



MUSIC SYNTHESIZER

MX49

MX61

MX88

Uživatelský manuál

CZ

ODDÍL SE ZVLÁŠTNÍMI ZPRÁVAMI

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

VAROVÁNÍ: Neumísťujte tento výrobek na místa, kde by na něj někdo mohl šlápnout, mohl zakopnout nebo čímkoliv přejet přes napájecí nebo jiný připojený kabel. Nedoporučujeme používat prodlužovací kabely napájení. Pokud jste nuceni je použít, pak je minimální velikost kabelu při délce 7,5m (nebo méně) 18AWG. Poznámka: čím menší hodnota AWG, tím větší schopnost kapacity proudu. Použití delších prodlužovacích napájecích kabelů konzultujte s elektrikářem.

Tento výrobek by měl být používán pouze se součástkami (např. vozík, pult nebo stojan), které dodává nebo doporučuje firma Yamaha. Jestliže používáte vozík nebo jiný doplněk, sledujte bezpečnostní poznámky a instrukce, které doplňkový výrobek provázejí.

TECHNICKÉ PARAMETRY SE MOHOU MĚNIT:

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

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

DŮLEŽITÉ UPOZORNĚNÍ: Čím hlasitější je zvuk, tím dříve se mohou vyskytnout poruchy sluchu.

UPOZORNĚNÍ:

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

OTÁZKY ŽIVOTNÍHO PROSTŘEDÍ:

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

Baterie:

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

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

Upozornění:

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

Likvidace:

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

UMÍSTĚNÍ ŠTÍTKU:

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

Model: _____

Číslo série: _____

Datum zakoupení: _____

TENTO MANUÁL SI PONECHTE.

FCC INFORMATION (U.S.A.)

1. IMPORTANT NOTICE: DO NOT MODIFY THIS UNIT!

This product, when installed as indicated in the instructions contained in this manual, meets FCC requirements. Modifications not expressly approved by Yamaha may void your authority, granted by the FCC, to use the product.

2. IMPORTANT: When connecting this product to accessories and/or another product use only high quality shielded cables. Cable/s supplied with this product **MUST** be used. Follow all installation instructions. Failure to follow instructions could void your FCC authorization to use this product in the USA.

3. NOTE: This product has been tested and found to comply with the requirements listed in FCC Regulations, Part 15 for Class "B" digital devices. Compliance with these requirements provides a reasonable level of assurance that your use of this product in a residential environment will not result in harmful interference with other electronic devices. This equipment generates/uses radio frequencies and, if not installed and used according to the instructions found in the users manual, may cause interference harmful to the opera-

tion of other electronic devices. Compliance with FCC regulations does not guarantee that interference will not occur in all installations. If this product is found to be the source of interference, which can be determined by turning the unit "OFF" and "ON", please try to eliminate the problem by using one of the following measures:

Relocate either this product or the device that is being affected by the interference.

Utilize power outlets that are on different branch (circuit breaker or fuse) circuits or install AC line filter/s.

In the case of radio or TV interference, relocate/reorient the antenna. If the antenna lead-in is 300 ohm ribbon lead, change the lead-in to co-axial type cable.

If these corrective measures do not produce satisfactory results, please contact the local retailer authorized to distribute this type of product. If you can not locate the appropriate retailer, please contact Yamaha Corporation of America, Electronic Service Division, 6600 Orangethorpe Ave, Buena Park, CA90620

The above statements apply **ONLY** to those products distributed by Yamaha Corporation of America or its subsidiaries.

* This applies only to products distributed by YAMAHA CORPORATION OF AMERICA.

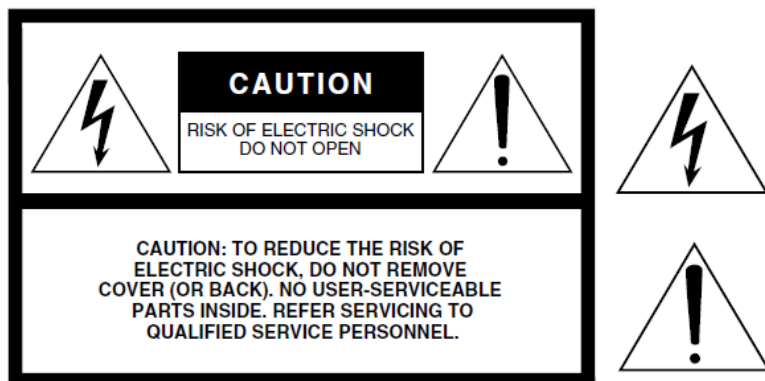
(class B)

Pro napájecí adaptér

Toto zařízení odpovídá oddílu 15 FCC nařízení. Chod přístroje odpovídá těmto dvěma podmínkám: (1) zařízení nezpůsobuje nebezpečné interference, a (2) zařízení musí akceptovat přijímané interference, včetně interferencí, které mohou způsobit nechtěný chod.

CAN ICES-3 (B)/NMB-3(B)

- This applies only to products distributed by Yamaha Canada Music Ltd.
 - Ceci ne s'applique qu'aux produits distribués par Yamaha Canada Musique Ltée.
- (can_b_01)



Význam grafických symbolů

Symbol blesku v rovnostranném trojúhelníku upozorňuje uživatele na přítomnost neisolovaného nebezpečně vysokého napětí uvnitř kabinetu přístroje, které je dostatečně vysoké, aby mohlo způsobit elektrický šok.

Symbol vykřičníku v rovnostranném trojúhelníku upozorňuje uživatele na důležité instrukce týkající se ovládání a údržby přístroje v doprovodných tiskovinách.

Výše uvedené varování je umístěno na zadním panelu přístroje.

Důležitá bezpečnostní upozornění

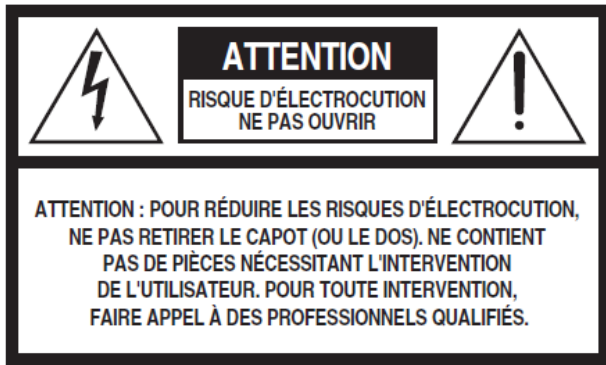
1. Přečtěte si tento návod.
2. Návod uchovejte pro budoucí použití.
3. Věnujte pozornost všem varováním
4. Dodržujte veškeré instrukce.
5. Nepoužívejte přístroj v blízkosti vody.
6. Čistěte jej pouze suchým hadříkem.
7. Neblokujte větrací otvory. Instalujte produkt v souladu s instrukcemi výrobce.
8. Neumísťujte produkt do blízkosti zdrojů tepla, jako jsou radiátory, přímotopy, kamna či další aparatura (včetně zesilovačů).
9. Neodstraňujte bezpečnostní prvky konektoru polarizovaného nebo se zemnicím kolíkem. Polarizovaný konektor má dva kolíky, kde jeden je širší než druhý. Zemnicí konektor je vybaven ještě třetím zemnicím kolíkem. Oba prvky slouží pro vaši ochranu. Pokud dodaný kabel neodpovídá vaší zásuvce, kontaktujte prodejce.
10. Chraňte napájecí kabel před jeho pošlapáním či proražením především v místech koncovek, zásuvek a v místě kde vystupuje z produktu.
11. Používejte pouze příslušenství doporučené výrobcem.
12. Používejte pouze přepravní vozíky, stojany, trojnožky, konzole či stoly specifikované výrobcem či prodávané spolu s produktem. Pokud používáte transportní vozík, dejte pozor na možnost jeho převrhnutí, mohlo by dojít k úrazu.
13. Během bouřky, nebo pokud produkt nebudete delší dobu používat, odpojte jej od elektrické sítě.
14. Veškeré opravy nechte provádět pouze kvalifikované osoby. Servisní zásah vyžaduje jakékoliv poškození produktu: poškození napájecího kabelu, vtečení tekutiny či zapadnutí předmětu do přístroje, pokud byl přístroj vystaven dešti či vlhkosti, nepracuje správně či byl upuštěn.

Varování

Abyste omezili riziko požáru nebo vlhkosti.



nebo elektrického šoku, nevystavujte přístroj dešti



L'avertissement ci-dessus se trouve à l'arrière de l'instrument.

Explication des symboles graphiques



L'éclair avec une flèche à l'intérieur d'un triangle équilatéral est destiné à attirer l'attention de l'utilisateur sur la présence d'une « tension dangereuse » non isolée à l'intérieur de l'appareil, pouvant être suffisamment élevée pour constituer un risque d'électrocution.



Le point d'exclamation à l'intérieur d'un triangle équilatéral est destiné à attirer l'attention de l'utilisateur sur la présence d'instructions importantes sur l'emploi ou la maintenance (réparation) de l'appareil dans la documentation fournie.

CONSIGNES DE SÉCURITÉ À LIRE ATTENTIVEMENT

- 1 Lisez les instructions ci-après.
- 2 Conservez ces instructions.
- 3 Tenez compte des avertissements.
- 4 Suivez toutes les instructions.
- 5 N'utilisez pas cet instrument dans un milieu humide.
- 6 Employez uniquement un chiffon sec pour nettoyer l'instrument.
- 7 N'obstruez pas les ouvertures prévues pour la ventilation. Installez l'instrument conformément aux instructions du fabricant.
- 8 N'installez pas l'instrument près d'une source de chaleur, notamment un radiateur, une bouche de chaleur, un poêle ou autres (y compris les amplificateurs).
- 9 Ne modifiez pas les caractéristiques de la fiche avec mise à la terre polarisée. Une fiche polarisée est dotée de deux broches (l'une est plus large que l'autre). Une fiche avec mise à la terre comprend deux broches, ainsi qu'une troisième qui relie l'instrument à la terre. La broche la plus large (ou troisième broche) permet de sécuriser l'installation électrique. Si vous ne pouvez pas brancher le cordon d'alimentation dans la prise d'alimentation, demandez à un électricien de la remplacer.
- 10 Protégez le cordon d'alimentation. Cela permet d'éviter de marcher dessus ou de le tordre au niveau de la fiche, de la prise d'alimentation et des points de contact sur l'instrument.
- 11 N'employez que les dispositifs/accessoires indiqués par le fabricant.
- 12 Utilisez uniquement le chariot, le socle, le trépied, le support ou le plan indiqués par le fabricant ou livrés avec l'instrument. Si vous utilisez un chariot, soyez prudent si vous le déplacez avec l'instrument posé dessus pour éviter de le renverser.
- 13 Débranchez l'instrument en cas d'orage ou lorsque vous ne l'utilisez pas pendant des périodes prolongées.
- 14 Confiez toutes les réparations à des techniciens qualifiés. Des réparations sont nécessaires lorsque l'instrument est endommagé, notamment dans les cas suivants : cordon d'alimentation ou fiche défectueuse, liquides ou objets projetés sur l'appareil, exposition aux intempéries ou à l'humidité, fonctionnement anormal ou chute.



AVERTISSEMENT

N'UTILISEZ PAS L'INSTRUMENT SOUS LA PLUIE OU DANS UN ENVIRONNEMENT HUMIDE, FAUTE DE QUOI VOUS RISQUEZ DE PROVOQUER UN INCENDIE OU DE VOUS ÉLECTROCUTER.

(UL60065_03)

BEZPEČNOSTNÍ OPATŘENÍ

Prosím přečtěte si pozorně před tím, než budete pokračovat.

*Uchovejte tento manuál na bezpečném místě pro pozdější potřeby

Pro adaptér



VAROVÁNÍ

- Tento adaptér je určen pouze pro použití s Yamaha elektronickými nástroji. Nepoužívejte je pro jiné účely.
- Nepoužívejte venku. Nepoužívejte ve vlhkém prostředí.



UPOZORNĚNÍ

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

Pro nástroj



VAROVÁNÍ

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

Napájení/ Napájecí adaptér

- Neumísťujte napájecí kabel blízko tepelných zdrojů jako topidla nebo topná tělesa, a nadměrně jej neohýbejte nebo jinak nepoškozujte, nepokládejte na něj těžké předměty, neumísťujte jej na místo, kde na něj lze šlápnout, upadnout přes něj nebo přes něj něco valit.
- Používejte pouze napětí určené pro tento nástroj. Požadovaná hodnota je uvedena na identifikačním štítku nástroje.
- Používejte pouze specifikovaný adaptér (strana 40). Používání špatného adaptéru může mít za následek zničení nástroje nebo přehřívání.
- Pravidelně kontrolujte elektrickou zástrčku a odstraňte veškeré nečistoty a prach, které se na ní nahromadí.

Neotvírejte

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

Varování před vodou

- Nevystavujte nástroj dešti, nepoužívejte ho blízko vody nebo ve vlhkých nebo mokrých podmínkách, neumísťujte na něho nádoby obsahující kapaliny, které by se mohly rozlít do a vtéci otvory do nástroje. Pokud dojde k zatečení tekutiny do nástroje, okamžitě nástroj vypněte a odpojte od elektrické zásuvky. Pak nechte nástroj zkontrolovat kvalifikovaným servismanem Yamaha.
- Nikdy nezasunujte nebo neodstraňujte elektrickou zástrčku mokřima rukama.

Varování před ohněm

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

Pokud zaznamenáte abnormalitu

- Jestliže je adaptérová šňůra nebo zásuvka roztřepená nebo poškozená, nebo jestliže dojde k náhlé ztrátě zvuku během použití nástroje, nebo jestliže se objeví nějaké neobvyklé vůně nebo kouř, nebo do přístroje zapadl nějaký předmět, ihned přístroj vypněte, odpojte adaptérovou zásuvku od konektoru, a nechte nástroj zkontrolovat kvalifikovaným Yamaha servisem.

Vždy se řiďte základními opatřeními uvedenými níže, vyhněte se tak možnosti ublížení na zdraví nebo poškození přístroje či jiného vybavení. Tato opatření zahrnují, ale nejsou omezena na následující:

Napájení/ Napájecí adaptér

- Nepřipojujte nástroj k elektrické zásuvce s použitím vícenásobného rozbočovače. Toto může mít za následek nižší kvalitu zvuku, nebo přehřívání rozbočovače.
- Při odstranění elektrické zástrčky z nástroje nebo konektoru, ji vždy držte za zásuvku ne za šňůru, mohlo by dojít k poškození kabelu.
- Vypněte adaptér od elektrické zásuvky, když nepoužíváte nástroj, nebo během bouřky.

Umístění

- Neumístěte nástroj do nestabilní pozice, kde se může náhodně převrhnout.
- Před přesunem nástroje, odpojte všechny připojené kabely, zabráníte tak jejich poškození nebo případnému zranění.
- Při umísťování nástroje se ujistěte, že síťová zásuvka je snadno dostupná. Při jakékoliv závadě nebo poruše ihned nástroj vypněte a odpojte od elektrické sítě. I když je nástroj vypnutý, stále do něho proudí elektrická energie. Pokud nebude nástroj používat delší dobu, odpojte ho od elektrické sítě.

Připojení

- Před propojením nástroje s dalšími elektronickými zařízeními, vypněte napájení všech zařízení. Před zapnutím nebo vypnutím všech komponent nastavte hlasitost na minimum.
- Před zapnutím nebo vypnutím, se ujistěte, že hlasitost každé komponenty je nastavena na minimum a postupně zvyšujte hlasitost při hraní na nástroji, dokud nedosáhnete požadované úrovně.

Zacházení

- Nezasunujte prsty ani ruce do žádných otvorů v nástroji.
- Nikdy vkládejte nebo neupusťte papír, kovové, nebo další objekty do mezer na panelu. Mohlo by dojít k vašemu zranění, ke zranění jiných osob, poškození nástroje nebo jiného vybavení.
- Neopírejte se o nástroj, a neumísťujte těžké předměty na nástroj, a nepoužívejte nadměrnou sílu na tlačítka, vypínače nebo konektory
- Nepoužívejte nástroj/sluchátka po dlouhé časové období na vysoké nebo nepohodlné úrovni hlasitosti, může to způsobit stálou ztrátu sluchu. Pokud cítíte určitou ztrátu sluchu nebo zvonění v uších, poraďte se s lékařem.

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

Vždy vypněte tlačítko napájení, když nástroj nepoužíváte.

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

Číslo modelu, sériové číslo, požadavky napájení atd. najdete na nebo v blízkosti štítku s názvem nástroje, který je umístěn na spodní straně nástroje. Měli byste si zde poznamenat sériové číslo vašeho nástroje a uchovat tento nástroj do budoucna jako doklad o nákupu například v případě krádeže.

Číslo modelu: _____

Sériové číslo: _____

Informace pro uživatele o sběru a nakládání se starým elektro odpadem



Tento symbol na produktu, balení anebo v doprovodné dokumentaci znamená, že s použitým elektrickým a elektronickým zařízením by nemělo být nakládáno jako s domovním odpadem.

Pro jejich správné nakládání, obnovu nebo recyklaci je nutné je odevzdat v místech kolektivního sběru v souladu s národní legislativou a Nařízením 2002/96/EC.

Správným nakládáním pomáháte ochránit hodnotné zdroje a zabráníte potenciálnímu nebezpečnému vlivu na lidské zdraví a životní prostředí, ke kterému by při nesprávném zacházení mohlo dojít.

Více informací o zpětném sběru a recyklaci starých zařízení kontaktujte místní samosprávu, technické služby nebo prodejce zařízení.

Pro komerční uživatele v EU

Pokud chcete zlikvidovat elektrické nebo elektronické zařízení, kontaktujte svého prodejce nebo dodavatele pro další instrukce.

Informace o nakládání v zemích mimo EU

Tento symbol je platný pouze v zemích EU, pokud chcete toto zařízení zlikvidovat, kontaktujte místní samosprávu nebo prodejce a zeptejte se na správnou metodu likvidace.

(weee_eu_en_02)

UPOZORNĚNÍ

Vždy postupujte podle níže uvedených základních bezpečnostních zásad, jinak by mohlo dojít k poranění, poškození nástroje či jiné škodě na majetku.

▪ Zacházení a údržba

- Nepoužívejte nástroj v blízkosti televizoru, rádia, stereofonního systému, mobilního telefonu ani jiného elektronického zařízení. Jinak by mohlo dojít k rušení signálu nástroje, televizoru či rádia.
- Nevystavujte nástroj vlivům nadměrného prachu či vibrací, extrémně nízkým či vysokým teplotám (například přímé sluneční světlo, blízko topného tělesa nebo ponechání přes den v automobilu), jinak by mohlo dojít k deformacím panelu nebo poškození vnitřních součástí.
- Nepokládejte na nástroj vinylové, plastové či gumové objekty, mohlo by dojít ke změně barvy povrchu.
- Při čištění používejte suchý měkký hadřík. Nepoužívejte čisticí prostředky, rozpouštědla, alkohol, čisticí roztoky nebo chemicky impregnované hadříky.

▪ Ukládání dat

- Data v editační mezipaměti nástroje (Edit Buffer – oblast s editovanými daty) jsou po vypnutí nástroje ztracena. Uložte data do uživatelské paměti (interní) nebo na USB flash paměťové zařízení/externí zařízení, jako je počítač. Nicméně, i tak může díky chybě nebo chybnému ovládní, dojít ke ztrátě uživatelských dat. Důležitá data si zálohujte na USB flash paměťové zařízení/externí zařízení, jako je počítač.
- Abyste zabránili ztrátě dat díky poškození USB flash paměťového zařízení, doporučujeme, abyste si je záložovali a další USB flash paměťové zařízení nebo externí zařízení, jako je počítač.

INFORMACE

▪ Autorská práva

- Kopírování komerčně dostupných hudebních dat včetně MIDI dat, anebo audio dat je povoleno pouze pro osobní použití.
- Tento přístroj obsahuje a je vybaven počítačovými programy a obsahem, u nichž Yamaha vlastní autorská práva nebo ve vztahu k nimž má licenci na využívání autorských práv. Vzhledem k autorským právům a dalším relevantním zákonům, nemáte povoleno distribuovat média, na kterých je tento obsah uložen nebo nahrán a je prakticky shodný nebo velmi podobný obsahu v tomto přístroji.

Mezi výše uvedené materiály chráněné autorskými právy patří, bez omezení, všechny počítačové programy, soubory stylů, MIDI soubory, WAVE data, Partitury a zvukové nahrávky.

Máte povoleno distribuovat média, na kterých je zaznamenána hra nebo produkovaná hudba vytvořená pomocí tohoto obsahu, v tomto případě není vyžadováno povolení firmy Yamaha Corporation.

▪ O funkcích a datech v tomto nástroji

- Tento nástroj je schopen použít různé typy/formáty hudebních dat díky jejich optimalizaci na vhodný formát, který lze využít v tomto nástroji. Výsledkem nicméně nemusí být přesné přehrání tak, jak je skladatel či producent zamýšlel.

▪ O tomto uživatelském návodu

- Ilustrace a zobrazení uvedené v tomto návodu slouží pouze pro výukové účely a mohou se ve skutečnosti na nástroji lišit.
- Windows je registrovanou obchodní známkou Microsoft® Corporation v U.S.A. a dalších zemích.
- Apple, iTunes, Mac, Macintosh, iPhone, iPad a iPod touch jsou obchodní známkou Apple Inc. v U.S.A. a dalších zemích.
- IOS je obchodní známkou nebo registrovanou obchodní známkou Cisco v U.S.A. a dalších zemích a je používáno pod licencí.
- Názvy společností a produktů uvedené v tomto uživatelském návodu jsou ochrannými známkami nebo registrovanými ochrannými známkami odpovídajících společností.

Yamaha občas, bez předchozího upozornění, vydává update firmwaru svých nástrojů, který vylepšuje jejich funkčnost a použití. Abyste plně využili všech výhod nástroje, doporučuje vždy aktualizovat firmware na aktuální verzi. Aktuální firmware lze stáhnout z následující webová adresy:
<http://download.yamaha.com/>

Úvod

Gratulujeme a děkujeme k výběru Yamaha MX49, MX61 a MX88 (v tomto návodu nadále označovaného jako „tento nástroj“) hudebního syntezátoru! Prosíme o pečlivé přečtení tohoto návodu před použitím nástroj, tak aby bylo možné plně využít všech jeho možností. Ujistěte se, že po přečtení je tento návod uložen na bezpečném a zároveň dostupném místě, a používejte jej tak často jak budete potřebovat pro lepší pochopení jeho ovládání nebo funkcí.

Dodávané příslušenství

- Uživatelský manuál
- Informace o stažení CUBASE AI
- Napájecí adaptér (nemusí být součástí dodávky, pro informace kontaktujte svého Yamaha prodejce)

O uživatelských návodech

Tento nástroj je dodáván spolu s následujícími návody a materiály.

Dodané dokumenty

■ Uživatelský manuál (tento dokument)

Poskytuje popis základních funkcí, návod jak nástroj nastavit a používat, a popis různých upravitelných parametrů nástroje. Tento návod si přečtěte před prvním použitím vašeho nástroje.

Online dostupné dokumenty

■ Referenční manuál

Poskytuje detailní popis funkcí nástroje, jeho připojení k počítači a všech parametrů, které lze upravit a nastavit. Obsahuje následující položky.

Základní struktura

- Struktura MX49/MX61
- Ovladače
- Tónový generátor
- Efektový blok
- Arpeggio blok
- Přehrávání skladeb a patternů
- Interní paměť
- Tok MIDI/Audio signálů

Použití připojeného počítače

- Připojení počítače
- Vytvoření skladby na počítači

Použití iOS aplikací

Reference

- Performance
- Nastavení skladeb a patternů
- Soubor
- Nástroje
- Dálkové ovládání

■ Parametrický manuál syntezátorů (PDF dokument)

Vysvětluje parametry Rejstříků, typy efektů a jejich parametry a MIDI zprávy, které jsou používány u syntezátorů Yamaha vybavených AWM2 zvukovým generátorem. Nejprve si přečtěte uživatelský a referenční manuál a potom, pokud to potřebujete se v tomto manuálu naučte více o parametrech a termínech vztahujících se k Yamaha syntezátorům.

■ Seznam dat (PDF dokument)

Uvádí seznam dat obsažených v nástroji, jako je seznam Rejstříků, Performancí, typů arpeggií, typů efektů a další data týkající se MIDI nastavení či implementací.

Hlavní funkce

- **Dynamické Rejstříky, založené na rejstřících MOTIF**

Tento nástroj je vybaven širokou paletou dynamických a vysoce autentických zvuků přímo ze světoznámé série Motif (včetně realistických zvuků akustického klavíru, elektrického pianu, syntezátoru, bicích a mnoha dalších). Ty vám dávají výjimečně kvalitní zvuky pro hru či nahrávání různých hudebních žánrů. Navíc můžete velmi snadno přehrávat jednotlivé fráze – včetně těch, které je nemožné hrát živě – pomocí funkce arpeggio. Nástroj je také vybaven rozsáhlým efektovým systémem – včetně VCM (Virtual Circuitry Modeling) efektů, REV-X efektů (špičkových reverbů), a hlavního ekvalizéru. Tento nástroj tak mnoha způsoby rozšiřuje a inspiruje vaši hudební kreativitu.

- **Jednoduché uživatelské rozhraní**

Nástroj byl vytvořen pro snadné a intuitivní ovládání. Například, tlačítka kategorií umožňují rychle zvolit kategorií Rejstříku ze snadno pochopitelných skupin, založených na obecných typech nástrojů nebo zvukových vlastnostech. Užitečné a populární funkce Layer (současná hra dvou Rejstříků) a Split (hra rozdílných Rejstříků levou a pravou rukou) lze také zapnout okamžitě. Navíc máte k dispozici na panelu čtyři ovladače, kterými můžete upravovat 12 aspektů zvuku i v reálném čase během hry.

- **Lehce přenosný, s využitelným designem**

Tento nástroj, díky jeho nízké váze a kompaktnosti, si můžete vzít prakticky kamkoliv. MX49 je konstruován jako úzký a nízký, takže se vejde například i na pracovní stůl nebo před počítač. MX61 je vybaven na zadním panelu úchopem pro snadné přenášení jednou rukou.

- **Hrajte na klaviaturu společně s rytmickými patterny a skladbami**

Patterny jsou v tomto nástroji vytvořeny proto, aby vám nabídly velký rozsah různých hudebních žánrů pouhým přehráváním patternů. Můžete hrát společně s přehrávanými rytmickými patterny – skutečně inspirující způsob hry. Navíc, velmi jednoduše můžete přehrávat MIDI a audio data z USB paměti – využitím dat skladeb vytvořených na počítači, aniž ho musíte mít připojený. Konektory [AUX IN] umožňují připojit hudební přehrávač a hrát spolu s vašimi oblíbenými skladbami.

- **Kompletní produkční možnosti – stačí jen tento nástroj**

Přenos dat mezi nástrojem a vaším počítačem je velmi jednoduchý, bez nutnosti použití externího audio rozhraní nebo MIDI rozhraní. Můžete nahrávat a přehrávat MIDI data, nahrávat digitální audio data přímo z nástroje, a monitorovat zvuk DAW softwaru na konektorech OUTPUT [L/MONO] a sluchátkovém výstupu.

- **Integrace s Cubase**

Tento nástroj je speciálně vytvořen pro bezproblémovou práci se sériovým softwarem Cubase – plně vybaveným DAW programem od Steinbergu – což vám dává do rukou hudební produkční systém s plně integrovaným hardwarem a softwarem.

- **Vyhovující třídě USB audio a MIDI pro snadné propojení s iOS aplikacemi**

Tento nástroj lze připojit k iOS zařízení pomocí USB audio/MIDI rozhraní. Můžete použít stereo vstup/výstup a MIDI vstup/výstup pro iPhone a iPad pomocí Lightning-USB Camera adaptéru firmy Apple. Současným použitím Tento nástroj a iOS audio aplikace máte mobilní audio nahrávací řešení.

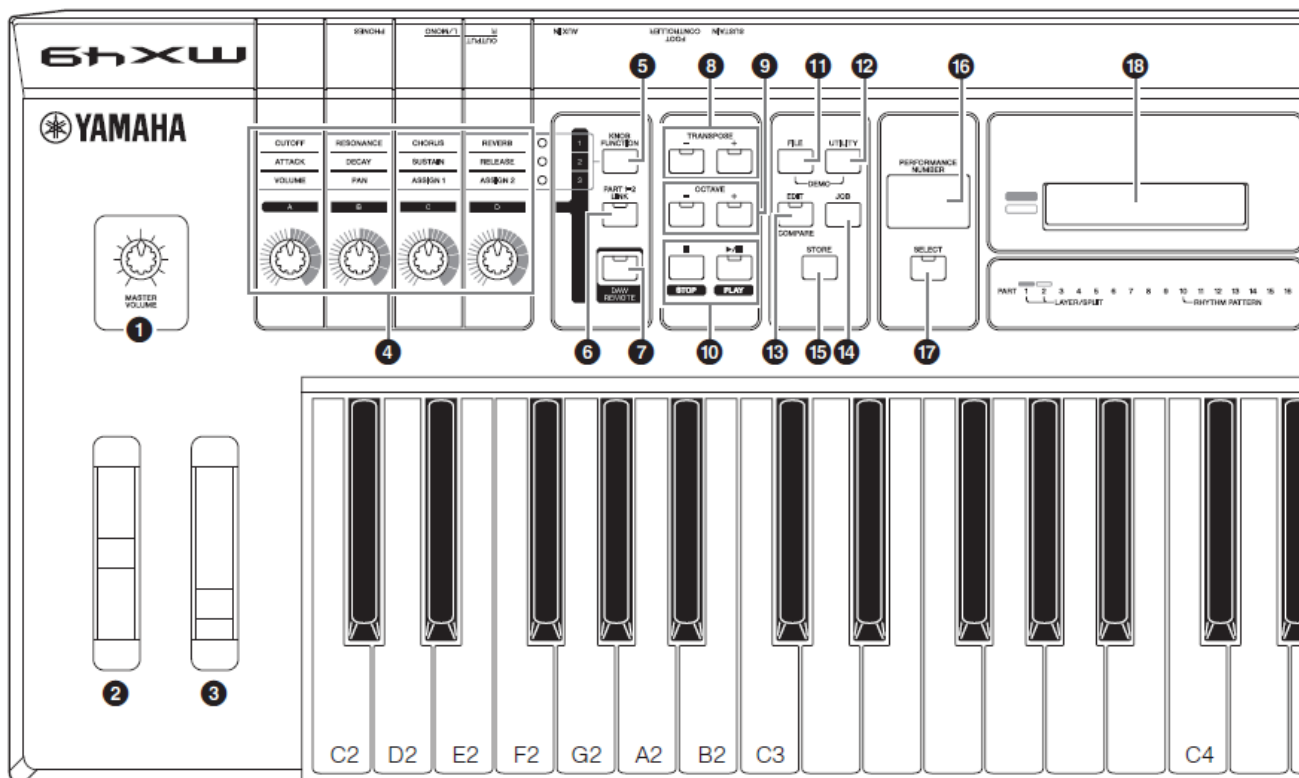
Obsah

Opatření	S6	Nastavení oktávy/transpozice klaviatury	20
Úvod	2	Oktáva	20
Dodané příslušenství	2	Transpozice	20
O uživatelských návodech	3	Uložení editovaných nastavení	20
Hlavní funkce	4	Přehrávání Performancí	20
Panelové ovladače a funkce	6	Hra s rytmickým patternem	21
Přední panel	6	Hra na klaviaturu s rytmickým patternem	21
Zadní panel	8	Změna typu a zvuku rytmického patternu	22
Nastavení	9	Změna tempa rytmického patternu	22
Napájení	9	Hra na klaviaturu spolu se skladbou	23
Použití reproduktorů a sluchátek	9	Kompatibilní skladby	23
Zapnutí systému	9	Přehrávání MIDI dat z USB paměti	23
Automatické vypínání	10	Přehrávání audio dat z USB paměti	24
Nastavení hlasitosti a kontrastu LCD displeje	10	Přehrávání dat skladby z přenosného přehrávače	25
Přehrávání skladeb	10	Vytvoření originální Performance	25
Resetování uživatelské paměti na původní nastavení	11	Výběr typu Reverbu/Chorusu	25
Základní ovládání a obrazovky	12	Změna vkládaného efektu Rejstříku	27
Pohyb kurzorem	12	Změna nastavení ovladače Rejstříku	28
Změna hodnot parametrů	12	Uložení Rejstříku (Voice Store)	29
Výběr položek ze seznamu	12	Uložení Performance (Performance Store)	29
Výběr stránky	13	Plynulá změna Rejstříku během hry	30
Nastavení tónu pro Split	13	Změny globálních nastavení systému (Utility - Nástroje)	31
Pojmenovávání (vkládání znaků)	13	Změna nastavení celkového ladění	31
Opuštění aktuální obrazovky	13	Úprava kontrastu displeje	31
Rychlý průvodce	14	Ukládání a načítání souborů z USB paměti	31
Hra Rejstříku	14	Formátování USB flash paměti	31
Výběr Rejstříku pro Part 1	14	Ukládání nastavení na USB paměť	32
Výběr Rejstříku pro Part2	15	Načtení nastavení na USB paměť	32
Kombinování Rejstříků – Layer	15	Připojení externího MIDI zařízení	33
Hra rozdílných Rejstříků levou a pravou rukou – Split	16	Ovládání nástroje z externí MIDI klaviatury nebo syntezátoru	33
Změna tonálních charakteristik pomocí ovladačů	17	Ovládání externí MIDI klaviatury nebo syntezátoru z nástroje	34
Ovladače na čelním panelu	17	Dodatek	35
Externí ovladače	18	Seznam funkcí s tlačítkem [SHIFT]	35
Použití funkce Arpeggio	18	Zprávy	35
Přehrávání arpeggia	18	Problémy a jejich řešení	37
Změna tempa arpeggia	19	Specifikace	40
Změna typu arpeggia	19	Index	41

PANELOVÉ OVLADAČE A FUNKCE

Přední panel

(Je zobrazen nástroj MX49, nicméně ovladače a konektory na MX61 a MX88 jsou stejné)

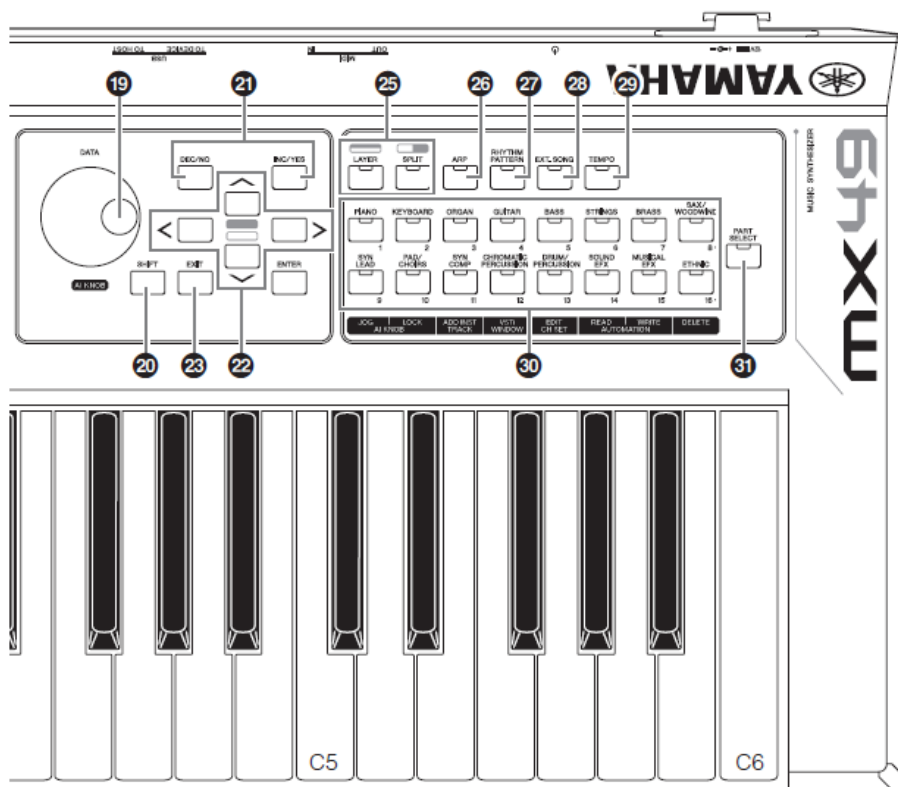


- 1 [MASTER VOLUME] ovladač** strana 10
Nastavuje celkovou hlasitost nástroje.
- 2 [PITCH BEND] kolečka** strana 17
Ohýbá ladění tónů hraných na klaviatuře nahoru a dolů.
- 3 [MODULATION] kolečka** strana 17
Ovládá vibrato aplikované na zvuk.
- 4 [A]-[D] tlačítka** strana 17
Tyto ovladače umožňují měnit aspekty či parametry Partu 1 a 2.
- 5 Tlačítko [KNOB FUNKCE]** strana 17
Mění funkce přiřazené ovladačům [A] - [D].
- 6 Tlačítko [PART 1-2 LINK]** strana 17
Určuje zvuk, který je aplikován na efekty ovladačů.
- 7 Tlačítko [DAW REMOTE]** Referenční manuál
Zapnutím tohoto tlačítka spustíte režim vzdáleného ovládání. Můžete tak ovládat DAW software na vašem počítači pomocí panelových ovladačů nástroje.
- 8 TRANSPOSE [+/-] tlačítka** strana 20
Změňte ladění tónů nahoru a dolů v půl tónových krocích.
- 9 Oktáva [-] a [+] tlačítka** strana 20
Změňte tónový rozsah klaviatury.
- 10 Tlačítka přesunu** strany 21 a 23
Tlačítko [■] (Stop)
Zastavíte přehrávání skladby nebo Performance.

Tlačítko [▶/||] (Play/Pause)

Pozastavíte nebo spustíte přehrávání skladby nebo Performance.

- 11 Tlačítko [FILE]** strana 31
Vyvolá displej File pro přenos souborů mezi nástrojem a USB pamětí.
- 12 Tlačítko [UTILITY]** strana 31
Vyvolá displej Utility (Nástroje) kde můžete upravovat parametry pro nastavení celého systému.
- 13 Tlačítko [EDIT]**
Vyvolá displej pro editování Performancí (strana 20). Také stiskem tohoto tlačítka během editace můžete přepínat mezi upraveným a původním zvukem a poslechnout si tak rozdíl (funkce Compare).
- 14 Tlačítko [JOB]** viz Referenční manuál
Vyvolá displej Performance Job nebo Utility Job.
- 15 Tlačítko [STORE]**
Uloží nastavení Performance, Rejstříku nebo nástrojů.
- 16 Displej [PERFORMANCE NUMBER]**
Zobrazuje číslo zvolené Performance.
- 17 Tlačítko [SELECT]** strana 20
Vyvolá displej, z kterého můžete zvolit Performance.
- 18 LCD displej** strana 10
Podsvícený displej zobrazující parametry a hodnoty odpovídající aktuální volbě nebo funkci.



19 Ovladač [DIAL] strana 12

Mění zvolenou hodnotu na displeji.

20 Tlačítko [SHIFT] strana 35

Pokud stisknete toto tlačítko spolu s jiným funkčním tlačítkem, můžete provést alternativní přiřazenou funkci.

21 Tlačítka [INC/YES] / [DEC/NO] strana 12

Snižování/zvyšování hodnoty aktuálně zvoleného parametru.

22 Kurzorová tlačítka strana 12

Tato tlačítka pohybují kurzorem po displeji a přepínají stránky.

23 Tlačítko [EXIT]

Menu a displeje nástrojů Tento nástroj jsou organizovány podle hierarchické struktury. Stisknutím tohoto tlačítka uzavřete aktuální displej a zobrazíte displej nadřazený.

24 Tlačítko [ENTER]

Tímto tlačítkem zvolte displej pro editaci, zadejte hodnotu, nebo proveďte operaci.

25 Tlačítko [LAYER] tlačítko [SPLIT] strana 15
strana 16

Tato tlačítka buď vrství různé zvuky Rejstříků Partu 1 a 2, nebo rozdělí klaviaturu pro levý a pravý Part.

26 Tlačítko [ARP] strana 18

Určuje, zda je nebo není funkce arpeggio aplikována na celou Performanci.

27 Tlačítko [RHYTHM PATTERN] strana 21

Vyvolá obrazovku, na které můžete vybrat rytmický pattern.

28 Tlačítko [EXT. SONG] strana 23

Vyvolá obrazovku, na které můžete vybrat data skladby z připojené USB paměti.

29 Tlačítko [TEMPO] strany 19, 22 a 23

Vyvolá obrazovku, na které můžete nastavit tempo arpeggia, rytmického patternu nebo skladby.

30 Tlačítka kategorií Rejstříků strana 14

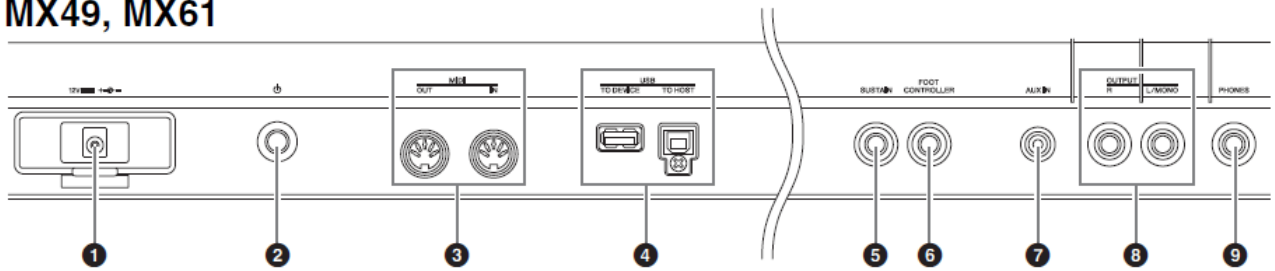
Volí kategorii Rejstříků pro Partu 1 a 2.

31 Tlačítko [PART SELECT]

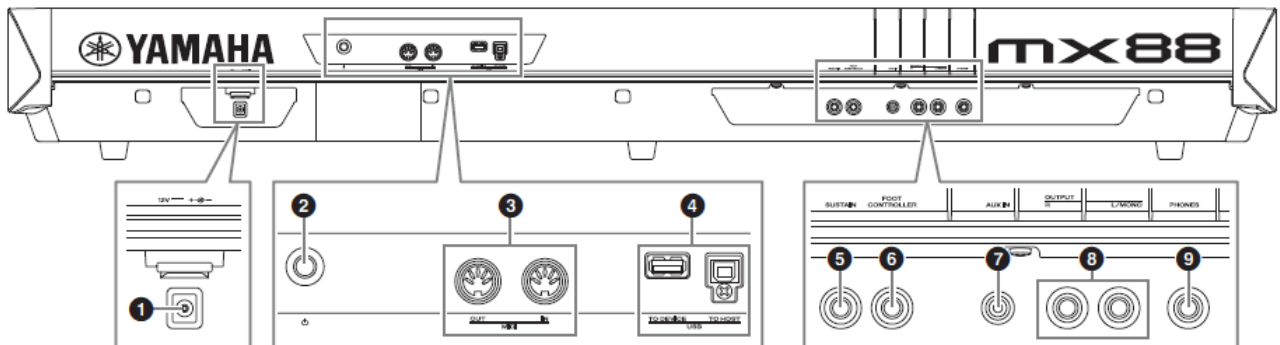
Vyvolá obrazovku, na které můžete zvolit Part 1-16 a hrát jej.

Zadní panel

MX49, MX61



MX88



❶ DC IN konektor strana 9

K tomuto konektoru připojte dodaný adaptér.

❷ Vypínač (Standby/on) strana 9

Tímto přepínačem nástroj zapnete nebo vypnete.

❸ MIDI [IN], [OUT] konektory strana 33

MIDI [IN] konektor přijímá data ovládání nebo Performancí z externích zařízení.

MIDI [OUT] konektor vysílá data ovládání, Performancí a přehrávání z nástroje do externího zařízení.

❹ USB konektory

K dispozici jsou dva různé typy USB konektorů.

USB [TO HOST] konektor slouží k připojení počítače pomocí USB kabelu a umožňuje přenos MIDI a audio dat. Detaily naleznete v Referenčním manuálu.

USB [TO DEVICE] konektor umožňuje připojení USB paměti. Detaily na straně 23 a 31.

❺ SUSTAIN konektor strana 18

Pro připojení sustain pedálů FC3A/FC4A nebo FC5. Při připojení FC4A nebo FC5 lze ovládat i další funkce.

❻ NOŽNÍ OVLADAČ konektor strana 18

Pro připojení FC7 nožního ovladače. Pomocí něj můžete ovládat mnoho různých přiřaditelných funkcí – včetně hlasitosti, tónu, ladění a dalších aspektů zvuku.

❼ Konektor [AUX IN] strana 25

Tento mini stereo jack konektor slouží pro připojení externího audio zařízení. Připojte například přenosný přehrávač a hrajte spolu s oblíbenými skladbami.

Poznámka

Pomocí ovladače hlasitosti připojeného přehrávače nastavte správné vyvážení hlasitosti.

❽ OUTPUT [L/MONO], [R] konektory

Výstup audio signálu s pevnou úrovní hlasitosti. Pro mono signál použijte pouze konektor [L/MONO].

❾ [PHONES] (SLUCHÁTKA) konektor

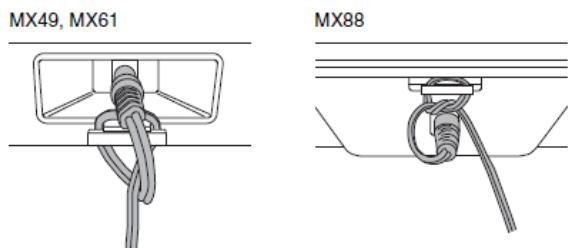
Tento standardní stereo jack konektor slouží pro připojení sluchátek. Audio výstup je stejný jako na konektorech OUTPUT [L/MONO], [R]

Nastavení

Napájení

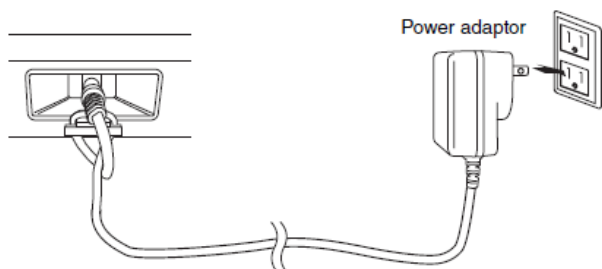
Ujistěte se, že přepínač STANDBY (■) je v poloze STANDBY, poté připojte dodaný napájecí adaptér (strana 40) v tomto pořadí:

1. Obtočte kabel adaptéru kolem držáku kabelu (podle obrázku níže), pak připojte síťový adaptér do [DC IN] konektoru nástroje.



Poznámka: Použijte držák kabelu, abyste zamezili nechtěnému odpojení napájecího kabelu během ovládání nástroje. Kabel neutahujte příliš silně ani za něj netrhejte, mohlo by dojít k jeho poškození.

2. Připojte síťový adaptér do síťové zásuvky.



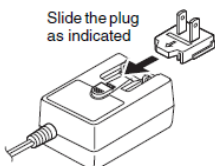
Poznámka: Při odpojování postupujte v opačném pořadí.

⚠ UPOZORNĚNÍ

Používejte pouze určený adaptér (strana 40). Použitím jiných adaptérů by mohlo dojít k poškození jak nástroje, tak i adaptéru.

Při použití adaptéru s oddělitelnou koncovkou, používejte tuto koncovku pouze s adaptérem. Použitím samotné koncovky by mohlo dojít ke zkratu nebo požáru.

Při připojování koncovky se nikdy nedotýkejte kovových částí. Abyste zabránili elektrickému šoku, zkratu nebo poškození, se ujistěte, že mezi koncovkou a adaptérem není prach nebo nečistoty.

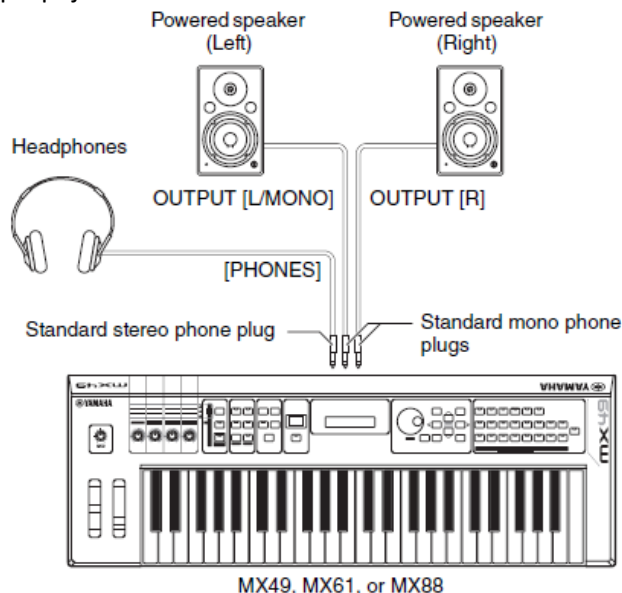


⚠ UPOZORNĚNÍ

I když je nástroj vypnutý (Standby), stále do něj proudí elektrický proud. Pokud jej nebudete používat delší dobu, odpojte napájecí adaptér od síťové zásuvky.

Připojení reproduktorů nebo sluchátek

Protože Tento nástroj nemá žádné reproduktory, musí být připojen k externímu zesilovači a reproduktorům, sluchátkům nebo jinému zvukovému zařízení. Ujistěte se, že používáte správné kabely na propojení.



Upozornění

Před připojením externích zařízení k nástroji, vypněte všechna zařízení.

Zapnutí systému

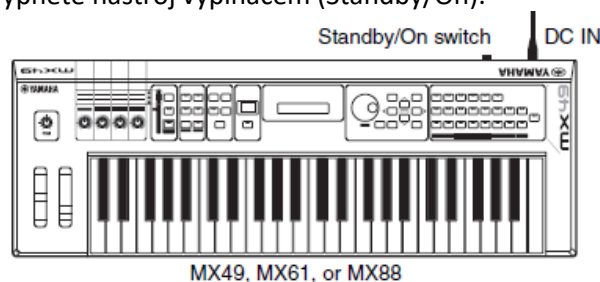
Abyste zabránili poškození reproduktorů, nastavte úroveň hlasitosti externího zařízení na minimální úroveň a vypněte zařízení před jeho připojením. Pokud k nástroji připojujete aktivní reproduktory, postupujte následovně.

Při zapnutí

Nejprve zapněte tento nástroj jeho vypínačem (Standby/On), teprve poté zapněte připojené aktivní reproduktory.

Při vypínání

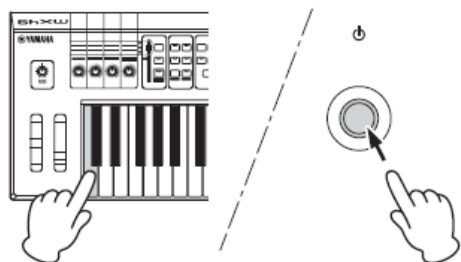
Nejprve vypněte aktivní reproduktory a až poté vypněte nástroj vypínačem (Standby/On).



Funkce automatického vypínání

Abyste zabránili nechtěné spotřebě energie, je nástroj vybaven funkcí, která jej automaticky vypne po uplynutí určité doby kdy není ovládán. Původní nastavení je, že se nástroj vypne po 30 minutách bez ovládání.

Pokud chcete tuto funkci vypnout, zapněte nástroj zatímco držíte stisknutou nejnižší klávesu. Na displeji bude krátce zobrazena zpráva „Auto power off disabled“ a funkce je vypnuta. Nastavení funkce zůstane i po vypnutí nástroje.



Následujícím způsobem lze nastavit dobu, po které bude nástroj vypnut:

[UTILITY] → Zvolte "01:General" s kurzorovým tlačítkem [^] → [ENTER] → Zvolte "AutoOff" s kurzorovým tlačítkem [v], pak změňte hodnotu s ovladačem [DATA] → [STORE]

Upozornění

- Podle stavu v jakém je nástroj (například bylo změněno nastavení, ale nebylo uloženo), se nástroj nemusí vypnout i po uplynutí nastavené doby. Nástroj vždy vypněte, pokud jej nebudete používat.
- Pokud se nástroj vypne po uplynutí nastavené doby a je zároveň připojen k externímu zařízení, ujistěte se, že postupujete ve správném pořadí. Pokud nechcete nástroj automaticky vypínat, zrušte tuto funkci.
- Pokud je funkce vypnuta, zůstane vypnutá i po načtení záložních nastavení uložených na externím zařízení. Pokud je zapnutá, pak načtená záloha přepíše její nastavení původním.
- Po provedení obnovení továrního nastavení se obnoví i nastavení této funkce, bude zapnutá a čas je nastaven na 30 minut.

Poznámka: Nastavení času je přibližné.

Po automatickém vypnutí nástroj zapnete dvojím stiskem přepínače.

Nastavení hlasitosti a kontrastu displeje

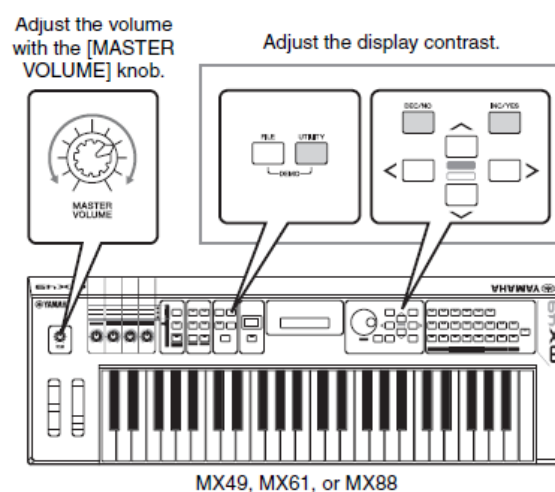
Nastavte hlasitost Tento nástroj a externího zvukového zařízení na požadovanou úroveň.

Poznámka: Pokud je nástroj připojen k aktivním reproduktorům nebo PA systému, nastavte hlasitost nástroje na 70% a upravte celkovou hlasitost na požadovanou úroveň na připojených zařízeních.

VAROVÁNÍ

Neposlouchejte delší dobu pomocí sluchátek na vysoké zvukové úrovni, výsledkem by mohlo být poškození sluchu.

Pokud je displej hůře čitelný, upravte jeho nastavení takto: podržte tlačítko [UTILITY], a použijte tlačítka [INC/YES], [DEC/NO].



Přehrávání DEMO skladeb

Nástroj je vybaven demo skladbou, která demonstruje některé možnosti nástroje. Začneme s přehráváním demonstrační skladby.

1. Stiskněte současně tlačítka [FILE] a [UTILITY]. Nástroj zobrazí demo displej.
2. Otočným kolečkem [DATA] zvolte požadovanou skladbu.
3. Stiskněte tlačítko [▶/II] (Play/Pause) Přehrávání skladby začne od začátku.



Hlasitost upravte pomocí ovladače [MASTER VOLUME].

4. Stiskněte tlačítko [■] (Stop).
5. Stiskněte tlačítko [EXIT] pro ukončení režimu Demo.

Obnovení uživatelské paměti na původní tovární nastavení

Tímto postupem můžete obnovit nastavení uživatelské paměti. Performance, uživatelské Rejstříky, a nastavení Nástrojů v uživatelské paměti bude obnoveno. Tato operace je velmi výhodná, pokud jste například nechtěně vymazali či přepsali nastavení Performancí nebo Nástrojů.

UPOZORNĚNÍ

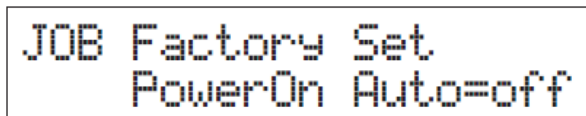
Pokud je obnoveno tovární nastavení, jsou vymazány všechny Performance, uživatelské Rejstříky a systémová nastavení vytvořená v obrazovce Utility. Ujistěte se, že nevymažete potřebná data. Před provedením procedury si nahrajte potřebná data na externí USB paměť (strana 32).

1. Stiskněte tlačítko [UTILITY], poté [JOB].

Je vyvolána obrazovka Utility Job Zvolte.

2. Pomocí kurzorových tlačítek [^]/[v] zvolte „02:FactorySet“, poté stiskněte tlačítko [ENTER].

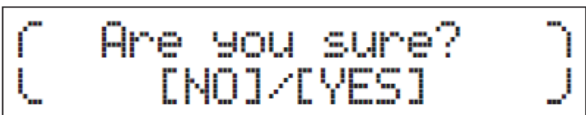
Je vyvolána obrazovka Factory Set.



```
JOB Factory Set
PowerOn Auto=off
```

3. Stiskněte tlačítko [ENTER].

Obrazovka vás vyzve k potvrzení. Operaci můžete zrušit stiskem tlačítka [DEC/NO]. Po jejím zrušení několikrát stiskněte tlačítko [EXIT] pro návrat do hlavní obrazovky.



```
( Are you sure? )
( [NO]/[YES] )
```

Poznámka: Pokud je zapnuto „Power On Auto“, pak je obnovení továrního nastavení provedeno vždy při zapnutí nástroje. Uvědomte si také, že jsou tímto vždy vymazána všechna data v uživatelské paměti. Proto je tento parametr běžně nastaven na off. Pokud jej nastavíte na off a provedete obnovení továrních nastavení, funkce obnovení továrních nastavení nebude provedeno při příštím zapnutí nástroje.

4. Stiskněte tlačítko [INC/YES].

Je provedena operace obnovení továrního nastavení.

UPOZORNĚNÍ

Operace probíhá delší dobu, po celou dobu je na obrazovce zobrazena zpráva. Během jejího zobrazení nástroj nevypínejte. Vypnutím by mohlo dojít ke ztrátě všech dat a zamrznutí nástroje. A tím i k jeho poškození. Tím by mohlo také dojít k nemožnosti správného spuštění nástroje ani při jeho dalším zapnutí.

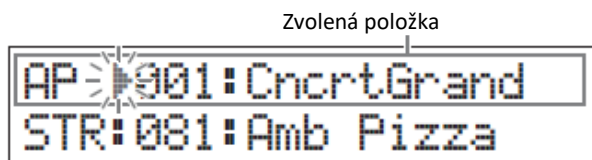
5. Několikrát stiskněte tlačítko [EXIT] pro návrat do hlavní obrazovky.

Základní ovládání a obrazovky

Pohyb kurzorem

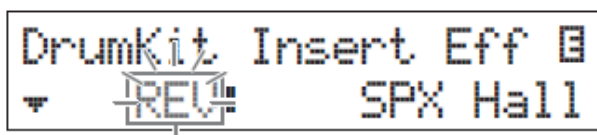
Kurzor označuje zvolenou položku a je zobrazován třemi způsoby.

- **Typ Šipka**



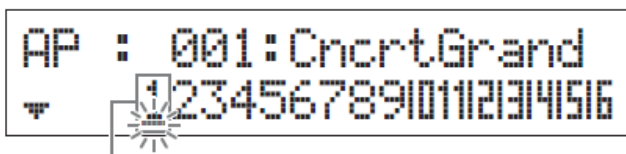
Tento blikající trojúhelník označuje zvolený řádek. Pomocí tlačítek [^]/[v] jím můžete pohybovat nahoru a dolů.

- **Typ Blikající**

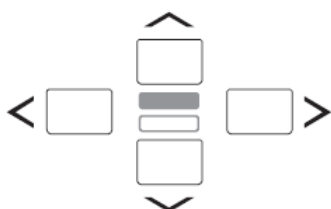


Samotná zvolená položka bliká. Pomocí tlačítek [^]/[v]/[<]/[>] jím můžete pohybovat nahoru/dolů a doleva/doprava.

- **Typ Podtržítko**

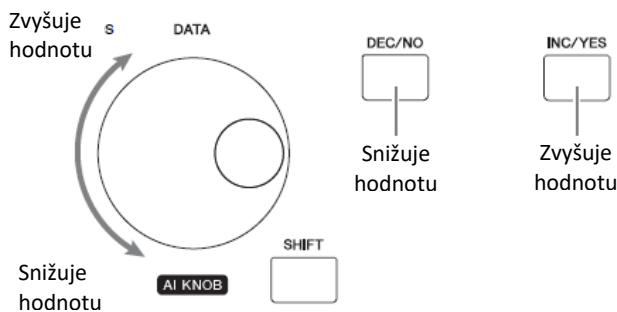


Blikající podtržení označuje zvolenou položku. Tento typ obrazovky má dva druhy kurzoru. Pomocí tlačítek [^]/[v] jím můžete pohybovat nahoru/dolů. Pomocí tlačítek [<]/[>] jím můžete pohybovat doleva/doprava.



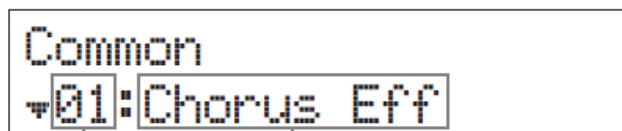
Změna hodnoty parametru

Otáčením ovladačem [DATA] ve směru hodinových ručiček hodnotu zvyšujete a opačně. Stisknutím tlačítka [INC/YES] zvýšíte hodnotu o jedna, stisknutím tlačítka [DEC/NO] jí o jedna snížíte. Stiskem a podržením těchto tlačítek hodnotu měníte průběžně. U parametrů s velkým rozsahem hodnot můžete hodnoty měnit po 10 tím, že podržíte tlačítko [SHIFT] a stisknete tlačítko [INC/YES] nebo [DEC/NO].

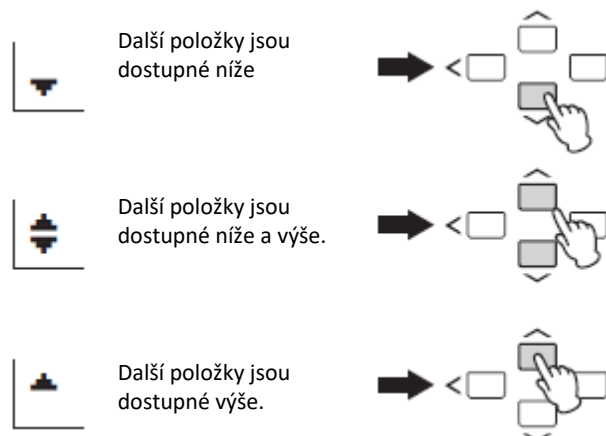


Výběr položky ze seznamu

Pokud je pro úpravu k dispozici více obrazovek, jsou jejich názvy zobrazeny v posuvném seznamu jako položky.

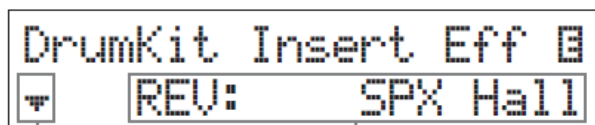


Pomocí tlačítek [^]/[v] se můžete pohybovat nahoru a dolů v seznamu. Výběr provedete tlačítkem [ENTER]. Ikona zobrazená nalevo od položky značí, zda jsou dostupné i další položky v seznamu.



Výběr stránky

Obrazovka pro editaci se může skládat z několika stránek. V tomto případě jsou v levé části displeje zobrazeny ikony (▲) nebo (▼). Pomocí tlačítek [^]/[v] se můžete zvolit požadovanou stránku.

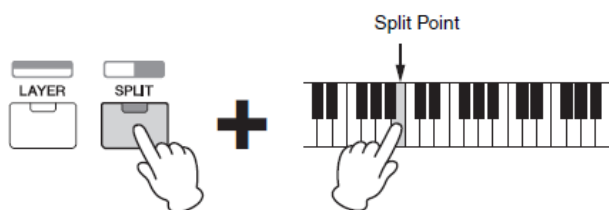


Zobrazuje dostupnost další stránky

Parametr, který lze editovat

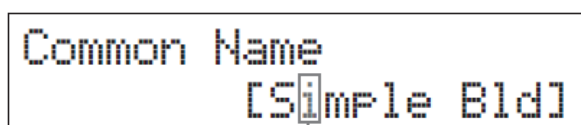
Nastavení tónu pro Split

Stisknutím klávesy můžete zadat tón, který dělí klaviaturu pro funkci Split (strana 16). Podržte tlačítko [SPLIT] a stiskněte klávesu na klaviatuře (pouze pokud je funkce Split zapnutá – svítí její kontrolka).



Pojmenovávání (zadávání znaků)

Vytvořená data, jako například Performance nebo Rejstříky, můžete libovolně pojmenovávat. Nejprve pomocí tlačítek [<]/[>] nastavte kurzor na požadovanou pozici v názvu. Poté pomocí ovladače [DATA] nebo tlačítek [INC/YES] a [DEC/NO] zvolte požadovaný znak.



Zvolená pozice bliká

Opuštění aktuální obrazovky

Pokud se chcete vrátit do předchozí obrazovky, stiskněte tlačítko [EXIT]. Pokud se chcete vrátit na hlavní obrazovku, stiskněte tlačítko [EXIT] několikrát.



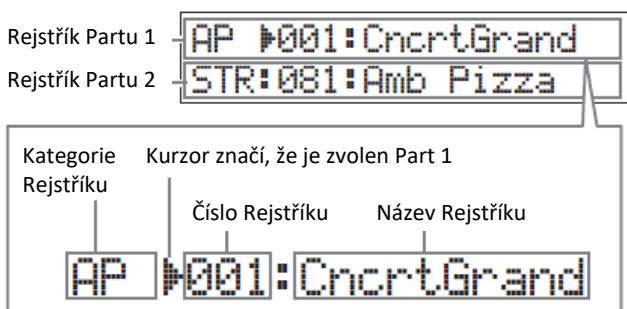
Poznámka: Pokud chcete opustit režim Remote (viz Referenční manuál), musíte stisknout tlačítko [DAW REMOTE] místo tlačítka [EXIT].

Rychlý průvodce

Hra Rejstříků

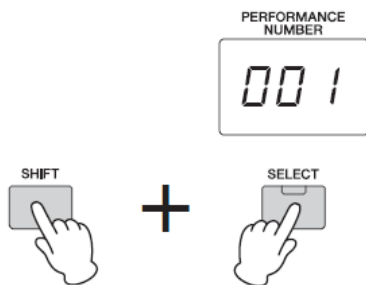
Tento nástroj má k dispozici 16 Partů. Ke každému Partu jsou přiřazeny Rejstříky, které jsou základní bloky zvuku TENTO NÁSTROJ. Po zapnutí nástroje zobrazuje hlavní obrazovka pouze Rejstříky Partu 1 a 2. Se základním nastavením bude při hře na klaviaturu znít pouze Rejstřík Partu 1. Zvolte požadovaný Rejstřík z mnoha přednastavených Rejstříků a hrajte jej.

Hlavní displej



Tip

Návod v kapitole hra Rejstříků předpokládá, že začínáte v hlavní obrazovce se základním nastavením ihned po spuštění nástroje. Pokud je nástroj v jiném stavu, nebo z nějakého důvodu není možné se vrátit na hlavní obrazovku, stiskněte současně tlačítka [SHIFT] a [SELECT]. To je rychlá funkce reset, která umožní se vrátit na hlavní obrazovku, jako když je nástroj zapnut.



Upozornění

Provedení výše uvedené operace rychlý Reset, vymaže všechna editovaná data. Ujistěte se, že všechna důležitá data jsou uložena v interní paměti (strana 29).

Poznámka: Detaily o této funkci naleznete v Seznamu Shift funkcí (strana 35).

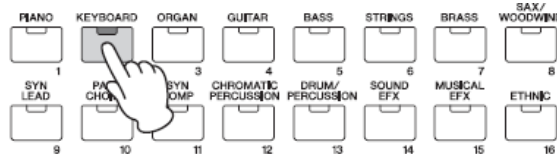
Výběr Rejstříku pro Part 1

Rejstříky jsou výhodně rozděleny do různých kategorií, založených na obecných typech nástrojů nebo zvukových vlastnostech. Abyste mohli zvolit Rejstřík, nejprve zvolte jeho kategorii.

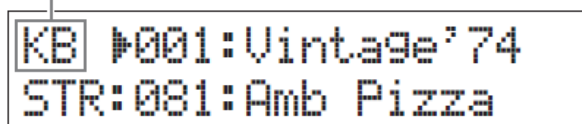
Zde se naučíte, jak měnit Rejstříky a hrát Rejstřík, když je zvolen Part 1.

Poznámka: Seznam kategorií a Rejstříků naleznete v Seznamu dat (PDF dokument)

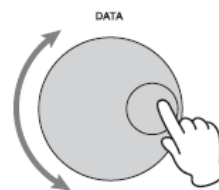
1. Stiskněte tlačítko požadované kategorie Rejstříků.



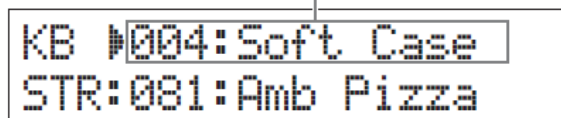
Je změněna kategorie Partu 1



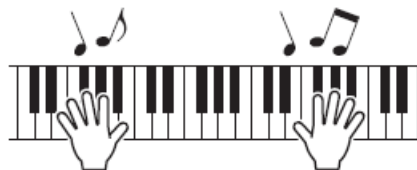
2. Pomocí ovladače [DATA] zvolte požadovaný Rejstřík ve zvolené kategorii.



Je změněn rejstřík Partu 1



3. Hrajte na klaviaturu.



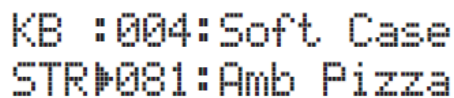
4. Opakujte kroky 1-3 a hrajte různé Rejstříky.

Výběr Rejstříku pro Part 2

Zde se naučíte, jak měnit Rejstřík pro Part 2 stejně jako pro Part 1. Nastavením Rejstříků pro Part 1 a 2 na hlavní obrazovce, můžete přepínat během hry mezi těmito Rejstříky bez nepřírozeného přerušení.

1. Stiskněte tlačítko [V] pro výběr Partu 2.

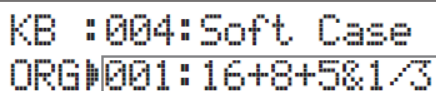
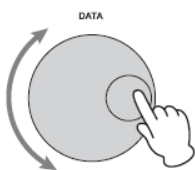
Nyní bude znít pouze Part 2.



```
KB :004:Soft Case
STR#081:Amb Pizza
```

2. Stiskněte tlačítko požadované kategorie Rejstříků.

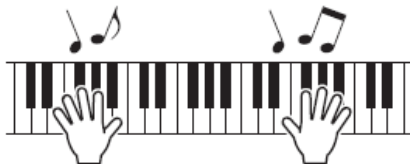
3. Pomocí ovladače [DATA] zvolte požadovaný Rejstřík ve zvolené kategorii.



```
KB :004:Soft Case
ORG#001:16+8+5&1/3
```

Je změněn Rejstřík Partu 2

4. Hrajte na klaviaturu.



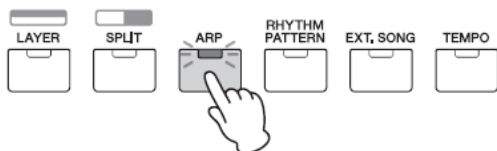
5. Zatímco hrajete na klaviaturu, stiskněte tlačítko [^] pro zvolení Partu 1.

Zní poslední zahráný zvuk Partu 2, změní se Part 1 a při dalším stisku klávesy bude znít jeho Rejstřík.

Tip

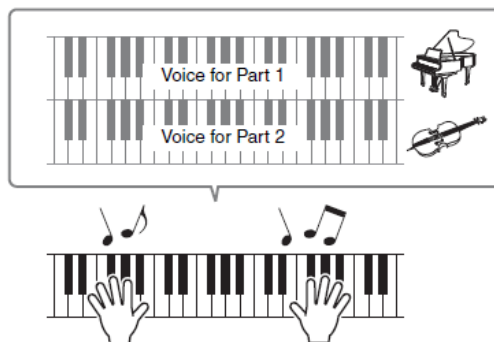
Zastavení přehrávání arpeggia

V závislosti na zvoleném Rejstříku, můžete spustit přehrávání arpeggia hrou na klaviaturu. Přehrávání arpeggia kdykoliv zastavíte stisknutím tlačítka [ARP]. Dalším stisknutím tlačítka [ARP] přehrávání arpeggia povolíte (kontrolka bude svítit).



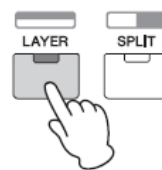
Kombinování Rejstříků (Layer)

Pro Part 1 a 2 můžete zvolit rozdílné Rejstříky a současně je hrát ve vrstvě.

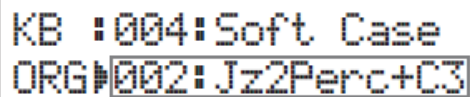


1. Stiskněte tlačítko [LAYER]

Nyní budou znít současně Part 1 a 2. Na obrazovce je zobrazen Part 2.



2. Pomocí tlačítek kategorií a ovladače [DATA] zvolte požadovaný Rejstřík pro Part 2 a vyzkoušejte jej pře hře na klaviaturu.



```
KB :004:Soft Case
ORG#002:Jz2Perc+C3
```

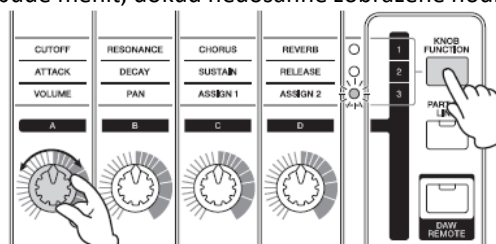
Je změněn Rejstřík Partu 2

Poznámka: Abyste mohli změnit Rejstřík Partu 1, stiskněte tlačítko [^] pro výběr Partu 1, poté pomocí tlačítek kategorií a ovladače [DATA] zvolte požadovaný Rejstřík.

3. Upravte hlasitost Rejstříků Partů 1a 2, kontrolujte je hrou na klaviaturu.

Ujistěte se, že kontrolka [PART 1-2 LINK] nesvítí, pak několikrát stiskněte tlačítko [KNOB FUNKCE] pro zapnutí třetí kontrolky. Pak ovladačem [A] upravte hlasitost. Po návratu na hlavní obrazovku zvolte jiný Part pomocí tlačítek [^]/[V], pak ovladačem [A] nastavte jeho hlasitost.

Poznámka: Pokud hodnota knobu [A] je uvedena v závorkách, otáčením knobem [A] se hodnota nebude měnit, dokud nedosáhne zobrazené hodnoty.



4. Dalším stisknutím tlačítka [LAYER] funkci zrušíte.

Kontrolka zhasne a zní pouze Rejstřík Partu 1.

Tip

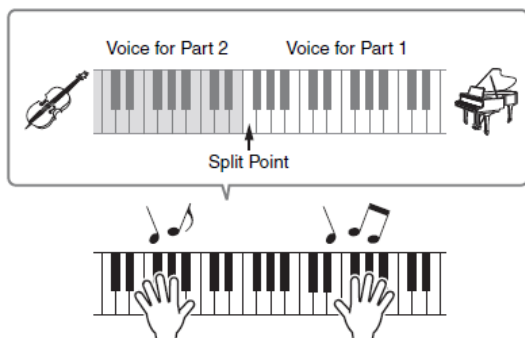
Vytvoření hutného zvuku vrstvením Rejstříků

Lehkou změnou hodnoty Detune (rozladění) jednoho z Partů můžete vytvořit silný syntezátorový zvuk. Vyzkoušejte různé zvuky a rozladění pro vytvoření vřelých, organických zvuků.

[EDIT] → Zvolte "02:Part" → [ENTER] → Zvolte "01:Play Mode" → [ENTER] → Tlačítka kurzoru [^]/[v]

Hra různých Rejstříků levou a pravou rukou (Split)

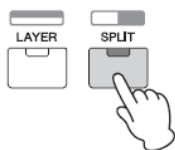
Tato funkce umožní hrát rozdílné Rejstříky levou a pravou rukou. Aby to bylo možné použít, přiřadte Rejstřík Partu 1 pravé části a Rejstřík Partu 2 levé části klaviatury. Bod (klávesa), kde se klaviatura dělí, se nazývá Split Point. Nastavit jej můžete na libovolnou klávesu.



1. Stiskněte tlačítka [SPLIT]

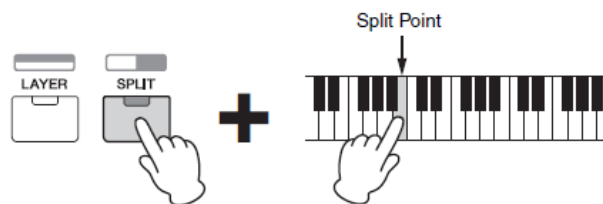
Nyní jsou Rejstříky Partů 1 a 2 rozděleny pro levou a pravou část klaviatury. Na obrazovce je zobrazen Part 2.

2. Pomocí tlačítek kategorií a ovladače [DATA] zvolte požadovaný Rejstřík pro Part 2 a vyzkoušejte jej pře hře na klaviaturu.



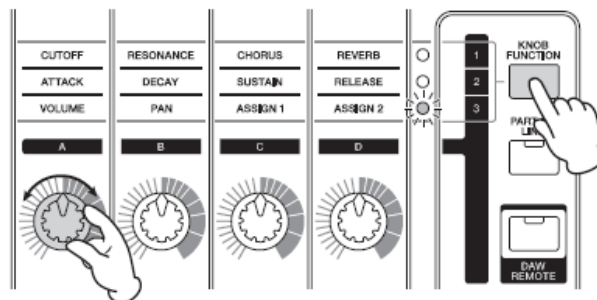
Poznámka: Abyste mohli změnit Rejstřík Partu 1, stiskněte tlačítka [^], poté pomocí tlačítek kategorií a ovladače [DATA] zvolte požadovaný Rejstřík.

3. Bod dělení (Split Point) změníte současným stisknutím tlačítka [SPLIT] a klávesy.



4. Upravte hlasitost Rejstříků Partů 1a 2, kontrolujte je hrou na klaviaturu.

Ujistěte se, že kontrolka [PART 1-2 LINK] nesvítí, pak několikrát stiskněte tlačítka [KNOB FUNKCE] pro zapnutí třetí kontrolky. Pak ovladačem [A] upravte hlasitost. Po návratu na hlavní obrazovku zvolte jiný Part pomocí tlačítek [^]/[v], pak ovladačem [A] nastavte jeho hlasitost.



5. Dalším stisknutím tlačítka [SPLIT] funkci zrušíte.

Kontrolka zhasne a zní pouze Rejstřík Partu 1.

Tip

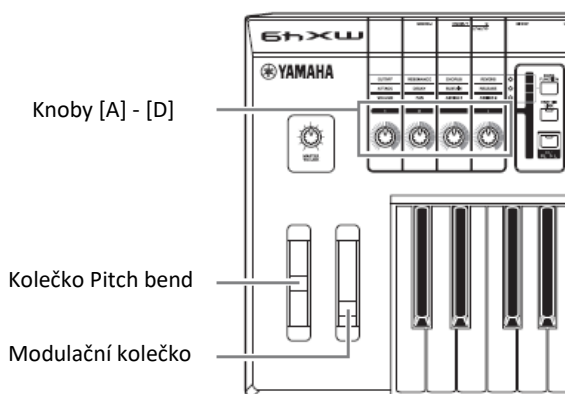
Změna ladění Partu v půltónových krocích

Z hudebního hlediska může být užitečné změnit ladění rozdělených Rejstříků – například jej nastavit na vyšší nebo nižší oktávu. Abyste to provedli, nastavte parametr „NoteShift“ Partu na +12 nebo -12. Nastavovat můžete v půltónových krocích. Vyvolejte funkci „NoteShift“ následovně. [EDIT] → Zvolte "02:Part" → [ENTER] → Zvolte "01:Play Mode" → [ENTER] → Tlačítka kurzoru [^]/[v]

Změna tonálních charakteristik pomocí ovladačů

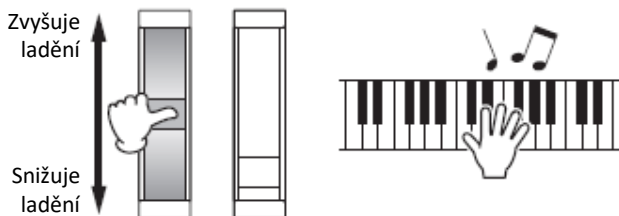
MX 49/61 je vybaven mnoha různými ovladači, které umožňují měnit zvuk nástroje v reálném čase. Zahrnují otočné ovladače (knoby), kolečko Pitch bend a modulační kolečko. Mnoho dalších parametrů můžete také ovládat pomocí připojených externích ovladačů.

Ovladače na předním panelu



Kolečko Pitch Bend

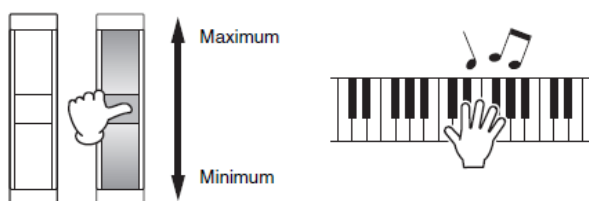
Použijte jej k ohýbání ladění tónu nahoru nebo dolů během hry na klaviaturu. Je samo vystředovací, po uvolnění se vrátí do středové polohy.



Poznámka: Vyvoláním parametrů „PB Upper“/ „PB Lower“ můžete změnit rozsah změny Rejstříku. Postupujte takto: [EDIT] → Zvolte“02:Part” → [ENTER] → Zvolte “01:PlayMode” → [ENTER] → Tlačítka kurzorů [^]/[v].

Modulační kolečko

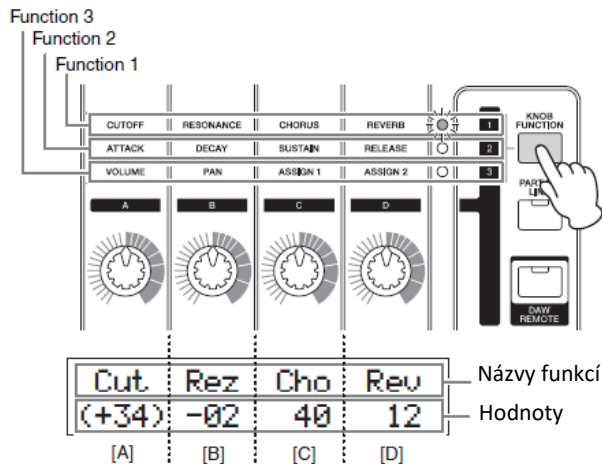
Použijte jej k aplikaci efektu vibrato na zvuk nástroje. Vyzkoušejte jej s několika různými Rejstříky.



Knoby [A] - [D]

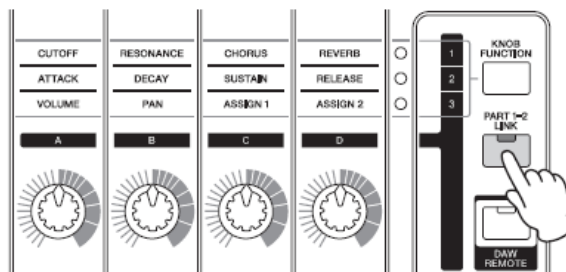
Můžete změnit jas či tónové vlastnosti Partů 1 a 2 v reálném čase během vaší hry. Ke každému knobu jsou přiřazeny tři funkce, které se volí pomocí tlačítka [KNOB FUNKCE].

1. Stiskněte několikrát tlačítko [KNOB FUNKCE] aby se rozsvítila kontrolka požadované funkce.



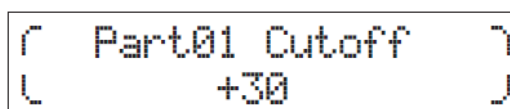
Poznámka: Okamžitě můžete resetovat Knoby [A] - [D] na funkci 1, podržením tlačítka [SHIFT] a stiskem tlačítka [KNOB FUNCTION].

2. Tlačítkem [PART 1-2 LINK] určete, zda je funkce knobu aplikována na oba Party současně (svítí), nebo pouze na zvolený Part (nesvítí).



3. Zatímco hraje na klaviaturu, otáčejte knoby.

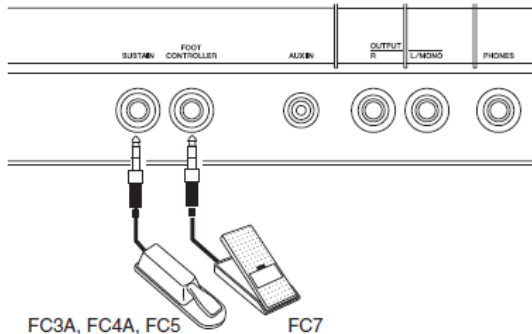
Na obrazovce se objeví název aktuální funkce a její hodnota. Pokud je hodnota uvedena v závorkách, otáčení knobu nebude mít žádný vliv na hodnotu, dokud indikátor nedosáhne aktuální hodnoty.



Poznámka: Detaily o jednotlivých funkcích najdete v Referenčním manuálu.

Externí ovladače

Zadní panel



Nožní přepínač (Footswitch)

Ke konektoru [SUSTAIN] na zadním panelu můžete připojit externí nožní přepínač (FC3A, FC4A nebo FC5) a ovládat jím efekt sustain. Tóny hrané při sešlápnutém ovladači dozívají déle než běžné, podobně jako u damper pedálu na klasickém klavíru. Pokud připojíte ovladač FC3A, pak můžete u některých Rejstříků kategorií PIANO a KEYBOARD využít funkce half-damper. Pomocí ní můžete silou sešlápnutí ovládat dobu, po kterou budou tóny dozívají. Podle připojeného ovladače proveďte následující nastavení:

[UTILITY] → Zvolte "03:Controller" → [ENTER] → Zvolte "FS Pedal" parametr → Nastavte "FS Pedal" na připojený ovladač → Dvakrát [EXIT]

Poznámka: Pokud chcete používat funkci half-damper, nastavte „FS Pedal“ na „FC3 Half On“.

Nožní ovladač

Ke konektoru [FOOT CONTROLLER] můžete připojit nožní ovladač FC7. To vám umožní nohou ovládat hlasitost (jako u varhan) a uvolní to vaše ruce pro hru.

Poznámka: Pomocí nožních přepínačů a ovladačů můžete ovládat i jiné funkce. Detaily naleznete v referenčním manuálu.

Tip

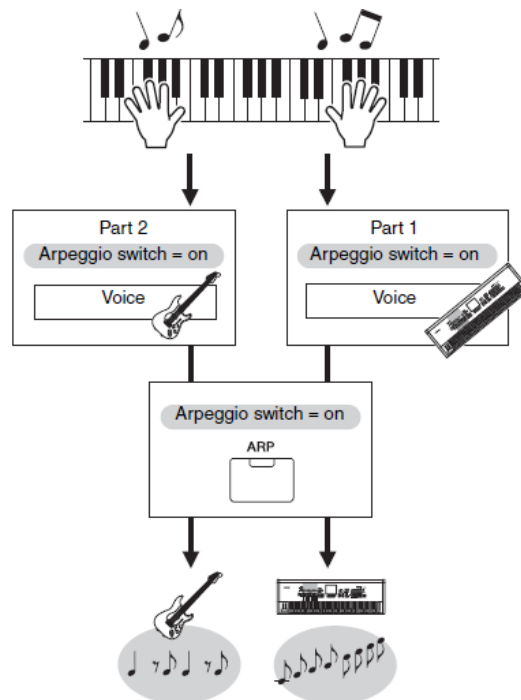
Když je sustain aplikován pouze na určitý Part

Pokud chcete aplikovat sustain pouze na Part 1, nastavte přepínač příjmu „Sustain“ pro Part 2 následovně:

[EDIT] → Zvolte "02:Part" → [ENTER] →
[KEYBOARD] (2) → Zvolte "04:Receive Switch" →
[ENTER] → "Sustain" = "off"

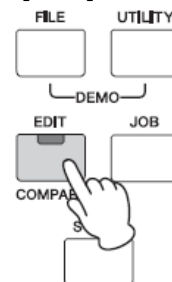
Použití funkce Arpeggio

Funkce Arpeggio Vám umožňuje vytvářet arpeggia (rozložené akordy), pouhým zahráním požadovaných tónů na klaviatuře. Například můžete zahrát tóny triády – základní, třetí a pátou – tato funkce automaticky vytvoří paletu zajímavých frází arpeggio typu. Změnou typu arpeggia a tónů, které hrajete je možné vytvořit širokou paletu patternů a frází použitelných při skládání nebo při hře. Pro každý Part můžete nastavit různá arpeggia a aplikovat je až na dva Party současně. Nejvhodnější typ arpeggia je automaticky zvolen pro každý Part při výběru Rejstříku, ale je možné zvolit typ vlastní.

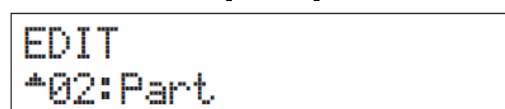


Přehrávání arpeggia

1. Stiskněte tlačítko [EDIT].

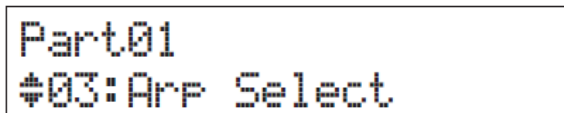


2. Pomocí tlačítka kurzoru [V] zvolte „02:Part“ a stiskněte tlačítko [ENTER].



3. Pomocí tlačítek kurzoru [^]/[v] zvolte „03:Arp Zvolte“ a stiskněte tlačítko [ENTER].

Tím vyvoláte obrazovku editace arpeggia Partu.

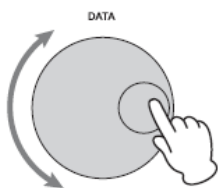
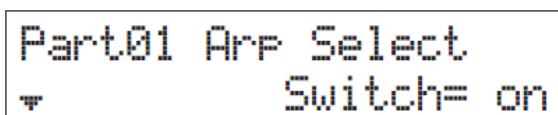


4. Stiskněte PIANO (1).

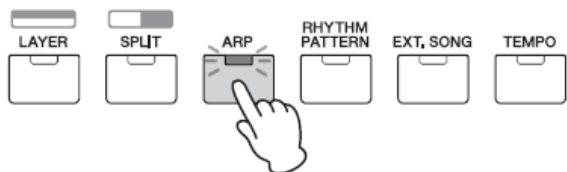
Tím vyvoláte obrazovku editace Partu 1. (Ostatní Party zvolíte stisknutím odpovídajícího čísla 1-16.)

5. Pomocí tlačítka kurzoru [^] zvolte parametr „Switch“, pomocí ovladače [DATA] jej nastavte na „on“.

Arpeggio pro Part 1 je povoleno.



6. Pokud je to nutné, stiskněte tlačítko [ARP] aby jeho kontrolka svítila.



7. Hrajte na klaviaturu.

Zvuk arpeggia se mění v závislosti na počtu zahranych tónů na klaviatuře.



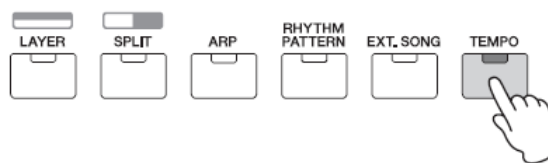
8. Pokud přestanete hrát a arpeggio stále znít, ukončete jej tlačítkem [ARP].

9. Pokud chcete, zahrajte i arpeggio pro Part 2.

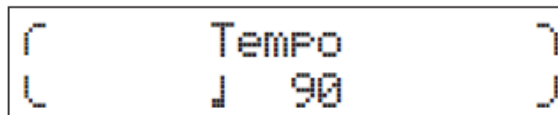
Stiskněte tlačítko [KEYBOARD] (2) (stejně jako v kroku 4 výše), pak proveďte znovu kroky 5-8.

Změna tempa arpeggia

1. Stiskněte tlačítko [TEMPO].



2. Pomocí ovladače [DATA] můžete během hry změnit tempo přehrávaného arpeggia.



3. Stiskněte tlačítko [EXIT] pro zavření obrazovky úpravy tempa.

Funkce Tap tempo (vytūkání tempa)

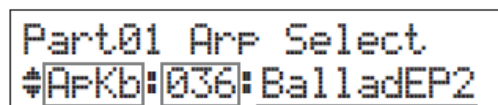
Zadat změnu tempa můžete i několikerým stiskem (vytūkáním) tlačítka [TEMPO].

Změna typu arpeggia

1. Proveďte potřebná nastavení podle bodů 1-4 v postupu Přehrávání arpeggia.

2. Zvolte parametr Arpeggio type na stránce 3 obrazovky Arpeggio Select pomocí tlačítek kurzoru [^]/[v], poté během hry na klaviaturu změňte typ arpeggia.

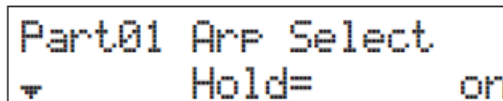
Pomocí tlačítek kurzorů [<]/[>] nastavte kurzor na kategorii arpeggií nebo číslo arpeggia, pak pomocí ovladače [DATA] jej změňte.



Kategorie arpeggia Číslo arpeggia Název arpeggia

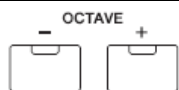
3. Pokud je to nutné, zvolte pomocí tlačítka [^] parametr „Hold“, a změňte nastavení pomocí ovladače [DATA].

Tento parametr určuje, zda přehrávání arpeggia pokračuje i po uvolnění klávesy. Další informace naleznete v PDF dokumentu Parametrický manuál.



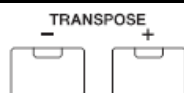
Nastavení oktávy a transpozice klaviatury

Ovladače na předním panelu



Tlačítka OCTAVE [-]/[+] vám umožňují posunovat ladění celé klaviatury až o 3 oktávy. Například můžete chtít posunout ladění níž o aby bylo možné zahrát extra basové tóny, nebo nahoru pro extra vysoké sólové tóny. Současným stiskem tlačítek [-] a [+] obnovíte nastavení oktávy na původní hodnotu (0). Aktuální stav oktávy lze vyčíst podle stavu kontrolky tlačítek OCTAVE [-]/[+]. Při nastavení oktávy o jedna dolů nebo nahoru, se rozsvítí odpovídající kontrolka. Při nastavení oktávy o dvě dolů nebo nahoru, se pomalu rozblíká odpovídající kontrolka. Při nastavení oktávy o tři dolů nebo nahoru, se rychle rozblíká odpovídající kontrolka.

Transpozice

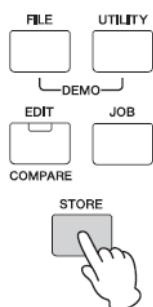


Tlačítka TRANSPOSE [-]/[+] vám umožňují posunovat ladění celé klaviatury v půltónových krocích až o 11 půltónů. To vám například umožní hrát se stejným prstokladem, i když jsou data skladby nebo jiný nástroj hraje v jiné tónině. Současným stiskem tlačítek [-] a [+] obnovíte nastavení transpozice na původní hodnotu (0). Při nastavení transpozice o jedna dolů nebo nahoru, se rozsvítí odpovídající kontrolka.

Uložení provedených nastavení

Pokud jste s provedenými nastaveními spokojeni, uložte je do interní paměti (jako Performanci), tak aby je bylo možné znovu vyvolat po vypnutí napájení. Stiskněte tlačítko [STORE], poté stiskněte tlačítko [ENTER]. Nakonec stiskněte tlačítko [INC/YES] pro uložení nastavení do Performance 1.

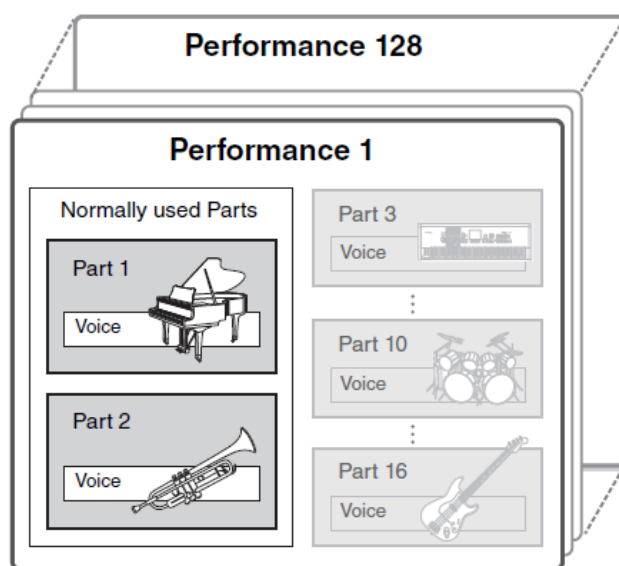
Poznámka: Detailní informace o ukládání naleznete na straně 29.



Přehrávání Performance

Program, v kterém je kombinováno více Rejstříků (partů), je označován jako Performance. K dispozici jich máte 128. Performance se skládá až ze 16 Partů. Běžně využívané Party pro hru na klaviaturu jsou 1 a 2.

Po zapnutí nástroje je automaticky vyvolána Performance 1. Dosud jste hráli nebo upravovali Party 1 a 2 Performance 1, která je jednoduše vytvořena pro hru jednoho až dvou Rejstříků. Performance 2-128 jsou vytvořeny pro mohutnější a silnější zvuk vytvořený z více různých Rejstříků. Níže vybereme a přehrajeme jednu z těchto Performancí.



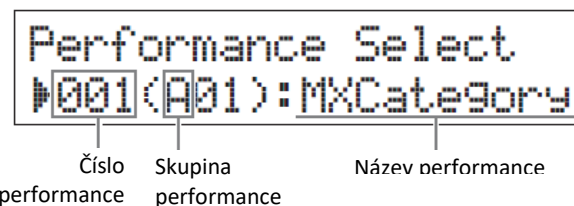
1. Stiskněte tlačítko [SELECT].

Je vyvolána obrazovka Performance Select.



2. Otáčením ovladačem [DATA] zvolte Performanci.

Na obrazovce je zobrazeno číslo Performance.



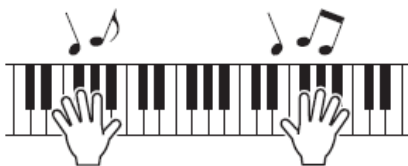
Poznámka: Seznam všech Performancí naleznete v PDF dokumentu Seznam dat.

Poznámka: 128 Performancí je rozděleno do 8 skupin, (A-H), každá obsahuje 16 Performancí. Volbu skupiny Performance provedete současným stisknutím tlačítka [SHIFT] a použitím ovladače [DATA] nebo tlačítek [INC/YES]/[DEC/NO].

3. Hrajte na klaviaturu.

Pokud bliká kontrolka Tlačítko [▶/II] (Play/Pause), zahráním na klaviaturu spustíte rytmický pattern (funkce Key On Start). V tomto případě hrajte spolu s rytmickým doprovodem. Pro zastavení rytmického doprovodu stiskněte tlačítko [■].

Také, pokud pokračuje přehrávání arpeggia i po ukončení hry, stiskněte tlačítko [ARP].



4. Pokud chcete skončit, stiskněte tlačítko [EXIT] pro návrat do hlavního displeje.

Je vyvolána obrazovka aktuálně zvoleného Partu 1a 2.



PAD:003:AmbSyn Pad
CMP:065:TranceLine

Tip

Přepínat čísla Performancí přímo můžete současným stiskem tlačítka [SHIFT] a tlačítka Kategorie Rejstříku na displeji Performance Select (funkce Performance Direct Select). Pokud je tato funkce aktivní, můžete změnit číslo Performance jednoduchým stiskem tlačítka Kategorie Rejstříku, bez nutnosti stisknout tlačítko [SHIFT].

Tip

Pokud připojíte ke konektoru [SUSTAIN] nožní přepínač FC4A/FC5, můžete postupně volit Performance jeho sešlápnutím. Pamatujte, že v tomto případě není možné používat sustain. [UTILITY] → Zvolte "03:Controller" → [ENTER] → "FS" = "PC inc" / "PC dec."

Přehrávání rytmických patternů

Tento nástroj je vybaven mnoha různými rytmickými patterny. Ke každé Performanci je přiřazen odpovídající pattern.

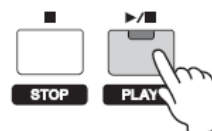
Hra na klaviaturu spolu s rytmickým patternem

1. Poté, co jste zvolili Performanci a kontrolka tlačítka [▶/II] (Play/Pause) bliká, zahrajte na klaviaturu.

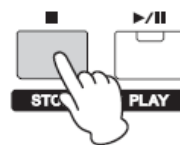
Pokud kontrolka tlačítka [▶/II] (Play/Pause) nesvítí, stiskněte ji.

Kontrolka tlačítka [▶/II] (Play/Pause) bliká a zní rytmický pattern.

2. Pro přerušení přehrávání patternu stiskněte tlačítko [▶/II] (Play/Pause), pro pokračování přehrávání jej stiskněte znovu.



3. Stiskněte tlačítko [■] pro zastavení přehrávání patternu.



Tip

Použití funkce Key On Start

Tato funkce automaticky spustí rytmický pattern když zahrájete na klaviaturu. Tím je vhodná především při živém hraní. U většiny Performancí je tato funkce zapnutá. U jiných Performancí je můžete zapnout takto.

1. Zatímco držíte stisknuté tlačítko [■] (Stop) stiskněte tlačítko [▶/II] (Play/Pause).

Kontrolka tlačítka [▶/II] (Play/Pause) pomalu bliká a funkce je zapnutá.



Poznámka: Pokud chcete tento režim ukončit, stiskněte tlačítko [■] (Stop).

2. Hrajte na klaviaturu.

Ve stejném okamžiku začne přehrávání rytmického patternu.

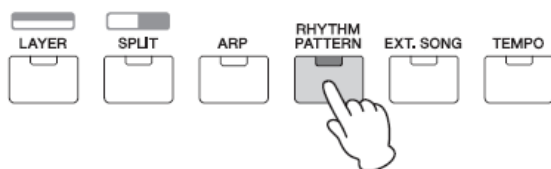
3. Stiskněte tlačítko [■] (Stop) pro zastavení rytmického patternu.

Poznámka: Detaily o resetování funkce Key On Start, viz Referenční manuál.

Změna typu a zvuku rytmického patternu

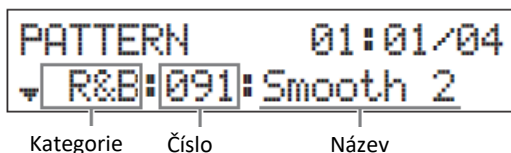
Ke zvolené Performanci můžete přiřadit jiný pattern a také můžete změnit zvuk bicího nástroje.

1. Stiskněte tlačítko [RHYTHM PATTERN].

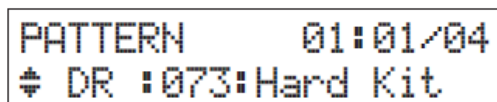


2. Stiskněte opakovaně tlačítko [^], pokud je třeba zvolit první stranu (podobná níže zobrazené), pak stiskněte tlačítko [▶/||] (Play/Pause) a změňte typ patternu.

Pomocí tlačítek kurzorů [<]/[>] nastavte kurzor na kategorii nebo číslo rytmického patternu.



3. Stiskem tlačítka [v] zvolte druhou stranu, pak ovladačem [DATA] změňte zvuk bicího nástroje.

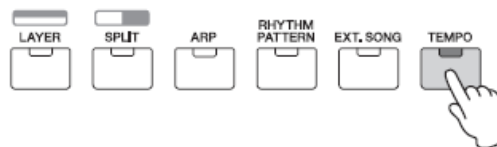


Poznámka: Na dalších stránkách můžete nastavit i další parametry patternu. Detaily najdete v Referenčním manuálu.

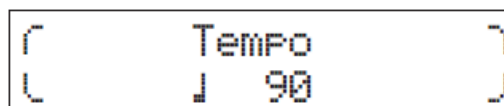
4. Po dokončení editace nastavení patternu stiskněte tlačítko [■] (Stop) pro zastavení přehrávání rytmického patternu.

Změna tempa rytmického patternu

1. Stiskněte tlačítko [TEMPO].



2. Stiskněte tlačítko [▶/||] (Play/Pause) pro přehrávání patternu a změňte tempo patternu ovladačem [DATA].



Poznámka: Toto tempo je také automaticky nastaveno pro arpeggio a lze jej nastavit u každé Performance.

Funkce Tap tempo (vytūkání tempa)

Zadat změnu tempa můžete i několikerým stiskem (vytūkáním) tlačítka [TEMPO].

Uložení rytmického patternu

Změněný rytmický pattern můžete uložit jako Performanci. Detaily o ukládání Performance naleznete na straně 29.

Hra spolu se skladbou

MIDI a audio data uložená na externím USB zařízení lze na Tento nástroj přehrávat jako „Skladbu“.

MIDI a audio data

MIDI data jsou komprimované informace o vaší hře na klaviaturu a nejedná se přímý záznam zvuku samotného. Informace odkazují na to, jaké klávesy byly zahrány, jaký byl jejich timing a jakou silou byly zahrány – podobně jako u notového zápisu. Na základě těchto informací vytvoří tónový generátor zvuk. Audio data jsou samotným záznamem zvuku. Jejich záznam vznikne stejně jako zvukový záznam hlasu apod. Lze je přehrávat na přenosných přehrávačích apod.

Kompatibilní skladby

Tyto typy formátů MIDI a audio dat lze na nástroji Tento nástroj přehrávat.

MIDI data

Na tomto nástroji lze přehrávat pouze MIDI data SMF formátu 0. Přípona souboru je .MID. Nástroj je vybaven 16 stopým sekvencem pro přehrávání a 16 stopým multi témbrovým tónovým generátorem, umožňujícím přehrávat MIDI data až 16 stop.

Audio data

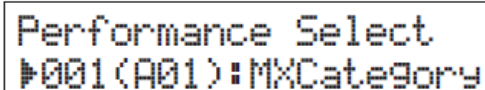
Na tomto nástroji lze přehrávat pouze stereo Wave soubory (44,1kHz/16 bit). Přípona souboru je „.WAV“.

Přehrávání MIDI dat z USB paměti

1. Připojte USB paměť obsahující MIDI data.

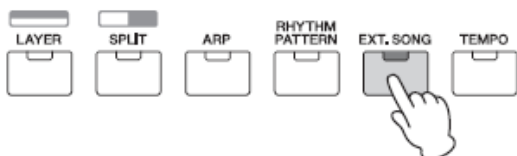
Poznámka: Ujistěte se, že požadovaná MIDI data jsou uložena v kořenovém adresáři USB paměti.

2. Stiskněte tlačítko [SELECT], poté zvolte odpovídající Performanci pro přehrávání MIDI dat.

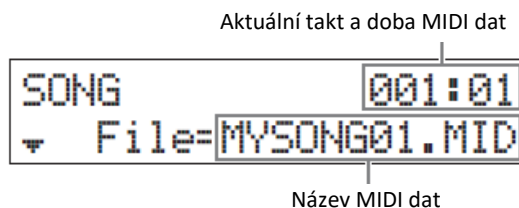


Performance Select
001(A01):MXCategory

3. Stiskněte tlačítko [EXT.SONG].

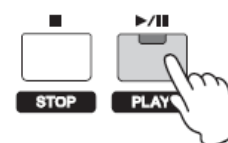


4. Stiskněte opakovaně tlačítko [^], pokud je třeba zvolit první stranu, pak ovladačem [DATA] zvolte požadovaná MIDI data.



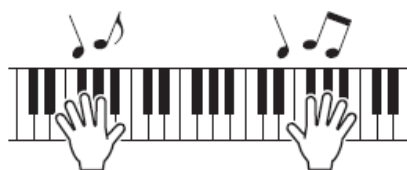
5. Stiskněte tlačítko [▶/II] (Play/Pause).

Kontrolka tlačítka [▶/II] (Play/Pause) bliká a MIDI data jsou přehrávána spolu se zvukem zvolené Performance.



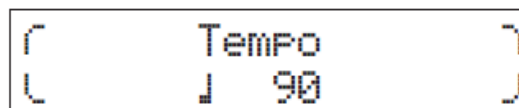
6. Hrajte na klaviaturu spolu s MIDI daty.

Bude znít zvolený Part. Part pro hru zvolíte stisknutím tlačítka [PART SELECT] a poté jedno ze 16 tlačítek kategorií.



7. Pro přerušení přehrávání MIDI dat stiskněte tlačítko [▶/II] (Play/Pause), pro pokračování přehrávání jej stiskněte znovu.

8. Pokud chcete změnit tempo, stiskněte tlačítko [TEMPO], pak jej ovladačem [DATA] změňte.

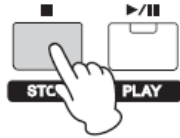


Poznámka: Toto tempo je také automaticky nastaveno pro arpeggio a rytmický pattern a lze jej nastavit u každé Performance.

Funkce Tap tempo (vytūkání tempa)

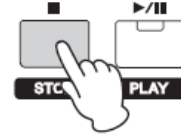
Zadat změnu tempa můžete i několikerým stiskem (vytūkáním) tlačítka [TEMPO].

9. Stiskněte tlačítko [■] (Stop) pro zastavení MIDI dat.



7. Pro přerušení přehrávání audio dat stiskněte tlačítko [▶/II] (Play/Pause), pro pokračování přehrávání jej stiskněte znovu.

8. Stiskněte tlačítko [■] (Stop) pro zastavení audio dat.

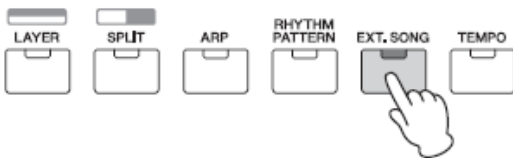


Přehrávání Audio dat z USB flash paměti

1. Připojte USB paměť obsahující audio data.

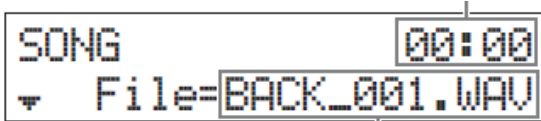
Poznámka: Ujistěte se, že požadovaná audio data jsou uložena v kořenovém adresáři USB paměti.

2. Stiskněte tlačítko [EXT.SONG].



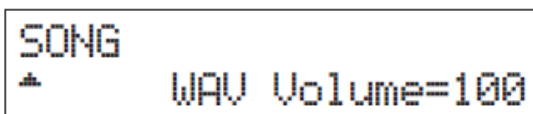
3. Stiskněte opakovaně tlačítko [^], pokud je třeba zvolit první stranu, pak ovladačem [DATA] zvolte požadovaná audio data.

Aktuální uplynulý čas audio dat (minuty a sekundy)



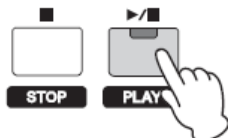
Název audio dat

4. Stiskněte opakovaně tlačítko [v], pokud je třeba zvolit druhou stranu, pak ovladačem [DATA] upravte hlasitost audio dat.

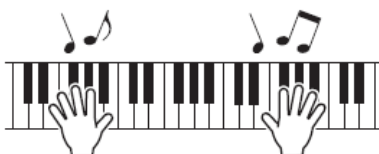


5. Stiskněte tlačítko [▶/II] (Play/Pause).

Kontrolka tlačítka [▶/II] (Play/Pause) bliká a audio data jsou přehrávána.



6. Hrajte na klaviaturu spolu s audio daty.



Upozornění při použití konektoru USB [TO DEVICE]

Nástroj je vybaven konektorem USB TO DEVICE na zadním panelu. Při používání USB paměťového zařízení se řiďte níže uvedenými upozorněními.

Poznámka: Detailní informace o nakládání s USB flash pamětí najdete v jejím uživatelském manuálu.

▪ Kompatibilní USB zařízení

Ke konektoru USB TO DEVICE připojujte pouze jedno USB flash paměťové zařízení. Navíc nástroj nutně nemusí podporovat všechna komerčně dostupná USB paměťová zařízení. Yamaha nemůže zaručit, že vaše zakoupené USB paměťové zařízení bude fungovat. Před zakoupením takového zařízení navštivte stránky:

<http://download.yamaha.com>

▪ Připojení USB paměťového zařízení

Při připojování ke konektoru USB [TO DEVICE] se ujistěte, že USB zařízení má odpovídající USB konektor a že jej připojujete se správnou orientací.

UPOZORNĚNÍ

- Pokud syntetizér přehrává, zapisuje, načítá, maže nebo formátuje data, NEODPOJUJTE USB zařízení. To by mohlo způsobit zamrznutí přístroje nebo poškození dat v obou přístrojích.
- Mezi připojením a odpojením USB paměti vyčkejte několik vteřin.

Poznámka:

- Pokud používáte USB kabel, ujistěte se, že není delší než 3 metry.
- I když nástroj podporuje USB standard 1.1, můžete připojit i zařízení se standardem 2.0. Přenosová rychlost bude ovšem pouze odpovídat standardu 1.1.
- Napájení na konektoru USB [TO DEVICE] je maximálně 5V/500mA. Nepřipojujte zařízení pracující s vyššími úrovněmi napájení, mohlo by dojít k poškození přístroje.

Použití USB flash paměti

Připojením USB flash paměti můžete ukládat vámi vytvořená data a také je zpětně do nástroje načítat.

- **Počet zařízení, která je možné připojit**
Ke konektoru [USB TO DEVICE] můžete současně připojit pouze jedno USB zařízení.
- **Formátování USB flash paměti**
Po připojení USB flash paměti může displej nástroje zobrazit výzvu k formátování, pokud se tak stane, postupujte podle návodu na straně 35.

Upozornění

Formátování přepíše všechna data na uvedeném zařízení. Ujistěte se, že zařízení neobsahuje žádná důležitá data.

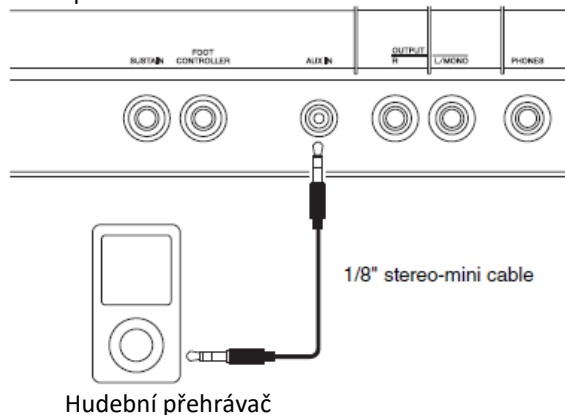
- **Ochrana dat**
Pokud chcete ochránit data na USB paměti, zapněte ochranu před zapisováním, pokud budete na zařízení ukládat data, ochranu musíte vypnout.
- **Vypnutí nástroje**
Před vypnutím nástroje se ujistěte, že neoperuje s daty na připojeném USB zařízení – nepřehrává data, nemaže je, neukládá atd. To by mohlo způsobit poškození dat v obou přístrojích.

Přehrávání dat skladby z přenosného hudebního přehrávače

1. Ke konektoru [AUX IN] připojte hudební přehrávač.

Poznámka: Ujistěte se, že kabely, kterými zařízení připojujete mají odpovídající konektory. Před připojením se ujistěte, že je hlasitost nástroje snížena na minimum.

Zadní panel



2. Stiskněte tlačítko Play na připojeném přehrávači.

Skladba z přehrávače je přehrávána na reproduktorech nástroje.

Poznámka: Použijte ovladač hlasitosti na připojeném přehrávači k nastavení hlasitosti skladby.

3. Hrajte na klaviaturu spolu s přehrávanou skladbou.

4. Po skončení, stiskněte tlačítko Stop na připojeném přehrávači.

Tip

Funkce Tap tempo (vytūkání tempa) Arpeggia

Můžete nastavit tempo arpeggia podle tempa skladby několikerým stiskem (vytūkáním) tlačítka [TEMPO].

Vytváření originální Performance

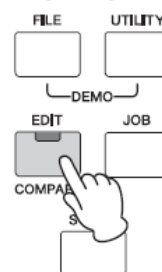
V režimu editace Performance můžete měnit unikátní parametry každého Partu (Part Edit) i parametry společné pro všechny Party (Common Edit). Také lze editovat parametry Rejstříků přiřazených jednotlivým Partům (Voice Edit). Jejich úpravou si můžete vytvořit vlastní Performanci.

Poznámka: Detaily o všech editovatelných parametrech naleznete v Referenčním manuálu.

Poznámka: Přednastavené Performance mají výchozí nastavení, jako je nastavení Rejstříku a limity rozsahů tónů. Inicializace je výhodná, pokud chcete vytvářet Performanci od základu. Detaily v Referenčním manuálu.

Výběr typu Reverbu/Chorusu (Common Edit/ Part Edit)

1. Stiskněte tlačítko [EDIT].



2. Stiskněte opakovaně tlačítko [^], pokud je třeba zvolit „01:Common“, pak stiskněte tlačítko [ENTER].

Je vyvolána obrazovka Performance Common Edit.

EDIT
01:Common

3. Stiskněte opakovaně tlačítko [^], pokud je třeba zvolit „01:Chorus Eff“, pak stiskněte tlačítko [ENTER].

Je vyvolána obrazovka Performance Common Edit.

```
Common
▼01:Chorus Eff
```

4. Stiskněte opakovaně tlačítko [^], pokud je třeba zvolit první stranu, pak pomocí kurzorových tlačítek [<]/[>] nebo ovladače [DATA] změňte typ/kategorii efektu Chorus.

```
Common Chorus Eff
▼ CHO: G Chorus
```

Kategorie efektu

Typ efektu

5. Stiskněte opakovaně tlačítko [V], pokud je třeba zvolit druhou stranu, pak ovladačem [DATA] zvolte přednastavený efektový parametr zvoleného efektu.

Každý typ efektu má přiřazené optimální přednastavené parametry, ty je možné také jednotlivě upravit.

Poznámka: Všechny parametry lze editovat i na 3. a dalších stránkách. Více viz Parametrický manuál.

```
Common Chorus Eff
#Preset= Basic
```

6. Po ukončení editace nastavení efektu Chorus, stiskněte tlačítko [EXIT], pak stiskněte tlačítko [V] pro výběr „02:Reverb Eff“. Nakonec stiskněte tlačítko [ENTER].

Je vyvolána obrazovka nastavení efektu Reverb.

```
Common
#02:Reverb Eff
```

7. Stiskněte opakovaně tlačítko [^], pokud je třeba zvolit první stranu, pak pomocí kurzorových tlačítek [<]/[>] nebo ovladače [DATA] změňte typ/kategorii efektu Reverb.

```
Common Reverb Eff
▼ Type=Rev-X Hall
```

8. Stiskněte opakovaně tlačítko [V], pokud je třeba zvolit druhou stranu, pak ovladačem [DATA] zvolte přednastavený efektový parametr zvoleného efektu.

Poznámka: Všechny parametry lze editovat i na 3 a dalších stránkách. Více detailů o jednotlivých parametrech, viz Parametrický manuál.

```
Common Reverb Eff
#Preset= Basic
```

9. Po ukončení editace nastavení efektu Reverb, stiskněte tlačítko [EXIT], pak stiskněte tlačítko [V] pro výběr „02:Part“. Nakonec stiskněte tlačítko [ENTER].

Je vyvolána obrazovka Performance Part Edit.

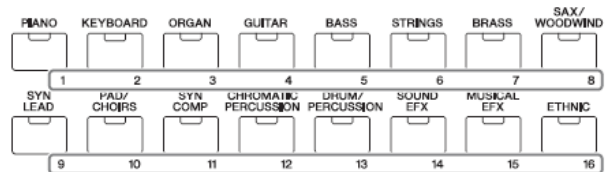
```
EDIT
#02:Part
```

10. Stiskněte opakovaně tlačítko [^], pokud je třeba zvolit „01:Play Mode“, pak stiskněte tlačítko [ENTER].

```
Part01
▼01:Play Mode
```

11. Stiskněte tlačítko požadované kategorie pro výběr editovaného Partu.

V levém horním rohu obrazovky je zobrazeno číslo zvoleného Partu.



12. Na 5 a 6 stránce zvolte pomocí tlačítek [^]/ [V] „ChoSend“ a „RevSend“ a pomocí ovladače [DATA] upravte nastavení parametrů.

Tyto parametry nastavují hloubku efektů Chorus/Reverb aplikovaných na zvuk zvoleného Partu.

Tip

Indikátor editované Performance

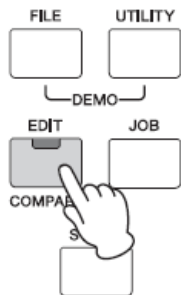
```
00 1
```

Pokud editujete parametry Performance, je její číslo doplněno na obrazovce tečkou. To je informace o tom, že Performance byla editována, ale ještě nebyla uložena. Pokud chcete aktuální stav uložit, proveďte operaci Store (strana 29). Po uložení indikátor zmizí.

Změna vkládaného efektu Rejstříku (Voice Edit)

Můžete editovat parametry Rejstříku přiřazeného každému Partu. Parametry Rejstříku naleznete na obrazovkách Voice Edit (ty, které mají indikaci „Voice“ nebo „DrumKit“ v názvu). V tomto případě změníme nastavení vkládaného efektu.

1. Stiskněte tlačítko [EDIT].



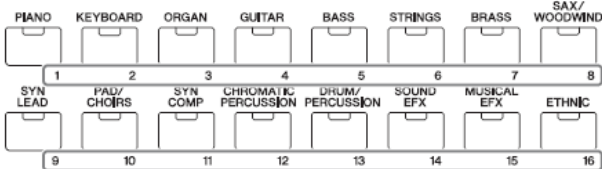
2. Stiskněte opakovaně tlačítko [V], pro výběr „02:Part“, pak stiskněte tlačítko [ENTER].

Je vyvolána obrazovka Part Edit.

```
EDIT
*02:Part
```

3. Stiskněte tlačítko požadované kategorie pro výběr editovaného Partu.

V levém horním rohu obrazovky je zobrazeno číslo zvoleného Partu.



4. Stiskněte opakovaně tlačítko [^], pro výběr „01:Play Mode“, pak stiskněte tlačítko [ENTER].

5. Pomocí tlačítek [^]/ [V] zvolte „InsSw“, pak pomocí ovladače [DATA] parametr zapněte.

Poznámka: Nástroj je vybaven čtyřmi vkládanými efekty, které lze aplikovat až na čtyři Party Performance.

```
Part01 Play Mode
* InsSw= on
```

6. Stiskněte tlačítko [EXIT], poté pomocí kurzorových tlačítek [^]/[V] zvolte „05:Voice Insert Eff“/“06:Drumkit Ins Eff“. Nakonec stiskněte tlačítko [ENTER].

Je vyvolána obrazovka Insertion effect Voice Edit.

```
Part01
*05:Voice Insert Eff
```

7. Stiskněte opakovaně tlačítko [^], pokud je třeba zvolit první stranu, pak pomocí kurzorových tlačítek [<]/[>] nebo ovladače [DATA] změňte typ/kategorii efektu.

```
Voice Insert Eff
MSC: Damper Reso
```

Kategorie efektu Typ efektu

8. Stiskněte opakovaně tlačítko [V], pokud je třeba zvolit druhou stranu, pak ovladačem [DATA] zvolte přednastavený efektní parametr zvoleného efektu.

Každý přednastavený typ obsahuje optimální nastavení různých parametrů, a umožňuje zvolit obecný „feeling“, který chcete a podle toho nastavit parametry.

Poznámka: Všechny parametry lze editovat i na 3 a dalších stránkách. Více viz Parametrický manuál.

```
Voice Insert Eff
*Preset=                      Basic
```

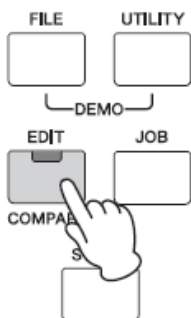
9. Pokud chcete změnit vkládaný efekt jiného Partu, stiskněte tlačítko kategorie pro výběr požadovaného Partu (jako v kroku 3), pak pokračujte znovu kroky 4-8. Nakonec stiskněte tlačítko [EXIT].

Poznámka: Můžete také změnit Party stiskem očíslovaného tlačítka kategorie na obrazovce Insertion effect ve Voice Edit.

Změna sady ovladačů Rejstříku (Voice Edit)

Rejstříkovým ovladačům (knobům, kolečkům, atd.) lze přiřadit mnoho různých funkcí. Každý Rejstřík může mít až šest sad, které určují použitelné ovladače a jejich funkce. Přiřazení ovladačů se nazývá Sada ovladačů (Controller Set). V tomto případě změníme nastavení sady ovladačů pro Rejstřík přiřazený Partu.

1. Stiskněte tlačítko [EDIT].



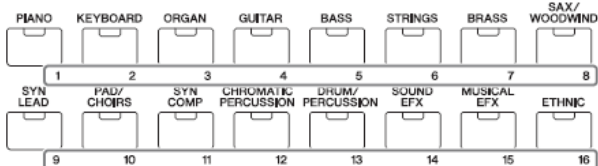
2. Stiskněte opakovaně tlačítko [V], pro výběr „02:Part“, pak stiskněte tlačítko [ENTER].

Je vyvolána obrazovka Part Edit.



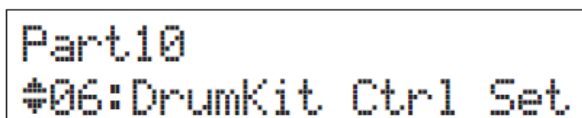
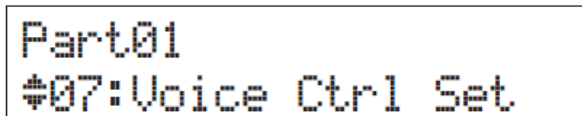
3. Stiskněte tlačítko požadované kategorie pro výběr editovaného Partu.

V levém horním rohu obrazovky je zobrazeno číslo zvoleného Partu.

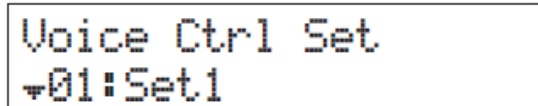


4. Pomocí tlačítek [^]/ [V] zvolte „07:Voice Ctrl Set“ nebo „06:Drumkit Ctrl Set“, pak stiskněte tlačítko [ENTER].

Je vyvolána obrazovka Voice Edit Controller Set.

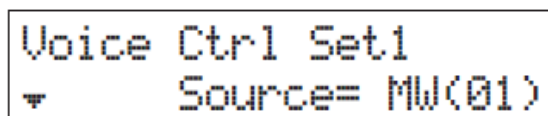


5. Pomocí kurzorových tlačítek [^]/ [V] zvolte sadu ovladačů z nabídky 1-6, poté stiskněte tlačítko [ENTER].

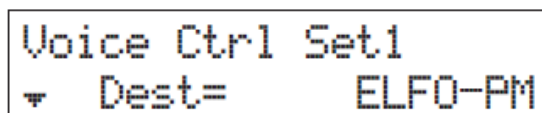


6. Stiskněte opakovaně tlačítko [^], pokud je třeba zvolit první stranu, pak pomocí ovladače [DATA] vyberte požadovaný ovladač.

Poznámka: Detaily o nastaveních naleznete v Referenčním manuálu.



7. Stiskněte tlačítko [V], pokud je třeba zvolit druhou stranu, pak ovladačem [DATA] zvolte požadovanou funkci, kterou chcete ovladači přiřadit.

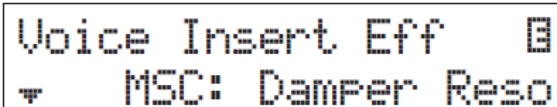



8. Stiskněte tlačítko [V], pokud je třeba zvolit třetí stranu, pak ovladačem [DATA] nastavte rozsah funkce ovladače.

9. Pokud chcete změnit jinou sadu ovladačů, po stisknutí tlačítka [EXIT] opakujte kroky 5 až 8.

10. Pokud chcete změnit sadu ovladačů jiného Partu, stiskněte tlačítko požadované kategorie pro výběr požadovaného Partu, pak pokračujte znovu kroky 5 až 9.

Tip Indikátor editovaného Rejstříku



Pokud editujete parametry Rejstříku, je v pravém horním rohu obrazovky zobrazen symbol  (Edit). To je informace o tom, že Rejstřík Partu byl editován, ale ještě nebyl uložen. Pokud chcete aktuální stav uložit, proveďte operaci Store (strana 29). Po uložení indikátor zmizí.

Uložení Rejstříku (Voice Store)

Editované parametry Rejstříku lze uložit jako uživatelský Rejstřík, odděleně od Performance. Navíc lze tyto editované Rejstříky přiřadit jinému Partu nebo Performanci.

Poznámka: Pokud provedete operaci uložení Performance (Performance Store), data editovaného Rejstříku nebudou uložena. Musíte provést operaci uložení Rejstříku (Voice Store).

1. Pokud je zobrazena obrazovka Voice Edit stiskněte tlačítko [EXIT], pak tlačítko [V] pro výběr „08:Voice Name“. Poté stiskněte tlačítko [ENTER].

Pokud je zobrazena hlavní obrazovka, postupujte takto: [EDIT] → Zvolte „02:Part“ → [ENTER] → Zvolte „08:Voice Name“ → [ENTER]

```
Part01
^08:Voice Name
```

2. Před uložením si Rejstřík originálně pojmenujte.

Návod, jak zadat znaky naleznete na straně 13.

```
Voice Name
▼ [CncrtGrand]
```

3. Stiskněte tlačítko [STORE].



4. Zadejte číslo pro uživatelský Rejstřík a stiskněte tlačítko [ENTER].

Obrazovka Voice Store

```
STORE Voice
U001:Initialize
```

5. Stiskněte tlačítko [INC/YES].

Data Rejstříku jsou uložena a ovládání se vrátí na obrazovku Part Edit. Pro návrat na hlavní obrazovku stiskněte několikrát tlačítko [EXIT]. Operaci uložení zrušíte stisknutím tlačítka [DEC/NO].

```
( Are you sure?
  [NO]/[YES] )
```

Uložení Performance (Performance Store)

Když jste spokojeni s provedenými úpravami vytvořené Performance, uložte ji do interní paměti (jako Performanci).

UPOZORNĚNÍ

Pokud provedete operaci uložení Performance (Performance Store), když editovaný Rejstřík není uložen, bude editovaný Rejstřík a všechny změny ztraceny. Předtím musíte provést operaci uložení Rejstříku (Voice Store).

1. Stiskněte tlačítko [EDIT] pro výběr „01:Common“, pak stiskněte tlačítko [ENTER]. Zvolte „06:Name“, poté stiskněte tlačítko [ENTER].

2. Před uložením si Performanci originálně pojmenujte.

Návod, jak zadat znaky naleznete na straně 13.

```
Common Name
▼ [MXPerf01 ]
```

3. Stiskněte tlačítko [STORE].



4. Zadejte číslo pro Performanci a stiskněte tlačítko [ENTER].

UPOZORNĚNÍ

Mějte na paměti, že cílová Performance bude přepsána novými daty.

Obrazovka Performance Store

```
STORE Performance
001(A01):MXCategory
```

5. Stiskněte tlačítko [INC/YES].

Data Performance jsou uložena a ovládání se vrátí na hlavní obrazovku. Operaci uložení zrušíte stisknutím tlačítka [DEC/NO].

```
( Are you sure?
  [NO]/[YES] )
```

Plynulá změna Rejstříku během hry

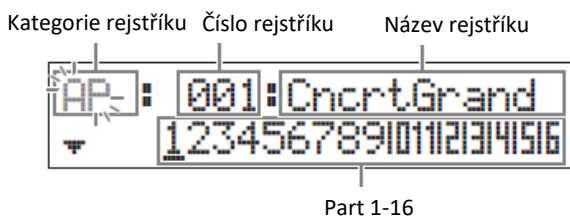
Když změňte Rejstřík přiřazený Partu nebo vyberete jinou Performanci, bude zvuk předchozího Rejstříku/Performance náhle přerušen a nahrazen zvukem novým.

Tomu se budete chtít při živém vystoupení vyhnout. Aby došlo k plynulému přechodu mezi Rejstříky, které hrát, předem si je přiřadte Partů 1-16 Performance. Poté stačí během hry měnit odpovídající Part pomocí tlačítek čísel kategorií.

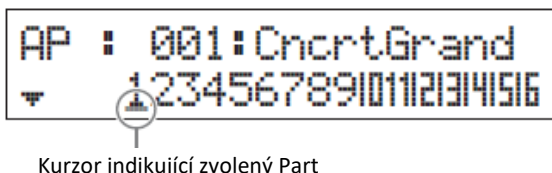
1. Stiskněte tlačítko [PART SELECT].



2. Stiskněte opakovaně tlačítko [^], pokud je třeba zvolit první stranu.

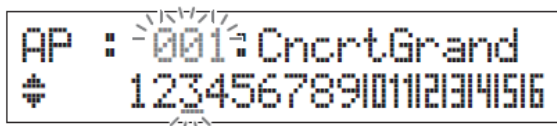


3. Použijte tlačítka kategorií nebo kurzoru [<]/[>] pro výběr požadovaného Partu 1-16.



4. Otáčením ovladačem [DATA] změňte kategorii Rejstříku zvoleného Partu.

5. Stiskněte tlačítko [v], pokud chcete zvolit druhou stranu, pak ovladačem [DATA] nastavte Rejstřík ze zvolené kategorie.

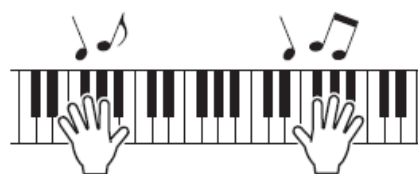


Poznámka: Na třetí nebo dalších obrazovkách můžete také editovat ostatní parametry Partu. Více detailů naleznete v Referenčním manuálu.

6. Pro změnu Rejstříků dalších Partů opakujte kroky 2-5.

Poznámka: Můžete také měnit Party pomocí tlačítek kategorií nebo kurzorových tlačítek [<]/[>] na jiných stránkách než je strana 1.

7. Poté, co jste dokončili nastavení Partů, pomocí tlačítek kategorií nebo kurzorových tlačítek [<]/[>] volte různé Rejstříky (Party) během hry na klaviaturu.



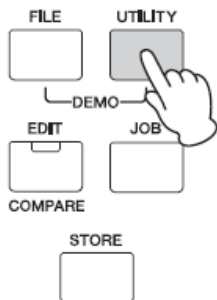
8. Uložte provedená nastavení jako Performanci do interní paměti pro pozdější vyvolání. Detaily o ukládání naleznete na straně 29.

Tip

Aplikace vkládaných efektů na zvolený Part
Vkládané efekty můžete nezávisle aplikovat až na 4 Party (maximálně), kterým byly přiřazeny Rejstříky. Více informací naleznete na straně 27.

Změny globálních nastavení systému (Nástroje)

Stisknutím tlačítka [UTILITY] vyvoláte obrazovku Utility (Nástroje), kde můžete provádět globální nastavení systému.



Změna nastavení celkového ladění

Zde můžete nastavit celkové ladění nástroje.

1. Stiskněte opakovaně tlačítko [^], pokud je třeba zvolit „01:General“, pak stiskněte tlačítko [ENTER].
2. Pomocí tlačítek [^]/ [v] zvolte parametr „Tune“, pak ovladačem [DATA] změňte hodnotu.

Ladění se mění v centových krocích.

Poznámka: Frekvence referenčního tónu (A3) je 440Hz. Změna o 3 až 4 centy odpovídá změně frekvence cca 1Hz.

```
UTILITY General
#Tune=+ 0.0/440.0Hz
```

3. Stiskněte tlačítko [STORE].
Všechna nastavení nástrojů jsou uložena.

Úprava jasu displeje (LCD kontrast)

1. Stiskněte opakovaně tlačítko [^], pokud je třeba zvolit „01:General“, pak stiskněte tlačítko [ENTER].
2. Pomocí tlačítek [^]/ [v] zvolte parametr „LCD Contrast“, pak ovladačem [DATA] změňte hodnotu.

```
UTILITY General
# LCD Contrast=5
```

3. Stiskněte tlačítko [STORE].
Všechna nastavení nástrojů jsou uložena.

Poznámka: Úprava jasu displeje

Provést změnu jasu displeje můžete také současným stiskem tlačítek [UTILITY] a [INC/YES]/[DEC/NO].

Detaily o nastavení Nástrojů naleznete v referenčním manuálu.

Ukládání/načítání souborů z USB paměťového zařízení (práce se soubory)

Na připojené USB zařízení můžete ukládat vytvořené Performance a Rejstříky a také z něj načítat data.

Formátování USB flash paměti

Některá zařízení nemusejí být tímto nástrojem podporována. Postupujte takto pro jejich naformátování před jejich použitím.

UPOZORNĚNÍ

Pokud jsou na USB uložena data, zařízení neformátujte. Při formátování jsou všechna uložená data smazána. Předem se proto ujistěte, zda zařízení neobsahuje důležitá data.

1. Ke konektoru USB [TO DEVICE] připojte USB paměťové zařízení.
2. Stiskněte tlačítko [FILE] pro vyvolání obrazovky File (Soubor).
3. Pomocí tlačítek [^]/[v] zvolte parametr „05:Format“, pak stiskněte tlačítko [ENTER].
Objeví se zpráva s žádostí o potvrzení. Pokud chcete operaci zrušit, stiskněte tlačítko [EXIT].
4. Stiskněte tlačítko [INC/YES] pro provedení formátování.

Po ukončení formátování se objeví zpráva „Completed“ a nástroj zobrazí předchozí obrazovku.

UPOZORNĚNÍ

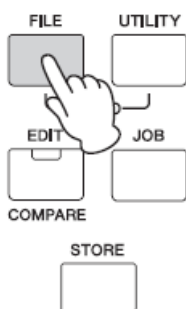
Během procesu formátování USB zařízení neodpojujte od nástroje. Zajistěte také, aby byl nástroj stále napájen.

Poznámka: Po provedení formátování je USB formátováno na formát MS-DOS nebo Windows. Takové USB zařízení nemusí být kompatibilní se systémem Mac nebo s digitálním fotoaparátem.

Uložení nastavení na USB flash paměť

Všechna data uživatelské paměti – obsahující Performance, vytvořené uživatelské Rejstříky a nastavení nástrojů- můžete uložit na USB paměť v podobě kompletního souboru (All, přípona .X5A).

1. Ke konektoru USB [TO DEVICE] připojte USB paměťové zařízení.
2. Stiskněte tlačítko [FILE] pro vyvolání obrazovky File (Soubor).



3. Pomocí tlačítka [^] zvolte parametr „01:Save“, pak stiskněte tlačítko [ENTER].

```
FILE
^01:Save
```

4. Soubor pojmenujte.

Návod, jak zadat znaky naleznete na straně 13.

```
FILE Save
Name=[ ]
```

5. Stiskněte tlačítko [ENTER].

6. Stiskněte tlačítko [INC/YES].

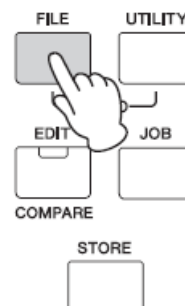
Soubor je uložen na USB paměť. Pro zrušení ukládání stiskněte tlačítko [EXIT], dokud je na displeji zobrazeno „Now saving...“.

```
( Are you sure? )
( [NO]/[YES] )
```

7. Obrazovku File zavřete několikerým stiskem tlačítka [EXIT].

Načítání nastavení na USB flash paměť

1. Ke konektoru USB [TO DEVICE] připojte USB paměťové zařízení.
2. Stiskněte tlačítko [FILE] pro vyvolání obrazovky File (Soubor).



3. Pomocí tlačítek [^] / [v] zvolte parametr „02:Load“, pak stiskněte tlačítko [ENTER]. Všechny kompletní soubory (typu All) budou zobrazeny na obrazovce.

Poznámka: Pokud USB paměť neobsahuje žádné takové soubory, obrazovka zobrazí zprávu „File not found“ a obrazovku Load nelze vyvolat.

```
FILE
^02:Load
```

4. Zvolte požadovaný soubor a stiskněte tlačítko [ENTER].

```
FILE Load
File=MX01
```

5. Zvolte požadovaný typ dat zvoleného souboru a stiskněte tlačítko [ENTER].

Zvolit můžete: všechna data (All), všechna data kromě nastavení nástrojů (All without Sys) nebo pouze data Performance (Performance).

```
FILE Load
Type= Performance
```


6. Pokud jste nastavili „Type“ na „Performance“ v kroku 5, zvolte číslo požadované Performance, pak stiskněte tlačítko [ENTER]. Pokud jste zvolili jiný typ, pokračujte krokem 8.

```
Src Performance
001(A01):MXCategory
```

7. Zvolte číslo cílové Performance, pak stiskněte tlačítko [ENTER].

```
Dst Performance
003(A03):Sirius
```

8. Stiskněte tlačítko [INC/YES].

Data jsou načtena z USB paměti. Pro zrušení ukládání stiskněte tlačítko [EXIT].

```
( Are you sure? )
( [NO]/[YES] )
```

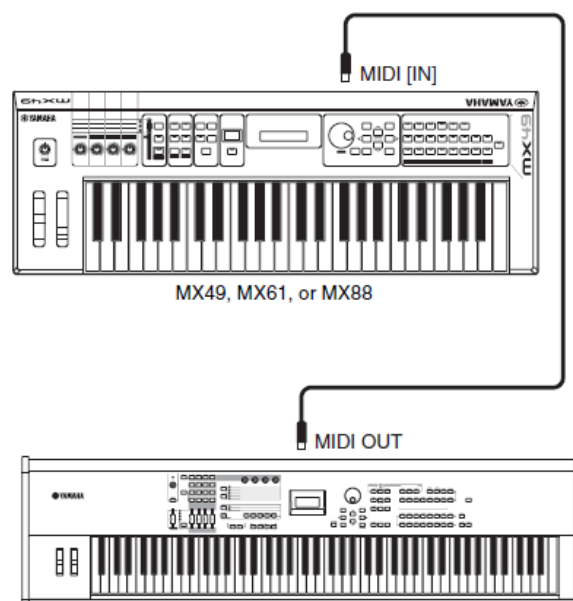
9. Obrazovku File zavřete několikerým stiskem tlačítka [EXIT].

Připojení externího MIDI nástroje

Pomocí standardního USB kabelu (prodáváného samostatně), můžete připojit externí MIDI nástroj a posílat mezi ním a Tento nástroj MIDI data. Pro připojení můžete použít buď MIDI konektory nebo USB [TO HOST] konektor, nicméně nelze je používat současně. V obrazovce “MIDI IN/OUT” parameter of the [UTILITY] → “02:MIDI” zvolte požadovaný konektor pro propojení. V této kapitole je pro propojení použit konektor MIDI.

Ovládání nástroje z externí MIDI klaviatury nebo syntezátoru

Zde použijeme externí klaviaturu nebo syntezátor pro dálkové ovládání TENTO NÁSTROJ.



Externí MIDI klaviatura (např. 88 klávesový syntezátor)

Tip

Kanály pro příjem a vysílání MIDI – vzdálená změna Performance.

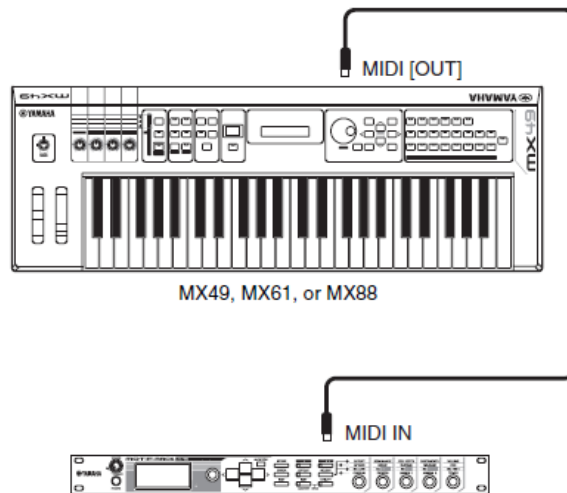
MIDI kanály pro příjem Partů 1-16 u tohoto nástroje jsou pevně nastaveny na 1-16. Ujistěte se, že odpovídají MIDI kanálům pro vysílání zpráv na připojeném zařízení. Postup nastavení naleznete v manuálu připojeného zařízení. Externí MIDI zařízení také můžete použít pro změnu Performance na TENTO NÁSTROJ. Aby to bylo možné, musíte sladit MIDI vysílací kanál externího zařízení se základním MIDI kanálem pro příjem. Pro nastavení základního kanálu MIDI pro příjem postupujte takto:

1. Stiskněte tlačítko [UTILITY].
2. Pomocí tlačítek [^] /[v] zvolte parametr „02:MIDI“, pak stiskněte tlačítko [ENTER].
3. Pomocí tlačítek [^] /[v] zvolte parametr „BasicCh (Basic Channel)“, pak zkontrolujte číslo kanálu.

Pokud je to nutné, změňte číslo kanálu tak, aby odpovídalo vysílacímu kanálu na připojeném zařízení.

Ovládání externí MIDI klaviatury nebo syntezátoru z nástroje

Toto připojení umožňuje rozeznít externí MIDI tónový generátor (syntezátor, zvukový modul atd.) pomocí hry na Tento nástroj nebo přehráváním skladeb či patternů. Použijte jej, pokud chcete, aby externí zařízení hrálo spolu s vaším nástrojem.



Externí MIDI tónový generátor (např. MOTIF-RACK XS)

Tip

Kanály pro příjem a vysílání MIDI – použití pouze externího tónového generátoru.

MIDI kanály pro příjem Partů 1-16 u tohoto nástroje jsou pevně nastaveny na 1-16. Ujistěte se, že odpovídají MIDI kanálům pro vysílání zpráv na připojeném zařízení. Postup nastavení naleznete v manuálu připojeného zařízení. Můžete také ovládat externí tónový generátor z tohoto nástroje a nechat znít pouze připojené zařízení. Aby to bylo možné, nastavte ovladač hlasitosti [MASTER VOLUME] na „0“ nebo nastavte lokální ovládání na off (vypnuto): [UTILITY] → Zvolte “02:MIDI” → [ENTER] → “LocalCtrl” = “off.”

Dodatek

Seznam funkcí dostupných s tlačítkem [SHIFT]

Některé důležité a užitečné funkce nebo ovládání nástroje lze provést díky klávesovým zkratkám na panelu nástroje. Jednoduše podržte tlačítko [SHIFT] a stisknete požadované tlačítko.

Postup	Funkce
[SHIFT] + [INC]/[DEC]/ovladač [DATA]	Zvyšuje, snižuje hodnotu o 10. (Číslo programu v režimu přehrávání, hodnotu parametru v režimu editace. V obrazovce výběru Performancí přepíná mezi skupinami Performancí.
[SHIFT] + [SPLIT]	V hlavní obrazovce Performance, nahradí Part 1 Partem 2 (funkce Invert).
[SHIFT] + [LAYER]	V hlavní obrazovce Performance, kopíruje zvolený Part (Part 1 nebo Part 2) do druhého Partu (funkce Unison).
[SHIFT] + [EXIT]	Vyvolá hlavní obrazovku Performance.
[SHIFT] + [SELECT]	Obnoví nastavení Performance 1 na tovární hodnoty a vyvolá hlavní obrazovku Performance (funkce Quick Reset).
[SHIFT] + [KNOB FUNKCE]	Okamžitě resetuje knoby [A] – [D] na funkci 1.
[SHIFT] + [PART 1-2 LINK]	Resetuje [PART 1-2 LINK] na zapnuto.
[SHIFT] + [ARP]	Vyvolá obrazovku Arpeggio režimu editace Partu Performance.
[SHIFT] + tlačítko požadované kategorie	V hlavní obrazovce Performance, okamžitě vyvolá Rejstřík v další pod kategorii zvolené kategorie. Opakovaným použitím můžete vstupovat do dalších podkategorií. V obrazovce volby Performance, zvolí odpovídající Performanci ve zvolené skupině Performancí. Poznámka: Detaily o subkategoriích, viz Seznam dat.

Zprávy

Zobrazení na displeji	Popis
All remote templates stored.	Zobrazena, když uložíte vzor ovládání v režimu dálkového ovládání.
Are you sure?	Potvrďte, zda chcete požadovanou operaci provést či ne.
Auto power off disabled	Zobrazena, když je funkce automatického vypínání zakázána (současným zapnutím nástroje a podržením nejhlubší klávesy).
Bulk protected.	Kvůli nastavení Nástrojů (Utility) nelze přijímat Bulk data.
Clear edit Voice?	Zobrazena, když je prováděna operace uložení Performance a máte editovaný, ale neuložený Rejstřík. Potvrďte, zda chcete vymazat data editace Rejstříku či ne.
Completed.	Prováděná operace byla dokončena.
Connecting USB device . . .	Aktuálně je rozpoznávána USB paměť připojená ke konektoru USB [TO DEVICE].
Device number is off.	Nelze přenášet Bulk data, protože zařízení s tímto číslem je vypnuté.
Device number mismatch.	Nelze přenášet Bulk data, protože čísla zařízení neodpovídají.
Executing . . .	Je prováděna zvolená operace. Prosím čekejte.
FactorySet . . .	Probíhá automatické obnovení továrního nastavení po zapnutí nástroje.
File already exists.	Soubor s názvem, který chcete uložit, již existuje.,
File not found..	Zadaný typ souboru neexistuje.
Illegal file name.	Zadaný název je neplatný. Zadejte jiný název.
Illegal file.	Soubor zvolený pro načtení nelze v tomto nástroji použít, nebo jej nelze použít v aktuálním nastavení.
Illegal format.	Formát určeného souboru je buď SMF Format 1 nebo audio formát jiný než WAV. Použijte MIDI data s SMF formátem 0 nebo WAV audio data.

Zobrazení na displeji	Popis
Incompatible USB device.	Ke konektoru USB [TO DEVICE] bylo připojeno nekompatibilní USB zařízení.
Invert	Zobrazena při nahrazení Partu 1 Partem 2 stiskem tlačítek [SHIFT] a [SPLIT] (funkce Invert).
MIDI buffer full.	Nelze zpracovat MIDI data, protože jich bylo přijato příliš mnoho najednou.
MIDI checksum error.	Chyba při příjmu bulk dat.
MIDI data error.	Chyba při příjmu MIDI dat.
No response from USB device.	Žádná odezva z USB zařízení připojeného ke konektoru USB [TO DEVICE].
Now loading . . . [EXIT] to cancel	Značí, že je načítán soubor. Stisknutím tlačítka [EXIT] lze operaci přerušit.
Now saving . . . [EXIT] to cancel	Značí, že je ukládán soubor. Stisknutím tlačítka [EXIT] lze operaci přerušit.
Now working. . .	Bylo stisknuto tlačítko [EXIT] a je prováděno zrušení operace načítání/ukládání.
Overwrite?	Operace ukládání přepíše data na USB flash paměti, a tato zpráva vyzývá k potvrzení operace.
Please keep power on . . .	Do uživatelské paměti jsou zapisována data. Nikdy nevypínejte nástroj během této operace. Mohlo by dojít ke ztrátě všech uživatelských dat a zamrznutí systému či jeho poškození.
Please stop sequencer.	Prosím zastavte sekvencer. Operace, kterou jste se pokusili spustit nemůže být spuštěna během přehrávání skladby nebo patternu.
Quick reset	Zobrazena, když došlo ke stisknutí tlačítek [SHIFT] a [SELECT]. Performance 1 je resetována na tovární nastavení, a je vyvolána hlavní obrazovka Performance 1 (funkce Quick Reset).
Receiving MIDI bulk . . .	Nástroj přijímá MIDI bulk data.
System memory crashed.	Selhal pokus o zápis dat do interní paměti nástroje.
This Performance uses User Voices.	Zobrazena, když Performance zvolená pro načtení obsahuje uživatelské Rejstříky. Spolu s Performancí nelze načíst uživatelské Rejstříky. Ujistěte se, že stejné uživatelské Rejstříky použité v Performanci jsou uloženy na stejných číslech.
Transmitting MIDI bulk . . .	Nástroj vysílá MIDI bulk data.
Unison	Zobrazena při kopírování Partu 1/Partu 2 do jiného Partu stiskem tlačítek [SHIFT] a [LAYER] (funkce Unison).
USB connection terminated.	Kvůli neobvyklému proudu došlo k přerušení spojení s USB flash pamětí. Odpojte jej a stiskněte tlačítko [ENTER].
USB device full.	USB flash paměť je plná a nelze ukládat další data. Použijte jinou USB flash paměť, nebo vymažte nepotřebná data.
USB device not ready.	USB flash paměť není správně připojena ke konektoru USB [TO DEVICE].
USB device read/write error.	Došlo k chybě při čtení nebo ukládání dat na/z USB flash paměť nebo k pokusu o smazání chráněného souboru.
USB device unformatted.	USB flash paměť není formátována nebo je formátována jiným způsobem, který nástroj nepodporuje. Zkontrolujte data uložená na USB paměti.
USB device write protected.	USB flash paměť je chráněná proti zápisu nebo došlo k pokusu o zápis do chráněného souboru.
USB power consumption exceeded.	Došlo k překročení hranice napájecího proudu pro připojené USB zařízení.
USB transmission error.	Došlo k chybě při komunikaci s USB flash pamětí.
Utility stored.	Nastavení nástrojů bylo uloženo.

Problémy a jejich řešení

Není slyšet zvuk? Je zvuk špatný? Zkuste si přečíst následující rady, než budete nástroj reklamovat. Mnoho problémů vyřeší provedení obnovení továrního nastavení (strana 11) po provedení zálohování (strana 32) dat na USB flash paměť. Pokud problémy přetrvávají, kontaktujte svého Yamaha prodejce.

Žádný zvuk

- Je nástroj správně připojen k odpovídajícímu zařízení (zesilovači, reproduktorům, sluchátkům atd.) audio kabely?
Protože nástroj nemá žádné vestavěné reproduktory, musíte připojit externí zvukový systém nebo sluchátka (strana 9*).
- Jsou nástroj i připojený zvukový systém zapnuté?
- Jsou odpovídajícím způsobem nastaveny úrovně hlasitostí na nástroji i externím zařízení?
Pokud je ke konektoru [FOOT CONTROLLER] připojen nožní ovladač, zkuste jej sešlápnout.
- Zkontrolujte parametr Local Control v obrazovce Utility.
Pokud nástroj používáte samostatně a tento parametr je nastaven na off, nebude znít žádný zvuk.
[UTILITY] → Zvolte "02:MIDI" → [ENTER] → "LocalCtrl"
- Zkontrolujte parametr Direct Monitor Switch v obrazovce Utility.
Pokud nástroj používáte samostatně a tento parametr je nastaven na off, nebude znít žádný zvuk.
[UTILITY] → Zvolte "01:General" → [ENTER] → "DirectMonitor"
- Nejsou nastaveny úrovně hlasitosti MIDI nebo MIDI expression při použití externího kontroléru příliš nízko?
- Jsou správně upravena nastavení efektů a filtru?
Při použití filtru zkuste změnit frekvenci ořezání. Některá nastavení zcela ořezou produkovaný zvuk.
[EDIT] → Zvolte "02:Part" → [ENTER] → Zvolte "02:Filter/EG" → [ENTER]
[EDIT] → Zvolte "02:Part" → [ENTER] → Zvolte "05:Voice Insert Eff"/"05:DrumKit Insert Eff" → [ENTER]
- Nejsou nastavení hlasitosti nebo expression příliš nízká?
[UTILITY] → Zvolte "01:General" → [ENTER] → "MasterVolume"
[EDIT] → Zvolte "01:Common" → [ENTER] → Zvolte "05:General" → [ENTER] → "Volume"
[PART SELECT] → "Volume"

Žádný zvuk z konektoru [AUX IN]

- Je hlasitost připojeného zařízení nastavena na vyšší úroveň než "0"?

Nelze přehrát audio data.

- Je hlasitost audio dat nastavena na vyšší úroveň než "0"?
[UTILITY] → Zvolte "01:General" → [ENTER] → "WAV Volume"
- Je správný formát audio dat?
Nástroj je schopen přehrávat pouze stereo WAVE (.wav) soubory (44.1kHz/16-bit).

Přehrávání pokračuje bez přerušení.

- Pokud je tlačítko [ARP] zapnuté, stiskněte ho aby zhasla jeho kontrolka.
- Při přehrávání rytmického patternu nebo skladby z USB flash paměti, stiskněte tlačítko [■] (Stop).

Nástroj se automaticky vypnul, aniž byl jakkoliv ovládán.

- Je povolena funkce automatického vypínání?
Pokud je to nutné, funkci vypněte nebo změňte čas, za který se nástroj automaticky vypne.
[UTILITY] → Zvolte "01:General" → [ENTER] → "AutoOff"

Zkreslený zvuk.

- Jsou nastavení efektů správná?

Nastavení určitých efektů může vytvořit zkreslený zvuk.

[EDIT] → Zvolte "02:Part" → [ENTER] → Zvolte "05:Voice Insert Eff"/"05:DrumKit Insert Eff" → [ENTER]

- Jsou nastavení filtru správná?

Příliš vysoká úroveň filtru resonance může vytvářet zkreslený zvuk.

[EDIT] → Zvolte "02:Part" → [ENTER] → Zvolte "02:Filter/EG" → [ENTER]

- Nejsou některé z těchto parametrů zvuku nastaveny tak, že dochází k ořezání zvuku?

[UTILITY] → [EDIT] → Zvolte "01:Common" → [ENTER] → Zvolte "05:General" → [ENTER] → "Volume"

[PART SELECT] → "Volume"

[UTILITY] → Zvolte "01:General" → [ENTER] → "WAV Volume"

Zvuk je ořezán.

- Nebyl překročen limit maximální polyfonie nástroje (včetně hry na klaviaturu, přehrávání skladeb, patternů, arpeggií)?

Maximální polyfonie současně zahranych tónů může být v závislosti na použitých rejstřících nižší než 128 hlasů.

Zníť pouze jeden tón.

- Parameter Mono/Poly je nastaven na "mono". Pokud chcete hrát akordy nastavte parametr na "poly".

[EDIT] → Zvolte "02:Part" → [ENTER] → Zvolte "01:PlayMode" → [ENTER] → "Mono/Poly"

Ladění nebo intervaly jsou špatné.

- Není parametr Master Tune v Nástrojích nastaven na jinou hodnotu než "0"?

[UTILITY] → Zvolte "01:General" → [ENTER] → "Tune"

- Není parametr Note Shift v Nástrojích nastaven na jinou hodnotu než "0"?

[UTILITY] → Zvolte "01:General" → [ENTER] → "NoteShift"

- Nejsou parametry Note Shift a Detune pro každý Part nastaveny na jinou hodnotu než "0"?

[EDIT] → Zvolte "01:Part" → [ENTER] → Zvolte "01:PlayMode" → [ENTER] → "NoteShift"/"Detune"

Není aplikován žádný efekt.

- Zkontrolujte stav přepínače Insertion Effect.

[EDIT] → Zvolte "02:Part" → [ENTER] → Zvolte "01:PlayMode" → [ENTER] → "InsSw"

[PART SELECT] → "InsSw"

- Jsou parametry Reverb Send nebo Chorus Send nastaveny na jinou hodnotu než "0"?

[EDIT] → Zvolte "02:Part" → [ENTER] → Zvolte "01:PlayMode" → [ENTER] → "ChoSend"/"RevSend"

- Není typ vkládaného efektu pro Part nastaven na "thru"?

[EDIT] → Zvolte "02:Part" → [ENTER] → Zvolte "05:Voice Insert Eff"/"05:DrumKit Insert Eff" → [ENTER]

Indikátor editace se objeví, i když nedošlo k žádné úpravě parametrů.

- Mějte na paměti, že i když není aktivní režim editace, už pouhé otočení knobem či přehrávání MIDI dat z USB flash paměti, může způsobit zobrazení indikátoru editace.

Arpeggio nelze spustit.

- Je tlačítko [ARP] zapnuté?
- Jsou zapnuté oba Arpeggio přepínače pro oba Party a nastaven parametr Common na “on“?
[EDIT] → Zvolte “02:Part” → [ENTER] → Zvolte “03:Arp Zvolte” → [ENTER] → “Switch”
[EDIT] → Zvolte “01:Common” → [ENTER] → Zvolte “04:Arp Switch” → [ENTER] → “Switch”
- Je parametr MIDI Sync nastaven na “internal” nebo “auto” (použití interních hodin)?
[UTILITY] → Zvolte “02:MIDI” → [ENTER] → “MIDI Sync”

Arpeggio nelze zastavit.

- Pokud přehrávání arpeggia není zastaveno po uvolnění klávesy, nastavte parametr Arpeggio Hold na “off.”
[EDIT] → Zvolte “02:Part” → [ENTER] → Zvolte “03:Arp Zvolte” → [ENTER] → “Hold”

Rejstřík vytváří rozdílné zvuky podle přiřazení cílového Partu nebo Performance.

- V závislosti na nastavení efektů (a dalších parametrů) Performance nebo Partu, může Rejstřík přiřazený Performanci nebo Partu vytvářet odlišný zvuk. Pokud je to nutné změňte tyto parametry.
[EDIT] → Zvolte “02:Part” → [ENTER] → Zvolte “01:PlayMode” → [ENTER] → “ChoSend”/“RevSend”
[EDIT] → Zvolte “01:Common” → [ENTER] → Zvolte “01:Chorus Eff”/“02:Reverb Eff” → [ENTER]
[PART SELECT] → “InsSw”
[EDIT] → Zvolte “02:Part” → [ENTER] → Zvolte “02:Filter/EG” → [ENTER]

Skladbu/Pattern nelze spustit stiskem tlačítka [▶/||] (Play/Pause).

- Pokud se snažíte přehrávat skladbu, je USB flash paměť obsahující tato data připojena k nástroji?
- Je tlačítko [DAW REMOTE] vypnuté?
- Je aktuální obrazovka jiná než Nástroje (Utility) nebo Soubor (File)?
- Je parametr MIDI Sync nastaven na “internal” nebo “auto” (použití interních hodin)?
[UTILITY] → Zvolte “02:MIDI” → [ENTER] → “MIDI Sync”

Komunikace mezi nástroje a počítačem nefunguje správně.

- Zkontrolujte nastavení portů na počítači.
- Zkontrolujte, zda nastavení MIDI IN/OUT parametrů je na odpovídajících hodnotách.
[UTILITY] → Zvolte “02:MIDI” → [ENTER] → “MIDI IN/OUT”

Přenos MIDI bulk dat nefunguje správně.

- Je parametr Receive Bulk nastaven na „on“?
[UTILITY] → Zvolte “02:MIDI” → [ENTER] → “RcvBulk”
- Při příjmu MIDI bulk dat vysílaných funkcí Bulk Dump a nahrávání na externí MIDI zařízení, musíte nastavit číslo MIDI zařízení (MIDI Device Number) na stejnou hodnotu jako při vysílání.
[UTILITY] → Zvolte “02:MIDI” → [ENTER] → “DeviceNo.”
- Pokud vysílání nefunguje správně, je číslo MIDI zařízení připojeného MIDI nástroje připojeného k tomuto nástroji nastaveno tak, aby bylo stejné jako parametr Device Number na obrazovce Nástroje (Utility)?
[UTILITY] → Zvolte “02:MIDI” → [ENTER] → “DeviceNo.”

Nelze uložit data na USB flash paměť.

- Není použita USB flash paměť chráněna proti zápisu? (Při ukládání dat ochranu vypněte.)
- Je použita USB flash paměť správně formátována?
[FILE] → Zvolte “05:Format” → [ENTER] → [INC/YES]

Specifikace

Klávesy MX49	49 kláves (Initial touch)
MX61	61 kláves (Initial touch)
MX88	88 kláves, GHS klaviatura (Initial touch)
Blok tónového generátoru	Tónový generátor AWM2
Polyfonie	128 hlasů
Kapacita multitimb.	16 Partů (interní)
Vzorek	cca 166MB (převedeno na lineární 16bit formát)
Rejstřík	Přednastavené: 1106 normál + 61 bicích sad GM: 128 normál + 1 bicí sada Uživatelské: 128 normál + 8 bicích sad
Performance	Uživatelské: 128 (16 Partů)
Efektový systém	Reverb x 9 typů (42 preset), Chorus x 17 typů (88 preset), Insertion Effect x 48 typů (267 preset) x 4, Master EQ (5 pásem)
Blok sekvenceru	Rozlišení not 96 ppq (partů na čtvrtovou notu)
Sekvenční přehrávání	SMF formát 0
Tempo	5-300
Patterny	208 patternů
Skladby	Demo: 27
Arpeggia	999 typů
Ostatní Kompatibilní software	Pro Windows®: Cubase 8 nebo novější, SONAR X2 Producer Pro Mac®: Cubase 8 nebo novější, Logic Pro X, Digital Performer 9 * Ovládané funkce se mohou lišit podle použitého softwaru
Ovladače	Kolečko Pitch Bend, Modulační, 4 programovatelné knoby, 1 ovladač [DATA]
Displej	3 číslíkový LED + 20 x 2 řádky LCD (backlit) podsvícený
Konektory	OUTPUT [L/MONO]/[R] (standard phone jack), [PHONE] (standard stereo phone jack), [FOOT CONTROLLER], [SUSTAIN], MIDI [IN]/[OUT], USB [TO HOST]/[TO DEVICE], [AUX IN], DC IN
Spotřeba	9W (při použití adaptéru PA-150)
Rozměry, váha	MX49: 830 x 298 x 91 mm, 3,8kg MX61: 984 x 299 x 112 mm, 4,8kg MX88: 1320 x 405 x 168 mm, 13,9kg
Příslušenství	Adaptér (PA-150 nebo ekvivalentní), Uživatelský manuál (tato příručka), Informace o stažení Cubase AI

Specifikace a popisy v tomto uživatelském manuálu slouží pouze pro ilustrační účely. Yamaha Corp. si vyhrazuje právo změnit či upravit produkt či jeho vlastnosti kdykoliv bez předchozího upozornění. Protože se vlastnosti, vybavení či možnosti nástroje mohou lišit podle místa prodeje, informujte se u svého Yamaha prodejce.

Rejstřík GM

GM (General MIDI) je celosvětovým standardem pro uspořádání Rejstříků a MIDI funkcí syntezátorů a tónových generátorů. Byl vytvořen především pro zajištění toho, aby Skladba vytvořená v tomto standardu na GM zařízení zněla prakticky stejně na jiném GM zařízení – bez ohledu na výrobce nebo model. GM zvuková banka v tomto nástroji je vytvořena, aby správně přehrávala data GM Skladeb. Mějte však na paměti, že zvuk nemusí být naprosto stejný, jako na původním tónovém generátoru.

Index

A

[ARP] tlačítka	7, 19
Arpeggio	18
Audio data	23
Auto Power Off funkce	10
[AUX IN] jack	18, 25

C

Chorus	21
Common Edit	21

D

[DATA] ovladač	7, 12
[DAW REMOTE] tlačítka	6
DC IN jack	8, 9
[DEC/NO] tlačítka	7, 12
Demo skladba	10

E

[EDIT] tlačítka	6, 25, 27, 28
Edit indikátor	26, 28
Efekt	25, 27
[ENTER] tlačítka	7
[EXIT] tlačítka	7, 13
[EXT SONG] tlačítka	7, 23

F

[FILE] tlačítka	6, 31
[FOOT CONTROLLER] jack	8, 18
Formátování USB flash paměti	31

H

Half-damper funkce	18
Hlasitost	10

I

[INC/YES] tlačítka	7, 12
Insertion efekt	27
Invert funkce	35

J

Jas displeje	10, 31
[JOB] tlačítka	6

K

Kategorie	14
Key On Start funkce	21

[KNOB FUNKCE] tlačítka	6, 17
Knoby [A] – [D]	6, 17
Kurzor	12
Kurzorová tlačítka	7, 12

L

Layer	15
[LAYER] tlačítka	7, 15
LCD	7
LCD kontrast	10, 31

M

Master Tune	31
[MASTER VOLUME] knob	6, 10
MIDI data	23
MIDI [IN]/[OUT] konektory	8, 33
MIDI vysílací a přijímací kanály	34
Modulační kolečko	6, 17

N

Načítání	36
Napájení	13
Nastavení nástrojů	35
Nastavení souboru	35
Názvy	17
Nožní ovladač	18
Nožní prepínač	18

O

Obnovení továrního nastavení	11
OCTAVE [-]/[+] tlačítka	6, 20
OUTPUT [L/MONO]/[R] jacky	8, 9
Ovladače	17

P

Part	20
[PART 1-2 LINK] tlačítka	6, 17
Part Edit	25
[PART SELECT] tlačítka	7, 30
Pedál	18
Performance	20
[PERFORMANCE NUMBER] display	7, 20
Performance Select displej	20
Performance Store	29
[PHONES] jack	8, 9
Pitch Bend kolečko	6, 17
[▶/] (Play/Pause) tlačítka	6, 21, 23
Připojení (externího MIDI zařízení)	33

Q

Quick Reset funkce 14, 35

R

Rejstřík 14
Rejstříky kategorie 14
Rejstříky kategorie tlačítka 7, 14
Rejstřík uložení 29
Reproduktory 9
Reverb 25
Rytmický Pattern 21
[RHYTHM PATTERN] tlačítka 7, 22

S

Sada ovladačů 28
[SELECT] tlačítka 7, 20
Seznam 12
[SHIFT] tlačítka 7, 35
Sluchátka 9
Skladba 23
SMF 23
Split 16
[SPLIT] tlačítka 7, 16
Standby/On přepínač 8, 9
[■] (Stop) tlačítka 6
[STORE] tlačítka 6, 29
Strana 13
Sustain funkce 18
[SUSTAIN] jack 8, 18

T

Tap Tempo funkce 19, 22, 23
Tempo 19, 22, 23
[TEMPO] tlačítka 7, 19, 22, 23
Tovární nastavení 11
Transport tlačítka 6
TRANSDPOSE [-]/[+] tlačítka 6, 20

U

Ukládání 32
Uložení 29
Uložení rytmičkého patternu 22
Unison funkce 35
USB flash paměť 23, 24, 31
USB [TO DEVICE] konektor 8, 24, 31
[UTILITY] tlačítka 6, 31

V

Voice Edit 27, 28

W

WAV hlasitost 24
Wave soubor 23

Z

Zadávání znaků 13
Zastavení přehrávání arpeggia 15

Important Notice: Guarantee Information for customers in European Economic Area (EEA) and Switzerland

<p>Important Notice: Guarantee Information for customers in EEA* and Switzerland</p> <p>For detailed guarantee information about this Yamaha product, and Pan-EEA* and Switzerland warranty service, please either visit the website address below (Printable file is available at our website) or contact the Yamaha representative office for your country. * EEA: European Economic Area</p>	English
<p>Wichtiger Hinweis: Garantie-Information für Kunden in der EWR* und der Schweiz</p> <p>Für nähere Garantie-Information über dieses Produkt von Yamaha, sowie über den Pan-EWR*- und Schweizer Garantieservice, besuchen Sie bitte entweder die folgend angegebene Internetadresse (eine druckfähige Version befindet sich auch auf unserer Webseite), oder wenden Sie sich an den für Ihr Land zuständigen Yamaha-Vertrieb. *EWR: Europäischer Wirtschaftsraum</p>	Deutsch
<p>Remarque importante: informations de garantie pour les clients de l'EEE et la Suisse</p> <p>Pour des informations plus détaillées sur la garantie de ce produit Yamaha et sur le service de garantie applicable dans l'ensemble de l'EEE ainsi qu'en Suisse, consultez notre site Web à l'adresse ci-dessous (le fichier imprimable est disponible sur notre site Web) ou contactez directement Yamaha dans votre pays de résidence. * EEE : Espace Economique Européen</p>	Français
<p>Belangrijke mededeling: Garantie-informatie voor klanten in de EER* en Zwitserland</p> <p>Voor gedetailleerde garantie-informatie over dit Yamaha-product en de garantieservice in heel de EER* en Zwitserland, gaat u naar de onderstaande website (u vindt een afdrukbaar bestand op onze website) of neemt u contact op met de vertegenwoordiging van Yamaha in uw land. * EER: Europese Economische Ruimte</p>	Nederlands
<p>Aviso importante: información sobre la garantía para los clientes del EEE* y Suiza</p> <p>Para una información detallada sobre este producto Yamaha y sobre el soporte de garantía en la zona EEE* y Suiza, visite la dirección web que se incluye más abajo (la versión del archivo para imprimir esta disponible en nuestro sitio web) o póngase en contacto con el representante de Yamaha en su país. * EEE: Espacio Económico Europeo</p>	Español
<p>Avviso importante: informazioni sulla garanzia per i clienti residenti nell'EEA* e in Svizzera</p> <p>Per informazioni dettagliate sulla garanzia relativa a questo prodotto Yamaha e l'assistenza in garanzia nei paesi EEA* e in Svizzera, potete consultare il sito Web all'indirizzo riportato di seguito (è disponibile il file in formato stampabile) oppure contattare l'ufficio di rappresentanza locale della Yamaha. * EEA: Area Economica Europea</p>	Italiano
<p>Aviso importante: informações sobre as garantias para clientes da AEE* e da Suíça</p> <p>Para obter uma informação pormenorizada sobre este produto da Yamaha e sobre o serviço de garantia na AEE* e na Suíça, visite o site a seguir (o arquivo para impressão está disponível no nosso site) ou entre em contato com o escritório de representação da Yamaha no seu país. * AEE: Área Económica Europeia</p>	Português
<p>Σημαντική σημείωση: Πληροφορίες εγγύησης για τους πελάτες στον ΕΟΧ* και Ελλάδα</p> <p>Για λεπτομερείς πληροφορίες εγγύησης σχετικά με το παρόν προϊόν της Yamaha και την κάλυψη εγγύησης σε όλες τις χώρες του ΕΟΧ και την Ελλάδα, επισκεφτείτε την παρακάτω ιστοσελίδα (Εκτυπώσιμη μορφή είναι διαθέσιμη στην ιστοσελίδα μας) ή απευθυνθείτε στην αντιπροσωπεία της Yamaha στη χώρα σας. * ΕΟΧ: Ευρωπαϊκός Οικονομικός Χώρος</p>	Ελληνικά
<p>Viktigt: Garantiinformation för kunder i EES-området* och Schweiz</p> <p>För detaljerad information om denna Yamahaprodukt samt garantiservice i hela EES-området* och Schweiz kan du antingen besöka nedanstående webbadress (en utskriftsvänlig fil finns på webbplatsen) eller kontakta Yamahas officiella representant i ditt land. * EES: Europeiska Ekonomiska Samarbetsområdet</p>	Svenska
<p>Viktig merknad: Garantiinformasjon for kunder i EØS* og Sveits</p> <p>Detaljert garantiinformasjon om dette Yamaha-produktet og garantiservice for hele EØS-området* og Sveits kan fås enten ved å besøke nettadressen nedenfor (utskriftsversjon finnes på våre nettsider) eller kontakte Yamahas kontoret i landet der du bor. *EØS: Det europeiske økonomiske samarbeidsområdet</p>	Norsk
<p>Vigtig oplysning: Garantioplysninger til kunder i EØO* og Schweiz</p> <p>De kan finde detaljerede garantioplysninger om dette Yamaha-produkt og den fælles garantiserviceordning for EØO* (og Schweiz) ved at besøge det websted, der er angivet nedenfor (der findes en fil, som kan udskrives, på vores websted), eller ved at kontakte Yamahas nationale repræsentationskontor i det land, hvor De bor. * EØO: Det Europæiske Økonomiske Område</p>	Dansk
<p>Tärkeä ilmoitus: Takuutiedot Euroopan talousalueen (ETA)* ja Sveitsin asiakkaille</p> <p>Tämän Yamahan tuotteen sekä ETA-alueen ja Sveitsin takuuta koskevat yksityiskohtaiset tiedot saatte olla olevassa nettiosoitteesta. (Tulostettava tiedosto saatavissa sivustollamme.) Voitte myös ottaa yhteyttä paikalliseen Yamaha-edustajaan. *ETA: Euroopan talousalue</p>	Suomi
<p>Ważne: Warunki gwarancyjne obowiązujące w EOG* i Szwajcarii</p> <p>Aby dowiedzieć się więcej na temat warunków gwarancyjnych tego produktu firmy Yamaha i serwisu gwarancyjnego w całym EOG* i Szwajcarii, należy odwiedzić wskazaną poniżej stronę internetową (Plik gotowy do wydruku znajduje się na naszej stronie internetowej) lub skontaktować się z przedstawicielstwem firmy Yamaha w swoim kraju. * EOG — Europejski Obszar Gospodarczy</p>	Polski
<p>Důležité oznámení: Záruční informace pro zákazníky v EHS* a ve Švýcarsku</p> <p>Podrobné záruční informace o tomto produktu Yamaha a záručním servisu v celém EHS* a ve Švýcarsku naleznete na níže uvedené webové adrese (soubor k tisku je dostupný na našich webových stránkách) nebo se můžete obrátit na zástupce firmy Yamaha ve své zemi. * EHS: Evropský hospodářský prostor</p>	Česky
<p>Fontos figyelemzetés: Garancia-információk az EGT* területén és Svájcban élő vásárlók számára</p> <p>A jelen Yamaha termékre vonatkozó részletes garancia-információk, valamint az EGT*-re és Svájcra kiterjedő garanciális szolgáltatás tekintetében keresse fel webhelyünket az alábbi címen (a webhelyen nyomtatható fájl is található), vagy pedig lépjen kapcsolatba az országában működő Yamaha képviselői irodával. * EGT: Európai Gazdasági Térség</p>	Magyar
<p>Oluline märkus: Garantiiteave Euroopa Majanduspiirkonna (EMP)* ja Šveitsi klientidele</p> <p>Täpsemat teabe saamiseks selle Yamaha toote garantii ning kogu Euroopa Majanduspiirkonna ja Šveitsi garantiiteeninduse kohta, külastage palun veebisaiti alljärgneval aadressil (meie saidil on saadaval printitav fail) või pöörduge Teie regiooni Yamaha esinduse poole. * EMP: Euroopa Majanduspiirkond</p>	Eesti keel
<p>Svarīgs paziņojums: garantijas informācija klientiem EEZ* un Šveicē</p> <p>Lai saņemtu detalizētu garantijas informāciju par šo Yamaha produktu, kā arī garantijas apkalpošanu EEZ* un Šveicē, lūdzu, apmeklējiet zemāk norādīto tīmekļa vietnes adresi (tīmekļa vietnē ir pieejams drukājams fails) vai sazinieties ar jūsu valsti apkalpojošo Yamaha pārstāvniecību. * EEZ: Eiropas Ekonomikas zona</p>	Latviešu
<p>Dėmesio: informacija dėl garantijos pirkėjams EEE* ir Šveicarijoje</p> <p>Jei reikia išsamios informacijos apie šį „Yamaha“ produktą ir jo techninę priežiūrą visoje EEE* ir Šveicarijoje, apsilankykite mūsų svetainėje toliau nurodytu adresu (svetainėje yra spausdintinas failas) arba kreipkitės į „Yamaha“ atstovybę savo šalyje. * EEE – Europos ekonominė erdvė</p>	Lietuvių kalba
<p>Dôležité upozornenie: Informácie o záruke pre zákazníkov v EHP* a Švajčiarsku</p> <p>Podrobné informácie o záruke týkajúce sa tohto produktu od spoločnosti Yamaha a garančnom servise v EHP* a Švajčiarsku nájdete na webovej stránke uvedenej nižšie (na našej webovej stránke je k dispozícii súbor na tlač) alebo sa obráťte na zástupcu spoločnosti Yamaha vo svojej krajine. * EHP: Európsky hospodársky priestor</p>	Slovenčina
<p>Pomembno obvestilo: Informacije o garanciji za kupce v EGP* in Švici</p> <p>Za podrobnejše informacije o tem Yamahinem izdelku ter garancijskem servisu v celotnem EGP in Švici, obiščite spletno mesto, ki je navedeno spodaj (natisljiva datoteka je na voljo na našem spletnem mestu), ali se obrnite na Yamahinega predstavnika v svoji državi. * EGP: Evropski gospodarski prostor</p>	Slovenščina
<p>Важно съобщение: Информация за гаранцията за клиенти в ЕИП* и Швейцария</p> <p>За подробна информация за гаранцията за този продукт на Yamaha и гаранционното обслужване в паневропейската зона на ЕИП* и Швейцария или посетете посочения по-долу уеб сайт (на нашия уеб сайт има файл за печат), или се свържете с представителния офис на Yamaha във вашата страна. * ЕИП: Европейско икономическо пространство</p>	Български език
<p>Notificare importantă: Informații despre garanție pentru clienții din SEE* și Elveția</p> <p>Pentru informații detaliate privind acest produs Yamaha și serviciul de garanție Pan-SEE* și Elveția, vizitați site-ul la adresa de mai jos (fișierul imprimabil este disponibil pe site-ul nostru) sau contactați biroul reprezentanței Yamaha din țara dumneavoastră. * SEE: Spațiul Economic European</p>	Limba română

<http://europe.yamaha.com/warranty/>

For details of products, please contact your nearest Yamaha representative or the authorized distributor listed below.

Pour plus de détails sur les produits, veuillez-vous adresser à Yamaha ou au distributeur le plus proche de vous figurant dans la liste suivante.

Pro detaily o produktu kontaktujte prosím vašeho nejbližšího zástupce Yamaha nebo autorizovaného distributora ze seznamu níže.

NORTH AMERICA

CANADA

Yamaha Canada Music Ltd.
135 Milner Avenue, Toronto, Ontario M1S 3R1,
Canada
Tel: +1-416-298-1311

U.S.A.

Yamaha Corporation of America
6600 Orangethorpe Avenue, Buena Park, CA 90620,
U.S.A.
Tel: +1-714-522-9011

CENTRAL & SOUTH AMERICA

MEXICO

Yamaha de México, S.A. de C.V.
Av. Insurgentes Sur 1647 Piso 9, Col. San José
Insurgentes, Delegación Benito Juárez, México,
D.F., C.P. 03900, México
Tel: +52-55-5804-0600

BRAZIL

Yamaha Musical do Brasil Ltda.
Rua Fidêncio Ramos, 302 – Cj 52 e 54 – Torre B –
Vila Olímpia – CEP 04551-010 – São Paulo/SP,
Brazil
Tel: +55-11-3704-1377

ARGENTINA

**Yamaha Music Latin America, S.A.,
Sucursal Argentina**
Olga Cossettini 1553, Piso 4 Norte,
Madero Este-C1107CEK,
Buenos Aires, Argentina
Tel: +54-11-4119-7000

PANAMA AND OTHER LATIN AMERICAN COUNTRIES/ CARIBBEAN COUNTRIES

Yamaha Music Latin America, S.A.
Edif. Torre Banco General, F7, Urb. Marbella,
Calle 47 y Aquilino de la Guardia, Panama,
P.O.Box 0823-05863, Panama, Rep.de Panama
Tel: +507-269-5311

EUROPE

THE UNITED KINGDOM/IRELAND

Yamaha Music Europe GmbH (UK)
Sherbourne Drive, Tilbrook, Milton Keynes,
MK7 8BL, U.K.
Tel: +44-1908-366700

GERMANY

Yamaha Music Europe GmbH
Siemensstrasse 22-34, 25462 Rellingen, Germany
Tel: +49-4101-303-0

SWITZERLAND/LIECHTENSTEIN

**Yamaha Music Europe GmbH, Branch
Switzerland in Thalwil**
Seestrasse 18a, 8800 Thalwil, Switzerland
Tel: +41-44-3878080

AUSTRIA/CZECH REPUBLIC/ HUNGARY/ROMANIA/SLOVAKIA/ SLOVENIA

Yamaha Music Europe GmbH, Branch Austria
Schleiergasse 20, 1100 Wien, Austria
Tel: +43-1-60203900

POLAND

**Yamaha Music Europe GmbH
Sp.z o.o. Oddział w Polsce**
ul. Wielicka 52, 02-657 Warszawa, Poland
Tel: +48-22-880-08-88

BULGARIA

Dinacord Bulgaria LTD.
Bul.Iskarsko Schose 7 Targowski Zentar Ewropa
1528 Sofia, Bulgaria
Tel: +359-2-978-20-25

MALTA

Olimpus Music Ltd.
Valletta Road, Mosta MST9010, Malta
Tel: +356-2133-2093

NETHERLANDS/BELGIUM/ LUXEMBOURG

Yamaha Music Europe, Branch Benelux
Clarissenhof 5b, 4133 AB Vianen, The Netherlands
Tel: +31-347-358040

FRANCE

Yamaha Music Europe
7 rue Ambroise Croizat, Zone d'activités de Pariest,
77183 Croissy-Beaubourg, France
Tel: +33-1-6461-4000

ITALY

Yamaha Music Europe GmbH, Branch Italy
Via Tinelli N.67/69 20855 Gerno di Lesmo (MB),
Italy
Tel: +39-039-9065-1

SPAIN/PORTUGAL

**Yamaha Music Europe GmbH Ibérica, Sucursal
en España**
Ctra. de la Coruna km. 17,200, 28231
Las Rozas de Madrid, Spain
Tel: +34-91-639-88-88

GREECE

Philippos Nakas S.A. The Music House
19th klm. Leof. Lavriou 190 02 Peania – Attiki,
Greece
Tel: +30-210-6686260

SWEDEN

**Yamaha Music Europe GmbH Germany filial
Scandinavia**
JA Wettergrensgata 1, 400 43 Göteborg, Sweden
Tel: +46-31-89-34-00

DENMARK

**Yamaha Music Denmark,
Fillial of Yamaha Music Europe GmbH, Tyskland**
Generatorvej 8C, ST. TH., 2860 Søborg, Denmark
Tel: +45-44-92-49-00

FINLAND

F-Musiikki Oy
Antaksentie 4
FI-01510 Vantaa, Finland
Tel: +358 (0)96185111

NORWAY

**Yamaha Music Europe GmbH Germany -
Norwegian Branch**
Grini Næringspark 1, 1332 Østerås, Norway
Tel: +47-6716-7800

ICELAND

Hljóðfaerahúsid Ehf.
Sidumula 20
IS-108 Reykjavik, Iceland
Tel: +354-525-5050

CROATIA

Euro Unit D.O.O.
Slakovec 73
40305 Nedelisce
Tel: +38540829400

RUSSIA

Yamaha Music (Russia) LLC.
Room 37, entrance 7, bld. 7, Kievskaya street,
Moscow, 121059, Russia
Tel: +7-495-626-5005

OTHER EUROPEAN COUNTRIES

Yamaha Music Europe GmbH
Siemensstrasse 22-34, 25462 Rellingen, Germany
Tel: +49-4101-303-0

AFRICA

Yamaha Music Gulf FZE
JAFZA-16, Office 512, P.O.Box 17328,
Jebel Ali FZE, Dubai, UAE
Tel: +971-4-801-1500

MIDDLE EAST

TURKEY

**Yamaha Music Europe GmbH
Merkezi Almanya Türkiye İstanbul Şubesi**
Maslak Meydan Sokak, Spring Giz Plaza Bagimsiz
Böl. No:3, Sariyer İstanbul, Turkey
Tel: +90-212-999-8010

CYPRUS

Nakas Music Cyprus Ltd.
Nikis Ave 2k
1086 Nicosia
Tel: +357-22-511080
Major Music Center
21 Ali Riza Ave. Ortakoy
P.O.Box 475 Nicosia, Cyprus
Tel: (392) 227 9213

OTHER COUNTRIES

Yamaha Music Gulf FZE
JAFZA-16, Office 512, P.O.Box 17328,
Jebel Ali FZE, Dubai, UAE
Tel: +971-4-801-1500

ASIA

THE PEOPLE'S REPUBLIC OF CHINA

Yamaha Music & Electronics (China) Co., Ltd.
2F, Yunhedasha, 1818 Xinzha-lu, Jingan-qu,
Shanghai, China
Tel: +86-400-051-7700

HONG KONG

Tom Lee Music Co., Ltd.
11/F., Silvercord Tower 1, 30 Canton Road,
Tsimshatsui, Kowloon, Hong Kong
Tel: +852-2737-7688

INDIA

Yamaha Music India Private Limited
P-401, JMD Megapolis, Sector-48, Sohna Road,
Gurgaon-122018, Haryana, India
Tel: +91-124-485-3300

INDONESIA

PT. Yamaha Musik Indonesia (Distributor)
Yamaha Music Center Bldg. Jalan Jend. Gatot
Subroto Kav. 4, Jakarta 12930, Indonesia
Tel: +62-21-520-2577

KOREA

Yamaha Music Korea Ltd.
8F, Dongsung Bldg. 21, Teheran-ro 87-gil,
Gangnam-gu, Seoul, 06169, Korea
Tel: +82-2-3467-3300

MALAYSIA

Yamaha Music (Malaysia) Sdn. Bhd.
No.8, Jalan Perbandaran, Kelana Jaya, 47301
Petaling Jaya, Selangor, Malaysia
Tel: +60-3-78030900

SINGAPORE

Yamaha Music (Asia) Private Limited
Block 202 Hougang Street 21, #02-00,
Singapore 530202, Singapore
Tel: +65-6740-9200

TAIWAN

Yamaha Music & Electronics Taiwan Co., Ltd.
2F., No.1, Yuanrong Rd., Banqiao Dist.,
New Taipei City 22063, Taiwan (R.O.C.)
Tel: +886-2-7741-8888

THAILAND

Siam Music Yamaha Co., Ltd.
3, 4, 15, 16th Fl., Siam Motors Building,
891/1 Rama 1 Road, Wangmai,
Pathumwan, Bangkok 10330, Thailand
Tel: +66-2215-2622

VIETNAM

Yamaha Music Vietnam Company Limited
15th Floor, Nam A Bank Tower, 201-203 Cach
Mang Thang Tam St., Ward 4, Dist.3,
Ho Chi Minh City, Vietnam
Tel: +84-8-3818-1122

OTHER ASIAN COUNTRIES

<http://asia.yamaha.com>

OCEANIA

AUSTRALIA

Yamaha Music Australia Pty. Ltd.
Level 1, 99 Queensbridge Street, Southbank,
VIC 3006, Australia
Tel: +61-3-9693-5111

NEW ZEALAND

Music Works LTD
P.O.BOX 6246 Wellesley, Auckland 4680,
New Zealand
Tel: +64-9-634-0099

COUNTRIES AND TRUST TERRITORIES IN PACIFIC OCEAN

<http://asia.yamaha.com>

**Head Office/Výrobce: Yamaha Corporation 10-1, Nakazawa-cho, Naka-ku, Hamamatsu, 430-8650, Japan
(pro evropské země) Importér: Yamaha Music Europe GmbH Siemensstrasse 22-34, 25462 Rellingen, Germany**

Informace pro uživatele o sběru a nakládání se starým elektro odpadem



Tento symbol na produktu, balení anebo v doprovodné dokumentaci znamená, že s použitým elektrickým a elektronickým zařízením by nemělo být nakládáno jako s domovním odpadem.

Pro jejich správné nakládání, obnovu nebo recyklaci je nutné je odevzdat v místech kolektivního sběru v souladu s národní legislativou a Nařízením 2002/96/EC.

Správným nakládáním pomáháte ochránit hodnotné zdroje a zabráníte potenciálnímu nebezpečnému vlivu na lidské zdraví a životní prostředí, ke kterému by při nesprávném zacházení mohlo dojít.

Více informací o zpětném sběru a recyklaci starých zařízení kontaktujte místní samosprávu, technické služby nebo prodejce zařízení.

Pro komerční uživatele v EU

Pokud chcete zlikvidovat elektrické nebo elektronické zařízení, kontaktujte svého prodejce nebo dodavatele pro další instrukce.

Informace o nakládání v zemích mimo EU

Tento symbol je platný pouze v zemích EU, pokud chcete toto zařízení zlikvidovat, kontaktujte místní samosprávu nebo prodejce a zeptejte se na správnou metodu likvidace.

Důležité oznámení: Záruční informace pro zákazníky v EHS* a ve Švýcarsku

Podrobné záruční informace o tomto produktu Yamaha a záručním servisu v celém EHS* a ve Švýcarsku naleznete na níže uvedené webové adrese (soubor k tisku je dostupný na našich webových stránkách) nebo se můžete obrátit na zastoupení firmy Yamaha ve své zemi (další stránka).

* EHS: Evropsky hospodářský prostor

<http://europe.yamaha.com/warranty/>

CZECH REPUBLIC

Yamaha Music Europe GmbH

Branch Austria (Central and Eastern Europe)

Schleiergasse 20, A-1100 Wien Austria

Tel: +43 (0)1 602 039025

Fax: +43 (0)1 602 039051

Webové stránky Yamaha (pouze anglicky)
<https://www.yamahasynth.com/>
Yamaha Downloads
<http://download.yamaha.com/>

Manual Development Group
© 2017 Yamaha Corporation
Vydáno 02/2017 MW##*.**E0
ZV90250

Použití manuálů	strana 2		
Základní struktura	strana 3		
Struktura MX49, MX61 a MX88	strana 3		
Blok ovladačů	strana 3		
Klaviatura	strana 3		
Kolečko Pitch bend	strana 3		
Modulační kolečko	strana 4		
Knoby	strana 4		
Blok tónového generátoru	strana 5		
AWM2	strana 5		
Rejstříky	strana 5		
Struktura paměti Rejstříků	strana 8		
Performance	strana 9		
Struktura paměti Performancí	strana 10		
Editování Rejstříků a Performancí	strana 10		
Blok efektů	strana 11		
Struktura efektů	strana 11		
Nastavení a propojení efektů	strana 12		
Blok arpeggií	strana 13		
Kategorie arpeggií	strana 13		
O seznamu typů arpeggií	strana 14		
Typy přehrávání arpeggií	strana 14		
Vztahy mezi zahranými tóny a typy arpeggií	strana 15		
Blok přehrávání Skladby/Patternu	strana 16		
Rytmický pattern	strana 16		
Skladba	strana 16		
Interní paměť	strana 17		
Interní paměť nástroje	strana 17		
Tok signálů MIDI/Audio	strana 18		
Použití připojeného počítače	strana 19		
Připojení počítače	strana 19		
Vytvoření skladby pomocí počítače	strana 22		
		Nahrávání vaší hry na nástroj do DAW softwaru na počítači jako MIDI data	strana 22
		Nahrávání vaší hry na nástroj do DAW softwaru na počítači jako Audio data	strana 27
		Nahrávání frází arpeggia z nástroje do DAW softwaru jako MIDI data	strana 28
		Vzdálené ovládání DAW softwaru nebo VSTi (soft. nástroje) z nástroje	strana 31
		Přiřazení ovladačů Vzdáleného ovládání	strana 35
		Použití iOS aplikací	strana 39
		Reference	strana 40
		Performance	strana 40
		Přehrávání Performance	strana 40
		Výběr Performance	strana 41
		Výběr partu Performance	strana 41
		Editace Performance	strana 43
		Performance Job	strana 54
		Uložení Performance	strana 56
		Doplňkové informace	strana 56
		Nastavení skladby/patternu	strana 58
		Skladba	strana 58
		Pattern	strana 59
		Soubor	strana 60
		Terminologie operací se soubory	strana 60
		Displej File	strana 61
		Utility - Nástroje	strana 64
		Utility Job	strana 68
		Režim Remote - Vzdálené ovládání	strana 70
		Displej Remote	strana 70
		Přepínání funkcí knobů [A] - [D]	strana 71
		Přepínání sad ovladačů	strana 71
		Nastavení nástrojů	strana 71

Použití manuálů

Vás syntezátor Tento nástroj je dodáván spolu se čtyřmi různými návody – Uživatelským (tato příručka), Referenčním, Parametrickým a se Seznamem dat. Zatímco tato příručka je v tištěné podobě přiložená k nástroji, ostatní manuály jsou v digitální podobě na dodaném CD-ROM.

▪ **Uživatelský manuál**

Poskytuje popis základních funkcí, návod jak nástroj nastavit a používat, a popis různých upravitelných parametrů nástroje. Tento návod si přečtěte před prvním použitím vašeho nástroje.

- Nastavení
- Základní ovládání a obrazovky
- Hra Rejstříků
- Změna tonálních vlastností Rejstříků pomocí ovladačů
- Použití funkce Arpeggio
- Nastavení oktávy/transpozice klaviatury
- Hra Performancí
- Hra rytmických paternů
- Hra Skladeb
- Vytváření vlastní Performance
- Přepínání Rejstříků během živého vystupování bez výpadku zvuku
- Provádění globálních systémových nastavení
- Výměna souborů s USB flash pamětí
- Připojení externích MIDI nástrojů
- Seznam Shift funkcí
- Zprávy na displeji
- Problémy a jejich řešení
- Specifikace

▪ **Referenční příručka (tento dokument)**

Poskytuje detailní popis funkcí nástroje, jeho připojení k počítači a všech parametrů, které lze upravit a nastavit.

▪ **Syntezátorový parametrický manuál (PDF dokument)**

Vysvětluje parametry Rejstříků, typy efektů a jejich parametry a MIDI zprávy, které jsou používány u syntezátorů Yamaha vybavených AWM2 zvukovým generátorem. Nejprve si přečtěte uživatelský a referenční manuál a potom, pokud to potřebujete, se v tomto manuálu naučte více o parametrech a termínech vztahujících se k Yamaha syntezátorům.

▪ **Seznam dat (PDF dokument)**

Uvádí seznam dat obsažených v nástroji, jako je seznam Rejstříků, Performancí, typů arpeggií, typů efektů a další data týkající se MIDI nastavení či implementací.

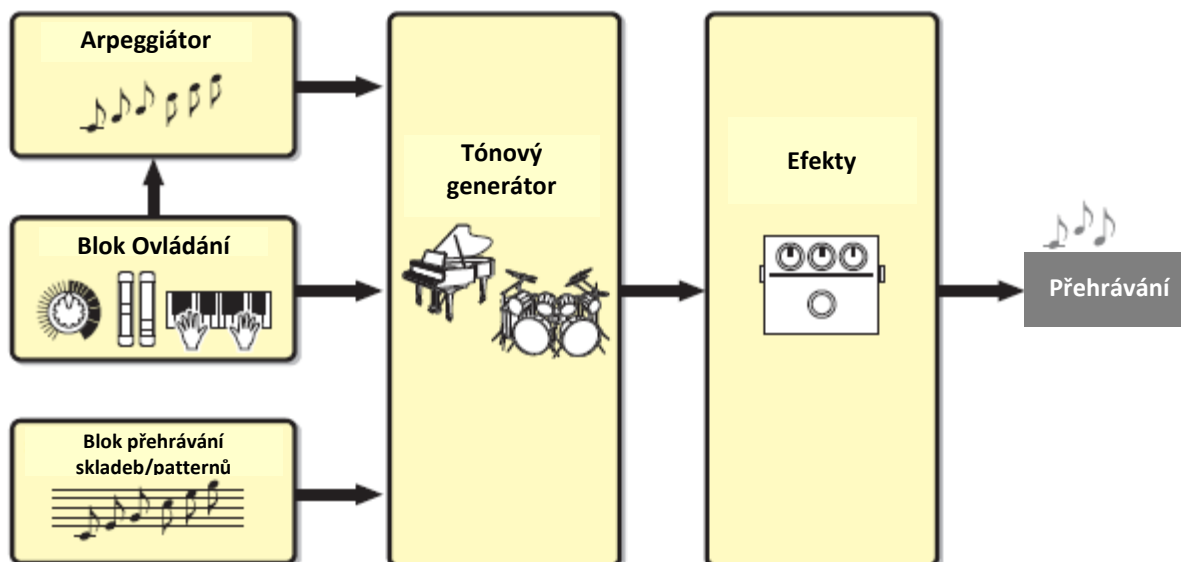
Informace

- Vyobrazení a znázornění obrazovek v tomto návodu slouží pouze pro informativní účely a mohou se ve skutečnosti lišit.
- Windows je registrovaná obchodní značka Microsoft® Company v USA a dalších zemích.
- Apple, Mac, iPhone, iPad a iPod Touch jsou obchodní značky Apple Inc. v USA a dalších zemích.
- Ostatní obchodní značky jsou majetkem jejich právoplatných držitelů.

Základní struktura

Struktura MX49, MX61 a MX88

Tento nástroj se skládá z pěti základních funkčních bloků: Tónový generátor, Efektový blok, Arpeggiátor, Ovládání a Blok přehrávání skladeb/patternů.



Blok ovladačů

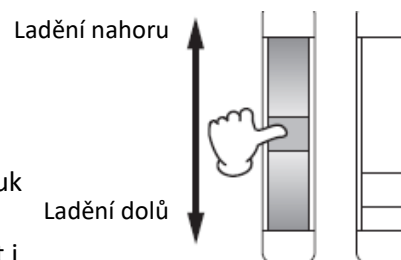
Tento blok se skládá z klaviatury, kolečka Pitch Bend, modulačního kolečka, knobů atd. a přenáší události note on/off, velocity a další informace (MIDI zprávy) do tónového generátoru syntetizéru. Ovladače také generují MIDI zprávy. Tónový generátor vytváří zvuky podle MIDI zpráv vysílaných klaviaturou a ovladači. Pokud jsou dostupné funkce arpeggií, pak vysílá i tyto informace.

Klaviatura

Klaviatura vysílá zprávy note on/off do tónového generátoru (pro rozeznění Rejstříků). Klaviatura se také využívá pro spouštění (triggering) přehrávání arpeggia. Výchozí přiřazení tónů je C2 – C6 pro MX49, C1 – C6 pro MX61 a A-1 – C7 pro MX88. Můžete měnit oktávný rozsah klaviatury pomocí tlačítek OCTAVE [-] a [+], nebo transponovat noty pomocí tlačítek TRANSPOSE [-]/[+].

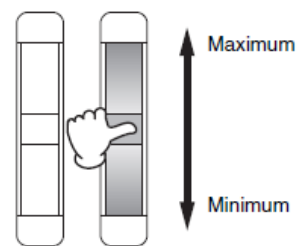
Kolečko Pitch Bend

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. Stiskněte klávesu a kolečko vyzkoušejte. Každý přednastavený zvuk má implicitní nastavení rozsahu ohnutí (Pitch Bend Range). Toto nastavení můžete pro každý zvuk měnit na obrazovce Play Mode (strana 47) v režimu Editování partu. Na obrazovce Ctrl Set (strana 52) v režimu Editování Rejstříku můžete kolečko Pitch Bend přiřadit i jinou funkci než ohýbání tónů.



Modulační kolečko

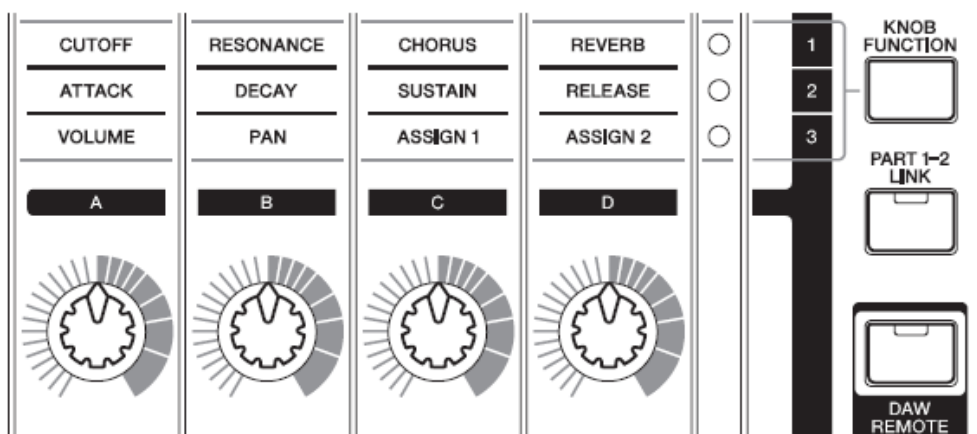
Modulační kolečko se běžně používá k aplikaci vibrata na daný zvuk, ale mnoho z přednastavených zvuků má i jiné efekty a funkce přiřazené tomuto kolečku (strana 5). Čím více kolečkem otočíte směrem vzhůru, tím více efektu je na zvuk aplikováno. Vyzkoušejte kolečko během hraní různých přednastavených zvuků. Abyste zabránili nechtěné aplikaci efektu, ujistěte se, že je kolečko na začátku hry nastaveno na minimum. Na obrazovce Ctrl Set v režimu Editování Rejstříku můžete kolečku přiřadit různé funkce (strana 52).



Knoby

Čtyři knoby umožňují měnit různé charakteristiky zvuku Rejstříku v reálném čase – během hry. Ke každému knobu můžete přiřadit až 3 funkce a ty zapínat pomocí tlačítka [KNOB FUNCTION]. Také zvuk, na který je aplikován efekt knobu je určován tlačítkem [PART 1-2 LINK]. Více detailů najdete na straně 56.

Poznámka: Použití knobů je popsáno v uživatelském manuálu.



Ovládání DAW

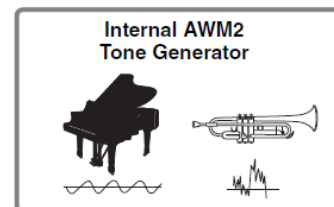
Stiskněte tlačítko [DAW REMOTE] pro spuštění režimu vzdáleného ovládání. V tomto režimu můžete ovládat DAW software nebo VSTi (softwarové nástroje) pomocí panelových ovladačů. Spuštěním tohoto režimu změníte funkci některých panelových tlačítek – například knobů [A] - [D], tlačítka [TRANSPORT] a tlačítek kategorií. Více detailů naleznete na straně 35.

Blok tónového generátoru

Tónový generátor produkuje zvuky v reakci na informace o hře vytvářené hrou na klaviaturu a ovládáním ovladačů. Tato kapitola popisuje systém AWM2 syntézy, Rejstříky (ty jsou základem nástroje) a Performance (kombinace Rejstříků).

AMW2 (Advanced Wave Memory 2)

Tento nástroj je vybaven tónovým generátorem AWM2 (Advanced Wave Memory 2). AWM2 je syntéza založená na vzorcích zvuků (zvukový materiál) a je využívána v mnoha Yamaha syntezátorech. Aby bylo dosaženo větší realističnosti Rejstříků, tak se každý skládá z mnoha zaznamenaných vzorků skutečných nástrojů. Navíc lze na Rejstříky aplikovat řadu parametrů – generátor obálky, filtr, modulaci a další.

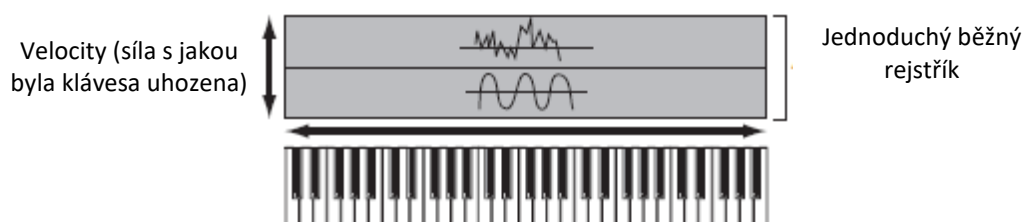


Rejstříky

Program, který obsahuje zvukové elementy pro generování zvuku specifického nástroje, se nazývá Rejstřík (Voice). Nástroj obsahuje dva typy zvuků: běžné Rejstříky (Normal Voices) a bicí Rejstříky (Drum Voices).

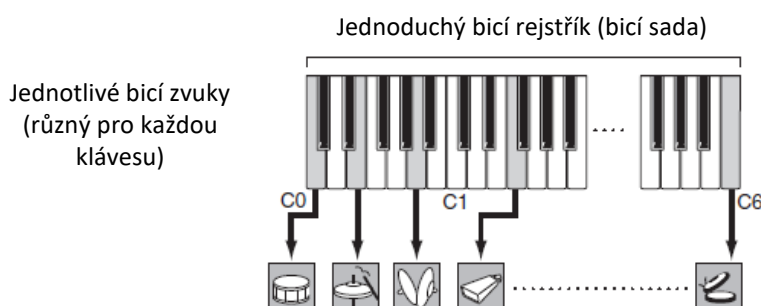
Běžný zvuk

Jedná se o zvuk, který je aktivován klávesami na klaviatuře, každá klávesa rozezná patřičnou výšku tónu daného zvuku. Běžný zvuk je kombinací vln nebo zvukových vzorků.



Bicí zvuk

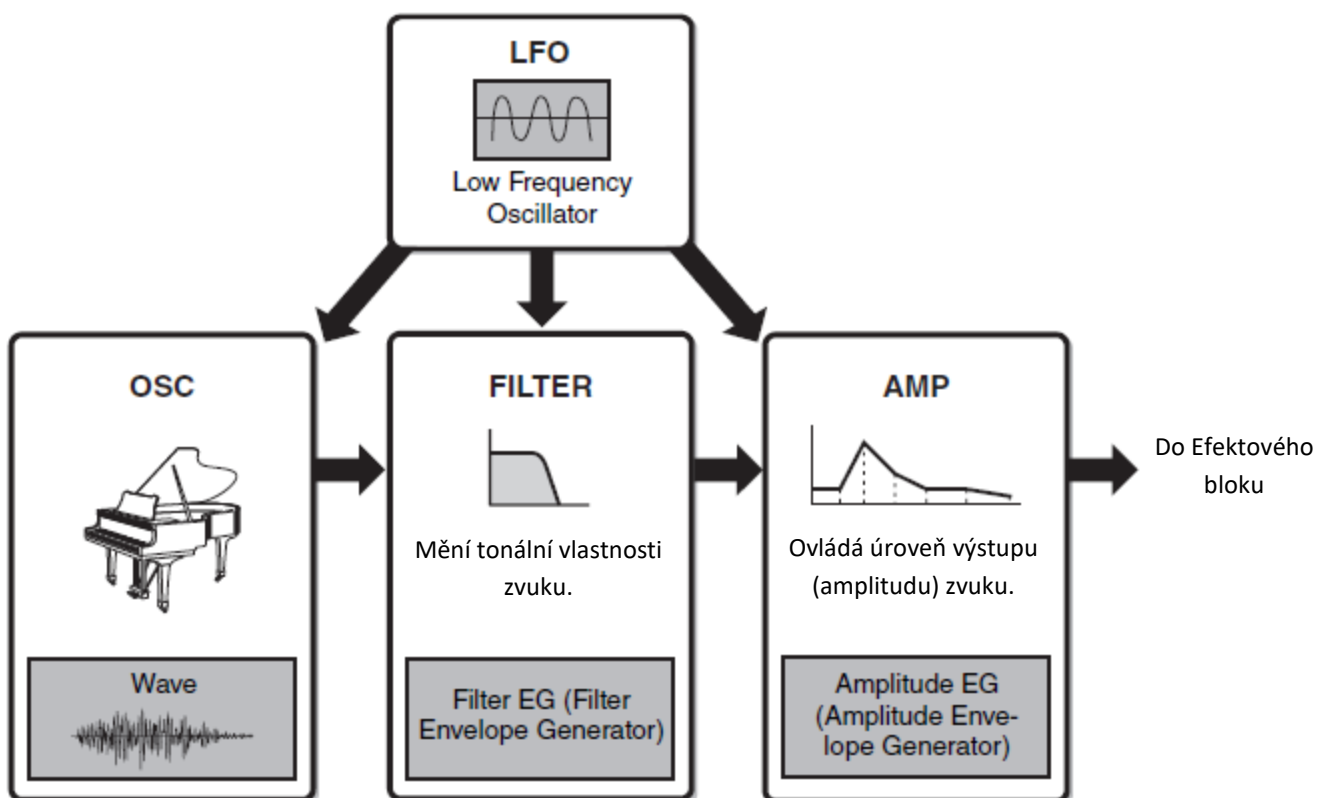
Bicí Rejstříky jsou převážně Rejstříky perkusí/bicích, které jsou přiřazeny jednotlivým klávesám. Skupině přiřazených perkusových/bicích zvuků či běžných zvuků se říká bicí sada.



Poznámka: Původní přiřazení čísel k rozsahu klaviatury C2-C6 (MX49) a C1-C6 (MX61). Aby bylo možné hrát tóny mimo tento rozsah, změňte ladění nebo klaviaturu transponujte tlačítky OCTAVE [-] nebo TRANSPOSE [-].

Komponenty Rejstříku

Každý z Rejstříků se skládá z komponent, jako jsou OSC (oscilátor), FILTER (filtr), AMP (amplituda) a LFO (nízko frekvenční oscilátor). Editováním těchto komponent, můžete vytvořit své originální zvuky.



OSC

Tato jednotka určuje průběh vlny tónu (základní zvukový materiál), rozsah tónů pro zvuk, stejně tak i reakci na rychlost hry (rozsah rychlostí tónů, během kterých daný element zazní). U každého zvuku jsou nastaveny na vhodné hodnoty.

FILTER

Tato jednotka upravuje zvuk vycházející z jednotky OSC potlačením určité frekvence zvuku. Filter můžete nastavit na obrazovce Filter/EG (str. 48) režimu Editování partu Performance.

AMP

Tato jednotka určuje výstupní úroveň (amplitudu) zvuku vycházejícího z bloku Filter. Parametry týkající se amplitudy můžete nastavit na obrazovce Filter/EG (str. 48).

LFO

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 a k vytvoření efektů jako vibrato, wah a tremolo. Parametry LFO mohou být nastaveny na obrazovce Voice LFO (strana 51) režimu Editování Rejstříku.

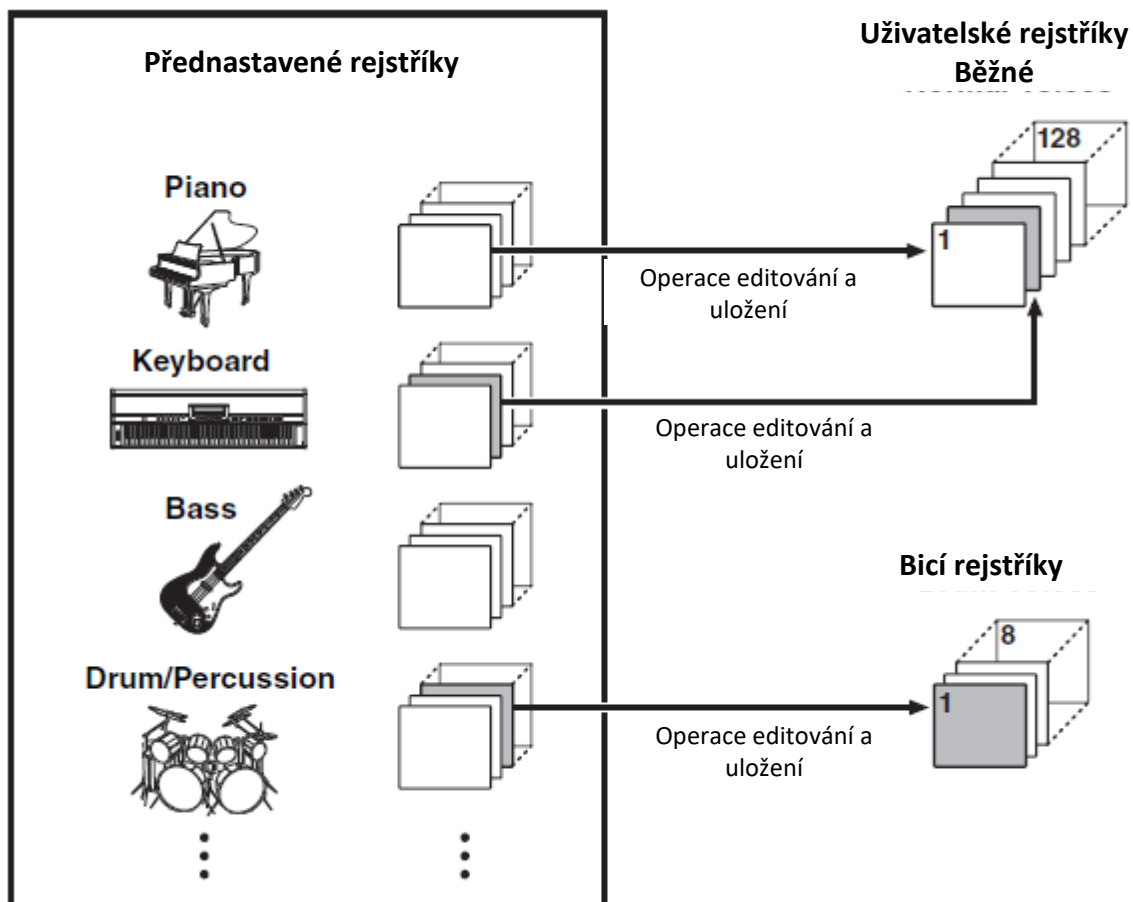
Kategorie Rejstříků

Rejstříky jsou užitečně rozděleny do kategorií. Kategorie jsou vytvořeny na základě základních typů nástrojů nebo jejich zvukových charakteristik. Seznam kategorií je uveden níže. Každá kategorie obsahuje několik Rejstříků.

Název kategorie	Zkratka	Název tlačítka kategorie	Typ Rejstříku
Acoustic Piano	AP	PIANO	Běžný Rejstřík
Keyboard	KB	KEYBOARD	Běžný Rejstřík
Organ	ORG	ORGAN	Běžný Rejstřík
Guitar	GTR	GUITAR	Běžný Rejstřík
Bass	BAS	BASS	Běžný Rejstřík
Strings	STR	STRINGS	Běžný Rejstřík
Brass	BRS	BRASS	Běžný Rejstřík
Sax/Woodwind	WND	SAX/WOODWIND	Běžný Rejstřík
Synth Lead	LD	SYN LEAD	Běžný Rejstřík
Synth Pad/ Choir	PAD	PAD/CHOIR	Běžný Rejstřík
Synth Comping	CMP	SYN COMP	Běžný Rejstřík
Chromatic Percussion	CP	CHROMATIC PERCUSSION	Běžný Rejstřík
Drum/ Percussion	DR	DRUM/ PERCUSSION	Bicí Rejstřík (bicí sada)
Sound Effect	SFX	SOUND EFX	Běžný Rejstřík
Musical Effect	MFX	MUSICAL EFX	Běžný Rejstřík
Ethnic	ETH	ETHNIC	Běžný Rejstřík

Struktura paměti Rejstříků

Tento nástroj je vybaven mnoha Rejstříky v paměti Preset, které nelze přepsat (strana 17). Tyto Rejstříky jsou označovány jako Preset (přednastavené). Rejstříky, které vzniknou úpravou preset Rejstříků označujeme jako uživatelské. Tyto uživatelské Rejstříky jsou uloženy v paměti User (uživatelské), kterou lze přepisovat (strana 17). Maximální počet Rejstříků, které je možné uložit do uživatelské paměti je 128 normal a 8 bicích.



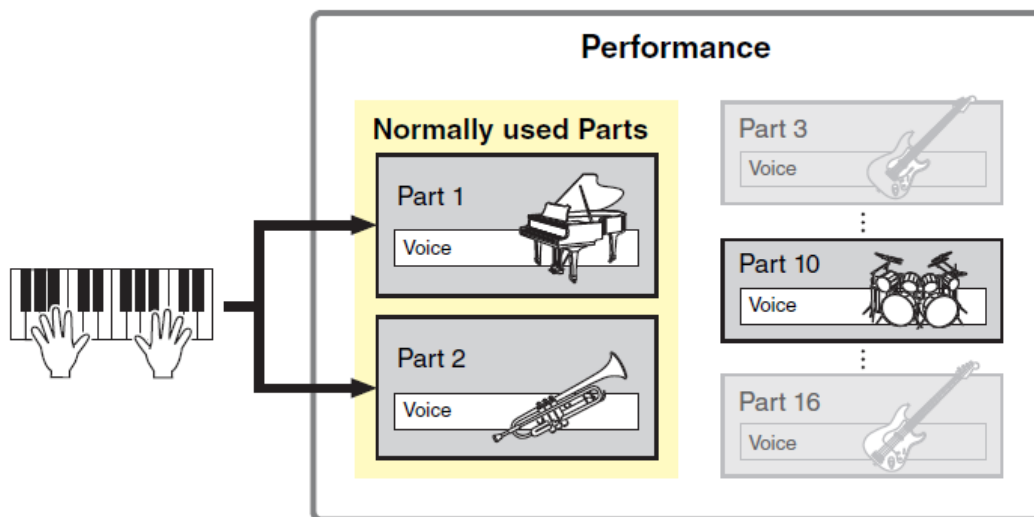
Performance

Tento nástroj je vybaven 16 nezávislými party, které umožňují znít současně více Rejstříkům. Program, ve kterém zní více Rejstříků (partů) najednou se označuje jako Performance. Každému partu je přiřazen jeden Rejstřík a jednoduchá Performance je kombinací 16 Rejstříků.

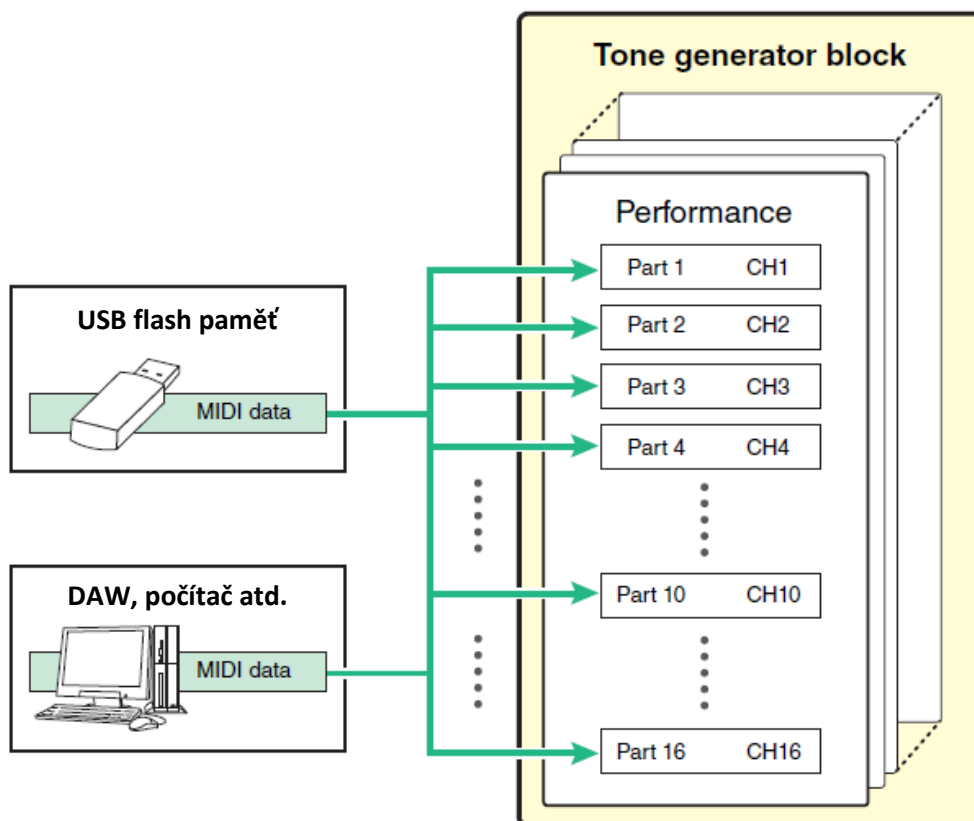
Normálně můžete hrát party 1 a 2. U tohoto nástroje můžete také hrát různé Rejstříky partů 1 a 2 spolu současně (funkce Layer) nebo hrát levou rukou Rejstřík partu 2 a pravou rukou Rejstřík partu 1 (funkce Split).

Part 10 je běžně určen pro použití při přehrávání rytmických patternů. Proto je také původní Rejstřík přiřazený tomuto partu bicí.

Poznámka: Můžete také přepínat mezi party 3 – 16 a hrát jeden Rejstřík po druhém.

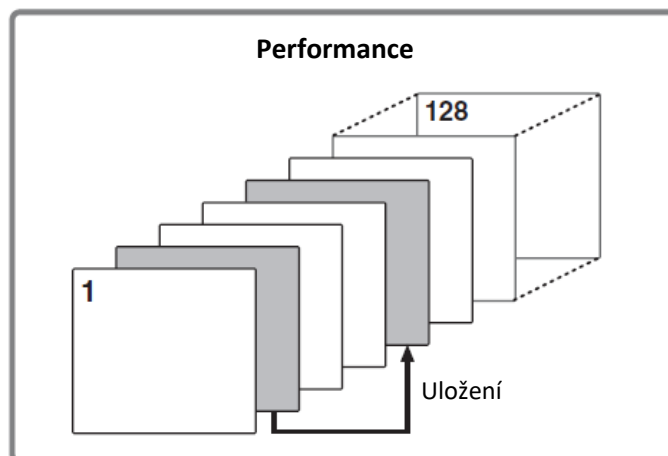


Partům 1-16 jsou přiřazeny různé MIDI kanály. Použitím externího MIDI sekvenceru, DAW softwaru na počítači nebo MIDI dat uložených na připojeném USB zařízení, můžete přehrávat současně až 16partů.



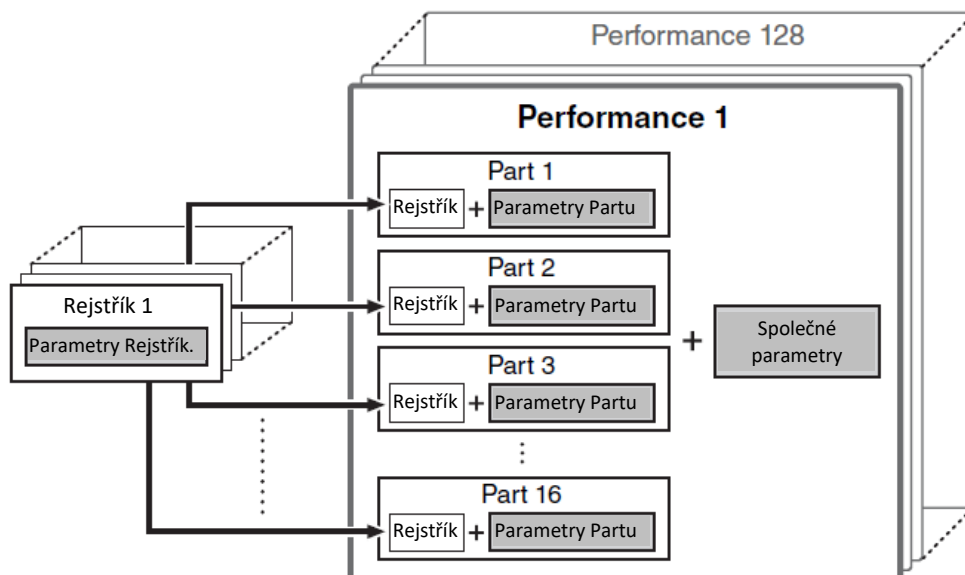
Struktura paměti Performancí

K dispozici je 128 Performancí v uživatelské části paměti, kterou lze přepisovat (strana 17). Pro uložení editované Performance musíte přepsat jednu z paměťových lokací 1 - 128.



Editování Rejstříků a Performancí

Můžete si vytvořit vaše vlastní originální zvuky editací parametrů Performance a Rejstříku. V režimu editování Performance můžete editovat jak parametry unikátní pro každý part (parametry Part), tak i společné parametry pro všechny party (parametry Common). V režimu editování Rejstříku můžete editovat parametry vztahující se k celému Rejstříku. Režim editování Rejstříku je dostupný pouze pro Rejstříky přiřazené partům Performance. Pokud editujete Rejstřík, ujistěte se, že jej uložíte jako uživatelský Rejstřík, odděleně od Performance. Mějte na paměti, že i když uložíte Performance, editované parametry Rejstříků uloženy nejsou.



Maximální polyfonie

Maximální polyfonie odpovídá nejvyššímu počtu not, které mohou znít současně z interního tónového generátoru nástroje. Maximální polyfonie tohoto nástroje je 128. Pokud tónový generátor obdrží počet not, který překračuje maximální polyfonii, noty zahrané dříve budou ztlumeny. Pamatujte na to obzvláště u not s dozvukem. Dále platí, že maximální polyfonie se týká počtu elementů zvuků, ne počtu samotných zvuků. Pokud jsou použity zvuky, které obsahují více elementů, maximální počet současně znějících not může být menší než 128.

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

Insertion efekty

Insertion efekty mohou být aplikovány na jednotlivé Rejstříky přiřazené partům před spojením signálů všech partů. Měli by být používány pro Rejstříky, u kterých chcete dramaticky změnit jejich vlastnosti. Každý Rejstřík má k dispozici jeden Insertion efekt. Insertion efektu můžete přiřadit různé typy efektů. Toto nastavení lze provést na obrazovce Voice Insert Eff/DrumKit Insert Eff (strana 50) v editování Rejstříku. K dispozici máte čtyři typy Insertion efektů, které můžete aplikovat na čtyři party Performance.

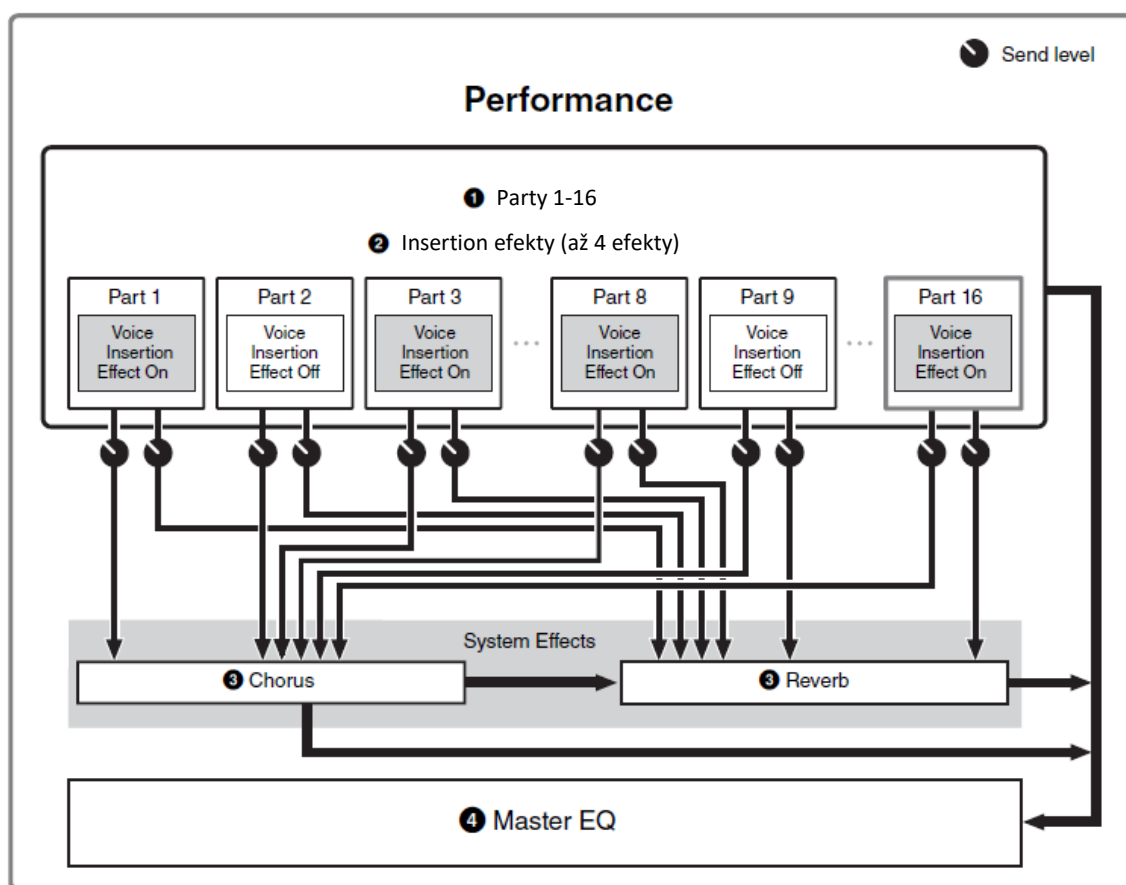
Systémové efekty

Systémové efekty Reverb a Chorus, jsou aplikovány na celkový zvuk – Rejstřík, Performanci, skladbu atd. Pomocí systémových efektů je zvuk každého partu poslán do efektu na základě nastavení úrovně Send Level pro každý part. Zpracovaný zvuk, kterému se říká “wet”, je poslán zpět do mixeru v závislosti na nastavení úrovně Return Level a poté, co je smíchán s nezpracovaným zvukem “dry”, jde do výstupu.

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.

Nastavení a propojení efektů



1 Volba, který part (1-16) využije Insertion efekt.

Nastavení: Nastavte „InsSw“ na obrazovce Performance Part Select (strana 42).

2 Nastavení týkající se Insertion efektů.

Nastavení: Nastavte na obrazovce Voice Insert Eff/DrumKit Insert Eff (strana 50).

3 Nastavení týkající se efektů Reverb a Chorus

Nastavení: Nastavte na obrazovce Chorus Eff/Reverb Eff (strana 43), na obrazovce General (strana 45) a Play Mode (strana 47).

4 Nastavení týkající se Master EQ

Nastavení: Nastavte na obrazovce Master EQ (strana 44).

Kategorie, typy efektů a efektové parametry

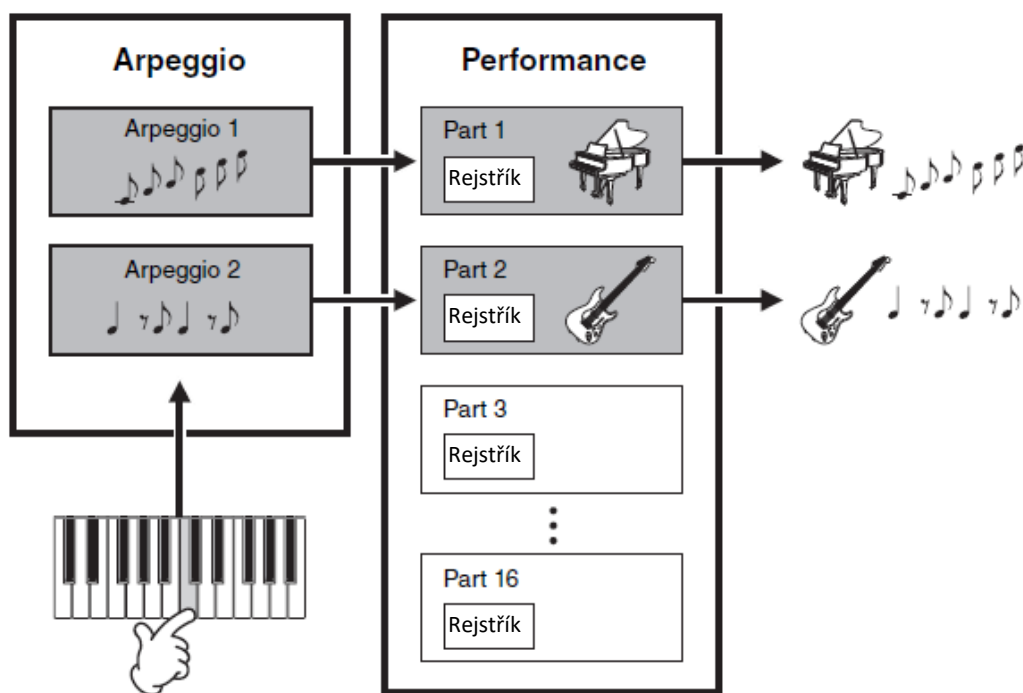
Informace týkající se kategorií a typů efektů naleznete v kapitole „Effect Type List“ v pdf dokumentu „Data List“. Informace týkající se parametrů efektů naleznete v kapitole „Effect Parameter List“ v pdf dokumentu „Data List“. Informace o popisech jednotlivých kategorií, typů a parametrech efektů naleznete v pdf dokumentu „Synthesizer Parameters Manual“.

O Preset nastaveních

Preset (přednastavená) nastavení pro všechny parametry typů efektů jsou dodány jako šablony a lze je zvolit na obrazovce Effect Type selection. Vyzkoušejte nejprve některý z těchto přednastavených efektů, který je blízko vaší představě, pak je pozměňte podle vlastních potřeb. Preset nastavení lze určit podle nastavení „Preset“ na každé obrazovce parametru efektu. Více informací o typech efektů naleznete v pdf dokumentu „Data List“.

Blok arpeggia

Tento blok vám umožňuje stiskem klávesy či kláves spustit hudební a rytmické fráze používající aktuální zvuk. Přehrávání arpeggia 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. Současně můžete přehrávat dva typy arpeggií.



Kategorie arpeggií

Typy arpeggií jsou rozděleny do několika kategorií, které jsou rozděleny podle typů nástrojů.

Seznam kategorií

ApKb	Acoustic Piano & Keyboard
Org	Organ
Guit	Guitar / Plucked
Bass	Bass
Str	Strings
Brs	Brass
RdPp	Reed / Pipe
Lead	Synth Lead
PdMe	Synth Pad / Musical
CrPc	Chromatic Percussion
DrPc	Drum / Percussion
Seq	Synth Sequence
Chd	Chord Sequence
Hybr	Hybrid Sequence
Ctrl	Control

O seznamu typů arpeggií

1	2	3	4	5	6	7	8
Category	ARP No.	ARP Name	Time Signature	Length	Original Tempo	Accent	Note/Chord
ApKb	1	70sRockB	4 / 4	2	130		N
ApKb	2	70sRockC	4 / 4	1	130		N
ApKb	3	70sRockD	4 / 4	2	130		
ApKb	4	70sRockE	4 / 4	4	130		N
ApKb	5	70sRockF	4 / 4	2	130		N
ApKb	6	70sRockG	4 / 4	1	130		C
ApKb	7	70sRockH	4 / 4	1	130		C

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

1 Category

Zobrazuje kategorii arpeggia

2 ARP No. (Arpeggio Number)

Zobrazuje číslo arpeggia.

3 ARP Name (Arpeggio Name)

Zobrazuje název arpeggia.

4 Time Signature

Taktové označení či metrum arpeggia.

5 Length

Délka typu arpeggia (počet taktů).

6 Original Tempo

Vhodné tempo pro daný typ arpeggií. Jakmile zvolíte typ arpeggia, toto tempo se nastaví automaticky.

7 Accent

Kroužek znamená, že arpeggio používá funkci Accent Phrase (viz níže).

8 Note/Chord

Typ přehrávání arpeggia. „N“ (note, tón) značí, že metoda přehrávání se liší podle počtu tónů nebo intervalu mezi nimi. „C“ (chord, akord) značí, že z tónů zahranych na klaviatuře jsou indikovány akordy, a přehrávání arpeggia se mění podle změny akordu. Prázdné buňky označují arpeggia pro bicí Rejstříky (strana 15) nebo arpeggia obsahující ovládací informace (strana 15).

Typy přehrávání arpeggií

Zapínání a vypínání arpeggií

K dispozici jsou následující dvě nastavení.

Arpeggio zní pouze, pokud je stisknuta klávesa:	Nastavte parametr Hold na „off“.
Arpeggio pokračuje, i když je klávesa uvolněna:	Nastavte parametr Hold na „on“.

Poznámka: Informace o displejích včetně parametrů „Hold“, viz Arp Select displej (strana 49).

Poznámka: Když je „Switch (Arpeggio Switch)“ nastaven na „on“, můžete použít přepínač damper pedálu (vysílání MIDI sustain zpráv; změna ovládací #64) pro provedení stejné operace jako nastavení „Hold“ na „on“.

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. Informace o typech arpeggií využívajících tuto funkci naleznete v seznamu Arpeggio Type List v Data Listu.

Vztahy mezi zahraničními tóny a typy arpeggií

Níže jsou tři základní typy přehrávání arpeggií.

Arpeggia pro běžné Rejstříky

Typy arpeggií (všech kategorií kromě DrPC a Cntr) vytvořené pro použití u běžných Rejstříků mají tyto tři typy přehrávání.

Přehrávání pouze zahraničních tónů

Arpeggia jsou přehrávána pouze použitím zahraničních tónů a oktávních tónů.

Přehrávání naprogramované sekvence podle zahraničních tónů (Note)

Tyto typy arpeggií mají několik sekvencí, které jednotlivě odpovídají určitým typům akordů. I když zahrajete pouze jeden tón, je přehráno arpeggio použitím naprogramované sekvence - tzn. že mohou znít i jiné tóny, než zahraniční. Stiskem dalšího tónu spustí transponovanou sekvenci. Tak se sekvence mění podle zahraničních tónů. Informace o typech arpeggií naleznete v seznamu Arpeggio Type List v Data Listu.

Přehrávání naprogramované sekvence podle zahraničního akordu (Chord)

Tyto typy arpeggií vytvořené pro použití s běžnými Rejstříky jsou přehrávány podle typu akordu, který zahrajete na klaviatuře. Informace o typech arpeggií naleznete v seznamu Arpeggio Type List v Data Listu.

Poznámka: Protože jsou tyto typy programovány pro běžné Rejstříky, jejich použití s bicími Rejstříky nemusí vést k hudebně správným výsledkům.

Arpeggia pro bicí Rejstříky (kategorie DrPC)

Typy arpeggií vytvořené pro použití u bicích Rejstříků mají tyto tři typy přehrávání a umožňují okamžitý přístup k přehrávání rytmických patternů

Přehrávání bicího patternu

Stisk kláves spustí stejný rytmický pattern.

Přehrávání bicího patternu a dalších zahraničních tónů (přiřazených bicím nástrojům)

Stisk klávesy spustí stejný rytmický pattern. Podržení této klávesy a hraním stiskem dalších kláves budou znít zvuky přiřazených bicím nástrojům do znejícího patternu.

Přehrávání pouze zahraničních tónů (přiřazených bicím nástrojům)

Zahráním tónu nebo tónů spustí rytmický pattern s použitím pouze zahraničních tónů. Uvědomte si, že i když hrajete stejné tóny, spuštěný pattern se může lišit podle toho, v jakém pořadí byly tóny zahrány. To vám umožní přístup k různým rytmickým patternům i při použití stejného nástroje pouhou změnou pořadí zahraničních tónů, když je parametr „KeyMode“ nastaven na „thru“ nebo „thru direct“.

Poznámka: Výše uvedené tři typy přehrávání nejsou rozlišeny názvem kategorie nebo jménem. Musíte je vyzkoušet a poslechnout si rozdíl.

Poznámka: Protože jsou tyto typy vytvořeny pro použití s bicími Rejstříky, jejich použití s běžnými nemusí vytvořit hudebně vhodné výsledky.

Arpeggia obsahující především informace o ovládní (kategorie: Cntr)

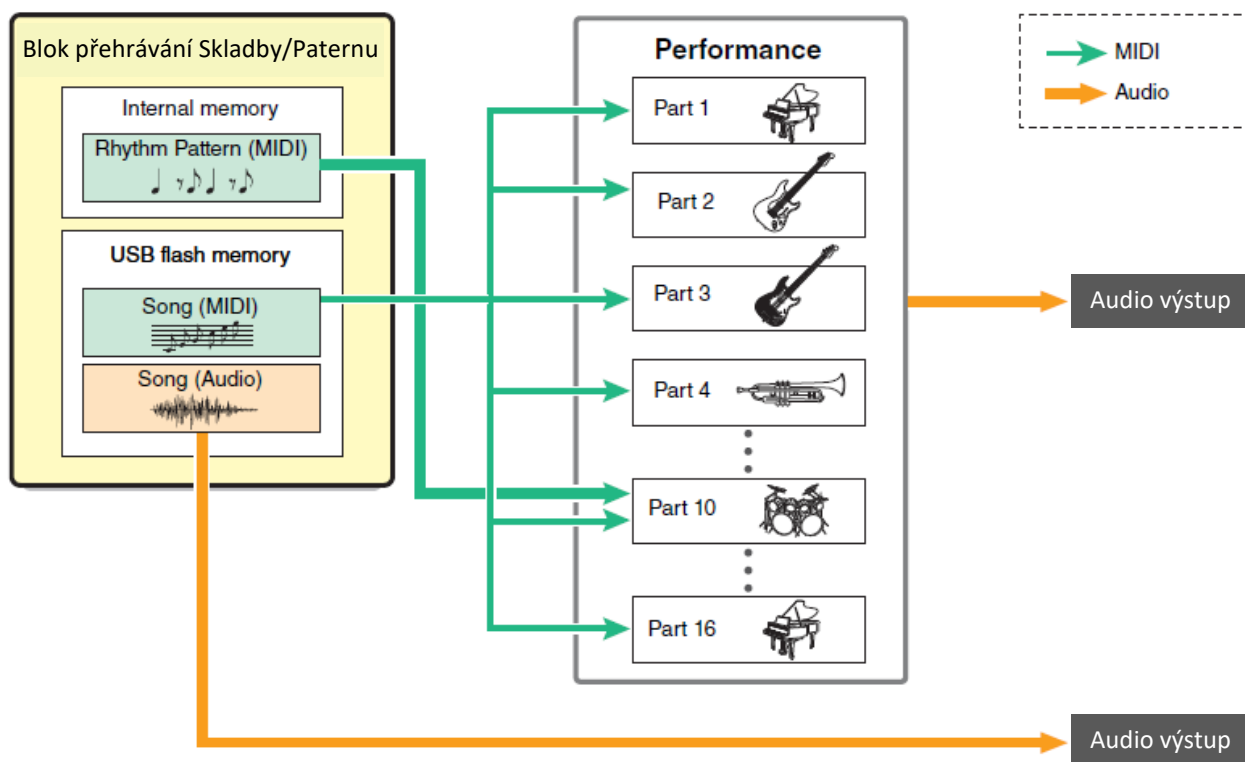
Tyto typy arpeggií jsou programovány především s daty změny ovládní a pitch bend kolečka. Používají se spíše ke změně ladění zvuku, než ke hře určitých tónů. Některá z nich neobsahují vůbec žádná data.

Typy pro přehrávání arpeggií

Arpeggia nenabízejí pouze inspiraci a plně rytmické pasáže pro vaši hru, ale i nabízejí i kvalitní MIDI data, která můžete využít pro skládání skladeb, či plný doprovod pro živé vystoupení. Použití arpeggií je popsáno v kapitole Rychlý průvodce v uživatelském manuálu.

Blok přehrávání Skladby/Patternu

Tento blok vám umožní přehrávat interní rytmické patterny nebo MIDI/Audio data uložená na připojené USB flash paměti. MIDI data rytmických patternů a z USB flash paměti jsou odeslána do tónového generátoru a ten je přehraje.



Rytmický pattern

Tento nástroj je vybaven mnoha rytmickými patterny. Pro každou Performance je vždy vybrán vhodný rytmický pattern. Tento rytmický doprovod je přehráván s využitím bicího Rejstříku přiřazeného partu 10 Performance.

Skladba

MIDI a audio data uložená v kořenovém adresáři (strana 60) na připojeném USB flash zařízení lze na tomto nástroji přehrát jako skladbu. MIDI data využívají pro přehrávání zvuky partů 1-16 Performance. Audio data přímo vystupují na konektorech OUTPUT [L/MONO]/[R].

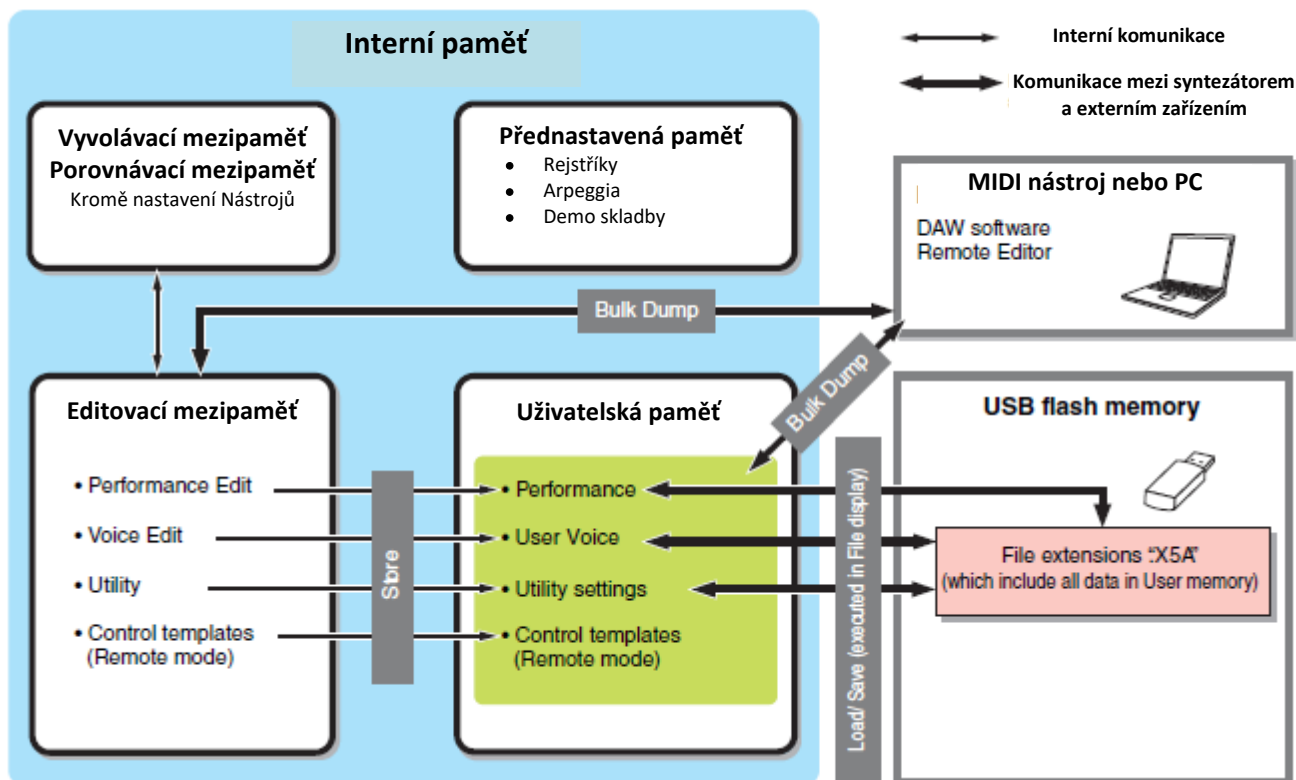
Poznámka: Na tomto nástroji lze přehrávat pouze SMF MIDI data formátu 0.

Poznámka: Na tomto nástroji lze přehrávat pouze audio data v souboru WAV (44,1kHz, 16 bit stereo).

Interní paměť

Tento nástroj vytváří mnoho různých typů dat, včetně Performancí a Rejstříků. Zde je popsáno, jak s těmito daty zacházet a jak používat paměťová média pro jejich uchování.

Interní paměť nástroje



Přednastavená paměť

V této paměti jsou uloženy přednastavené Rejstříky, arpeggia a demo skladby. Je vytvořena pouze pro čtení dat a tak data nelze přepisovat.

Uživatelská paměť

V této paměti je uloženo 128 Performancí, uživatelské paměti, nastavení nástrojů (celková systémová nastavení) a 50 ovládacích sad. Je určena jak pro načítání, tak i pro ukládání dat. Obsah této paměti je uložen i po vypnutí nástroje.

Editační mezipaměť

To je část paměti, kde jsou ukládána editovaná data Performancí a Rejstříků přiřazených partům. Je možné zde mít pouze jednu Performanci. Je určena jak pro načítání, tak i pro ukládání dat. Obsah této paměti je ztracen po vypnutí nástroje. Měli byste si uložit editovaná data do uživatelské paměti před změnou Performance nebo vypnutím nástroje.

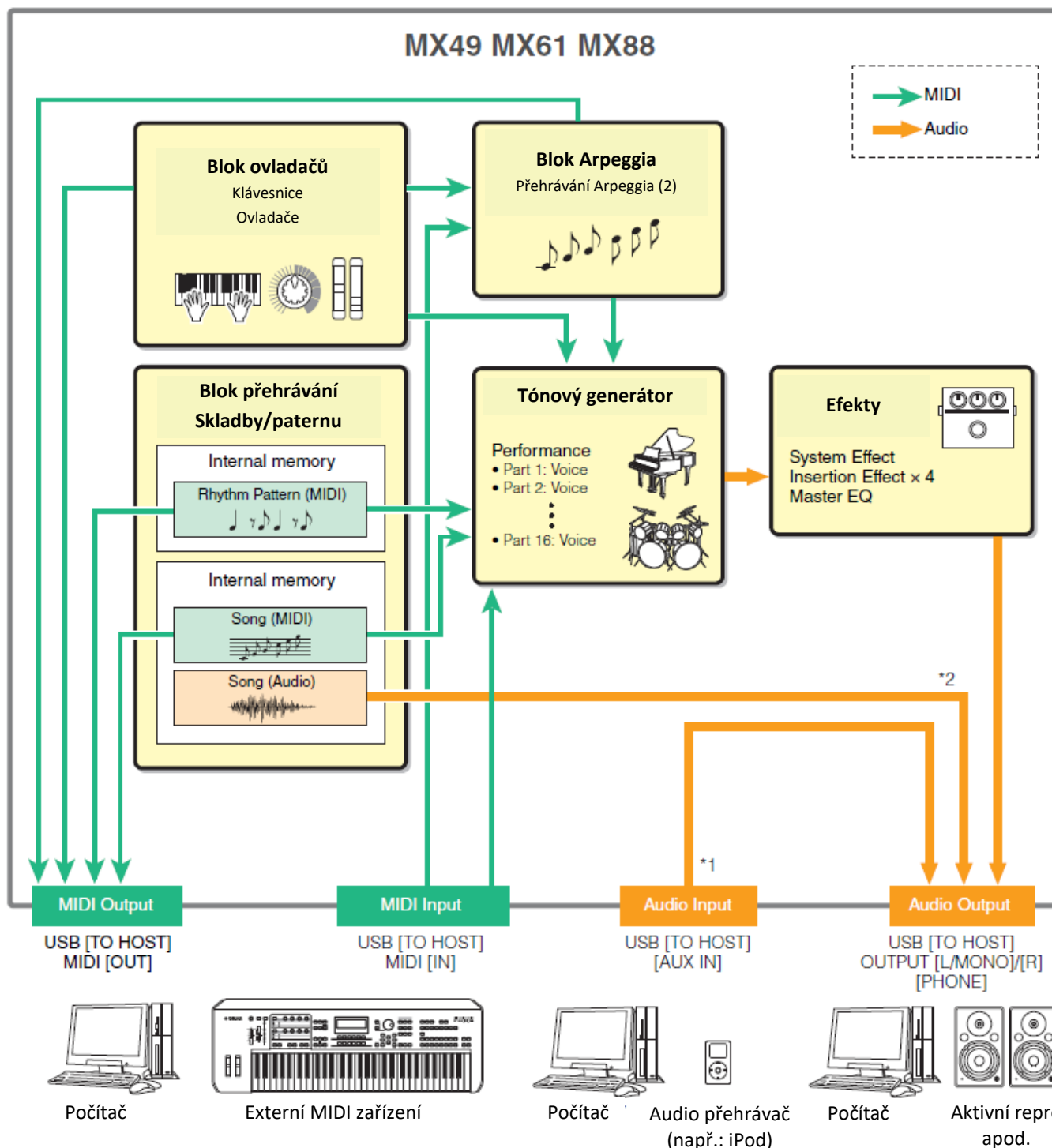
Vyvolávací mezipaměť Porovnávací mezipaměť

Je to záložní paměť pro editační mezipaměť. Pokud zvolíte jinou Performanci bez uložení editované Performance, můžete použít funkci Recall pro obnovu editovaných dat.

Porovnávací paměť je vytvořena pro uložení dat před editací. Data před editací budou dočasně nahrazena, pak můžete přepínat mezi daty před a po editaci a porovnat si jak znějí před a po editaci (funkce Compare). Je určena jak pro načítání, tak i pro ukládání dat. Obsah této paměti je ztracen po vypnutí nástroje.

Tok signálů MIDI/Audio

V následujícím obrázku je popsán tok signálů MIDI/Audio uvnitř nástroje i mezi nástrojem a externím zařízením.



* 1 Signály vstupující přes USB [TO HOST] konektory vystupují pouze přes OUTPUT [L/MONO]/[R] a sluchátkový výstup. Tyto signály nevystupují přes USB [TO HOST] konektor.

* 2 Audio data z Usb flash paměti vystupují pouze přes OUTPUT [L/MONO]/[R] a sluchátkový výstup. Tyto signály nevystupují přes USB [TO HOST] konektor.

Použití připojeného počítače

Připojte Tento nástroj pomocí USB k počítači a vytvořte si svoji vlastní skladbu pomocí DAW softwaru nainstalovaném na počítači.

Poznámka: Zkratka DAW (digital audio Workstation) odkazuje na hudební software pro nahrávání, editaci a mixování audio a MIDI dat. Hlavní DAW softwarové aplikace jsou Cubase, Logic, SONAR a Digital Performer. I když můžete využít všechny tyto uvedené programy, doporučujeme pro vytváření skladeb používat Cubase.

Po připojení nástroje k počítači budete moci využít následujících výhod.

- Využít jej jako externí tónový generátor pro DAW software a MIDI klaviatury
- Použít je pro dálkové ovládání DAW softwaru a VSTi

Připojení počítače

Pro připojení k počítači budete potřebovat USB kabel a Yamaha Steinberg USB Driver. Přes USB můžete přenášet jak MIDI, tak i Audio data. Také MX49/MX61 Remote Tools a MX Voice List jsou vhodné pro použití s DAW softwarem.

1. Stáhněte si poslední verzi Yamaha Steinberg USB Driver, MX49/MX61 Remote Tools a MX Voice List z naší stránky.

Po kliknutí na tlačítko Download rozbalte komprimovaný soubor.

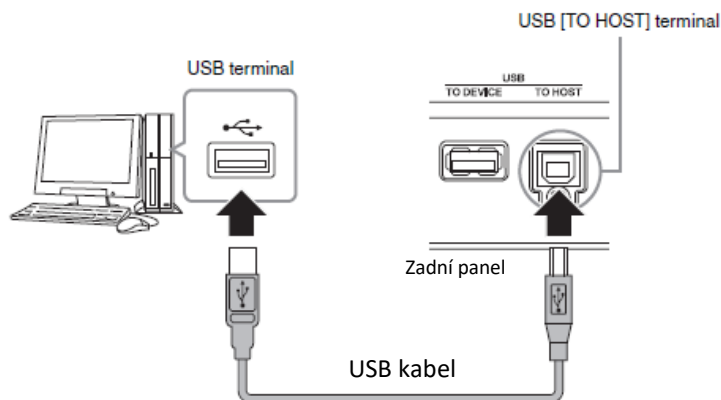
<http://download.yamaha.com/>

Poznámka: na této stránce jsou dostupné i minimální systémové požadavky.

Poznámka: Yamaha Steinberg USB Driver a MX49/MX61 Remote Tools mohou být bez předchozího upozornění aktualizovány. Z výše uvedené stránky si je můžete vždy stáhnout.

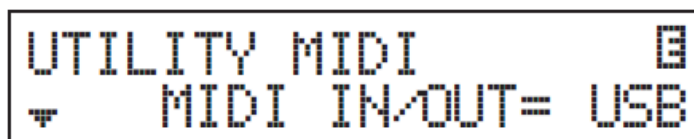
2. Nainstalujte Yamaha Steinberg USB Driver.

Instalujte podle instalačního průvodce, který je součástí staženého souboru. Při propojování připojte USB kabel ke konektoru nástroje a pak ke konektoru počítače podle obrázku níže.



3. Ujistěte se, že konektor USB [TO HOST] je na nástroji povolen.

Stiskněte tlačítko [UTILITY] pro vyvolání obrazovky UTILITY → Zvolte „02:MIDI“ ze seznamu pomocí kurzorových tlačítek [↑][↓], pak stiskněte tlačítko [ENTER] pro vyvolání obrazovky MIDI → Nastavte parametr „MIDI IN/OUT“ na „USB“.



4. Stiskněte tlačítko [STORE] pro uložení nastavení do interní paměti.

5. Nainstalujte na počítač MX46/MX61 Remote Tools (stažený v kroku 1).

Remote Tools seskládají ze dvou komponent: MX49/MX61 Remote Editor a Tento nástroj Extension, které umožňují používat Tento nástroj se sérií Cubase. Instalujte podle instalačního průvodce, který je součástí staženého souboru.

6. Nainstalujte na počítač MX Voice List (stažený v kroku 1).

Instalujte podle instalačního průvodce, který je součástí staženého souboru.

Upozornění při použití konektoru USB [TO HOST]

Při propojování nástroje s počítačem dodržujte následující upozornění. Jejich nedodržením riskujete možnost zamrznutí počítače, poškození či ztrátu dat. Pokud počítač nebo nástroj zamrznou, restartujte aplikaci, počítač nebo vypněte a zapněte nástroj.

Upozornění

- Použijte USB kabel typu AB, kratší než 3 metry. Nelze použít kabel USB 3.0.
- Před připojením počítače ukončete všechny úsporné režimy.
- Před zapnutím nástroje připojte počítač ke konektoru USB [TO HOST].
- Před zapnutím/vypnutím nástroje nebo připojením/odpojením kabelu proveďte toto:
 - Ukončete všechny aplikace na počítači.
 - Ujistěte se, že mezi nástrojem a počítačem nedochází k přenosu dat.
- Pokud je počítač připojen k nástroji, měli byste vyčkat nejméně 6 vteřin před provedením následující akce: 1) vypnutím a zapnutím nástroje, 2) připojením a odpojením kabelu

MIDI kanály a MIDI porty

MIDI data jsou přiřazena k jednomu z 16 kanálů a tento nástroj může současně hrát až 16 oddělených partů přes maximálně 16 MIDI kanálů. Nicméně tento limit lze překročit použitím separátních MIDI portů – každý podporuje až 16 kanálů – a přidáním dalšího syntezátoru nebo tónového generátoru pro větší výběr zvuků. Zatímco je jeden MIDI kabel schopen přenášet data po 16 kanálech, USB kabel je schopen o mnoho více – díky použití MIDI portů. Každý port může obsahovat až 16 kanálů a USB připojení umožní 8 portů. Díky tomu máte k dispozici až 128 kanálů (8 portů x 16 kanálů) na vašem počítači. Po připojení nástroje k počítači jsou MIDI porty definovány následovně:

Port 1	Tónový generátor v tomto nástroji umí používat pouze tento port. Pokud používáte tento nástroj jako tónový generátor z externího MIDI zařízení nebo počítače, měli byste nastavit MIDI Port na 1.
Port 2	Tento port se používá pro ovládání DAW softwaru na počítači.
Port 3	Tento port je používán jako MIDI Thru. Data přijatá na přes Port 3 přes USB [TO HOST] konektor je přeposlán na externí MIDI zařízení přes konektor MIDI [OUT]. Také data přijatá na přes Port 3 přes MIDI [IN] konektor je přeposlán na externí MIDI zařízení přes konektor USB [TO HOST].
Port 4	Tento port není u tohoto nástroje používán.
Port 5	Tento port je použit pouze pro komunikaci MX49/MX61 Remote Editoru. Jiné zařízení nebo aplikace nemohou tento port využít.

Při použití USB připojení nastavte shodně MIDI vysílací a MIDI přijímací porty a také MIDI vysílací a MIDI přijímací kanály. MIDI porty externího zařízení nastavte podle návodu uvedeného výše.

Audio kanály

Audio signály mohou vystupovat přes USB [TO HOST] konektor a OUTPUT [L/MONO]/[R] konektory. Pro připojení počítače použijte konektor USB [TO HOST]. V tomto případě máte k dispozici až dva USB audio kanály (USB1 a USB2). Audio signály mohou vstupovat přes USB [TO HOST] a [AUX IN]. V případě USB [TO HOST] máte k dispozici až dva USB audio kanály. Úroveň výstupu nastavte pomocí parametru „DAW Level“ (strana 64). Signály vystupují na konektorech OUTPUT [L/MONO]/[R]. Ke konektorům [AUX IN] můžete připojit až dva zdroje signálu. Signál je přímo zaslán na konektory OUTPUT [L/MONO]/[R]. Více detailů naleznete v kapitole MIDI/Audio tok signálů (strana 18).

Vytvoření skladby pomocí počítače

Pomocí DAW softwaru na počítači připojeném k tomuto nástroj můžete využít výhod následujících funkcí a aplikací:

- MIDI nahrávání vaší hry na nástroj do DAW softwaru na počítači.
- Audio nahrávání vaší hry na nástroj do DAW softwaru na počítači.
- Dálkové ovládání DAW softwaru nebo VSTi.

Tato kapitola obsahuje popis jak používat DAW software na počítači po připojení Tento nástroj.

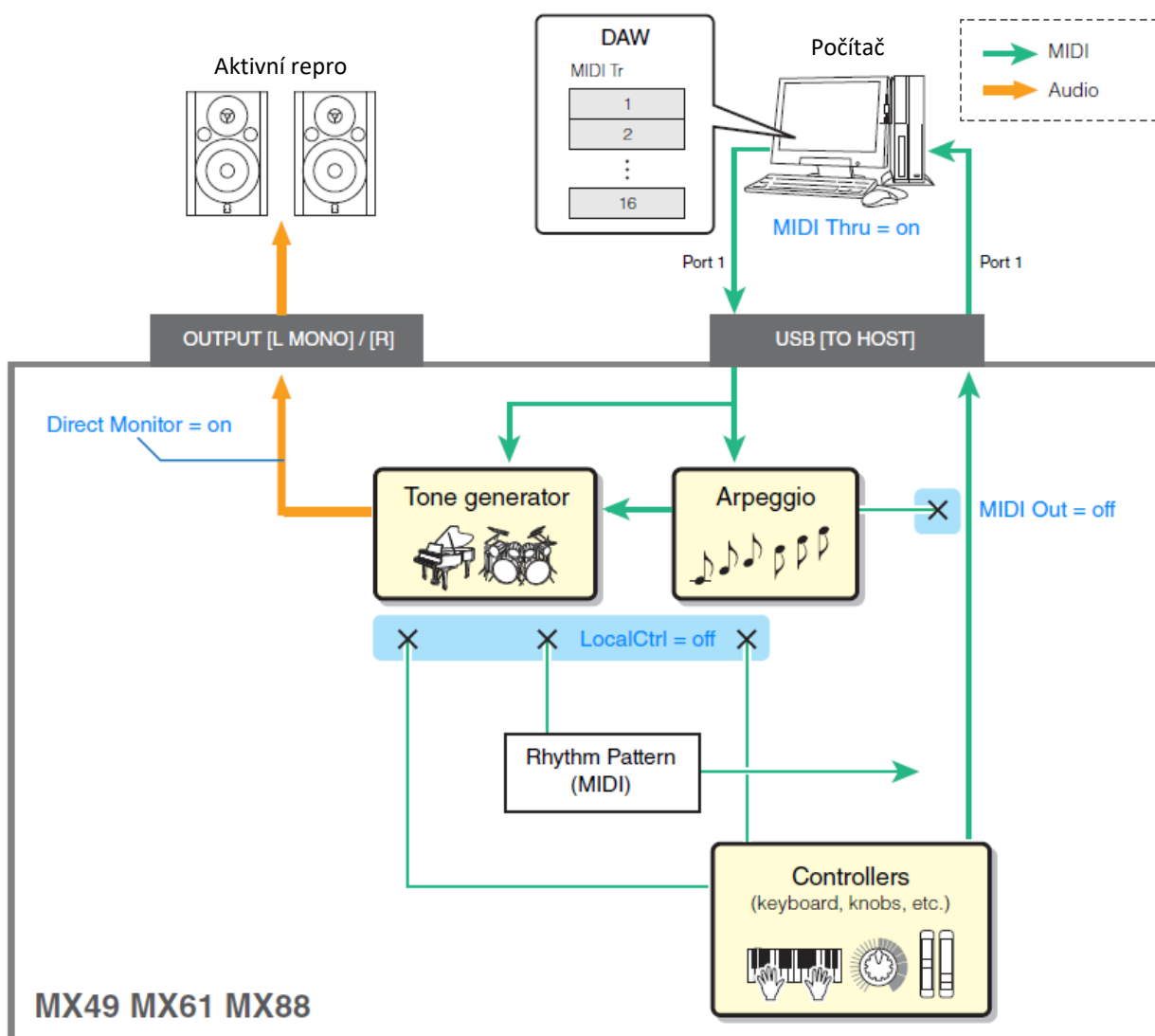
Poznámka: Informace o verzích Cubase podporujících Tento nástroj naleznete na této stránce:
<http://download.yamaha.com/>

Důležité

Pro účely vysvětlení je v příkladech níže použita Cubase 6 na počítači s OS Windows 7. Cubase okna a názvy se mohou lišit v závislosti na použité verzi Cubase a prostředí počítače.

Nahrávání vaší hry na nástroj do DAW softwaru na počítači jako MIDI data

V této kapitole se naučíte, jak nahrávat různé nástrojové Rejstříky do více stop Cubase a vytvořit MIDI skladbu. Nahrávání MIDI dat umožní jednoduše vytvořit hudební záznam (notaci) vaší Performance a také jednoduché částečné opravy nahrávky – například změna tempa či klíče celé skladby. Proveďte připojení a nastavení toku signálů podle obrázku níže. Použití funkce Quick Setup na Tento nástroj velmi zjednoduší nastavení propojení.



Nastavení nástroje

1. Pomocí funkce Quick Setup nastavte „DAW Rec“ připojení.

Stiskněte [UTILITY] → [JOB] → Zvolte „01:QuickSetup“ → [ENTER] → Nastavte „Type“ na „DAW Rec“ → [ENTER]. Následující parametry jsou nastaveny takto. Local Control (strana 65) je nastaven na „off“. Použijte toto nastavení, když chcete nahrávat vaši Performanci na nástroji (kromě Arpeggio dat) do DAW softwaru.

```
JOB QuickSetup
Type= DAW Rec
```

	DAW Rec
Direct Monitor switch	on
LocalCtrl	off
MIDI Sync	auto
Clock Out	off
MIDI OUT (Arpeggio MIDI output switch)	off

2. Uložte nastavení a vraťte se na hlavní stránku Performance.

Stiskněte tlačítko [STORE], po uložení nastavení opakovaně stiskněte tlačítko [EXIT] pro návrat do hlavní obrazovky.

3. Ujistěte se, že jsou vypnuté funkce Layer a Split.

Nastavení Cubase

1. Spusťte Cubase na vašem počítači.

Důležité

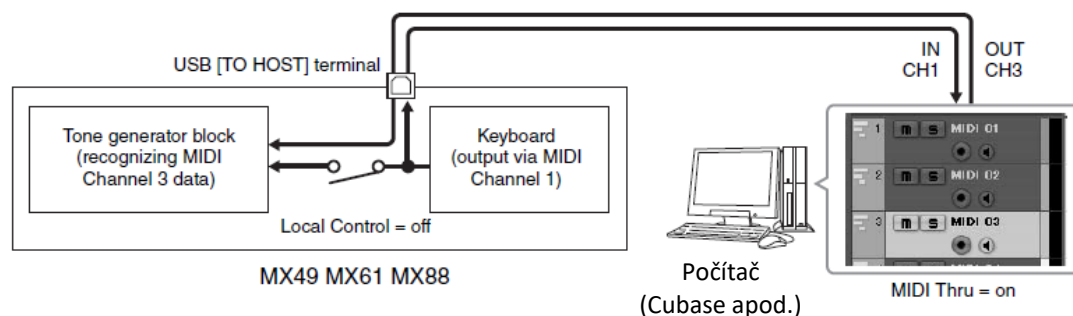
Cubase nerozpozná nástroj, když jej zapnete po spuštění Cubase. Ujistěte se, že spustíte Cubase až po zapnutí nástroje.

2. V Cubase otevřete nový projekt.

Zvolte „Empty“ projekt v oblasti „More“ v okně Project Assistant a klikněte na [Create].

3. Ujistěte se, že v Cubase je MIDI Thru nastaven na „on“.

Klikněte na „File“ menu → „Preference“ → „MIDI“. Potvrďte, že je zvoleno „MIDI Thru Active“. Pak klikněte na [OK] pro zavření okna Preference. Když je MIDI Thru nastaveno na on, MIDI data vytvářená hrou na klaviaturu a přijímaná počítačem jsou vrácena zpět do Tento nástroj. Podle obrázku dole, vám toto umožní hrát zvolené stopy v Cubase (každou s jiným MIDI kanálem) a nechat znít odpovídající Party na Tento nástroj. Například, když jsou nastaveny stopy 1, 2 a 3 na MIDI kanály 1, 2 a 3, a Tento nástroj je nastaven na hru Piano, Bass a Strings v MIDI kanálech 1, 2 a 3 – můžete individuálně volit stopy pro hraní/nahrávání a nechat znít tyto nástroje na Tento nástroj. Zvolte stopu 1 a hrajte/nahrávejte Piano part; zvolte stopu 2 a hrajte/nahrávejte Bass, atd.



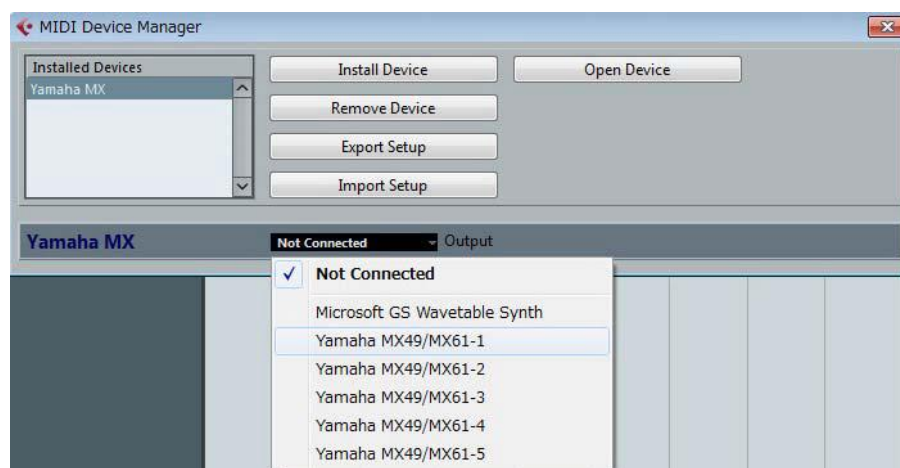
- 4. Ujistěte se, že ASIO Driver je nastaven na “Yamaha Steinberg USB ASIO” nebo “Yamaha Tento nástroj”**
Klikněte na „Devices“ menu → „Device Setup...“ → „VST Audio System“. Potvrďte nastavení „ASIO Driver“. Pak, klikněte na [OK] a zavřete okno Device Setup.
- 5. Nastavte MX Voice List nainstalovaný na počítači pro použití s Cubase.**
Nastavením MX Voice List bude ovládání snadnější a více praktické při vytváření skladby s více Rejstříky nástroje. Pokud MX Voice List nenastavíte, budete muset ručně nastavit Rejstříky přiřazené ke každému partu Tento nástroj.

5-1 Klikněte na „Devices“ menu → “MIDI Device Manager” → [Install Device].



5-2 Zvolte „Yamaha MX“ v okně Add MIDI Device, pak klikněte na [OK].

5-3 Po zvolení „Yamaha MX“ v oblasti „Installed Devices“ v okně MIDI Device Manager nastavte výstup na „Yamaha Tento nástroj-1“ v dolní části okna, pak jej zavřete.



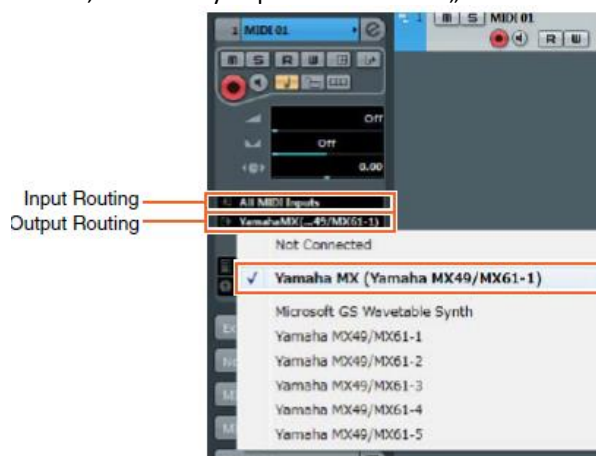
6. Vytvořte MIDI stopu.

Klikněte na „Project“ menu → „Add Track“ → „MIDI“ → [Add Track].

7. V MIDI stopě nastavte směrování vstupů a výstupů tak, aby bylo povoleno datům do nástroje vstupovat do Cubase a datům MIDI stopy vystupovat přes port 1 do nástroje.

Nastavte vstupní směrování na „All MIDI Inputs“ a výstupní směrování na „Yamaha MX49/MX61 (Yamaha MX49/MX61-1)“. Všechna přicházející MIDI data budou vstupovat do Cubase a data MIDI stopy budou vysílána určeným kanálem ve stopě na MIDI portu 1 do nástroje. Ve stopě v Cubase můžete také zobrazit MX Voice List.

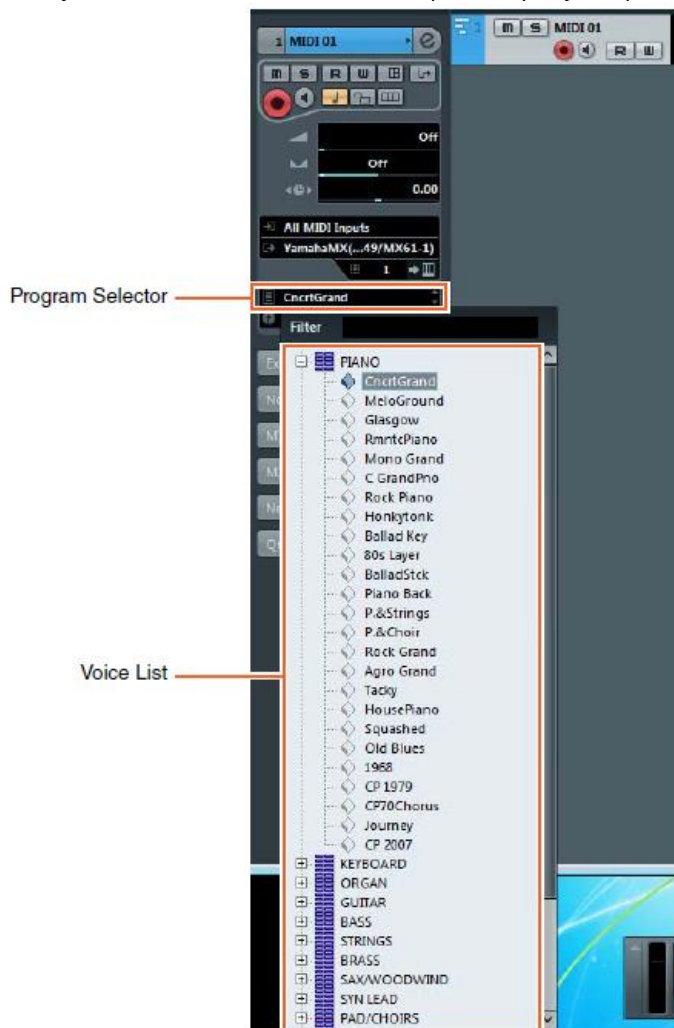
Poznámka: Pokud jste neprovedli krok 5, nastavte výstupní směrování na „Yamaha MX49/MX61-1“.



8. Určete, který Rejstřík bude použit pro MIDI stopu.

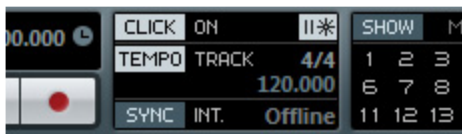
Klikněte na Program Selector pro vyvolání seznamu Rejstříků nástroje, pak zvolte požadovaný Rejstřík. Rejstřík přiřazený partu nástroje odpovídajícímu výstupnímu kanálu MIDI stopy je nahrazen Rejstříkem, který zvolíte v Cubase. Zkontrolujte zvuk během hry na klaviaturu.

Poznámka: Pokud jste v Cubase Rejstřík nezměnili, bude znít aktuálně přiřazený Rejstřík partu na nástroji.





9. Pokud chcete, zapněte metronom.

Klikněte na „CLICK“ v Transport panelu (nebo stiskněte C) pro zapnutí metronomu.




10. Nahrajte vaši hru na nástroj do MIDI stopy.

Po nastavení času na nulu, klikněte na tlačítko  (Record). Spolu se začátkem hry na nástroj začne nahrávání. Když dohrajete, klikněte na tlačítko  (Stop) a zastavte nahrávání.

11. Podobně vytvořte další MIDI stopy a nahrajte další party vaší hry pomocí Rejstříků z nástroje.

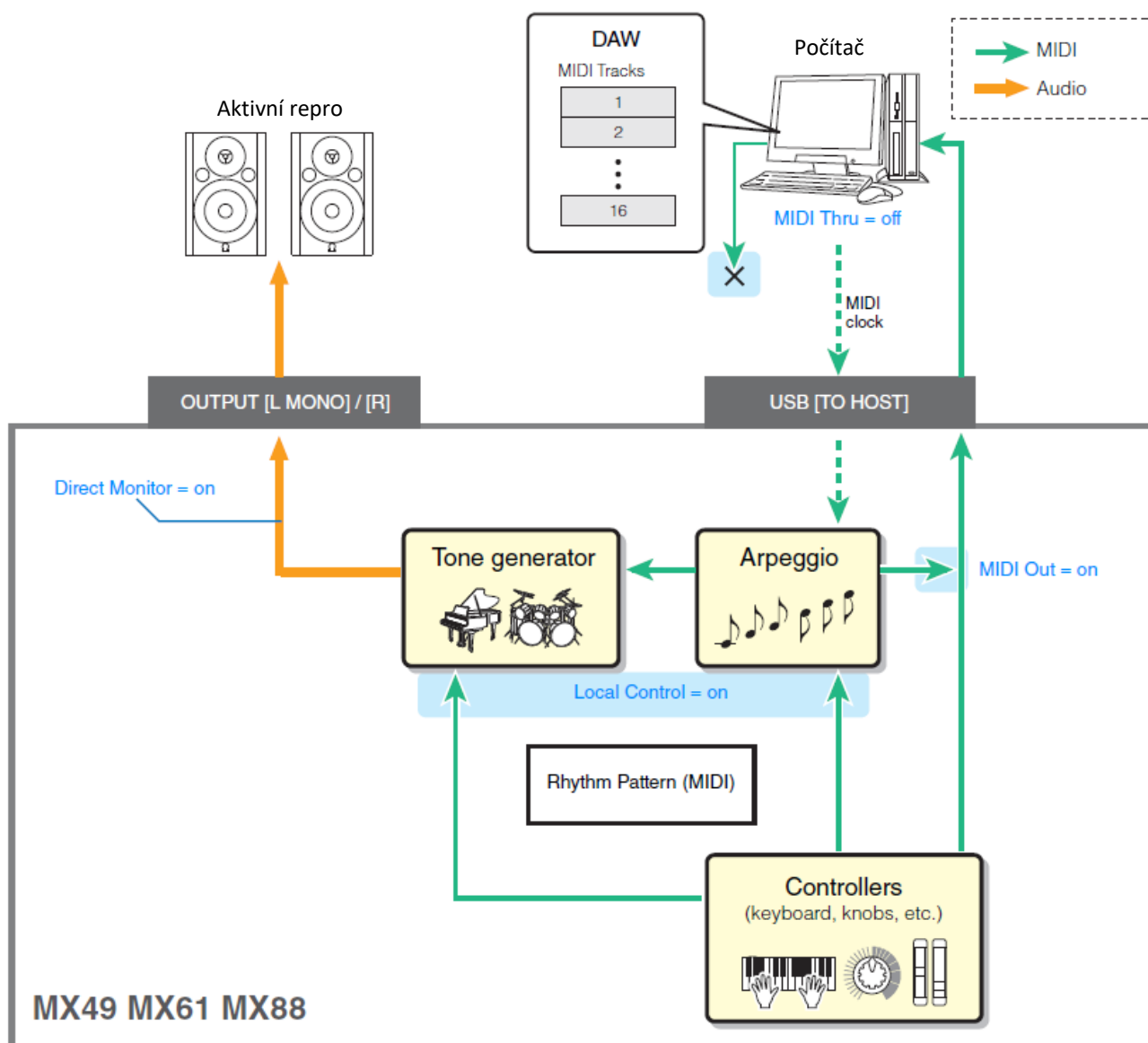
Opakujte kroky 6-10 výše. Pokud již chcete nahrávání ukončit, pokračujte krokem 12.

12. Zkontrolujte zaznamenaná data všech stop.

Nastavte čas na nulu, klikněte na tlačítko  (Start). Pokud je to nutné, upravte nebo editujte MIDI data v Cubase a dokončete skladbu. Instrukce o tom, jak používat Cubase najdete v jejím uživatelském návodu.

Nahrávání frází arpeggia z nástroje do DAW softwaru jako MIDI data

V této kapitole se naučíte, jak nahrát arpeggio fráze do Cubase jako MIDI data. To vám pomůže jednoduše vytvořit kompletní skladbu, bez nutnosti hrát složité fráze na klaviaturu Tento nástroj. Provedte připojení a nastavení toku signálů podle obrázku níže. Použití funkce Quick Setup na Tento nástroj velmi zjednoduší nastavení propojení.



Nastavení nástroje

1. Pro Part 1 nastavte požadovaný typ arpeggia a zapněte přepínač arpeggia na on.

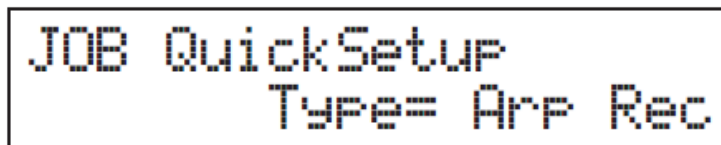
Stiskněte [EDIT] v obrazovce Performance → zvolte „02:Part“ pomocí kurzorového tlačítka [v], pak stiskněte [ENTER] → stiskněte [PIANO] (1) → zvolte „03:ArpSelect“ pomocí kurzorových tlačítek [Λ]/[v], pak stiskněte [ENTER] → nastavte „Switch“ na „on“, a požadovanou kategorii a typ „Category“/„Type“.

2. Nastavte přepínač arpeggia na on.

Stiskněte tlačítko [ARP] tak, aby jeho indikátor svítil. To platí pro celou Performanci.

3. Pomocí funkce Quick Setup nastavte „Arp Rec“ připojení.

Stiskněte [UTILITY] → [JOB] → Zvolte „01:QuickSetup“ → [ENTER] → Nastavte „Type“ na „Arp Rec“ → [ENTER]. Následující parametry jsou nastaveny takto. Local Control (strana 65) je nastaven na off. Použijte toto nastavení, když chcete nahrávat vaši Performanci na nástroji včetně Arpeggio dat do DAW softwaru.



	Arp Rec
Direct Monitor switch	on
LocalCtrl	off
MIDI Sync	auto
Clock Out	off
MIDI OUT (Arpeggio MIDI output switch)	on

4. Nastavte nástroj tak, aby signály ovládání sekvenceru – Start, Stop atd. – nebyli přijímány z Cubase.

Stiskněte dvakrát [EXIT] → Zvolte „02:MIDI“ → Stiskněte [ENTER] → „SeqCtrl“ = „out“ nebo „off“.

5. Uložte nastavení a vraťte se na hlavní stránku Performance.

Stiskněte tlačítko [STORE], po uložení nastavení opakovaně stiskněte tlačítko [EXIT] pro návrat do hlavní obrazovky.

6. Ujistěte se, že jsou vypnuté funkce Layer a Split.

Pokud indikátory tlačítek [LAYER] nebo [SPLIT] svítí, stiskněte je a indikátory zhasnou.

Nastavení Cubase

1. Spusťte Cubase na vašem počítači.

Důležité

Cubase nerozpozná nástroj, když jej zapnete po spuštění Cubase. Ujistěte se, že spustíte Cubase až po zapnutí nástroje.

2. V Cubase otevřete nový projekt.

Zvolte „Empty“ projekt v oblasti „More“ v okně Project Assistant a klikněte na [Create].

3. Vytvořte MIDI stopu.

Klikněte na „Project“ menu → „Add Track“ → „MIDI“ → [Add Track].

4. V MIDI stopě nastavte směrování vstupů a výstupů tak, aby byla zakázána funkce MIDI Thru.

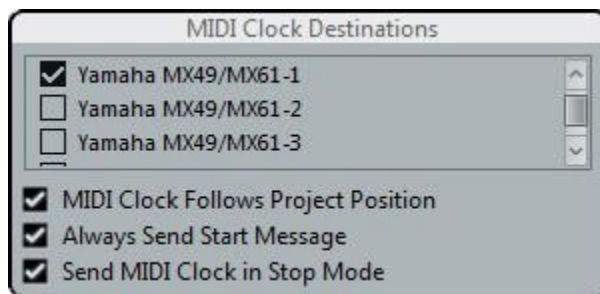
Nastavte vstupní směrování (Input Routing) na „All MIDI Inputs“ a výstupní směrování (Output Routing) na „Not Connected“. Všechna přicházející MIDI data budou vstupovat do Cubase a data MIDI stopy nebudou vysílána do nástroje. Zakažte funkci MIDI Thru v MIDI stopě, abyste zabránili nahrávané arpeggio frázi, aby byla vysílána do nástroje, čímž by došlo k vytvoření smyčky se zpětnou vazbou mezi nástrojem a počítačem.




5. Nastavte MIDI hodiny, tak aby jejich signál byl vysílán z Cubase do nástroje.


Klikněte na „Transport“ menu → „Project Synchronization Setup“ → V oblasti „MIDI Clock Destinations“, zkontrolujte „Yamaha Tento nástroj - 1“, „MIDI Clock Follows Project Position“, a „Always Send Start Message“ → Klikněte na [OK].

Poznámka: Nastavení „Send MIDI Clock in Stop Mode“ určuje, zda je arpeggio přehráváno, když je v Cubase nahrávání nebo přehrávání zastaveno (Stop mode). Pokud v tomto režimu chcete arpeggio přehrávat, zkontrolujte i tento parametr.



6. Nahrajte arpeggio fráze z nástroje do MIDI stopy.

Po nastavení času na nulu, klikněte na tlačítko  (Record), pak hrajte na klaviaturu nástroje pro přehrání arpeggia. Arpeggio fráze bude vysílána jako MIDI data a to vám umožní jí v Cubase nahrát do MIDI stopy.

Když dohrajete, klikněte na tlačítko  (Stop) a zastavte nahrávání.

Přehrávání nahraných arpeggio frází


1. Stiskněte tlačítko [ARP] na nástroji, aby jeho kontrolka zhasla.

Přepínač arpeggií, který platí pro celou Performanci je vypnutý.

2. V MIDI stopě, do které byly arpeggio fráze uloženy, nastavte funkci MIDI Thru na zapnuto (on).

Nastavte výstupní směrování na „Yamaha MX49/MX61-1“. Nahraná MIDI data budou vysílána do nástroje.

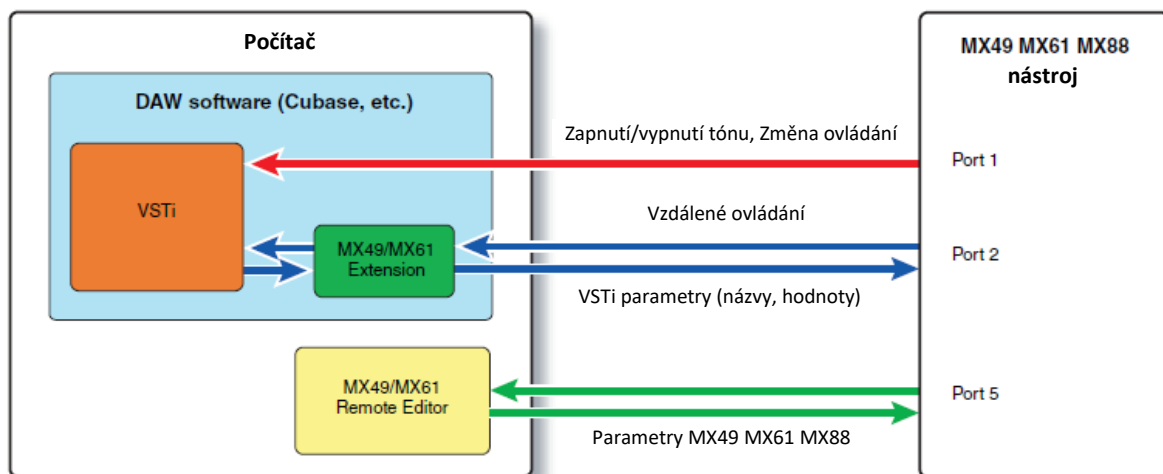
3. Zkontrolujte nahrané arpeggio fráze.

Nastavte čas na nulu, klikněte na tlačítko  (Start).

Vzdálené ovládání DAW softwaru nebo VSTi (softwarových nástrojů) z nástroje.

Tento nástroj je vybaven velmi užitečným režimem vzdáleného ovládání, který umožňuje ovládat DAW software nebo VSTi (softwarový nástroj) na vašem počítači z panelových ovladačů nástroje. Tato funkce umožňuje efektivně ovládat DAW software nebo VSTi z nástroje, a umožňuje i snadnější nahrávání a vytváření skladeb. Pokud je [DAW REMOTE] zapnutá, nástroj je v režimu vzdáleného ovládání, a určitým ovladačům na panelu nástroje jsou přiřazeny speciální funkce. Názvy funkcí jsou vytištěny na panelu černým písmem na bílém pozadí. Například tlačítko [PLAY] (▶/||), [STOP] (■) a AI KNOB ([DATA] otočný ovladač) lze využívat pro ovládání přesunů v Cubase.

DAW software, který lze ovládat z nástroje, je Cubase, Logic Pro, SONAR a Digital Performer. Pro přenos MIDI dat na vzdálené ovládání je používán především Port 2.



Předtím, než budete moci využít funkce vzdáleného ovládání, musíte provést nastavení podle instrukcí uvedených níže.

Poznámka: Před provedením nastavení DAW softwaru se ujistěte, že máte správně nainstalovaný Yamaha Steinberg USB Driver a MX49/MX61 Remote Tools.

Nastavení nástroje

1. Připojte nástroj k počítači pomocí USB kabelu (strana 19).
2. Stiskněte tlačítko [DAW REMOTE] pro spuštění režimu vzdáleného ovládání.
3. Stiskněte tlačítko [UTILITY] pro vyvolání obrazovky Utility Remote, pak zvolte v parametru „DAW Select“ požadovaný DAW software.

```
UTILITY Remote  [M]
+DAW Select=  Cubase
```

4. Stiskněte tlačítko [STORE] pro uložení nastavení do interní paměti nástroje.
5. Stiskněte tlačítko [EXIT] pro opuštění obrazovky Utility.

Nastavení DAW softwaru na počítači

Spusťte DAW software na počítači, pak se řiďte níže uvedenými pokyny.

Poznámka: Pokud dojde k odpojení kabelu mezi Tento nástroj a počítačem nebo k náhlému vypnutí nástroje, DAW software znovu nástroj nerozpozná. Pokud k tomu dojde, ukončete DAW software, a po kontrole připojení nebo novém spuštění nástroje, spusťte DAW software.

Poznámka: Informace o kompatibilních verzích DAW softwaru naleznete v kapitole Specifikace v Uživatelském manuálu.

Poznámka: V závislosti na verzi vašeho DAW softwaru nebo prostředí počítače nemusí být dostupné všechny uvedené funkce.

▪ **Cubase**

Pro dokončení nastavení nainstalujte MX49/MX61 Remote Tools.

▪ **SONAR**

1. Rozbalte [Edit] → [Preferences] menu a zvolte [Devices] na „MIDI“.
2. Přidejte „Yamaha MX Series-2“ do Input Device, pak přidejte „Yamaha MX Series-2“ do Output Device.
3. Rozbalte [Edit] → [Preferences] menu a zvolte [Control Surfaces].
4. Klikněte na tlačítko [+], zvolte „Mackie Control“, pak nastavte vstupní port na „Yamaha MX Series-2“ a výstupní port na „Yamaha MX Series-2“.

▪ **Digital Performer**

1. V Audio/MIDI nastavení počítače Mac, propojte Port 2 rozhraní nástroje s Portem 2 tónového generátoru. Pokud je u tónového generátoru k dispozici pouze jeden port, přidejte další a pak jej propojte s rozhraním.
2. Rozbalte [Setup] menu a zvolte [Control Surface Setup] pro vyvolání okna Control Surface Setup.
3. Stiskněte tlačítko [+].
4. Zvolte „Mackie Control“ v sekci Driver.
5. V boxu pro nastavení „Unit“ zvolte „Mackie Control“, a pro nastavení „MIDI“ zvolte „MX49/MX61 New Port 2“.

▪ **Logic Pro**

1. Zvolte [Preferences] menu → [Control Surface Setup] pro vyvolání okna Setup.
2. Zvolte [New] menu → [Install].
3. Zvolte „Mackie Control“ v seznamu modelů, pak jej přidejte jako ovladač.
4. Nastavte MIDI Output Port na „Yamaha Tento nástroj Port2“.

Poznámka: Mackie Control je obchodní značkou Mackie Designs, Inc.

Vzdálené ovládání VSTi

Tato kapitola vysvětluje jak nastavit VSTi v Cubase aby bylo možné použít funkci vzdáleného ovládání.

1. Pomocí funkce Quick Setup nastavte „DAW Rec“ připojení.

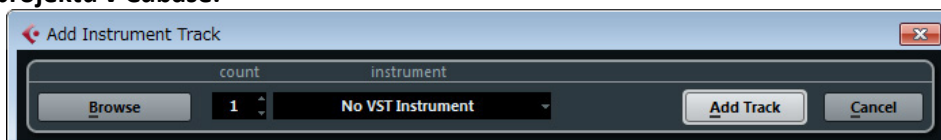
Stiskněte [UTILITY] → [JOB] → Zvolte „01:QuickSetup“ → [ENTER] → Nastavte „Type“ na „DAW Rec“ → [ENTER]. Local Control (strana 65) je nastaven na off. Použijte toto nastavení, když chcete nahrávat vaši Performanci (bez Arpeggio dat) do DAW softwaru.

2. Nastavte nástroj na vzdálené ovládání z Cubase podle instrukcí v kapitole Nastavení nástroje (strana 31).

3. Vytvořte MIDI stopu.

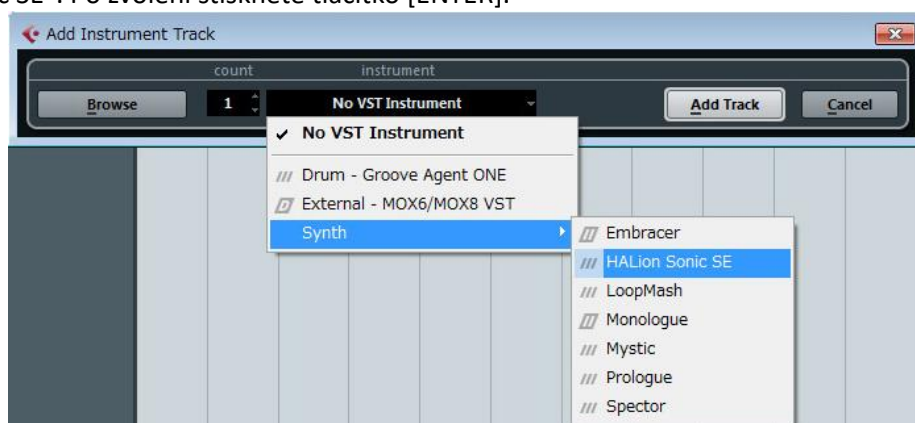
Klikněte na „Project“ menu → „Add Track“ → „MIDI“ → [Add Track].

4. Stiskněte tlačítko [ADD INST TRACK] ([SYN COMP]) na Tento nástroj pro zobrazení dialogu „Add Instrument Track“ v oknu projektu v Cubase.



5. Pomocí kurzorových tlačítek na nástroji zvolte VSTi.

Stiskněte tlačítko [v] pro zobrazení seznamu VSTi, pak pomocí tlačítek [v]/[>] – tomto příkladu zvolíme „Synth“ → „HALion Sonic SE“. Po zvolení stiskněte tlačítko [ENTER].



6. Na nástroji stiskněte tlačítko [ENTER] pro zavření dialogu „Add Instrument Track“.

Stopa nástroje bude v Cubase projektu vytvořena a na nástroji Tento nástroj bude nastavena sada ovladačů „HALion Sonic SE“.



Tip

Nástroj obsahuje sady ovládání pro různé nástroje VSTi. Tyto sady vám umožňují přiřadit knobům [A] - [D] různé funkce vašich oblíbených VSTi. Při použití Cubase pak změna VSTi automaticky zařídí i změnu sady ovladačů na Tento nástroj. Pokud používáte jiný DAW software než Cubase, ke změně nedojde, pak jej musíte nastavit manuálně. Nastavení pro režim vzdáleného ovládání najdete na straně 70.

7. Stiskněte tlačítko [VSTi WINDOW] ([CHROMATIC PERCUSSION]) pro otevření okna VSTi ve zvolené nástrojové stopě.



8. Pomocí tlačítek [INC/YES]/[DEC/NO] na nástroji Tento nástroj zvolte program VSTi.
9. Hrajte VSTi pomocí Tento nástroj, nebo ovládejte parametry VSTi pomocí knobů [A] - [D].
Pokud chcete editovat sady ovladačů, či vytvořit sadu novou, použijte MX49/MX61 Remote Editor. Návod jak to udělat, najdete v návodu k MX49/MX61 Remote Editoru.

K dispozici máte další funkce pro vzdálené ovládání. Více naleznete v další kapitole.

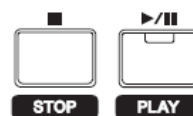
Přiřazení ovladačů Vzdáleného ovládání

V režimu vzdáleného ovládání, můžete ovládat různé funkce DAW softwaru pomocí ovladačů na nástroji.

Poznámka: Ne všechny tyto funkce jsou dostupné, záleží na použitém DAW softwaru a prostředí vašeho počítače.

Ovládání přehrávání

Tlačítka [PLAY] ([▶/II]) a [STOP] ([■]) slouží pro ovládání přehrávání v DAW softwaru.



Funkce změny programu

Tlačítka [INC/YES] a [DEC/NO] slouží jako ovladače změny programu ve zvolené stopě. Pokud je zvolené stopa nástrojovou stopou, u které je nastaven VSTi, MIDI stopou nebo Audio stopou, těmito tlačítky přepínáte přednastavené programy. Při použití Cubase se funkce těchto tlačítek liší podle nastavení „PrgChgMode“ (strana 68).

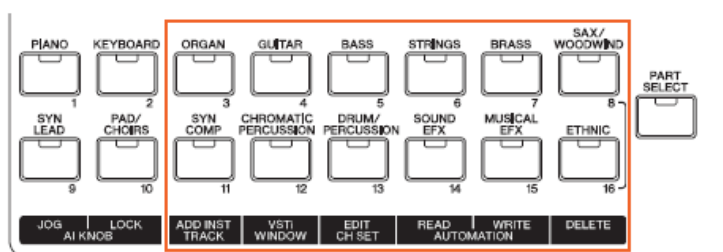
Nastavení „PrgChgMode“	Funkce
remote	Stisknutím tlačítka [INC/YES] zvolíte další program, stisknutím tlačítka [DEC/NO] zvolíte předchozí program.
PC	Zprávy změny programu jsou do DAW softwaru přenášeny pomocí tlačítek kurzorů [INC/YES]/[DEC/NO]. Nicméně, programy VST3 nástrojů nelze těmito tlačítky měnit.
auto	Když je zvolené stopa MIDI stopa, a cíl MIDI stopy není VSTi, pak mají tlačítka stejné funkce jako v nastavení PC. V jiných případech, mají tlačítka funkce jako v nastavení remote.

Při použití jiného DAW softwaru než Cubase je nastavení „PrgChgMode“ vždy na PC.

Poznámka: Při výběru více stop v DAW softwaru, toto nastavení funguje pouze pro vrchní stopu.

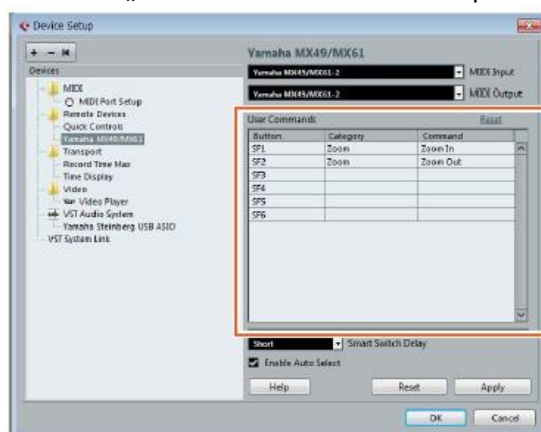
Ovládání pomocí tlačítek kategorií

Funkce DAW softwaru lze ovládat pomocí tlačítek kategorií.



■ Tlačítka [ORGAN] – [SAX/WOODWIND]

Těmito tlačítkům lze nastavit libovolnou funkci. Původně jim není přiřazena žádná funkce. Pokud jim chcete přiřadit nějakou funkci v Cubase, klikněte na „Device“ menu → „Device Setup“ → „Yamaha Tento nástroj“ v oblasti „Remote Devices“ → V oblasti „User Commands“ tlačítkům přiřadte funkci.



Uživatelské příkazy

▪ **Tlačítko [ADD INST TRACK]([SYN COMP]) – [DELETE]([ETHNIC])**

Pokud používáte Cubase, jsou následující funkce pevně přiřazeny k tlačítkům [ADD INST TRACK]([SYN COMP]) – [DELETE]([ETHNIC]). Každému tlačítku je přiřazena odpovídající funkce v Cubase.

Poznámka: Pokud používáte jiný DAW software, i tak jsou tlačítkům [ADD INST TRACK]([SYN COMP]) – [DELETE]([ETHNIC]) přiřazeny funkce, ale mohou se lišit. Před jejich použitím byste měli těmto tlačítkům přiřadit požadované funkce. Tato tlačítka nefungují v Digital Performeru.

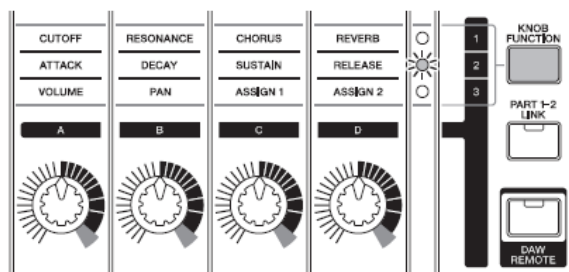
Tlačítka	Funkce
[ADD INST TRACK]	Otevírá/zavírá dialog [Add Instrument Track].
[VSTi WINDOW]	Otevírá/zavírá obrazovku VSTi pro zvolenou stopu.
[EDIT CH SET]	Otevírá/zavírá okno nastavení pro kanál zvolené stopy.
[AUTOMATION READ]	Zapíná a vypíná Automation Read pro zvolenou stopu.
[AUTOMATION WRITE]	Zapíná a vypíná Automation Write pro zvolenou stopu.
[DELETE]	Maže zvolená data ze stopy.

Při zvolení více stop, mějte na paměti následující body:

- [VSTi WINDOW] funkce je aplikována na vrchní stopu.
- [EDIT CH SET] funkce je aplikována pouze na vrchní stopu.
- [AUTOMATION READ]/ [AUTOMATION WRITE] funkce je aplikována na všechny stopy.

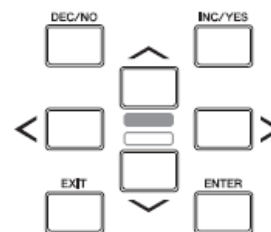
Ovládání pomocí knobů [A] - [D]

Knoby [A] - [D] umožňují ovládat parametry zvolené stopy nebo zvoleného VSTi. Odpovídající funkce pro aktuální VSTi jsou automaticky nastaveny pomocí sady ovladačů. Každá sada ovladačů obsahuje 3 sady funkcí knobů [A] - [D], pomocí tlačítka [KNOB FUNCTION] je můžete přepínat.



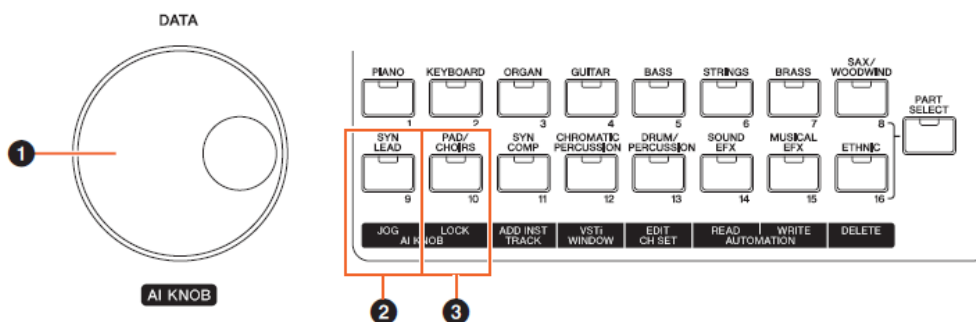
Přesun kurzoru a další funkce

Tlačítka kurzorů [^]/[v]/[<]/[>] vám umožňují posunovat kurzor i v DAW softwaru. Tlačítko [EXIT] má stejnou funkci jako klávesa Esc na počítači. Tlačítko [ENTER] má stejnou funkci jako klávesa Enter na počítači.



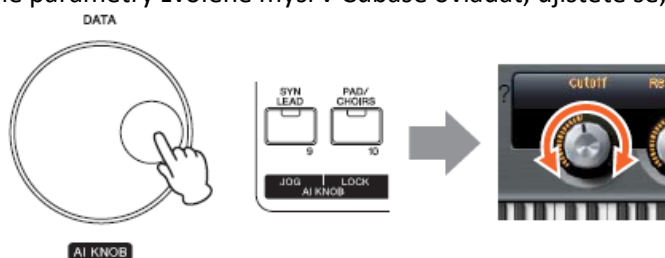
Funkce AI KNOBU

AI knob umožňuje ovládat požadovaný parametr určený počítačovou myší, nebo posouvat čas v aktuálním projektu.



1 AI KNOB

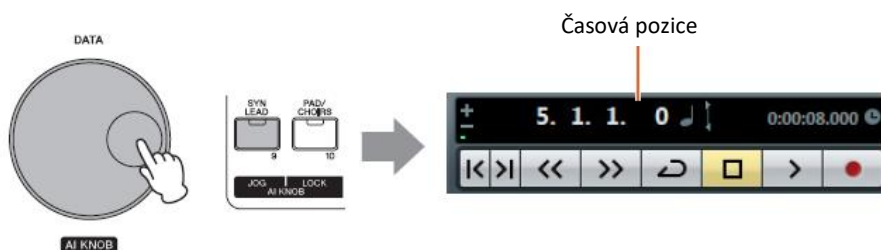
Zde funguje ovladač [DIAL] Tento nástroj jako AI KNOB. Je to multi funkční knob – například, může ovládat požadovaný parametr uvnitř okna Cubase nebo plug-in softwaru v Cubase, a lze jej použít pro ovládání Jog/Shuttle (volný pohyb časové pozice). Přiřaditelné parametry se liší podle stavu on/off tlačítka [JOG] ([SYN LEAD]) a tlačítka [LOCK] ([PAD/CHOIRS]). Aby bylo možné parametry zvolené myší v Cubase ovládat, ujistěte se, že jsou tato tlačítka vypnutá.



Upravuje parametry, na kterých je umístěn ukazatel myši

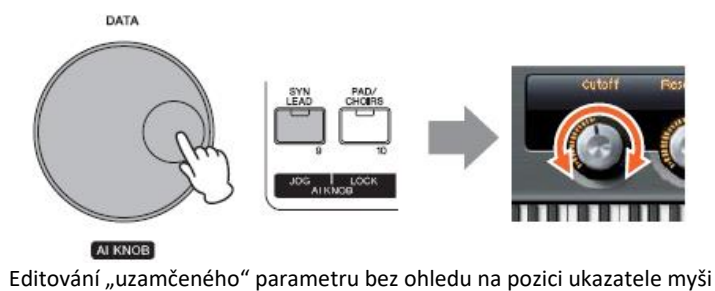
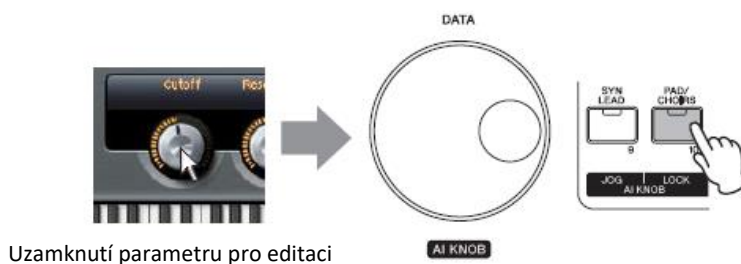
2 Tlačítko [JOG]

Pokud je toto tlačítko zapnuté, AI KNOB bude posouvat časovou pozici v aktuálním projektu. Otáčením doprava se posune pozice dopředu, a naopak. Když zapnete tlačítko [LOCK] stejně jako tlačítko [JOG], posunovaná pozice času se nezastaví, ani když uvolníte AI KNOB. Zastavit jí můžete kdykoliv otočením AI KNOBU zpět, nebo stisknutím tlačítka [STOP].



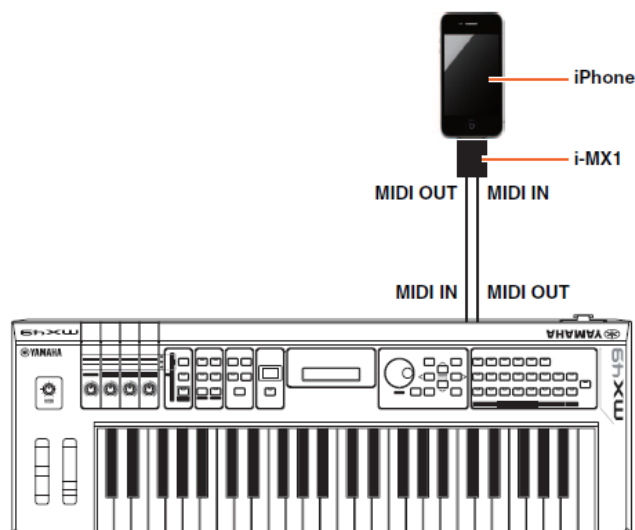
3 Tlačítko [LOCK]

Můžete zamknout parametr pro ovládání AI KNOBEM. Pokud myší nastavíte kurzor na požadovaný parametr, pak zapnete tlačítko [LOCK], AI KNOB bude ovládat zvolený parametr, i když bude kurzor jinde. Dalším stiskem tohoto tlačítka ovládání odemknete a můžete AI KNOBEM ovládat jiný parametr. Tímto tlačítkem také můžete zamknout kolečko Jog, tak že se časová pozice neustále posouvá, dokud nepohnete AI KNOBEM v opačném směru (nebo nestisknete tlačítko [STOP]).



Použití iOS aplikací

Pokud k nástroji připojíte iPad, iPhone nebo iPod Touch, můžete používat různé iOS aplikace. Připojte je volitelným MIDI rozhraním i-MX. Návod na připojení nástroje k iPad, iPhone nebo iPod Touch najdete v uživatelském manuálu i-MX. Informace o kompatibilních aplikacích a detaily o minimálních požadavcích naleznete na této stránce: <http://www.yamaha.com/kbdapps/>



Poznámka: Pokud používáte nástroj ve spojení s iPad, iPhone nebo iPod Touch, doporučujeme zapnout režim „Letadlo“, aby nedošlo k rušení telefonním rozhovorem.

Poznámka: iOS aplikace nemusejí být ve vaší oblasti podporovány, informujte se u svého Yamaha prodejce.

Reference

Performance

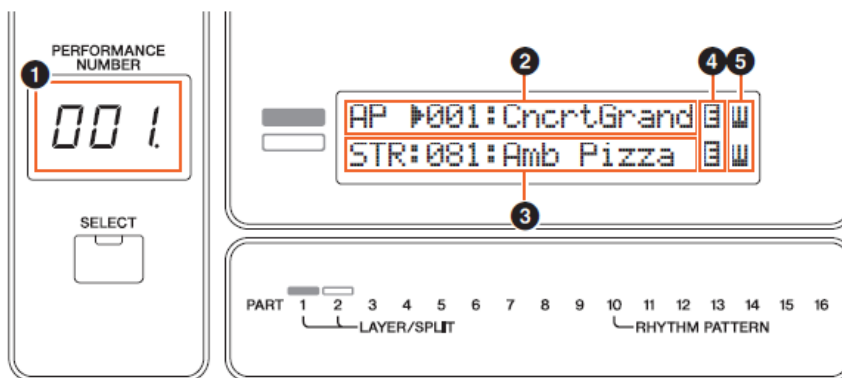
Performance je většinou tvořena více Rejstříky a umožňuje jejich současné znění různými způsoby. Například můžete hrát bohatý texturovaný zvuk na klaviatuře kombinováním dvou Rejstříků (partu 1 a 2), nebo hrát více partů současně s pomocí externího sekvenceru nebo MIDI dat. Tato kapitola popisuje všechny parametry Performance rozdělené do šesti kategorií (Přehrávání Performance, výběr Performance, výběr partu Performance, editování Performance, Performance job a uložení Performance).

Přehrávání Performance

To odpovídá vrchní obrazovce nástroje. V této obrazovce můžete zvolit/přehrávat Part 1 nebo 2, hrát různé Rejstříky partů 1 a 2 současně ve vrstvě (funkce Layer), nebo hrát jeden Rejstřík partu 2 levou rukou a jiný Rejstřík partu 1 rukou pravou (funkce Split).

Ovládání

Opakovaným stiskem tlačítka [EXIT] vyvolejte obrazovku Performance → Kurzorovými tlačítky [Λ]/[V] zvolte Part 1/2 → Zvolte Rejstřík ovladačem [DATA].



1 Číslo Performance

V tomto displeji se třemi znaky je vždy zobrazeno číslo zvolené Performance. Při její editaci je v pravém dolním rohu zobrazena tečka (.). To značí, že Performance byla upravena, ale nebyla ještě uložena. Pokud ji chcete uložit, proveďte funkci Uložení Performance (strana 56).

2 Rejstřík partu 1

3 Rejstřík partu 2

Indikuje/určuje Rejstřík přiřazený partu 1 a 2 zvolené Performance. Kategorie Rejstříku, číslo Rejstříku, název Rejstříku jsou zobrazeny zleva doprava. Uživatelské Rejstříky jsou označeny písmenem „u“ na začátku názvu Rejstříku. Pokud kategorie obsahuje uživatelské Rejstříky, jsou zobrazeny až po preset Rejstřících. Kurzor (>) je zobrazen mezi kategorií Rejstříku a číslem zvolené partu.

4 Indikátor editace

Pokud byl Rejstřík upraven, napravo do jeho názvu je zobrazena tato ikona. To značí, že Rejstřík byl upraven, ale nebyl ještě uložen. Pokud ho chcete uložit, proveďte funkci Uložení Rejstříku (strana 53).

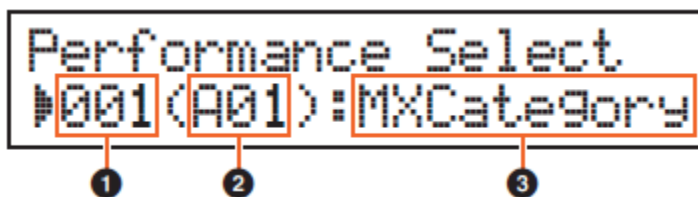
5 Ikona klaviatury

Když hrajete na klaviaturu, objeví se tato ikona napravo od partu, který aktuálně zní. Pokud je aktivní funkce Layer, tato ikona je zobrazena u obou partů, protože oba party znějí. Pokud je aktivní funkce Split, tato ikona je zobrazena u partu 1, když hrajete pravou rukou (napravo od bodu dělení (Split point), strana 45), a u partu 2, když hrajete v levé části.

Výběr Performance

Volí Performance z mnoha Performancí dostupných na nástroji.

Ovládání Stiskněte tlačítko [SELECT] → Zvolte Performanci ovladačem [DATA].



1 Číslo Performance

Indikuje číslo zvolené Performance. Přepínat mezi Performancemi můžete pomocí ovladače [DIAL] nebo tlačítek [INC/YES]/[DEC/NO].

2 Skupina Performance

Indikuje skupinu zvolené Performance (A-H). Přepínat mezi skupinami Performancí můžete stiskem tlačítka [SHIFT] a pomocí ovladače [DIAL] nebo tlačítek [INC/YES]/[DEC/NO].

3 Název Performance

Indikuje název zvolené Performance.

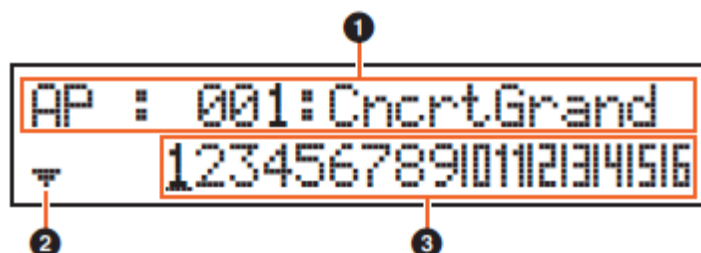
Výběr partu Performance

V tomto displeji můžete zvolit jeden part z partu 1-16 a hrát ho. Také můžete změnit Rejstřík přiřazený těmto partům, některé jejich parametry, včetně hlasitosti a panu. Displej se skládá z několika stran, které lze volit tlačítky kurzorů [^]/[v]

Poznámka: Parametry, které lze editovat v displeji volby partu, jsou stejné, jako v displeji editace partu.

Ovládání Stiskněte tlačítko [PART SELECT] → Zvolte part pomocí tlačítek kurzorů [<]/[>] → Editujte parametry.

První strana



1 Rejstřík

Indikuje kategorii, číslo a název Rejstříku, který je přiřazen zvolenému partu. V první straně použitím ovladače [DIAL] nebo tlačítek [INC/YES]/[DEC/NO] můžete přepnout kategorii Rejstříku. Můžete také přepnout číslo Rejstříku, poté co přesunete kurzor stiskem tlačítka [v].

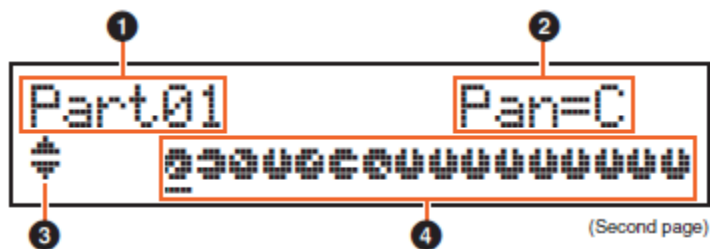
2 Indikátor strany

Indikuje, že displej má několik stran. Stisknutím tlačítka [v] můžete zvolit další stranu.

3 Party 1-16

Pomocí tlačítek kurzorů [<]/[>] nebo tlačítek kategorií ([1] - [16]) můžete zvolit part. Zvolený part je označen podtrženým číslem.

Druhá a další strany



❶ Číslo partu

Indikuje číslo zvoleného partu.

❷ Parametr partu

Indikuje název parametru, který je editován, a jeho hodnotu pro zvolený part. Na každé stránce je indikován jeden parametr. Jeho hodnotu můžete změnit pomocí ovladače [DIAL] nebo pomocí tlačítek [INC/YES]/[DEC/NO].

Parametr	Popis
Pan	Určuje stereo pozici pro každý part. Nastavení: L63 (zcela vlevo) – C (střed) – R63 (zcela vpravo)
Volume	Určuje hlasitost pro každý part, pro optimální vyvážení všech partů. Nastavení: 0-127
ChoSend (Chorus Send)	Určuje úroveň zaslání signálu do efektu Chorus. Nastavení: 0-127
RevSend (Reverb Send)	Určuje úroveň zaslání signálu do efektu Reverb. Nastavení: 0-127
DryLevel	Určuje úroveň signálu čistého zvuku, který nebude odeslán do efektu. Nastavení: 0-127
InsSw (Insertion Effect Switch)	Určuje party, které jsou dostupné pro Insertion efekt. Pokud je na on, pak je Insertion efekt pro Rejstřík přiřazený zvolenému partu dostupný. Lze jej aplikovat na maximálně 4 party Performance. Nastavení: on, off
ArpSw (Arpeggio Switch)	Určuje party, které jsou dostupné pro funkci arpeggio. Lze jej aplikovat na maximálně 2 party Performance. Nastavení: on, off

❸ Indikátor strany

Indikuje, že displej má více stran. Pomocí tlačítek kurzorů [^]/[v] můžete vyvolat předcházející nebo následující stranu.

❹ Hodnoty parametrů pro party 1-16

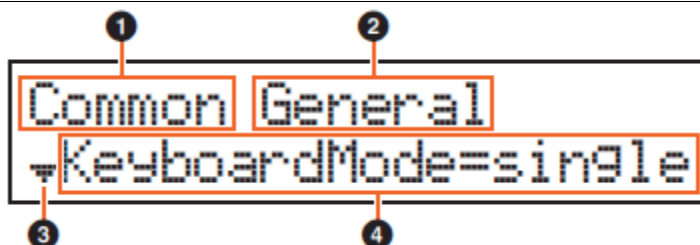
U většiny parametrů je jejich hodnota zobrazena také jako grafický knob označující hodnotu (❷) pro každý part. Jeho hodnotu můžete změnit pomocí ovladače [DIAL] nebo pomocí tlačítek [INC/YES]/[DEC/NO]. Part změníte pomocí tlačítek kurzorů [<]/[>].

Editování Performance

Jsou dva typy displeje editování Performance: Common Edit, pro editování nastavení společných pro všechny party, a Part Edit, pro editování jednotlivých partů. V displeji part Edit můžete také editovat parametry Rejstříku přiřazeného partu (Voice Edit).

Common Edit

Ovládání	Stiskněte tlačítko [Edit] → Zvolte "01:Common" tlačítkem [Λ] → Stiskněte [ENTER] → Pomocí tlačítek kurzorů [^]/[v] zvolte požadovaný displej → Stiskněte [ENTER] → Editujte parametry
----------	---



1 Common

Indikuje, že aktuální zvolený displej je Common Edit.

2 Displej pro editaci

Indikuje název displeje zvoleného pro editaci v Common Edit.

3 Indikátor stránky

Indikuje, že displej má více stran. Pomocí tlačítek kurzorů [^]/[v] můžete vyvolat předcházející nebo následující stranu.

4 Parametr

Indikuje a umožňuje editování zvoleného parametru. Na každé straně je indikován jeden parametr. Jeho hodnotu můžete změnit pomocí ovladače [DIAL] nebo pomocí tlačítek [INC/YES]/[DEC/NO].

Chorus Eff (Chorus efekt)

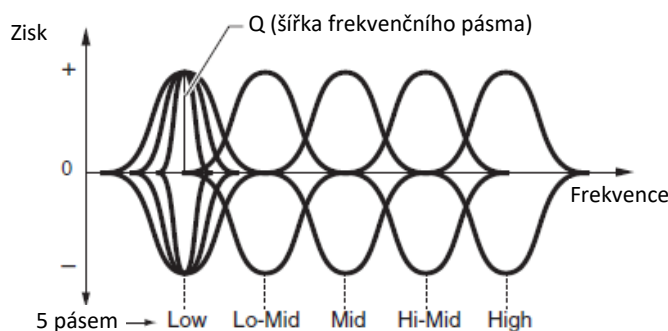
Parametr	Popis
Kategorie Chorusu Typ Chorusu	Určuje kategorii a typ efektu Chorus. Nastavení: Detaily o editovatelných kategoriích a typech efektu Chorus najdete v pdf dokumentu Data List. Popis všech typů efektů najdete v pdf dokumentu Synthesizer Parameter Manual.
Preset (Effect preset)	Umožňuje vyvolat před programovaná nastavení pro každý typ efektu, vytvořený pro použití ve specifických aplikacích a situacích. Můžete změnit, jak je zvuk ovlivněn zvolenými před programovanými nastaveními. Poznámka Seznam všech efektových presetů naleznete v pdf dokumentu Data List.
Parametr efektu	Parametr se liší podle zvoleného typu efektu. Informace o editovatelných parametrech každého efektu naleznete v pdf dokumentu Data List. Detailní popis všech parametrů efektů naleznete v pdf dokumentu Synthesizer Parameter Manual.

Reverb Eff (Reverb efekt)

Parametr	Popis
Kategorie Reverbu Typ Reverbu	Určuje kategorii a typ efektu Reverb. Nastavení: Detaily o editovatelných kategoriích a typech efektu Reverb najdete v pdf dokumentu Data List. Popis všech typů efektů najdete v pdf dokumentu Synthesizer Parameter Manual.
Preset (Effect preset)	Umožňuje vyvolat před programovaná nastavení pro každý typ efektu, vytvořený pro použití ve specifických aplikacích a situacích. Můžete změnit, jak je zvuk ovlivněn zvolenými před programovanými nastaveními. Poznámka Seznam všech efektových presetů naleznete v pdf dokumentu Data List.
Parametr efektu	Parametr se liší podle zvoleného typu efektu. Informace o editovatelných parametrech každého efektu naleznete v pdf dokumentu Data List. Detailní popis všech parametrů efektů naleznete v pdf dokumentu Synthesizer Parameter Manual.

Master EQ (Celkový ekvalizér)

Na této obrazovce můžete party zvolené Performance nebo všechny Rejstříky upravit pomocí pěti pásmového ekvalizéru.



Parametr	Popis
Shape	<p>Umožňuje vám zvolit jeden ze dvou typů ekvalizéru: shelving nebo peaking. Typ Peaking zdůrazňuje/zeslabuje signál určité frekvence, zatímco Shelving typ zdůrazňuje/zeslabuje signál frekvence vyšší nebo nižší než je určená. Tento parametr je k dispozici pro pásma Low a High.</p> <p>Nastavení: shelv (Shelving), peak (Peaking)</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;"> <p>shelv</p> <p>EQ Low</p> </div> <div style="text-align: center;"> <p>EQ High</p> <p>EQ High</p> </div> </div> <p style="text-align: center;">Frekvence Frekvence Frekvence</p> <p>peak</p> <div style="text-align: center;"> <p>peak</p> </div>
Freq (Frekvence)	<p>Určuje středovou frekvenci. Frekvence okolo tohoto bodu jsou korigovány nastavením Gain níže.</p> <p>Nastavení: LOW: „shelv“: 32Hz – 2.0kHz, „peak“: 63Hz – 2.0kHz LOW MID, MID, HIGH MID: 100 Hz – 10.0 kHz HIGH: 500 Hz – 16.0 kHz</p>
Gain	<p>Určuje úroveň citlivosti dané frekvence (nastavené výše), nebo o kolik je zvolené frekvenční pásmo zeslabeno či zesíleno.</p> <p>Nastavení: -12dB – +0dB – +12dB</p>
Q (šířka pásma)	<p>Mění úroveň signálu na dané frekvenci pro vytvoření různých charakteristik frekvenčních křivek. Čím vyšší hodnota, tím menší Q (šířka pásma). Čím nižší hodnota, tím větší Q (šířka pásma).</p> <p>Nastavení: 0.1 – 12.0</p> <p>Poznámka: Detaily o struktuře EQ, viz Syntezátorový parametrický manuál.</p>

Arp Switch (přepínač Arpeggio)

Parametr	Popis
Switch (Arpeggio Common Switch)	Určuje, zda je arpeggio pro všechny party zapnuté nebo vypnuté. Je to stejné nastavení jako nastavení tlačítkem [ARP]. Nastavení: on, off
Tempo	Určuje tempo arpeggia. Nastavení: 5 – 300 Poznámka Pokud používáte nástroj spolu s externím sekvencerem, DAW softwarem, nebo MIDI zařízením, a chcete jej s tímto zařízením synchronizovat, nastavte parametr „MIDI Sync“ v displeji MIDI v Utility (strana 66) na External nebo auto. Pokud je tak nastaven, tento parametr zobrazuje „EXT“ a nelze jej měnit. Poznámka Tempo lze také nastavit v displeji Tempo po stisknutí tlačítka [TEMPO]. Lze jej také nastavit opakovaným stiskem tlačítka [TEMPO] (Tap Tempo).
SyncQtzValue (Arpeggio Sync Quantize Value)	Určuje aktuální timing, se kterým bude přehráváno další arpeggio, když jej spustíte během přehrávání arpeggia určitého partu. To umožňuje více hudební přechod mezi arpeggii. Pokud je nastaveno na off, pak další arpeggio bude spuštěno okamžitě. Číslo zobrazené napravo do každé hodnoty indikuje rozlišení hodin ve čtvrtových notách. Nastavení: off, 60 (32tina), 80 (16 triola), 120 (16tina), 160 (8 triola), 240 (8mina), 320 (1/4 triola), 480 (1/4.)

General (Obecné)

Parametry tohoto displeje jsou aplikovány na oba Party 1 a 2.

Parametr	Popis
KeyboardMode	Nastavuje rozdělení a vrstvení partu 1 a 2. Nastavení: single, split, layer single ... Bude znít pouze zvolený part. layer ... Oba party 1 a 2 budou znít současně, po celé klaviatuře. Split ... Part 1 bude znít napravo od bodu dělení, Part 2 bude znít nalevo od bodu dělení.
SplitPoint	Určuje bod dělení klaviatury na levý a pravý part. Nastavení: C#-2 – G8 Poznámka Pokud je „KeyboardMode“ nastaven na Split, pak jej lze nastavit i podržením tlačítka [SPLIT] a stiskem požadované klávesy.
Cutoff	Určuje hraniční frekvenci pro filtr. Je aplikována na oba party. Nastavení: -64 – 0 - +63
Resonance	Určuje zvýšení úrovně signálu v oblasti cutoff frekvence. Je aplikována na oba party. Nastavení: -64 – 0 - +63
ChoSend	Určuje úroveň signálu zaslaného do efektu Chorus. Je aplikována na oba party. Nastavení: 0 - 127
RevSend	Určuje úroveň signálu zaslaného do efektu Reverb. Je aplikována na oba party. Nastavení: 0 - 127
Attack	Určuje, jak rychle dosáhne zvuk svého maxima po stisknutí klávesy. Je aplikována na oba party. Nastavení: -64 – 0 - +63
Decay	Určuje, jak rychle zvuk klesne z maxima na doznívání. Je aplikována na oba party. Nastavení: -64 – 0 - +63
Sustain	Určuje úroveň doznívání, na které zvuk pokračuje, pokud je klávesa podržena po attacku a decay. Je aplikována na oba party. Nastavení: -64 – 0 - +63

Release	Určuje, jak rychle zvuk dozní po uvolnění klávesy. Je aplikována na oba party. Nastavení: -64 – 0 - +63
Volume	Určuje úroveň výstupu obou partů. Nastavení: 0 - 127
Pan	Určuje stereo pozici obou partů. Nastavení: L63 (zcela vlevo) – C (střed) – R63 (zcela vpravo)
Assign1 Assign2	Určuje úroveň, o kterou je funkce přiřazená k Assign1/2 knobům posunuta od původního nastavení. Nastavení: -64 – 0 - +63 Poznámka Funkce přiřazené k Assign1/2 knobům lze nastavit v displeji Ctrl Set (strana 52) ve Voice Edit.

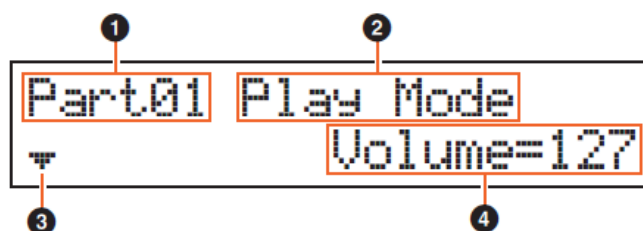
Name (Název Performance)

Určuje název zvolené Performance. Pomocí tlačítek kurzorů [<]/[>] nastavte kurzor na požadovanou pozici a zvolte požadovaný znak pomocí ovladače [DIAL]. Název může obsahovat deset písmen a čísel.

Editování partu

Poznámka: Parametry, které lze editovat v displeji Part Select jsou stejné, jako parametry v displeji Part Edit.

Ovládání	Stiskněte tlačítko [Edit] → Zvolte "02:Part" tlačítkem [v] → Stiskněte [ENTER] → Pomocí tlačítek kategorií [1] - [16] zvolte požadovaný part → Pomocí tlačítek kurzorů [^]/[v] zvolte požadovaný displej → Stiskněte [ENTER] → Editujte parametry
-----------------	---



1 Part**

Indikuje aktuální zvolený displej v Part Edit. Ve sloupci ** je zobrazeno číslo aktuálního partu. Pomocí tlačítek kategorií [1] - [16] můžete změnit part.

2 Displej pro editaci

Indikuje název displeje zvoleného pro editaci v Part Edit.

3 Indikátor stránky

Indikuje, že displej má více stran. Pomocí tlačítek kurzorů [^]/[v] můžete vyvolat předcházející nebo následující stranu.

4 Parametr

Indikuje a umožňuje editování zvoleného parametru. Na každé straně je indikován jeden parametr. Jeho hodnotu můžete změnit pomocí ovladače [DIAL] nebo pomocí tlačítek [INC/YES]/[DEC/NO].

Play Mode (Režim přehrávání)

Parametr	Popis
Volume	Určuje úroveň výstupu každého partu. Nastavení: 0 - 127
Pan	Určuje stereo pozici každého partu. Nastavení: L63 (zcela vlevo) – C (střed) – R63 (zcela vpravo)
NoteShift	Určuje ladění (klíč transpozice) každého partu v půltónech. Nastavení: -24 – 0 – +24
Detune	Určuje jemné doladění každého partu. Nastavení: -12.8Hz - +0.0Hz - +12.7Hz
ChoSend	Určuje úroveň signálu každého partu zaslaného do efektu Chorus. Čím vyšší hodnota, tím důraznější efekt. Nastavení: 0 - 127
RevSend	Určuje úroveň signálu každého partu zaslaného do efektu Reverb. Čím vyšší hodnota, tím důraznější efekt. Nastavení: 0 - 127
DryLevel	Určuje úroveň signálu zvoleného partu, který není zaslaný do systémového efektu (Chorus, Reverb). Nastavení: 0 - 127
InsSw (Insertion Effect Switch)	Určuje part dostupný pro Insertion efekt. Když je nastaven na on, je Insertion efekt Rejstříku přiřazeného partu aktivní. Efekt Insertion lze aplikovat až na 4 party současně. Nastavení: on, off

Mono/Poly	Určuje, zda je přehrávání každého partu monofonní nebo polyfonní. Mono hraje pouze jednotlivé tóny, zatímco poly hraje současně více tónů. Nastavení: mono, poly
PortaSw (Portamento Switch)	Určuje, zda je na každý part aplikováno portamento. Nastavení: off, on
PortaTime (Portamento Time)	Určuje čas změny ladění. Vyšší hodnoty nastavují delší čas pro změnu ladění nebo nižší rychlost. Nastavení: 0 - 127
PB Upper PB Lower	Určuje maximální rozsah pro změnu pomocí kolečka pitch bend v půltónech. Nastavení: -48 – 0 - +12 Poznámka Funkce přiřazené k Assign1/2 knobům lze nastavit v displeji Ctrl Set (strana 52) ve Voice Edit.
Assign1 Assign2	Určuje úroveň, o kterou je funkce přiřazená k Assign1/2 knobům posunuta od původního nastavení. Nastavení: -64 – 0 - +63 Poznámka Funkce přiřazené k Assign1/2 knobům lze nastavit v displeji Ctrl Set (strana 52) ve Voice Edit.

Filter/EG (Filtr/Generátor obálky)

Parametr	Popis
Cutoff	Určuje hraniční frekvenci pro filtr. Je aplikována na každý part. Nastavení: -64 – 0 - +63
Resonance	Určuje množství filtru resonance. Nastavení: -64 – 0 - +63
FEG Attack FEG Decay FEG Sustain FEG Release FEG Depth	Umožňuje provést všechna nastavení pro EG filtr, který určuje, jak se kvalita tónu mění v čase. Těmito parametry můžete ovládat změnu hraniční frekvence od moment, kdy byla nota zahrána až po moment, kdy dozní. Uvědomte si, že kvalita tónu také závisí na nastaveních resonance uvedených výše. Poznámka: Detaily o nastavení FEG naleznete v pdf dokumentu Synthesizer Parameter Manual. Poznámka: Tento parametr není dostupný pro party, kterým byl přiřazen bicí Rejstřík. Nastavení: -64 – 0 - +63
AEG Attack AEG Decay AEG Sustain AEG Release	Umožňuje provést všechna nastavení pro amplitudový generátor obálky, který určuje, jak se hlasitost tónu mění v čase. Těmito parametry můžete ovládat změnu hlasitosti od momentu, kdy byla nota zahrána až po moment, kdy dozní. Poznámka: Detaily o nastavení AEG naleznete v pdf dokumentu Synthesizer Parameter Manual. Poznámka: Parametry Sustain a Release nejsou dostupné pro party, kterým byl přiřazen bicí Rejstřík. Nastavení: -64 – 0 - +63

Arp Select (Výběr Arpeggia)

Parametr	Popis
Switch	Určuje, zda je pro zvolený part arpeggio zapnuté či ne. Arpeggio lze aplikovat maximálně na dva partu Performance. Nastavení: off, on
Hold	Určuje, zda arpeggio v cyklování, poté co byla klávesa uvolněna. Detaily naleznete v pdf dokumentu Synthesizer Parameter Manual. Nastavení: sync off, off, on
Category	Určuje požadovanou kategorii arpeggia. Nastavení: Viz kategorie arpeggií na straně 13.
Type	Určuje požadovaný typ arpeggia zadáním čísla. Nastavení: Viz pdf dokument Data List.
MIDI Out	Určuje, zda data přehrávání arpeggia vystupují na MIDI. Nastavení: off, on

Receive Switch (Přepínání příjmu)

V tomto displeji můžete nastavit, jak každý jednotlivý Part reaguje na MIDI data, jako jsou změna ovládání a změna programu. Pokud je odpovídající parametr nastaven na on, pak daný Part reaguje na odpovídající MIDI data. Nastavení pro všechny parametry je on (zapnuto), off (vypnuto).

Parametr	Popis
BankSel	Určuje, zda jsou či nejsou přijímány zprávy Bank Select MSB/LSB pro Rejstřík přiřazený každému partu.
PrgChange	Určuje, zda jsou či nejsou přijímány zprávy Program Change pro Rejstřík přiřazený každému partu.
CtrlChange	Určuje, zda jsou či nejsou přijímány zprávy Control Change. Poznámka: Pokud je nastaven na off, pak nelze editovat parametry vztahující se na Control Change.
Vol/Exp	Určuje, zda jsou či nejsou přijímány zprávy Control Number 7 (Volume)/Control Number 11 (Expression).
Pan	Určuje, zda jsou či nejsou přijímány zprávy Control Number 10 (Pan).
Sustain	Určuje, zda jsou či nejsou přijímány zprávy Control Number 64 (Sustain). Tento parametr není dostupný pro part, kterému byl přiřazen bicí Rejstřík.
PB	Určuje, zda jsou či nejsou přijímány MIDI zprávy vytvářené ovládním kolečka Pitch Bend.
MW	Určuje, zda jsou či nejsou přijímány MIDI zprávy vytvářené ovládním kolečka Modulation.
AS1 AS2	Určuje, zda jsou či nejsou přijímány MIDI zprávy vytvářené ovládním knobů ASSIGN 1/SSIGN 2 (KNOB 3/4).
FS	Určuje, zda jsou či nejsou přijímány MIDI zprávy vytvářené ovládním nožního přepínače připojeného ke konektoru [SUSTAIN] na zadním panelu.
FC1	Určuje, zda jsou či nejsou přijímány MIDI zprávy vytvářené ovládním nožního ovladače připojeného ke konektoru [FOOT CONTROLLER] na zadním panelu.
FC2	Určuje, zda jsou či nejsou přijímány MIDI zprávy pro nožní ovladač 2.
BC	Určuje, zda jsou či nejsou přijímány MIDI zprávy dechového ovladače.
RB	Určuje, zda jsou či nejsou přijímány MIDI zprávy páskového ovladače.

Parametr	Popis
A.Func1 A.Func2	Určuje, zda jsou či nejsou přijímány MIDI zprávy pro tlačítka ASSIGNABLE FUNCTION 1 a 2.
ChAT	Určuje, zda jsou či nejsou přijímány MIDI zprávy After Touch.

Editování Rejstříku

Tyto parametry slouží pro editování Rejstříku přiřazeného zvolenému Partu.

Ovládání	Stiskněte tlačítko [Edit] → Zvolte "02:Part" tlačítkem [v] → Stiskněte [ENTER] → Pomocí tlačítek kategorií [1] - [16] zvolte požadovaný part → Pomocí tlačítek kurzorů [Λ]/[v] zvolte z displejů 05 – 08 požadovaný displej pro editaci → Stiskněte [ENTER] → Editujte parametry
----------	--

Voice Insert Eff (Insertion efekt běžného Rejstříku)/ DrumKit Insert Eff (Insertion efekt bicího Rejstříku)

Parametr	Popis
Kategorie efektu Typ efektu	Určuje typ a kategorii Insertion efektu. Nastavení: Detaily o editovatelných kategoriích a typech efektů viz Data List. Detailní popisy každého typu efektu naleznete v pdf dokumentu Synthesizer Parameter Manual.
Preset (Effect preset)	Umožňuje vyvolat před programované nastavení pro každý typ efektu, určení pro použití ve specifických aplikacích a situacích. Zvoleným před programovaným nastavením můžete ovlivnit změnu zvuku. Poznámka: Seznam všech Preset nastavení naleznete v Data Listu.
Parametr efektu	Parametr efektu se liší podle zvoleného typu efektu. Detaily o editovatelných parametrech efektů u různých typů efektů viz Data List. Detailní popisy každého typu efektu naleznete v pdf dokumentu Synthesizer Parameter Manual.

Voice LFO (Nízko frekvenční oscilátor Rejstříku)

Tento displej se objeví pouze, pokud je k partu přiřazen běžný Rejstřík.

Parametr	Popis
Wave (LFO Wave)	Určuje průběh LFO. Nastavení: tri (triangle), tri+ (triangle+), sawup, sawdwn, squ1/4 (square1/4), squ1/3 (square1/3), squ (square), squ2/3 (square2/3), squ3/4 (square3/4), trpzd (trapezoid), S/H 1 (sample & hold 1), S/H 2 (sample & hold 2), user Poznámka: User je speciální průběh přiřazený některým Preset Rejstříkům. Můžete si vytvořit vlastní LFO vlnu přijetím MIDI zprávy z externího zařízení. Více viz MIDI Data Table v Data Listu.
Speed	Určuje rychlost (frekvenci) změny LFO. Nastavení: 0 - 63
TempoSync	Určuje, zad je či není LFO synchronizován s tempem arpeggia nebo sekvenceru (patternu skladby). Nastavení: off, on
TempoSpeed	Je dostupný pouze, když je TempoSync nastaven na „on“. Umožňuje detailní nastavení hodnoty tón, který určuje, jak LFO pulzuje při synchronizování s tempem arpeggia. Nastavení: 16th, 8th/3 (eighth-note triplets), 16th. (dotted sixteenth notes), 8th, 4th/3 (quarter-note triplets), 8th. (dotted eighth notes), 4th (quarter notes), 2nd/3 (half-note triplets), 4th. (dotted quarter notes), 2nd (half notes), whole/3 (whole-note triplets), 2nd. (dotted half notes), 4th x 4 (quarter-note quadruplets; four quarter notes to the beat), 4th x 5 (quarter-note quintuplets; five quarter notes to the beat), 4th x 6 (quarter-note sextuplets; six quarter notes to the beat), 4th x 7 (quarter-note septuplets; seven quarter notes to the beat), 4th x 8 (quarter-note octuplets; eight quarter notes to the beat), 4th x 16 (sixteen quarter-notes to the beat), 4th x 32 (32 quarter notes to the beat), 4th x 64 (64 quarter notes to the beat). Poznámka: Aktuální délka tónu závisí na interním a externím nastavení MIDI tempa.
PlayMode	Určuje, zad LFO je ve smyčce (loop) nebo zní jen jednou (one shot). Nastavení: loop, one shot
KeyOnRest	Určuje, zad je LFO resetován při každém stisku tónu. Nastavení: off, each on, 1st-on
RandomSpeed	Je dostupný pouze, když je TempoSync nastaven na „off“. Nastavuje rychlost změny LFO na náhodnou. Nastavení: 0 - 127
Delay	Určuje čas mezi stiskem klávesy a spuštěním LFO. Nastavení: 0 - 127
Fade In	Určuje čas LFO pro rozeznění (fade in – po uplynutí času Delay). Nastavení: 0 - 127
Hold	Určuje délku času kdy je LFO na maximální úrovni. Nastavení: 0 - 127
Fade Out	Určuje čas LFO pro doznění (fade out – po uplynutí času Hold). Nastavení: 0 - 127
Dest1/2/3	Určuje funkce, které jsou ovládány průběhem LFO vlny. Nastavení: Viz Control List v Data Listu. Poznámka: Podle „Insertion Effect Parameter 1-16“ popsaném v Control List jsou na displeji zobrazeny názvy aktuálních parametrů zvoleného typu efektu. Pokud je na displeji zobrazeno „P*“, není parametru přiřazena žádná funkce. Znak „*“ značí číslo parametru.
Depth1/2/3	Určuje hloubku LFO vlny. Nastavení: 0 - 127

Voice Ctrl Set (Sada ovladačů Rejstříku)/ DrumKit Ctrl Set (Sada ovladačů bicí sady)

Ke každému Rejstříku lze přiřadit až šest sad ovladačů. Pomocí tlačítek kurzorů [^]/[v] zvolte sadu ze sad 1 – 6 a stiskněte tlačítko [ENTER]. Je vyvolán displej Controller Set.

Parametr	Popis
Source	Určuje, který z ovladačů je přiřazen a použit pro zvolenou sadu ovladačů. Nastavení: PB (Pitch Bend wheel), MW (Modulation wheel), AS1 (ASSIGN 1), AS2 (ASSIGN 2), FS (Footswitch), FC1 (Foot controller 1), FC2 (Foot Controller 2), BC (Breath controller), RB (Ribbon Controller), AF1 (ASSIGNABLE FUNCTION [1]), AF2 (ASSIGNABLE FUNCTION [2]), AT (Aftertouch) Poznámka: Pokud je nožní přepínač v Nástrojích v displeji Control Change nastaven na hodnotu 96 a vyšší, není zde dostupný jako Source.
Dest (Destination – cíl)	Určuje funkci, která je ovládána ovladačem určeným v poli Source. Nastavení: Viz Control List v Data Listu.
Depth	Určuje, stupeň, s jakým, Source ovlivňuje Dest. Nastavení: -64 – 0 - +63

Příklady nastavení pro Dest

Zde jsou některé užitečné příklady nastavení Dest.

Pro ovládání hlasitosti	Volume (hlasitost)
Změny rychlosti Rotary Speaker	Insertion Effect Parameter 1 (INSA:EfSpCtl) *1
Aplikace efektu wah pedálu na Rejstřík	Insertion Effect Parameter 1 (INSA:EfPdCtl) *2

Pro nastavení *1 a *2 jsou nutná další nastavení:

*1 Také nastavte Effect type = „Rotary Sp“ v displeji Voice Insert Eff/ DrumKit Insert Eff ve Voice Edit

*2 Také nastavte Effect type = „VCM Pedal Wah“ v displeji Voice Insert Eff/ DrumKit Insert Eff ve Voice Edit

Název Rejstříku/Název bicí sady

Nastavuje název pro uživatelský Rejstřík.

Parametr	Popis
Voice name	Určuje název Rejstříku přiřazeného zvolenému partu. Pomocí tlačítek kurzorů [<]/[>] nastavte kurzor na požadovanou pozici a zvolte požadovaný znak pomocí ovladače [DIAL]. Názvy mohou obsahovat až 10 čísel a písmen.
Category (Kategorie Rejstříku)	Určuje kategorii, do které bude Rejstřík zařazen. Kategorie jsou klíčová slova reprezentující obecné charakteristiky Rejstříků. Zvolením správné kategorie zjednodušíte nalezení požadovaného Rejstříku. Nastavení: Pro běžné Rejstříky: AP, KB, ORG, GTR, BAS, STR, BRS, WND, LD, PAD, CMP, CP, SFX, MFX, ETH Pro bicí Rejstříky: DR Poznámka: Detaily o všech kategoriích naleznete v kapitole Kategorie Rejstříků (strana 7).

Voice Job (Práce s Rejstříkem)

Tento displej je vyvolán stiskem tlačítka [JOB] v displeji Voice Edit. Displeje Voice Edit jsou následující: Voice (DrumKit) Insert Eff, Voice LFO, Voice (DrumKit) Ctrl Set a Voice (DrumKit) Name.

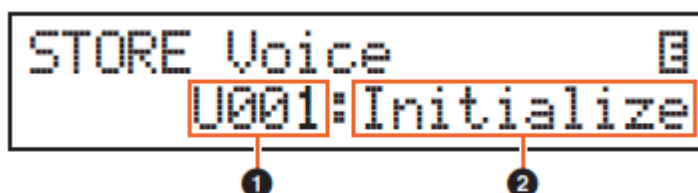
Parametr	Popis
Recall	Pokud zvolíte jiný Rejstřík nebo Performanci bez uložení editovaného Rejstříku jako uživatelského, všechny změny budou ztraceny. Pokud k tomu došlo, můžete použít funkci Recall pro okamžité obnovení Rejstříku s posledními úpravami. Zvolte „01:Recall“ a stiskněte tlačítko [ENTER]. Na dalším potvrzovacím displeji stiskněte tlačítko [INC/YES] pro provedení operace Recall.
Bulk	Umožňuje odeslat všechna data editovaných parametrů aktuálně zvoleného Rejstříku do počítače nebo jiného MIDI nástroje pro archivaci. Zvolte „02:Bulk“ a stiskněte tlačítko [ENTER]. Na dalším potvrzovacím displeji stiskněte tlačítko [INC/YES] pro provedení operace Bulk Dump. Poznámka: Aby bylo možné provést operaci Bulk Dump, je nutné nastavit správné číslo MIDI zařízení následujícím postupem: [UTILITY] → Pomocí kurzorových tlačítek [Λ]/[v] zvolte „02:MIDI“ → [ENTER] → Pomocí kurzorových tlačítek [Λ]/[v] zvolte „DeviceNo“ → Zvolte/nastavte hodnotu „DeviceNo“ pomocí ovladače [DATA].

Voice Store (Uložení Rejstříku)

Pokud stiskněte tlačítko [STORE] v displeji Voice Edit, můžete editovaný Rejstřík uložit jako uživatelský. Po nastavení následujících parametrů stiskněte tlačítko [ENTER], pak [INC/YES] pro provedení. Po ukončení operace uložení se nástroj vrátí do posledního zvoleného displeje Part Edit.

Upozornění

Pokud se objeví zpráva „Clear Edit Voice“ po stisknutí tlačítka [STORE], stiskněte tlačítko [DEC/NO]. Tato zpráva se objevuje při provádění Performance Store (ukládání Performance), když je Rejstřík upraven, ale není ještě uložen. Mějte na paměti, že upravený Rejstřík bude při uložení Performance ztracen.



1 Číslo uživatelského Rejstříku

Zvolte číslo uživatelského Rejstříku jako pozici pro uložení upraveného Rejstříku.

Nastavení:

Pro běžné Rejstříky: 001 – 128

Pro bicí Rejstříky: 001 – 008

2 Název Rejstříku

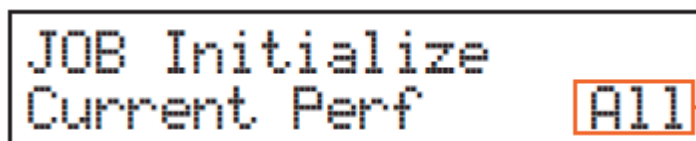
Zobrazuje aktuální název Rejstříku se zvoleným číslem uživatelského Rejstříku. Po uložení se název změní na název zadaný v displeji Voice Name.

Performance Job

Ovládání

Stiskněte tlačítko [JOB] v jednom z displejů Performance (ne v displeji Voice Edit) → Pomocí tlačítek kurzorů [↵]/[v] zvolte Job → Stiskněte [ENTER] → Ovládání závisí na zvoleném Jobu.

Initialize (Inicializace – obnovení výchozích hodnot)



Typ dat určených pro inicializaci

Resetuje (inicializuje) všechny parametry Performance na jejich výchozí hodnotu. Také vám umožňuje selektivně inicializovat zvolené parametry, jako jsou obecná nastavení, nastavení pro každý part, atd. – je to velmi užitečné, například když vytváříte zcela novou Performanci. V tomto displeji stiskněte tlačítko [ENTER], pak stiskněte tlačítko [INC/YES] pro provedení inicializace.

Data, která budou inicializována

All: Všechna data Performance

Common: Data v Common Edit

Part 1-16: Data parametrů Part Edit odpovídajícího interního partu

PartAll: Data parametrů Part Edit všech partů

GM: Všechna data Performance. Partům 1-16 budou přiřazeny Rejstříky banky GM.

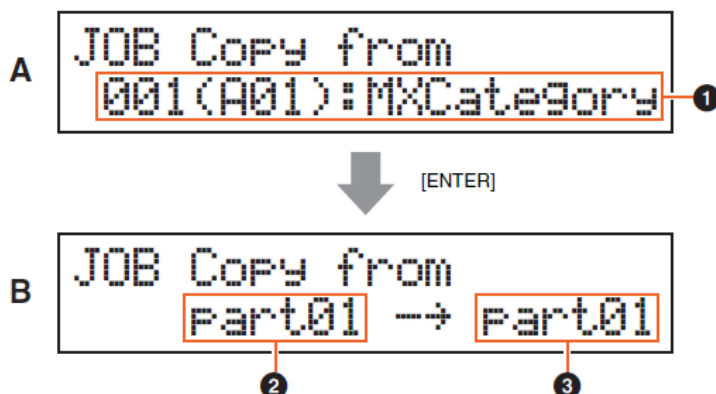
Poznámka: Nástroj je vybaven bankou Rejstříků GM, kde jsou Rejstříky seřazeny podle standardu GM, tak aby umožnily správné přehrávání skladeb.

Recall (Obnovení)

Pokud zvolíte jinou Performanci bez uložení editované Performance, dojde ke ztrátě všech provedených změn. Pokud k tomu dojde, můžete použít funkci Recall pro okamžité obnovení Rejstříku s posledními úpravami. Zvolte „02:Recall“ a stiskněte tlačítko [ENTER]. Na dalším potvrzovacím displeji stiskněte tlačítko [INC/YES] pro provedení operace Recall.

Copy (Kopírování)

Tato velmi užitečná funkce umožňuje kopírovat nastavení Common Edit a Part Edit určité Performance do aktuálně editované Performance. To je užitečné především, pokud vytváříte novou Performanci a chcete využít nastavení některých parametrů z již existující Performance.



Nejprve se objeví displej A, který umožňuje zvolit zdrojovou Performanci určenou pro kopírování. Zde zvolte požadovanou Performanci, pak stiskněte tlačítko [ENTER]. Pak je zobrazen displej B, který umožňuje zvolit typ dat. Zvolte oba typy dat, jak zdrojové, tak i cílové, pak stiskněte tlačítko [ENTER]. Konečně stiskněte tlačítko [INC/YES] a provedte kopírování.

1 Typ dat Performance (zdroj)

Určuje číslo Performance, která bude kopírována. Pokud je zvoleno „---(---): (Current)“, je zvolena aktuální Performance jako zdrojová. Tak můžete například kopírovat nastavení parametrů jednoho partu do jiného partu ve stejné Performanci.

Nastavení: Current, 001 – 128

2 Zdrojový typ dat

Určuje zdrojový typ dat včetně čísla partu. Pomocí tlačítka kurzoru [<] zvolte pole nastavení zdroje a pak typ dat nastavte pomocí ovladače [DIAL].

Nastavení: Common, part 1 - 16

3 Cílový typ dat

Určuje cílový typ dat včetně čísla partu. Pomocí tlačítka kurzoru [<] zvolte pole nastavení cíle a pak typ dat nastavte pomocí ovladače [DIAL].

Nastavení: Common, part 1 - 16

Poznámka: Pokud je jako zdroj použito nastavení common, pak je automaticky jako cíl nastaveno také common, protože nelze kopírovat nastavení Common do nastavení partu. Obdobně, pokud je nastaven jako zdroj part, je jako cíl nastaven part 1.

Bulk (Vysílání sady parametrů)

Umožňuje odeslat všechna data editovaných parametrů aktuálně zvolené Performance včetně editovaných dat Rejstříků partů 1-16 do počítače nebo jiného MIDI nástroje pro archivaci. Zvolte „04:Bulk“ a stiskněte tlačítko [ENTER]. Na dalším potvrzovacím displeji stiskněte tlačítko [INC/YES] pro provedení operace Bulk Dump.

Poznámka: Aby bylo možné provést operaci Bulk Dump, je nutné nastavit správné číslo MIDI zařízení následujícím postupem: [UTILITY] → Pomocí kurzorových tlačítek [Λ]/[V] zvolte „02:MIDI“ → [ENTER] → Pomocí kurzorových tlačítek [Λ]/[V] zvolte „DeviceNo“ → Zvolte/nastavte hodnotu „DeviceNo“ pomocí [DATA].

Performance Store (Uložení Performance)

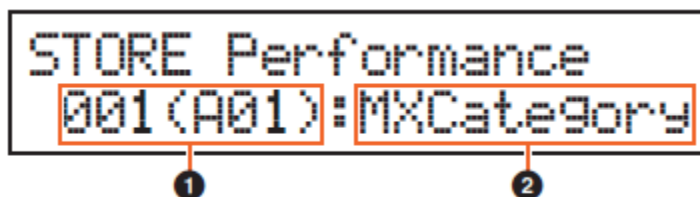
Ovládání

Stiskněte tlačítko [STORE] v jednom z displejů Performance (ne v displeji Voice Edit) → Zvolte cíl → Stiskněte [ENTER] → Stiskněte [INC/YES].

Tato operace uloží zvolenou Performance. Nicméně editovaný Rejstřík není uložen spolu s Performance. Po uložení se nástroj vrátí do hlavního displeje zvolené cílové Performance.

Upozornění

Pokud je provedena operace Performance Store (ukládání Performance), když je Rejstřík upraven, ale není ještě uložen, bude při uložení Performance ztracen. Důležitá data Rejstříků byste si měli ukládat jako uživatelské Rejstříky (strana 53) před uložením Performance.



❶ Číslo Performance

Zvolte číslo Performance jako pozici pro uložení.

Nastavení: 001 – 128

❷ Název Performance

Zobrazuje aktuální název Performance se zvoleným číslem Performance. Po uložení se název změní na název zadaný v displeji Performance Name (strana 46).

Dodatečné informace

Funkční knoby [A] - [D]

Pokud je [PART 1-2 LINK] zapnutý (kontrolka svítí)

Pak jsou funkce knobů [A] - [D] aplikovány na oba party 1 a 2.

Svítí první kontrolka

Knob	Parametr	Nastavení	Strana
A	CUTOFF	-64 - +63	45
B	RESONANCE	-64 - +63	45
C	CHORUS (ChoSend)	0 - 127	45
D	REVERB (RevSend)	0 - 127	45

Svítí druhá kontrolka

Knob	Parametr	Nastavení	Strana
A	ATTACK	-64 - +63	45
B	DECAY	-64 - +63	45
C	SUSTAIN	-64 - +63	45
D	RELEASE	-64 - +63	46

Svítlí třetí kontrolka

Knob	Parametr	Nastavení	Strana
A	VOLUME	0 - 127	46
B	PAN	L63 – C R63	46
C	ASSIGN1	-64 - +63	46
D	ASSIGN2	-64 - +63	46

Pokud je [PART 1-2 LINK] vypnutý (kontrolka nesvítlí)

Pak jsou funkce knobů [A] - [D] aplikovány pouze na zvolený part.

Svítlí první kontrolka

Knob	Parametr	Nastavení	Strana
A	CUTOFF	-64 - +63	48
B	RESONANCE	-64 - +63	48
C	CHORUS (ChoSend)	0 - 127	47
D	REVERB (RevSend)	0 - 127	47

Svítlí druhá kontrolka

Knob	Parametr	Nastavení	Strana
A	ATTACK (AEG Attack)	-64 - +63	48
B	DECAY (AEG Decay)	-64 - +63	48
C	SUSTAIN (AEG Sustain)	-64 - +63	48
D	RELEASE (AEG Release)	-64 - +63	48

Svítlí třetí kontrolka

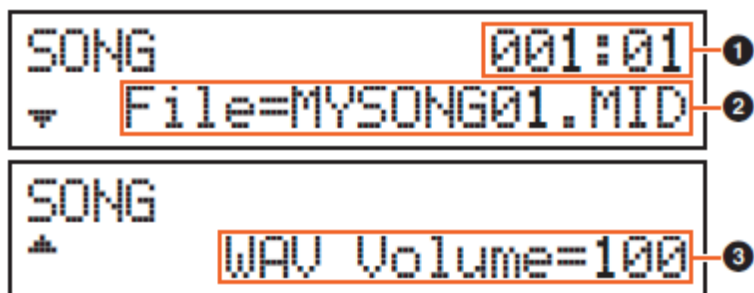
Knob	Parametr	Nastavení	Strana
A	VOLUME	0 - 127	47
B	PAN	L63 – C R63	47
C	ASSIGN1	-64 - +63	48
D	ASSIGN2	-64 - +63	48

Nastavení skladby/patternu

Tato kapitola popisuje parametry týkající se skladby a rytmických patternů. Pomocí tlačítek [PLAY] (▶/||), [STOP] (■) můžete ovládat přehrávání skladby nebo patternu vyvolaného v tomto displeji.

Skladba

Ovládání Stiskněte tlačítko [EXT. SONG] → Editujte parametry v displeji Song.



❶ Pozice přehrávání skladby

Zobrazuje pozici v přehrávání skladby. Pokud je skladba z MIDI dat, pak je zobrazen takt a doba. Pokud je skladba z audio dat, pak jsou zobrazeny minuty a vteřiny.

❷ Soubor

Vybírá požadovanou skladbu z MIDI a audio dat uložených na USB flash paměti připojené k tomu nástroji.

Poznámka: Na nástroji lze přehrávat pouze MIDI data SMF formátu 0.

Poznámka: Na nástroji lze přehrávat pouze audio data souboru WAV (44,1kHz/16 bit stereo).

❸ Hlasitost WAV

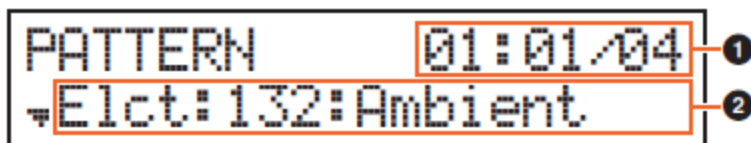
Upravuje hlasitost audio dat. Tento parametr je provázán se stejným parametrem v displeji Utility General (strana 64).

Nastavení: 0 – 127

Pattern

Pomocí displeje můžete přehrávat různé interní paterny z nástroje.

Ovládání Stiskněte tlačítko [PATTERN] → Editujte parametry v displeji Pattern.



1 Pozice přehrávání a délka patternu

2 Parametr pattern

Na každé stránce je zobrazen jeden parametr pro editování.

Parametr	Popis
Kategorie patternu Číslo patternu Název patternu	Volí kategorii a číslo požadovaného patternu. Pomocí tlačítek kurzorů [<]/[>] nastavte kurzor na indikátor kategorie nebo čísla patternu a poté zvolte pattern. Nastavení: Category..... Rock, R&B, Elct, Jazz, Wrld, Orch Number..... Liší se v závislosti na kategorii
Kategorie Rejstříku Číslo Rejstříku Název Rejstříku	Určuje, který Rejstřík bude použit pro přehrávání rytmického patternu. Při změně patternu je automaticky nastaven odpovídající bicí Rejstřík pro zvolený rytmický pattern. Tento Rejstřík je defaultně nastaven jako Part 10 zvolené Performance. Nastavení: Viz seznam Rejstříků v Data Listu.
Volume	Určuje hlasitost patternu. Tento parametr je provázán s parametrem Volume Partu 10. Nastavení: 0-127
Pan	Určuje stereo pozici patternu. Tento parametr je provázán s parametrem Pan Partu 10. Nastavení: L63 (zcela vlevo) – C (střed) – R63 (zcela vpravo)
ChoSend (Chorus Send)	Určuje úroveň zasílání signálu do efektu Chorus. Tento parametr je provázán s parametrem ChoSend Partu 10. Nastavení: 0-127
RevSend (Reverb Send)	Určuje úroveň zasílání signálu do efektu Reverb. Tento parametr je provázán s parametrem RevSend Partu 10. Nastavení: 0-127
AutoKeyOnStart	Určuje, zda je či není přehrávání patternu spuštěno okamžitě při stisku klávesy na klaviatuře. Při přepnutí do Performance, u které je tento parametr zapnutý (on), začne pomalu blikat kontrolka tlačítka [▶/] (Play/Pause) a přehrávání patternu začne ihned, jakmile zahrajete na klaviaturu. Nastavení: off, on

Soubor

Displej File nabízí nástroje pro přenos dat (jako jsou Rejstříky a Performance) mezi nástrojem a USB flash pamětí připojenou ke konektoru USB [TODEVICE]. Pro návrat z displeje File do displeje Performance stiskněte tlačítko [EXIT].

Terminologie operací se soubory

Soubor

Termín „file (soubor)“ se používá pro definování souboru uložených dat na USB flash paměti nebo pevném disku počítače. Tak jako u počítače lze všechna data uživatelské paměti včetně uživatelských Rejstříků a Performancí vytvořených na nástroji, používat jako soubory a ukládat je na USB flash paměť. Každý soubor má svůj název a příponu.

Název souboru

Stejně jako u počítače, můžete souboru v displeji File přidělit název. Název souboru může obsahovat až 8 písmen a čísel, soubory se stejným názvem nelze ukládat do stejného adresáře.

Přípona souboru

Tři písmena za názvem souboru (po tečce), jsou označovány jako přípona souboru (.wav, .mid). Přípona charakterizuje typ souboru a nelze jí pomocí ovládacího panelu Tento nástroj změnit.

Velikost souboru

Odpovídá množství paměti obsazené souborem. Velikost je určena množstvím dat uložených do souboru. Velikosti souborů jsou zobrazovány v běžných počítačových jednotkách B (byte), KB (kilobyte), MB (megabyte) a GB (gigabyte). 1KB odpovídá 1024 bytům, 1MB odpovídá 1024KB atd.

Adresář (Dir)

Jedná se o organizační jednotku na úložném zařízení (jako je USB flash paměť) umožňující seskupovat data do skupin podle jejich typu či použití. Adresáře lze organizovat do hierarchie. V tomto ohledu jsou adresáře stejné jako složky v počítači. Všimněte si, že názvy adresářů nemají přípony.

Kořenový adresář

Jedná se o nejvyšší patro vaší struktury adresářů (je vyvoláno při prvním otevření paměťového místa).

Formátování

Operace inicializace USB flash paměti. Formátování vymaže všechna data na paměťovém zařízení a je nevratná.

Ukládání/Načítání

Save (ukládání) značí uložení dat vytvořených na Tento nástroj na USB flash paměťové zařízení ve formě souboru, zatímco Store značí uložení dat vytvořených na Tento nástroj do interní paměti nástroje. Load značí načtení dat z USB flash paměťového zařízení do interní paměti nástroje.

Displej File

Ovládání

Stiskněte tlačítko [FILE] → Pomocí tlačítek kurzorů [^]/[v] zvolte požadovaný displej pro editaci → Stiskněte tlačítko [ENTER] → Editujte parametry ve zvoleném displeji.

Save (Uložení)

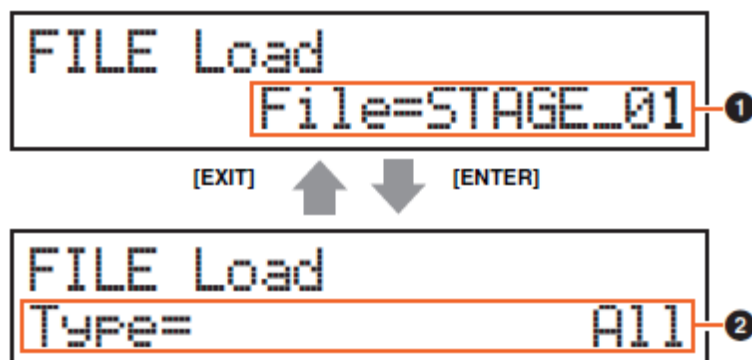
Všechna data v interní uživatelské paměti (Flash ROM) tohoto nástroje jsou obsluhována jako jeden soubor („All“ s příponou .X5A) a lze je v tomto displeji uložit (save) na USB flash paměť.

Parametr	Popis
Name Název souboru	Určuje název souboru pro uložení na USB flash paměť. Pomocí tlačítek kurzorů [<]/[>] nastavte kurzor na požadovanou pozici a pomocí ovladače [DIAL] zvolte znak. Název souboru může obsahovat až osm písmen a čísel.

Load (Načtení)

Soubor na USB flash paměti lze načíst do interní paměti nástroje.

Poznámka: Pokud soubor „All“ z nástroje není uložen v kořenovém adresáři USB paměti, je na displeji zobrazena zpráva „File not found“ a displej Load uvedený níže nebude zobrazen.



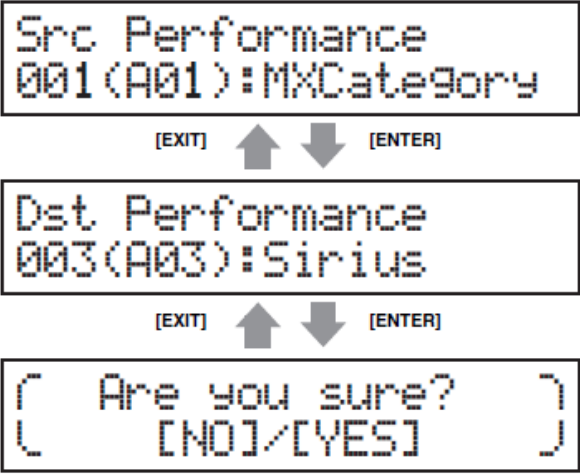
1 Soubor

Určuje soubor pro načtení. Načíst lze pouze soubory „All“ z nástroje, uložené v kořenovém adresáři na USB paměti. Po zvolení souboru stiskněte tlačítko [ENTER] pro vyvolání displeje pro volbu typu, který má být načten.

2 Typ

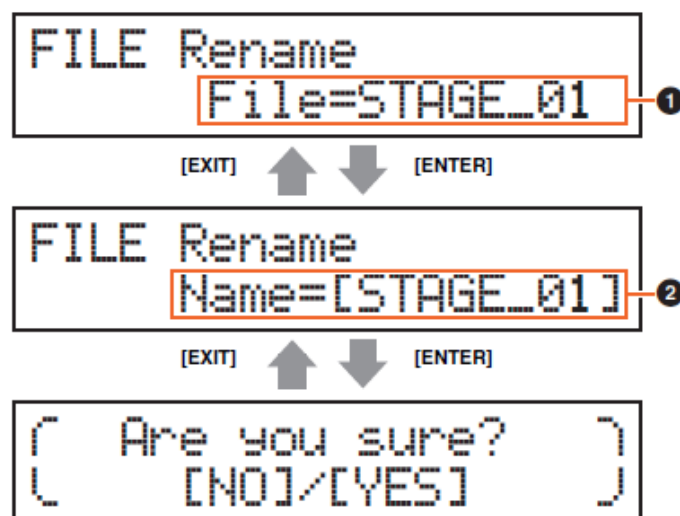
Určuje, který specifický typ dat bude načten z jednoho souboru. Stiskněte tlačítko [ENTER] po zvolení typu. Displej, který je vyvolán, závisí na zvoleném typu dat.

Parametr	Popis
All	Soubor „All“ (s příponou .X5A) uložený na USB paměti lze načíst do nástroje.
All without Sys	Všechna data, kromě systémových nastavení v displeji Utility ze souboru „All“ (s příponou .X5A) uloženého na USB paměti, lze načíst do nástroje.

Parametr	Popis
Performance	<p>Lze načíst určitou Performanci ze souboru „All“ (s příponou .X5A) uloženého na USB paměti lze načíst do nástroje. Po výběru tohoto souboru a stisku tlačítka [ENTER] je zobrazen displej Src Performance (pro výběr zdrojové Performance) a pak displej Dst Performance (pro výběr cílové Performance). Po provedení nastavení v každém displeji stiskněte tlačítko [ENTER].</p> <p>Poznámka: Načtená data jsou Performance, ale neobsahují uživatelské Rejstříky.</p> 

Rename (Přejmenování)

Přejmenuje zde zvolený soubor.



1 Soubor

Určuje soubor pro přejmenování. Načíst lze pouze soubory uložené v kořenovém adresáři na USB paměti. Po zvolení souboru stiskněte tlačítko [ENTER] pro vyvolání displeje pro zadání názvu souboru.

2 Typ

Určuje název zvoleného souboru. Název souboru může obsahovat až osm písmen a čísel. Pokud název souboru obsahuje mezery a jiné znaky, které nejsou kompatibilní s nástrojem, může být celý soubor pro nástroj nečitelný. Pokud k tomu dojde, přejmenujte soubor.

Delete (Vymazání)

Vymaže zvolený soubor uložený v kořenovém adresáři USB paměti. Po zvolení požadovaného souboru stiskněte tlačítko [ENTER] pro provedení vymazání.

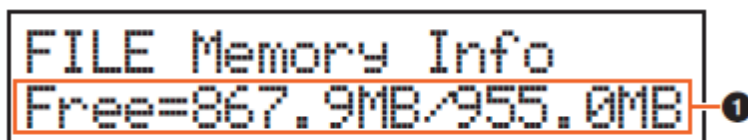
Format (Formátování)

Formátuje USB flash paměťové zařízení připojené k nástroji. Před použitím nového USB flash paměťového zařízení v nástroji je třeba jej naformátovat. Zvolte „05:Format“ v hlavním displeji File, pak stiskněte tlačítko [ENTER]. Objeví se potvrzovací displej. Pak stiskněte tlačítko [INC/YES] pro provedení formátování.

Upozornění

Pokud formátujete zařízení, dříve uložená data na něm jsou vymazána. Předem se ujistěte, že zařízení neobsahuje důležitá data.

Memory Info (Informace o paměti)



FILE Memory Info
Free=867.9MB/955.0MB

1 Free (Volná paměť)

Zobrazuje velikost volné/celkové paměti aktuálně rozpoznaného USB paměťového zařízení.

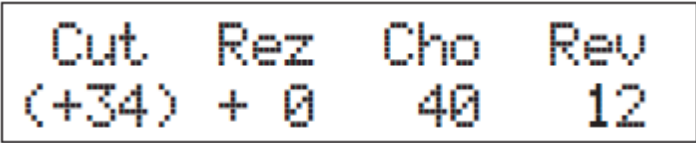
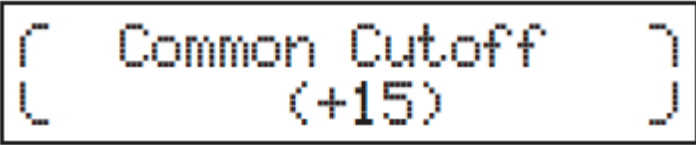
Utility - Nastavení

V displeji Utility můžete nastavit parametry, které mají vliv na celý systém nástroje. Po provedení nastavení a návrat do displeje Performance, stiskněte tlačítko [EXIT].

Ovládání	Stiskněte tlačítko [UTILITY] → Pomocí tlačítek kurzorů [^]/[v] zvolte požadovaný displej pro editaci → Stiskněte tlačítko [ENTER] → Editujte parametry ve zvoleném displeji.
----------	--

General (Obecná)

Parametr	Popis
MasterVolume	Nastavuje celkovou hlasitost nástroje. Nastavení: 0 - 127
Note Shift	Určuje posun ladění všech tónů v půltónových krocích. Nastavení: -24 – 0 – +24
Tune (Celkové ladění)	Určuje jemné doladění celkového zvuku Tento nástroj v krocích po 0,1 centu. Nastavení: -102,4 (414,7 Hz)– 0 (440 Hz) – +102,3 (466,8 Hz) Poznámka: Frekvence základního tónu A3 je 440Hz. Zvýšení o 3 až 4 centy odpovídá změně o 1Hz.
DirectMonitor (přepínač)	Při použití nástroje s počítačem, určuje, zda zvuk nástroje vystupuje či ne na konektorech OUTPUT [L/MONO]/[R] a sluchátkovém výstupu (Direct Monitoring). Pokud chcete slyšet pouze zvuk, který je přiveden zpět z počítače do nástroje přes USB konektor, nastavte jej na off. Můžete tento postup použít, když chcete na zvuk nástroje aplikovat VST plug-in efekt. Nastavení: off, on
DAW Level	Nastavuje hlasitost audio dat z USB [TO HOST] konektoru. Nastavení: 0 - 127
WAV Volume	Nastavuje hlasitost audio dat z USB flash paměti. Tento parametr je svázán s parametrem v displeji Song (strana 58). Nastavení: 0 - 127
Octave (Posun oktávy)	Určuje o kolik oktáv je posunut rozsah klaviatury nástroje nahoru nebo dolů. Tento parametr je svázán s tlačítky OCTAVE [+]/[-] na panelu. Nastavení: -3 – 0 – +3
Transpose	Určuje o kolik půltónů je posunut rozsah klaviatury nástroje nahoru nebo dolů. Nastavení: -11 – 0 – +11
Vel Curve (Rychlostní křivka)	Určuje, jak bude aktuální rychlost generována a vysílána jako odpověď na rychlost (sílu), s kterou hrajete na klaviaturu. Nastavení: norm, soft, hard, wide, fixed norm (normal) .. Tato lineární křivka vytváří reakci „jedna k jedné“, mezi vaší hrou a aktuální změnou zvuku. soft Tato křivka nabízí zvýšenou reakci, především v nižších rychlostech. hard..... Tato křivka snižuje reakci v porovnání s předchozími. wide Tato křivka zdůrazňuje sílu hry vytvářením nižších hlasitostních reakcí na měkčí hru, a vyšších hlasitostních reakcí na tvrdší hru. Tím efektivně rozšiřuje dynamický rozsah hry. fixed Pevné nastavení bez ohledu na to jak tvrdě hrajete.
FixedVelocity	Určuje úroveň při nastavení „fixed“ výše. Lze jí využívat pro vysílání do tónového generátoru bez ohledu na to, jakou silou na klaviaturu hrajete. Nastavení: 0 - 127
LCD Contrast	Určuje nastavení kontrastu displeje. Nastavení: 0 – 127 Poznámka: Upravit kontrast displeje můžete také podržením tlačítka [UTILITY] a stiskem tlačítek [INC/YES] a [DEC/NO].

Parametr	Popis
KnobFuncDispSw (Switch displeje Knob Function)	Nastavuje, zda je zobrazen displej Knob Function (který zobrazuje funkce knobů [A] - [D] a jejich nastavení) po stisku tlačítka [KNOB FUNCTION]. Nastavení: off, on  Displej Knob Function je zobrazen po stisku tlačítka [KNOB FUNCTION]
KnobDispTime (Knob Function display switch)	Nastavuje, zda je zobrazen displej Knob Function (který zobrazuje funkce knobů [A] - [D] a jejich nastavení) během ovládní knobů a jak dlouho je zobrazen. Nastavení: off, 1 sec, 1.5 sec, 2 sec, 3 sec, 4 sec, 5 sec, keep Off Displej není ovládním knobů vyvolán. 1 - 5 sec, .. Displej je po ovládní knobu vyvolán na určenou dobu. Keep..... Displej je po ovládní knobu vyvolán a zobrazen, dokud nestisknete tlačítko.  Displej Knob Function je zobrazen po ovládní knobu
StartUp	Určuje výchozí Performanci při zapnutí nástroje. Nastavení: 1 - 128
AutoOff	Určuje dobu, po které je nástroj automaticky vypnut, když není ovládán. Výchozí nastavení je 30 minut. Nastavení: off, (vypne Auto Power Off), 5min, 10min, 15min, 30min, 60min, 120min Poznámka: Můžete tuto funkci vypnout podržením spodní klávesy na klaviatuře a zapnutím nástroje. Nastavení parametru zůstane i po vypnutí nástroje.

MIDI

Parametr	Popis
MIDI IN/OUT	Určuje, které fyzické konektory budou použity pro přenos MIDI dat. Nastavení: MIDI, USB Poznámka: Současně můžete používat pouze jeden z konektorů pro přenos MIDI dat.
LocalCtrl (přepínač lokálního ovládní)	Nastavuje, zda interní generátor tónů nástroje reaguje na hru na klaviaturu. Normálně je nastaven na on – protože chcete poslouchat to, co hrajete. I když je nastaven na off, jsou data přenášena přes MIDI. Také interní generátor reaguje na data přijímaná přes MIDI. Nastavení: off, on
BankSel (výběr banky)	Určuje, zda nástroj umožňuje nebo neumožňuje vysílat a přijímat zprávy Bank Select. Při nastavení na „on“ nástroj reaguje na přijímané zprávy a také vysílá odpovídající zprávy Bank Select (při použití panelových ovladačů). Nastavení: off, on
PgmChange (změna programu)	Určuje, zda nástroj umožňuje nebo neumožňuje vysílat a přijímat zprávy Program Change. Při nastavení na „on“ nástroj reaguje na přijímané zprávy a také vysílá odpovídající zprávy Program Change (při použití panelových ovladačů). Nastavení: off, on

Parametr	Popis																				
CtrlReset (Resetování ovladačů)	<p>Určuje stav ovladačů (modulační kolečko, nožní ovladače, knoby atd.) při přepínání mezi Rejstříky. Pokud je nastaven na hold, pak si ovladače zachovají aktuální nastavení. Pokud je nastaven na reset, obnoví se jejich původní nastavení.</p> <p>Nastavení: hold, reset</p> <p>Pokud nastavíte reset, jsou nastavení ovladačů resetována na tyto hodnoty. U ovladačů, které nejsou aktuálně na nástroji dostupné, lze toto umožnit zasláním odpovídajícího MIDI kontrolního čísla z externího MIDI kontroléru.</p> <table border="1" data-bbox="357 398 1136 660"> <tbody> <tr> <td>Pitch Bend</td> <td>Center</td> <td>Ribbon Controller</td> <td>Center</td> </tr> <tr> <td>Modulation Wheel</td> <td>Minimum</td> <td>Breath Controller</td> <td>Maximum</td> </tr> <tr> <td>After Touch</td> <td>Minimum</td> <td>Assignable Function</td> <td>off</td> </tr> <tr> <td>Foot Controller</td> <td>Maximum</td> <td>Expression</td> <td>Maximum</td> </tr> <tr> <td>Footswitch</td> <td>off</td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	Pitch Bend	Center	Ribbon Controller	Center	Modulation Wheel	Minimum	Breath Controller	Maximum	After Touch	Minimum	Assignable Function	off	Foot Controller	Maximum	Expression	Maximum	Footswitch	off		
Pitch Bend	Center	Ribbon Controller	Center																		
Modulation Wheel	Minimum	Breath Controller	Maximum																		
After Touch	Minimum	Assignable Function	off																		
Foot Controller	Maximum	Expression	Maximum																		
Footswitch	off																				
MIDISync	<p>Nastavuje, zda bude přehrávání skladby, patternu, arpeggia synchronizováno s interním signálem nebo s externími MIDI hodinami.</p> <p>Nastavení: internal, external, auto</p> <p>internal ... Synchronizace s interním signálem. Při samotném použití nástroje nebo při použití jako řídicí jednotky.</p> <p>External Synchronizace s externím MIDI signálem přijímaným přes MIDI z externího MIDI nástroje. Nastavte, pokud je externí zařízení jako master.</p> <p>auto..... Pokud je MIDI signál z externího zařízení nebo počítače kontinuálně vysílán, je interní signál automaticky vypnut a synchronizace probíhá s externím signálem. Pokud signál není vysílán, je použit poslední přijatý signál.</p> <p>Poznámka: Při nastavení na synchronizaci s externím zařízením se ujistěte, že je správně nastaveno vysílání signálu z tohoto zařízení.</p>																				
ClockOut	<p>Určuje, zda zprávy MIDI clock (F8) budou vysílány přes MDI OUT/USB konektory.</p> <p>Nastavení: off, on</p>																				
SeqCtrl (ovládání sekvenceru)	<p>Určuje, zda jsou či nejsou signály ovládání sekvenceru – start, stop a pokračuj – přijímány nebo vysílány přes MIDI.</p> <p>Nastavení: off, in, out, in/out</p> <p>off Nevysílány, nerozpoznávány</p> <p>in Rozpoznávány, nevysílány</p> <p>out Vysílány, nerozpoznávány</p> <p>in/out ... Vysílány, rozpoznávány</p>																				
BasicCh (Základní kanál)	<p>Určuje MIDI vysílací/přijímací kanál pro celou Performanci.</p> <p>Nastavení: 1 – 16, off</p> <p>Poznámka: Nastavení MDI kanálů pro party 1-16 jsou pevně fixována na 1-16, bez ohledu na toto nastavení.</p>																				
DeviceNo (Číslo zařízení)	<p>Určuje MIDI číslo zařízení. Toto číslo musí být shodné s externím MIDI zařízením, pokud chcete provádět přenos bulk dat, změn parametrů nebo systémových exkluzivních zpráv.</p> <p>Nastavení: 1 – 16, off, all, off</p>																				
RcvBulk (přepínač Receive Bulk)	<p>Určuje, zda lze či nelze přijímat dat Bulk Dump.</p> <p>Nastavení: protect (nelze), on (lze)</p>																				
BulkInterval	<p>Určuje interval přenosu Bulk Dump.</p> <p>Nastavení: 0 – 900 ms</p>																				

Controllers (Ovladače)

Určuje nastavení přiřazení ovladačů, které je společné pro celý systém nástroje. Knobům na předním panelu a dalším ovladačům můžete přiřadit MIDI číslo změny ovládání. Například, můžete pomocí knobů ASSIGN 1 a 2 ovládat hloubku dvou různých efektů, zatímco pomocí nožního ovladače ovládáte modulaci. Tato přiřazení čísel změny ovládání jsou známá jako „Controller Assign“ (přiřazení ovladačů).

Parametr	Popis
FSPedal (volba sustain pedálu)	Určuje, který z modelů sustainových pedálů je připojených ke konektoru [SUSTAIN] je rozpoznán. Pokud je připojen FC3 Pokud připojíte volitelný FC3 (kompatibilní s Half Damper funkcí) pro vytváření efektu Half Damper (stejně jako u akustického klavíru), nastavte jej na FC3 (Half on). Pokud funkci nechcete používat a přitom používáte FC3 pedál, nastavte jej na FC3 (Half off). Pokud je připojen FC4 nebo FC5 Nastavte FC4/5. Tyto pedály nejsou kompatibilní s funkcí Half Damper. Nastavení: FC (Half on), FC3 (Half off), FC4/5 Poznámka: Toto nastavení není nutné, pokud ovládáte funkci Half Damper přes zprávy Control Change z externího MIDI zařízení.
FS (číslo ovládání nožního spínače)	Určuje číslo změny ovládání generované použitím nožního spínače připojeného ke konektoru [SUSTAIN]. Uvědomte si, že pokud jsou přijímána stejná MIDI čísla změny ovládání z externího zařízení, interní tónový generátor na ně bude reagovat stejně, jako kdyby byl použit nožní spínač. Nastavení: off, 1 – 95, arp sw, play/stop, PC inc, PC dec, octave reset Poznámka: Připojený FC4 nebo FC5 lze použít pro ovládání přehrávání skladby nebo patternu nastavením na Play/Stop. Nastavením na PC inc/PC dec lze ovládat přepínání Performancí. V těchto případech nelze použít funkci sustain.
AS1 AS2	Určuje číslo změny ovládání generované použitím knobů ASIGN 1 a 2. Uvědomte si, že pokud jsou přijímána stejná MIDI čísla změny ovládání z externího zařízení, interní tónový generátor na ně bude reagovat stejně, jako kdyby byl použit knob ASSIGN 1/2. Nastavení: off, 1-95
FC1	Určuje číslo změny ovládání generované použitím nožního ovladače připojeného ke konektoru [FOOT CONTROLLER]. Uvědomte si, že pokud jsou přijímána stejná MIDI čísla změny ovládání z externího zařízení, interní tónový generátor na ně bude reagovat stejně, jako kdyby byl použit nožní ovladač. Nastavení: off, 1-95
FC2	Určuje číslo změny ovládání generované použitím nožního ovladače 2 připojeného k externímu zařízení připojenému k MXC49/61. Nastavení: off, 1-95
RB	Určuje číslo změny ovládání generované použitím páskového ovladače připojeného k externímu zařízení připojenému k MXC49/61. Nastavení: off, 1-95
BC	Určuje číslo změny ovládání generované použitím dechového ovladače připojeného k externímu zařízení připojenému k MXC49/61. Nastavení: off, 1-95
AF1 AF2	Určuje číslo změny ovládání generované použitím tlačítek s přiřaditelnou funkcí na externím zařízení připojeném k MXC49/61. Nastavení: off, 1-95

Remote (Vzdálené ovládání)

V tomto displeji se provádějí nastavení vzdáleného ovládání. Pokud v režimu Remote (vzdáleného ovládání) stisknete tlačítko [UTILITY], zobrazen pouze tento displej.

Parametr	Popis
DAW Select	Určuje, jaký DAW software je ovládán pomocí tohoto nástroje. Jednoduchou volbou typu DAW softwaru se provedou všechna nastavení. Nastavení: Cubase, LogicPro, DigiPerf, SONAR
PrgChgMode (režim změny programu)	Určuje, která zpráva bude odeslána do počítače, když použijete tlačítka [INC/YES]/[DEC/NO] nebo ovladač [DATA]. Pokud je nastaveno na PC, pak jsou zprávy změny programu vysílány přes port 1. Pokud je nastaveno „remote“, pak jsou zprávy vzdáleného ovládání vysílány přes port 2. Pokud je nastaveno „auto“, pak je automaticky přepínáno vysílání zpráv změny programu přes port 1 a zpráv vzdáleného ovládání přes port 2, podle ovládaného DAW softwaru. Zprávy vzdáleného ovládání lze vysílat pouze, pokud je VSTi v Cubase ovládán v Remote režimu. Nastavení: remote, PC, auto Poznámka: Tento parametr je pevně nastaven na PC, pokud je v DAW Select nastavena jiná volba než Cubase.

Utility Job

Ovládání	Stiskněte tlačítko [UTILITY] → Stiskněte tlačítko [JOB] → Pomocí tlačítek kurzorů [^]/[v] zvolte požadovaný displej pro editaci → Stiskněte tlačítko [ENTER] → Editujte parametry ve zvoleném displeji → Stiskněte tlačítko [ENTER]
-----------------	---

Quick Setup (Rychlé nastavení)

Použití Quick Setup funkce umožní okamžité vyvolání odpovídajícího panelového nastavení týkajícího se sekvenceru, jednoduchým výběrem preset nastavení. Po výběru stiskněte tlačítko [ENTER] pro provedení nastavení. Nastavení pro každý preset je uvedeno níže.

	St Alone	DAW Rec	Arp Rec
DirectMonitor (přepínač Direct Monitor)	on	on	on
LocalCtrl (Lokální ovládání)	on	off	on
MIDI Sync	internal	auto	auto
Clock Out	on	off	off
MIDI OUT (přepínač Arpeggio MIDI output)	on	off	on

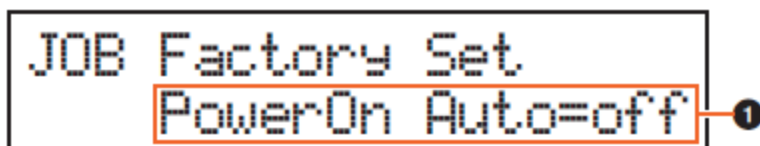
Factory Set (Tovární nastavení)

Stisknutím tlačítka [ENTER] v tomto displeji můžete obnovit tovární (výchozí) nastavení uživatelské paměti nástroje (strana 17). Uvědomte si, že nastavení „PowerOn Auto“ v tomto displeji bude automaticky uloženo provedením Factory Set.

Upozornění

Pokud jsou obnovena tovární nastavení, všechny uživatelské Rejstříky, Performance a systémová nastavení budou vymazána. Postupujte proto opatrně, aby nedošlo ke smazání důležitých dat. Navíc, je vhodné pravidelně vytvářet zálohy důležitých dat na USB flash paměť, počítač nebo jiné zařízení.

Poznámka: Postup provedení obnovení továrního nastavení je uveden v Uživatelském manuálu.



❶ PowerOn Auto (Power On Auto Factory Set)

Pokud je tento parametr nastaven na „on“, zapnutím nástroje dojde k obnovení uživatelské paměti. Normálně je tento parametr nastaven na „off“.

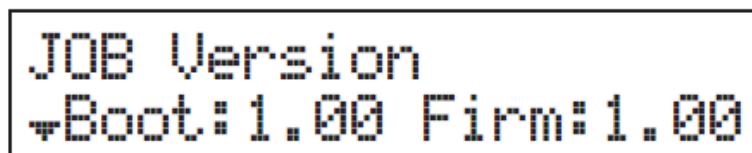
Upozornění

Pokud je PowerOn Auto na „on“, pak jsou obnovena tovární nastavení, všechny uživatelské Rejstříky, Performance a systémová nastavení jsou vymazána při každém zapnutí nástroje. Při nastavení na „off“, nebude obnovení továrního nastavení provedeno při dalším spuštění nástroje.

Version (Verze)

Verze

Zobrazuje aktuální verzi nástroje a copyright. Firm *.* zobrazuje aktuální verzi nástroje.



Režim Remote - Vzdálené ovládání

V režimu Remote (vzdálené ovládání) můžete ovládat DAW software nebo VSTi. DAW software, který je kompatibilní s Tento nástroj jsou Cubase, Logic Pro, SONAR a Digital Performer. Tento nástroj také obsahuje 50 sad ovladačů pro vzdálené ovládání mnoha populárních VSTi. Tyto sady umožňují přiřadit vhodné funkce vašich oblíbených VSTi knobům [A] - [D]. V displeji Remote můžete zobrazit funkce přiřazené knobům [A] - [D] u zvolené sady ovladačů, atd. Tato kapitola popisuje parametry displeje Remote a editovatelné funkce.

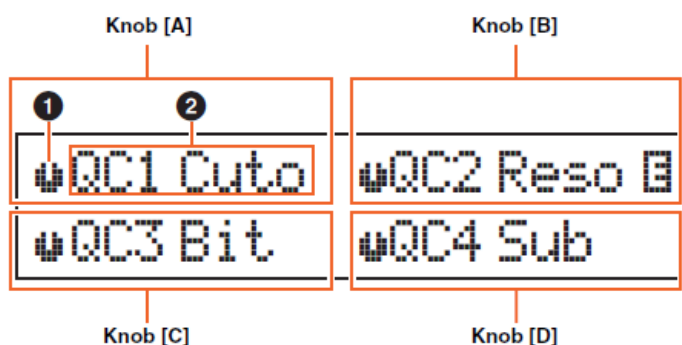
Ovládání Stiskněte tlačítko [DAW REMOTE]

Poznámka:

- Pokud chcete ukončit režim Remote, stiskněte tlačítko [DAW REMOTE] znovu.
- Ovládaný DAW software lze nastavit v displeji Utility Remote (strana 68).
- Informace o podporovaných verzích DAW softwaru naleznete v kapitole Specifikace v Uživatelském manuálu.

Displej Remote

Zobrazuje základní funkce přiřazené knobům [A] - [D].



1 Indikátor knobu

Zobrazuje aktuální hodnotu parametru přiřazeného knobům [A] - [D] ve formě grafických ikon. Pokud je aktuální hodnota jiná než indikace knobu, indikátor knobu je zvýrazněn. Pokud je zvýrazněn, pak ovládání knobu nebude mít vliv na nastavení hodnoty. Jakmile posunete knob za aktuální hodnotu, pak ovládáním knobu budete ovládat i hodnotu a indikátor knobu bude odpovídat aktuální hodnotě.

2 Název parametru

Zobrazuje funkce přiřazené knobům [A] - [D]. Otočením knobu dojde k zobrazení hodnoty přiřazené funkce na displeji, pak je po určeném čase vrácen zpět předchozí displej. Také zapnutím [PART 1-2 LINK], můžete mít na displeji vždy zobrazenou hodnotu parametru. Vypnutím [PART 1-2 LINK] nastavíte automatický návrat k předchozímu displeji. Funkce přiřazené knobům [A] - [D] se liší v závislosti, na nastavení Remote nebo CC. Tato nastavení se provádějí v MX49/MX61 Remote Editoru.

Při nastavení nástroje na Remote (pouze Cubase)

Knobům [A] - [D] jsou přiřazeny parametry VSTi Cubase a prvních osm znaků názvu je zobrazeno na displeji. Pro procházení názvy parametrů, které mají více, než osm znaků, podržte tlačítko [SHIFT] a stiskněte tlačítko [DAW REMOTE].

Otočení knobem vysílá MIDI zprávy na port 2, pak je přiřazený parametr změněn ve VSTi v Cubase. V tomto případě je hodnota parametru po určitý čas zobrazena na displeji nástroje.

Při nastavení nástroje na CC

Zobrazuje číslo změny ovládané knobu [A] - [D]. Otočení knobem vysílá zprávu Control Change (změny ovládaní) na port 2 a funkce VSTi je ovládána v DAW softwaru.

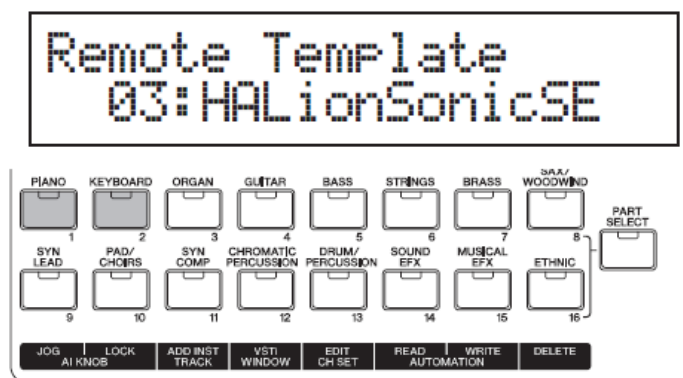
Poznámka: Pokud je DAW Select (strana 68) nastaven jinak než na Cubase, nebo MIDI IN/OUT (strana 65) je nastaven na MIDI, pak je tento parametr pevně nastaven na CC.

Přepínání funkcí knobů [A] - [D]

Každá sada ovladačů má tři sety funkcí přiřazených knobům [A] - [D]. Tlačítkem [KNOB FUNCTION] přepínáte mezi sety.

Přepínání sad ovladačů

Pro přepínání sad ovladačů použijte tlačítko [KEYBOARD] nebo tlačítko [PIANO]. Stiskněte tlačítka [KEYBOARD]/[PIANO] zvyšujete/snižujete číslo sady. Po uplynutí určeného času pro zobrazení displeje, v kterém se přepíná sada ovladačů, se vrátí předchozí displej. Pokud je sada ovladačů přepnuta na nástroji, pak je i přepnuta v Remote Editoru.



Poznámka: Pokud je na vašem počítači nainstalován Remote Tools, pak změna VSTi v Cubase je svázána se sadou ovladačů na Tento nástroj.

Poznámka: Pokud chcete editovat nebo vytvořit novou sadu ovladačů, potřebujete MX49/MX61 Remote Editor. Při editování sady ovladačů, lze uložit 50 sad ovladačů včetně editovaných do interní paměti stisknutím tlačítka [STORE] v režimu Remote na Tento nástroj.

Nastavení nástrojů

Stisknutím tlačítka [UTILITY] v režimu Remote jednoduše vyvolá pouze nastavení nástrojů pro režim Remote. Parametry tohoto displeje jsou provázány s displejem Remote (strana 68).