

YAMAHA

traumatix

RM 1x
SEQUENCE REMIXER

Návod k obsluze

Obsah

Bezpečnostní pokyny	5
Čtete před použitím	5
Úvod	6
Hlavní vlastnosti	6
Použití tohoto návodu	7
Koncept přístroje	7
1. Přední a zadní strana	7
Zadní strana	10
Disketová mechanika	10
2. Propojení	11
Připojení audio-zařízení	11
Připojení pedálu	12
Připojení externích MIDI přístrojů	12
Připojení vícestopého magnetofonu (MTR)	12
3. Krátké uvedení	12
4. Dodávaná disketa	14
Základní funkce	15
1. Volba režimů a podrežimů	15
2. Orientace v displeji	16
3. Editace (změny) hodnot	17
4. Funkční tlačítka	17
5. Režimy klaviatury	17
6. Ovladače v reálném čase	19
7. Undo/Redo	19
8. Zobrazení použití paměti	19
9. Inicializace systému	19
Kapitola 1: Základní koncepty	21
1. Strom funkcí je na str. 32 - 33 v originále návodu	21
2. Stavba RM1x	21
3. Sekce sekvenceru	21
4. Sekce tónového generátoru	23
5. Sekce kontrolerů	24
6. Sekce efektů	24
7. Práce s disketou	26
Kapitola 2: Režim PATTERN	29
1. Přehrávání paternu	29
2. Záznam	30
3. Groove	34
4. Play FX (efekty pro přehrávání)	35
5. MIDI Delay (zpoždění)	37
6. Arpeggio	38
7. Voice	38
8. Voice Edit	39
9. Efekty	41
10. Setup	42
11. Disketa	43
12. Job (úkol)	46
13. Edit	63
14. Split	65
Kapitola 3: Režim Pattern-Chain	66

1. Přehrávání řetězu paternů	66
2. Disketa	67
3. Job	67
Kapitola 4: Režim Song	70
1. Přehrávání skladeb	70
2. Záznam	70
3. Groove	72
4. Play FX	72
5. MIDI Delay	72
6. Arpeggio	72
7. Voice	72
8. Voice Edit	73
9. Effect	73
10. Setup	73
11. Disketa	73
12. Job	77
13. Edit	77
14. Song Split	78
Kapitola 5: Režim Utility	78
1. Systém	79
2. MIDI Setup	80
3. MIDI Filter	81
Dodatek	81
1. Technická data (viz str. 140-141)	81
2. Problémy a jejich řešení	81
3. Chybová hlášení	83

Bezpečnostní pokyny

Čtěte před použitím

Varování

Abyste zabránili poranění, úrazu elektrickým proudem, zkratu nebo poškození nástroje, projděte si následující body.

- Neotevírejte nástroj, ani se nepokoušejte opravovat nebo vyměňovat jeho součásti. Nástroj obsahuje amatérsky nevyměnitelné díly. Pokud dojde k poruše funkcí, obraťte se na značkový servis YAMAHA (seznam je dodáván s tímto návodem).
- Nevystavujte nástroj dešti, ani jej nenechávejte v blízkosti vody nebo páry a ve vlhkém prostředí, nepokládejte na něj předměty s tekutinou, která by mohla do nástroje vytéci.
- Pokud dojde k poškození síťového kabelu, pokud přestane nástroj hrát, nebo se vyskytne jakákoliv jiná nezvyklá situace (kouř nebo zápach), okamžitě nástroj vypněte, odpojte napájecí zdroj ze zásuvky a obraťte se na opravnu.
- Používejte pouze doporučený napájecí zdroj (YAMAHA PA-5C nebo ekvivalentní doporučený firmou YAMAHA). Použití nevhodného zdroje může způsobit poškození nástroje.
- Před čišťením nástroj odpojte ze zásuvky. Nikdy nezapojujte napájení s mokřými rukama.
- Pravidelně zkontrolujte konektor napájecího zdroje a odstraňte případný prach a špinu.

Pozor

Abyste zabránili poranění sebe i jiných nebo poškození nástroje, projděte si pozorně následující body.

- Nenechávejte kabel napájecího zdroje blízko horkých předmětů, jako jsou kamna nebo radiátory, neohýbejte jej nadměrně, nestavte na něj těžké předměty, nešlapte na něj a nepřejíždějte přes něj.
- Když odpojíte zdroj ze zásuvky, táhněte za konektor, nikdy ne přímo za kabel.
- Při zapojování zdroje nepoužívejte rozdvojky nebo dvojjzásuvky, může to způsobit zhoršenou kvalitu zvuku, případně i přehřátí zásuvky.
- Když nástroj nepoužíváte, případně při bouřce, odpojte zdroj.
- Před připojením nástroje k jiným elektronickým přístrojům je všechny vypněte. Před jejich zapnutím nastavte na všech přístrojích hlasitost na minimum.
- Nevystavujte nástroj nadměrné prašnosti nebo otřesům, extrémnímu chladu nebo horku (např. přímé sluneční záření, v blízkosti kamen, nebo v autě, do kterého svítí slunce), mohlo by dojít k poškození nástroje a jeho povrchu.
- Nepoužívejte nástroj blízko televizních nebo rozhlasových přijímačů, reproduktorů, protože může vytvářet interference, které mohou rušit ostatní přístroje.
- Nepokládejte nástroj na nestabilní podložku, aby nedošlo k jeho pádu.
- Před přenášením nástroje odpojte všechny kabely.
- K čišťení nástroje používejte měkký suchý hadřík. Nepoužívejte chemikálie, jako jsou ředidla, čisticí prostředky nebo chemicky impregnované utěrky. Také na nástroj nepokládejte předměty z plastu, protože se mohou přilepit nebo zbarvit povrch nástroje.
- Na nástroj si nesedejte, nepokládejte na něj těžké předměty a na tlačítka a další ovládací prvky používejte přiměřenou sílu.
- Nehraje na nástroj delší dobu s nadměrnou hlasitostí, mohlo by to způsobit trvalé poškození sluchu. Pokud zpozorujete sluchové problémy (ztrátu sluchu nebo zvonění v uších), obraťte se na lékaře.

Výměna zálohovací baterie

- Tento nástroj má interní baterii pro udržení obsahu paměti i po vypnutí nástroje. Když je tato baterie slabá a měly by se vyměnit, objeví se na displeji nápis "Backup Battery Low". V tom případě ihned uložte data a nechte baterii vyměnit v odborném servisu (seznam opraven je součástí tohoto návodu).
- Nepokoušejte se baterii vyměnit sami, je to velmi riskantní, výměnu přenechte odbornému servisu.
- Baterii nenechávejte v dosahu dětí, mohly by ji spolknout. Kdyby se to stalo, vyhledejte okamžitě lékaře.

Ukládání uživatelských dat

Všechna data ukládejte do záznamového zařízení, např. YAMAHA MIDI Data Filer MDF3, abyste zabránili ztrátě dat způsobené nesprávnou operací nebo poruchou nástroje.

YAMAHA není zodpovědná za případné škody, příp. ztráty dat způsobené nesprávným užíváním.

Když nástroj nepoužíváte, vypněte jej.

Úvod

Děkujeme vám za výběr přístroje Yamaha RM1X Sequencer-Remixer.

RM1x je kompletní pracovní stanice (workstation) pro taneční hudbu, který se může použít také jako výkonný nástroj k produkci nebo hře v reálném čase. Intuitivní rozhraní usnadňuje práci umělcům majícím zkušenosti s nástroji DJ, široké možnosti funkcí sekvenceru a editace zase vytváření náročných původních patemů skladeb od základu. Kromě výkonných funkcí pro záznam a přehrávání sekvencí nabízí nástroj mimořádný tónový generátor, takže nepotřebujete žádné další vybavení. K vytvoření nových zvuků, které se perfektně hodí k vaší hudbě, můžete navíc rejstříky editovat.

Abyste využili optimálně tento nástroj, doporučujeme vám pozorně přečíst tento návod. Potom byste jej měli pozorně uložit, abyste jej mohli použít i později.

Hlavní vlastnosti

- * Sekvencer RM1x nabízí výkon na profesionální úrovni, totiž 16 sekvencerových stop a kapacitu paměti až 110.000 not. Rozlišení je 1/480 čtvrtové noty. Data jsou uložena v paměti a zůstanou uchována i po vypnutí napájení.
- * Snadné ovládání s velkoplošným displejem (64 x 240 bodů).
- * Intuitivní výkonné řízení s 8 přidělitelnými ovladači pro řízení v reálném čase. 4 knoflíky na displeji a velká multifunkční klaviatura.
- * Obrovský výběr presetových paternů znamená, že můžete okamžitě hrát, bez předchozího programování.
- * Lehké programování díky pokročilému rozhraní, umožňujícímu okamžitý přístup k široké paletě parametrů, jejichž editací dosáhnete neomezeně ovládání zvuku.

- * Výkonné funkce sekvenceru a jeho editace dovolují sestavovat komplexnější paterny a hudební struktury.
- * Groovy mohou být tvořeny v režimu Pattern: "Stil" každého paternu má až 16 "sekcí", které při přehrávání můžete přímo přepínat klaviaturou RM1x.
- * Moderní technologie tónového generátoru dodává neomezený arzenál nádherných zvuků.
- * RM1x umožňuje editaci a dotvoření rejstříků, tak, aby byly co nejvhodnější k vaší hudbě.
- * Výkonný systém efektů umožňuje vkládat jakékoliv myslitelné efekty od nepatrného prostoru po divoké varianty zvuku.
- * Pomocí zadávání BPM můžete určovat tempo podle pocitu, místo číselného zadání.
- * Neomezená MIDI kompatibility činí z RM1x hlavní přístroj celého hudebního systému.

Použití tohoto návodu

Dokumentace k RM1x obsahuje následující díly. Seznamte se s různými funkcemi obou dílů návodu, potom můžete podle potřeby vyhledat potřebná místa.

Návod k obsluze

Popisuje bezpečnostní opatření pro provoz, zapojení, jednotlivé parametry a povely. V případě potřeby můžete tento návod používat jako slovník.

- Kapitola 1: Celková koncepce
- Kapitola 2: Režim Pattern
- Kapitola 3: Režim řetězení paternů
- Kapitola 4: Režim Song
- Kapitola 5: Režim Utility

Režimy Pattern, řetězení paternů a Song mají vícero společných funkcí. Tyto společné funkce jsou vysvětleny v kapitole 2 (Režim Pattern) do všech podrobností. Některá vysvětlení stejných funkcí v kapitolách 3. a 4. (režimů Pattern Chain a Song jsou vynechána) a je odkaz na kapitolu 2. – Režim Pattern.

Originál návodu obsahuje různé seznamy, například:

Voice Liste, Preset Style-Liste, List Book, Effect-Liste, MIDI-datový formát a MIDI-uživatelskou tabulku.

Koncept přístroje

1. Přední a zadní strana

Přední strana

(viz obr. na str. 11)

1. Displej BPM

Normálně ukazují tyto 4-místné diody (LED) aktuální hodnotu BPM (doby za minutu) - až na

desetiny doby. Je možné jej přepnout tak, aby ukazoval počet taktů místo dob za minutu pomocí funkce Utility.

2. Indikátor dat MIDI

Diody MIDI IN a MIDI OUT nad displejem BPM svítí, když jsou přijímána nebo posílána MIDI data (červená pro příjem - MIDI IN, zelená pro posílání - MIDI OUT).

3. LC-Displej

Zde jsou zobrazeny různé informace týkající se aktuálního provozu. Regulátory a funkční tlačítka přímo pod displejem mají přímý vliv na odpovídající parametry nebo funkce. Tlačítka DISPLAY a CURSOR mají rovněž úzký vztah k funkcím displeje, podrobnosti najdete dále. Regulátor CONTRAST pro tento displej se nachází na zadní straně (displej může mít normální nebo inverzní zobrazení, což se nastavuje funkcí v režimu UTILITY).

4. Regulátory Display

Tyto čtyři regulátory přímo pod displejem ovládají přímo příslušné parametry displeje. Regulátor 1 displeje režimu PATTERN může např. použít pro volbu jednoho ze stylů. Regulátor 4 může být použit k nastavení BPM. Podrobnosti najdete v oddíle "Základní obsluha".

5. Funkční tlačítka

Tato tlačítka se podobají ovladačům displeje v tom smyslu, že jimi přímo řídíte příslušné funkce displeje, ale pouze, když je zobrazen příslušný displej.

6. Regulátor hlasitosti VOLUME

Slouží k nastavení hlasitosti výstupních zdírek (OUTPUT) a sluchátkového výstupu (PHONES).

7. Ovladače a tlačítka pro řízení v reálném čase

Tyto ovladače umožňují řízení příslušných parametrů v reálném čase při přehrávání paternů nebo skladeb. Parametry na panelu pod ovladači jsou předem zadané, ale můžete přidělit i jiné pomocí podrežimu SETUP, funkcí KNOW ASSIGN (viz dále). Regulátory můžete přepínat mezi skupinami parametrů "A" a "B".

8. Kurzorová tlačítka

S těmito tlačítky můžete pohybovat kurzorem na displeji. Parametry, které můžete editovat jsou zdůrazněny (kurzor je tmavý a znak je v inverzi).

9. Tlačítka NO-1 a YES+1

V některých displejích můžete použít tato tlačítka ke zvýšení nebo snížení hodnoty, příp. k zapnutí nebo vypnutí nastavení.

Těmito tlačítky také odpovídáte na otázky YES (ano) nebo NO (ne).

10. Tlačítka pro pohyb v displeji [<-] a [->]

Když požadovaný režim nebo podrežim obsahuje více parametrů, než je na displeji, objeví se vlevo nebo vpravo na displeji šipka, což znamená, že v příslušném směru máte možnost zobrazit další parametry. Těmito tlačítky se pohybujete mezi displeji v příslušném směru.

11. Tlačítka MODE a SUBMODE

Čtyři tlačítka MODE slouží k volbě hlavních provozních režimů (PATTERN, PATTERN CHAIN, SONG a UTILITY) a tlačítka SUBMODE nabízí řadu podrežimů. Podrobnosti o volbě režimu a podrežimu najdete v kapitole "Základní obsluha" (viz dále).

12. Tlačítko EXIT

Toto tlačítko slouží k vystoupení ze zvolené funkce nebo editačního režimu (příp. úkolu - Job) přímo do aktuálního hlavního režimu (SONG nebo PATTERN).

13. Tlačítka sekvenceru a zobrazení

Tato tlačítka řídí záznam a přehrávání v režimech PATTERN, PATTERN CHAIN a SONG.

REC - aktivuje stav připravenosti k záznamu v režimech PATTERN a SONG. Svítí červená kontrolka REC a záznam začne stiskem tlačítka PLAY. Novým stiskem tlačítka REC tento stav zrušíte dříve než záznam spustíte stiskem PLAY.

PLAY - spouští přehrávání od aktuálního místa v paternu nebo skladbě, pokud není aktivní stav připravenosti k záznamu. Pokud je, spouští od tohoto místa záznam. Zelená kontrolka bliká v aktuálním tempu doby při přehrávání i při záznamu.

STOP - zastavuje přehrávání nebo záznam.

Tlačítka << a >> - slouží k rychlému posuvu dopředu nebo zpět v paternu nebo skladbě.

Tlačítko |< - slouží k návratu na začátek skladby nebo paternu (na první dobu prvního taktu).

14. Klaviatura

Tato 26-tónová klaviatura umožňuje programovat RM1x bez nutnosti připojení externí MIDI klaviatury. Je dokonce polyfonní, takže můžete přímo vkládat akordy stejně jako jednotlivé noty. Jediná nevýhoda je chybějící úhohová citlivost (Velocity). Přístroj ale akceptuje informace Velocity přicházející z externí klaviatury.

Tato klaviatura také provádí celou řadu funkcí, které budou popsány dále: např. volba stopy, transpozice, zadání rozpočítání, Mute/Solo pro stopu a volbu sekce. Černé klávesy mají ještě možnost řídit řadu dalších funkcí.

15. Tlačítko režimu klaviatury

Tato tlačítka mění funkce klaviatury RM1x (viz dále).

16. Tlačítka OCT DOWN a OCT UP

Přestože je rozsah klaviatury RM1x něco přes dvě oktávy, tato tlačítka umožňují měnit polohu tónového rozsahu v oktávových krocích nahoru nebo dolů v rozsahu 8 oktáv (+/-4 oktávy).

Každým stiskem se posune oktávová poloha o jednu oktávu nahoru nebo dolů, až je dosažena hranice. Stiskem OCT DOWN polohu snižujete, stiskem OCT UP ji zvyšujete.

17. Tlačítko SHIFT

Toto tlačítko slouží k přístupu na další sekundární nebo "skryté" funkce, které jsou zapotřebí pouze ve speciálních situacích. Můžete je tak například používat k zapnutí nebo vypnutí stopy (Mute/Solo).

Tlačítko SHIFT může být použito také v kombinaci s regulátory displeje. Držte je stisknuté a současně otáčejte regulátory pro rychlou volbu dat.

18. Tlačítko ARPEGGIO ON

Zapíná nebo vypíná automatický arpeggiator (viz dále). Když svítí kontrolka, je arpeggiator zapnutý.

19. Tlačítko TAP/ENTER

Toto tlačítko má dvě funkce. Jednak slouží k pro zadávání hodnot metronomu, a také k potvrzení číselných hodnot.

Zadní strana

1. Hlavní vypínač (STANDBY/ON)

Stiskem se přístroj zapne a novým stiskem se opět vypne. V zapnutém stavu svítí jedno z tlačítek režimu a zobrazení režimu se objeví na displeji.

2. Zdířka pro připojení zdroje

Sem se připojí dodávaný napájecí zdroj (PA-5C).

3. Regulátor kontrastu (CONTRAST)

Slouží k nastavení lepší čitelnosti displeje (tato čitelnost se mění podle úhlu pohledu).

4. Zdířky MIDI IN a MIDI OUT

Přístroj je vybaven zdířkami pro vstup a výstup MIDI dat. Pokud chcete použít ke hře nebo programování MIDI klaviaturu nebo jiný nástroj, připojte je do těchto zdířek

5. Výstupní zdířky L/MONO a R OUTPUT

Jsou to hlavní výstupy z tónového generátoru RM1x (standardní 1/4" jacky). Když používáte monofonní zesilovač, zapojte pouze výstup L/MONO, v kterém se míchají oba signály (levý i pravý kanál). Výstupní úroveň můžete řídit regulátorem hlasitosti VOLUME.

6. Zdířka pro sluchátka (PHONES)

Sem můžete připojit stereofonní sluchátka se 1/4" jackem. Výstupní hlasitost je řízena regulátorem VOLUME.

7. Zdířka pro pedál (FOOT SW)

Zvlášť dodávaný pedál Yamaha FC4 nebo FC5 můžete připojit do této zdířky a řídit jím různé funkce (Start/Stop, volbu sekce, apod.).

Disketová mechanika

1. Otvor pro vsunutí diskety

Sem vložte disketu k ukládání nebo načítání dat (3,5" typu 2HD - MF2HD, nebo 2DD - MF2DD).

2. Kontrolka

Tato kontrolka svítí, když jsou ukládána nebo načítána dat na disketu. V tom momentě disketu nevyjímejte.

3. Tlačítko pro vysunutí diskety

Slouží k vyjmutí diskety. Ta musí být vkládána a vyjímána opatrně a citlivě a nesmí, přitom svítit kontrolka.

Poznámka: na zadní straně diskety je ochranný zámek (viz str. 15 dole). Když je v dolní poloze (okénko je otevřeno), není možný zápis. Tím můžete ochránit důležitá data.

2. Propojení

K použití RM1x jej musíte propojit s dodávaným zdrojem a zesilovačem. Pokud používáte externí MIDI přístroje, musíte je také připojit. V této kapitole bude toto propojení vysvětleno.

Pozor: ujistěte se, že jsou přístroje před připojováním vypnuty. Pokud je propojujete a jsou zapnuté, riskujete poškození zařízení (zesilovač nebo reproduktor).

Připojení napájecího zdroje

1) Ujistěte se, že je přístroj vypnutý. Zapojte potom dodávaný zdroj do zdířky. Potom zajistěte kabel zdroje do úchytky (viz str. 16).

2) Zapojte zdroj do zásuvky a zapněte RM1x. Při vypínání použijte obrácené pořadí.

Varování!

Používejte pouze dodávaný zdroj (nebo doporučený) firmou Yamaha. Použití jiného zdroje může způsobit poruchu funkcí. Když přístroj déle nepoužíváte, vytáhněte zdroj ze zásuvky.

Pozor!

I když je vypínač v poloze "STANDBY", jde do přístroje malé množství proudu. Když přístroj delší dobu nepoužíváte, vytáhněte zdroj ze zásuvky.

Nikdy nepřerušete napájení (vytažení zdroje při záznamu, došlo by ke ztrátě dat).

Připojení audio-zařízení

Připojení aktivních reproduktorů

Připojte dva aktivní boxy (levý a pravý) do výstupu (L/MONO a R). Při použití pouze jednoho jej zapojte do výstupu L/MONO (viz obr. na str. 17 nahoře).

Připojení mixpultu

Propojte výstupy (L/MONO a R) se dvěma kanály mixpultu. Panoramu u vstupu L/MONO nastavte zcela vlevo a u vstupu R zcela vpravo. Můžete také připojit vícestopý nebo kazetový magnetofon (viz str. 17 dole).

Sluchátka

Pokud chcete použít sluchátka, zapojte je do zdířky PHONES na zadní straně přístroje. Přitom si nastavte odpovídající hlasitost pro poslech.

Pozor!

Nezapojte nikdy výstupy RM1x do mikrofonního vstupu zesilovače nebo magnetofonu. Jednak se zhorší kvalita zvuku a navíc může dojít k poškození externího přístroje. Když připojíte RM1x do mixpultu nebo podobného přístroje, musí být nastaven na pozici vstupu LINE.

Připojení pedálu

Když používáte zvlášť dodávaný pedál (FC4 nebo FC5), zapojte jej do zdířky na zadní straně přístroje (viz str. 18 nahoře).

Připojení externích MIDI přístrojů

Připojení MIDI klaviatury

Záznam v reálném čase nebo hra s funkcí "Fingered Chord" je snazší, když použijete MIDI klaviaturu.

Zapojte MIDI kabel do zdířky MIDI OUT u externí klaviatury a do zdířky MIDI IN-A nebo IN-B na zadní straně RM1x (viz str. 18 uprostřed).

Připojení modulu tónového generátoru

Data skladeb nebo paternů můžete přehrávat přes externí modul tónového generátoru.

Propojte kabelem zdířku MIDI OUT-A nebo MIDI OUT-B u RM1x se vstupem MIDI N na externím přístroji (viz str. 18 dole).

Připojení vícestopého magnetofonu (MTR)

Protože RM1x disponuje časovými kódy MTC (MIDI Time Code) a MMC (MIDI Machine Control), můžete realizovat produkce, u kterých synchronizujete vícestopé magnetofony kompatibilní s MTC nebo MMC.

Použijte MIDI kabel k propojení zdířky MIDI OUT u RM1x se vstupem MIDI IN u MTR nebo naopak.

Když používáte MTC nebo MMC k řízení MTR, nastavte MIDI synchronizaci u MIDI přístroje na "MTC" (viz str. 19).

3. Krátké uvedení

Po správném propojení zkuste RM1x zapnout a vyzkoušet následující funkce. Budete žasnout, jak snadné je smíchání presetových paternů k vytvoření nových zvuků. Mějte na paměti, že se zde jedná o špičku ledovce, protože RM1x nabízí neomezené možnosti.

1. Volba stylu

Regulátorem u displeje zvolte požadovaný presetový styl (P01... P50).

2. Spusťte přehrávání

Stiskněte tlačítko PLAY. Tím začne přehrávání momentálně zvolené sekce aktuálního stylu. Tento "Pattern" je opakován tak dlouho, dokud nevyberete jinou sekci nebo další styl.

3. Přepínání mezi sekcemi

Kontrolka tlačítka SECTION bliká (pokud ne, stiskněte tlačítko SECTION, tím se rozsvítí). Mezi sekcemi můžete také přepínat pomocí bílých kláves na klaviatuře.

Nově zvolená sekce začne hned hrát. Momentálně aktivní sekce indikována blikající kontrolkou nad příslušným tlačítkem a písmenem ("A"... "P") na displeji.

4. Volba zadání tempa (BPM) natukáním

Nastavte regulátor u displeje na libovolnou hodnotu.

5. Naťukejte nové tempo (BPM)

Ťukněte několikrát na tlačítko TAP v požadovaném tempu. RM1x se automaticky nastaví na natukané tempo.

6. Transpozice

Transponujte patern na libovolnou klávesu tak, že držíte stisknuté tlačítko TRANSPOSE a současně stisknete požadovanou klávesu.

Středová klávesa E (označená "H" a "8") odpovídá normální transpozici. Vyšší nebo nižší klávesy odpovídají transpozicím v půltónech podle směru. Hodnota transpozice je zobrazena na displeji u parametru TRANS.

7. Použití regulátorů pro ovládání v reálném čase

Otáčejte zkusmo těmito regulátory, abyste slyšeli efekty. Továrně nastavené parametry jsou vytištěny pod každým regulátorem (viz str. 21 vlevo nahoře). Tlačítko slouží k volbě skupiny parametrů "A" nebo "B".

Poznámky:

Nastavení regulátorů má vliv na momentálně zvolenou stopu. Současným stiskem tlačítka TRACK a příslušné bílé klávesy na klaviatuře RM1x můžete rychle volit požadovanou stopu. Její číslo se objeví na displeji.

Parametrová skupina "A" (horní) je indikována svítící kontrolkou tlačítka.

8. Vypnutí a opětné zapnutí stopy

Stiskněte tlačítko MUTE, tím se rozsvítí kontrolka. Použijte bílou klávesu na klaviatuře k vypnutí nebo opětnému zapnutí stopy (MUTE – viz str. 21 vlevo dole).

Poznámka: při aktivovaném stavu MUTE svítí kontrolka nad stopou, která obsahuje data. Jedním stiskem tlačítka stopy obsahující data se stopa vypne (MUTE – kontrolka stopy bliká a na displeji se objeví "M"). Dalším stiskem se stopa opět aktivuje.

9. Hra arpeggia

Stiskněte tlačítko ARPEGGIO, tím se rozsvítí kontrolka, a zahrajte interval nebo akord na klaviatuře. RM1x vytváří nyní arpeggio vycházející ze zahranych not.

Poznámka: pomocí parametrů v režimu Arpeggio můžete volit a měnit různé druhy arpeggia.

10. Experimentujte s různými druhy stylů.

Regulátorem 1 volte zkusmo různé druhy stylů a experimentujte s různými sekcemi zvoleného stylu.

Poznámka: k vypnutí hry stiskněte tlačítko STOP.

4. Dodávaná disketa

Obsah diskety

Dodávaná disketa obsahuje 3 demo-skladby.

Ty umožňují jednak poslech, ale také pomoci změn nastavení PLAY FX a VOICE hravě vyzkoušet možnosti RM1x.

Poslech demo-skladeb

Skladby z diskety můžete načítat a poslouchat.

- 1) Vložte disketu etiketou nahoru do mechaniky. Zasuňte ji tak daleko, až se cvaknutím zapadne.
- 2) Stiskněte tlačítko SONG. Tím se dostanete do režimu DISK.
- 3) Stiskněte DISK, tím se dostanete do podrežimu DISK (viz str. 22 vlevo dole).
- 4) Stiskněte znovu DISK. Na displeji se objeví "Load Page" a nahoře v displeji je zobrazeno "SONG DISK 2" (viz displej na str. 22 vpravo nahoře).
- 5) Najedte kurzorovým tlačítkem na požadovaný soubor.
- 6) Stiskněte tlačítko F1 (LOAD!), tím spustíte načítání. Na displeji se objeví "Executing..." (viz displej na str. 22 vpravo uprostřed).
- 7) Stiskněte SONG. Na horním řádku displeje se objeví název načítané skladby.
- 8) Stiskněte tlačítko PLAY, tím spustíte přehrávání demo-skladby.
- 9) Stiskem tlačítka STOP přehrávání zastavíte.

Poznámka: když zvolíte v kroku č. 5 jinou skladbu, můžete ji přehrávat také.

Základní funkce

1. Volba režimů a podrežimů

RM1x má tři základní způsoby přehrávání a záznamů – PATTERN, PATTERN CHAIN a SONG – a režim UTILITY. Každý z těchto režimů má řadu podrežimů, které dovolují přístup k dalším parametrům.

Řada bodů vlevo od tlačítek označuje režimy (MODE) a podrežimy (SUBMODE). Počet bodů vedle každého tlačítka určuje počet stránek displeje, na který máte přístup přes příslušné tlačítko. Tlačítko, které má pouze jeden bod, dává přístup pouze na jednu stranu. Tlačítko se třemi body dává přístup ke třem různým stranám displeje. Sekvencí stran se můžete vrátet každým stiskem tlačítka EXIT. Název každé strany je vytištěn vpravo vedle tlačítka. Podle tohoto seznamu můžete např. vidět, že tlačítko SUB MODE (EFFECT), které má čtyři body, umožňuje přístup ke stranám "Effect Type", "Variation Edit", Chorus Edit" a "Reverb Edit".

Hlavní režimy

Tyto režimy jsou přímo přístupné stiskem odpovídajícího tlačítka (PATTERN, PATT CHAIN, SONG a UTILITY). Při volbě se rozsvítí odpovídající kontrolka a jméno zvoleného režimu se objeví na displeji vlevo nahoře. V tabulce na str. 23 dole je seznam režimů.

Režim	Popis
PATTERN	Režim, který se používá pro většinu postupů záznamu a přehrávání. Je také prvním režimem, který se nastaví po zapnutí. Tlačítko PATTERN přepíná mezi hlavním režimem PATTERN a režimem PATCH, ve kterém můžete sestavovat fráze k vytvoření paternů. U RM1x se vztahuje "Pattern" na relativně krátký vzorek, cca. 4 – 16 taktů, které se přehrávají ve smyčce.
PATTERN CHAIN	Tento režim umožňuje spojovat (řetězit) paterny, abyste dosáhli automatického přehrávání v sekvenci.
SONG	Slouží k záznamu a přehrávání celých skladeb, když např. má být použito více než 25 taktů nebo neobvyklé druhy taktu, apod.
UTILITY	Jak napovídá název, nabízí tento režim celou řadu obslužných funkcí, které ovlivňují celý systém a MIDI provoz.

Podrežimy

Tyto podrežimy jsou dostupné přes tlačítka SUBMODE. Když stisknete tlačítko SUB MODE, je zvolen podrežim, který odpovídá aktuálnímu hlavnímu režimu. Podrežim JOB v režimu PATTERN se trochu liší od podrežimu JOB v režimu SONG. V tabulce na str. 24 najdete krátké shrnutí možností jednotlivých podrežimů.

Režim	Popis
GROOVE	Tento podrežim umožňuje nastavit tónovou výšku, délku a dynamiku jednotlivých not v 1/16 rastru tak, aby byly vytvořeny "Grooves" (slovo, které se nepřekládá a znamená určité odchylky od přesného časování a dynamiky vytvářející přirozené lidské frázování).
PLAY FX	Obsahuje řadu efektů, které ovlivňují tóny, aniž by změnily sekvenční data. K těmto efektům patří harmonizace, Beat Stretch, Clock Shift, Gate Time a Velocity Offset.

MIDI DELAY	MIDI Delay vytváří efekt zpoždění jako efekt Delay, ale pouze manipulaci s MIDI daty a ne z audiosignálem.
ARPEGGIO	Umožňuje vytvářet jednoduchá arpeggia vycházející z not hraných na klaviatuře RM1x.
VOICE	Podrežim VOICE umožňuje přidělit jednotlivým stopám libovolné rejstříky RM1x, včetně jejich hlasitosti, panoramy a úrovně efektu pro každou stopu.
VOICE EDIT	Tento podrežim nabízí přístup k podrobnější editaci parametrů rejstříku, která se používá k nastavení a používání vlastních zvuků.
EFFECT SETUP	Detailnější editace efektů, která dodá zvuku nejvyšší vybroušenost. Tento podrežim obsahuje funkci LOW BOOST, přidělení regulátorů pro ovladače v reálném čase a přidělení jednotlivých výstupních kanálů pro interní tónový generátor a přenos MIDI.
DISK	Zde můžete provádět všechny funkce týkající se diskety: ukládání, načítání, pojmenování souboru, mazání, přejmenování, formátování, apod.
JOB	Dovoluje přístup k široké paletě úkolů zpracování paternů a skladeb.
EDIT	Tento podrežim umožňuje podrobnější editaci sekvenčních dat a tím kompletní kontrolu nad výškou, časováním, dynamikou, délkou not a dalšími parametry.
SPLIT	Podrežim PATTERN SPLIT umožňuje kopírovat určité takty jedné sekce do jiné. Podrežim SONG SPLIT je podobný, ale umožňuje kopírovat určité takty skladby.

2. Orientace v displeji

Ve všech displejích RM1x je momentálně zvolený parametr označen "kurzorem", který vypadá jako inverzní blok (tzn., že zvolená hodnota je zobrazena jako bílé písmeno na černém pozadí, nebo částečně, když je zvolen režim "NEGA" v UTILITY). Podtržený kurzor je často použit u parametrů, které jsou přístupné přes ovladače displeje (viz dále). Kurzorem můžete pohybovat pomocí kurzorových tlačítek. Každé z těchto čtyř tlačítek pohybuje kurzorem ve směru šipky. Pokud nemůžete okamžitě kurzor najít, stisknete prostě jedno z kurzorových tlačítek, najdete jej snáze, když se pohybuje (viz str. 25 vlevo).

Pokud má zvolený režim více parametrů, než obsáhne jeden displej, objeví se šipka na jedné ze stran displeje na znamení, že další parametry jsou dostupné po přechodu na další displej. Přechod na další displej provedete tak, že najedete kurzorem přes okraj displeje nebo přímo pomocí tlačítka DISPLAY (viz str. 25 vlevo dole).

Volba menu

V podrežimu JOB máte "Menu", ze kterého můžete vybírat úkol různým způsobem:

Kurzorová tlačítka	Použijte kurzorová tlačítka k posunu na zvolený úkol a potom stisknete funkční tlačítko SELECT.
Ovladače displeje	Použijte tyto ovladače pod "JOB" na displeji k projíždění v seznamu úkolů a potom stisknete tlačítko SELECT. Můžete také použít ovladač CATEGORY k přepnutí kategorie úkolu.
Tlačítka NO-1/YES+1	Stisknete krátce jedno z těchto tlačítek ke krokovému postupu v odpovídajícím směru přes menu, nebo je držete déle pro plynulou změnu. Když dosáhnete požadovaný úkol, stisknete tlačítko SELECT (F4).
Číselná volba	Použijte způsob číselného zadávání (jak bude dále popsáno) k volbě čísla úkolu. Číslo úkolu bliká na displeji vpravo nahoře. Potom stisknete ENTER.

3. Editace (změny) hodnot

Ovladače displeje

Tyto ovladače nabízejí rychlou a snadnou možnost nastavení a editace odpovídajících parametrů. Když odpovídá parametr zvoleného displeje ovladači, potom se objeví následující příklad (viz str. 26 vlevo nahoře).

K nastavení parametru vztahujícího se k ovladači otáčejte prostě ovladačem doprava nebo doleva (doprava hodnoty stoupají, doleva klesají). Pro rychlejší nastavení – např. při větším rozsahu hodnot – otáčejte ovladačem a držte stisknuté tlačítko SHIFT. Funkce těchto ovladačů nezávisí na pozici kurzoru, nastavte prostě hodnotu, aniž byste pohybovali kurzorem.

Tlačítka NO-1 a YES+1

Tato tlačítka nabízejí praktickou a přesnou možnost ke zvýšení nebo snížení zvolené hodnoty v jednotlivých krocích. Když je kurzor na editované hodnotě, stiskněte krátce jedno z těchto tlačítek pro krokovou změnu, nebo je držte pro plynulou změnu.

Tato tlačítka slouží také k potvrzení nebo zrušení určitých postupů ("NO" nebo "YES").

Poznámka: pro rychlejší zvýšení nebo snížení hodnoty stiskněte protilehlé tlačítko a současně držte tlačítko požadovaného směru.

Číselné zadání

Tento způsob zadávání může být užitečný, když znáte přesnou hodnotu, ale při projíždění seznamem hodnot parametrů je nepraktický.

Pro číselné zadání musí být kurzor na editované hodnotě. Držte tlačítko NUM až se rozsvítí kontrolky nad klávesami 1 – 9 (potom můžete tato tlačítka použít). Při drženém tlačítku NUM stiskněte číselné tlačítko pro zadání hodnoty. K zadání hodnoty "104" musíte stisknout "1", "0" a potom "4". Když je požadovaná hodnota určena, pusťte tlačítko NUM. Nakonec stiskněte ENTER, tím určenou hodnotu zadáte (viz str. 26 vpravo).

4. Funkční tlačítka

Tato čtyři funkční tlačítka pod displejem (F1 – F4) jsou aktivní pouze tehdy, když svítí jejich kontrolka (přímo vlevo vedle tlačítka). Funkční tlačítka jsou aktivní, když je požadováno řízení "go do it", jako např. funkce "SAVE" u diskety nebo funkce "DO!" pro většinu úkolů (viz str. 27 vlevo nahoře).

5. Režimy klaviatury

Klaviatura RM1x umožňuje více než jednoduché zadávání not. V kombinaci s tlačítky KEY-BOARD-Modus dovoluje rychlé a efektivní zadávání celé řady parametrů. Jedny z alternativních funkcí – číselné zadávání – bylo již popsáno. Klaviatura slouží také k zadávání rastru v režimu Grid Groove a Grid Step Record. Další režimy klaviatury jsou tyto:

Stopa

Umožňuje přímou volbu názvu záznamu a další postupy týkající se pojmenování. K volbě jedné ze 16 stop držte stisknuté tlačítko TRACK, kontrolka nad klávesou odpovídající zvolené stopě bliká. Při drženém tlačítku TRACK stiskněte, které odpovídá zvolené stopě a pusťte tlačítko TRACK.

Transpose

Tento režim nabízí rychlou a snadnou možnost k transponování hry v půltónových krocích (-12 půltónů až +13 půltónů, ve spojení s tlačítky OCTAVE je možná transpozice v rozsahu +/-36 půltónů). Když držíte stisknuté tlačítko TRANSPOSE, bliká kontrolka klávesy, která odpovídá aktuální hodnotě transpozice. Jedna blikající kontrolka odpovídá bílé klávese, dvě blikající kontrolky odpovídají černé klávese (viz str. 27 vpravo).

Středová klávesa (označená "H" a "8") odpovídá normální výšce (netransponované). Vyšší nebo nižší klávesy znamenají transpozici v odpovídajícím počtu kroků (počtu půltónů). Velikost transpozice je zobrazena parametrem TRANS v displeji PATTERN a SONG.

Ke změně hodnoty transpozice stiskněte prostě jednu z kláves při drženém tlačítku TRANSPOSE.

NUM

Popis odpovídá číselnému zadávání v sekci Změna hodnoty.

MUTE (SOLO)

Toto tlačítko se může použít ve spojení s klaviaturou k vypnutí určité stopy nebo jejímu přepnutí na Solo (hraje pouze tato zvolená stopa).

K vypnutí dalších stop v režimech PATTERN nebo SONG stiskněte tlačítko KEYBOARD (MUTE), kontrolka MUTE bliká. Potom stiskněte klávesu, která odpovídá požadované stopě – nad číslem stopy se objeví "M". Každým stiskem klávesy při aktivovaném režimu MUTE se stopa střídavě zapíná a vypíná. Režim MUTE opustíte novým stiskem tlačítka MUTE a zůstane platné aktuální nastavení tohoto režimu. Pro okamžité vyvolání můžete uložit až pět nastavení MUTE (viz oddíl Paměť MUTE).

Když bliká kontrolka u tlačítka MUTE, je možné vypnout všechny stopy najednou, když stisknete černou klávesu označenou ALL. Stejným způsobem můžete vypnout stopy 1-8, když stisknete tlačítko označené 1-8, podobně vypne a zapne stopy 9-16 tlačítko 9-16. Stiskem další černé klávesy (cis) nebo další (BPM) se vypnutí stop zruší.

Pokud chcete zapnout jednu stopu na Solo a ostatní vypnout (MUTE), musíte opustit režim MUTE. Potom stiskněte tlačítko MUTE při drženém tlačítku SHIFT. Kontrolka bliká rychleji než v režimu MUTE a bliká kontrolka u stopy momentálně zapnuté na Solo. Stisknete jinou klávesu, tím zapnete na Solo jinou stopu. Novým stiskem tlačítka MUTE zhasne kontrolka a režim opustíte.

Paměť MUTE

Když je aktivován režim MUTE, můžete použít tlačítko MUTE MEMORY (maximálně 5) ve spojení s tlačítkem SHIFT k uložení aktuálního stavu MUTE. Stiskněte tlačítko MUTE MEMORY a současně držte SHIFT. Můžete uložit až 5 nastavení.

Uložená nastavení můžete ihned vyvolat v režimu MUTE stiskem příslušného tlačítka MUTE MEMORY.

Sekce

Styly v režimu PATTERN mají až 16 sekci – "A" až "P". Každá sekce je prakticky samostatný patern a tyto sekce můžete používat pro úvod, varianty, přechody, ukončení, apod. Režim SECTION dovoluje používat klaviaturu pro přímou volbu sekci během přehrávání. Když stisknete tlačítko SECTION, bliká kontrolka, kontrolky kláves, které obsahují data, svítí a kontrolka klávesy, která odpovídá momentálně zvolené sekci bliká. Aktuální sekce je zobrazena také na displeji parametrem "SEC". Dalším stiskem tlačítka SECTION se režim vypne.

6. Ovladače v reálném čase

Tyto ovladače činí z přístroje RM1x vynikající nástroj pro živou hru. Umožňují řízení příslušných parametrů v reálném čase během přehrávání patemů nebo skladeb. Takto můžete například ovládat frekvence filtru Sweep, Pitch Bend, vkládat nebo upravovat efekty nebo řídit prakticky každý parametr při přehrávání otáčením příslušného ovladače. Přidělení 8 ovladačů znamená okamžitý přístup k mnoha parametrům a je možné ovládat více než jeden parametrů najednou.

Parametry uvedené na panelu pod ovladači jsou předem zadané, ale můžete přidělit i jiné pomocí funkce Knob Assign v podrežimu SETUP. Můžete přepínat mezi skupinami parametrů "A" a "B". Skupina parametrů "A" (horní v potisku) je zvolena, když kontrolka svítí. Když kontrolka nesvítí, je zvolena skupina "B". Jak bylo řečeno, můžete přidělit různé parametry skupině "A" i "B". V tabulce na str. 29 vlevo je přidělení parametrů skupin "A" a "B".

7. Undo/Redo

Undo je funkce, která zruší posledně provedenou operaci záznamu, zpracování nebo jiného úkolu a vrátí data zpět do stavu před touto operací. Redo je opakem, zruší funkci Undo a provede operaci.

Tento úkol je velmi praktický, když jsou při práci narušena původní důležitá data. Může být použit v režimu Pattern, Pattern Chain a Song při záznamu, zpracování a úkolech (kromě pojmenování).

K provedení funkce Undo stiskněte tlačítko JOB při držení tlačítka SHIFT. K provedení postupu Redo stiskněte tlačítko JOB při držení tlačítka SHIFT znovu.

Po záznamu, zpracování nebo jiném úkolu je možné provádět postup Undo. Stejně tak je možné provádět postup Redo a střídavě přepínat mezi oběma stavy.

8. Zobrazení použití paměti

Toto zobrazení ukáže momentálně obsazenou paměť, takže vidíte, kolik můžete ještě nahrávat. Stiskněte tlačítko F1 při držení tlačítka SHIFT. Objeví se zobrazení "Used Memory" po dobu držení tlačítek (viz str. 29 vpravo).

9. Inicializace systému

Když chcete vrátit nastavení přístroje na tovární (původní) hodnoty, proveďte tento postup.

- 1) Držte stisknutá tlačítka OCT DOWN a OCT UP a klávesu Fis/Ges (ALL) a zapněte přístroj (STANDBY/ON – viz str. 29 vpravo dole).
- 2) Když se objeví na displeji "RM1x", pusťte tlačítka.
- 3) Když je inicializace provedena, objeví se krátce na displeji "Factory Set".

Pozor!

Když je přístroj inicializován, jsou vymazána všechna data z interní paměti. Když je chcete udržet, uložte je před inicializací na disketu.

Funkce dostupné kombinací tlačítek a ovladačů

Zde najdete přehled všech funkcí, které můžete vyvolat při současném stisku dvou tlačítek nebo při držení jednoho a otáčení ovladače.

SHIFT+STOP	Určuje aktuální takt jako pozici, na kterou RM1x skočí při stisku STOP.
SHIFT+PLAY	Spouští přehrávání smyčky ve skladbě.
SHIFT+MUTE	Aktivuje provoz SOLO.
SHIFT+PATTERN	Volí pro všechny parametry editované ovladači v režimu PATTERN původní nastavení.
SHIFT+PATT CHAIN	Volí pro všechny parametry editované v režimu PAT CHAIN původní nastavení.
SHIFT+SONG	Volí pro všechny parametry editované v režimu SONG původní nastavení.
SHIFT+GROOVE	Volí pro všechny parametry GROOVE zvolené stopy původní nastavení.
SHIFT+PLAY FX	Volí pro všechny parametry PLAY FX zvolené stopy původní nastavení.
SHIFT+MIDI DELAY	Volí pro všechny parametry MIDI DELAY zvolené stopy původní nastavení.
SHIFT+F1	Ukazuje požadovanou kapacitu paměti.
SHIFT+MUTE MEMORY	Ukládá nastavení MUTE MEMORY.
SHIFT+SECTION A-P	Když při držení tlačítka SHIFT stisknete jedno z tlačítek Section, aktivuje změnu sekce podle hodnoty kvantizace paternu.
SHIFT+klaviatura	Vkládá příslušnou notu do arpeggia.
SHIFT+klaviatura	Vymaže příslušnou notu při záznamu paternu v reálném čase.
SHIFT+klaviatura	Vymaže příslušnou notu při krokovém záznamu.
SHIFT+klaviatura	Vybírá příslušnou notu pro záznam Grid Step.
SHIFT+klaviatura	Volba jednotlivé pozice noty v podrežimu GRID GROOVE.
SHIFT+ovl. displeje 1-4	Při držení tlačítka SHIFT a otáčení příslušného ovladače dosáhnete větších změn hodnoty.
SHIFT+ovladač 1-8	Zde můžete změnit pozici příslušného ovladače bez nastavení přidělených efektových parametrů.
SHIFT+ovladač 1-8	Během záznamu v reálném čase paternu zde můžete vymazat příslušné parametry.
SHIFT+JOB	Provedení funkce Undo/Redo.
TRACK+TRACK 1-16	Volba příslušné stopy.
TRACK+BPM	Volba stopy BPM v režimu SONG.
TRACK+OCT DOWN	Přivede kurzor na příští stopu.
TRACK+OCT UP	Přivede kurzor na předchozí stopu.
TRACK+kurzor. tlačítka	Přivede kurzor na číslo stopy v zobrazeném směru.
TRACK+ALL	Při držení obou tlačítek platí změna ovladačů pro všechny stopy.
TRACK+1-8	Při držení obou tlačítek platí změna ovladačů na stopy 1-8.
TRACK+9-16	Při držení obou tlačítek platí změna ovladačů na stopy 9-16.
TRANSPOSE+klaviatura	Změna intervalu transpozice.
NUM+NUM 1-9, 0	Zadání příslušných čísel.
OCT UP+OCT DOWN	Oktávový posun klaviatury.
OCT UP+klaviatura	Maximální vibráto pro zvolenou notu.
OCT DOWN+klaviatura	Maximální ohnutí tónu (interval se řídí nastavením Pitch Bend Range).

Kapitola 1: Základní koncept

Tato kapitola vysvětluje základní koncepty, kterým byste měli rozumět při použití RM1x, příklady struktur režimů a interní stavby přístroje.

1. Strom funkcí je na str. 32 – 33 v originále návodu.

2. Stavba RM1x

Pět sekcí

RM1x sestává z pěti sekcí: sekvencerové sekce, sekce tónového generátoru, řídicí sekce, efektové sekce a sekce arpeggia.

Jak jsou sekce vzájemně propojeny najdete na str. 34.

3. Sekce sekvenceru

Něco o této sekci

Zde můžete sestavit a zpracovat skladby buď nahrávkou z externího MIDI přístroje nebo z řídicí sekce. Potom můžete tato data přehrávat buď přes tónový generátor nebo jako MIDI povely do externího tónového generátoru.

Sekce sekvenceru má tři režimy: PATTERN, PATTERN CHAIN a SONG.

Při vícestopém záznamu můžete nahrávat vždy jednu stopu. Celkem můžete použít 16 stop.

Když přehráváte skladbu nebo patem sekci tónového generátoru, jsou hudební data posílána do tónového generátoru a do MIDI výstupu. Výstup hudebních dat pro každou stopu může být určen parametrem "Out Channel".

Stopy jsou oblasti paměti, do kterých je zaznamenána hudební produkce. Hudební data mohou být zaznamenána, zpracována a přehrávána pro každou stopu samostatně.

Paterny

V RM1x znamená výraz "Patterns" (paterny) krátké vzorky – cca. 4 – 16 taktů – které jsou určeny k přehrávání ve smyčce.

Paterny jsou tvořeny až 16 stopami (party) vertikálně s bicími, basem a akordy. Zatímco hudební fráze obsahují data jednotlivých nástrojů, kombinují paterny dvě nebo více frází pro vytvoření celkového doprovodného paternu.

Paterny se sestavují v režimu PATTERN.

RM1x spravuje paterny jako styly, sekce a fráze.

RM1x nabízí $60 - 16 = 960$ paternů.

Style

Styly jsou skupiny až 16 paternů nebo sekcí (viz SECTION –dále), které můžete kdykoliv zvolit a použít při přehrávání.

RM1x nabízí 60 stylů.

Section

Sekce jsou jednotlivé komponenty každého stylu. Každá sekce hraje vlastní patern.
Pro každý styl nabízí RM1x 16 sekcí.

Phrase

Jsou to hudební fráze jednotlivých nástrojů, jako např. rytmické vzorky pro rytmický part, basové linky pro basový part, atd.

Nastavené a uživatelské fráze jsou rozděleny do dvou kategorií: "Phrase Category" a "Phrase Number". To vám umožňuje rychle vyhledávat požadované fráze, aniž byste museli každou znát.

* Phrase Category

Kategorie se vztahuje na typ nástroje nebo herní techniku. "US" jsou uživatelské fráze a všechny ostatní jsou presetové (předem nastavené).

* Phrase Number

Číslo se vztahuje na fráze v rámci kategorie (čísla 001 – 256).

Přehrávání jednotlivé stopy

Když přehráváte patern, posílána hudební data každé stopy podle nastavení výstupního kanálu (v podrežimu SETUP) do tónového generátoru a do MIDI výstupů.
Data jsou posílána podle nastavení "TO TG" a "MIDI OUT" (viz str. 36 vlevo).

Pattern Chain (řetězení paternů)

Řetěz paternů je sekvence paternů naprogramovaná v režimu PATTERN CHAIN.
Paterny v řetězu jsou přehrávány v určeném pořadí a přehrávání může být spuštěno v jakémkoliv taktu řetězu.
Řetěz paternů může obsahovat paterny presetové i uživatelské.
RM1x má paměť pro 20 paternových řetězů.

Skladby

Skladby (písňe) jsou kusy, které jsou sestaveny v režimu SONG a kde jsou nahrána hudební data do stop.

Paměť pro skladby obsáhne 20 skladeb.

Struktura skladby

Každá skladba sestává ze 16 sekvencerových stop a jedné tempové (BPM).

Sekvencerové stopy se používají k záznamu hudebních dat. Ta mohou přicházet z řídicí sekce. Záznam může být v reálném čase nebo krokový. RM1x disponuje 16 sekvencerovými stopami, každá může obsahovat hudební data pro jeden part.

Přehrávací kanály sekvencerové stopy

Když je skladba přehrávána, jsou hudební data stopy a každého paternu (jak jsou uloženy v paternové stopě) posílána do tónového generátoru a do výstupu MIDI OUT.

Data odpovídají nastavení výstupních kanálů "TO TG" pro výstup a nastavení "MIDI OUT" pro výstup do MIDI (viz str. 36 vpravo).

4. Sekce tónového generátoru

Něco o této sekci

Sekce tónového generátoru je tím stavebním dílem, který vytváří konečné tóny. Reaguje na MIDI povely, které přicházejí ze sekce sekvenceru, kontrolerů a vstupních MIDI zdiřek (MIDI IN). Sekce tónového generátoru pracuje jako 16-partový multitimbral.

Rejstříky (Voices)

"Voices" jsou jednotlivé zvukové programy, které se používají k tvorbě zvuku. Ty můžete zpracovávat.

Jsou dva druhy rejstříků: normální, u kterých můžete měnit tónovou výšku podle not hraných na klaviatuře a bicí, které při hře na každou klávesu vytváří jiný bicí nástroj.

Normální rejstříky sestávají z jednoho nebo dvou elementů. Když použijete dva elementy, můžete dosáhnout plnější zvuk, anebo sestavit rejstřík, který zní zcela jinak podle oktávové polohy nebo dynamiky (Velocity).

Bicí rejstříky jsou speciální rejstříky, u kterých je každé notě přidělen jiný sampl. Tak můžete přesně nastavit zvuk každé noty.

Elementy jsou stavební kameny, ze kterých sestává každý rejstřík. Element sestává z nasamplované vlnové formy. Můžete přesně nastavit tónovou výšku, zvuk a hlasitost.

Číslo bank (MSB, LSB) a čísla programů (rejstříků)

RM1x nabízí 645 normálních rejstříků a 46 bicích sad. To je více, než může být zvoleno pomocí čísel programů 1-128. Proto jsou rejstříky seřazeny do kombinací s čísly bank MSB, LSB a čísly programu.

Rejstříky v bance, která je zadána povelom Bank Select jsou zvoleny povelom změny programu.

Každý rejstřík je zařazen v trojrozměrném prostoru, jehož tři osy jsou zadávány pomocí Bank Select MSB, LSB a Program Change (viz str. 37 vpravo nahoře).

Maximální polyfonie

Sekce tónového generátoru nabízí maximální polyfonii 32 not, tzn., že může znit současně 32 tónů, pokud používáte normální rejstříky, které sestávají z jednoho elementu, anebo bicí rejstříky. Při použití normálního rejstříku, který sestává ze dvou elementů, můžete hrát současně 16 tónů.

Počet elementů, které jednotlivé rejstříky používají najdete v seznamu rejstříků ve zvláštním sešitě.

Když jsou přijaty MIDI povely, které vyžadují zpracování více současně znějících not, jsou právě znějící noty vypnuty a hrají nově přijaté. Tento druh tónového přidělení je znám jako priorita poslední noty (Last-Note Priority).

Spojení mezi sekcí sekvenceru a tónového generátoru

Sekce sekvenceru je interně spojena se sekcí tónového generátoru přes MIDI.

Propojení mezi stopami sekvenceru a party tónového generátoru můžete určit parametrem Out Channel "TO TG" v podrežimu SETUP.

5. Sekce kontrolerů

Něco o této sekci

Sekce kontrolerů umožňuje nahrávat pomocí klaviatury, přidělitelných ovladačů a pedálů, a přes sekci sekvenceru řídit tónový generátor. Můžete také řídit sekci tónového generátoru a efektů přímo.

Funkce přidělitelných ovladačů se nastavují v podrežimu SETUP.

Funkce pedálů můžete nastavit v režimu Utility.

Výstupní cíl hudebních dat, která jsou přenášena od sekce kontrolerů se nastavuje přes nastavení stop klaviatury. Hudební data vycházejí podle určení kanálového nastavení stop klaviatury buď tónovému generátoru nebo přes výstup MIDI OUT.

Vztah k dalším sekcím

V režimech Song a Pattern je sekce kontrolerů propojena s party tónového generátoru a se zdílkou MIDI OUT přes klávesovou stopu (záznamovou) sekvencerové sekce.

Data sekce kontrolerů jsou dále vedena z klávesové stopy do partu tónového generátoru a do externího MIDI přístroje, jak je určeno parametrem "TO TG" a "MIDI OUT".

Ze sekce kontrolerů můžete nahrávat sekvenční stopy nebo uživatelské fráze, nebo hrát tónovým generátorem nebo externím přístrojem.

Poznámky:

- * Klávesová stopa je stopa, která je označena na stranách "Song Play" a "Pattern play".
- * Záznamová stopa je stopa, která je zvolena kurzorem na stranách "Recording Standby".

6. Sekce efektů

Něco o této sekci

Tato sekce zpracovává audiosignál ze sekce tónového generátoru a přidává hal a dozvuk prostoru.

RM1x disponuje třemi druhy efektů: Reverb (hal), Chorus a Variace.

Nastavení pro tuto sekci se provádějí v podrežimu Effect.

Nastavení efektů pro Pattern/Song můžete provádět v podrežimech Effect a Voice. V podrežimu Effect můžete ukládat typ efektu a další podrobná nastavení třech efektů pro skladbu, čímž vytvoříte ideální akustický prostor pro styl/skladbu. V podrežimu Voice můžete ukládat úroveň Effect Send tří efektů pro každý part stylu/skladby.

Efekt Reverb

Tento efekt dodává zvuku dozvuk.

V podrežimu Effect můžete volit mezi 11 typy efektu. Mimoto můžete nastavovat různé efektové parametry a tím vytvořit charakter halu podle vašeho přání. Nastavení v režimu "Effect" jsou uložena pro každý styl/skladbu samostatně.

Efekt Chorus

Tento efekt propůjčuje zvuku větší prostorovost a hloubka.

V podrežimu Effect můžete volit mezi 11 typy efektu. Mimoto můžete nastavovat různé efektové parametry a tím vytvořit charakter chorusu podle vašeho přání. Nastavení v režimu "Effect" jsou uložena pro každý styl/skladbu samostatně.

Efekt Variation

Tento efekt nabízí 43 typů efektů včetně reverbu a chorusu včetně zpoždění, přebuzení, apod.

V podrežimu Effect můžete volit mezi 43 typy efektu. Mimoto můžete nastavovat různé efektové parametry a tím vytvořit charakter efektu podle vašeho přání. Nastavení v režimu "Effect" jsou uložena pro každý styl/skladbu samostatně.

Efekty systémové a vložené

Efekty v této sekci se liší na dva typy: systémové (System) a vložené (Insert).

U RM1x jsou efekty Reverb a Chorus systémové a efekt Variation může být nastaven buď jako systémový nebo vložený.

U systémového efektu je poslán signál každého partu tónového generátoru regulátorem Send do efektové jednotky. Zpracovaný signál je nastaven do poměru s vráceným signálem (Return) a vrací se zpět do mixu.

U vloženého efektu je efekt sériově vložen mezi nástroj a mix a potom ovládán parametrem "Dry/Wet (poměr mezi přímým a efektoвым signálem). U RM1x může být vložený efekt použit na libovolný part.

Pracovní způsoby efektů

*** Režim Variation = Insertion**

Když je zapojení efektu Variation jako vložený, můžete zapojit za sebe tři efekty (viz schéma na str. 40).

Od 16 partů tónového generátoru je veden signál toho partu, jehož nastavení odpovídá Variation-Switch 1 v podrežimu Voice, do jednotky efektu Variation. Zde je efekt Variation přimíchán.

Signály všech partů tónového generátoru jsou potom posílány do efektové jednotky Reverb a Chorus. Podle nastavení parametrů podrežimu Voice – Reverb Send Level, Chorus Send Level. Zde můžete nastavit sílu efektu pro každý part,

Rozložení stereo efektového výstupu určuje nastavení v režimu Effect (Reverb Pan a Chorus Pan).

Vedení Send Chorus To Reverb propojí efekt chorus do efektu reverb. Použitím tohoto vedení můžete zapojit do série efekty Chorus a Reverb.

* Variation = Systém

Když je zapojení efektu Variation systémové, jsou propojeny vzájemně tři efekty (viz schéma na str. 41).

Signály všech partů sekce tónového generátoru jsou posílány do jednotek efektů Reverb, Chorus a Variation podle nastavení podrežimu Voice (Reverb Send Level, Chorus Send Level a Variation Send Level). Zde můžete nastavit sílu efektu pro každý part.

Stereo–pozici efektového výstupu určuje nastavení v režimu Effect (Reverb Pan, Chorus Pan a Variation Pan).

Když je efekt Variation nastaven na Systém, jsou zde tři propojení sběrnic. Send Chorus To Reverb je propojení, kdy je efekt Chorus propojen s efektem Reverb. Send Variation To Chorus je propojení, kdy je efekt Variation propojen s efektem Chorus. Send Variation To Reverb je propojení, kdy je efekt Variation propojen s efektem Reverb. Použitím těchto tří propojení můžete používat efekty různým způsobem. Můžete například tyto tři efekty zapojit do série, nebo vzájemně oddělit.

7. Práce s disketou

RM1x zapisuje a čte diskety, na které můžete ukládat vytvořená data a vyměňovat je s jinými přístroji. Zde najdete vysvětlení týkající se používaných disket a zacházení s nimi.

Druh disket

RM1x může používat dva druhy disket: 3.5" -2HD a 3.5"-2DD.

Než na disketu budete ukládat soubory, musíte ji zformátovat.

RM1x formátuje diskety 2HD na 1,44 MB a diskety 2DD na 720 kB ve formátu MS-DOS. Protože tento formát je používán výrobci počítačů, výrobky firmy YAMAHA i jiných výrobců, je zaručena vzájemná kompatibilita.

Vložení diskety

Vložte disketu etiketou nahoru a posuvnou ochranou dopředu do mechaniky.

Disketu zasunujte opatrně, až s cvaknutím zapadne (viz str. 42 vlevo).

Vyjmutí diskety

Stiskněte citlivé tlačítko pro vysunutí diskety, nejprve ale zkontrolujte, že není mechanika v činnosti. Když disketa vyskočí, vytáhněte ji.

Pokud se disketa nevysune správně, stiskněte tlačítko ještě jednou nebo ji zasuňte zpět a tlačítko stiskněte znovu.

Když svítí kontrolka diskové mechaniky, jsou přenášena data mezi disketou a RM1x. Nikdy nevypínejte přístroj a nepokoušejte se vyjmout disketu. Můžete tak poškodit nejen disketu, ale i mechaniku.

Pravidelné čištění zapisovací hlavy v disketové mechanice

Mechanika pracuje s vysoce precizní magnetickou hlavou. Když používáte mechaniku delší

čas, může se hlava zašpinit magnetickými částicemi diskety. To může způsobit chybu při ukládání nebo načítání dat.

Abyste udrželi mechaniku v dobrém stavu, doporučujeme pravidelně hlavu čistit (cca. jednou za měsíc).

Zacházení s disketami

Diskety byste neměli vystavovat přímému slunečnímu záření nebo extrémním teplotám, nadměrné vlhkosti nebo prašnosti.

Dejte pozor, aby se diskety nedostaly do míst se silným magnetickým polem, např. v blízkosti televizních přijímačů nebo reproduktorů.

Před vypnutím přístroje disketu vyjměte. Když leží disketa delší dobu ve vypnutém přístroji, může se zašpinit a způsobit tak chyby při načítání nebo zápisu.

Ochrana proti nechtěnému vymazání

Diskety mají posuvnou ochranu proti zápisu k zabránění nechtěnému vymazání. U diskety, která obsahuje důležitá data, posuňte tuto pojistku (okénko je otevřeno) tak, aby se na disketu nedalo nic zapsat (viz str. 43 vlevo nahoře).

Bezpečnostní kopie

Data na disketě mohou být zničena nepředvídatelnou událostí. Pokud máte na disketě obzvláště důležitá data, která chcete bezpodmínečně uchovat, doporučujeme čas od času vytvořit bezpečnostní kopii.

Druhy souborů používané RM1x

All Data (všechna data)

U tohoto typu jsou uložena všechna data interní paměti RM1x. Jsou to tato data:

Skladby	20
Styly	50
Systémové nastavení	1

Data skladeb obsahují hudební data pro skladby 01-20 režimu Song, nastavení podrežimů Voice a Effect pro každou skladbu a nastavení Song Mode Play FX a výstupní kanál.

Data stylů obsahují data osmi paternů každého stylu (50 x 16 = 800) a 99 uživatelských frází pro každý styl (50 x 99 = 4950). Data pro každý patern obsahují navíc kromě hudebních dat nastavení Play Effect, Pattern Voice a Pattern Effect.

Systémové nastavení obsahuje nastavení režimu Utility.

Style (uživatelské)

Soubory stylu obsahují všechna data jednoho stylu (16 sekcí a 256 uživatelských frází) režimu Pattern.

Jsou to tato data:

- Hudební data zaznamenaná ve stylu
- Nastavení Play FX
- Nastavení Out Channel
- Nastavení podrežimu Voice
- Nastavení podrežimu Effect

Song

Soubory skladby ukládají všechna data skladby režimu Song.

Jsou to tato data:

- Hudební data zaznamenaná ve skladbě
- Nastavení Play FX
- Nastavení Out Channel
- Nastavení podrežimu Voice
- Nastavení podrežimu Effect

SMF

SMF (Standard MIDI File) je formát pro hudební data MIDI a je to současně formát sekvencových dat, který používá mnoho výrobců hudebních nástrojů a počítačových programů. Přístroje, které jsou s tímto standardem kompatibilní, si mohou vyměňovat sekvenční data na disketách.

U souboru SMF se jedná o jednu skladbu nebo sekci (Style) jako o jeden soubor. Nastavení Play FX, Out Channel, podrežimů Voice a Effect nejsou součástí souborů SMF.

SMF + TG Header

Když je uložen patern/skladba v tomto formátu, jsou vloženy na začátku 1 nebo 2 nastavovací takty (Setup). V těchto datech jsou uloženy tyto informace v MIDI formátu: Program Change, Volume, Pan, Reverb Send Level, Chorus Send Level, Variation Send Level a Pitch Bend Sensitivity.

Když jsou takto uložená data (s hlavičkou TG) načtena a potom nově uložena, vloží se na začátek další takty pro nastavení (Setup), takže potom jsou tam dvakrát. Abyste tomu zabránili, měli byste před novým uložením tyto takty vymazat (Job Delete Measure).

Když načtete a přehráváte soubor s hlavičkou TG, může se tempo v prvním taktu trochu pozdržet. To ale nemá vliv na přehrávání původních částí skladby.

Když načtete a přehráváte soubor s hlavičkou TG, jsou všechna nastavení podrežimu Voice ignorována. Když je chcete zachovat, použijte funkce Job Delete Measure (Pattern/Song), abyste vložené takty vymazali.

Přípona souboru

Když ukládáte zmíněné čtyři druhy souborů, je k nim automaticky přiřazena přípona (tři písmena), která označuje typ souboru:

- | | |
|-------------|------|
| 1. All Data | .R1A |
| 2. Style | .R1P |
| 3. Song | .R1S |
| 4. SMF | .MID |

Kapitola 2: Režim PATTERN

Tento režim nabízí 60 předprogramovaných stylů – bicích a nástrojových partů – které prakticky pokrývají celé spektrum taneční a moderní hudby.

V tomto režimu můžete nahrát až 50 původních uživatelských stylů, které můžete potom používat stejně jako ty předprogramované.

1. Přehrávání paternu

Přehrávání (viz str. 46)

K volbě stylu a hře paternu

- 1) Ujistěte se, že je zvolen režim PATTERN (pokud ne, stiskněte tlačítko MODE – PATTERN). Na displeji se objeví "PATT 1".
- 2) Použijte ovladač displeje 1 k volbě stylu (P01... P60 jsou presetové styly, U01... U50 jsou uživatelské).
- 3) Zvolte sekci pomocí klaviatury.
- 4) Stiskněte tlačítko PLAY, tím spustíte přehrávání. Kontrolka u PLY bliká v aktuálním tempu (BPM), ukazatele Velocity nad aktivními stopami ukazují přehrávací úroveň odpovídající stopy a parametr MEAS ukazuje během přehrávání aktuální takt.
- 5) Během přehrávání změňte sekci nebo jiný parametr podle potřeby. V režimu PATTERN hraje aktuální sekce ve smyčce, dokud nezvolíte jinou sekci nebo přehrávání nezastavíte.
- 6) K zastavení přehrávání stiskněte STOP.

Patch

(viz str. 47)

Popis tabulky:

Parametr a rozsah hodnot:	Funkce:
1) Phrase category	Vybírá kategorii fráze.
2) Phrase number	Vybírá číslo fráze.
3) Note shift -99... +99	Posunuje tónovou výšku aktuálně zvolené fráze o zadaný počet půltónů.
4) BPM 25... 300	Nastavuje tempo pro přehrávání paternu.
Track number 01... 16	Ukazuje aktuálně číslo aktuálně zvolené stopy.
Transpose -36... +36	Ukazuje hodnotu transpozice.
Measure	Nastavuje místo, odkud má být patern přehráván nebo aktuální takt.
Length	Ukazuje celkovou délku paternu.
Time Signature 1/16... 16/16, 1/8... 16/8, 1... 8/4	Nastavuje druh taktu pro patern.
Section A... P	Ukazuje aktuálně zvolenou sekci.
Track Status M, S	Ukazuje stav SOLO nebo MUTE pro stopu.
Phrase name	Ukazuje jméno momentálně zvolené fráze.

Vytvoření paternu

- 1) Po volbě stylu požadovaného ke zpracování v režimu PATTERN použijte tlačítko MODE(PATTERN) k volbě režimu PATCH. Vlevo nahoře na displeji se objeví hlášení "PATT 2 PATCH".
- 2) Zvolte sekci, která má být programovaná.
- 3) Nastavte délku sekce pomocí příslušného parametru.
- 4) Stiskněte tlačítko PLAY, tím spustíte přehrávání (pokud má při zpracování být slyšet zvuk paternu). Kontrolka u PLY bliká v aktuálním tempu (BPM), ukazatele Velocity nad aktivními stopami ukazují přehrávací úroveň odpovídající stopy a parametr MEAS ukazuje během přehrávání aktuální takt.
- 5) Zvolte stopu, ke které má být přidělena fráze. Odpovídající číslo stopy se objeví na displeji.
- 6) Použijte ovladače displeje 1 a 2 k volbě kategorie a čísla fráze, která má být přidělena aktuální stopě.
- 7) Pokračujte s volbou a přidělením, až je patern kompletní.
- 8) K ukončení přehrávání po skončení práce stiskněte STOP.

2. Záznam

Přestože je RM1x vybaven mnoha presetovými frázemi, umožňuje vám nahrát vlastní uživatelské fráze (User-Phrase). K tomu slouží podrežim Phrase Recording.

RM1x nabízí navíc dva způsoby záznamu: v reálném čase (Realtime Recording) a krokově (Step Recording).

Při způsobu Realtime Recording funguje RM1x jako magnetofon při nahrávání. To vám umožňuje zaznamenat všechny nuance skutečného provedení.

U krokového záznamu zadáváte jednu notu po druhé, podobně, jako když píšete noty na papír. To vám umožňuje sestavovat komplikované fráze, aniž byste je museli zahrát na klaviatuře v reálném čase.

Příprava k záznamu

- 1) Vstupte do podrežimu VOICE a vyberte rejstřík(y) pro nahrávání.
- 2) Vraťte se zpět do režimu PATTERN. Přestože můžete nahrávat v hlavním režimu PATTERN nebo v režimu PATCH, musíte vyjít z režimu PATTERN, abyste zvolili styl pro nahrávání a záznamový režim (REPLACE, OVERDUB, STEP nebo GRID – viz dále).
- 3) Použijte ovladač displeje 1 k volbě stylu (pouze pro uživatelské U01... U50).
- 4) Pomocí parametru délky určete délku fráze, kterou budete nahrávat a parametr Time Signature k volbě druhu taktu. Tyto změny můžete zaznamenat pouze do prázdného paternu (ten vymažete pomocí úkolu Clear Pattern).
- 5) Stiskněte REC, tím zapnete stav připravenosti k záznamu. Rozsvítí se červená kontrolka tlačítka REC a objeví se displej režimu PATTERN (viz str. 49).
- 6) Použijte ovladač displeje 2 k volbě požadovaného režimu nahrávání (REPL = REPLACE, OVER = OVERDUB, PNCH = PUNCH IN, STEP = STEP a GRID = GRID). Ještě můžete ovladačem displeje 1 určit, zda má patern při záznamu hrát ve smyčce nebo ne.

Popis tabulky na str. 49 dole:

Parametr a rozsah hodnot:	Funkce:
1) Loop on/off ON, PFF	Určuje, zda hraje patern při záznamu ve smyčce.
2) Recording type Replace, Overdub, Step, Grid	Volí režim záznamu.
3) Keypad velocity 001...127, RND1...4	Určuje hodnotu Velocity pro klaviaturu RM1x. Vyšší hodnota produkuje hlasitější zvuk. Je zde také nastavení náhodné Velocity (Random). Nastavení RND1 produkuje menší změny a RND4 změny silnější.
4) BPM 25...300	Nastavuje tempo přehrávání paternu.

Track number
Measure
Length
Time Signature
Track Status
Phrase name

Tyto parametry jsou stejné jako u předchozí funkce (Patch).

Typ záznamu

Režim PATTERN nabízí čtyři různé typy záznamu: dva v reálném čase a dva krokové.

Typ REPLACE zaznamenává hru v reálném čase, přičemž přepíše již existující záznam v cílové uživatelské frázi. Nová data nahradí předchozí. Tento způsob použijte, když chcete přehrát nově frázi, se kterou nejste spokojeni.

Typ OVERDUB – druhý způsob záznamu v reálném čase – nahraje zvolenou frázi k již existujícím datům. Tento způsob použijte k tvorbě složitějších frází.

Typ STEP umožňuje vkládat jednotlivé "eventy" jako při zapisování. Je to způsob krokový a podporuje "overdubbing", protože můžete eventy přidávat k již existujícím a staré neodstraňuje.

Typ GRID umožňuje vytvořit jednotaktovou frázi zadáním jedné 1/16 noty přes klaviaturu RM1x. Tónová výška, Gate Time a Velocity každé noty se zadává ovladačem displeje.

Když máte vybraný styl, který má být zaznamenán a zvolili jste již i způsob záznamu, můžete vyvolat stav připravenosti k záznamu přímo z displeje PATH, v tom případě se objeví displej jako na str. 50.

Popis tabulky na str. 50:

Parametr:	Funkce:
1) Bank MSB/LSB	Vybírá banku, která má být použita ke hře fráze.
2) Program number	Vybírá rejstřík, který má být použit ke hře fráze.
3) Transpose on/off	Zapíná a vypíná transpozici.

Ostatní parametry jsou stejné jako u předchozí funkce.

Záznam v reálném čase (Replace, Overdub)

Tento způsob záznamu se používá, když chcete nahrát frázi v reálném čase. Můžete frázi hrát přímo na mikroklaviaturu, na připojenou externí MIDI klaviaturu nebo na jiné MIDI zařízení. Nebo můžete přehrát frázi z počítače nebo jiného sekvenceru.

RM1x nabízí dva způsoby nahrávání v reálném čase: REPLACE a OVERDUB.

Metodu REPLACE použijte, když chcete vytvořit zcela novou frázi nebo stávající kompletně přepsat. Tento způsob vymaže všechna již existující data fráze.

- 1) Po provedení postupu "Příprava k záznamu" zvolte stopu k záznamu pomocí klaviatury RM1x.
- 2) Nastavte hodnotu BPM pro záznam. Někdy je vhodné nastavit pomalejší tempo pro záznam v reálném čase, abyste měli více času ke hře.
- 3) Stisknete PLAY, tím záznam začne. Zní metronom a před prvním taktem dostanete rozpočítání (Lead-in). Toto rozpočítání se zobrazí jako negativní čísla u parametru MEAS na displeji. Hrajte požadovaný part na klaviatuře RM1x nebo na externí MIDI klaviatuře.
- 4) Když chcete záznam ukončit, stisknete STOP. Po ukončení záznamu se opět zvolí normální herní režim PATTERN a vrátíte se na začátek (první takt) paternu.
- 5) Podle potřeby opakujte kroky 1 – 4 k záznamu dalších stop. Když zahrájete špatnou notu, můžete ji snadno při dalším opakování odstranit tak, že držíte tlačítko SHIFT a stisknete klávesu stejné noty. Držte obě tlačítka tak dlouho, až dojdete na místo špatné noty.

Poznámky:

- * K vymazání právě provedeného záznamu můžete použít úkol "00" (Undo/Redo).
- * Ujistěte se, že jste nastavili před začátkem záznamu parametry jako tempo, metronom a jeho režim, aj.
- * Pokud chcete věrnější záznam hodnot Velocity, použijte externí MIDI klaviaturu.

Krokový záznam

(viz displeje na str. 52)

Tento způsob použijte, když chcete zaznamenat notu po notě. Tím vložíte odpovídající hodnoty pro délku, Velocity, apod.

Tabulka na str. 52:

Parametr:	Funkce:
1) Pointer	Aktuální pozice noty.
2) Step	Velikost aktuálního záznamového kroku. Určuje, v jakých pozicích ukazatel pokračuje po vložení notě.
3) Keypad Velocity	Hodnota Velocity zadávané noty.
4) Gate Time	Délka zadávané noty. Slouží k vytvoření legáta nebo staccata.
F1) Rest	Vkládá pomlku o délce aktuálně zvolené noty na pozici ukazatele not.
F2) Tie	Prodlužuje již zadanou notu jejím spojením s další notě o stejné délce a výšce.
F3) Delete	Vymaže notu nebo akord na pozici ukazatele.
BkDelete	Vrátí ukazatel o jednu notu zpět a vymaže ji (nebo akord).
F4) Track Number	Ukazuje číslo aktuálně zvolené stopy.
Event Type	Určuje druh zadávaného eventu.
Time Signature	Nastavuje druh taktu.

- 1) Po ukončení postupu "Příprava k záznamu" zvolte stopu k záznamu pomocí klaviatury RM1x.
- 2) Stisknete PLAY, záznam začne a na displeji se objeví ukazatel krokového záznamu.
- 3) Použijte ovladače displeje k nastavení parametrů STEP, PAD VELO a GATE.
- 4) Zadejte notu. Když je určen parametr noty, můžete vložit notu stiskem odpovídající klávesy na klaviatuře RM1x (nebo externí klaviatuře). V notovém displeji se objeví bod

odpovídající zadávané notě a ukazatel not postoupí na další pozici. Akordy můžete zadávat tak, že se vrátíte k předchozí notě (na stejné místo) a vložíte další notu. To můžete opakovat libovolně. Při krokovém záznamu můžete stisknout PLAY, tím spustíte přehrávání a můžete zkontrolovat nahraný materiál.

- 5) Opakujte kroky 3 a 4, až je stopa hotová, potom stiskněte STOP.

Poznámka: u krokového záznamu se noty registrují při puštění a ne při stisku. Tím je snazší zadávat akordy tak, že jednotlivé noty postupně zadáváte a společně pustíte.

Notový displej

Tento displej ukazuje až čtyři 1 noty (tedy jeden 4/4 takt). Každý trojúhelník na displeji odpovídá kroku 1/32 noty. Když je zvolený takt delší než 4/4, přejíždí displej dále, aby ukázal další noty.

Pohyb v notovém displeji

K pohybu v displeji použijte ovladač displeje 1, např. k najetí na místo, kam má být nota vložena nebo vymazána. Když ukazatel najede na notu nebo akord, uslyšíte je. Když ukazatel dojde na konec displeje, objeví se další takt. Když najedete za poslední takt fráze, objeví se opět první.

Číselný displej POINTER

Zobrazuje aktuální pozici notového ukazatele v taktu, L-dobách a Clocks (tik – jedna L doba obsahuje 480 tiků). Když se nejste jisti, který takt vidíte na displeji, zkontrolujte toto zobrazení (viz str. 53 vpravo nahoře).

Zadání jiných než notových hodnot

Když vkládáte během záznamu jiné než notové eventy, můžete použít klaviaturu RM1x, pokud máte nastaven parametr VALUE na PAD.

* Eventy PB

Když je zvolen typ eventu PB a parametr VALUE nastaven na PAD, máte k dispozici rozsah nastavení -8192... +8191. Při držení tlačítka OCT UP stisknete klávesu zcela vlevo, tím zadáte hodnotu +/-0000 a každá klávesa doprava zvyšuje hodnotu přibližně o 341 na půltónu. Klávesa nejvíce vpravo znamená hodnotu +8191.

Při držení tlačítka OCT DOWN stisknete klávesu zcela vpravo, tím zadáte hodnotu +/-0000 a každá klávesa doleva snižuje hodnotu přibližně o 341 na půltónu. Klávesa nejvíce vlevo znamená hodnotu -8192.

Klaviatura může být použita bez držení tlačítka OCT UP nebo OCT DOWN, ale v tom případě je středová klávesa nastavena na hodnotu 0000 a klávesy vlevo nebo vpravo tuto hodnotu zvyšují nebo snižují. Potom znamená klávesa nejvíce vlevo snížení na -4096 a klávesa nejvíce vpravo zvýšení na 4096.

* Eventy CC

Když vyberete jako event Control Change (CC) a parametr VALUE je nastaven na PAD, je přidělen celý rozsah 000...127 klaviatuře RM1x.

Klávesa nejvíce vlevo znamená hodnotu 000 a každá klávesa doprava zvyšuje hodnotu o 5-6 na půltónu. Klávesa nejvíce vpravo má hodnotu 127.

Krokový záznam (Grid)

Tento způsob záznamu umožňuje rychlé a snadné nahrávání jednotaktových frází pomocí mřížky 1/16 not zobrazené bílými klávesami klaviatury RM1x (viz displej na str. 54).

Popis tabulky:

Parametr a rozsah nastavení:	Funkce:
1) Note C-2... G8	Určuje tónovou výšku vkládané noty.
2) Gate time 001%...999%	Určuje délku vkládané noty, vytváří legáto nebo staccato.
3) Keypad Velocity 001, 127, RND1... RND4	Hodnota Velocity pro vkládanou notu.
4) BPM 025... 300	Tempo přehrávání paternu.

Ostatní parametry jsou stejné jako u záznamu v reálném čase.

- 1) Po ukončení postupu "Příprava k záznamu" zvolte stopu pro záznam pomocí klaviatury RM1x.
- 2) Stisknete PLAY, tím spustíte záznam a objeví se označení GRID na displeji.
- 3) Použijte ovladač displeje k nastavení parametru NOTE (tónová výška), GATE TIME a PAD VELO. Parametr NOTE můžete nastavit stiskem příslušné klávesy při drženém tlačítku SHIFT.
- 4) Zadejte notu. Když je parametr noty specifikován, můžete vložit notu na kteroukoliv pozici 1/16 v rámci jednotaktového paternu hrou na příslušnou bílou klávesu RM1x. Každá ze 16 bílých kláves odpovídá jedné 1/16 notě. Když je nota v mřížce, svítí odpovídající kontrolka. Noty můžete snadno vymazat tak, že příslušnou bílou klávesu stisknete ještě jednou, kontrolka zhasne. Kontrolkou u klávesy jsou indikovány pouze noty s momentálně specifikovanou tónovou výškou. Akordy můžete vkládat stiskem více kláves na stejném místě. Když používáte méně obvyklý takt (např. 5/4), můžete použít tlačítka OCT DOWN nebo OCT UP posunu mřížky na další pozici. Při záznamu GRID můžete stisknout tlačítko PLAY a současně sledovat nahraný materiál.
- 5) Opakujte kroky 3 a 4, až bude aktuální stopa hotová, a potom stisknete STOP k ukončení záznamu.

3. Groove

Grid Groove

Tato funkce umožňuje nastavit tónovou výšku, časování, délku a dynamiku not v určené stopě tak, aby byl vytvořen "Groove", který by nebyl možný precizním sekvencerovým programováním. Funkce Grid Groove ovlivní přehrávání paternu a arpeggia aniž by změnila data sekvence. Nastavení Grid Groove jsou uložena samostatně v paměti pro každý uživatelský styl. Pokud použijete presetový styl, jsou tato nastavení ztracena, dokud nezvolíte jiný styl.

Poznámka: když se rozsvítí zobrazení GRID GROOVE, neprodukuje klaviatura RM1x žádný tón a nejde změnit nastavení SOLO.

Displej a tabulka je na str. 55.

Parametr a rozsah nastavení:	Funkce:
1) Note offset -99... 00... +99	Zvyšuje nebo snižuje tónovou výšku zvolené noty v krocích jednoho centu.
2) Clock shift -120... 000... +120	Posunuje zvolenou notu dopředu nebo dozadu v čase (v krocích jednoho tiků – Clock).
3) Gate offset -120... 000... +120	Prodlužuje nebo zkracuje zvolenou notu.

4) Velocity offset	-127...00...+127	Zvyšuje nebo snižuje Velocity zvolené noty.
Track Number	01...16	Ukazuje číslo aktuálně zvolené stopy.
Grid Number	-36...+36	Ukazuje číslo mřížky.

- 1) Pokud jste v režimech PATTERN nebo PATCH, stiskněte tlačítko SUB MODE (GROOVE), tím se dostanete na displej Grid Groove.
- 2) Spustíte přehrávání stiskem tlačítka PLAY.
- 3) Zvolte stopu, kterou chcete zpracovat.
- 4) Zvolte pomocí bílých kláves klaviatury pozici noty. Můžete použít parametr GRID na displeji vpravo nahoře k volbě pozice noty. Zvolená pozice noty se objeví na displeji a kontrolka odpovídající klávesy se rozsvítí. Každá bílá klávesa odpovídá jedné 1/16 notě v jednotaktovém Groove. Stiskem stejné klávesy se zapíná a vypíná pozice odpovídající noty. Můžete vybírat také jednotlivé pozice not a ostatní nechat stiskem jedné bílé klávesy volné (pomocí tlačítka SHIFT).
- 5) Nastavte podle potřeby parametry Groove (NOTE OFFSET, CLOCK SHIFT, GATE OFFSET a VELO OFFSET). Symboly ukazují také směr posunu a jeho stupeň. Když je patern delší než jeden takt, platí nastavení Groove stejným způsobem pro každý takt paternu.

Záznam nastavení Grid Groove

Tato nastavení můžete vložit do dat sekvence.

- 1) Provedte nastavení tak, jak bylo pospáno.
- 2) Stiskněte tlačítko PATTERN, tím se vrátíte do režimu přehrávání.
- 3) Stiskněte REC, tím aktivujete režim záznamu.
- 4) Nastavte parametr REC TYPE na OVERDUB.
- 5) Stiskněte PLAY, tím spustíte záznam. Nemusíte nahrávat nová data, nastavení Grid Groove se automaticky nahrají.
- 6) Po jednom přehrávání paternu stiskněte STOP k ukončení záznamu. Nastavení se automaticky inicializují, když je záznam ukončen.

4. Play FX (efekty pro přehrávání)

Tento podrežim umožňuje nastavovat různé parametry přehrávání paternů včetně časování not, časování délky not a dynamiky bez ovlivnění dat v sekvenci. Nastavení PLAY FX ovlivňují nejen paterny ale také přehrávání arpeggia. Tento podrežim vám dává možnost velké kontroly timingu přehrávání a artikulace a parametry jako Beat Stretch, Clock Shift, Gate Time a Velocity Offset. Obsahuje také harmonizer, unisono a oktávové harmonie a vkládá paralelní harmonie.

Každý styl může mít uloženo vlastní nastavení tohoto efektu. Když přepnete na jiný styl, nastaví se jeho parametry pro přehrávání. Tato nastavení platí pro všech 16 sekcí stylu.

Zvolený patern můžete přehrávat i během práce v podrežimu PLAY FX. Tlačítka sekvenceru (PLAY, STOP, atd.) fungují normálně. To znamená, že můžete během práce ihned slyšet výsledek změn.

Harmonize

Tato funkce dodává efektu přehrávání mimořádnou flexibilitu díky efektu fázového posuvu, oktávové harmonie a vložení dvou paralelních harmonických linek.

Nastavení harmonizeru je uloženo pro každý uživatelský styl samostatně, ale když použijete presetový styl, jsou tato nastavení ztracena, jakmile zvolíte další jiný styl.

Displej a tabulka tohoto efektu je na str. 57.

Parametr a rozsah nastavení:	Funkce:
1) Unison OFF, x2...x8	Určuje počet hrajících not v unisonu (ve stejné výšce). Může být použit k "ztlustění" tónu a jeho zvýraznění.
2) Octaver -10... OFF... +10	Vytváří oktávové harmonické linky v zadaném počtu oktáv nad nebo pod původní notou.
3) Harmonize 1 -99... OFF... +99	Vytváří paralelní harmonické linky v zadaném počtu půltónů nad nebo pod původní notou.
4) Harmonize 2 -99... OFF... +99	Vytváří paralelní harmonické linky v zadaném počtu půltónů nad nebo pod původní notou.

Track Number, Transpose – tyto parametry jsou stejné jako u předchozích funkcí.

Play Fx

(displej a tabulka na str. 58 nahoře)

Parametr:	Funkce:
1) Beat stretch	Nastavuje proporcionální délku fráze pro přehrávání na stopě. Když je nastaven takt na 4/4 a nastavíte hodnotu 50%, je metrum komprimováno na 2/4 takt, při nastavení 75% je to 3 takt, apod.
2) Clock shift	Posunuje časování přehrávání v krocích jednoho tiků (Clock) v rozsahu – 480...0...+480.
3) Gate time	Upravuje délku not.
4) Velocity offset	Nastavuje posun Velocity oproti původní hodnotě.

Track number, Transpose – tyto parametry jsou stejné jako u předchozích funkcí.

Clock Shift (časový posun)

S tímto parametrem můžete posunout časovou pozici stopy o zadaný počet tiků (Clocks – viz str. 58 vpravo dole).

U RM1x odpovídá jeden tik 1/480 čtvrté noty.

Negativní hodnota posune stopu směrem k začátku skladby, pozitivní zase směrem ke konci. Nastavení +480 zpozdí přehrávání o jednu čtvrtovou dobu.

Gate time (délka noty)

Tato hodnota změní délku noty na jedné stopě. Tím se původní délka noty upraví v procentuálním poměru.

Gate Time je čas, po který zní nota. U legátové hry odpovídá délka Gate Time skutečné hodnotě noty.

Když nastavíte hodnotu 100%, zůstanou zachovány původní délky not. Když nastavíte hodnotu pod 100%, noty se zkrátí (více staccato), vyšší hodnoty prodlužují délku noty (více legáto).

Když výsledná délka noty překročí hodnotu 1, nastaví se hodnota 1 (viz str. 59 vlevo uprostřed).

Velocity Offset (posun dynamiky)

S tímto parametrem můžete změnit hodnoty Velocity stopy.

Positivní hodnoty zvyšují Velocity pro přehrávání, negativní ji snižují (viz str. 59 vlevo dole).

Záznam nastavení PLAY FX

Tato nastavení můžete uložit jako sekvenční data.

- 1) Provedte nastavení PLAY FX.
- 2) Stiskněte tlačítko PATTERN.
- 3) Stiskněte tlačítko REC.

- 4) Nastavte typ nahrávání na OVERDUB.
- 5) Stiskněte tlačítko PLAY. Nemusíte nahrávat nová data, nastavení PLAY FX se automaticky uloží.
- 6) Stiskněte tlačítko STOP.

5. MIDI Delay (zpoždění)

Režim MIDI Delay vytváří efekt zpoždění podobný stejnému efektu, ale zde se jedná pouze o manipulaci s daty MIDI not místo audiosignálu.

Delay

(displej a tabulka na str. 60)

Parametr:	Funkce:
1) Delay time	Určuje délku zpoždění. Hodnoty se nemění plynule, pokud použijete ovladač displeje 1. Čas zpoždění může být nastaven v krocích od 1 přes 0030 až 1920, přičemž kurzor musí být na parametru DELAY TIME a používáte tlačítka NO-1 a YES+1. Hodnoty odpovídají MIDI tikům (480 tiků v jedné čtvrté době), nastavení 240 odpovídá 1/8 notě, nastavení 120 jedné 1/16.
2) Delay level	Určuje úroveň zpožděného zvuku v procentech. Čím vyšší je hodnota, tím je zvuk zpoždění hlasitější.
3) Repeat times	Nastavuje počet opakování, nastavení 3 vytváří tři opakování.

Track number, Transpose – tyto parametry jsou stejné jako u předchozích funkcí.

Feedback (zpětná vazba)

(displej a tabulka na str. 61)

Parametr a rozsah nastavení:	Funkce:
1) Feedback velocity -127...0...+127	Způsobuje posun velocity zpožděných not a tím ovlivňuje úroveň zpožděného zvuku. Změnou tohoto nastavení je ovlivněna i úroveň zpožděného zvuku při opakování. Pozitivní hodnoty vytvářejí zvyšující se hlasitost opakování, negativní zase snižující.
2) Feedback note -24...0...+24, RND	Způsobuje posun tónové výšky zpožděných not, takže každé opakování má jinou výšku. Nastavením určitých hodnot tohoto parametru dosáhnete zvuk podobný glissandu nebo dokonce arpeggia. Nastavení RND vytváří opakování s náhodnou tónovou výškou.
3) Feedback gate time -100...0...+100	Způsobuje posun Gate Time zpožděných not o určenou procentuální hodnotu, takže opakované noty jsou delší nebo kratší.
4) Feedback clock -100...0...+100	Způsobuje časový posun zpožděných not v krocích 1 tiků.

Track number, Transpose – tyto parametry jsou stejné jako u předchozích funkcí.

Záznam nastavení MIDI Delay

Tato nastavení můžete uložit jako sekvenční data.

- 1) Proveďte nastavení MIDI Delay.
- 2) Stiskněte tlačítko PATTERN.
- 3) Stiskněte tlačítko REC.
- 4) Nastavte typ nahrávání na OVERDUB.
- 5) Stiskněte tlačítko PLAY. Nemusíte nahrávat nová data, nastavení MIDI delay se automaticky uloží.
- 6) Stiskněte tlačítko STOP.

6. Arpeggio

Tento podrežim umožňuje vytvářet jednoduchá automatická arpeggia, která vycházejí z not hraných na klaviatuře RM1x nebo externí klaviatuře.

Nastavení arpeggia

(displej a tabulka na str. 62)

Parametr:	Funkce:
1) Type	Určuje typ arpeggia.
2) Sort	Určuje, zda jsou noty seřazeny podle typu arpeggia nebo ne.
3) Hold	Určuje, zda má arpeggio hrát dále i po puštění klávesy. Když je nastaveno ON, hraje arpeggio dále, i když je hraná klávesa puštěna. Při nastavení OFF se arpeggio zastaví při puštění klávesy.
4) Octave range	Určuje rozsah oktáv, přes který arpeggio hraje. Při nastavení "1" hraje pouze přes rozsah not hraných na klaviatuře, při nastavení "2" a více hraje přes větší rozsah.

Track number, Transpose – tyto parametry jsou stejné jako u předchozích funkcí.

7. Voice

Tento podrežim se používá k nastavení různých parametrů (Voice, Pan, Volume a Effects) pro každou paternovou stopu. Hodnoty rejstříků můžete nastavovat samostatně pro každý styl. Hodnoty platí pro všechny sekce (A – P) stylu.

Poznámka: tlačítka pro přehrávání (PLAY, STOP, apod.) fungují dále i při nastavování Groove, takže můžete během práce sledovat výsledky změn.

Voice Balance

(displej a tabulka na str. 63)

Parametr:	Funkce:
1) Bank	Volí banku rejstříku (viz sešit seznamů). Když se objeví "**** ****Phrase", jsou vyměněna čísla Program Change aktuálních dat fráze. Když zvolíte jiné číslo banky, použijí se zobrazená čísla banky a programu pro všechny sekce.
2) Program number	Volí rejstřík (číslo rejstříku).
3) Pan	Nastavuje pozici zvuku pro stereo přehrávání.
4) Volume	Nastavuje hlasitost zvuku. Během přehrávání se změní hlasitost podle dat MIDI Volume pro stopu.

Track number, Transpose – tyto parametry jsou stejné jako u předchozích funkcí.

Effect Send

(displej a tabulka na str. 64)

Parametr a rozsah nastavení:	Funkce:
1) Variation Send Level 000... 127	Nastavuje úroveň signálu efektu Variation. (když je efekt zapojen jako systémový)
1) Variation switch ON, OFF (když je zapojen jako vložený)	Volí použití efektu Variation. Sledujte, že můžete nastavit spínač na ON pouze pro jednu stopu.
2) Chorus Send Level 000... 127	Nastavuje úroveň efektu Chorus.
3) Reverb Send Level 000... 127	Nastavuje úroveň efektu Reverb.
4) Dry Level 000... 127	Určuje množství suchého (nezpracovaného) signálu. (když je efekt Variation jako systémový)

Track number, Transpose – tyto parametry jsou stejné jako u předchozích funkcí.

8. Voice Edit

Tuto funkci použijete ke zpracování vlastností zvuku rejstříku zvolené stopy. Pro každou stopu můžete provést samostatné nastavení.

Nastavení se nevztahují na rejstříky jako takové, ale na stopu. Pokud se rejstříky stop změní, vztahuje se nastavení na nový rejstřík. Pokud použijete stejný rejstřík na jiné stopě s jiným nastavením, může znít jinak.

EG

(displej a tabulka na str. 65)

Parametr a rozsah nastavení:	Funkce:
1) Attack time -64...0...+63	Nastavuje čas náběhu zvuku.
2) Decay time -64...0...+63	Nastavuje čas odběhu zvuku.
3) Release time -64...0...+63	Nastavuje čas doznění zvuku po puštění klávesy.

Track number, Transpose – tyto parametry jsou stejné jako u předchozích funkcí.

Tyto hodnoty řídí změny hlasitosti v časovém průběhu, počínaje stiskem klávesy a konče úplným dozněním zvuku (viz str. 65 dole).

Pitch Bend/Portamento

(displej a tabulka na str. 66)

Parametr a rozsah nastavení:	Funkce:
1) Pitch Bend range -24...0...+24	Nastavuje rozsah změn tónové výšky PB.
2) Pitch Bend -8192... 0000...+8191	Určuje "presetovou" hodnotu PB pro aktuální stopu.
3) Portamento Switch on/off ON, OFF	Určuje, zda má být použito portamento pro příslušný part.
4) Portamento time 000... 127	Určuje rychlost změn tónové výšky pro každý part, když je portamento nastaveno na ON.

Track number, Transpose – tyto parametry jsou stejné jako u předchozích funkcí.

LFO

LFO (nízkofrekvenční oscilátor) u RM1x může modulovat výšku, kmitočet ořezu filtru nebo amplitudu.

(displej a tabulka na str. 67)

Parametr a rozsah nastavení:	Funkce:
1) LFO rate -64...0...+63	Nastavuje rychlost LFO.
2) Pitch depth 000... 127	Nastavuje hloubku výškové modulace LFO.
3) Filter depth 000... 127	Nastavuje hloubku modulace filtru LFO.
4) Amp. Depth 000... 127	Nastavuje hloubku amplitudové modulace LFO.

Track number, Transpose – tyto parametry jsou stejné jako u předchozích funkcí.

Filter
(displej a tabulka na str. 68)

Parametr a rozsah nastavení:	Funkce:
1) Cutoff -64...0...+63	Nastavuje kmitočet ořezu filtru.
2) Resonance -64...0...+63	Nastavuje rezonanci filtru.

Track number, Transpose – tyto parametry jsou stejné jako u předchozích funkcí.

Cutoff (kmitočet ořezu)

Tato hodnota nastavuje kmitočet ořezu pro filtr "low-pass" (dolní propust'). Nastavení této hodnoty mění zvukovou barvu. Pro každou stopu můžete provést samostatné nastavení. Tento filtr je typu dolní propust' (low-pass), tzn., že odfiltruje kmitočty vyšší než je nastavený bod.

Nastavení tohoto parametru na vyšší hodnotu umožňuje projít více harmonickým (aliquótním) tónům, čímž je vytvořen jasnější, světlejší zvuk. Při nastavení na nižší hodnotu jsou harmonické tóny odfiltrovány a zvuk je tmavší a hladší (viz schéma na str. 68 vlevo dole).

Resonance

Tato hodnota nastavuje rezonanci filtru. Stejně jako u parametru CUTOFF ovlivňuje barvu zvuku a můžete provést nastavení pro každou stopu samostatně.

Výraz "resonance" se vztahuje na zesílení použité na kmitočtu v blízkosti bodu ořezu (Cutoff). Zesílení harmonických v této oblasti má značný účinek na tón. Při pozorném nastavení můžete dosáhnout účinných vlastností rezonance, např. rezonanci korpusu smyčcového nástroje nebo charakteristické barvy zvuku analogového syntetizéru (viz str. 68 vpravo dole).

9. Efekty

Podrežim Pattern Effects se používá k volbě a přiřazení efektů na patern.

Poznámka: tlačítka funkcí pro přehrávání (PLAY, STOP, apod.) můžete při úpravě nastavení používat a tak kontrolovat výsledky změn.

Typ

Když je Variation zapojen na Systém (displej a tabulka na str. 69)

Parametr:	Funkce:
1) Variation type	Vybírá typ efektu Variation.
2) Chorus type	Vybírá typ efektu Chorus.
3) Reverb type	Vybírá typ efektu Reverb.
4) Variation connection	Volí zapojení efektu Variation. Toto nastavení určuje, zda je efekt zapojen jako Insertion (vložený) nebo jako Systém (systémový). Když použijete nastavení Insertion, můžete efekt Variation použít pouze na jednu stopu. V tom případě můžete použít všechny přidělitelné ovladače k řízení parametrů efektu v reálném čase. Když zvolíte zapojení Systém, pracuje tento efekt stejně jako efekty Reverb a Chorus – takže můžete pro všechny stopy nastavovat hodnoty Send Level a Return Level.

Variation Edit

Strana 1 (displej a tabulka na str. 70 nahoře)

Když je Variation zapojen jako Systém

Parametr: (typy parametrů se liší podle typu efektu)

Strana 2 (displej a tabulka na str. 70 dole)

Když je Variation zapojen jako Systém

Parametr:	Funkce:
1)	Použitelné parametry se liší podle typu.
2) Send Variation to Chorus	Nastavuje úroveň efektu Variation poslaného do efektu Chorus (pouze při zapojení na Systém).
2) Dry/wet balance	Určuje poměr mezi zpracovaných (wet) zvukem a nezpracovaným (dry).
3) Send Variation to Reverb	Nastavuje úroveň efektu Variation poslaného do efektu Reverb.
4) Variation Pan	Nastavuje stereo-pozici signálu efektu Variation.

Chorus Edit

Strana 1 (displej a tabulka na str. 71 nahoře)

Parametr:	Funkce:
1) LFO Frequency	Nastavuje frekvenci modulace Delay.
2) LFO Depth	Nastavuje hloubku modulace Delay.
3) FB Level	Nastavuje úroveň zpětné vazby.
4) Delay Offset	Nastavuje hodnotu Offset pro modulaci Delay.

Strana 2 (displej a tabulka na str. 71 uprostřed)

Parametr:	Funkce:
3) Send Chorus to Reverb	Nastavuje úroveň efektu Chorus poslaného do efektu Reverb.
4) Chorus Pan	Nastavuje stereo-pozici signálu efektu Chorus.

Reverb Edit

Strana 1 (displej a tabulka na str. 71 dole)

Parametr:	Funkce:
1) Reverb Time	Nastavuje délku halu (Reverb).
2) Diffusion	Nastavuje míru rozšíření (rozmazání) efektu Reverb.
3) InDelay	Nastavuje délku zpoždění prvních odrazů.
4) HPF Cutoff	Nastavuje kmitočet, na kterém filtr HPF ořízne dolní pásmo.

Strana 2 (displej a tabulka na str. 72)

Parametr:	Funkce:
1) LPF Cutoff	Nastavuje kmitočet, na kterém filtr LPF ořízne horní pásmo.
2) Reverb Pan	Nastavuje stereo-pozici signálu efektu Reverb.

10. Setup

Low Boost

(displej a tabulka na str. 73)

Tato funkce může zdůraznit nebo potlačit nízké kmitočty. Stejně jako kmitočet Cutoff můžete nastavit i hlasitost.

Parametr:	Funkce:
3) Frequency:	Nastavuje kmitočet ořezu pro ekvalizér Low Boost.
4) Gain	Nastavuje míru zesílení nebo zeslabení nízkých frekvencí.

Knob Assign

Tato funkce dovoluje přidělit různé parametry kontrolerům pro řízení v reálném čase.
(displej a tabulka na str. 74)

Parametr:	Funkce:
1) Template	Tento parametr nabízí presetovou volbu přidělení ovladačů. Nastavení "DEFLT" vyvolá presetové nastavení. Šablona VOLUME vybírá ovladač pro řízení hlasitosti, PAN pro řízení panoramy, REVERB pro řízení dozvuku, CHORUS pro řízení efektu chorus a VARI pro řízení efektu VARIATION (úrovně Effect Send Level pro příslušnou stopu).
2) Knob number	Volí číslo ovladače pro přidělení. Přidělení skupiny "A" (A1...A8) je zvoleno, když svítí kontrolka u tlačítka KNOB, když je zvolena skupina "B" (B1...B8), kontrolka nesvítí.
3) Parameter	Určuje parametr, který je přidělen ovladači. CC007 je Master Volume, CC010 je panorama, CC091 je Return Send Level, CC093 je Chorus Send Level a CC094 je Variation Send Level.
4) Track	Určuje stopu, která má být řízena aktuálně zvoleným ovladačem. Když nastavíte AUTO, je řízení přiděleno v režimu přehrávání paternů nebo skladeb.

Out Channel

Nastavení TO TG můžete použít k přizpůsobení výstupního kanálu stopě tónovému generátoru. Můžete použít nastavení MIDI OUT k přidělení kanálu MIDI OUT pro skladbu. RM1x ukládá oddělené přidělení kanálů pro každý styl. Přidělení se změní automaticky pokaždé, když přepnete na jiný styl.
(displej a tabulka na str. 75)

Parametr:	Funkce:
3) TO TG	Nastavuje přenos kanálů pro tónový generátor. Když nastavíte OFF, nejsou posílána data stop do bloku TG.
4) MIDI OUT	Nastavuje přenos kanálů do výstupu MIDI OUT. Když nastavíte OFF, neposílá přístroj žádná data do výstupu MIDI OUT.
Track number	Ukazuje číslo aktuálně zvolené stopy.

11. Disketa

V podrežimu Disk můžete přenášet data mezi disketou a RM1x. Tento podrežim obsahuje těchto pět skupin funkcí.

Ukládání - umožňuje ukládat data z interní paměti.

Načítání - umožňuje načítat data z diskety do interní paměti.

Přejmenování - umožňuje změnit jméno souboru uloženého na disketě.

Vymazání – umožňuje vymazání souboru z diskety.

Formátování – umožňuje formátovat disketu.

Ukládání (Save)

(displej a tabulka na str. 76)

Parametr:	Funkce:
1) File type	Určuje typ souboru, můžete volit jeden z pěti typů k ukládání (PATT, SMF, SMF-TG Header, ALL)
2) Disk file	Volí soubor, který má být přejmenován.
3) File name location	Přivede kurzor na místo v osmimístném názvu souboru.
4) File name character	Vybírá znak, který má být vložen na určené místo.
F1 SAVE!	Provede postup uložení.
F2 Default name	Automaticky přenesse původní jméno souboru.
F3 Character Delete	Posune kurzor o jedno místo zpět a vymaže znak na tomto místě.
F4 Enter	Potvrdí znak, který byl zvolen ovladačem displeje 4 (CHARACTER).

- 1) Vložte správně naformátovanou disketu do mechaniky RM1x – uzávěrem dopředu a etiketou nahoru. Vkládejte ji opatrně, až zapadne do mechaniky. Pokud se disketa musí nejprve zformátovat, najděte si příslušný oddíl dále.
- 2) Použijte ovladače displeje 1 a 2 k zadání druhu a čísla ukládaného souboru. Při ukládání dat patrně jako souborů SMF se vyžaduje specifikovat sekci pro uložení pomocí klaviatury.
- 3) Pokud chcete, zadejte nové jméno souboru. Použijte ovladače displeje 3 a 4 k volbě pozice a znaku, potom stiskněte tlačítko F4 (Enter) k zadání určeného znaku na požadovaném místě. Opakujte tento postup, až je jméno kompletní.
- 4) Stiskněte F1 (SAVE!), na displeji se objeví otázka k potvrzení "Are you sure? (Yes/No)".
- 5) Stiskněte tlačítko Yes+1 k potvrzení operace nebo NO-1 k jejímu zrušení.

Poznámky:

- * Než uložíte soubory na disketu, musí být tato zformátovaná.
- * Když je množství ukládaných dat větší než volné místo na disketě, objeví se hlášení "Disk Full". V tom případě vymažte nepotřebné soubory z diskety, abyste získali místo a opakujte postup.
- * Dejte pozor, abyste z diskety nevymazali důležitá data.
- * Při ukládání stylu jsou zobrazena čísla paměti, která neobsahují žádná data jako "*****". Pokud je budete chtít uložit, objeví se hlášení "No Data" a není možné provést postup uložení.
- * K uložení dat na disketu musí být ochrana proti nechtěnému zápisu (blokování) na disketě uvolněna, jinak se objeví chybové hlášení "Write Protected!".

Načítání (Load)

(displej a tabulka na str. 77)

Parametr:	Funkce:
1) File type	Definuje druh souboru. Můžete načítat dva druhy souborů (viz dále).
2) Disk file	Volí soubor k načtení.
4) Style/section	Volí cíl pro načtení stylu nebo sekce.
F1) LOAD!	Provede načtení.
F4) PrePlay	Přehraje soubor před načtením, když jste vybrali patern jako druh souboru a je zvolen formát SMF 0.

- 1) Vložte disketu se soubory, které chcete načítat, do mechaniky.
- 2) Použijte ovladač displeje 1 k volbě druhu souboru, který chcete načíst: "PATT" zobrazí jen soubory paternů v seznamu, "ALL" zobrazí všechny dostupné soubory.
- 3) Použijte ovladač displeje 2 k volbě souboru, který chcete načíst.
- 4) Použijte ovladač displeje 4 k volbě uživatelského paternu, do kterého chcete data načíst. Při načítání souboru SMF je potřebné určit pomoci klaviatury sekce, ke které mají být data načtena (rozsah klaviatury odpovídající zvolené sekci bliká).
- 5) Stiskněte funkční tlačítko F1 (LOAD!), na displeji se objeví otázka vyžadující potvrzení.
- 6) Stiskněte YES+1, pokud chcete postup načtení provést, nebo NO-1, pokud jej chcete zrušit.

Poznámky:

* Když jsou načítány všechny soubory, je přepsána celá paměť (skladby, paterny, fráze a data nastavení systému). Když chcete uchovat obsah interní paměti, uložte ji na disketu před načtením nových souborů.

* Když mají načítaná data obsah převyšující kapacitu použitelné paměti, objeví se na displeji hlášení "Memory Full", v tom případě vymažte nepotřebná data a opakujte postup.

Přejmenování (Rename)

(displej a tabulka na str. 78)

Parametr:	Funkce:
1) File type	Definuje druh souboru.
2) Disk file	Volí soubor k přejmenování.
3) File name location	Přivádí kurzor na místo do jména souboru (8 znaků).
4) File name Character	Volí znaky, které mají být vloženy na aktuální pozici.
F1) RENAME!	Provede postup přejmenování.
F3) Character delete	Posune kurzor o jedno místo zpět a vymaže znak.
F4) Enter	Zadá zvolený znak na určenou pozici.

- 1) Vložte disketu se soubory, které chcete přejmenovat, do mechaniky.
 - 2) Použijte ovladač displeje 1 k volbě druhu souboru, který chcete načíst: "PATT" zobrazí jen soubory paternů v seznamu, "ALL" zobrazí všechny dostupné soubory.
 - 3) Použijte ovladač displeje 2 k volbě souboru, který chcete přejmenovat.
 - 4) Zadejte nové jméno souboru. Použijte ovladače displeje 3 a 4 k volbě pozice a znaku. Potom stiskněte ENTER. Postup opakujte, až je jméno kompletní.
 - 5) Stiskněte funkční tlačítko F1 (RENAME!), na displeji se objeví otázka vyžadující potvrzení.
- Stiskněte YES+1, pokud chcete postup provést, nebo NO-1, pokud jej chcete zrušit.

Mazání/formátování/Informace (Delete/Format/Information)

(displej a tabulka na str. 79)

Parametr:	Funkce:
1) File type	Definuje druh souboru.
2) Disk file	Volí soubor k vymazání.
F1) DELETE!	Provede postup vymazání.
F4) FORMAT!	Provede postup formátování.

Mazání

- 1) Vložte disketu se soubory, které chcete vymazat do mechaniky.
 - 2) Použijte ovladač displeje 1 k volbě druhu souboru, který chcete načíst: "PATT" zobrazí jen soubory paternů v seznamu, "ALL" zobrazí všechny dostupné soubory.
 - 3) Použijte ovladač displeje 2 k volbě souboru, který chcete vymazat.
 - 4) Stiskněte funkční tlačítko F1 (DELETE!), na displeji se objeví otázka vyžadující potvrzení.
- Stiskněte YES+1, pokud chcete postup provést, nebo NO-1, pokud jej chcete zrušit.

Formátování

- 1) Vložte disketu se soubory, které chcete načítat, do mechaniky.
 - 2) Stiskněte funkční tlačítko F4 (FORMAT!), na displeji se objeví otázka vyžadující potvrzení.
 - 3) Stiskněte YES+1, pokud chcete postup provést, nebo NO-1, pokud jej chcete zrušit.
- Během formátování se na displeji objeví hlášení "Executing".

Poznámky:

* Když provádíte mazání, určený soubor je navždy ztracen a nedá se vyvolat. Před provedením tohoto postupu se ujistěte, že soubor chcete opravdu vymazat.

* Když jsou data uložena na disketě, neměla by se tato formátovat. Při formátování jsou data nenávratně ztracena.

* Informace o disketě je vpravo na displeji (velikost vybraného souboru, celková velikost všech souborů a volné místo paměti). Podle tohoto ukazatele se můžete rozhodnout, které soubory mají být vymazány.

12. Job (úkol)

Paterny a fráze RM1x můžete používat a upravovat různými operacemi. Zvolte jeden ze seznamů úkolů (Job List) (viz tabulka na str. 80 – jednotlivé úkoly budou nyní popsány).
(displej s tabulka je na str. 81)

Parametr:	Funkce:
1) Category	Volí kategorii.
2) Job	Volí úkol.
F4) Select	Skočí na momentálně zvolený úkol v seznamu.

Volba úkolu

- 1) Stiskněte tlačítko SUB MODE (JOB), objeví se menu.
- 2) Zvolte úkol, to můžete provést různými způsoby (kurzorovými tlačítky, ovladači displeje, tlačítky NO-1 a YES+1 nebo číselnými tlačítky - viz tabulka na str. 81).

Poznámka: nevypínejte přístroj, když je prováděn úkol (na displeji je hlášení "Executing..."). mohla by se zničit data.

- 3) Stiskněte funkční tlačítko F4 (Select) k volbě požadovaného úkolu.
- 4) Podle potřeby nastavte parametry Job (viz dále).
- 5) Stiskněte F4 (DOI) k provedení úkolu.

Undo/Redo

Job 00 Undo/Redo

(displej na str. 82 vlevo nahoře)

Úkol Undo zruší posledně provedené změny a vyvolá předchozí stav dat.

Úkol Redo je možné provést pouze po úkolu Undo, který zruší a vyvolá znovu změněný stav dat.

Tyto úkoly jsou účinné pouze v režimu PATTERN u operace Patch nebo při záznamu, editaci a provádění jiných úkolů JOB v režimech PATTERN a SONG (s výjimkou pojmenování skladby a fráze).

Úkol Undo je účinný pouze pro posledně provedenou změnu dat. Když je například proveden záznam a následnou editací, je účinný pouze pro editaci.

Změny dat můžete libovolně vracet a znovu vyvolávat (pokud mezitím neprovedete jinou operaci). Tím můžete vlastně porovnávat různé verze dat.

1. Displej Undo/Redo

Příslušný úkol je zobrazen na displeji. Jakmile je proveden úkol Undo, změní se nápis na displeji na Redo.

2. Cíl Undo/Redo

Na dolním okraji displeje je zobrazen název změny, která byla vrácena nebo znovu vyvolána.

Note

Job 01 Quantize

(displej na str. 82 vpravo nahoře)

Tento úkol kvantizuje noty v určeném rozsahu určité stopy. Kvantizace je časové zarovnání not

jejich přiblížení k nejbližší správné hodnotě. Tato funkce je užitečná, když chcete vylepšit časování (timing) nahrávky v reálném čase (Realtime).
Před provedením úkolu musíte nastavit požadované rytmické intervaly (kvantizační hodnoty).
Tím určíte odstup mezi hraničními kvantizačními liniemi (viz obr. na str. 82 vpravo uprostřed).
Horní řádek: data původních not, délka čtvrtové noty
Prostřední řádek: výsledek při nastavení kvantizační hodnoty čtvrtové doby (100% síla)
Dolní řádek: výsledek při nastavení kvantizační hodnoty osminové noty (100% síla)

Síla (intenzita) kvantizace určuje, jak se přiblíží noty k nejbližší kvantizační linii.
S parametrem Swing Rate můžete lehce zpozdít noty na sudých dobách, čímž hudba dostane "swingující" charakter. V příkladu na str. 82 vpravo dole je hodnota kvantizace 1/8, zpoždění platí pro všechny noty, které začínají na druhé, čtvrté, šesté a osmé osmině taktu.
Horní řádek příkladu: původní časování, délka čtvrtové noty
Prostřední řádek: kvantizační hodnota 1/8, Swing Rate = 50% (žádné zpoždění)
Dolní řádek: kvantizační hodnota 1/8, Swing Rate = 60% (zpoždění je aktivní).
Nastavením délky noty (Gate Time) pro každou dobu se může efekt swingu ještě vylepšit.

1. Rozsah nastavení fráze: Phrs

Nastavuje příslušnou frázi.
Nastavení: 001...256

2. Segment (M001:1000 – M257:1:000)

Nastavuje rozsah frází, první segment nastavuje takt, dobu a tik pro počáteční bod, druhý segment nastavuje konečný bod.
Nastavení: Measure:beat:clock
001:1000...999:8:479

3. Hodnota kvantizace

S nastavením kvantizační hodnoty je zvolen rytmický interval. Hodnotu můžete zadávat tlačítky NO-1 nebo YES+1 nebo stiskem příslušné noty a číselnými tlačítky.
Nastavení tvoří ve stejném úseku normální i triolové intervaly.
Nastavení: viz str. 83 vlevo

4. Síla (Strength)

Tato hodnota určuje, jak těsně jsou posunuty noty ke kvantizační linii.
Při nastavení 100% je každá nota posunuta až na kvantizační linii. Při nastavení 50% je posunuta nota jen do poloviny cesty ke kvantizační linii (viz str. 83 vpravo nahoře).
Horní řádek: původní data (při taktu 4/4).
Prostřední řádek: síla kvantizace = 100% (při kvantizační hodnotě 1/4notě).
Dolní řádek: síla kvantizace = 60% (při kvantizační hodnotě 1/4notě).
Nastavení: 000%...100%

5. Swing Rate (poměr swingu)

S tímto nastavením můžete vložit zpoždění na sudých notách k vytvoření swingujícího efektu. Provádí se po skončení procesu kvantizace.
RM1x vloží zpoždění každé sudé notě (1/32, 1/16, 1/8 a čtvrtové). Při použití triolových kvantizačních hodnot je zpoždění vloženo na každou třetí notu trioly.
"Swing Rate" je stupnice hodnot k určení míry zpoždění. Nastavení 50% neznámá žádný posun, 100% by znamenal posun rovný dvojnásobku kvantizační hodnoty (viz str. 83 vpravo dole).
Zde zobrazené hodnoty kvantizace ukazují posun při nastavení 50% až 75%, což je maximum.

Na obr. na str. 84 vlevo nahoře je posunutí při triolové kvantizaci. Nastavení 66% neznámá posun a nastavení 83% je maximum.
Na obr. na str. 84 vlevo uprostřed je zobrazen posun při nastavení kvantizace na normální i triolové hodnoty. Zde je rozsah nastavení 50% - 66%.

6. Swing Gate Time (swingující délka not)

Tato hodnota upraví proporcionálně délky not (Gate Timing) v dobách ovlivněných swingem.

Gate Time je doba, po kterou nota zní (bez ohledu na rytmickou hodnotu). Tímto nastavením můžete prodloužit nebo zkrátit noty, u kterých byl použit efekt swingu.

Při nastavení 100% zůstává původní délka (Gate Time) nezměněna). Vyšší hodnoty prodlužují noty a nižší je zkracují.

Při nastavení na hodnotu pod 1 nastaví RM1x hodnotu 1.

Nastavení: 000%... 100%... 200%

Job 02 Modify Velocity

(displej na str. 84 vpravo)

Tento úkol změní hodnoty Velocity určeného tónového rozsahu ve zvoleném úseku vybrané stopy. Nezapomeňte, že se Velocity vztahuje k síle, s jakou je stisknuta klávesa. Přesný efekt změny Velocity se mění podle rejstříku, většinou způsobuje vyšší hodnota Velocity hlasitější zvuk.

Při použití tohoto úkolu můžete nastavit pro všechny hrané noty stejnou hodnotu Velocity, nebo můžete použít relativní (lineární) přizpůsobení pro původní hodnoty Velocity.

K vytvoření relativního přizpůsobení můžete použít dva parametry: "Rate" a "Offset". Rate působí proporcionální změny hodnot Velocity, zatímco parametr Offset (který je použit po nastavení parametru Rate) přidává pevnou hodnotu změny. Vztahy těchto parametrů jsou tyto:
Změněná Velocity = (původní Velocity x Rate) + Offset

Pokud je výsledek přizpůsobení menší než 1, nastaví RM1x hodnotu na 1. Pokud je vyšší než 127, nastaví se hodnota 127.

1. Nastavení fráze: Phrs

Toto nastavení určuje frázi (pro použití úkolu).

Nastavení: 001...256

2. Segment (M001:1:000 až M257:1:000)

S tímto nastavením určujete oblast taktů fráze. První segment určuje takt, dobu a tik pro počáteční bod, druhý určuje konečný bod.

Nastavení: Measure:beat:clock

001:1000... 999:8:479

3. Set all

Tento parametr způsobí nastavení stejné Velocity pro všechny noty (hodnota 1 až 127). Pokud nechcete tuto funkci použít, nastavte "Off".

Mějte na paměti, že při jakémkoliv jiném nastavení než Off jsou ignorována nastavení Rate a Offset.

Nastavení: Off (0), 001... 127

4. Rate

Tento parametr působí proporcionální změny nastavení Velocity všech hraných not. Nastavení na 100% nepůsobí žádné změny, nastavení na 50% způsobuje poloviční hodnoty Velocity, nastavení na 200% je zdvojnásobuje (viz schéma na str. 85 vlevo).

5. Offset

Tento parametr vkládá pro každou hodnotu určenou parametrem Rate ještě jednu pevnou. Nastavení 0 nepůsobuje žádné změny. Pozitivní hodnoty zvyšují Velocity, negativní ji snižují (viz str. 85 vpravo nahoře).

Nastavení: -99...+00...+99

Job 03 Modify Gate Time

(viz str. 85 vpravo dole)

Tento úkol změní hodnoty Gate Time určeného tónového rozsahu ve zvoleném úseku vybrané stopy. Gate Time určuje délku noty. Pro jiné než perkusivní rejstříky odpovídá Gate Time délce skutečného přehrávání zvuku.

Použitím tohoto úkolu můžete zvolit, zda mají mít všechny hrané noty stejnou určenou délku, nebo zda se použije relativní (lineární) přizpůsobení původních hodnot Gate Time.

Při nastavení relativního přizpůsobení můžete použít dva parametry: Rate a Offset (podobně jako u předchozího úkolu). Zde je vzorec pro působení úkolu:

Změněná hodnota Gate Time = (původní hodnota x Rate) + Offset.

Parametry tohoto úkolu jsou podobné předchozímu úkolu.

1. Nastavení fráze: Phrs

Nastavení: 001...256

2. Segment (M001:1:1000 až M247:1:000)

Nastavení: Measure:beat:clock

001:1:000...257:1:000

3. Set all

Nastavení: Off (0), 001... 9999

4. Rate

Nastavení: 000%... 100%... 200% (viz schéma na str. 86 vlevo)

5. Offset

Nastavení: -9999...+0000...+9999 (viz schéma na str. 86 vpravo nahoře)

Job 04 Crescendo

(viz displej na str. 86 vpravo)

Tento úkol slouží k vložení Crescenda (zesilení) nebo Decrescenda (zeslabení) pro zvolený úsek. RM1x vytváří tento efekt nepatrnou změnou hodnoty Velocity Offset na začátku úseku, přičemž tato hodnota postupně stoupá ke konci úseku.

1. Nastavení fráze: Phrs

Nastavení: 001...256

2. Segment

Nastavení: 001:1:000 až 257:1:000

3. Velocity Range

Tento parametr slouží k nastavení intenzity zesílení. Toto nastavení určuje konečnou sílu (Velocity) na poslední době posledního taktu zvoleného úseku. V průběhu úseku stoupá postupně hodnota Velocity od "0" na začátku až po plnou hodnotu nastavenou tímto parametrem. Hodnoty Velocity nemohou být nižší než 1 a vyšší než 127. Při dosažení nižší hodnoty než 1 nastaví RM1x automaticky 1, při překročení hodnoty 127 nastaví automaticky hodnotu 127. Nastavení: -127...0...+127 (viz schéma na str. 87 vlevo nahoře)

Job 05 Transpose

(viz str. 87 vlevo)

Tento úkol transponuje (mění tónovou výšku) noty v určeném úseku. Míra transpozice se nastavuje v půltónových krocích.

1. Nastavení fráze: Phrs

Nastavení: 001...256

2. Segment

Nastavení: 001:1:000...257:1:000

3. Note range (Note = C3 až G8)

Tento parametr určuje tónový rozsah pro transpozici.

Nastavení: C2 až G8

4. Transpose

Tato hodnota určuje počet půltónů, o který je zvolený úsek transponován. Hodnota +12 znamená zvýšení hraných not o jednu oktávu (při nastavení -12 je to snížení o jednu oktávu).

Nastavení: -127...+000...+127

Job 06 Glide

(viz str. 87 vpravo)

S tímto úkolem můžete vytvářet glissando (klouzání) z jedné noty na druhou.

1. Nastavení fráze: Phrs

Nastavení: 001...256

2. Segment

Nastavení: 000:1:000...257:1:000

3. Time

Tento parametr určuje délku klouzání. Vyšší hodnoty vytvářejí delší efekt klouzání.

Nastavení: 000...100

4. PB Range

Tento parametr slouží k nastavení rozsahu klouzání v půltónových krocích.

Nastavení: 01...24

Job 7 Create Roll

(viz str. 88 vlevo nahoře)

Vytváří řadu opakujících se not v určeném úseku s možností měnit Velocity. Je ideální k produkci rychlého "virblu" (víření).

1. Nastavení fráze: Phrs

Nastavení: 001...256

2. Segment

Nastavení: 001:1:000...257:1:000

3. Note range (Note = C3)

Tento parametr volí notu pro opakování.

Nastavení: C2 až G8

4. Step Clock

Tento parametr slouží k nastavení velikosti kroku (příp. počet tiků) mezi jednotlivými opakujícími se notami. Tak jako počáteční hodnoty Velocity Clock, můžete určit i konečné hodnoty, takže můžete snadno vytvářet efekt víření s různě velkými kroky.

Nastavení: 001...999

5. Velocity

Tento parametr slouží k nastavení Velocity každé noty v opakování. Můžete nastavit počáteční i konečnou hodnotu a tím vytvářet proměnné opakování.

Nastavení: 001...127

Job 08 Chord Sort

(viz str. 88 vlevo dole)

Tento úkol seřadí akordické prvky (současně znějící noty) podle tónové výšky. Toto seřídění určuje sekvenci rozložení, která je použita úkolem CHORD SEPARATE.

Seřídění probíhá podle tónové výšky. Když zahrájete současně tóny E3, C3 a G3, jsou tóny seřazeny takto: C3, E3 a G3 (pokud je nastaveno "Up"), nebo G3, E3 a C3 (když je nastaveno "Down").

1. Nastavení fráze: Phrs

Nastavení: 001...256

2. Segment

Nastavení: 001:1:000...257:1:000

3. Type

Tento parametr určuje, jak jsou akordy seříděny. Při nastavení "up" jsou nastaveny od nejnižšího k nejvyššímu (zdola nahoru), při nastavení "down" je to naopak. Nastavení "up&down" slouží k seřídění akordů na první dobu zdola nahoru a při další době zhora dolů. Při nastavení "down&up" je tomu naopak.

Nastavení: up, down, up&down, down&up

4. Grid

Tento parametr slouží k nastavení časového rastru, tzn., které noty ještě patří k danému akordu (nastavení viz str. 88 vpravo dole).

Job 09 Chord Separate

(viz str. 89 vlevo nahoře)

Tento úkol provádí rozložení akordu ve zvoleném úseku na jednotlivé tóny tak, že zadává určité zpoždění mezi sousední tóny.

Když například nastavíte hodnotu Clock na "30", jsou zahrány jednotlivé tóny akordu se zpožděním 30 tiků za sebou. Touto funkcí můžete například rozkládat akordy kytary.

1. Nastavení fráze: Phrs

Nastavení: 001...256

2. Segment

Nastavení: 001:1:000...257:1:000

3. Clock cycles

Tato hodnota slouží k nastavení počty tiků, o které se akordické tóny posunují. Jedna doba má 480 tiků.

Nastavení: 000...999

Event

Job 10 Shift Clock

(viz str. 89 vlevo dole)

Tento úkol slouží k nastavení časového posunu všech datových prvků ve zvoleném úseku stopy. Posunutí je provedeno v počtu tiků. K posunutí eventů o jednu nebo více dob v taktu doporučujeme použít úkol Copy Event (viz dále).

Dejte pozor, eventy v tomto úkolu mohou být posunuty přes určené počáteční a konečné body. Ty, které by jej překročily se nastaví na hranici segmentu.

1. Nastavení fráze: Phrs

Nastavení: 001...256

2. Segment

Nastavení: 001:1:000...257:1:000

3. Clock

Tato hodnota slouží k nastavení taktu, doby a tiků pro posun dat.

Nastavení: 001:1:000...255:3:479

4. Direction

Tento parametr určuje směr posunu. "ADVANCE" posunuje noty směrem k začátku skladby (znějí dříve), zatímco "DELAY" posunuje noty ke konci skladby (znějí později).

Nastavení: ADVANCE, DELAY

Job 11 Copy Events

(viz str. 89 vpravo dole)

Tento úkol kopíruje všechna data ze zvoleného zdrojového místa do místa cílového, kde přepíše všechna již existující data.

1. Source phrase

Nastavuje zdrojovou frázi.

Nastavení: 001...256

2. Source segment

Horní hodnota "M" určuje úsek fráze, od kterého mají být data kopírována.

Nastavení: 001:1:000...257:1:000

3. Start point of destination segment

Dolní hodnota "M" určuje počáteční bod pro cílové místo kopírování.

Nastavení: 001:1:::000...257:4:479

4. Times

Určuje počet provedených kopií.

Nastavení: 01...99

Job 12 Erase Event

(viz str. 90 vlevo)

Tento úkol vymaže všechna data ve zvoleném úseku.

1. Nastavení fráze: Phrs

Nastavení: 001...256

2. Segment

Nastavení: 001:1:000...999:8:479

3. Event

Vybírá typ eventů k vymazání (uprostřed displeje).

Nastavení: Note Note Events (C2...G8, All)

PC Program Change

PB Pitch Bend

CC Control Change (000...127, All)

CAT Channel aftertouch

PAT Polyphonic aftertouch

EXC System exclusive

ALL All Events

Job 13 Extract Event

(viz str. 90 vpravo nahoře)

Tento úkol přemístí všechny určené eventy z jednoho zvoleného úseku (segmentu) jedné fráze do stejného úseku jiné fráze. Po tomto postupu již dříve existující eventy ve zdrojovém segmentu nejsou.

Pokud existují data v cílovém segmentu, jsou smíchána s přemístěnými daty.

1. Source phrase

Horní "Phrs" volí zdrojovou frázi (ze které má být přemístěno).

Nastavení: 001...256

2. Source segment

Tento parametr určuje úsek fráze, ze kterého mají být data přemístěna.
Nastavení: 001:1:000..257:1:000

3. Destination phrase

Určuje cílovou frázi.
Nastavení: 001...256

4. Event

Určuje typ přemístěného eventu (ve středu displeje).
Nastavení: stejná jako u úkolu Job 12.

Job 14 Create Continuous Data

(viz str. 91 vlevo nahoře)

Tento úkol vytváří plynule se měnící změny dat v úseku zvoleného segmentu. Tato funkce je užitečná k nastavení precizního Pitch Bendu a dalších řídicích variant.

1. Nastavení fráze: Phrs

Nastavení: 001...256

2. Segment

Nastavení: 001:1:000...999:8:479

3. Event Type

Určuje typ eventu
Nastavení: PB, CC, CAT, EXC

4. Control change No.

Při volbě "CC" můžete určit typ řídicích dat.
Nastavení: 000...127

5. Times

Určuje počet opakování.
Nastavení: 01...99

6. Date

Tento parametr určuje horní a dolní hranici pro vytvářená data. Hodnoty vlevo jsou nižší hranicí, hodnoty vpravo jsou horní hranicí.
Nastavení: 000...127, -8101...+8101 (event typu PB)

7. Clock

Tento parametr určuje časový rozestup mezi jednotlivá vkládaná data.
Nastavení: 001...99

8. Curve

Určuje stupeň pozitivní nebo negativní křivky pro vkládané změny dat. Nastavení "00" vytváří lineární křivku. Pozitivní hodnoty tvoří rychleji nabíhající křivku a negativní zase pomaleji stoupající křivku.
Nastavení: -16...+16

Job 15 Thin Out

(viz str. 91 vpravo)

Tento úkol slouží k odstranění opakujících se určitých "nenotových" eventů v určeném úseku. Tím se zredukuje množství dat a získá se více místa v paměti.

Tento úkol odstraňuje eventy, které se vyskytují častěji než v úsecích 60 tiků a eventy, které jsou od sebe vzdáleny více než 60 tiků ponechá.

1. Nastavení fráze: Phrs

Nastavení: 001...256

2. Segment

Nastavení: 001:1:000...257:1:000

3. Event Type

Tento parametr určuje typ eventu.

Nastavení: PB, CC, CAT, PAT

Job 16 Modify Control Data

(viz str. 92 vlevo nahoře)

Mění nebo posunuje hodnoty určeného typu řídicích dat ve zvoleném úseku.

1. Nastavení fráze: Phrs

Nastavení: 001...256

2. Segment

Nastavení: 001:1:000...257:1:000

3. Event Type

Tento parametr určuje typ eventu.

Nastavení: PB, CC, CAT, PAT

4. Set all

Tento parametr určuje pevnou hodnotu, na kterou se změní všechna řídicí data. Nastavte jej na "OFF", když chcete měnit data pomocí parametrů Rate a Offset.

Nastavení: OFF, 000...127, -8101...+8101 (eventy PB)

5. Rate

Tento parametr určuje poměr mezi horní a dolní hodnotou řídicích změn. Při nastavení "100%" zůstává původní poměr nezměněn. Nižší nastavení zmenšují rozsah změn, vyšší nastavení jej zvětšují.

Nastavení: 000...200

6. Offset

Tento parametr určuje stupeň posunu hodnot změn řízení, rovnice pro výpočet hodnoty je tato: Nová hodnota změn řízení = původní hodnota x Rate/100 + offset (pokud je na pravé straně hodnota menší než 0, nastaví se nová hodnota na 1).

Nastavení: 000...127, -8101...+8101 (eventy PB)

Job 17 Time Stretch

(viz str. 92 vpravo nahoře)

Tento úkol rozšíří nebo zúží časování ve zvoleném úseku fráze.
Má vliv na eventy Timing, Note-Step-Times, Note-Gate-Times.

1. Nastavení fráze: Phrs

Nastavení: 001...256

2. Segment

Nastavení: 001:1:000...257:1:000

3. Time

Slouží k nastavení délky prodloužení.

Nastavení: 025%...400%

Phrase

Job 18 Copy Phrase

(viz str. 92 vpravo dole)

Tento úkol slouží ke kopírování zvolené fráze (buď uživatelské nebo presetové) do zvolené uživatelské fráze.

Parametr Stil u zdrojové fráze má význam pouze, když je kopírována uživatelská fráze.

Pokud ještě neexistuje cílová fráze, je tímto úkolem vytvořena. Pokud již existuje, vymaže tento úkol původní data.

1. Source style

Horní hodnota stylu volí styl, který obsahuje kopírovaná uživatelská fráze. Má význam pouze, když je kopírována uživatelská fráze. Při kopírování presetové fráze RM1x ignoruje nastavení.

Nastavení: U01...U50 P01...P60

2. Source phrase

Horní hodnota fráze volí frázi ke kopírování.

Nastavení: každá presetová nebo uživatelská fráze od 001 do 256

3. Destination style

Dolní hodnota stylu volí cílový styl.

Nastavení: U01...U50

4. Destination phrase (Phrase "b")

Dolní hodnota volí cílovou frázi (uživatelskou).

Nastavení: 001...256

Job 19 Exchange Phrase

(viz str. 93 vlevo)

Tento úkol vzájemně vymění obsah dvou zvolených frází.

1. Style (horní)

Tento parametr určuje první styl, který obsahuje data fráze pro výměnu.

Nastavení: U01...U50

2. Phrase (horní)

Tento parametr určuje první frázi pro výměnu.

Nastavení: 001...256

3. Style (dolní)

Tento parametr určuje druhý styl, který obsahuje data fráze pro výměnu.

Nastavení: U01... U50

4. Phrase (dolní)

Tento parametr obsahuje druhou frázi pro výměnu.

Nastavení: 001...256

Job 20 Mix Phrase

(viz str. 93 vlevo dole)

Tento úkol smíchá všechna data dvou zvolených uživatelských frází do druhé z těchto frází.

1. Source style

První hodnota stylu volí styl, který obsahuje zdrojová fráze (fráze "a").

Nastavení: U01... U50

2. Source phrase (fráze "a")

První hodnota fráze volí zdrojovou frázi, která obsahuje data pro smíchání. Po smíchání zůstane obsah zdrojové fráze nezměněn.

Nastavení: 001...256

3. Destination style (styl "b")

Druhá hodnota stylu volí styl, který obsahuje cílová fráze (fráze "b").

Nastavení: U01... U50

4. Destination phrase (fráze "b")

Druhá hodnota fráze volí cílovou frázi. Původní data této fráze budou smíchána s obsahem fráze "a".

Nastavení: 001...256

Job 21 Append Phrase

(viz str. 93 vpravo)

Tento úkol přidá obsah zvolené uživatelské fráze (fráze "a") na konec jiné uživatelské fráze (fráze "b"). Po provedení tohoto úkolu zůstane fráze "a" nezměněna.

Pokud zkusíte přidat data tak, že fráze "b" bude delší než 256 taktů (maximální délka fráze), objeví se na displeji hlášení "Illegal Input" a úkol nebude proveden.

1. Source Style
2. Source phrase
3. Destination style
4. Destination phrase

Parametry a nastavení jsou stejné jako u předchozího úkolu.

Job 22 Split Phrase

(viz str. 94 vlevo)

Tento úkol rozdělí zvolenou uživatelskou frázi na dvě fráze. Frázi dělí na první době zvoleného taktu. Počáteční část fráze (do rozdělení) zůstane na původním místě, zatímco zbývající část se přesune na určené cílové místo.

Úkol přepíše všechna dřívější data v cílové frázi.

1. Source style

Nastavení: U01... U50

2. Source phrase

Nastavení: 001...256

Tyto parametry jsou stejné jako u předchozích úkolů.

3. Split time signature

Nastavuje druh taktu pro cílový styl.

4. Split point

Hodnota "M" volí takt, na kterém proběhne rozdělení. Tento bod je počátečním bodem cílové fráze.

Nastavení: 001... délka zdrojové fráze

5. Destination style

6. Destination phrase

Tyto parametry jsou stejné jako u předchozích úkolů.

Job 23 Get Phrase

(viz str. 94 vpravo)

Tento úkol vytvoří uživatelskou frázi ze zvoleného úseku skladby. To znamená, že zkopíruje část dat sekvenčních stop na místo určené cílové frázi.

RM1x určí metrum pro novou frázi. Toto metrum odpovídá metru, které bylo zaznamenáno jako počáteční ve zdrojovém úseku (a vztahuje se k celé frázi).

Maximální délka fráze je 256 taktů. Pokud se pokusíte zkopírovat delší úsek, objeví se na displeji hlášení "Illegal Input" a úkol nebude proveden.

Úkol přepíše všechna data v cílové frázi.

1. Source song

Volí skladbu, která obsahuje zdrojová data.

Nastavení: 01...20

2. Source track

Volí sekvenční stopu, která obsahuje zdrojová data.

Nastavení: 01...16

3. Segment

Hodnota "M" volí zdrojový úsek v taktech. První hodnota zadává počáteční takt, druhá takt konečný.

Nastavení: Initial measure: 001... 999

Final measure: 001... 999

4. Destination phrase

Nastavuje číslo cílové fráze.

Nastavení: 001... 256

Job 24 Put Phrase

(viz str. 95 vlevo)

Tento úkol kopíruje zvolenou uživatelskou frázi do zvoleného místa ve skladbě. Původní data jsou tím vymazána.

Zvolíte cílovou frázi a potom číslo cílové skladby a číslo taktu. Úkol nekopíruje nastavení metra, rejstříku a tempa. Metrům fráze nemá vliv na kopii.

1. Source phrase (kategorie, číslo)

Volí frázi pro kopírování.

Nastavení: 001... 256

2. Destination song

Volí cílovou skladbu.

Nastavení: 01... 20

3. Destination track

Volí sekvenční stopu, do které má být fráze kopírována.

Nastavení: 01... 16

4. Track location

Hodnota "M" volí počáteční takt v sekvenční stopě pro kopii.

Nastavení: 01... 999

Job 25 Clear Phrase

(viz str. 95 vlevo dole)

Tento úkol vymaže všechna data ze zvolené uživatelské fráze a inicializuje znovu tabulku fráze.

1. Phrase

Volí frázi pro vymazání.

Nastavení: 001... 256

Job 26 Phrase Name

(viz str. 95 vpravo nahoře)

Tento úkol slouží k pojmenování (ne prázdné) uživatelské fráze nebo ke změně názvu. Jméno může být dlouhé až 8 znaků.

Ovladači displeje 1 a 2 zvolte pozici pro zadání znaku a znak a potom stiskněte F2 (Enter).

Funkčním tlačítkem F1 (Delete) se můžete vrátit o jednu pozici zpět a vymazat znak. Opakujte postup, dokud nemáte jméno kompletní.

Track

Job 27 Copy Track

(viz str. 95 vpravo dole)

Tento úkol kopíruje všechna data (zvoleného typu) z jedné zdrojové stopy do zvolené cílové. Tento postup přepíše všechna data v cílové stopě.

1. Source style, section, track

První tři nastavení volí zdrojovou stopu.

Nastavení:	Style	U01...U50
	Section	A...P
	Track	1...16

2. Destination style, section, track

Druhá skupina nastavení volí cílovou stopu.

Nastavení:	Style	U01...U50
	Section	A...P
	Track	1...16

3. Data type

Určuje typ dat pro kopírování. Přived'te kurzor na místo volby a stiskněte YES+1 (k označení) nebo NO-1 k uvolnění značky (pokud nechcete tato data kopírovat).

Nastavení: označeno – typ dat bude zkopírován
neoznačeno – tento typ dat nebude zkopírován (viz str. 96 vlevo nahoře)

Job 28 Exchange Track

(viz str. 96 vlevo)

Tento úkol vyměňuje zvolený typ dat mezi dvěma stopami.

1. Track

Tento parametr určuje první z obou stop pro výměnu.

2. Track

Tento parametr určuje druhou z obou stop pro výměnu.

3. Date type

Zde volíte typ dat pro výměnu mezi zvolenými stopami. Přived'te kurzor na jeden ze čtverečků a označte jej stiskem YES nebo uvolněte stiskem NO.

Job 29 Clear Track

(viz str. 96 vpravo nahoře)

Tento úkol vymaže všechna data (zvoleného typu) ze zvolené paternové stopy, nebo ze všech paternových stop.

1. Section

Nastavení "Sec" volí úsek pro vymazání.
Nastavení: A...P

2. Track

Nastavení "TR" volí stopu pro vymazání.
Nastavení: 01... 16

3. Date type

Zde volíte typ dat pro výměnu mezi zvolenými stopami. Přiveďte kurzor na jeden ze čtverečků a označte jej stiskem YES nebo uvolněte stiskem NO.

Job 30 Normalize Play Effect

(viz str. 96 vpravo dole)

Tento úkol přepíše nově data ve zvolené sekvenční stopě, takže nová data obsahují momentální nastavení herních efektů/groove/MIDI-Delay. Jinými slovy, jsou externí data herních efektů vložena jako interní data MIDI eventů.

1. Track

Nastavení "TR" volí stopu pro normalizaci.
Nastavení: 01... 16 (normalizuje odpovídající stopu)
All (normalizuje všechny stopy)

Job 31 Divide Drum Track

(viz str. 97 vlevo nahoře)

Tento úkol rozděluje notové eventy v určené stopě a vkládá různé bicí nástroje do samostatných stop (1 – 8). Pokud má zdrojová stopa číslo 1 až 8, jsou data v této stopě přepsána. Data jiná než notová jsou kopírována do všech 8 stop. Rozdělení bicích nástrojů umožňuje oddělenou editaci a použití efektů, a také řízení při přehrávání v reálném čase.

1. Track

Nastavení: 01... 16

Pattern

Job 32 Copy Pattern

(viz str. 97 vlevo)

Tento úkol kopíruje všechna data zvoleného zdrojového stylu do cílového. Tento postup přepíše všechna data v cílové stopě.

1. Source style, section

První skupina nastavení volí zdrojový styl a sekce.

Při nastavení "ALL" nastaví RM1x automaticky odpovídající cílovou hodnotu na "ALL".

Nastavení: Style U01...U50
Section A...P,ALL

2. Destination style, section

Druhá skupina volí cílový styl a sekci.

Nastavení: Style U01...U50
Section A...P,ALL

3. Preset Phrase – User

Když označíte tento čtvereček, můžete kopírovat presetovou frázi do uživatelské Job 33 Append Pattern (viz str. 97 vpravo)

Tento úkol přidá kopii zvolené uživatelského paternu (patern "a") na konec jiného uživatelského paternu (patern "b"). Po provedení úkolu zůstane původní patern "a" nezměněn.

1. Source Pattern (patern "a")

Nastavení: Style U01...U50
Section A...P

2. Destination Pattern (patern "b")

Nastavení: Style U1...U50
Section A...P

3. Keep Original Phrase

Označte tento čtvereček, když nemají být změněna původní data.

Job 34 Split Pattern

(viz str. 98 vlevo)

Tento úkol rozdělí zvolený patern na dva. Rozdělení proběhne na první době zvoleného taktu. Počáteční část paternu (do rozdělení) zůstane na původním místě, zatímco část po rozdělení se přesune a vznikne cílový patern. Úkol přepíše všechna data v cílovém paternu.

1. Source Pattern (patern "a")

Nastavení: Style U01...U50
Section A...P

2. Split point

Hodnota "M" volí takt, kde má být patern rozdělen.

Nastavení: 001... délka zdrojového paternu

3. Destination Pattern (patern "b")

Nastavení: Style U1...U50
Section A...P

4. Keep Original Phrase

Označte tento čtvereček, když nemají být změněna původní data.

Job 35 Clear Pattern

(viz str. 98 vpravo)

Tento úkol vymaže data ze zvoleného paternu. Při nastavení na "All" provede úkol totální vymazání. Při tomto postupu není možné provést vrácení (UNDO). Ujistěte se, že skutečně chcete patern vymazat než provedete tuto volbu.

Pokud nastavíte pro styl číselnou hodnotu a pro sekci "ALL", vymaže úkol všechny sekce (všech paternů) ve zvoleném stylu. Tím se také reinitializují všechna nastavení herních efektů.

1. Style, section

Těmito hodnotami volíte patem k vymazání. Při nastavení stylu na "ALL" jsou se nastavi také sekce na "ALL".

Nastavení: Style U01...U50,ALL
Section A...P,ALL

Job 36 Style Name

(viz str. 98 vpravo dole)

Tento úkol slouží k pojmenování stylu, postup je stejný jako u pojmenování fráze nebo skladby.

13. Edit

Režim Pattern EDIT slouží k editaci obsahu uživatelských frází. RM1x nabízí dva různé editační displeje: Event-List a View Filter.

Edit

Event-List (seznam eventů) obsahuje sestavení MIDI eventů stopy v pořadí, v jakém jsou na stopě. Každá položka ukazuje časovou pozici eventu, jeho jméno a číselné hodnoty. Ty mohou být libovolně měněny. Stejně tak můžete jednotlivé eventy vymazat a vložit nové.

Při záznamu Performance na sekvenční stopu jsou eventy zaznamenány jako série. Každý event odpovídá určité MIDI akci. Zahrání noty je "notový event", přepnutí rejstříku je "event změny programu", atd.

Většina specifikací eventů obsahuje informace, jak má být event proveden. Specifikace notových eventů obsahuje informace o jménu noty, její délce a síle.

První předmět na seznamu je "Top", poslední je "End". Ty slouží jen k označení, nepředstavují žádný event a nelze je editovat.

První displej a tabulka na str. 99 uprostřed:

Parametr a rozsah nastavení:	Funkce
1) Pointer	Navede ukazatel na jednotlivé eventy.
F2) Delete	Vymaže event na pozici ukazatele.
F3 Insert	Vloží zvolený event na momentální pozici.
Measure 000... 999	Číslo taktu, kde se nachází příslušný event.
Beat 1... 16	Číslo doby, kde se nachází příslušný event.
Clock 000... 479	Pozice (v krocích tiků), kde se nachází příslušný event.

Druhý displej a tabulka na str. 99

Parametr:	Funkce:
1) Event type	Určuje typ vkládaného eventu.
F4 DO!	Provede vložení zvoleného eventu na aktuální pozici ukazatele

Editace existujících eventů

K editaci dat v displeji Edit přiveďte ukazatel ovladačem displeje 1 (POINTER) nebo vertikálními kurzorovými tlačítky k editovanému eventu. Potom navedte kurzor pomocí horizontálních kurzorových tlačítek na editovaná data, která potom změňte pomocí tlačítek NO-1 a YES+1, nebo přes klaviaturu. Editovaný event bliká na displeji. Ke zrušení editace navedte kurzor na novou pozici eventu, aniž byste stiskli F4 (DO!).

Vložení eventů

K vložení eventů v displeji Edit přiveďte ukazatel ovladačem displeje 1 (POINTER) nebo vertikálními kurzorovými tlačítky na pozici, kam chcete vložit nový event a stiskněte tlačítko F3 (Insert), objeví se displej EDIT Insert (viz str. 99 dole). Zvolte nyní pomocí ovladače displeje 1 typ eventu, který chcete vložit, a potom najedte kurzorovými tlačítky na řádek s daty, která můžete editovat. Po označení požadovaného eventu stiskněte tlačítko F4 (DO!), tím event vložíte, nebo EXIT, tím postup zrušíte a vrátíte do hlavního menu. Mějte na paměti, že hodnoty pro eventy "Exc" (Systém Exclusive) se zadávají v hexadecimálním formátu.

Seznam eventů (viz str. 100)

Editace

(str. 101 – 106)

Zde jsou zobrazeny displeje, parametry a rozsahy hodnot pro editaci. Pro každý typ eventu je vlevo ukázán hlavní editační displej a vpravo displej Insert-Edit.

- 1) Note (str. 101)
- 2) Pitch Bend (str. 101)
- 3) Program change (str. 101)
- 4) Control change (str. 101)
- 5) Channel aftertouch (str. 101)
- 6) Polyphonic aftertouch (str. 102)
- 7) RPN (str. 102)
- 8) NRPN (str. 102)
- 9) Exclusive (str. 102)
- 10) XG RPN (str. 103)
- 11) XG NRPN (str. 103)
- 12) XG Systém Exclusive (Systém - str. 104)
- 13) XG Systém Exclusive (Effect – str. 104)
- 14) XG Systém Exclusive (Multi – str. 105)
- 15) XG Systém Exclusive (Drum – str. 106)

View Filter

Tato funkce umožňuje volbu typu eventu, které se mají objevit v editačním displeji. Zvolte event k vyvolání displeje tím, že označíte čtvereček u jeho jména (viz str. 107). Označení zrušte, když chcete určitý typ eventu odfiltrovat (nezobrazit na seznamu).

Původní zadané nastavení je takové, že není vidět značka pro filtr (viz str. 107). Když zvolíte jeden nebo více typů eventů k odfiltrování, značka se objeví.

Stiskem funkčního tlačítka F3 (Clear All) můžete zrušit označení všech typů najednou. Stejně tak stiskem tlačítka F4 (Set All) můžete označit všechny typy.

Displej a tabulka na str. 107:

Parametr a rozsah nastavení:
1) Control Number 000... 119, ALL
F3) Clear All
F4) Set All

Funkce:
Určuje číslo změny řízení.
Odstraní označení u všech typů.
Označí všechny typy.

14. Split

Split

Tato funkce umožňuje kopírovat zvolené takty ze aktuální sekce (paternu) do jiné sekce zvoleného uživatelského stylu.

Displej a tabulka na str. 108:

Parametr a rozsah nastavení:

1) Start Measure 001... 256
2) End Measure 001... 256
3) Style number U01... U50
4) Section A... P
F4) DO!
Track number 01... 16
Transpose -36... +36
Measure 001... 256

Funkce:

Určuje první takt ke kopírování.
Určuje poslední takt ke kopírování.
Určuje číslo cílového stylu.
Určuje cílovou sekci.
Stiskem tohoto tlačítka se provede kopírování.
Ukazuje číslo momentálně zvolené stopy.
Ukazuje momentální hodnotu transpozice.
Nastavuje začátek přehrávání nebo ukazuje momentální startovní pozici.

Zadejte počáteční a konečný takt paternu, který má být kopírován, dále cílový styl a sekci a na konec stiskněte tlačítko F4 (DO!). Během kopírování se objeví krátce na displeji hlášení "Executing". Funkce SPLIT provede rychle a snadno rozdělení sekce do více sekcí se stejnou délkou.

Kapitola 3: Režim Pattern-Chain

1. Přehrávání řetězu paternů

Hlavní displej PATTERN CHAIN může být použit k určení a editaci sekvence paternů k přehrávání v režimu Pattern Chain.
Displej a tabulka na str. 110:

Parametr:	Funkce:
1) Measure	Umístí kurzor (v levé straně displeje) na začátek taktu v řetězu pro zadávání nebo přehrávání.
2) Style	Volí styl. Nastavení "OFF" příslušný takt vypne a "END" zastaví přehrávání.
4) Section	Volí sekci.
F4) CLEAR!	Vymaže styl nebo sekci na aktuální pozici kurzoru.
Pattern chain number/name	Volí jeden ze 20 dostupných řetězů.
Time Signature	Nastavuje druh taktu pro aktuální patern.

Vytvoření a hra řetězu

1) Zvolte takt

Použijte ovladač displeje 1 k umístění ukazatele taktů na takt, kam chcete patern vložit (normálně začíná řetěz na taktu 001). Patern hraje jen k příštím určenému paternu. Když např. je určen 8-taktový patern na takt 001 a další na takt 005, potom hraje první patern jen do taktu 004 a potom začne hrát druhý patern od taktu 005.

2) Na zvolený takt zadejte patern. Použijte ovladač displeje 2 k určení stylu a ovladač 4 k volbě sekce. Nastavení "OFF" a "END" můžete provádět ovladačem 2. Sekci můžete také zadat pomocí klaviatury. Pro takty, přes které má patern hrát, není nutné zadávat styl a sekci. Když např. máte 8-taktový patern a ten má hrát přes celých osm taktů před začátkem příštího taktu, můžete příštích 7 takt, nechat volných a potom vložit další patern na následující takt. Určené styly a sekce můžete vymazat najetím ukazatele na příslušné takty a stiskem F4 (CLEAR).

3) Specifikujte druh taktu, pokud je to potřebné. Použijte ovladač displeje 2 ke změně druhu taktu. Když způsobí nové nastavení kratší takt než byl původní, je tento takt zkrácen. Když je nově zadaný druh taktu delší než původní, jsou odpovídající takty smyčkovány, aby se přizpůsobily určenému druhu taktu. Najedte kurzorem na parametr druhu taktu a pomocí tlačítek NO-1 a YES+1 změňte druh taktu. Když způsobí nastavení druhu taktu, že je počet taktů menší než odpovídající patern, zkrátí se odpovídající doby, aby se přizpůsobil určenému druhu taktu. Když má nové nastavení větší počet dob, je odpovídající patern smyčkován.

4) Přehrajte si řetěz. Stiskněte PLAY, tím přehrávání spustíte.

2. Disketa

Funkce Disk v režimu PATTERN CHAIN je prakticky stejná jako v režimu PATTERN s výjimkou toho, že je zde k dispozici pouze druh souboru "ALL".

Save (ukládání)

Load (načítání)

Rename (přejmenování)

Delete/Format/Information (mazání/formátování/informace) – viz displej na str. 111.

3. Job

Můžete použít úkoly Pattern-Jobs k provádění různých operací s frázemi a paterny.

Zvolte úkol podle seznamu (Job List) pomocí ovladačů displeje 1, 2 nebo kurzorových tlačítek. Volbu můžete provádět také pomocí funkčního tlačítka F4.

Mějte na paměti, že menu úkolů je příliš velké na to, aby se vešlo na displej. Můžete v něm projíždět ovladači displeje 1, 2 nebo kurzorovými tlačítky.

Job List (seznam úkolů)

(viz tabulka a displej na str. 112)

Parametr:	Funkce:
1) Category	Volí kategorii úkolu.
2) Job	Volí úkol.
F4) Select	Skočí na momentálně vybraný úkol v seznamu.

Volba úkolu – stejně jako v režimu PATTERN.

Pozor!

Během provádění úkolu nevypínejte přístroj (když je na displeji nápis "Executing..."). můžete tím vymazat zaznamenaná data.

Undo/Redo

Job 00 Undo/Redo

(viz displej na str. 113 vlevo nahoře)

Tento úkol je stejný jako v režimu PATTERN.

Event

Job 01 Copy Event

(viz druhý displej na str. 113 vlevo)

Tento úkol kopíruje všechna data z určeného zdroje (Pattern-Chain) do určeného cíle, kde přepíše již existující data.

1. Zdrojový segment

Horní "M" nastavuje segment, který se má kopírovat.

Nastavení: takt 001... 999

2. Počáteční bod cílového úseku

Dolní "M" nastavuje začátek cílového úseku pro kopírování.
Nastavení: takt 001...999

3. Times

Určuje počet kopií (opakování).
Nastavení: takt 01..99

Job 02 Erase Event

(viz displej na str. 113 vlevo dole)
Tento úkol vymaže všechna data z určeného úseku řetězu.

1. Segment (M001 – M999)

Nastavuje rozsah pro vymazání.
Nastavení: takt 001...999

Measure

Job 03 Create Measure

(viz displej na str. 113 vpravo nahoře)
Tento úkol vkládá prázdný takt na stejnou pozici do všech stop.

1. Insertion point (bod pro vložení)

Hodnota "M" nastavuje pozici pro vložení, tzn. číslo taktu v řetězu paternů pro první vložený takt.
Nastavení 001 vloží takt na začátek.
Nastavení: 001...999

2. Time signature (druh taktu)

Slouží k volbě jakéhokoliv druhu taktu.
Nastavení: 1/16...16/16, 1/8...16/8, L...8/4

3. Number of measures to insert (počet taktů pro vložení)

Zde můžete nastavit počet vkládaných taktů.
Nastavení: 01...99

Job 04 Delete Measure

(viz displej na str. 113 vpravo dole)
Tento úkol vyjme úsek sestávající z jednoho nebo více taktů ze všech stop. Zbývající část (která následovala po vymazaném úseku) se posune dopředu – směrem k začátku – a tím vyplní prázdné místo.

1. Range (rozsah)

Hodnoty "M" nastavují velikost úseku. První hodnota zadává číslo prvního taktu a druhá číslo posledního taktu.
Nastavení: 001...999

Convert

Job 05 Convert to Song

(viz displej na str. 114 vlevo nahoře)
Tento úkol převádí data řetězu paternů do dat skladby a po převodu do formátu SMF ukládá výsledek do normálních stop. Data jsou vložena do stop skladby 1 až 16 a dříve existující data v těchto stopách jsou vymazána.

1. Song

Určuje číslo skladby, kam se mají převedená data uložit.

Nastavení: 01...20

2. Start Measure (počáteční takt)

Určuje takt, kde má převedení začít.

Nastavení: 001...999

Chain

Job 06 Copy Chain

(viz displej na str. 114 vlevo dole)

Tento úkol kopíruje zvolený řetěz paternů (včetně nastavení podrežimů PLAY FX a VOICE) do jiného řetězu. Po zkopírování je tento řetěz k dispozici na dvou místech.

Postup kopírování způsobí ztrátu dat, která již v cílovém řetězu byla.

1. Source pattern chain (zdrojový řetěz)

První hodnota volí řetěz pro kopírování.

Nastavení: 01...20

2. Destination pattern chain (cílový řetěz)

Druhá hodnota volí cílový řetěz.

Nastavení: 01...20

Job 07 Clear Chain

(viz displej na str. 114 vpravo nahoře)

Tento úkol vymaže všechna data zvoleného řetězu.

1. Chain (řetěz)

Volí řetěz k vymazání.

Nastavení: 01...20

Job 08 Chain Name (jméno řetězu)

(viz displej na str. 114 vpravo uprostřed)

Slouží k pojmenování nebo přejmenování řetězu.

Použijte ovladač displeje 1 a 2 k volbě znaku a jeho umístění a potom stiskněte funkční tlačítko F2 (ENTER) k zadání zvoleného znaku na určené místo. Funkční tlačítko F1 (Delete) můžete použít k vymazání znaku.

Kapitola 4: Režim Song

Tento režim použijte k záznamu skladby, k jejímu zpracování a přehrávání. Tato kapitola popisuje všechny operace režimu Song.

Paměť pro skladby nabízí místo pro 20 skladeb. Každá skladba může sestávat celkem ze 16 sekvencí stop a jednu tempovou (BPM).

Přehrávání a záznam v tomto režimu je v podstatě stejný jako v režimu PATTERN. Jsou zde některé rozdíly, které jsou myšleny pro záznam kompletních skladeb, zatímco režim PATTERN je určen pro záznam a přehrávání kratších frází a paternů. Jediný funkční rozdíl je ten, že režim SONG umožňuje vkládat druhy taktů, záznam Punch-in a vícestopý záznam (kde jsou všechny stopy nahrávány současně, např. z externího MIDI sekvenceru).

1. Přehrávání skladeb

(displej a tabulka na str. 116)

Parametr:	Funkce:
1) Song number/name	Volí skladbu.
2) Jump	Určuje takt, na který RM1x skočí, když se stiskne tlačítko STOP. Když nastavíte "OFF", zůstane v místě, kde jste přehrávání přerušili.
3) Keypad velocity	Určuje hodnotu Velocity pro klaviaturu RM1x. Vyšší hodnoty tvoří hlasitější zvuk.
4) BPM	Nastavuje tempo přehrávání skladby.
Track number	
Transpose	
Measure	
Time Signature	
Track Status	

Tyto parametry jsou stejné jako v režimu PATTERN.

Volba a přehrávání skladby

- 1) Ujistěte se, že máte zvolený režim SONG (když ne, tak stiskněte tlačítko MODE – SONG, na displeji se vlevo nahoře objeví nápis SONG).
- 2) Použijte ovladač displeje 1 k volbě skladby (01...20).
- 3) Stiskněte PLAY, tím spustíte přehrávání. Kontrolka u tohoto tlačítka bliká v aktuálním tempu (BPM), ukazatele Velocity nad aktivní stopou ukazují momentální přehrávací úroveň a parametr MEAS ukazuje aktuální takt.
- 4) Pomocí klaviatury zvolte stopu a použijte ovladače v reálném čase pro změru parametrů podle potřeby. V režimu SONG se zastaví přehrávání automaticky na konci skladby.
- 5) K zastavení přehrávání před koncem skladby stiskněte STOP .

2. Záznam

Tato funkce slouží k nahrávání skladeb. Displej této funkce vyvoláte stiskem tlačítka REC. Tím vstoupíte do stavu připravenosti k záznamu, kde můžete volit způsob záznamu a příslušné parametry, které se k němu vztahují dříve, než skutečný záznam začne.

Způsoby záznamu REPLACE, OVERDUB, STEP a GRID jsou stejné jako v režimu PATTERN. Režim SONG umožňuje kromě toho ještě záznam PUNCH-IN. Displej a tabulka je na str. 117.

Parametr:	Funkce:
1) Track type	Volí záznam buď do jedné nebo do více stop.
2) Recording type	Volí způsob záznamu.
3) Keypad Velocity	Nastavuje hodnotu Velocity produkovanou klaviaturou.
4) BPM	Nastavuje tempo pro záznam.

Track number

Transpose

Measure

Time signature

Track Status

Tyto parametry jsou stejné jako u předchozí funkce.

Záznam v reálném čase (Replace, Overdub)

Tento způsob je stejný jako v režimu PATTERN.

Poznámka: když použijete způsob Replace v režimu SONG, jsou vyměněny pouze nahrané takty (v režimu Pattern se vymění celá stopa).

Záznam v reálném čase (Punch-in)

Tento druh záznamu umožňuje nahrát jen určitý úsek a ostatní materiál ve stopě zůstane zachován. Je mimořádně užitečný k opravám kratších úseků v jinak perfektně nahrané stopě – kterou byste jinak museli přehrávat celou.

- 1) Pomocí ovladače displeje 2 zvolte způsob záznamu Punch-in (po aktivaci záznamu).
- 2) Zvolte stopu pomocí klaviatury, pokud je to nutné.
- 3) Určete body "punch-in" a "punch-out". Bod "punch-in" je místo, kde začne záznam a "punch-out" je místo, kde skončí.
- 4) Spusťte nahrávání punch-in stiskem PLAY (není zde žádné rozpočítání). Záznam začne automaticky na zvoleném místě.
- 5) Záznam skončí v místě označeném jako punch-out.

Záznam stopy BPM

Režim SONG má mimo standardních stop ještě tempovou stopu (BPM). Ta slouží k zaznamenání tempových změn, které jsou potom při přehrávání reprodukovány. K záznamu těchto dat zvolte prostě stopu BPM pro záznam, spusťte záznam způsobem Replace nebo Overdub a použijte ovladač displeje 4 k zadání tempových změn.

Krokový záznam

Tento způsob je stejný jako v režimu PATTERN.

Poznámka: data BPM můžete nahrávat v krokovém režimu do stopy BPM stejně jako jiná řídicí data do normální stopy.

Viz displeje na str. 118 vpravo.

Krokový záznam GRID

Tento způsob je stejný jako v režimu PATTERN (viz str. 118 vpravo dole).

Poznámka: tento způsob nemůžete zvolit, když máte vybranou stopu BPM pro záznam.

3. Groove

Grid Groove

Stejně jako v režimu PATTERN – viz displej na str. 119 vlevo nahoře.

4. Play FX

Stejně jako v režimu PATTERN, pouze s rozdílem, že není nutné v režimu SONG specifikovat sekci, protože koncept sekci platí pouze v režimu PATTERN.

Harmonize

(viz druhý displej na str. 119 vlevo)

Play FX

(viz třetí displej na str. 119 vlevo)

5. MIDI Delay

Stejně jako v režimu PATTERN, pouze s rozdílem, že není nutné v režimu SONG specifikovat sekci, protože koncept sekci platí pouze v režimu PATTERN.

Delay

Feedback

(viz displeje na str. 119 vpravo)

6. Arpeggio

Stejně jako v režimu PATTERN, pouze s rozdílem, že není nutné v režimu SONG specifikovat sekci, protože koncept sekci platí pouze v režimu PATTERN.

Nastavení arpeggia

(displej na str. 119 vpravo dole)

7. Voice

Stejně jako v režimu PATTERN, pouze s rozdílem, že není nutné v režimu SONG specifikovat sekci, protože koncept sekci platí pouze v režimu PATTERN.

Voice Balance

Effect Send

(viz displeje na str. 120 vlevo)

8. Voice Edit

Stejně jako v režimu PATTERN, pouze s rozdílem, že není nutné v režimu SONG specifikovat sekci, protože koncept sekci platí pouze v režimu PATTERN.

EG

(viz displej na str. 120 vlevo dole)

Pitch Bend/Portamento

LFO

Filter

(viz displeje na str. 120 vpravo nahoře)

9. Effect

Stejně jako v režimu PATTERN.

Type

Když je Variation zapojen jako systémový (čtvrtý displej na str. 120 vpravo)

Když je Variation zapojen jako vložený (pátý displej na str. 120 vpravo)

Variation Edit

Chorus Edit

Reverb Edit

(viz displeje na str. 121)

10. Setup

Stejně jako v režimu PATTERN.

Low Boost

Knob Assign

Out Channel

(viz displeje na str. 121 vpravo dole)

11. Disketa

Funkce diskety v režimu SONG jsou stejné jako v režimu PATTERN s výjimkou, že druh dat "PATT" není k dispozici.

Save (ukládání)

Load (načítání)

Rename (přejmenování)

Delete/Format/Information (vymazání/formátování/informace)

(viz displeje na str. 122)

12. Job

Úkoly pro skladby (Song-Jobs) můžete používat k provedení různých operací. Zvolte úkol z menu Jobs pomocí ovladačů displeje 1, 2 nebo kurzorových tlačítek. Můžete provést volbu také pomocí F4.

Menu úkolů je příliš velké, proto se nemůže zobrazit na displeji celé. Pomocí ovladačů displeje 1, 2 nebo kurzorových tlačítek v něm můžete projíždět.

Job List (seznam úkolů – viz str. 123)

Volba úkolu (viz displej na str. 124 nahoře) je stejná jako v režimu PATTERN.

Pozor!

Nikdy nevypínejte přístroj, když je prováděn nějaký úkol (na displeji je hlášení "Executing..."), může dojít ke ztrátě zaznamenaných dat.

Undo/Redo

Job 00 Undo/Redo

Stejně jako v režimu PATTERN – viz displej na str. 124 vlevo.

Note

Job 01 Quantize

V podstatě stejné jako v režimu PATTERN s výjimkou, že je zvolena stopa a ne fráze, a taktový rozsah je větší (displej na str. 124 vlevo dole).

Job 02 Modify Velocity

V podstatě stejné jako v režimu PATTERN s výjimkou, že je zvolena stopa a ne fráze, a taktový rozsah je větší (displej na str. 124 vpravo).

Job 03 Modify Gate Time

V podstatě stejné jako v režimu PATTERN s výjimkou, že je zvolena stopa a ne fráze, a taktový rozsah je větší (displej na str. 124 vpravo dole).

Job 04 Crescendo

V podstatě stejné jako v režimu PATTERN s výjimkou, že je zvolena stopa a ne fráze, a taktový rozsah je větší (displej na str. 125 vlevo nahoře).

Job 05 Transpose

V podstatě stejné jako v režimu PATTERN s výjimkou, že je zvolena stopa a ne fráze, a taktový rozsah je větší (druhý displej na str. 125 vlevo).

Job 06 Glide

V podstatě stejné jako v režimu PATTERN s výjimkou, že je zvolena stopa a ne fráze, a taktový rozsah je větší (třetí displej na str. 125 vlevo).

Job 07 Create Roll

V podstatě stejné jako v režimu PATTERN s výjimkou, že je zvolena stopa a ne fráze, a taktový rozsah je větší (displej na str. 125 vlevo dole).

Job 08 Chord Sort

V podstatě stejné jako v režimu PATTERN s výjimkou, že je zvolena stopa a ne fráze, a taktový rozsah je větší (displej na str. 125 vpravo nahoře).

Job 09 Chord Separate

V podstatě stejné jako v režimu PATTERN s výjimkou, že je zvolena stopa a ne fráze, a taktový rozsah je větší (druhý displej na str. 125).

Event

Job10 Shift Clock

V podstatě stejné jako v režimu PATTERN s výjimkou, že je zvolena stopa a ne fráze, a taktový rozsah je větší (třetí displej na str. 125 vpravo).

Job 11 Copy Event

V podstatě stejné jako v režimu PATTERN s výjimkou, že je zvolena stopa a ne fráze, a taktový rozsah je větší (displej na str. 125 vpravo dole).

Job 12 Erase Event

V podstatě stejné jako v režimu PATTERN s výjimkou, že je zvolena stopa a ne fráze, a taktový rozsah je větší (displej na str. 126 vlevo nahore).

Job 13 Extract Event

V podstatě stejné jako v režimu PATTERN s výjimkou, že je zvolena stopa a ne fráze, a taktový rozsah je větší (druhý displej na str. 126 vlevo).

Job 14 Create continuous Data

V podstatě stejné jako v režimu PATTERN s výjimkou, že je zvolena stopa a ne fráze, a taktový rozsah je větší (třetí displej na str. 126 vlevo).

Job 15 Thin Out

V podstatě stejné jako v režimu PATTERN s výjimkou, že je zvolena stopa a ne fráze, a taktový rozsah je větší (displej na str. 126 vlevo dole).

Job 16 Modify Control Data

V podstatě stejné jako v režimu PATTERN s výjimkou, že je zvolena stopa a ne fráze, a taktový rozsah je větší (displej na str. 126 vpravo nahore).

Job 17 Time Stretch

V podstatě stejné jako v režimu PATTERN s výjimkou, že je zvolena stopa a ne fráze, a taktový rozsah je větší (druhý displej na str. 126 vpravo).

Measure

Job 18 Create Measure

(viz displej na str. 126 vpravo dole)

Tímto úkolem vložíte jeden nebo více prázdných taktů na stejnou pozici do všech stop.

1. Místo vložení

Hodnota "M" určuje pozici, kam budou takty vloženy, přesněji řečeno, volí číslo taktu (ve skladbě) pro první vložený takt. Při nastavení 001 je vložen takt zcela na začátek.

Nastavení: 001...999

Poznámka: pokud je zadán bod za koncem skladby, vloží RM1x prázdné takty na konec stopy 1.

2. Druh taktu

Slouží k určení druhu taktu pro nové vložené takty.

Nastavení: 1/16...8/4

3. Počet vložených taktů

Nastavení: 01...99

Job 19 Delete Measure

(viz displej na str. 127 vlevo nahoře)

Tento úkol odstraní úsek jednoho nebo více taktů ze všech stop. Úsek, který následoval po odstraněných taktech se posune směrem k začátku skladby a vyplní prázdné místo.

1. Rozsah

Hodnota "M" určuje odstraněný úsek. První znamená začátek (číslo prvního taktu úseku) a druhá znamená konec (číslo posledního taktu úseku).

Nastavení: 001...999

Track

Job 20 Copy Track

(viz displej na str. 127 vlevo uprostřed)

V podstatě stejné jako v režimu PATTERN s výjimkou, že v režimu SONG není nutné specifikovat sekci a typy dat jsou odlišné.

Job 21 Exchange Track

(viz displej na str. 127 vlevo dole)

V podstatě stejné jako v režimu PATTERN s výjimkou, že v režimu SONG není nutné specifikovat sekci a typy dat jsou odlišné.

Job 22 Mix Track

(viz displej na str. 127 vpravo nahoře)

S tímto úkolem můžete smíchat všechna data jedné stopy se stopou druhou. Obě stopy nemusí být v téže skladbě.

Když je postup proveden, je zdrojová stopa nezměněna a cílová obsahuje původní i přimíchaná data.

1. Zdrojová stopy ("a")

První hodnota TR určuje zdrojovou stopu, to je stopa, jejíž data budou přimíchána ke stopě cílové.

Nastavení: 01... 16

2. Cílová stopa ("b")

Druhá hodnota TR určuje stopu cílovou, to je stopa, ke které je přimíchán obsah stopy "a".

Nastavení: 01... 16

Job 23 Clear Track

(viz displej na str. 127 vpravo uprostřed)

V podstatě stejné jako v režimu PATTERN s výjimkou, že v režimu SONG není nutné specifikovat sekci a typy dat jsou odlišné.

Job 24 Normalize Play Effect

(viz displej na str. 127 vpravo dole)

V podstatě stejné jako v režimu PATTERN s výjimkou, že v režimu SONG není nutné specifikovat sekci a typy dat jsou odlišné.

Job 25 Divide Drum Track

(viz displej na str. 128 vlevo nahoře)

Stejně jako v režimu PATTERN.

Song

Job 26 Copy Song

(viz druhý displej na str. 128 vlevo)

V podstatě stejně jako v režimu PATTERN s výjimkou, že v režimu SONG není nutné specifikovat sekci.

Job 27 Clear Song

(viz třetí displej na str. 128 vlevo)

V podstatě stejně jako v režimu PATTERN s výjimkou, že v režimu SONG není nutné specifikovat sekci.

Job 28 Song Name

(viz displej na str. 128 vlevo dole)

Stejně jako v režimu PATTERN.

13. Edit

Stejně jako v režimu PATTERN.

Edit

(viz displej na str. 128 vpravo nahoře)

View Filter

(viz druhý displej na str. 128 vpravo)

14. Song Split

Split

Tato funkce umožňuje zkopírovat určitý úsek taktů z aktuální stopy do určené sekce určeného uživatelského stylu.

Displej a tabulka je na str. 129.

Parametr a nastavení:	Funkce:
1) Start measure 001...999	Určuje první takt kopírovaného úseku.
2) End measure 001...999	Určuje poslední takt kopírovaného úseku.
3) Style number U01...U60	Určuje číslo cílového stylu.
4) Section A...P	Určuje cílovou sekci.
F4) DO!	Stiskem tohoto tlačítka provedete operaci.
Track number 01...16	Ukazuje aktuálně zvolenou stopu.
Transpose -36...+36	Ukazuje aktuální hodnotu transpozice.
Measure 001...999	Nastavuje místo pro spuštění přehrávání nebo aktuální místo přehrávání.

Po určení počátečního a konečného taktu úseku skladby, který má být kopírován do cílového stylu a sekce stisknete funkční tlačítko F4 (DO!). Na displeji se krátce objeví nápis "Executing...".

Funkce SPLIT provádí rozdělení částí skladby do více sekcí.

Kapitola 5: Režim Utility

Tato kapitola popisuje režim Utility. Ten slouží k provádění systémových nastavení a nastavení týkajících se MIDI.

1. Systém

Zde můžete provádět nastavení parametrů vztahujících se k systému, jako např. celkové ladění, apod.

Displej 1

(displej a tabulka na str. 132)

Parametr a nastavení: Funkce:

- 1) Master Tune Nastavuje celkové ladění RM1x v krocích 0.1 centu. Tónová výška bicích rejstříků se zde nedá nastavit. Jeden cent je 1/100 půltónu.
- 2) Footswitch Nastavuje funkci pedálu připojeného do zdičky FOOT SW na zadní straně přístroje. Možnosti přidělení jsou v následující tabulce (str. 132 dole).
- 3) Pattern Quantize Nastavuje kvantizační hodnotu pro patern při přehrávání.
- 4) Memory Protect on/off Slouží k zapnutí nebo vypnutí funkce ochrany paměti.

Seznam funkcí přidělitelných pedálu

- START/STP Každým stiskem pedálu spustí nebo zastaví skladbu nebo patern.
- SEC Každým stiskem přepne sekci podle pořadí A...P.
- SUS Slouží jako dozvukový pedál (stejně jako pravý pedál u klavíru).
- TAP Umožňuje natukat tempo (BPM). Ťukněte třikrát na pedál a skladba nebo patern spustí hru v natukaném tempu. Stejně můžete změnit tempo během přehrávání.

Displej 2

(displej a tabulka na str. 133 nahoře)

Parametr: Funkce:

- 1) Click mode Určuje, zda má být použita funkce metronomu nebo ne. Při nastavení "REC" zní pouze při záznamu. Při nastavení "REC/PLAY" zní při záznamu i přehrávání, při nastavení "ALL" zní stále.
- 2) Click beat Nastavuje doby ťukané metronomem.
- 3) Recording count Slouží k nastavení délky rozpočítání (počet dob) při záznamu v reálném čase.
- 4) LED-Displej Určuje, zda tento displej zobrazuje doby taktu nebo čísla taktu.

Displej 3

(displej a tabulka na str. 133 dole)

Parametr: Funkce:

- 1) Event chase viz dále.
- 2) System exclusive interval time viz dále.
- 3) Edit view Slouží k nastavení režimu sledování pro editaci skladeb a paternů (normal nebo TG).
- 4) LCD mode Určuje, zda má displej LCD černá písmena na světlém pozadí nebo naopak.

Event Chase

Event Chase je funkce, se kterou rychle přehrajete určitý typ eventů, když skladbu, patern nebo frázi přehráváte od prostředka, přetáčíte dopředu nebo zpět. Tato funkce zaručí, že zvolený rejstřík, změna výšky, apod. je správně umístěna na začátku skladby.

Když přehráváte skladbu nebo frázi se změnami programu nebo tónové výšky od středu, přetáčíte dopředu nebo zpět, mohou při přehrávání hrát nečekané rejstříky nebo může znít špatná tónová výška. Tento problém může nastat, když přeskočíte úsek skladby nebo fráze, kde jsou tyto změny zaznamenány.

Při použití funkce Event Chase jsou zadané typy dat přehrány i při puštění skladby od středu nebo při rychlém převíjení.

Při nastavení této funkce na ALL, musí být posláno do výstupu MIDI OUT velké množství dat a to může způsobit u přístroje přijímajícího data MIDI chybu.

Nastavení:

OFF	Funkce Event Chase není aktivní.
PC	Eventy Program Change.
PC, PB, CTRL	Eventy Program Change, Pitch Bend a Control Change.
ALL	Všechny eventy s výjimkou not.

Interval Time

Při přehrávání dat specifikujících systém (Bulk), která jsou na každé sekvencerové stopě je tímto nastavením vložen mezi každý 1kB dat odpovídající časový interval.

Když jsou data Bulk zaznamenána do externího MIDI přístroje, může vést nedostatečný výkon pro příjem dat při zpětném přenosu k chybě. Nastavení časového intervalu umožňuje v tom případě přizpůsobit přenos dat výkonosti přijímacího přístroje.

Na sekvencerové stopy je zaznamenána každá jednotka dat na samostatný časový bod. Při přehrávání těchto dat vkládá funkce časového intervalu zpoždění mezi každou jednotku (1kB dat) zpoždění. To můžete nastavit v jednotkách 100 ms (1/100 sekundy) – asi chyba v předloze: buď 100 ms = 1/10 sekundy nebo 10 ms = 1/100 sekundy – poznámka překladatele.

Pokud dojde na přijímacím přístroji k MIDI chybě, zvýšte časový interval a pokuste se data přenést znovu.

2. MIDI Setup

Displej MIDI umožňuje zadat MIDI nastavení pro RM1x.

Displej 1

(displej a tabulka je na str. 135)

Parametr:	Funkce:
1) MIDI sync	Voli druh synchronizace (interní hodiny, MIDI nebo MTC).
2) MTC Start	Slouží k nastavení zpoždění příjmu MIDI kódu ke spuštění sekvenceru.
3) MIDI control	Toto nastavení určuje, zda data ukazatele MIDI-Song-Pointeru mají být posílána a/nebo přijímána. Při nastavení "OFF" nejsou přenášena žádná výše jmenovaná data. Při nastavení "IN" jsou výše uvedená data pouze přijímána. Při nastavení "OUT" jsou tato data pouze vysílána. Při nastavení "IN/OUT" jsou data přijímána i vysílána.
4) Echo back	Je to funkce, která umožňuje data přijatá MIDI vstupem posílat do MIDI výstupu (OFF, THRU, RecM).

Nastavení MIDI sync:

Internal

Při tomto nastavení používá RM1x vlastní interní hodiny. Zvolte toto nastavení, když hraje pouze RM1x nebo jako Master přístroj v systému.

MIDI

Při nastavení MIDI je RM1x synchronizován přijatými MIDI hodinami, které přicházejí vstup MIDI IN. Zvolte toto nastavení, když je RM1x použit jako řízený přístroj pro synchronizované přehrávání.

MTC

MTC znamená MIDI Time Code, jedná se o typ časového kódu, který je možné posílat po MIDI kabelech a znamená čas jako "hodiny:minuty:sekundy:framy". Jedna sekunda se skládá ze 30 bloků. RM1x nemá výstup MTC, pro synchronizaci s MTC je potřebný přístroj, který má tuto funkci, např. Yamaha MD8.

Nastavení Echo Back

Off

Funkce Echo Back není aktivní.

Trough

Echo Back prochází přes výstup MIDI OUT.

RecMonitor

Echo Back se řídí podle odpovídajícího nastavení Out Channel MIDI OUT klávesové stopy nebo nahrávané stopy. Při použití externí MIDI klaviatury a externího tónového generátoru k záznamu na stopy RM1x zvolte toto nastavení.

Displej 2

(displej a tabulka na str. 136)

Parametr:

Funkce:

- 1) TG param out Při úpravě hodnot parametrů v režimech Voice nebo Effect určuje toto nastavení, zda má být přenášena tato změna jako MIDI data v reálném čase do výstupu MIDI OUT. Při nastavení OFF nejde do výstupu nic.
- 3) Voice setup to TG Toto nastavení určuje při volbě skladby nebo stylu, zda je přenášeno k tónovému generátoru RM1x odpovídající nastavení rejstříku nebo efektu nebo ne. Při nastavení na ON jsou data přenášena.
- 4) Voice setup to MIDI Totéž, ale nejde o přenos dat do tónového generátoru, ale do MIDI výstupu.

3. MIDI Filter

(displej viz str. 137)

Nastavení MIDI filtru umožňují odfiltrovat určité MIDI eventy z toku MIDI dat procházejícího přes MIDI IN nebo MIDI OUT.

Na displeji můžete označit, které MIDI eventy mají být přenášeny nebo zablokovány. Políčka označíte nebo uvolníte pomocí kurzorových tlačítek a tlačítka NO-1 a YES+1. Seznam druhů eventů, které můžete odfiltrovat je v tabulce na str. 137.

Dodatek

1. Technická data (viz str. 140-141)

2. Problémy a jejich řešení

Pokud se objeví problémy typu "nezní zvuk", "jinak nezvyklý zvuk" nebo "nefungující sekvencer", vyzkoušejte následující body, než podlehnete panice, že přístroj nefunguje. V mnoha případech můžete tyto problémy snadno vyřešit. Pokud problém vyřešit nejde, obraťte se na prodejce nebo servis firmy YAMAHA.

Problém

Nezní tón

Možná příčina

- * Je správně nastavena hlasitost?
- * Je nastavena hlasitost všech stop?
- * Nejsou odfiltrována data not?
- * Je správně provedeno nastavení efektů?
- * Určitá nastavení filtru ořezu v displeji VOICE EDIT způsobí, že tón nezni.
- * Nejsou stopy vypnuty, nebo zapnuty na Solo?
- * Není náhodou vypnuto nastavení Channel TO TG?
- * Jsou připojeny reproduktory?
- * Neobsahují data přehrávání nevhodná nastavení hlasitosti nebo Expression?
- * Není nastavena hodnota Velocity Offset pro Groove nebo PLAY FX příliš nízko?

Problém

Zvuk je zkreslený

Možná příčina

- * Hlasitost může být nastavena přes příslušnou úroveň.
- * Nejsou nastaveny nechtěné efekty?
- * Některá nastavení rezonance filtru v displeji VOICE EDIT mohou způsobit zkreslení zvuku.
- * Není příliš vysoké zesílení funkce Low Boost?
- * Použití nastavení UNISON u PLAY FX Harmonize může způsobit zkreslení.

Problém

Tónová výška neodpovídá hraným klávesám

Možná příčina

- * Není nastavena příliš extrémní hodnota parametru Master Tuning?
- * Není nastavení parametru Note Shift na jiné hodnotě než 0?
- * Není nastavena jiná transpozice než 0?
- * Není nastavena funkce Groove na jiné noty?
- * Ujistěte se, že je ovladač Pitch Bend na středové poloze.

Problém

Noty jsou přerušeny

Možná příčina

Není překročena maximální polyfonie?

Problém

Při stisku PLAY nezačne přehrávání

Možná příčina

- * Obsahuje zvolená skladba, patern nebo fráze data?
- * Není nastavena synchronizace MIDI jinak než na IN TR?

Problém

Rytmus nebo časování not je jiné než bylo zaznamenáno

Možná příčina

Nejsou použita nastavení Groove nebo Play FX?

Problém

Když se spustí skladba nebo patern, zmizí zaznamenané nastavení rejstříku nebo efektu

Možná příčina

- * Obsahuje začátek paternu/skladby data, která nastaví tónový generátor?
- * Jsou načtena data typu TG HEADER?

Problém

Není slyšet metronom

Možná příčina

Není vypnut v režimu Utility (System Page)?

Problém

Nedá se změnit délka fráze

Možná příčina

Pokusili jste se změnit délku zaznamenané fráze?

Problém

Paměť je plná, ačkoliv jsou stále k dispozici nepoužité skladby/paterny

Možná příčina

Neobsahuje skladba nebo fráze velké množství dat? Kapacita paměti (cca. 100.000 not) je pro celé množství dat všech skladeb a frází. To znamená, že skladba nebo fráze obsahuje příliš velké množství dat a paměť může být plná, aniž byste využili všechny skladby nebo fráze, které jsou k dispozici.

Problém

Není možný záznam fráze nebo skladby

Možná příčina

- * Nemáte zvolený presetový patern nebo frází? Nahrávat můžete jen do uživatelských.
- * Není zapnuta ochrana obsahu paměti?

Problém

Nejdou přijímat nebo posílat data MIDI bulk.

Možná příčina

Není příliš malý časový interval pro Systém-Exclusive?

3. Chybová hlášení

- Monitor

No Data

Toto hlášení se objeví při ukládání dat na disketu, když zvolená skladba nebo styl neobsahuje žádná data a postup uložení nemůže být proveden. Zvolte jinou skladbu nebo styl.

Illegal Input

Toto hlášení se objeví při chybné obsluze nebo zadání. Přezkoušejte způsob zadání.

Illegal Track Number

Bylo zvoleno nepoužitelné nebo jinak nesprávné číslo stopy. Zvolte jinou stopu.

Illegal Phrase Number

Bylo zvoleno nepoužitelné nebo jinak nesprávné číslo fráze. Zvolte jinou frázi.

Illegal Measure

Bylo zvoleno nepoužitelné nebo jinak nesprávné číslo taktu. Zvolte jiné číslo taktu.

Illegal Check Box

Toto hlášení se objeví, když není označen žádný řídicí čtvereček v příslušném úkolu stopy, musí být označen minimálně řídicí.

No F7 (End of Exc)

Toto hlášení ukazuje, že nebyl vložen bajt ukončení zpráv MIDI-Exclusive (End of Exclusive), vložte F7.

Preset Phrase

Toto hlášení se objeví, když se pokusíte zpracovat presetovou frázi. Musíte ji nejprve zkopírovat do uživatelské.

Preset Pattern

Toto hlášení se objeví, když se pokusíte zpracovat presetový patern. Musíte jej nejprve zkopírovat do uživatelského.

Phrase Length Mismatch

Toto hlášení ukazuje, že fráze nebo patern má jiný počet taktů než byl zaznamenán. Ujistěte se, že je nastaven stejný počet taktů pro patern jako pro frázi.

Phrase Number Overflow

Byly již použity všechny dostupné uživatelské fráze (maximálně 256) při záznamu, provedení úkolu nebo zpracování.

- Systém

Backup Battery Low

Toto hlášení se objeví, když je prázdná interní zálohovací baterie. Nechejte vyměnit baterii v odborném servisu.

Memory Full

Toto hlášení se objeví, když je plná interní paměť. Nemůžete již nic nahrát, zpracovat nebo provést úkol nebo MIDI příjem, načítat z diskety. Vymažte nepotřebná data skladeb, paternů nebo frází a proveďte postup znovu.

Factory Set

Po zapnutí je provedena "sebediagnóza" přístroje. Když se objeví chyba v paměti RAM, objeví se toto hlášení a paměť se vrátí na původní, tovární nastavení. Uživatelská data (skladeb, paternů a frází) jsou zrušena.

Memory Protect

Pokusili jste se provést záznam, zpracování nebo nějaký úkol při aktivované funkci ochrany paměti režimu UTILITY.

- MIDI

Exc. Adrs Error

Toto hlášení se objeví, když přijatá data Exclusive obsahují chybu v adrese.

Exc. Data Error

Toto hlášení se objeví, když přijatá data Exclusive obsahují chybu ve velikosti dat.

MIDI Buffer Full

Toto hlášení se objeví, když je plná vyrovnávací paměť pro příjem MIDI dat a není možné zpracování. Snižte množství dat nebo prodlužte časový interval a pošlete data znovu.

- Disk

Disk Full

Toto hlášení se objeví, když je disketa plná a nelze uložit soubor této velikosti. Použijte jinou disketu, nebo vymažte nepotřebná data a opakujte postup.

File Not Found

Toto hlášení se objeví při načítání dat, která nebyla na disketě nalezena. Vložte správnou disketu a opakujte postup.

Bad Disk Format Now? (Y/N)

Disketa je vadná, stiskněte YES k jejímu zformátování.

No disk

Toto hlášení ukazuje, že disketa není správně vložena v mechanice, vložte ji znovu správně.

Unformat Format Now? (Y/N)

Toto hlášení se objeví, když není disketa zformátovaná nebo je chybná. Stiskněte YES k jejímu zformátování.

Write Protect

Toto hlášení se objeví, když je ochrana proti nechtěnému zápisu na disketě zablokovaná. Vyjmete disketu a odblokujete ji a opakujete postup.

Bad File

Toto hlášení se objeví, když se pokoušíte načíst chybná data.

Illegal Format

Toto hlášení se objeví, když není rozpoznán formát diskety, zkontrolujte formát a obsah diskety.

Disk Changed

Toto hlášení se objeví, když jste disketu vyměnili v nesprávný moment. Opakujte postup od začátku.

Cant Change File Name

Toto hlášení se objeví při načítání z diskety, když není načítaný soubor rozpoznán RM1x, zkontrolujte obsah souborů.

No Data

Toto hlášení se objeví při ukládání dat na disketu, když zvolená skladba nebo styl neobsahuje žádná data a nelze provést proces uložení. Zvolte jiný styl nebo skladbu.

- Další hlášení**Cant Undo Ok? (Y/N)**

Když spustíte úkol, jehož provedení zatíží interní paměť tak, že nemůže být k dispozici funkce Undo, potom se objeví toto hlášení. Když jste si jisti, že tento úkol nebudete muset vrátet, stisknete YES+1. Pro zrušení funkce bez provedení úkolu stisknete NO-1. Vymažte nepotřebná data skladeb, paternů nebo frází a proveďte operaci znovu.

Are you sure? (Y/N)

Toto hlášení se objeví před operací, jejíž provedení musíte potvrdit. Stisknete YES+1 nebo NO-1.

Completed

Toto hlášení se objeví, když je aktuální postup ukončen. Stisknete libovolné tlačítko, tím hlášení zmizí.

Executing...

Toto hlášení se objeví během provádění načítání, ukládání nebo formátování. Počkejte, až zmizí samo.

Servis nástrojů

MUSIC ELECTRONIC SERVICE

Václav Kunt
Malé náměstí 4
500 02 HRADEC KRÁLOVÉ

Tel.: 049/5514774

ORGAN SERVIS

Petr Fíla
tř. Spojenců 12
772 00 OLOMOUC

Tel.: 068/522 2592

LÍDL MUSIC

Jaromír Mašek
Zelný trh 10
602 00 BRNO

Tel.: 05/43256121

IFM MELODIA s.r.o.

Tibor Rácz (Štefan Biznár)
Medenná 21
811 02 BRATISLAVA

Tel.: 07/5318691

STUDIO ZLATNICKÁ

IFM MELODIA
Černínova 1
130 00 PRAHA 3

Tel.: 02/6975250

DIGITservis ing. Pavel Kramář

Tel.: 02/692 02 88

Všem zájemcům o klávesové nástroje
YAMAHA
doporučujeme publikace:

HRAJEME S YAMAHOU 1 (škola)
HRAJEME S YAMAHOU 2 (škola)
HRAJEME S YAMAHOU 3 (škola)
ZPÍVÁME S YAMAHOU (zpěvník)
VÁNOCE S YAMAHOU (koledy)

Tituly vydalo hudební nakladatelství MIDI MUSIC STUDIO a je možno si je
objednat přímo u nakladatele na adrese:

MIDI MUSIC STUDIO
Litohlavy 15
337 01 Rokycany
Tel./fax: 0181/725227

YAMAHA

YAMAHA EUROPA GmbH

Rellingen

Překlad, sazba a tisk MIDI MUSIC STUDIO
Litohlavy 15, 337 01 Rokycany
tel. a fax: 0181/725227