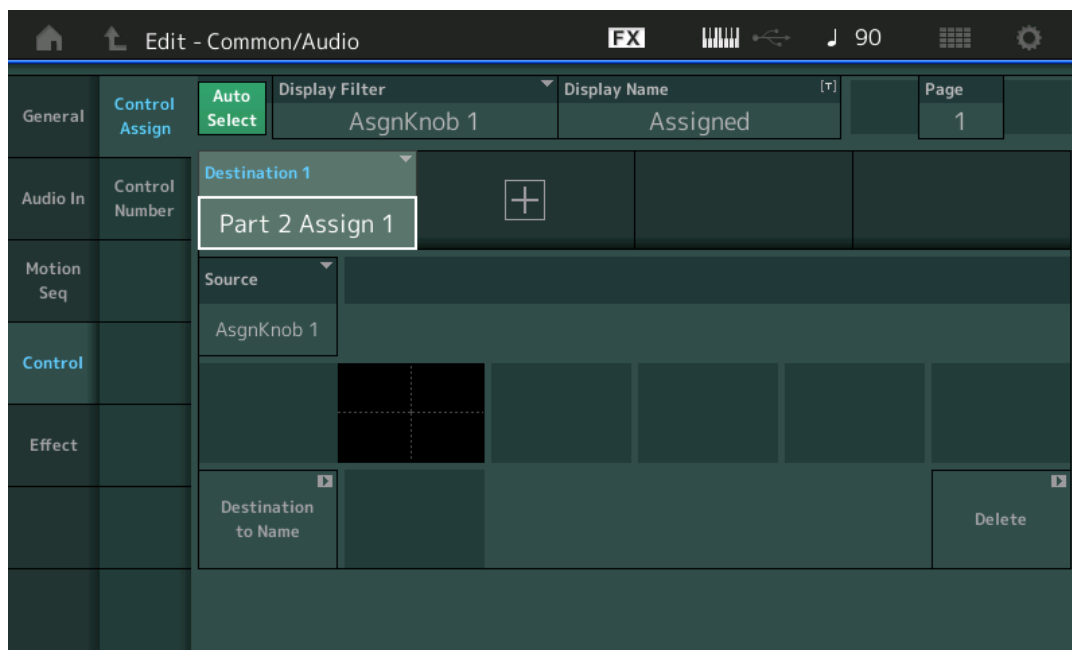
Nastavení: 60 (32nd note), 80 (16th note triplet), 120 (16th note), 160 (8th note triplet), 240 (8th note), 320 (1/4 note triplet), 480 (1/4 note)

Lane (Linka)

Stejně jako parametry Element Common Edit pro Normal Part (AWM2) (strana 81).

OVLÁDÁNÍ

[PERFORMANCE] → [EDIT] → Part [COMMON] → [Control] → [Control Assign]



Stejně jako parametry Element Common Edit pro Normal Part (AWM2) (strana 89), kromě následujících parametrů.

Destination (Cíl)

Když je "Source" nastaven na "AsgnKnob 1 – 8", jsou "Part 1 – 16 Assign 1 – 8" přidány jako hodnoty tohoto parametru.

V tomto případě, "Curve Type" a "Curve Ratio" nelze zvolit.

Nastavení: Viz "Control List" v Seznamu dat.

Source (Zdroj)

Když je "Destination" nastaven na "Part 1 – 16 Assign 1 – 8", pro tento parametr lze nastavit pouze "AsgnKnob 1 – 8".

Nastavení: PitchBend, Modwheel, AfterTouch, FootCtrl 1, FootCtrl 2, FootSwitch, Ribbon, Breath, AsgnKnob 1 – 8, AsgnSw 1, AsgnSw 2, MS Lane 1 – 4, EnvFollow 1 – 16, EnvFollowAD, EnvFollowMst

Control Number

Určuje čísla MIDI Control Change společná pro celý systém. Můžete použít Knoby na předním panelu a externí ovladače pomocí přiřazení správného čísla MIDI Control Change.

OVLÁDÁNÍ

[PERFORMANCE] → [EDIT] → Part [COMMON] → [Control] → [Control Number]



Ribbon Ctrl (Ovládací číslo páskového ovladače)

Určuje, číslo MIDI zprávy generované použitím páskového ovladače. Když nástroj přijme MIDI zprávu se stejným Control Change číslem z externího zařízení, nástroj předpokládá, že zpráva byla generována použitím páskového ovladače.

Nastavení: Off (Vypnuto), 1 - 95

Breath Ctrl (Ovládací číslo dechového ovladače)

Určuje, číslo MIDI zprávy generované použitím dechového ovladače. Když nástroj přijme MIDI zprávu se stejným Control Change číslem z externího zařízení, nástroj předpokládá, že zpráva byla generována použitím dechového ovladače.

Nastavení: Off (Vypnuto), 1 - 95

Foot Ctrl 1/Foot Ctrl 2

(Ovládací číslo nožního ovladače 1/ nožního ovladače 2)

Určuje, číslo MIDI zprávy generované použitím nožního ovladače připojeného ke konektoru FOOT CONTROLLER [1] / [2]. Když nástroj přijme MIDI zprávu se stejným Control Change číslem z externího zařízení, nástroj předpokládá, že zpráva byla generována použitím nožního ovladače.

Nastavení: Off (Vypnuto), 1 – 95, Super Knob

Assign SW 1/Assign SW 2

(Ovládací číslo programovatelného přepínače 1/ programovatelného přepínače 2)

Určuje, číslo MIDI zprávy generované použitím tlačítka [ASSIGN 1]/[ASSIGN 2]. Když nástroj přijme MIDI zprávu se stejným Control Change číslem z externího zařízení, nástroj předpokládá, že zpráva byla generována použitím tlačítka [ASSIGN 1]/[ASSIGN 2] (programovatelným přepínačem 1/2).

Nastavení: Off (Vypnuto), 1 – 95

MS Hold (Ovládací číslo Motion Sequencer Hold)

Určuje, číslo MIDI zprávy generované použitím tlačítka [MOTION SEQ HOLD] (Motion Sequencer Hold). Když nástroj přijme MIDI zprávu se stejným Control Change číslem z externího zařízení, nástroj předpokládá, že zpráva byla generována použitím tlačítka [MOTION SEQ HOLD] (Motion Sequencer Hold).

Nastavení: Off (Vypnuto), 1 – 95

MS Trigger (Ovládací číslo Motion Sequencer Trigger)

Určuje, číslo MIDI zprávy generované použitím tlačítka [MOTION SEQ TRIGGER] (Motion Sequencer Trigger). Když nástroj přijme MIDI zprávu se stejným Control Change číslem z externího zařízení, nástroj předpokládá, že zpráva byla generována použitím tlačítka [MOTION SEQ TRIGGER] (Motion Sequencer Trigger).

Nastavení: Off (Vypnuto), 1 – 95

Assign Knob 1 – 8 (Ovládací číslo Assignable Knob 1 – 8)

Určuje, číslo MIDI zprávy generované použitím programovatelných Knobů 1 - 8. Když nástroj přijme MIDI zprávu se stejným Control Change číslem z externího zařízení, nástroj předpokládá, že zpráva byla generována použitím programovatelných Knobů 1 - 8.

Nastavení: Off (Vypnuto), 1 – 95

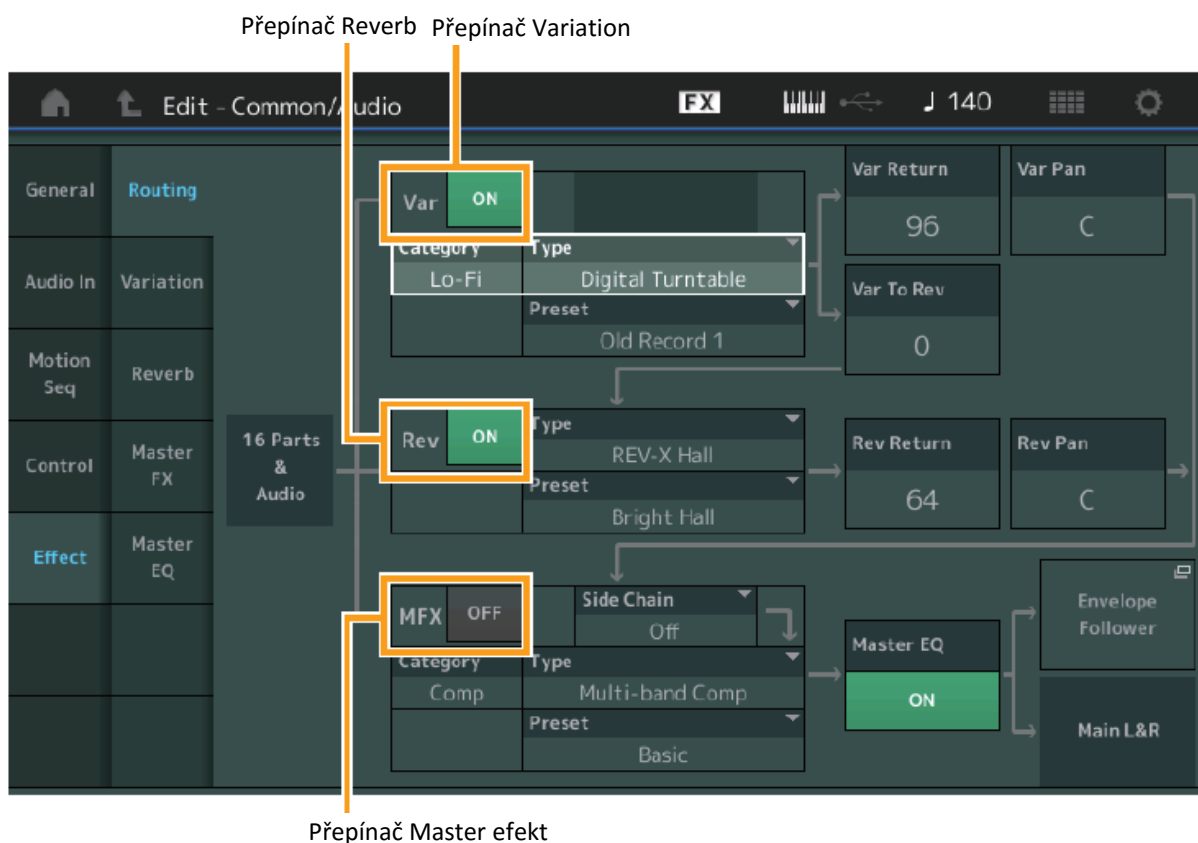
Effect (Efekt)

Routing (Směrování)

Na tomto displeji můžete určit propojení systémových efektů a master efektu, které je společné pro všechny Party.

OVLÁDÁNÍ

[PERFORMANCE] → [EDIT] → Part [COMMON] → [Effect] → [Routing]



Variation/Reverb/Master Effect Switch (Přepínač efektů Variation/Reverb/Master)

Určuje, zda jsou Variation/Reverb/Master efekty aktivní.

Nastavení: Off (Vypnuto), On (Zapnuto)

Category (Kategorie efektu)

Type (Typ efektu)

Určuje kategorii a typ zvoleného efektu.

Nastavení: Detaily o editovatelných kategoriích efektů a typech, viz Seznam dat.

Preset

Umožňuje vyvolat předprogramovaná nastavení pro jednotlivé typy Variation/Reverb/Master efektů, vytvořená pro použití ve specifických aplikacích nebo situacích.

Nastavení: Seznam všech předprogramovaných efektů, viz Seznam dat.

Side Chain/Modulator (Side Chain/Modulator Partu)

Určuje Part pro použití v Side Chain/Modulator. Toto není dostupné, pokud zvolíte stejný Part nebo „Master“ jako Modulator Part.

Nastavení: Part 1 – 16, A/D, Master, Off

Rev Return (Reverb Return)

Var Return (Variation Return)

Určuje úroveň return pro efekt Variation/Reverb.

Nastavení: 0 – 127

Var Pan (Variation Pan)

Rev Pan (Reverb Pan)

Určuje pan pozici Variation/Reverb efektu.

Nastavení: L63 (zcela vlevo) – C (střed) – R63 (zcela vpravo)

Var to Rev (Variation to Reverb)

Určuje úroveň Send signálu zaslaného z Variation efektu do Reverb efektu.

Nastavení: 0 – 127

Master EQ (Přepínač Master ekvalizéru)

Určuje, zda je aktivní Master Ekvalizér nebo ne.

Nastavení: Off (vypnuto), On (zapnuto)

Envelope Follower

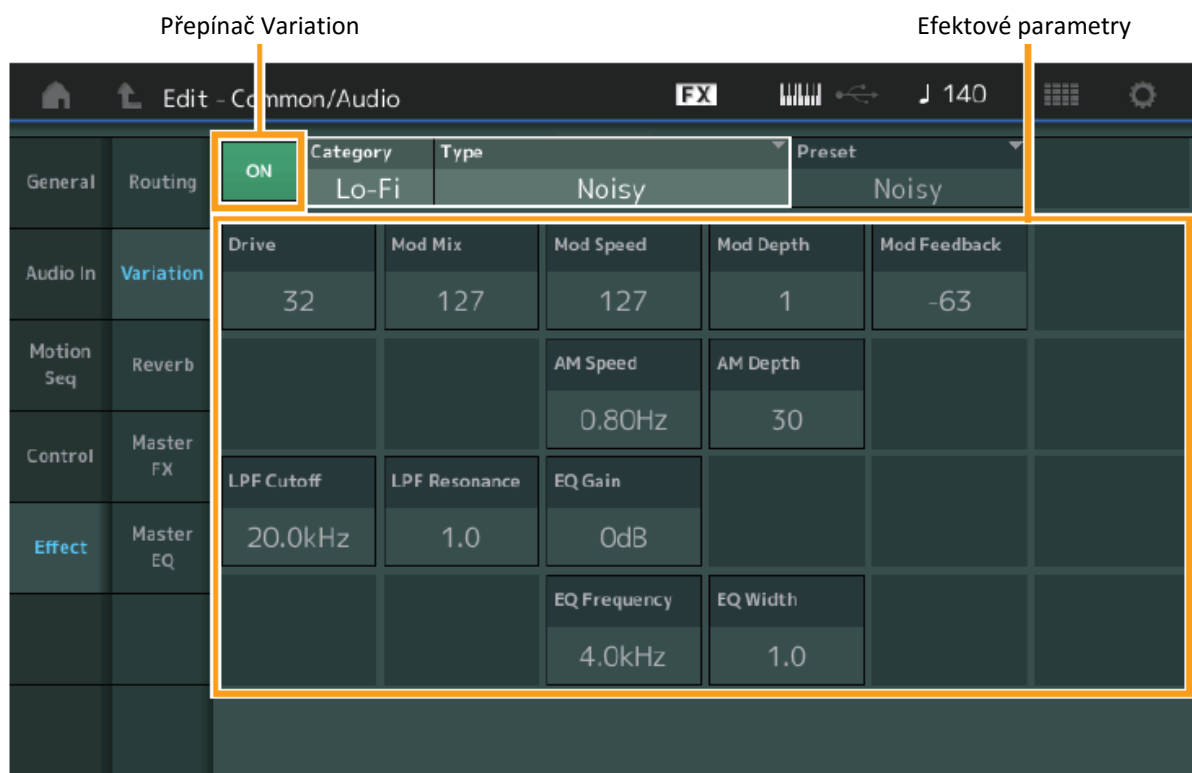
Vyvolává displej s nastavením Envelope Followeru. Viz displej Routing (strana 67) pro Normal Part (AWM2).

Variation

Na tomto displeji můžete určit detailní nastavení Variation efektu.

OVLÁDÁNÍ

[PERFORMANCE] → [EDIT] → Part [COMMON] → [Effect] → [Variation]



Variation Switch (Přepínač efektu Variation)

Určuje, zda je aktivní Variation efekt nebo ne.

Nastavení: Off (vypnuto), On (zapnuto)

Category (Kategorie efektu Variation)

Type (Typ efektu Variation)

Určuje kategorii a typ zvoleného efektu.

Nastavení: Detaily o editovatelných kategoriích efektů a typech, viz Seznam dat.

Preset

Umožňuje vyvolat předprogramovaná nastavení pro jednotlivé typy efektů, vytvořená pro použití ve specifických aplikacích nebo situacích.

Nastavení: Seznam všech předprogramovaných efektů, viz Seznam dat.

Side Chain/Modulator (Side Chain/Modulator Partu Variation efektu)

Určuje Part pro použití v Side Chain/Modulator. Toto není dostupné, pokud zvolíte stejný Part nebo „Master“ jako Modulator Part.

Nastavení: Part 1 – 16, A/D, Master, Off

Effect Parameter (Efektové parametry)

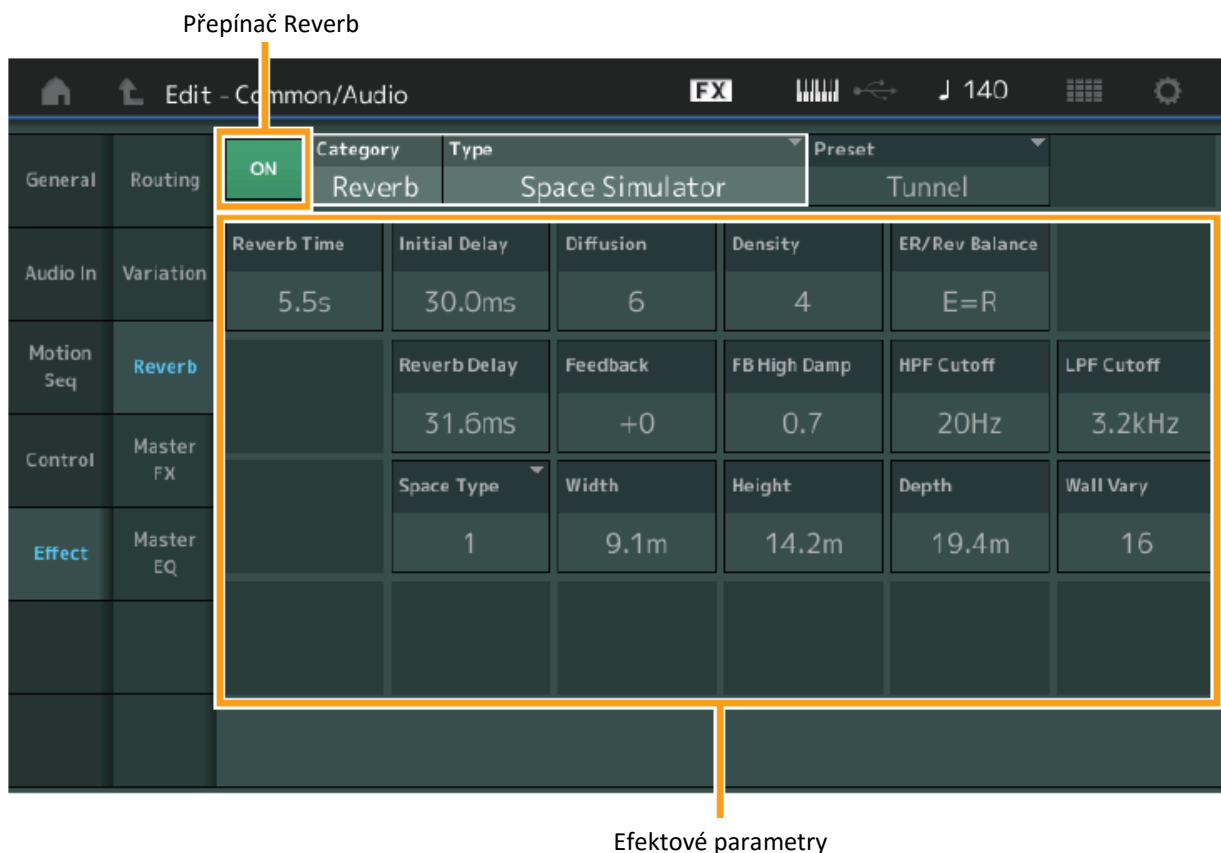
Editovatelné parametry se liší podle zvoleného typu Efektu. Detaily o editovatelných parametrech pro jednotlivé typy efektů, viz Seznam data. Detailní popis efektových parametrů viz Manuál syntezátorových parametrů.

Reverb

Na tomto displeji můžete určit detailní nastavení Reverb efektu.

OVLÁDÁNÍ

[PERFORMANCE] → [EDIT] → Part [COMMON] → [Effect] → [Reverb]



Reverb Switch (Přepínač efektu Reverb)

Určuje, zda je aktivní Reverb efekt nebo ne.

Nastavení: Off (vypnuto), On (zapnuto)

Category (Kategorie efektu Reverb)

Type (Typ efektu Reverb)

Určuje kategorii a typ zvoleného efektu.

Nastavení: Detaily o editovatelných kategoriích efektů a typech, viz Seznam dat.

Preset

Umožňuje vyvolat předprogramovaná nastavení pro jednotlivé typy efektů, vytvořená pro použití ve specifických aplikacích nebo situacích.

Nastavení: Seznam všech předprogramovaných efektů, viz Seznam dat.

Effect Parameter (Efektové parametry)

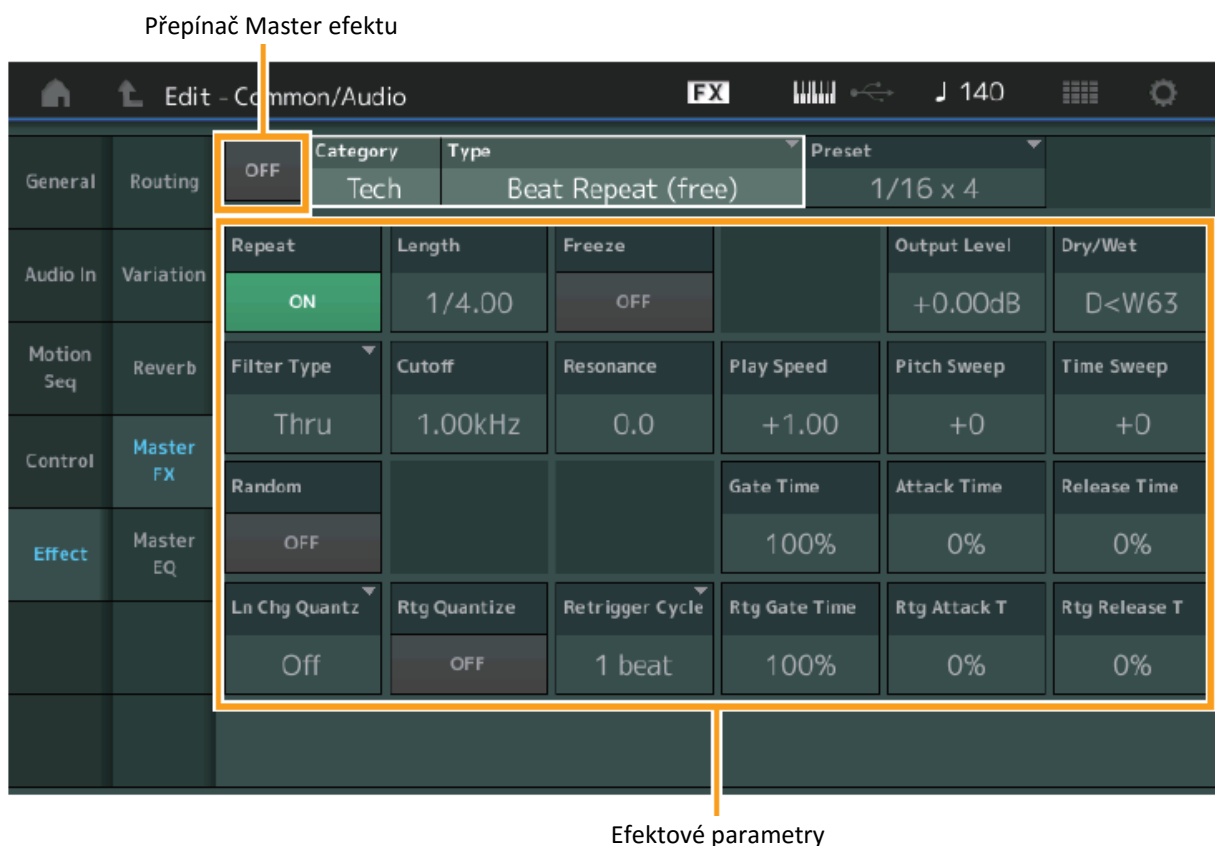
Editovatelné parametry se liší podle zvoleného typu Efektu. Detaily o editovatelných parametrech pro jednotlivé typy efektů, viz Seznam data. Detailní popis efektových parametrů viz Manuál syntezátorových parametrů.

Master FX (Master efekt)

Na tomto displeji můžete určit detailní nastavení Master efektu.

OVLÁDÁNÍ

[PERFORMANCE] → [EDIT] → Part [COMMON] → [Effect] → [Master FX]



Master Effect Switch (Přepínač Master efektu)

Určuje, zda je aktivní Master efekt nebo ne.

Nastavení: Off (vypnuto), On (zapnuto)

Category (Kategorie efektu Master)

Type (Typ efektu Master)

Určuje kategorii a typ zvoleného efektu.

Nastavení: Detaily o editovatelných kategoriích efektů a typech, viz Seznam dat.

Preset

Umožňuje vyvolat předprogramovaná nastavení pro jednotlivé typy efektů, vytvořená pro použití ve specifických aplikacích nebo situacích.

Nastavení: Seznam všech předprogramovaných efektů, viz Seznam dat.

Side Chain/Modulator (Side Chain/Modulator Partu Master efektu)

Určuje Part pro použití v Side Chain/Modulator. Toto není dostupné, pokud zvolíte stejný Part nebo „Master“ jako Modulator Part.

Nastavení: Part 1 – 16, A/D, Master, Off

Effect Parameter (Efektové parametry)

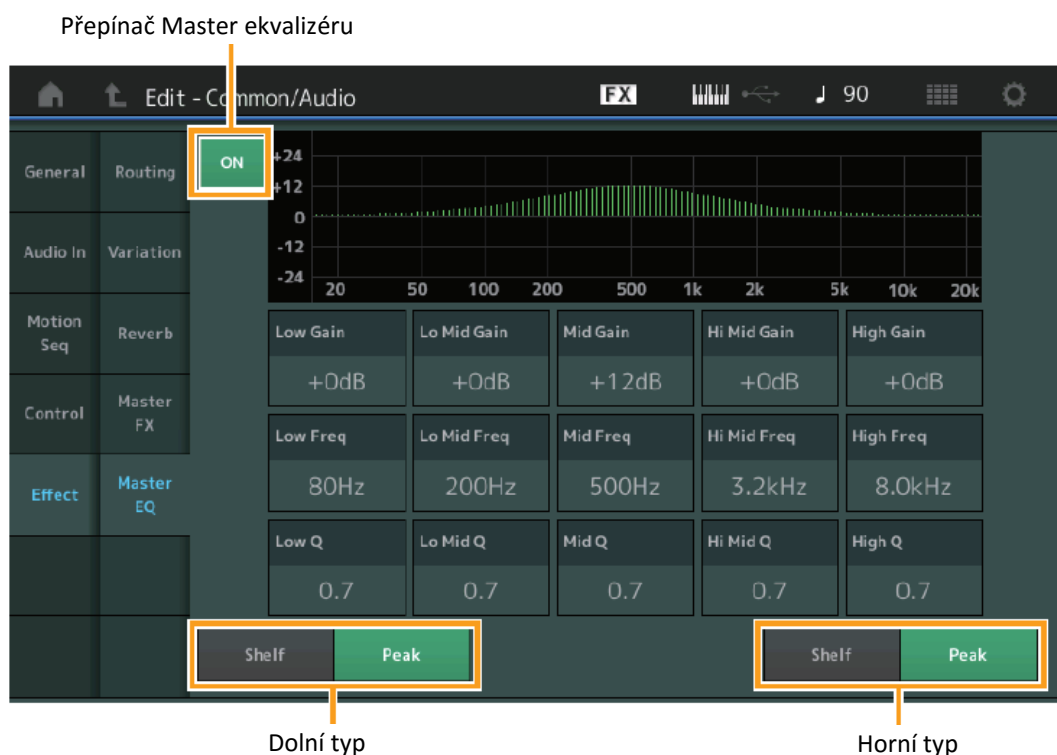
Editovatelné parametry se liší podle zvoleného typu Efektu. Detaily o editovatelných parametrech pro jednotlivé typy efektů, viz Seznam data. Detailní popis efektových parametrů viz Manuál syntezátorových parametrů.

Master EQ (Master ekvalizér)

Na tomto displeji můžete určit nastavení týkající se Master ekvalizéru.

OVLÁDÁNÍ

[PERFORMANCE] → [EDIT] → Part [COMMON] → [Effect] → [Master EQ]



Master EQ Switch (Přepínač Master ekvalizéru)

Určuje, zda je Master ekvalizér aktivní nebo ne.

Nastavení: Off (vypnuto), On (zapnuto)

Low Gain (Master EQ Low Gain)

Určuje úroveň citlivosti pro Master EQ Low pásmo.

Nastavení: -12dB – +12dB

Lo Mid Gain (Master EQ Low Mid Gain)

Určuje úroveň citlivosti pro Master EQ Low Mid pásmo.

Nastavení: -12dB – +12dB

Mid Gain (Master EQ Mid Gain)

Určuje úroveň citlivosti pro Master EQ Mid pásmo.

Nastavení: -12dB – +12dB

Hi Mid Gain (Master EQ High Mid Gain)

Určuje úroveň citlivosti pro Master EQ High Mid pásmo.

Nastavení: -12dB – +12dB

High Gain (Master EQ High Gain)

Určuje úroveň citlivosti pro Master EQ High pásmo.

Nastavení: -12dB – +12dB

Low Freq (Master EQ Low Frequency)

Určuje frekvenci pro pásmo Low.

Nastavení: 32Hz – 2.0kHz

Lo Mid Freq (Master EQ Low Mid Frequency)

Určuje frekvenci pro pásmo Low Mid.

Nastavení: 100Hz – 10kHz

Mid Freq (Master EQ Middle Frequency)

Určuje frekvenci pro pásmo Mid.

Nastavení: 100Hz – 10kHz

Hi Mid Freq (Master EQ High Mid Frequency)

Určuje frekvenci pro pásmo High.

Nastavení: 100Hz – 10kHz

High Freq (Master EQ High Frequency)

Určuje frekvenci pro pásmo High Mid.

Nastavení: 500Hz – 16kHz

Low Q (Master EQ Low Q)

Určuje šířku pásma Low Master ekvalizéru. Toto je dostupné, pouze když je Master EQ Low Shape (níže) nastaven na „Peak“.

Nastavení: 0.1 – 12.0

Lo Mid Q (Master EQ Low Mid Q)

Určuje šířku pásma Low Mid Master ekvalizéru.

Nastavení: 0.1 – 12.0

Mid Q (Master EQ Mid Q)

Určuje šířku pásma Mid Master ekvalizéru.

Nastavení: 0.1 – 12.0

Hi Mid Q (Master EQ High Mid Q)

Určuje šířku pásma High Mid Master ekvalizéru.

Nastavení: 0.1 – 12.0

High Q (Master EQ High Q)

Určuje šířku pásma High Master ekvalizéru. Toto je dostupné, pouze když je Master EQ High Shape (níže) nastaven na „Peak“.

Nastavení: 0.1 – 12.0

Low Shape (Master EQ Low Shape)**High Shape (Master EQ High Shape)**

Určuje, zda typ použitého ekvalizéru je Shelving nebo Peaking. Typ Peaking zeslabuje/zesiluje signál na určené frekvenci, zatímco typ Shelving zeslabuje/zesiluje signál frekvencí pod nebo nad určenou frekvencí. Tento parametr je dostupný, pouze pro frekvenční pásma LOW a HIGH.

Nastavení: Shelf (Shelving Typ), Peak (Peaking Typ)

Category Search (Vyhledávání zvuků)

Performance/Arpeggia/Waveforms jsou výhodně rozděleny do určitých kategorií. Kategorie jsou rozděleny v závislosti na obecném typu nástroje nebo podle vlastností zvuku. Funkce Category Search umožňuje okamžitý přístup ke zvukům, které hledáte.

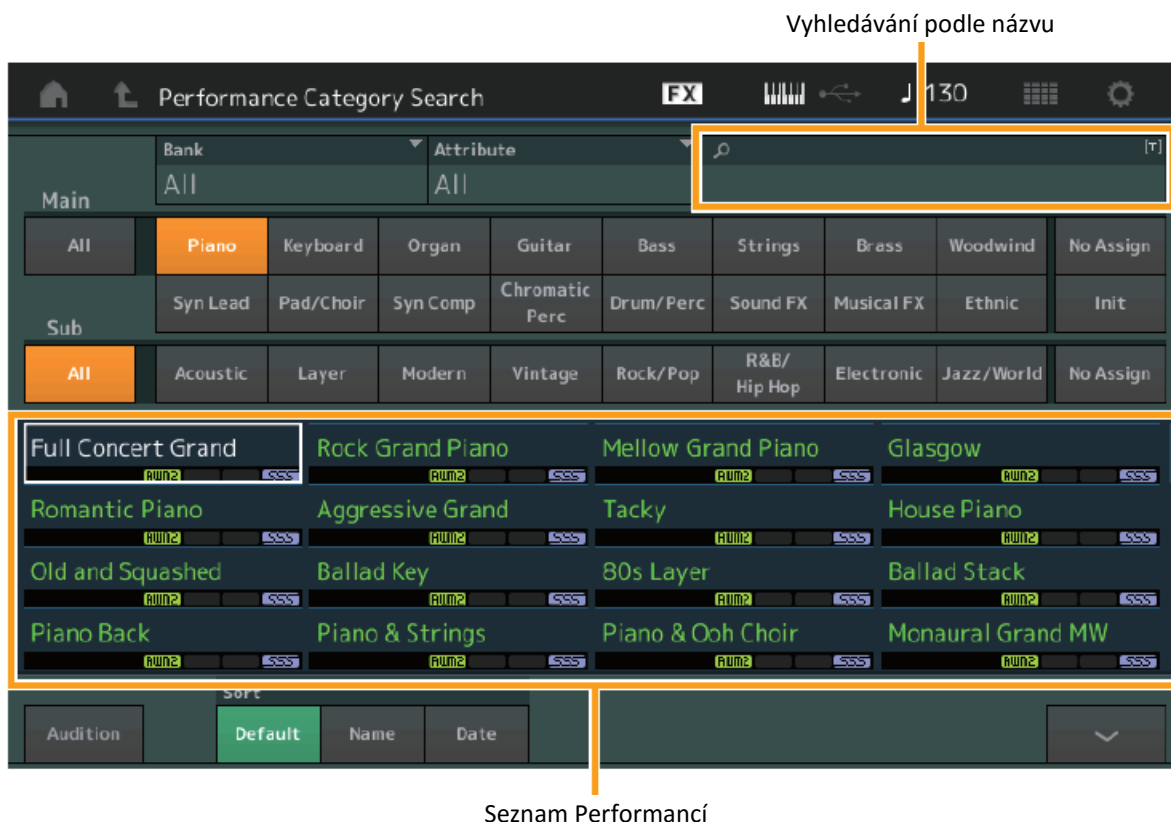
Performance Category Search

Na displeji Performance Category Search můžete vyhledávat a vybírat Performance.

▪ V případě Performance Category Search

OVLÁDÁNÍ

[PERFORMANCE] → [CATEGORY] (Performance Category Search) nebo
Stiskněte Název Performance → na zobrazeném menu zvolte [Search]



Bank (Výběr Banky Performance)

Filtruje seznam Performancí podle Bank.

Nastavení: All, Preset, User, Library Name (pokud je načten soubor Library)

Attribute (Atribut Performance)

Filtruje seznam Performancí podle Atributu (strana 145). Toto není dostupné pro Part Category Search.

Nastavení: All, AWM2, FM, FM-X+AWM2, MC, SSS, Single, Multi

Name Search (Vyhledávání názvu Performance)

Vyhledává Performance zadáním části názvu Performance.

Nastavení: Viz Seznam dat.

Main (Hlavní kategorie Performance)

Nastavení: Viz Seznam dat.

Sub (Subkategorie Performance)

Nastavení: Viz Seznam dat.

Audition (Přepínač Audition)

Určuje, zda je nebo není přehrávána Audition fráze. Toto není dostupné, když je na displeji Utility zapnutý (on) parametr "Audition Lock" (strana 171).

Nastavení: Off (vypnuto), On (zapnuto)

Sort (Řazení)

Určuje princip řazení seznamu Performancí.

Nastavení: Výchozí, Name, Date

Name: Řadí podle názvu. Když je zobrazena šipka dolů, seznam je seřazen vzestupně od A po Z a naopak.

Date: Řadí podle data uložení. Když je zobrazena šipka dolů, seznam je seřazen sestupně (od novějších po starší) a naopak.

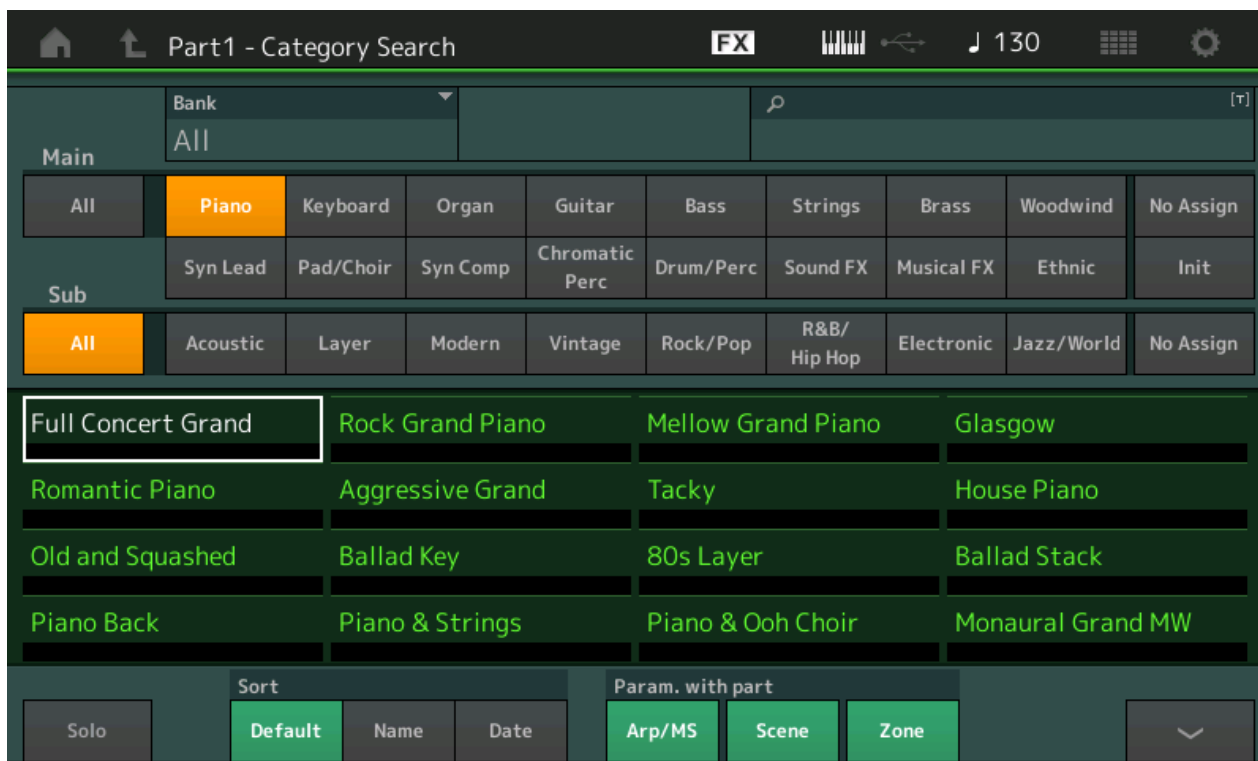
▪ V případě Part Category Search

OVLÁDÁNÍ

[PERFORMANCE] → Výběr Partu → [SHIFT]+[CATEGORY] (Part Category Search)

(Když je zvolen Part, ke kterému je přiřazen nějaký zvuk) Stiskněte Název Part → na zobrazeném menu zvolte [Search]

(Když je zvolen Part, ke kterému není přiřazen žádný zvuk) Stiskněte ikonu “+”



Solo (Přepínač Solo)

Určuje, zda je funkce Solo aktivní (On) nebo ne (Off.) Když je aktivní (on) a Partu je přiřazen libovolný zvuk, bude znít pouze tento Part.

Nastavení: Off (vypnuto), On (zapnuto)

Param. with Part (Parametr s Partem)

Určuje, zda jsou nebo nejsou načteny a použity hodnoty parametru nové Performance. Když je vypnutý (off), aktuální hodnoty nastavení jsou kontinuálně použity i po výběru nové Performance.

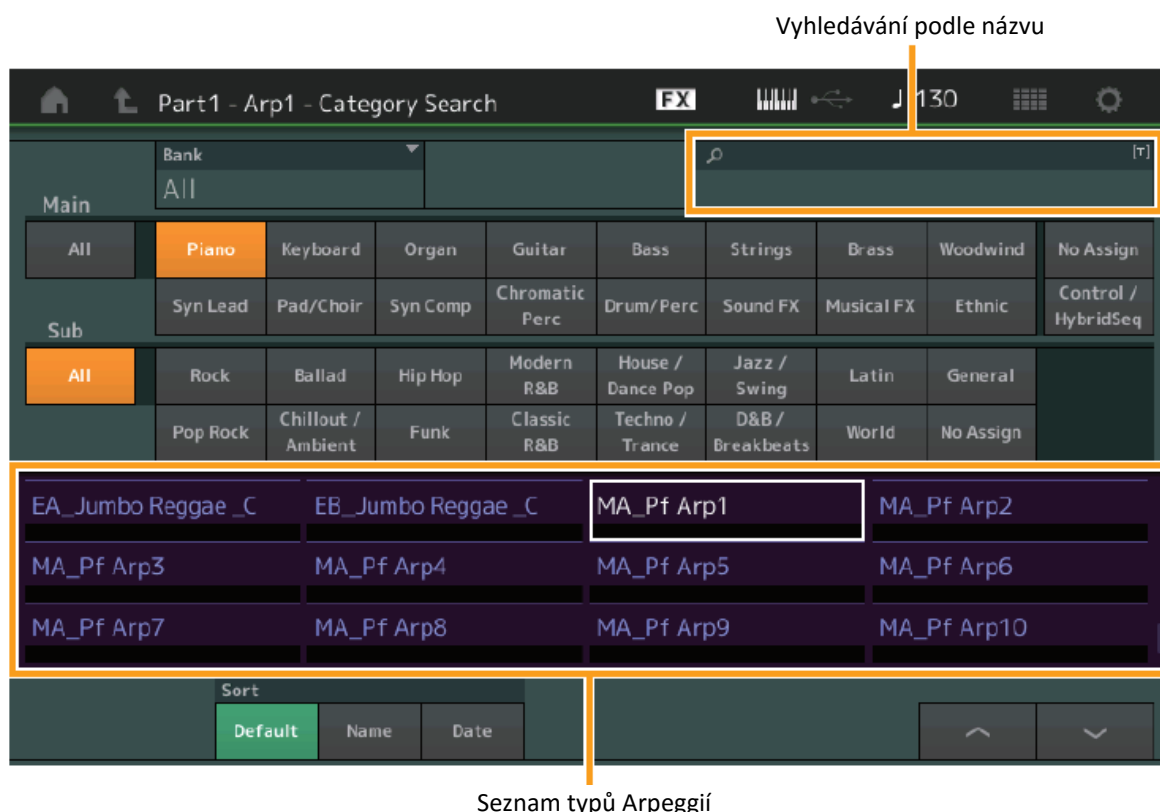
Parametr “Zone” je dostupný pouze, když je na displeji Utility zapnutý parametr “Zone Master” (strana 171).

Nastavení: Arp/MS, Scene, Zone

Arpeggio Category Search

Na displeji Arpeggio Category Search můžete vyhledávat a vybírat typy Arpeggií.

OVLÁDÁNÍ Displej týkající se Arpeggií → Výběr Partu → [CATEGORY]



Bank (Výběr Banky Arpeggia)

Filtruje seznam Arpeggií podle Bank.

Nastavení: All, Preset, User, Library Name (pokud je načten soubor Library)

Name Search (Vyhledávání názvu Arpeggia)

Vyhledává Arpeggia zadáním části názvu Arpeggia.

Nastavení: Viz Seznam dat.

Main (Hlavní kategorie Arpeggia)

Nastavení: Viz Seznam kategorií Arpeggií (strana 11).

Sub (Subkategorie Arpeggia)

Nastavení: Viz Seznam subkategorií Arpeggií (strana 11).

Sort (Řazení)

Určuje princip řazení seznamu Arpeggií.

Nastavení: Výchozí, Name, Date

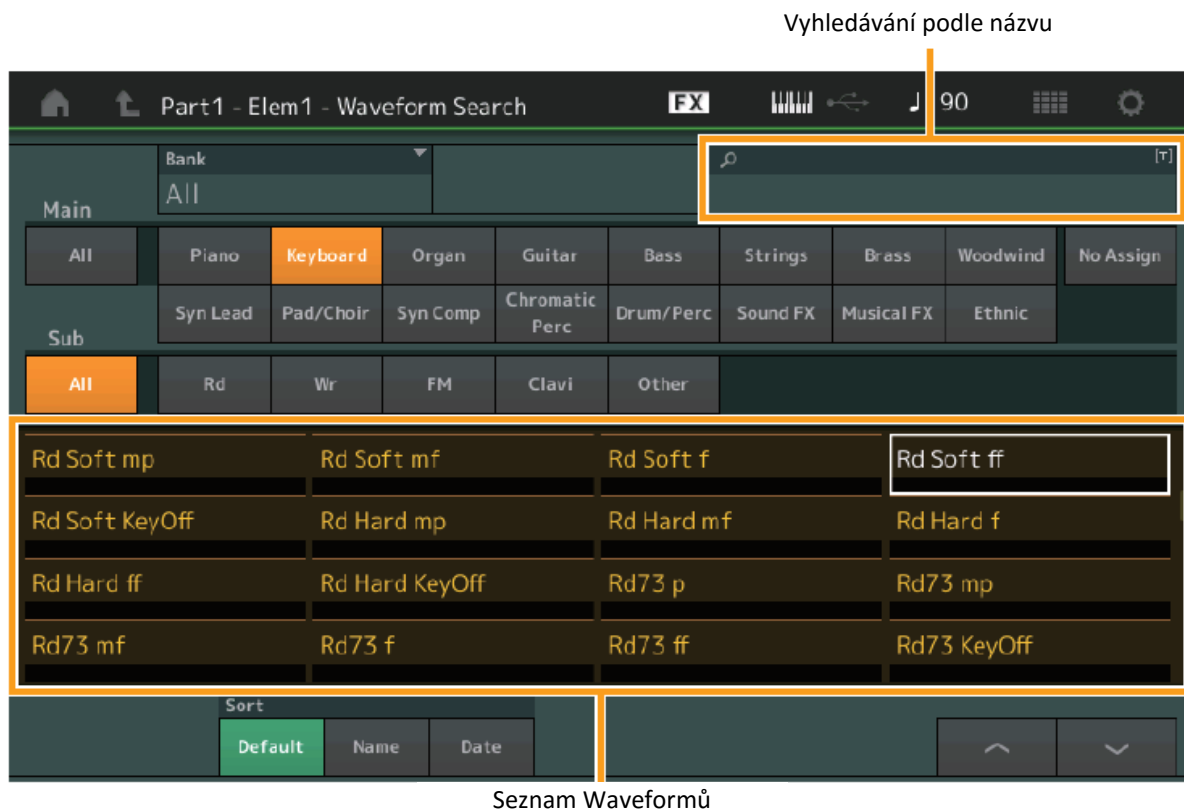
Name: Řadí podle názvu. Když je zobrazena šipka dolů, seznam je seřazen vzestupně od A po Z a naopak.

Date: Řadí podle data uložení. Když je zobrazena šipka dolů, seznam je seřazen sestupně (od novějších po starší) a naopak.

Waveform Category Search

Na displeji Waveform Category Search můžete vyhledávat a vybírat typy Waveformů.

OVLÁDÁNÍ Displej týkající se Waveformů → Výběr Partu → Waveform selection → [CATEGORY]



Bank (Výběr Banky Waveform)

Filtruje seznam Waveformů podle Bank.

Nastavení: All, Preset, User, Library Name (pokud je načten soubor Library)

Name Search (vyhledávání názvu Waveform)

Vyhledává Arpeggií zadáním části názvu Arpeggia.

Nastavení: Viz Seznam dat.

Main (Hlavní kategorie Waveform)

Nastavení: Viz Seznam dat.

Sub (Subkategorie Waveform)

Nastavení: Viz Seznam dat.

Sort (Řazení)

Určuje princip řazení seznamu Waveformů.

Nastavení: Výchozí, Name, Date

Name: Řadí podle názvu. Když je zobrazena šipka dolů, seznam je seřazen vzestupně od A po Z a naopak.

Date: Řadí podle data uložení. Když je zobrazena šipka dolů, seznam je seřazen sestupně (od novějších po starší) a naopak.

Utility (Nástroje)

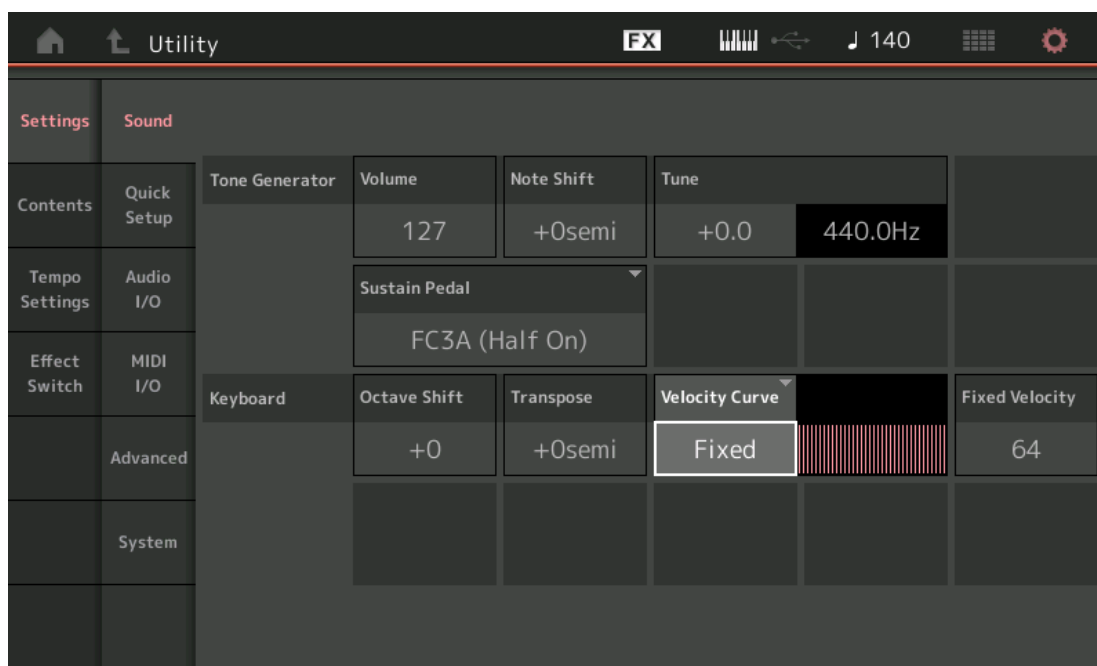
Displej Utility má čtyři záložky: Setting (Nastavení), Contents (Obsah), Tempo Settings (Nastavení tempa), Effect Switch (Přepínač efektů).

Settings (Nastavení)

Sound (Zvuk)

Na displeji Sound můžete provádět celková nastavení pro výstup zvuku nástroje.

OVLÁDÁNÍ [UTILITY] → [Settings] → [Sound]



Tone Generator Volume (Hlasitost tónového generátoru)

Určuje celkovou hlasitost nástroje.

Nastavení: 0 – 127

Tone Generator Note Shift (Posun ladění tónového generátoru)

Určuje posun ladění všech tónů (v půltónových krocích).

Nastavení: -24semi – +24semi

Tone Generator Tune (Doladění tónového generátoru)

Určuje jemné ladění celkového zvuku nástroje (v 0,1 centových krocích).

Nastavení: -102.4 – +102.3

Sustain Pedal (Typ Footswitch Sustain Pedálu)

Volí typ nožního přepínače připojeného ke konektoru FOOT SWITCH [SUSTAIN] na zadním panelu.

- **Když je používán typ FC3 nebo FC3A:**

Když připojíte samostatně prodáváný pedál FC3 nebo FC3A (s funkcí half-damper) pro vytváření speciálního efektu “half-damper” (jako u akustického klavíru), nastavte tento parametr na “FC3A (Half on)”. Pokud nepotřebujete funkci half-damper, nebo ji chcete vypnout, a přitom stále používáte FC3 nebo FC3A, nastavte tento parametr na “FC3A (Half off)”.

- **Když je používán typ FC4, FC4A nebo FC5:**

Zvolte “FC4A/FC5”. FC4, FC4A a FC5 nejsou vybaveny funkcí half-damper.

Nastavení: FC3A (Half On), FC3A (Half Off), FC4A/FC5

Poznámka

Mějte na paměti, že toto nastavení není nutné, když ovládáte funkci half-damper pomocí zpráv Control Change z externího MIDI zařízení.

Keyboard Octave Shift (Posun oktávy)

Určuje počet oktáv, o které je posunut rozsah klaviatury nahoru nebo dolů. Tento parametr je provázán s tlačítky OCTAVE [-]/[+] na panelu.

Nastavení: -3 – +3

Keyboard Transpose (Transpozice)

Tento parametr je použit pro transponování aktuální Zóny v půltónových krocích.

Nastavení: -11semit – +11semit

Poznámka

Pokud transponujete mimo rozsah tónů (C -2 – G8), budou použity tóny sousedních oktáv.

Keyboard Velocity Curve (Velocity křivka klaviatury)

Těchto pět křivek určuje, jak bude generována a vysílána aktuální Velocity v závislosti na rychlosti (síle) s jakou hraje na klaviaturu. Graf zobrazený na displeji indikuje křivku odezvy velocity. (Horizontální osa představuje obdrženou rychlost (sílu vaší hry), zatímco vertikální osa představuje aktuální hodnotu velocity vysílanou do interních/externích tónových generátorů.)

Nastavení: Normal, Soft, Hard, Wide, Fixed

Normal: Toto je lineární "křivka" produkující přímo úměrné změny zvuku odpovídající síle hry na klaviaturu.

Soft: Tato křivka nabízí zvýšenou odezvu, především pro nízké rychlosti hry.

Hard: Tato křivka nabízí zvýšenou odezvu, především pro vysoké rychlosti hry.

Wide: Tato křivka zdůrazňuje sílu vaší hry vytvářením snížené odezvy na měkčí hru a zesílené odezvy na silnější hru. Tímto nastavením si můžete zvýšit dynamiku vaší hry.

Fixed: Toto nastavení produkuje stejné množství změny zvuku (nastavené v Keyboard Fixed Velocity níže), bez ohledu na sílu vaší hry. Úroveň velocity je zde pevně nastavena.

Keyboard Fixed Velocity (Pevná úroveň Velocity klaviatury)

Křivku Fixed lze použít pro vysílání pevné úrovně velocity do tónového generátoru bez ohledu na sílu vaší hry na klaviaturu. Tento parametr je dostupný pouze, když je zvolen "Fixed" v Keyboard Velocity Curve výše.

Nastavení: 1 – 127

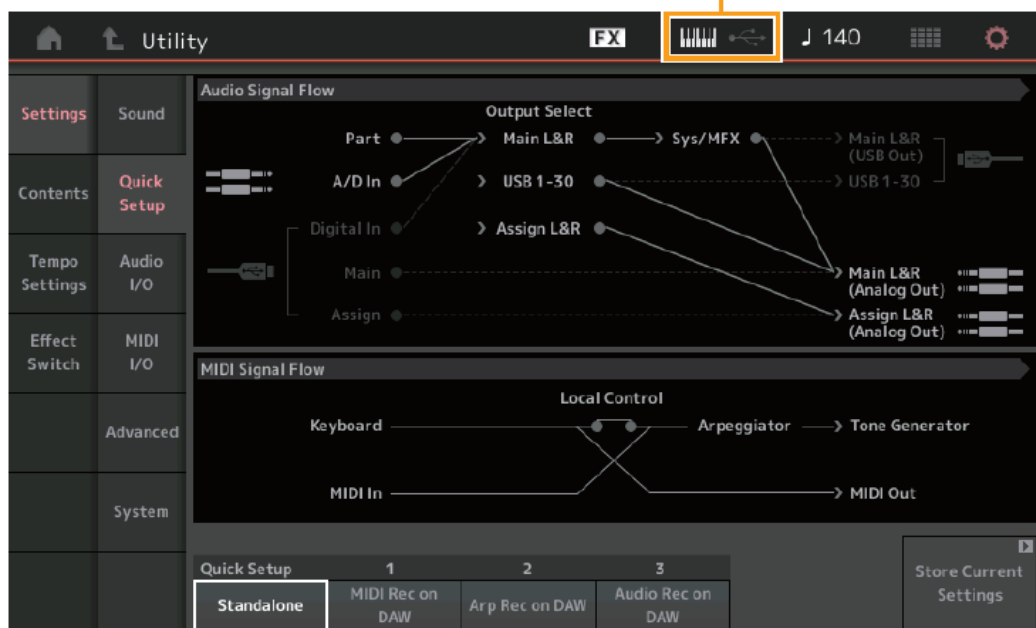
Quick Setup (Rychlé nastavení)

Pomocí Quick Setup můžete okamžitě vyvolat odpovídající panelová nastavení týkající se sekvenceru volbou vhodného presetu, čím současně a okamžitě nastavíte mnoho důležitých parametrů sekvenceru.

OVLÁDÁNÍ

[UTILITY] → [Settings] → [Quick Setup], [SHIFT] + [UTILITY], nebo
Stiskněte ikonu QUICK SETUP

Ikona QUICK SETUP



Audio Signal Flow (Tok audio signálu)

Indikuje propojení Audio signálu. Propojení se mění v závislosti na stavu [USB TO HOST] konektoru a celkových nastavení nástroje.

MIDI Signal Flow (Tok MIDI signálu)

Indikuje propojení MIDI signálu. Propojení se mění v závislosti na stavu celkových nastavení nástroje.

Quick Setup (Rychlé nastavení)

Uručuje Quick Setups (Rychlá nastavení).

Nastavení: Standalone, 1 – 3

Parametry pro Quick Setups (Rychlá nastavení) jsou následující.

Audio nastavení	A/D Input Gain
	Main L&R Gain
	Assign L&R Gain
	USB Main L&R Gain
	USB 1-30 Gain
	Direct Monitor Switch
MIDI nastavení	MIDI In/Out
	Local Control
	Arp MIDI Out
	MIDI Sync
	Clock Out
	Receive/Transmit Sequencer Control
	Controller Reset
	FS CC Number
Nastavení výstupu Partu	Part 1-16 Output Select
	A/D In Output Select
	Digital In Output Select

Detaily týkající se nastavení Audio signálu, viz „Audio I/O“ (strana 168.)

Detaily týkající se nastavení MIDI signálu, viz „MIDI I/O“ (strana 169.)

▪ Standalone (samostatné použití)

Použijte toto nastavení, když budete nástroj používat samostatně nebo jako zdroj řídicího signálu pro jiné vybavení.

Local Control	Direct Monitor	Output Select	Arp MIDI Out
On	On	Main L&R	Off

▪ MIDI Rec on DAW (MIDI nahrávání do DAW softwaru)

Použijte toto nastavení pro nahrávání vaší hry na nástroj (bez dat Arpeggií) do DAW softwaru.

Local Control	Direct Monitor	Output Select	Arp MIDI Out
Off	On	Main L&R	Off

▪ Arp Rec on DAW (Nahrávání Arpeggií do DAW softwaru)

Použijte toto nastavení pro nahrávání vaší hry na nástroj včetně dat Arpeggií do DAW softwaru.

Local Control	Direct Monitor	Output Select	Arp MIDI Out
Off	On	Main L&R	On

▪ **Audio Rec on DAW (Nahrávání Audia do DAW softwaru)**

Použijte toto nastavení pro nahrávání signálů z tónového generátoru a konektorů A/D INPUT [L/MONO]/[R] odděleně do DAW softwaru, a přímé přehrávání signálů z konektorů OUTPUT [L/MONO]/[R].

Local Control	Direct Monitor	Output Select	Arp MIDI Out
On	Off	Depends on the Part	Off

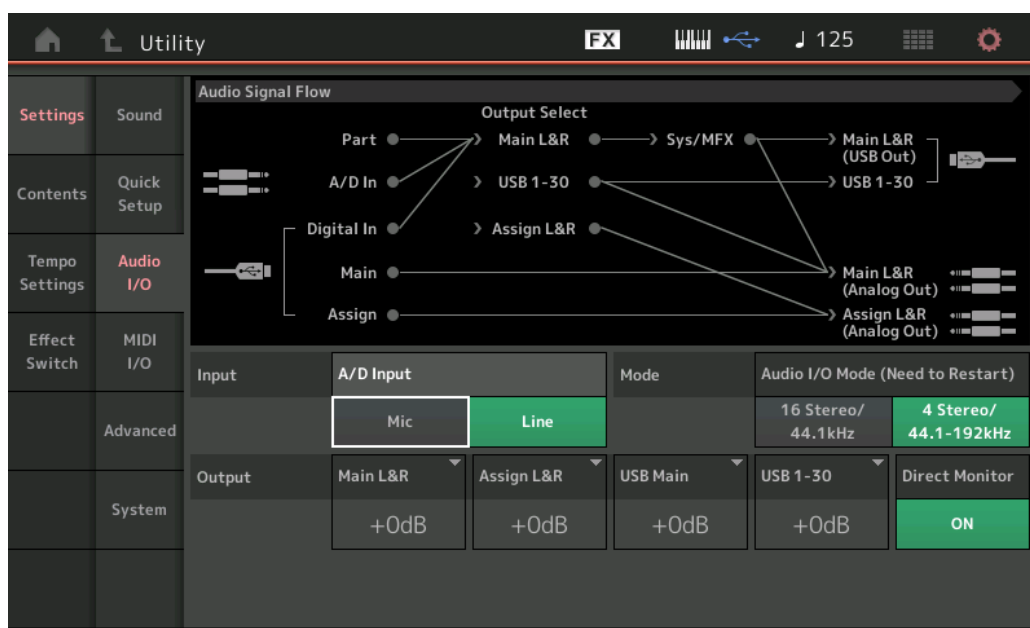
Store Current Settings (Uložení aktuálního nastavení)

Ukládá editovaná nastavení jako 1 – 3 “Quick Setup”.

Audio I/O (Audio vstup/výstup)

Na displeji Audio I/O můžete nastavovat parametry týkající se Audio vstupu a výstupu.

OVLÁDÁNÍ [UTILITY] → [Settings] → [Audio I/O]



A/D Input (A/D Input Gain)

Při použití konektorů A/D INPUT [L/MONO]/[R] určuje zdroj vstupu, mikrofon (Mic) nebo linkový (Line).

Nastavení: Mic, Line

Mic: Určený pro vybavení s nízkou úrovní výstupu jako jsou mikrofony.

Line: Určený pro vybavení s vysokou úrovní výstupu jako jsou keyboardy, syntezátory nebo CD přehrávače.

Poznámka

Připojena může být kytara nebo baskytara mající aktivní snímače. Nicméně, při použití pasivních snímačů připojte nástroj přes efektové zařízení.

Audio I/O Mode

Určuje režim výstupu Audio signálu vstupujícího na konektoru [USB TO HOST]. Pro aktivaci tohoto nastavení je nutné nástroj restartovat.

Nastavení: 16 Stereo/44.1kHz, 4 Stereo/44.1-192kHz

16 Stereo/44.1kHz: Kapacita zasílání Audio dat pro nástroj je maximálně 32 kanálů (16 stereo kanálů) při vzorkovací frekvenci 44.1 kHz.

4 Stereo/44.1-192kHz: Kapacita zasílání Audio dat pro nástroj je maximálně 8 kanálů (4 stereo kanály) při vzorkovací frekvenci 44.1 kHz to 192 kHz.

Poznámka

Když je zvoleno “4 Stereo/44.1-192kHz”, dostupné frekvence jsou pouze 44.1 kHz, 48 kHz, 96 kHz a 192 kHz.

Main L&R (Main L&R Output Gain)

Určuje výstupní citlivost konektorů OUTPUT (BALANCED) [L/MONO]/[R].

Nastavení: -6dB, +0dB, +6dB, +12dB

Assign L&R (Assign L&R Output Gain)

Určuje výstupní citlivost konektorů ASSIGNABLE OUTPUT (BALANCED) [L]/[R].

Nastavení: -6dB, +0dB, +6dB, +12dB

USB Main (USB Main L&R Output Gain)

Určuje výstupní citlivost kanálů Main L&R konektoru [USB TO HOST].

Nastavení: -6dB, +0dB, +6dB, +12dB

USB 1-30 (USB 1 – 30 Output Gain)

Určuje výstupní citlivost kanálů 1 – 30 konektoru [USB TO HOST].

Nastavení: -6dB, +0dB, +6dB, +12dB

Direct Monitor (Direct Monitor Switch)

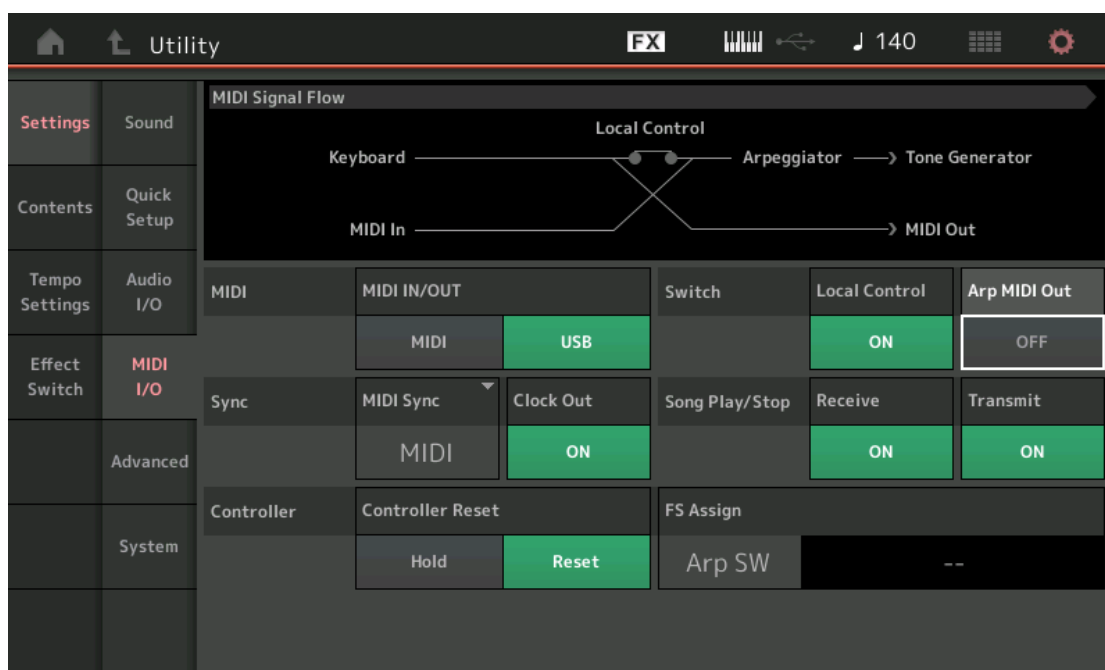
Určuje, zda zní nebo nezní audio signál, který vystupuje do externího zařízení na kanálech “Main L&R (USB Out)” nebo “USB 1-30”, také zní na nástroji (Direct Monitoring). Když je nastaven na “on”, audio signál, který vystupuje na kanálech “Main L&R (USB Out)” nebo “USB 1-30”, také vystupuje na konektorech OUTPUT (BALANCED) [L/MONO]/[R] a [PHONES]. Když není externí zařízení připojeno pomocí USB kabelu, přepínač Direct Monitor je automaticky zapnutý.

Nastavení: Off (vypnuto), On (zapnuto)

MIDI I/O (MIDI vstup/výstup)

Na displeji MIDI I/O můžete nastavovat parametry týkající se MIDI vstupu a výstupu.

OVLÁDÁNÍ [UTILITY] → [Settings] → [MIDI I/O]



MIDI IN/OUT

Určuje, který fyzický výstup/vstup bude použit pro vysílání/příjem MIDI dat.

Nastavení: MIDI, USB

Poznámka

Výše uvedené dva typy konektorů nelze používat současně. Pouze jeden z nich může vysílat/přijímat MIDI data.

Local Control (Lokální ovládání)

Určuje, zda tónový generátor tohoto nástroje reaguje na vaši hru na klaviaturu. Běžně by měl být nastaven na “on” — protože chcete slyšet zvuk nástroje při hře. I když je nastaven na “off”, data jsou vysílána přes MIDI. Také interní tónový generátor bude reagovat na přijímané MIDI zprávy.

Nastavení: Off (vypnuto), On (zapnuto)

Arp MIDI Out (Arpeggio MIDI Out)

Určuje, zda budou vystupovat MIDI data přehrávání Arpeggia nebo ne.

Nastavení: Off (vypnuto), On (zapnuto)

MIDI Sync (MIDI synchronizace)

Zde můžete nastavit různé parametry týkající se MIDI signálu a synchronizace. Určuje, zda přehrávání Arpeggia/Motion Sekvenceru/Skladby bude synchronizováno podle interního signálu nástroje, externího MIDI signálu nebo Audio signálu vstupujícího na konektoru A/D INPUT [L/MONO]/[R].

Nastavení: Internal, MIDI, A/D In

Internal: Synchronizace podle interního signálu. Toto nastavení můžete použít, když budete používat nástroj samostatně nebo jako zdroj řídicího signálu pro externí vybavení.

MIDI: Synchronizace podle MIDI signálu přijímaného z externího MIDI nástroje přes MIDI. Toto nastavení můžete použít, když je externí sekvencer používán jako řídicí jednotka.

A/D In: Synchronizace podle tempa Audio signálu přijímaného na konektorech A/D INPUT [L/MONO]/[R].

Clock Out (Vysílání signálu)

Určuje, zda jsou nebo nejsou vysílány zprávy MIDI signálu přes MIDI.

Nastavení: Off (vypnuto), On (zapnuto)

Receive (Receive Sequencer Control)

Určuje, zda jsou nebo nejsou přijímány signály Sequencer Control – start a stop Skladby – přes MIDI.

Nastavení: Off (vypnuto), On (zapnuto)

Transmit (Transmit Sequencer Control)

Určuje, zda jsou nebo nejsou vysílány signály Sequencer Control – start a stop Skladby – přes MIDI.

Nastavení: Off (vypnuto), On (zapnuto)

Controller Reset (Resetování ovladačů)

Určuje stav ovladačů (Modulační kolečko, Aftertouch, nožní ovladač, dechový ovladač, Knoby, atd.) při přepnutí mezi Performancemi. Když je nastaven na "Hold", ovladače si ponechají aktuální nastavení. Když je nastaven na "Reset", ovladače jsou resetovány na výchozí hodnoty (níže).

Nastavení: Hold, Reset

Když zvolíte "reset", ovladače jsou resetovány na tyto hodnoty/pozice:

Pitch Bend	Střed
Modulation Wheel	Minimum
Aftertouch	Minimum
Nožní ovladač	Maximum
Nožní ovladač	Vypnutý
Páskový ovladač	Střed
Dechový ovladač	Maximum
Expression	Maximum
Programovatelné přepínače 1 a 2	Vypnutý
Motion Sekvencer Hold	Vypnutý
Jednotlivé Linky Motion Sekvenceru	0 (minimum) když je polarita Lane Motion Sekvenceru nastavena na "Unipolar" 64 (střed) když je polarita Lane Motion Sekvenceru nastavena na "Bipolar"

FS Assign (Přiřazení ovládacího čísla nožního přepínače)

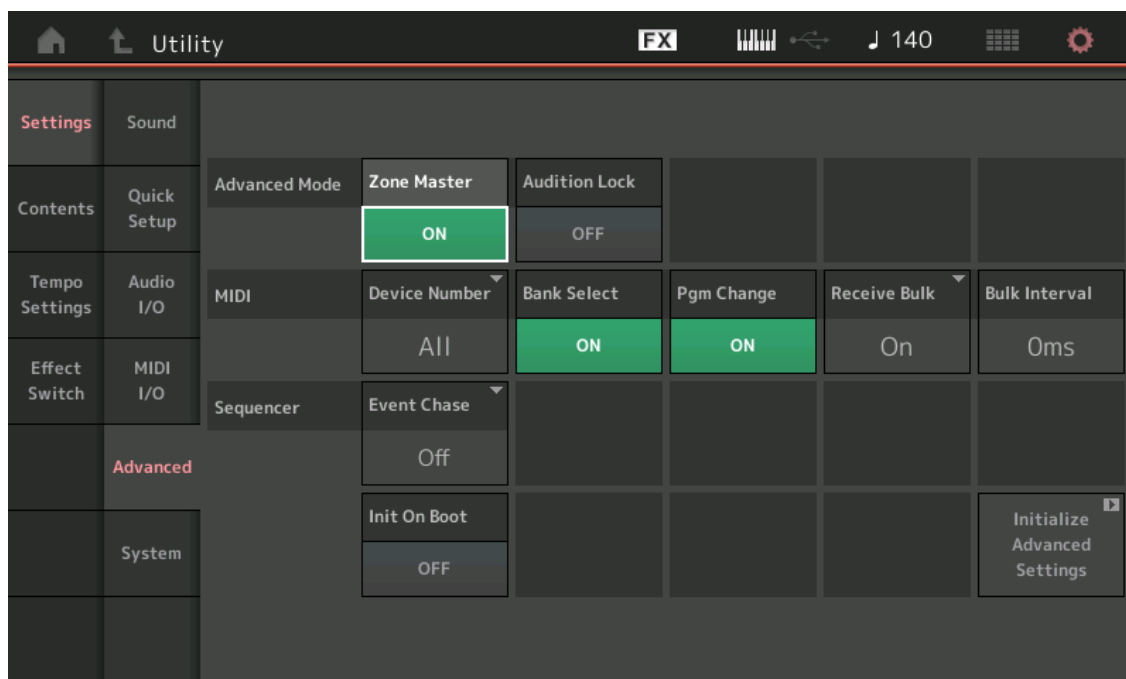
Určuje číslo Control Change generované použitím nožního přepínače připojeného ke konektoru FOOTSWITCH [ASSIGNABLE]. I když nástroj přijímá MIDI zprávy se stejným, zde nastaveným číslem Control Change z externího vybavení, nástroj je považuje za zprávy vytvořené použitím nožního přepínače.

Nastavení: Off, 1 – 95, Arp SW, MS SW, Play/Stop, Live Set+, Live Set-, Oct Reset

Advanced (Pokročilé)

Na displeji Advanced můžete nastavovat pokročilé parametry.

OVLÁDÁNÍ [UTILITY] → [Settings] → [Advanced]



Zone Master (Vypínač Zón)

Určuje, zda funkce Zone je (on) nebo není (off) používána.

Nastavení: Off (vypnuto), On (zapnuto)

Audition Lock (Uzamčení Audition fráze)

Určuje, zda Audition Lock je aktivní nebo ne. Když je nastaven na On, funkce Audition není dostupná.

Nastavení: Off (vypnuto), On (zapnuto)

Device Number (Číslo zařízení)

Určuje MIDI číslo zařízení. Toto číslo se musí shodovat s číslem zařízení na externím MIDI zařízení při vysílání/příjmu bulk dat, změn parametrů nebo jiných System Exclusive zpráv.

Nastavení: 1 – 16, All, Off

Bank Select (Výběr Banky)

Tento přepínač umožňuje nebo znemožňuje zprávy Bank Select, jak pro vysílání, tak pro příjem. Pokud je nastaven na "on", tento syntezátor reaguje na přicházející zprávy Bank Select.

Nastavení: Off (vypnuto), On (zapnuto)

Pgm Change (Program Change)

Tento přepínač umožňuje nebo znemožňuje zprávy Program Change, jak pro vysílání, tak pro příjem. Pokud je nastaven na "on", tento syntezátor reaguje na přicházející zprávy Program Change.

Nastavení: Off (vypnuto), On (zapnuto)

Receive Bulk (Příjem Bulk dat)

Určuje, zda lze nebo nelze přijímat Bulk Dump data.

Nastavení: Protect (nepřijímá), On (přijímá)

Bulk Interval

Určuje časový interval Bulk Dump přenosu, když je přijat požadavek Bulk Dump Request.

Nastavení: 0ms – 900ms

Event Chase (Song Event Chase)

Event Chase umožňuje určit, které typy nenotových dat jsou správně rozpoznávány během rychlého přetáčení. Nastavením na určité události zajišťuje integritu přehrávání události, i při rychlém přetáčení.

Nastavení: Off, PC (Program Change), PC+PB+Ctrl (Program Change+Pitch Bend+Control Change)

Init On Boot (Obnovení uživatelských dat při zapnutí)

Určuje, zda jsou uživatelská data inicializována (On) nebo ne (Off), při zapnutí nástroje.

Nastavení: Off (vypnuto), On (zapnuto)

Initialize Advanced Settings (Pokročilé nastavení inicializace)

Inicializuje (obnovuje) systémová nastavení editovaná na displeji Advanced.

UPOZORNĚNÍ

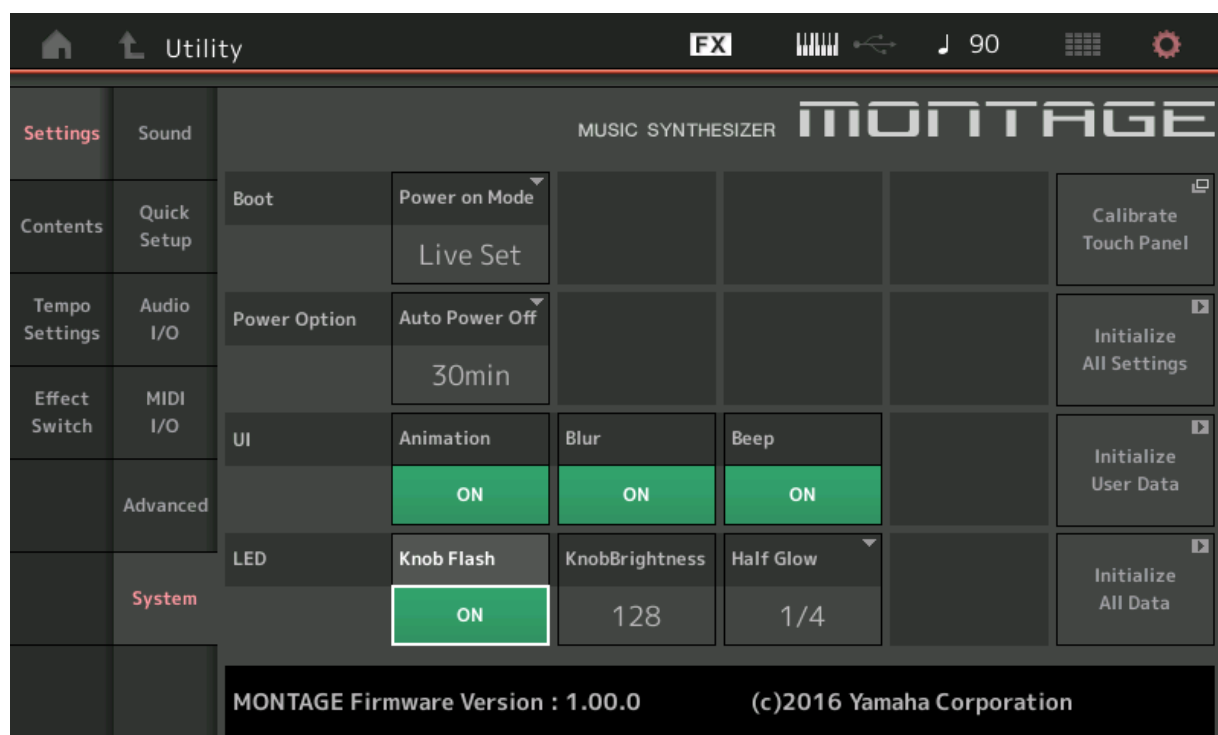
Když je provedena operace Inicializace, cílová data a systémová nastavení, která jste provedli, jsou vymazána.

Ujistěte se, že si nepřepíšete důležitá data. Ujistěte se, že jste si důležitá data uložili na vaše USB flash paměťové zařízení před provedením této operace.

System (Systém)

Na displeji System můžete nastavovat celkové parametry celého nástroje.

OVLÁDÁNÍ [UTILITY] → [Settings] → [System]



Power on Mode (Režim po zapnutí)

Určuje počáteční displej (ten, který je automaticky vyvolán po zapnutí nástroje).

Nastavení: Perform, Live Set

Auto Power Off (Automatické vypínání)

Abyste zabránili nechtěné spotřebě elektrické energie, je tento nástroj vybaven funkcí Auto Power Off, která automaticky vypíná nástroj, pokud není ovládán po určitou zadanou dobu. Tento parametr určuje množství času, které uplyne před automatickým vypnutím nástroje.

Nastavení: Off, 5, 10, 15, 30, 60, 120min

Animation (Přepínač Animation)

Určuje, zda jsou zapnuté nebo vypnuté animace obrazovky.

Nastavení: Off (vypnuto), On (zapnuto)

Blur (Přepínač Blur)

Když je zvolen jakýkoliv displej, předchozí displej je rozmazán. Tento parametr určuje, zda je funkce Rozmazání zapnutá nebo vypnutá.

Nastavení: Off (vypnuto), On (zapnuto)

Beep (Přepínač Beep)

Určuje, zda je zapnutý neb o vypnutý zvuk pípnutí (potvrzující operaci, výběr menu/parametru atd.).

Nastavení: Off (vypnuto), On (zapnuto)

Knob Flash (Přepínač Super Knob LED)

Určuje, zda je funkce blikání Super Knob zapnutá nebo vypnutá.

Nastavení: Off (vypnuto), On (zapnuto)

KnobBrightness (Jas Knobu)

Ovládá jas svitu Super Knobu.

Nastavení: 0 – 128

Half Glow (Jas ztlumeného svitu LED)

Ovládá ztemnění LED tlačítek.

Nastavení: Off, 1/4, 1/2

Calibrate Touch Panel (Kalibrace dotykového panelu)

Vyvolává displej Calibration pro kalibraci dotykového panelu. Kalibrace může být nezbytná, pokud panel přestane správně reagovat.

Initialize All Settings (Obnovení všech nastavení)

Obnovuje všechna systémová nastavení vytvořená na displeji Utility.

Initialize User Data (Obnovení uživatelských dat)

Obnovuje uživatelská data (Performance, Motion Sekvence a Live Sety) v určené oblasti uživatelské paměti a systémová nastavení vytvořená na displeji Utility.

Initialize All Data

Obnovuje všechna uživatelská data v uživatelské paměti a systémová nastavení vytvořená na displeji Utility.

UPOZORNĚNÍ

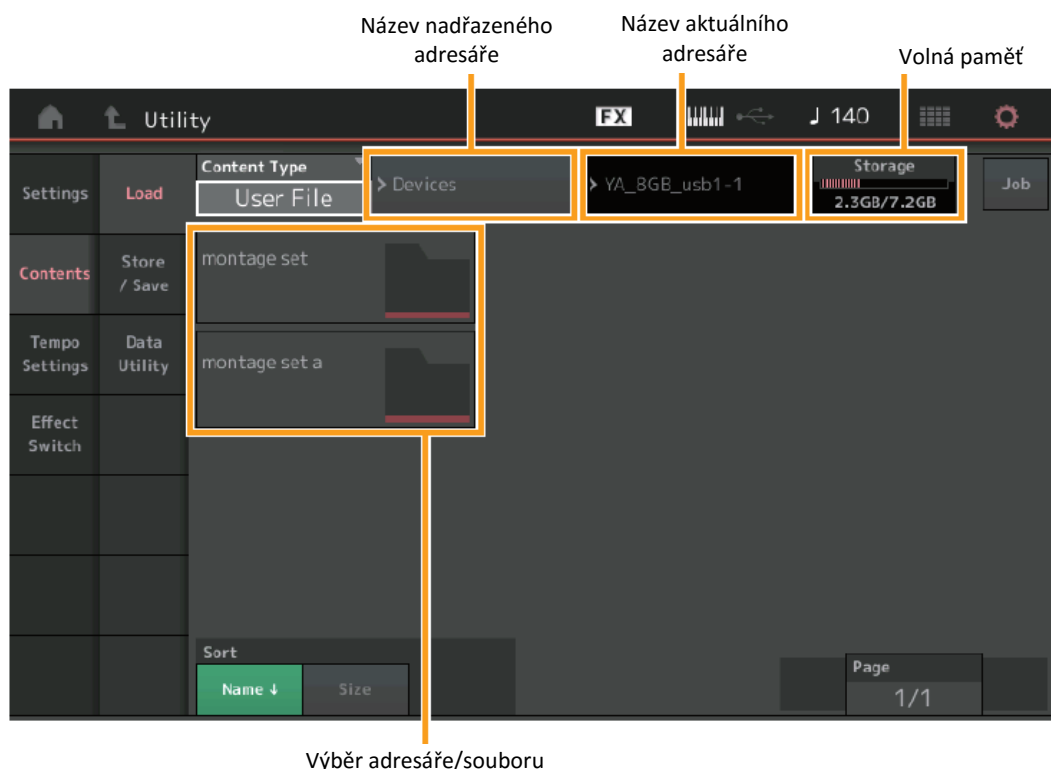
Když je provedena operace Inicializace, cílová data a systémová nastavení, která jste provedli, jsou vymazána.

Ujistěte se, že si nepřepíšete důležitá data. Ujistěte se, že jste si důležitá data uložili na vaše USB flash paměťové zařízení před provedením této operace.

Load (Načtení)

Na displeji Load můžete načítat soubory a data.

OVLÁDÁNÍ [UTILITY] → [Contents] → [Load]



Content Type (Typ obsahu)

Z různých typů dat uložených do jednoho souboru na USB flash paměťovém zařízení nebo v tomto nástroji, si můžete zvolit ty, které chcete načíst nebo načíst všechna data najednou. Tento parametr určuje, který typ dat bude načten z jednoho souboru. Editovatelné parametry se liší podle toho, jak jste k tomuto displeji dospěli

Nastavení: Typy souborů, které lze načíst jsou následující.

Typ souboru	Typ zařízení	Přípona	Popis
Uživatelský soubor (User)	Soubor	.X7U	Soubory typu "User File" uložené na USB flash paměťovém zařízení lze načíst a obnovit do určené části uživatelské paměti nástroje (strana 22). Typ dat uživatelského souboru: <ul style="list-style-type: none"> • Performance • Arpeggio • Motion Sekvence • Křivka • Live Set • Micro ladění • Waveform • Utility nastavení • Quick Setup
Soubor Knihovny (Library)	Soubor	.X7L	Soubory typu "Library File" uložené na USB flash paměťovém zařízení lze načíst a obnovit do určené části uživatelské paměti nástroje (strana 22). Typ dat souboru knihovny: <ul style="list-style-type: none"> • Performance • Arpeggio • Motion Sekvence • Křivka • Live Set • Micro ladění • Waveform

Typ souboru	Typ zařízení	Přípona	Popis
Skladby a Performance	Interní data		Určitá Skladba v souboru, který je uložen do určené části uživatelské paměti nástroje jako typ „Song“ lze jednotlivě vybrat a načíst (přehrát) do nástroje. Načíst lze jak MIDI sekvenční data, tak i data Performance.
Skladba	Interní data		Určitá Skladba v souboru, který je uložen do určené části uživatelské paměti nástroje jako typ „Song“ lze jednotlivě vybrat a načíst (přehrát) do nástroje. Načíst lze pouze MIDI sekvenční data.
Soubor .mid	Soubor	.MID	Standardní MIDI soubor (SMF formát 0, 1) dat, který je uložen na USB flash paměťovém zařízení lze načíst a přehrávat.
Soubor .wav	Soubor	.WAV	Audio data (Soubor Wave), která jsou uložena na USB flash paměťovém zařízení lze načíst a přehrávat.
Soubor audio*	Soubor	.WAV .AIF	Audio data (Soubor Wave a AIFF), která jsou uložena na USB flash paměťovém zařízení lze načíst jako „Waveform“. Příklad: [PERFORMANCE] → [EDIT] → Výběr Partu → Výběr Elementu → [Osc/Tune] → “New Waveform”
Motion sekvence*	Interní data		Určená sekvenční data, která jsou uložena do určené části uživatelské paměti nástroje jako typ „Motion Seq“ lze jednotlivě vybrat a načíst do nástroje. Příklad: [PERFORMANCE] → [EDIT] → Výběr Partu → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Motion Seq] → [Lane] → “Load Sequence”

Poznámka

Soubory s hvězdičkou (*) nejsou zobrazeny, když vyvoláte tento displej z displeje Utility.

Parent Folder Name (Název nadřazeného adresáře)

Current Folder Name (Název aktuálního adresáře)

Indikuje název nadřazeného adresáře a název aktuálního adresáře. Jakmile stisknete nadřazený adresář, bude tento adresář zvolený.

Free Storage (Volná paměť)

Indikuje volnou paměť a celkovou paměť zvolené oblasti pro ukládání. Tento parametr se liší v závislosti na typu obsahu.

Folder/File Select (Výběr adresáře/souboru)

Indikuje adresáře/soubory ve zvoleném adresáři.

Sort (Řazení)

Určuje systém řazení souborů v “File Select”.

Nastavení: Name, Size, Date, Number

Name: Řadí podle názvu. Když je zobrazena šipka dolů, seznam je seřazen vzestupně od A po Z a naopak.

Velikost: Řadí podle velikosti dat. Když je zobrazena šipka dolů, seznam je seřazen vzestupně (od menších k větším) a naopak. Toto není dostupné pro “Motion Seq”, “Song” a “Song&Perf” typy souborů.

Date: Řadí podle data uložení. Když je zobrazena šipka dolů, seznam je seřazen sestupně (od novějších po starší) a naopak. Toto není dostupné pro “Motion Seq”, “Song” a “Song&Perf” typy souborů.

Number: Řadí podle Content Number. Toto je dostupné pouze pro “Song” a “Song&Perf” typy souborů.

Page (Výběr stránky)

Když jsou soubory ve “File Select” zobrazeny na více stránkách, budete muset použít toto tlačítko pro procházení těmito stránkami.

Job (Přepínač Job)

Určuje, zda je (On) nebo není (Off) aktivní funkce Job. Když je tento parametr zapnutý, stisknutím File/Folder/Content ve “File Select” vyvolává menu pro výběr “Rename” nebo “Delete”.

Stiskem aktuálně připojeného USB flash paměťového zařízení vyvoláte menu pro výběr “Format”.

Nastavení: Off (vypnuto), On (zapnuto)

Kompatibilita s daty MOTIF XF6/MOTIF XF7/MOTIF XF8

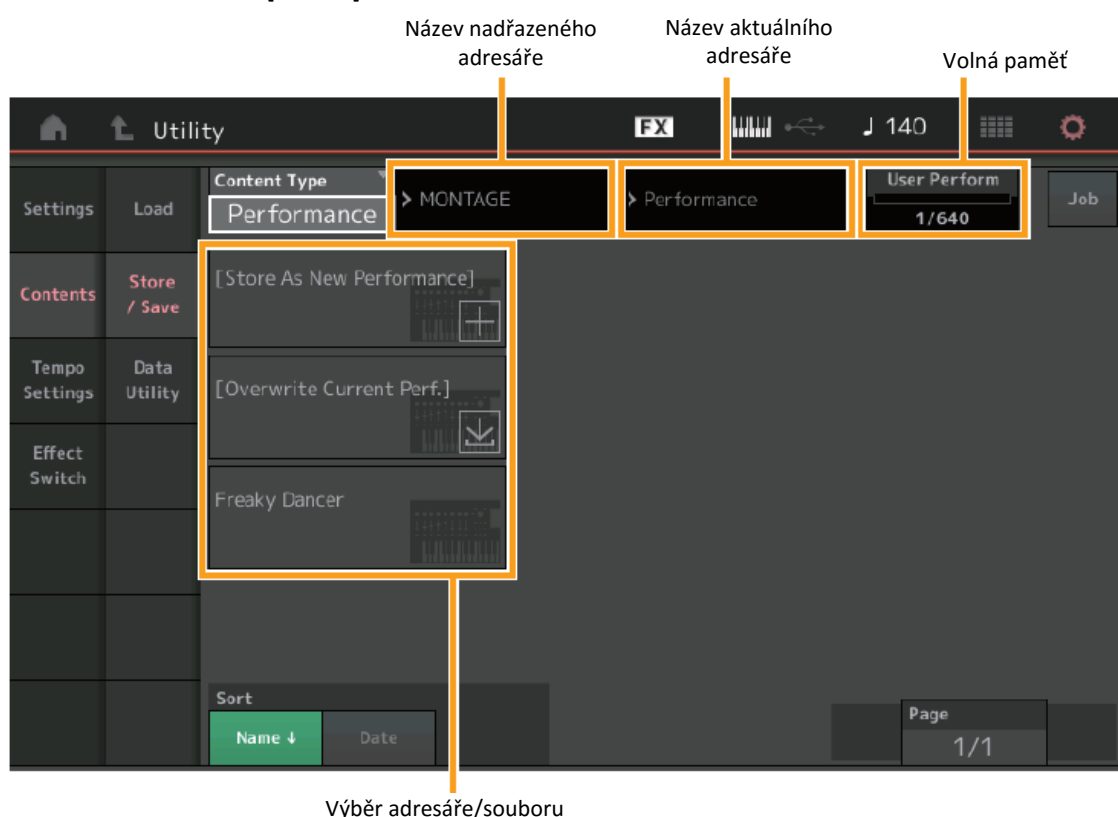
Následující data lze načíst do MONTAGE6/MONTAGE7/MONTAGE8 ze všech dat MOTIF XF6/MOTIF XF7/MOTIF XF8. Uvědomte si prosím, že data jsou načtena jako "User File" nebo "Library File".
Můžete také přepínat typ obsahu mezi uživatelským souborem a souborem knihovny.

Typ souboru na MOTIF XF	Přípona na MOTIF XF	Obsah
All	.X3A	Uživatelský rejstřík, uživatelské Arpeggio, uživatelský Waveform
AllVoice (All Voice)	.X3V	Uživatelský rejstřík, uživatelský Waveform
AllArp (All Arpeggio)	.X3G	Uživatelské Arpeggio
AllWaveform (All Waveform)	.X3W	Uživatelský Waveform

Save (Uložení)

Na displeji Save můžete ukládat soubory a data.

OVLÁDÁNÍ [UTILITY] → [Contents] → [Store/Save] **nebo**
Stiskněte tlačítko [STORE]



Content Type (Typ obsahu)

Můžete uložit všechna nebo jen určitá data do nástroje nebo na USB flash paměťové zařízení. Tento parametr určuje, který typ dat bude uložen. Editovatelné parametry se liší podle toho, jak jste k tomuto displeji dospěli

Nastavení: Typy souborů, které lze načíst jsou následující.

Typ souboru	Typ zařízení	Přípona	Popis
Performance	Interní data		Data lze uložit do určené části uživatelské paměti nástroje jako „Performance“ (strana 22).

Typ souboru	Typ zařízení	Přípona	Popis
Uživatelský soubor (User)	Soubor	.X7U	Data uložená do uživatelské paměti lze uložit na USB flash paměťové zařízení. Data uložená jako „User File“ jsou následující: <ul style="list-style-type: none"> • Performance • Arpeggio • Motion Sekvence • Křivka • Live Set • Micro ladění • Waveform • Utility nastavení • Quick Setup
Soubor Knihovny (Library)	Soubor	.X7L	Data uložená do uživatelské paměti lze uložit na USB flash paměťové zařízení. Data uložená jako „Library File“ jsou následující: <ul style="list-style-type: none"> • Performance • Arpeggio • Motion Sekvence • Křivka • Live Set • Micro ladění • Waveform
Soubor .mid	Soubor	.MID	MIDI data uložená do uživatelské paměti lze uložit na USB flash paměťové zařízení (strana 22) jako standardní MIDI soubor (SMF formát 0).
Motion sekvence*	Interní data		Data lze uložit jako „Motion Seq“ do určené části uživatelské paměti. Příklad: [PERFORMANCE] → [EDIT] → Výběr Partu → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Motion Seq] → [Lane] → “Edit Sequence” pro vyvolání “Motion Sequence Edit” → “Store Sequence”

NOTE Soubory s hvězdičkou (*) nejsou zobrazeny, když vyvoláte tento displej z displeje Utility.

Parent Folder Name (Název nadřazeného adresáře)

Current Folder Name (Název aktuálního adresáře)

Indikuje název nadřazeného adresáře a název aktuálního adresáře. Jakmile stisknete nadřazený adresář, bude tento adresář zvolený.

Free Storage (Volná paměť)

Indikuje volnou paměť a celkovou paměť zvolené oblasti pro ukládání.

Tento parametr se liší v závislosti na typu obsahu.

Folder/File Select (Výběr adresáře/souboru)

Indikuje adresáře/soubory ve zvoleném adresáři.

Sort (Řazení)

Určuje systém řazení souborů v “File Select”.

Nastavení: Name, Size, Date, Number

Name: Řadí podle názvu. Když je zobrazena šipka dolů, seznam je seřazen vzestupně od A po Z a naopak.

Velikost: Řadí podle velikosti dat. Když je zobrazena šipka dolů, seznam je seřazen vzestupně (od menších k větším) a naopak. Toto není dostupné pro “Motion Seq”, “Song” a “Song&Perf” typy souborů.

Date: Řadí podle data uložení. Když je zobrazena šipka dolů, seznam je seřazen sestupně (od novějších po starší) a naopak. Toto není dostupné pro “Motion Seq”, “Song” a “Song&Perf” typy souborů.

Number: Řadí podle Content Number. Toto je dostupné pouze pro “Song” a “Song&Perf” typy souborů.

Page (Výběr stránky)

Když jsou soubory ve “File Select” zobrazeny na více stránkách, budete muset použít toto tlačítko pro procházení těmito stránkami.

Job (Přepínač Job)

Určuje, zda je (On) nebo není (Off) aktivní funkce Job. Když je tento parametr zapnutý, stisknutím File/Folder/Content ve "File Select" vyvolává menu pro výběr "Rename" nebo "Delete".

Stiskem aktuálně připojeného USB flash paměťového zařízení vyvoláte menu pro výběr "Format".

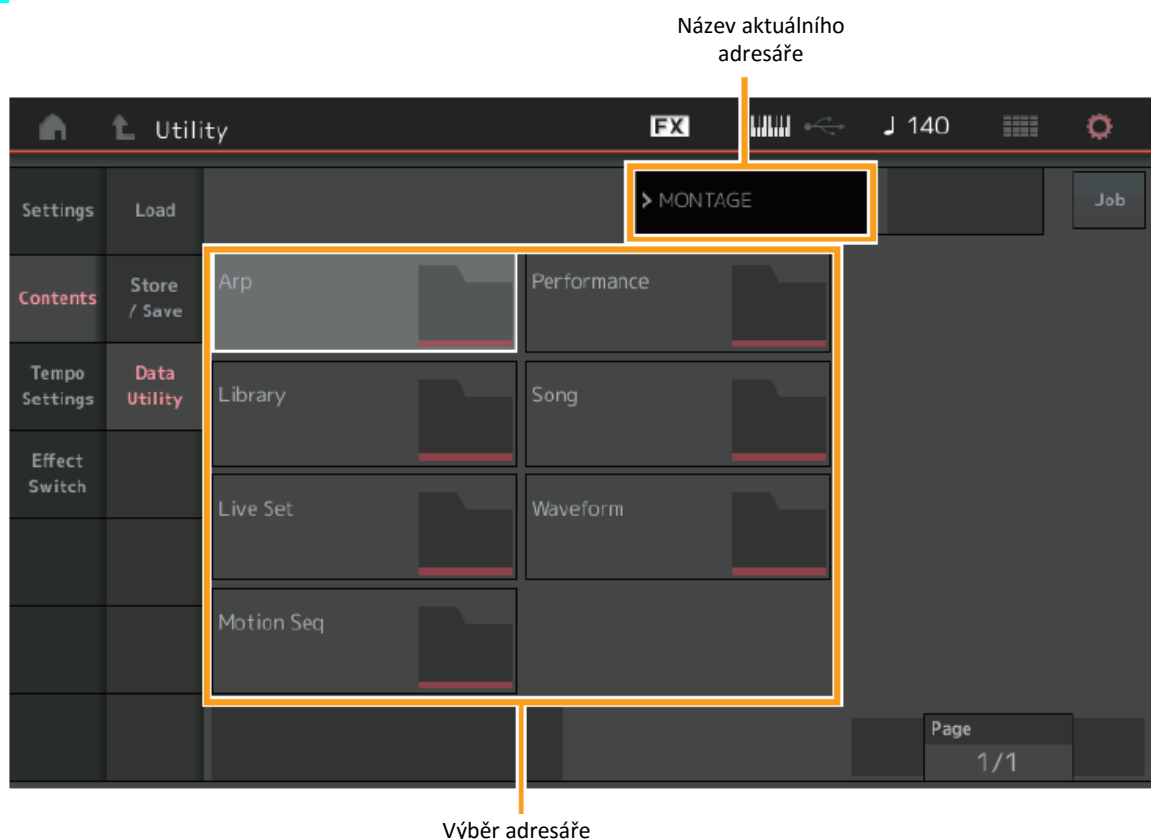
Můžete také vytvořit nový adresář při ukládání souboru.

Nastavení: Off (vypnuto), On (zapnuto)

Data Utility (Nastavení dat)

Na displeji Data Utility můžete spravovat soubory a data v uživatelské paměti.

OVLÁDÁNÍ [UTILITY] → [Contents] → [Data Utility]



Current Folder Name (Název aktuálního adresáře)

Indikuje název aktuálního adresáře.

Job (Přepínač Job)

Určuje, zda je (On) nebo není (Off) aktivní funkce Job. Tento parametr je dostupný pouze pro adresář „Waveform“ na tomto displeji. Když je parametr zapnutý, stisknutím adresáře „Waveform“ vyvoláte menu pro výběr „Optimize“.

Nastavení: Off (vypnuto), On (zapnuto)

Folder Select

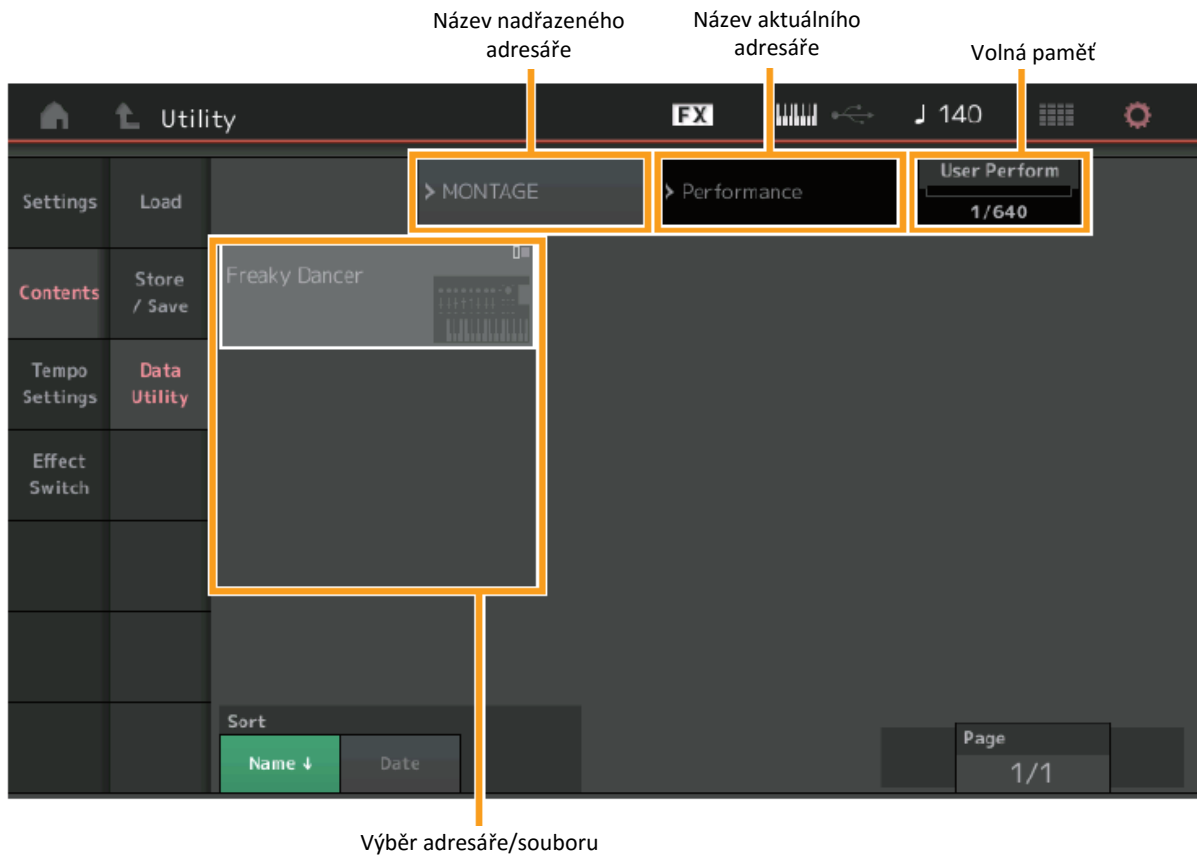
Indikuje typ obsahu v uživatelské paměti jako adresáře. Stiskem adresáře jej otevřete.

- Arp (Arpeggio)
- Library
- Live Set
- Motion Seq
- Performance
- Song
- Waveform

Page (Výběr stránky)

Když jsou soubory ve "File Select" zobrazeny na více stránkách, budete muset použít toto tlačítko pro procházení těmito stránkami.

▪ Když je otevřen zvolený adresář



Parent Folder Name (Název nadřazeného adresáře)

Current Folder Name (Název aktuálního adresáře)

Indikuje název nadřazeného adresáře a název aktuálního adresáře. Jakmile stisknete nadřazený adresář, bude tento adresář zvolený.

Free Storage (Volná paměť)

Indikuje volnou paměť a celkovou paměť zvolené oblasti pro ukládání.

Tento parametr se liší v závislosti na typu obsahu.

File Select (Výběr souboru)

Indikuje soubory ve zvoleném adresáři. Funkce Job je také dostupná na tomto displeji. Stisknutím File/Content ve "File Select" vyvoláte menu pro výběr "Rename" nebo "Delete". ("Rename" není dostupný pro soubory v adresáři typu "Library".)

Sort (Řazení)

Určuje systém řazení souborů v "File Select".

Nastavení: Name, Size, Date, Number

Name: Řadí podle názvu. Když je zobrazena šipka dolů, seznam je seřazen vzestupně od A po Z a naopak.

Velikost: Řadí podle velikosti dat. Když je zobrazena šipka dolů, seznam je seřazen vzestupně (od menších k větším) a naopak. Toto není dostupné pro "Motion Seq", "Song" a "Song&Perf" typy souborů.

Date: Řadí podle data uložení. Když je zobrazena šipka dolů, seznam je seřazen sestupně (od novějších po starší) a naopak. Toto není dostupné pro "Motion Seq", "Song" a "Song&Perf" typy souborů.

Number: Řadí podle Content Number. Toto je dostupné pouze pro "Song" a "Song&Perf" typy souborů.

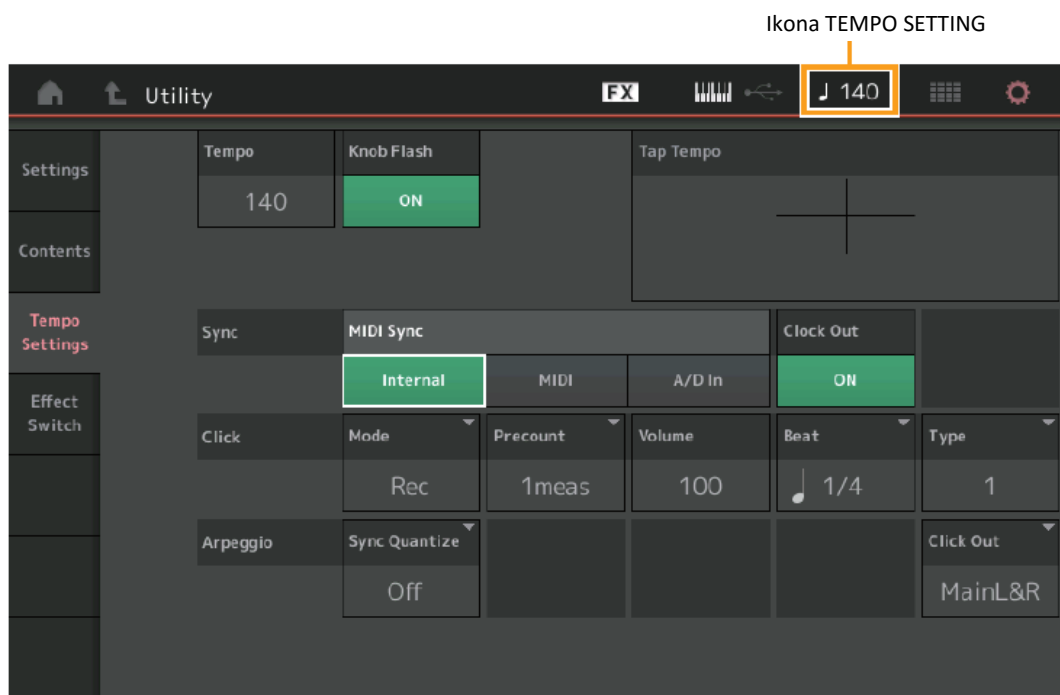
Page (Výběr stránky)

Když jsou soubory ve "File Select" zobrazeny na více stránkách, budete muset použít toto tlačítko pro procházení těmito stránkami.

Tempo Settings (Nastavení tempa)

Na displeji Tempo Settings můžete nastavovat parametry týkající se Tempa a Synchronizace.

OVLÁDÁNÍ [UTILITY] → [Tempo Settings], [SHIFT] + [ENTER] nebo
Stiskněte ikonu TEMPO SETTING



Tempo

Určuje tempo Performance. Tento parametr není dostupný, pokud je “MIDI Sync” nastaven na “MIDI” nebo “A/D In” a nástroj je synchronizován s externím zařízením (na místo hodnoty je zobrazeno “EX. Tempo”).

Nastavení: 5 – 300

Knob Flash (Přepínač Super Knob LED)

Určuje, zda je zapnuté (On) nebo vypnuté (Off) blikání Super Knobů.

Nastavení: Off (vypnuto), On (zapnuto)

Tap Tempo (Vyťukání tempa)

Umožňuje vyťukat požadované tempo ťukáním na tento parametr nebo přesunem kurzoru na tento parametr a ťukáním na tlačítko [ENTER] na panelu. Tento parametr není dostupný, pokud je “MIDI Sync” nastaven na “MIDI” a nástroj je synchronizován s externím zařízením.

Poznámka

Když je “MIDI Sync” nastaven na “A/D In”, vyhledávání tempa začne ihned po stisknutí tohoto parametru.

MIDI Sync (MIDI synchronizace)

Určuje parametry týkající se MIDI signálu a synchronizace. Určuje, zda přehrávání Arpeggia/Motion Sekvenceru/Skladby bude synchronizováno s interními hodinami nástroje, externím MIDI signálem nebo Audio signálem vstupujícím na konektoru A/D INPUT [L/MONO]/[R].

Nastavení: Internal, MIDI, A/D In

Internal: Synchronizace podle interního signálu. Toto nastavení můžete použít, když budete používat nástroj samostatně nebo jako zdroj řídicího signálu pro externí vybavení.

MIDI: Synchronizace podle MIDI signálu přijímaného z externího MIDI nástroje přes MIDI. Toto nastavení můžete použít, když je externí sekvencer používán jako řídicí jednotka.

A/D In: Synchronizace podle tempa Audio signálu přijímaného na konektorech A/D INPUT [L/MONO]/[R].

Clock Out (Výstup signálu)

Určuje, zda zprávy MIDI signálu budou vysílány nebo ne.

Nastavení: Off (vypnuto), On (zapnuto)

Mode (Režim kliku)

Určuje zvuk kliku (metronomu), který je použit během nahrávání nebo přehrávání.

Nastavení: Off, Rec, Rec/Play, Always

Off: Zvuk kliku nezní.

Rec: Klik zní pouze během nahrávání Skladby.

Rec/Play: Klik zní pouze během nahrávání nebo přehrávání Skladby.

Always: Klik zní stále.

Precount (Odpočítávání kliku)

Určuje počet úvodních taktů před skutečným spuštěním nahrávání po stisku tlačítka [▶] (Play) při nahrávání Skladby.

Nastavení: Off (Nahrávání začne ihned po stisknutí tlačítka [▶] (Play), 1meas – 8meas

Poznámka

Protože je zvuk kliku vytvářen interním tónovým generátorem, použití kliku ovlivňuje celkovou polyfonii nástroje.

Volume (Hlasitost kliku)

Určuje hlasitost zvuku kliku.

Nastavení: 0 – 127

Beat (Doba kliku)

Určuje, při kterých dobách zvuk kliku zní.

Nastavení: 1/16 (16th notes), 1/8 (8th notes), 1/4 (quarter notes), 1/2 (half notes), Whole (whole notes)

Type (Typ kliku)

Určuje typ zvuku kliku.

Nastavení: 1 – 10

Sync Quantize (Hodnota kvantizace)

Určuje aktuální timing, s kterým začíná přehrávání Arpeggia, když jej spustíte během přehrávání jiného Arpeggia pro více Partů. Když je vypnutý (Off), další Arpeggio začne ihned po jeho spuštění. Zobrazené číslo vyjadřuje rozlišení v hodinách.

Nastavení: Off, 60 (32nd note), 80 (16th note triplet), 120 (16th note), 160 (8th note triplet), 240 (8th note), 320 (1/4 note triplet), 480 (1/4 note)

Click Out (Výběr výstupu kliku)

Určuje výstup pro zvuk kliku.

Nastavení: MainL&R, AsgnL&R, USB1&2...USB29&30, AsgnL, AsgnR, USB1 – 30, Off

MainL&R: Stereo výstup (dva kanály) na konektorech OUTPUT [L/MONO]/[R].

AsgnL&R: Stereo výstup (dva kanály) na konektorech ASSIGNABLE OUTPUT [L]/[R].

USB1&2...USB29&30: Stereo výstup (Kanály 1&2 – 29&30) na konektoru [USB TO HOST].

AsgnL: Mono výstup (jeden kanál) na konektoru ASSIGNABLE OUTPUT [L].

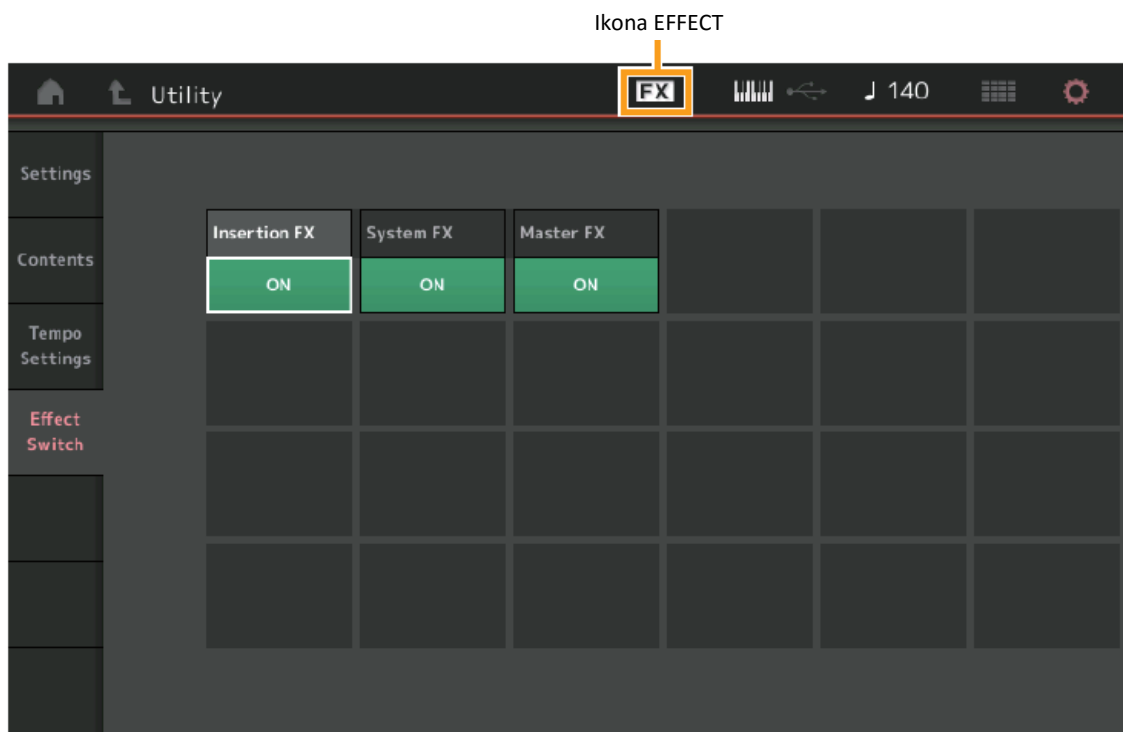
AsgnR: Mono výstup (jeden kanál) na konektoru ASSIGNABLE OUTPUT [R].

USB1 – 30: Mono výstup (Kanály 1 – 30) na konektoru [USB TO HOST].

Effect Switch (Přepínač efektu)

Na displeji Effect Switch můžete provádět nastavení pro přemostění efektu. Žádné zde provedené nastavení není uloženo. Při restartování nástroje dojde i k obnovení těchto parametrů.

OVLÁDÁNÍ [UTILITY] → [Effect Switch] nebo
Stiskněte ikonu EFFECT



Insertion FX (Přepínač Insertion Effect)

Určuje, zda je Insertion efekt aktivní nebo ne.

Nastavení: Off (vypnuto), On (zapnuto)

System FX (Přepínač System Effect)

Určuje, zda je Systémový efekt aktivní nebo ne.

Nastavení: Off (vypnuto), On (zapnuto)

Master FX (Přepínač Master Effect)

Určuje, zda je Master efekt aktivní nebo ne.

Nastavení: Off (vypnuto), On (zapnuto)

Live Set

Live Set je seznam, ve kterém můžete volně řadit Performance. Až 16 Performancí lze vybrat z Preset Live Setů a uspořádat na jedné stránce — což usnadňuje vyvolávání a hru vašich oblíbených Performancí. Základní informace o Live Setech, viz Uživatelský manuál.

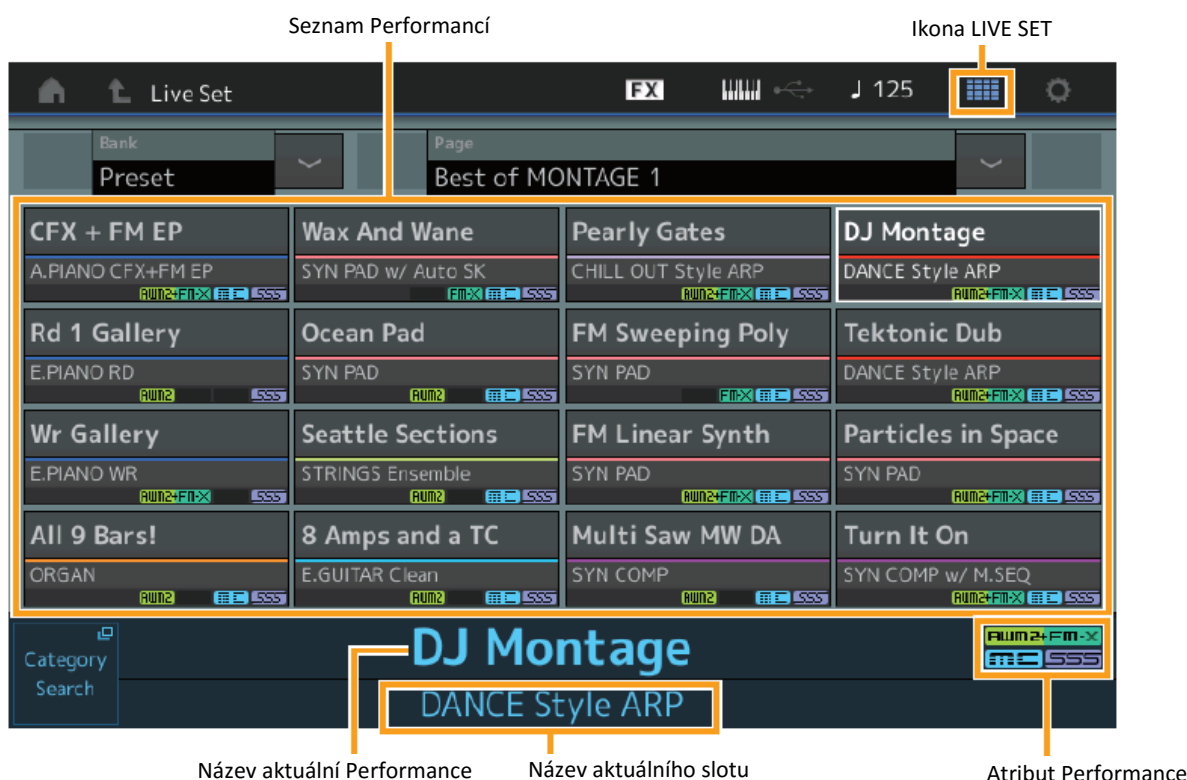
Live Set

Na displeji Live Set můžete vyvolávat registrované Performance.

OVLÁDÁNÍ

Stiskněte tlačítko [LIVE SET] nebo

Stiskněte ikonu LIVE SET



Bank (Výběr Banky Live Setu)

Určuje Banku Live Setu.

Nastavení: Preset, User 1 – 8 (výchozí), Library Name (pokud je načte soubor knihovny)

Page (Výběr stránky Live Setu)

Určuje stránku Live Setu.

Nastavení: Live Set page 1 – 16 (výchozí)

Performance List (Seznam Performancí)

Indikuje Performance registrované ve zvoleném Live Setu.

Category Search

Vyvolává displej Performance Category Search (strana 161).

Current Performance Name (Název aktuální Performance)

Indikuje název zvolené Performance registrované ve zvoleném Slotu.

Current Slot Name (Název aktuálního Slotu)

Indikuje název zvoleného Slotu.

Performance Attribute (Atribut Performance)

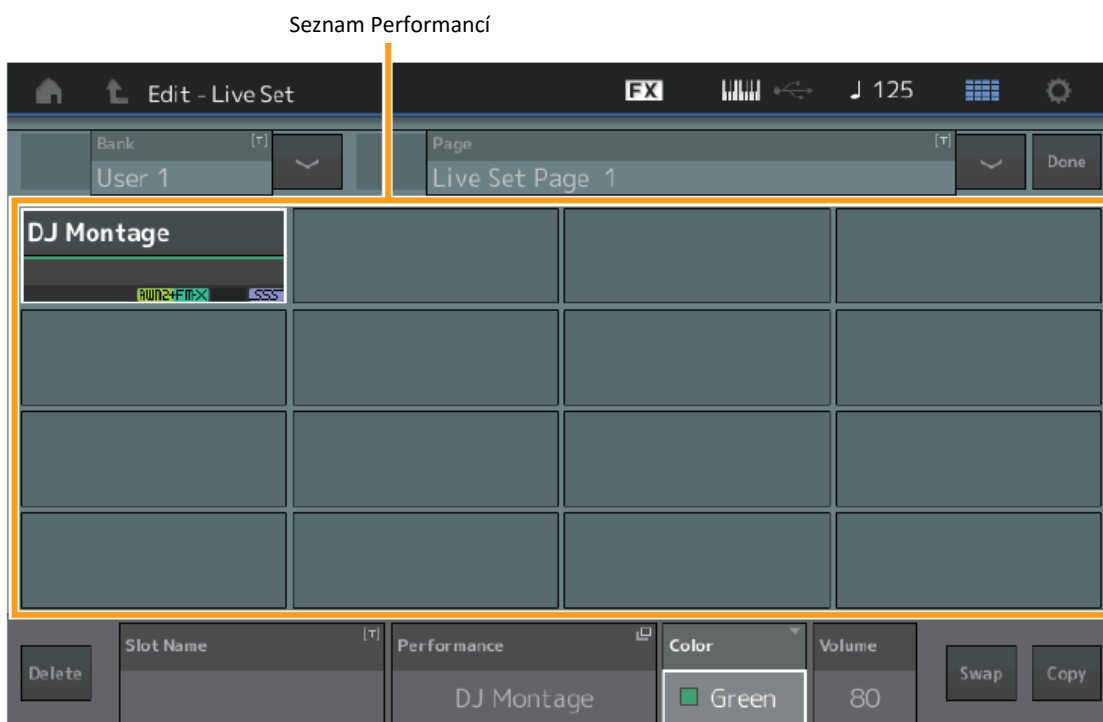
Indikuje atribut Performance registrované ve zvoleném Slotu.

Live Set Edit (Editování Live Setu)

Na displeji Live Set Edit můžete editovat Live Sety (pouze pro Uživatelskou Banku).

OVLÁDÁNÍ [LIVE SET] → Výběr uživatelské Banky → [EDIT]

- Pokud je zvolen Slot, ve kterém již byla registrována Performance



Bank (Název Banky Live Setu)

Zadáva požadovaný název zvolené Banky Live Setu. Název může obsahovat až 20 znaků. Stiskem parametru vyvoláte displej pro zadávání znaků.

Page (Název stránky Live Setu)

Zadáva požadovaný název zvolené stránky Live Setu. Název může obsahovat až 20 znaků. Stiskem parametru vyvoláte displej pro zadávání znaků.

Done (Hotovo)

Stiskem parametru dokončíte editování Live Setu a vrátíte se na displej Live Set.

Performance List (Seznam Performancí)

Indikuje registrované Performance ve zvoleném Live Setu.

Delete (Vymazat)

Vymaže Performanci ze zvoleného Slotu.

Slot Name (Název Slotu)

Zadáva požadovaný název zvoleného Slotu. Název může obsahovat až 20 znaků. Stiskem parametru vyvoláte displej pro zadávání znaků.

Performance (Název Performance)

Indikuje registrované Performance ve zvoleném Slotu.

Color (Barva)

Určuje barvu zvoleného Slotu.

Nastavení: Black, Red, Yellow, Green, Blue, Azure, Pink, Orange, Purple, Sakura, Cream, Lime, Aqua, Beige, Mint, Lilac

Volume (Hlasitost)

Určuje hlasitost Performance ve zvoleném Slotu.

Swap (Přepínač Swap)

Určuje, zda je funkce Swap zapnutá (On) nebo ne (Off). Můžete přepínat nastavení mezi Sloty. Informace o funkci Swap, viz Uživatelský manuál.

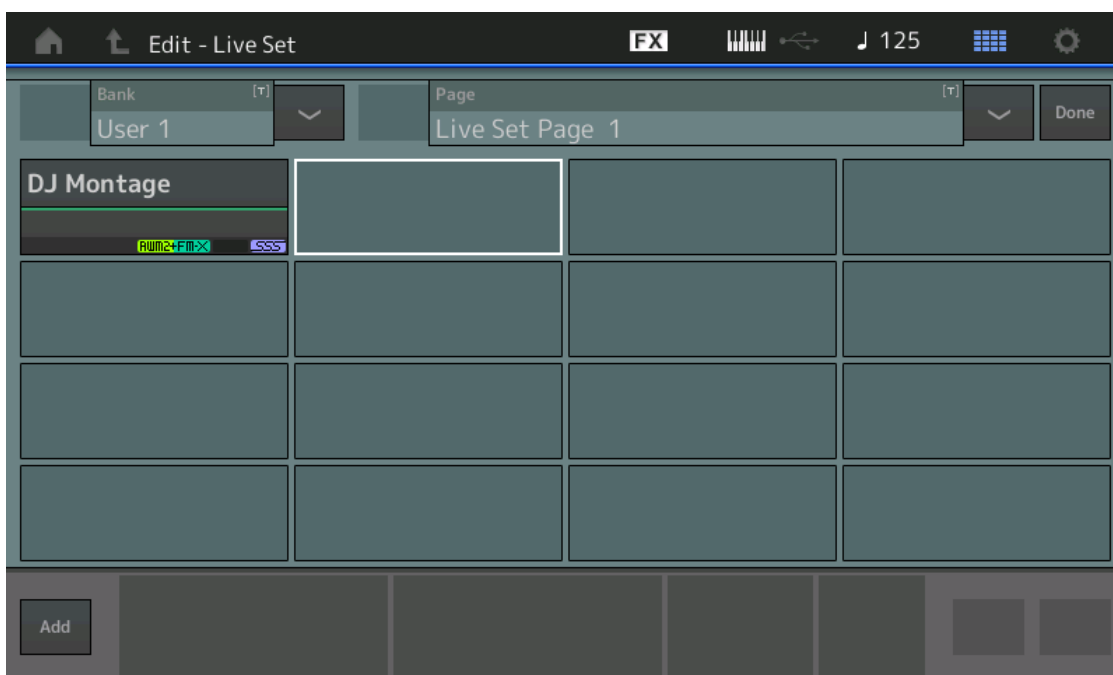
Nastavení: Off (vypnuto), On (zapnuto)

Copy (Přepínač Copy)

Určuje, zda je funkce Copy zapnutá (On) nebo ne (Off). Můžete kopírovat nastavení do jiného Slotu.

Nastavení: Off (vypnuto), On (zapnuto)

▪ Pokud je zvolen prázdný Slot



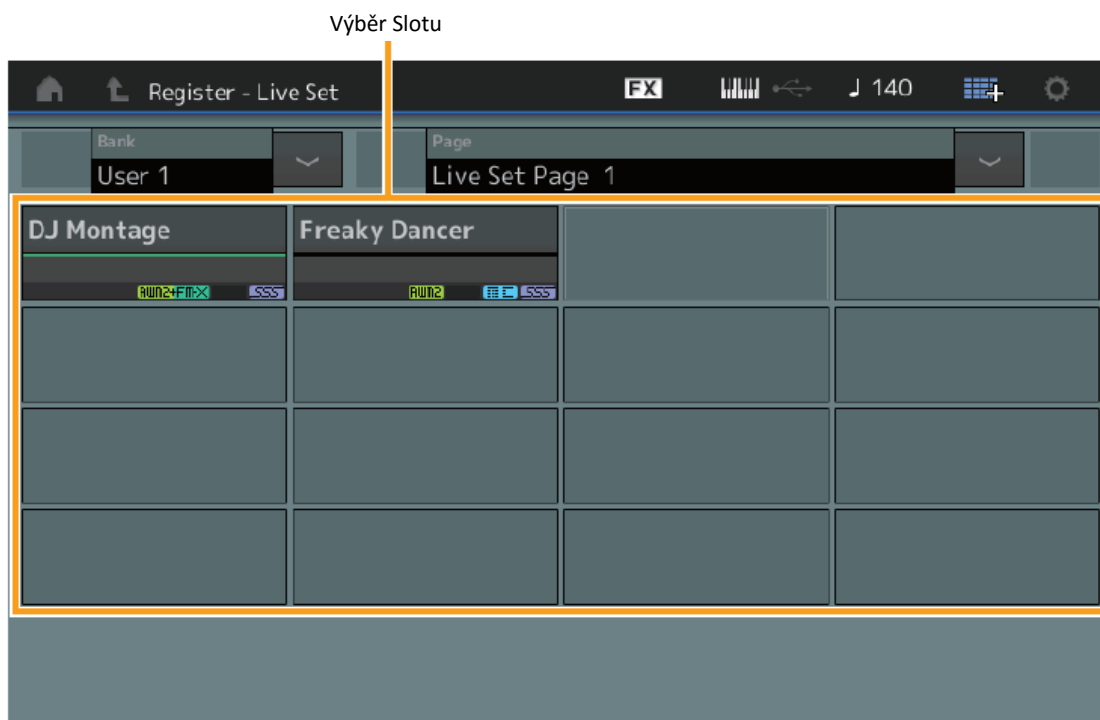
Add (Přidat)

Stiskem tlačítka umožníte registraci zvolené Performance do Slotu.

Live Set Register (Registrace Performance do Live Setu)

Na displeji Live Set Register můžete registrovat Performance do Live Setu. Základní postup registrace Performance do Live Setu, viz Uživatelský manuál.

OVLÁDÁNÍ [SHIFT] + [LIVE SET] (z libovolného ovládacího displeje kromě displeje Live Set)



Bank (Výběr Banky Live Setu)

Určuje Banku Live Setu pro registraci Performancí. Preset Banku a Library Banku nelze pro tento parametr zvolit.

Nastavení: User 1 – 8 (default)

Page (Výběr stránky Live Setu)

Určuje stránku Live Setu pro registraci Performancí.

Nastavení: Live Set Page 1 – 16 (default)

Slot Select (Výběr Slotu)

Určuje Slot pro registraci Performance. Když je zvolen Slot obsahující Performance, a je stisknuto tlačítko [ENTER] (nebo je znovu stisknut Slot na displeji), Performance ve Slotu je nahrazena aktuálně zvolenou Performance.

Nastavení: Slot 1 – 16

Připojení iPhoneu nebo iPadu

Poznámka

Aby bylo omezeno riziko vzniku nechtěného zvuku z jiné komunikace při použití nástroje spolu s aplikacemi pro iPad nebo iPhone, ujistěte se, nastavujete režim Airplane (Letadlo) a poté zapněte Wi-Fi.

UPOZORNĚNÍ

Ujistěte se, že umístíte iPad nebo iPhone na stabilní místo, abyste zabránili jeho pádu a možnému poškození.

Aplikace kompatibilní s MONTAGE6/MONTAGE7/MONTAGE8 nabízejí ještě pohodlnější a zábavnější způsoby pro použití tohoto hudebního nástroje.

Detaily o připojení zařízení, viz Manuál připojení iPhoneu/iPadu, který lze stáhnout ze stránek Yamaha.

Poznámka

Pro přenos audio signálu musíte použít připojení pomocí Lightning to USB Camera adaptéru.

Detaily o kompatibilních chytrých zařízeních a aplikacích lze najít na následující stránce Yamaha:

<http://www.yamaha.com/kbdapps/>