

Roland
JV-2080

Podręcznik Użytkownika

UWAGI DO POLSKIEGO TŁUMACZENIA

Aby móc w pełni zrozumieć zasadę działania i sposób organizacji systemu JV-2080, dobrze jest rozpocząć lekturę niniejszej instrukcji od akapitu p.t. **"Organizacja systemu JV-2080"** znajdującego się na początku rozdziału 4.

Wyjaśnia on zarówno hierarchię poszczególnych elementów syntezy dźwięku dokonywanej przez JV-2080, jak i zapoznaje z polskimi odpowiednikami podstawowych terminów, jakimi niniejsza instrukcja operuje. W sytuacji braku ujednoliconego słownictwa dotyczącego systemu MIDI i działania elektronicznych instrumentów muzycznych niezrozumienie lub błędna interpretacja niektórych słów może prowadzić do problemów w trakcie eksploatacji instrumentu. W sytuacjach niejasnych należy brać pod uwagę angielski odpowiednik terminu, zwykle podany w nawiasie obok słowa polskiego. Problematyczny termin "brzmienie" jest w niniejszej instrukcji używany konsekwentnie jako odpowiednik angielskiego słowa "Patch" definiującego podstawową opcję zmiany charakteru dźwięku generowanego przez instrument.

PODSTAWOWE ZASADY BEZPIECZEŃSTWA

1. Przeczytaj wszystkie poniższe instrukcje przed rozpoczęciem użytkowania
2. Nie używaj instrumentu w pobliżu wody - np. obok wanny, miednicy z wodą, zlewu, w mokrej piwnicy, na basenie etc.
3. Instrument powinien być ustawiony na statywie, lub uchwycie, rekomendowanym przez producenta.
4. Instrument ten - po podłączeniu do wzmacniacza, głośników lub słuchawek może generować dźwięki o głośności trwale niszczącej słuch. Nie pracuj przez dłuższy czas przy mocno nagłośnionym instrumencie, lub gdy głośność instrumentu powoduje dyskomfort. Jeżeli odczuwasz jakiegokolwiek problemy ze słyszeniem, "dzwonienie" w uszach, etc - zasięgnij porady laryngologa.
5. Umieszczenie instrumentu nie powinno zakłócać właściwej wentylacji pomieszczenia.
6. Instrument powinien być ustawiony z dala od źródeł ciepła - grzejników, pieca, kaloryferów etc.
7. Instrument powinien być zasilany napięciem lub typem zasilacza ściśle określonym przez producenta.
8. Przewód zasilający powinien być odłączony od sieci podczas dłuższego okresu nie używania instrumentu.

9. Należy wyeliminować możliwość dostawiania się płynów do wnętrza instrumentu i spadania jakichkolwiek obiektów na instrument.

10. Instrument powinien zostać oddany w ręce wykwalifikowanego serwisu naprawczego, w sytuacji gdy:

- A) Kabel zasilający lub wtyczka kabla została uszkodzona, lub
 - B) Nastąpiło uszkodzenie instrumentu na skutek upadku ciężkiego przedmiotu, albo przedostania się płynów do wnętrza instrumentu, lub
 - C) Instrument był narażony na działanie deszczu, lub
 - D) Instrument zdaje się nie działać normalnie, lub jego działanie zmieniło się w ostatnim czasie, lub
 - E) Nastąpiło uszkodzenie zewnętrzne instrumentu, lub jego wnętrza wskutek upadku.
11. Wszelkie operacje i naprawy nie uwzględnione w niniejszej instrukcji Użytkownika są zabronione. Powinny być one wykonywane przez wykwalifikowany personel serwisowy.

BEPIECZNE UŻYTKOWANIE INSTRUMENTU

- * Przeczytaj przed rozpoczęciem użytkowania wszystkie poniższe instrukcje, oraz instrukcję Użytkownika.
- * Nie otwieraj instrumentu ani nie wykonuj żadnych wewnętrznych modyfikacji. Jedynym wyjątkiem od tej zasady mogą być procedury instalacyjne opisane w początkowej części niniejszej instrukcji.
- * Nie podejmuj żadnych prób naprawy lub wymiany elementów urządzenia we własnym zakresie (o ile procedura taka nie jest zalecana i szczegółowo opisana w instrukcji). Wszelkie czynności tego typu powinny być wykonywane w punktach sprzedaży instrumentów, lub wykwalifikowanych serwisach firmy Roland.
- * Ustawiaj JV-2080 w miejscu, które zapewni jego stabilność. Nigdy nie umieszczaj go w pozycji umożliwiającej kolebanie lub na nierównej powierzchni.
- * Unikaj możliwości uszkodzenia kabla zasilającego. Nie zginaj go za mocno, nie stawaj na nim, nie umieszczaj na nim ciężkich przedmiotów etc. Uszkodzony przewód może być przyczyną porażenia elektrycznością. Nigdy nie używaj uszkodzonego przewodu!
- * W domach z małymi dziećmi, należy upewnić się, iż są one w stanie przestrzegać wszystkich zasad bezpieczeństwa, zanim dopuści się je do użytkowania instrumentu.
- * Chroń instrument przed mocnymi wstrząsami / uderzeniami. (Nie upuść go!!)
- * Nie podłączaj wtyczki przewodu zasilającego do zbyt przeciążonego gniazdka. Należy zwrócić szczególną uwagę na maksymalną znamionową wartość poboru mocy i natężenia prądu w przypadku wykorzystywanych

przedłużaczy (suma poboru mocy i natężenia prądu wszystkich urządzeń podłączonych do przedłużacza nie może być większa niż wytrzymałość samego przewodu). Przeciążenie może spowodować przegrzewanie się kabla i stopienie izolacji.

* Przed użyciem instrumentu za granicą Polski skontaktuj się ze swoim sprzedawcą lub serwisem Rolanda.

* Pamiętaj o konieczności wyłączenia zasilania instrumentu przed rozpoczęciem procedury instalacji dodatkowych kart rozszerzeniowych (typu SR-JV80), opisanych w początkowej części niniejszej instrukcji.

* Podłączając i odłączając od gniazdka przewód zasilający pamiętaj, aby trzymać go za wtyczkę.

* Staraj się zapobiegać splątaniu kabli i przewodów oraz utrzymywać je poza zasięgiem małych dzieci.

* Nigdy nie stawaj na instrumencie ani nie umieszczaj na nim żadnych ciężkich przedmiotów.

* Włączając / wyłączając kabel do sieci oraz podłączając go do instrumentu, pamiętaj aby mieć suche ręce.

* Przed przeniesieniem instrumentu w inne miejsce, wyciągnij kabel zasilający z gniazdka i poodłączaj wszystkie przewody podłączone do instrumentu.

* Przed rozpoczęciem czyszczenia instrumentu wyłącz zasilanie i wyciągnij wtyczkę z gniazdka.

* Jeżeli podejrzewasz możliwość burzy lub wyładowań elektrycznych w okolicy - wyciągnij wtyczkę z gniazdka.

* Do instrumentu zainstalowane mogą być jedynie określone typy kart rozszerzeniowych (serii SR-JV80). W czasie procedury instalacyjnej należy odkręcić jedynie te śruby, które wymienione są w jej opisie (patrz: rozdział 1).

* Nazwy i liczby w kwadratowych nawiasach oznaczają przyciski lub potencjometry na płycie JV-2080 (np. [LOOP], [DELAY] itp.)

* Niektóre terminy lub nazwy posiadają bardziej zrozumiałe lub powszechniejsze znaczenie zaczerpnięte z języka angielskiego - w tym przypadku angielskie nazwy zostają podane w nawiasach.

* Nazwy dźwięków w niniejszej instrukcji zaczerpnięte są z terminologii angielskiej. Dlatego też litera "B" (w przypadku niektórych ilustracji i tabel) oznacza dźwięk "H". Polskie "B" jest zawsze jednoznacznie określane jako "A#" (Ais). Oznaczenia oktaw należy interpretować w stosunku do oktawy razkreślnej oznaczanej cyfrą "3" (C3 = c razkreślne).

WAŻNE UWAGI

* Zasilanie

Nie należy zasilać JV-2080 z obwodu elektrycznego zasilającego jednocześnie inne urządzenia mogące produkować zakłócenia sygnału dźwiękowego (brumienie, trzaski etc.). Może być to np. silnik elektryczny, system oświetleniowy etc.

Przed podłączeniem JV-2080 do innych urządzeń, wyłącz ich zasilanie. Pozwoli to uniknąć błędów ich funkcjonowania oraz ewentualnego zniszczenia głośników.

* Ustawienie

Urządzenie może spowodować zakłócenia pracy odbiorników radiowych i telewizyjnych. Nie należy ustawiać JV-2080 w pobliżu tego typu urządzeń.

Ustawienie instrumentu w pobliżu wzmacniacza (lub innych urządzeń wyposażonych w transformatory napięcia) może być przyczyną efektu "brumienia". W celu wyeliminowania tego problemu należy zmienić lokalizację instrumentu tak, aby zwiększyć odległość pomiędzy tymi urządzeniami, lub zmodyfikować ich położenie względem siebie.

* Konserwacja

Codzienne czyszczenie JV-2080 polegać powinno na przetarciu go miękką, suchą lub lekko zwilżoną szmatką. Trudne do zmycia zabrudzenia należy usunąć za pomocą delikatnych detergentów, a następnie dokładnie wytrzeć instrument suchą szmatką. Do czyszczenia nie wolno używać benzyny, alkoholu lub rozpuszczalników. Mogą one odbarwić lub zdeformować obudowę JV-2080.

* Naprawy i przechowywanie danych

Należy pamiętać, iż wszystkie informacje przechowywane w wewnętrznej pamięci JV-2080 mogą zostać utracone podczas napraw serwisowych. Ważne dane powinny być zawsze kopiowane na kartach pamięciowych RAM, kartach DATA, za pomocą innych urządzeń MIDI (np. sekwencerów) lub zapisywane na papierze (jeżeli to możliwe). Naprawy w punktach serwisowych przeprowadzane są w sposób jak najbardziej bezpieczny dla wewnętrznej pamięci JV-2080, jakkolwiek w niektórych przypadkach utrata zapisanych w pamięci danych jest nieunikniona (np. w sytuacji uszkodzenia zasilania samej pamięci). W takim wypadku Roland nie daje żadnych gwarancji na zachowanie danych, ani też nie bierze odpowiedzialności za ich utratę.

* Zasilanie wewnętrznej pamięci

Ten instrument posiada wewnętrzną baterię, utrzymującą zasilanie pamięci w czasie, gdy jest on wyłączony z sieci. Kiedy bateria ta zaczyna

się rozładowywać, na wyświetlaczu JV-2080 pojawi się komunikat znajdujący się na ilustracji poniżej. Należy wtedy jak najszybciej wymienić wewnętrzną baterię aby uniknąć utraty danych zapisanych. W tym celu trzeba skontaktować się z najbliższym dealerem Rolanda lub bezpośrednio z firmowym serwisem.

"Battery Low"

* Dodatkowe informacje

Należy pamiętać, iż wewnętrzna pamięć JV-2080 może zostać całkowicie utracona, wskutek niewłaściwego użytkowania lub błędu funkcjonowania systemu. Aby uchronić się przed utratą istotnych danych należy co jakiś czas wykonywać ich kopię na innym kartach pamięciowych DATA, lub innym urządzeniu MIDI (np. sekwencerze).

Niestety, w niektórych przypadkach przywrócenie danych wewnętrznej pamięci z kart DATA, lub zewnętrznych urządzeń MIDI może okazać się niemożliwe. Roland nie bierze odpowiedzialności za powstałe w ten sposób straty danych.

Używając JV-2080 należy z rozsądkiem posługiwać się zewnętrznymi kontrolerami, potencjometrami i pedałami. Użycie siły, lub gwałtowne ruchy mogą prowadzić do błędów w funkcjonowaniu urządzenia.

Nigdy nie uderzaj ani nie naciskaj na powierzchnię wyświetlacza.

Podłączając i odłączając kable przy instrumencie zawsze trzymaj za wtyczkę, nigdy za kabel. W ten sposób unikniesz ryzyka zwarcia, lub uszkodzenia przewodu.

Aby uniknąć konfliktów z sąsiadami utrzymuj nagłośnienie JV-2080 na rozsądnym poziomie. Zaleca się używanie słuchawek w przypadku zaistnienia możliwości zakłócania ciszy nocnej, lub spokoju sąsiadów.

Jeżeli zachodzi konieczność transportu JV-2080 , należy użyć oryginalnego kartonu (razem ze styropianowymi wypełnieniami) lub specjalnie przystosowanych futerałów.

* Zanim Użyjesz Kart Pamięciowych...

Nowe karty pamięciowe nie są wyposażone w baterie zasilające. Należy je zainstalować przed rozpoczęciem użytkowania karty (zapoznaj się ze szczegółowymi instrukcjami znajdującymi się w opisie karty).

Karty pamięciowe typu M-512E /M-256E posiadają przełącznik PROTECT

zabezpieczający przed przypadkowym wykasowaniem zapisanych na nich informacji. Zaleca się pozostawienie tego przełącznika w pozycji "ON" i przełączenie do pozycji "OFF" jedynie w chwili zapisu na karcie nowych danych.

{ilustr. - str.6/1}

Na krótki czas przed całkowitym wyczerpaniem baterii zasilającej karty typu DATA na wyświetlaczu instrumentu pojawi się komunikat "Data Card Battery Low". Należy wówczas wymienić baterię karty zgodnie z opisem procedury zamieszczonej w instrukcji obsługi, aby uniknąć utraty zapisanych na karcie danych.

Karty typu DATA należy starannie umieścić w odpowiednim złączu (CARD) tak, aby całkowicie znalazły się na swoim miejscu.

{ilustr. - str.6/2}

Nie należy dotykać złączy na karcie typu DATA. Należy również unikać możliwości ich zabrudzenia.

Karty typu DATA serii PN-JV80 są nośnikami przeznaczonymi tylko do odczytu. Zapis nowych danych jest w ich przypadku niemożliwy.

ROZDZIAŁ 1

POCZĄTEK WSPÓŁPRACY

- * Główne cechy JV-2080
- * Środki ostrożności wymagane podczas instalacji kart rozszerzeniowych
- * Użycie kart pamięciowych typu DATA
- * Przednia i tylna płyta instrumentu

Główne cechy JV-2080

Jako następca JV-1080, ten moduł syntezatorowy oferuje jeszcze bogatsze brzmienia o jeszcze wyższej jakości.

* Instrument posiada 64-głosową polifonię przy możliwości jednoczesnego wykorzystania do 16 brzmień składowych ("Parts").

* W pamięci instrumentu zapisanych jest 768 programów brzmieniowych ("Patches"), włącznie ze wszystkimi brzmieniami standardu General MIDI.

* JV-2080 jest w pełni kompatybilny ze standardem General MIDI.

Procesory efektowe o wielkich możliwościach

* Do dyspozycji oddane są trzy niezależne systemy efektowe: "Multi-effect (EFX)", który udostępnia w sumie 40 różnych typów efektów (takich jak "EQ", "Rotary", czy "Distortion"), "Reverb" (efekt pogłosu), oraz "Chorus". W

obrębie jednego programu "Performance" (gdzie możliwe jest jednocześnie wykorzystanie do 16 brzmień składowych) pracować może razem 5 torów efektowych: 3 różne efekty "EFX", efekt pogłosu i Chorus, co pozwala na uzyskanie podczas gry wyjątkowej muzycznej ekspresji.

Łatwe do opanowania funkcje, oraz przystępnie rozwiązana obsługa wyświetlacza i przycisków funkcyjnych

* Duża powierzchnia wyświetlacza umożliwia jednocześnie pokazanie dużej ilości informacji, oraz graficzny tryb ich wyświetlania i edycji.

* Przyciski funkcyjne [F1] - [F6] znajdujące się pod wyświetlaczem zmieniają swoją funkcję w zależności od aktualnie edytowanej strony. Umożliwia to o wiele bardziej intuitywne posługiwanie się urządzeniem i wyeliminowanie skomplikowanych procedur aktywujących poszczególne funkcje.

* Funkcja "Patch Search" umożliwia szybką nawigację po zbiorze brzmień instrumentu ("Patches") i sprawny dostęp do żądanej opcji.

* Funkcja "Patch Preview" umożliwia wybór frazy służącej do odsłuchania wybranego brzmienia bez konieczności użycia innych urządzeń peryferyjnych.

Możliwość rozszerzenia potencjału brzmieniowego instrumentu

* W celu rozszerzenia zasobów brzmieniowych JV-2080 możliwe jest zainstalowanie do 8 opcjonalnych kart rozszerzeniowych serii SR-JV80, co daje w sumie zestaw ok. 2000 brzmień.

Kompatybilność z JV-1080, oraz XP-50/80

* Brzmienia instrumentu są kompatybilne nie tylko z formatem JV-1080, ale również z XP-50/80.

* JV-2080 poprawnie interpretuje pliki stworzone na JV-1080, oraz XP-50/80..

{logo General MIDI}

System General MIDI

System General MIDI to ogólnosięwiatowy standard cyfrowych informacji i komunikatów służący do ujednolicenia możliwości brzmieniowych różnych urządzeń MIDI, wyprodukowanych przez różne firmy. Każde urządzenie pracujące w standardzie General MIDI oznaczone jest odpowiednim, przedstawionym powyżej logo. Dane MIDI spełniające warunki standardu General MIDI mogą być odtworzone na każdym urządzeniu

pracującym w tym standardzie z porównywalną jakością i efektem brzmieniowym.

Środki ostrożności wymagane podczas instalacji kart rozszerzeniowych

W celu powiększenia możliwości brzmieniowych JV-2080 w jego wnętrzu zainstalowanych może być dodatkowo do ośmiu opcjonalnych kart rozszerzeniowych serii SR-JV80.

Karty rozszerzeniowe posiadają zapisane dane o podstawowych elementach brzmieniowych ("waveform"), skonfigurowanych brzmieniach instrumentu ("Patches"), oraz zestawów perkusyjnych ("Rhythm Sets").

W celu zainstalowania karty rozszerzeniowej należy zdjąć górną pokrywę obudowy JV-2080. Szczegóły znajdują się w instrukcji użytkowania karty.

W niniejszym rozdziale opisane zostaną jedynie niektóre środki bezpieczeństwa, które powinny zostać wprowadzone podczas instalacji kart rozszerzeniowych do wnętrza JV-2080.

Karty mogą zostać zainstalowane w ośmiu miejscach: portach "EXP A" - "EXP H". Nazwy portów odpowiadają nazwom grup ("XP-A" - "XP-H"), które wybierane są podczas korzystania z danych zapisanych na kartach (elementów brzmieniowych, brzmień i zestawów perkusyjnych).

UWAGA!

* Pamiętaj o konieczności wyłączenia zasilania instrumentu przed rozpoczęciem procedury instalacji dodatkowych kart rozszerzeniowych typu SR-JV80.

UWAGA!

* Do instrumentu zainstalowane mogą być jedynie określone typy kart rozszerzeniowych (serii SR-JV80). W czasie procedury instalacyjnej należy odkręcić jedynie te śruby, które wymienione są w jej opisie.

* Aby wyeliminować ryzyko zniszczenia elementów karty poprzez ładunek elektrostatyczny należy zwrócić uwagę na następujące środki ostrożności:

1. Aby pozbyć się ewentualnego ładunku statycznego, przed każdorazowym wzięciem do ręki karty dotknij, lub mocno schwyć jakiś metalowy przedmiot (np. rurę wodociągową).
2. Trzymając kartę staraj się dotykać jedynie jej brzegów. Unikaj dotykania jakichkolwiek elementów elektronicznych, lub złącz.

* Nie dotykaj drukowanych obwodów, lub złącz karty.

* Podczas instalacji nie próbuj wprowadzić ją do złącza przy użyciu siły. Jeżeli karta nie została prawidłowo wpasowana, wówczas należy wyciągnąć ją ze złącza i spróbować zainstalować ponownie.

* Po zakończeniu procedury instalacyjnej jeszcze raz sprawdź poprawność jej przeprowadzenia.

Użycie kart pamięciowych typu DATA

JV-2080 współpracować może z kartami pamięciowymi typu DATA. Na rynku dostępne są dwa rodzaje tych kart:

Karty pamięciowe ("Memory Cards"): M-512E, M-256E

Są to karty przeznaczone do odczytu i zapisu danych. Mogą być wykorzystywane do przechowywania programów "Performance", brzmień i zestawów perkusyjnych ("Rhythm Set"). W praktyce przydają się w przypadku braku wolnej przestrzeni wewnętrznej pamięci Użytkownika (adresy w grupach "USER"), lub chęci wykorzystania stworzonych przez siebie brzmień i ustawień na innym JV-2080.

Karty pamięciowe muszą zostać sformatowane przed rozpoczęciem ich użytkowania.

Karty brzmieniowe ("Sound Library Cards"): seria PN-JV80

Są to karty przeznaczone tylko do odczytu, zawierające dodatkowe programy "Performance", brzmienia ("Patches"), oraz zestawy perkusyjne ("Rhythm Set").

Zanim użyjesz karty typu DATA...

* Nowe karty pamięciowe nie są wyposażone w baterie zasilające. Należy je zainstalować przed rozpoczęciem użytkowania karty (zapoznaj się ze szczegółowymi instrukcjami znajdującymi się w opisie karty).

* Karty pamięciowe typu M-512E /M-256E posiadają przełącznik PROTECT zabezpieczający przed przypadkowym wykasowaniem zapisanych na nich informacji. Zaleca się pozostawienie tego przełącznika w pozycji "ON" i przełączenie do pozycji "OFF" jedynie w chwili zapisu na karcie nowych danych.

{ilustr. - str.10/1}

* Na krótki czas przed całkowitym wyczerpaniem baterii zasilającej karty typu DATA na wyświetlaczu instrumentu pojawi się komunikat

"Data Card Battery Low". Należy wówczas wymienić baterię karty zgodnie z opisem procedury zamieszczonej w instrukcji obsługi, aby uniknąć utraty zapisanych na karcie danych.

* Z uwagi na ryzyko utraty danych podczas wymiany baterii w karcie, należy jeszcze przed przeprowadzeniem tej procedury dokonać zapisu jej zawartości w pamięci Użytkownika JV-2080 (grupa "USER"), na zewnętrznym urządzeniu MIDI (np. sekwencerze), lub wymienić baterię po umieszczeniu karty w złączu JV-2080 i włączeniu jego zasilania.

* Karty typu DATA należy starannie umieścić w odpowiednim porcie tak, aby całkowicie znalazły się na swoim miejscu.

* Nie należy dotykać złączy na karcie typu DATA. Należy również unikać możliwości ich zabrudzenia.

* Karty typu DATA serii PN-JV80 są nośnikami przeznaczonymi tylko do odczytu. Zapis nowych danych jest w ich przypadku niemożliwy.

* Niektóre karty brzmieniowe oferują brzmienia wykorzystujące składowe ("Waveforms") dostępne dopiero po zainstalowaniu w JV-2080 dodatkowych kart rozszerzeniowych. W przypadku wykorzystywania kilku kart rozszerzeniowych należy upewnić się, czy karta rozszerzeniowa wymagana przez wspomnianą kartę brzmieniową jest zainstalowana w złączu "EXP A".

* JV-2080 poprawnie interpretuje programy "Performance", brzmienia ("Patch"), oraz zestawy perkusyjne ("Rhythm Set") przeznaczone dla modelu JV-1080.

* JV-2080 rozpoznaje także brzmienia i zestawy perkusyjne zapisane na kartach pamięciowych typu DATA stworzone dla instrumentów JV-1000/ JV-90/ JV-80/ JV-880. Ponieważ niektóre z elementów tych danych posiadają jednak inną strukturę, muszą być one dostosowane do trybu pracy JV-2080 po wczytaniu z karty pamięciowej DATA. Oznacza to, iż brzmienie owych ustawień na JV-2080 może odbiegać od ich oryginalnego brzmienia na JV-1000/ JV-90/ JV-80/ JV-880. Należy zdawać sobie sprawę z tej zależności.

Formatowanie Karty Pamięciowej

Po ustawieniu przełącznika PROTECT w pozycji "off" kolejne punkty poniższej procedury umożliwią proces formatowania karty pamięciowej.

1. Umieść kartę pamięciową w złączu

{ilustr. - str.10/2:

Wprowadzając kartę typu DATA do złącza zwróć uwagę na to, aby etykieta karty znajdowała się po lewej stronie }

2. Naciśnij przycisk [UTILITY] tak, aby został podświetlony.

3. Naciśnij przycisk [F6] ("Menu"), aby wybrać stronę "Menu 2".

4. Naciśnij przycisk [F1] ("Card").

5. Naciśnij przycisk [F1] ("Format"). Na wyświetlaczu pojawi się strona "Format".

6. Nadaj nazwę karcie pamięciowej. Następnie ponownie naciśnij przycisk [F1] ("Format").

Na wyświetlaczu pojawi się lista znaków do wykorzystania w nowej nazwie karty.

{ilustr. - str.11/1}

7. Za pomocą pokrętła [VALUE], lub przycisków [F3] ("<-") i [F4] ("→") możesz przesunąć kursor do pozycji w edytowanej nazwie, na której wprowadzić chcesz nowy znak.

8. Za pomocą pokrętła [VALUE], przycisków [INC] / [DEC], lub znajdujących się pod nimi przycisków nawigacyjnych wybrać możesz znak, który chcesz wprowadzić w pozycji kursora.

Aby wprowadzić znak spacji w pozycji kursora, naciśnij przycisk [F5] ("Insert").

Aby usunąć znak znajdujący się w pozycji kursora, naciśnij przycisk [F6] ("Delete").

9. Powtórz punkty 7 i 8 niniejszej procedury aż do zakończenia edycji nazwy.

10. Naciśnij [F1] ("Format") , lub przycisk [EXIT], aby powrócić do strony "Format".

11. Naciśnij przycisk [F6] ("Execute").

Na wyświetlaczu pojawi się komunikat z prośbą o zatwierdzenie polecenia formatowania karty pamięciowej.

{ilustr. - str.11/2}

12. Naciśnij przycisk [F5] ("OK") aby ostatecznie zatwierdzić wydane polecenie.

Programy "Performance" brzmienia i zestawy rytmiczne typu PR-A, zostaną zapisane automatycznie.

☼ Edycja nazwy karty może odbyć się bez konieczności wyświetlania listy dostępnych znaków. Po wykonaniu punktu 5 powyższej procedury pozycja kursora zmieniana jest za pomocą przycisków [<] / [>], a znak w aktualnej pozycji kursora zmieniany jest za pomocą pokrętła [VALUE], lub przycisków [INC] / [DEC]. Podczas edycji nazwy dostępne są następujące znaki:

spacja, A - Z, a - z, 0 - 9, ! " # ■ % & ' () * + , - . / : ; < = > ? ☼ [\] ^ _ ` { | }

☼ Po wprowadzeniu do złącza jednej z wymienionych poniżej kart w nawiasach podana zostanie informacja o ich typie.

* Karta typu DATA, która nie została jeszcze poddana formatowaniu
→ (unknown type)

* Karta typu DATA poddana formatowaniu przez JV-1080
→ (JV1080 type)

* Karta typu DATA poddana formatowaniu przez inny instrument serii JV
→ (JV80 type)

* Karta brzmieniowa ("sound library")
→ (JV80 type)

Zmiana nazwy karty pamięciowej

1. Umieść kartę pamięciową w złączu

2. Naciśnij przycisk [UTILITY] tak, aby został podświetlony.

3. Naciśnij przycisk [F6] ("Menu"), aby wybrać stronę "Menu 2".

4. Naciśnij przycisk [F1] ("Card").

5. Naciśnij przycisk [F2] ("Rename"). Na wyświetlaczu pojawi się strona "Rename".

6. Ponownie naciśnij przycisk [F2] ("Rename").

Na wyświetlaczu pojawi się lista dostępnych podczas edycji nazwy znaków.

7. Wprowadź żadaną nazwę karty w taki sam sposób, jak podczas procedury jej formatowania.

8. Naciśnij przycisk [F2] lub [EXIT], aby powrócić do strony "Rename".

9. Naciśnij przycisk [F6] ("Execute") aby zatwierdzić polecenie wykonania operacji zmiany nazwy karty.

Użycie Kart Typu DATA

1. Wprowadź kartę DATA do złącza.

{ilustr. - str.11/3:

Wprowadzając kartę typu DATA do złącza zwróć uwagę na to, aby etykieta karty znajdowała się po lewej stronie }

Procedury wyboru brzmień, oraz ich zapisu znajdują się w rozdziale 2 niniejszej instrukcji.

Opis zewnętrznej budowy JV-2080

Przednia płyta instrumentu

{ilustr. - str.12}

A

☼ Pokrętło [VOLUME (PHRASE PREVIEW)]

Potencjometr ten określa poziom sygnału na wyjściach MIX OUTPUT, oraz PHONES.

Ustawienie tego kontrolera nie wpływa na poziom sygnału na wyjściach DIRECT 1, oraz 2 OUTPUT.

Naciśnięcie pokrętła [VOLUME] umożliwia odsłuchanie brzmienia JV-2080 bez użycia innych zewnętrznych urządzeń sterujących.

☼ Wyjście słuchawkowe PHONES

Do tego wyjścia podłączyć można parę słuchawek.

Jeżeli korzystasz z własnych słuchawek upewnij się, że mają one impedancję rzędu 8 - 15 ohm.

B

☼ Wyświetlacz

Tutaj pojawiają się różnorodne informacje dotyczące pracy i aktualnego stanu JV-2080.

C

☼ [UTILITY]

Przycisk ten umożliwia wykonanie takich operacji jak zapis danych, ich kopiowanie i przesyłanie, inicjalizacja, oraz procesów związanych z zawartością kart typu DATA i fabrycznej pamięci instrumentu.

☼ [F1] - [F6]

Funkcje tych przycisków zmieniają się w zależności od aktualnie wyświetlanej na ekranie strony. Nazwa ich aktualnej funkcji podana jest na wyświetlaczu.

☼ [EXIT]

Przycisk ten służy do powrotu do wyjściowej strony wyświetlacza, lub odwołania aktualnie wyświetlanej listy.

Po wciśnięciu i przytrzymaniu tego przycisku, oraz wciśnięciu przycisku [↑] włączyć możesz odtwarzanie utworu demonstracyjnego.

D

☼ Pokrętło [VALUE (SOUND LIST)]

Kontroler ten służy do zmiany wartości edytowanych ustawień / parametrów. Przy jednoczesnym obrocie i wciśnięciu tego pokrętła wprowadzane zmiany następują znacznie szybciej.

W niektórych przypadkach wciśnięcie kontrolera [VALUE] umożliwia przywołanie różnego rodzaju list na wyświetlaczu.

☼ [INC] [DEC]

Przyciski te służą do zmiany wartości wybranego parametru.

Aby gwałtownie zwiększyć wartość wybranego parametru należy nacisnąć przycisk [DEC] po uprzednim wciśnięciu i przytrzymaniu przycisku [INC].

Aby gwałtownie zmniejszyć wartość wybranego parametru należy nacisnąć przycisk [INC] po uprzednim wciśnięciu i przytrzymaniu przycisku [DEC].

☼ Przyciski nawigacyjne [↑] [↓] [<] [>]

Przyciski te służą do zmiany pozycji kursora.

E

☼ [PERFORM]

Przycisk służy do wyboru programu "Performance".

Naciśnięcie przycisku [PERFORM] po uprzednim wciśnięciu i przytrzymaniu przycisku [SHIFT] przywoła zestaw brzmień standardu GM.

☼ [PATCH]

Przycisk służy do wyboru brzmienia ("Patch").

☼ [RHYTHM]

Przycisk służy do wyboru zestawu perkusyjnego ("Rhythm Set").

☼ [SYSTEM]

Udostępnia zbiór ustawień systemowych wpływających na ogólną pracę JV-2080.

☼ [SHIFT]

Wciśnięcie tego przycisku spowoduje zmianę funkcji pozostałych przycisków.

Użycie tego przycisku polega na jego wciśnięciu i przytrzymaniu, a następnie wciśnięciu innego przycisku.

☀ [UNDO]

Przywraca niezmodyfikowanemu ustawieniu wartość, którą ustawienie to posiadało przed zmianą pozycji kursora.

Sekcja - EFFECTS ON/OFF -

☀ [EFX]

Włącza / wyłącza procesor efektowy EFX.

☀ [CHORUS]

Włącza / wyłącza efekt typu "Chorus".

☀ [REVERB]

Włącza / wyłącza efekt pogłosu ("Reverb").

F

☀ [USER]

Wybiera brzmienie z adresów pamięciowych Użytkownika.

☀ [CARD]

Wybiera brzmienie z opcjonalnej karty typu DATA.

☀ [PRESET]

Wybiera brzmienie z fabrycznych adresów pamięciowych.

☀ [EXP]

Wybiera brzmienie z opcjonalnej karty rozszerzeniowej.

☀ [CATEGORY]

Uaktywnia funkcję "Patch Search" umożliwiającą wybór brzmienia.

G

Ponieważ funkcje przycisków tej sekcji zmieniają się w zależności od aktualnie wybranej strony wyświetlacza, na płycie podanych jest po kilka nazw dla każdego z nich.

☀ TONE SWITCH [1] - [4]

Włączają i wyłączają poszczególne elementy brzmienia.

☀ TONE SELECT [1] - [4]

Pozwalają na wybór elementu brzmienia przeznaczonego do edycji.

☀ PART SELECT [1/9] - [8/16]

Przyciski te umożliwiają wybór brzmienia składowego przeznaczonego do edycji, jak również włączenie / wyłączenie każdego z nich, oraz indywidualną definicję kanału MIDI.

☀ [A] - [H]

Służą do wyboru grupy brzmień.

H

☀ [1-8/9-16]

Przycisk pozwala na określenie, czy przyciski sekcji PART SELECT: [1/9] - [8-16] wybierać będą brzmienia składowe 1 - 8, czy też 9 - 16. Podświetlenie przycisku informuje o wybraniu opcji 9 - 16.

☀ [RX]

Włącza / wyłącza poszczególne brzmienia składowe, oraz umożliwia zdefiniowanie kanału przesyłu MIDI.

I

☀ DATA CARD

Złącze służy do wprowadzenia opcjonalnej karty typu DATA.

J

☀ MIDI MESSAGE

Wskaźnik zostanie podświetlony w czasie otrzymywania przez instrument komunikatów MIDI.

☀ POWER

Włącza / wyłącza zasilanie instrumentu.

Tylna płyta instrumentu

{ilustr. - str.14}

K

☀ wejście AC

Tutaj należy podłączyć przewód zasilający załączony do instrumentu.

L

☀ Złącza MIDI (IN/OUT/THRU)

Porty te służą do połączenia JV-2080 z zewnętrznymi urządzeniami tak, aby możliwa była pomiędzy nimi wymiana komunikatów MIDI.

Połączeń takich dokonuje się przy wykorzystaniu specjalnych przewodów MIDI.

IN : To złącze odbiera informacje MIDI z zewnętrznych źródeł.

OUT : Na to wyjście wysyłane są komunikaty MIDI generowane przez JV-2080.

THRU : na to wyjście wysyłane są (bez żadnych modyfikacji) komunikaty MIDI aktualnie odbierane przez JV-2080 na wejściu MIDI IN.

M

☀ Wyjścia DIRECT 1, 2 OUTPUT

Na te wyjścia wysyłany jest sygnał JV-2080 z pominięciem procesorów efektowych, lub

wyłącznie sygnał generowany przez te procesory.

N

☼ Wyjście MIX OUTPUT

Na to wyjście wysyłany jest całościowy stereofoniczny sygnał generowany przez JV-2080, który powinien być wysłany do wzmacniacza, lub konsoli miksującej. Chcąc pracować z sygnałem monofonicznym, należy wykorzystać wyłącznie wyjście "L(MONO)".

ROZDZIAŁ 2

PRZEWODNIK PO PODSTAWOWYCH OPERACJACH JV-2080

- * Wybór brzmienia (programu "Performance", brzmienia "Patch", lub zestawu perkusyjnego "Rhythm Set") i gra na JV-2080.
- * Ustawienia efektów.
- * Zachowywanie brzmień stworzonych przez Użytkownika.
- * Tworzenie własnego programu "Performance".
- * Tworzenie własnego brzmienia ("Patch").
- * Tworzenie własnego zestawu perkusyjnego ("Rhythm Set").
- * Strojenie instrumentu.
- * Przywracanie fabrycznych ustawień (inicjalizacja).

Wybór brzmienia (programu "Performance", brzmienia "Patch", lub zestawu perkusyjnego "Rhythm Set") i gra na JV-2080.

Ustawienie Kanału Odbioru Komunikatów MIDI ("Receive Channel")

JV-2080 generuje dźwięk na podstawie komunikatów MIDI otrzymywanych z zewnętrznego ich źródła. W tym celu kanały przesyłu MIDI urządzenia wysyłającego komunikaty i odbioru JV-2080 muszą być takie same.

☼ Szczegóły dotyczące określenia kanału przesyłu komunikatów MIDI dla zewnętrznego urządzenia znajdują się w załączonej do niego instrukcji obsługi.

■ Brzmienia składowe programu "Performance" ("Parts")

Aby móc wykorzystać program brzmieniowy "Performance", należy zdefiniować kanał MIDI dla każdego brzmienia składowego należącego do programu.

Aby umożliwić grę na brzmieniach zestawu perkusyjnego "Rhythm Set", należy zdefiniować kanał MIDI dla 10 elementu programu

"Performance" (patrz: akapit "Struktura systemu pamięciowego JV-2080").

1. Wybierz program "Performance", który chcesz wykorzystywać. Na wyświetlaczu pojawi się strona "PERFORM Play".
2. Naciśnij przycisk [F4] ("MIDI"). Na wyświetlaczu pojawi się strona "Part MIDI".
3. Wybierz element programu "Performance" za pomocą przycisków sekcji PART SELECT: [1/9] - [8/16].

Aby wybrać elementy składowe 9 - 16 należy nacisnąć przycisk [1-8/9-16] tak, aby został podświetlony, a następnie dokonać wyboru za pomocą przycisków sekcji PART SELECT: [1/9] - [8/16].

Przycisk ten zacznie pulsować, a w prawej górnej części wyświetlacza pojawi się numer wybranego elementu programu "Performance".

{ilustr. - str.16/1}

4. Za pomocą przycisków nawigacyjnych ustaw kursor w pozycji określającej wartość parametru "Channel".
5. Określ numer kanału odbioru komunikatów MIDI za pomocą pokrętła [VALUE], lub przycisków [INC] / [DEC].
6. Naciśnij przycisk [EXIT] aby powrócić do strony "PERFORM Play".

■ Wykorzystanie pojedynczych brzmień instrumentu - tryb pracy "Patch"

W celu wykorzystania poszczególnych brzmień instrumentu ("Patches") należy zdefiniować aktywne kanały MIDI w następujący sposób:

1. Naciśnij przycisk [PATCH] tak, aby został podświetlony.
2. Naciśnij przycisk [SYSTEM] tak, aby został podświetlony.
3. Naciśnij przycisk [F3] ("MIDI"). Na wyświetlaczu pojawi się strona "MIDI Param 1".
W razie pojawienia się strony "MIDI Param 2" należy jeszcze raz nacisnąć przycisk [F3] ("MIDI").

{ilustr. - str.16/2}

4. Za pomocą przycisków nawigacyjnych ustaw kursor w pozycji określającej wartość parametru "Patch Rx-Ch".

5. Określ numer kanału odbioru komunikatów MIDI za pomocą pokrętła [VALUE], lub przycisków [INC] / [DEC].

6. Naciśnij przycisk [EXIT] aby powrócić do strony "PATCH Play".

Numer kanału odbioru komunikatów MIDI pojawi się w prawej górnej części wyświetlacza.

{ilustr. - str.16/3}

Bezpośrednia modyfikacja ustawienia numeru kanału MIDI na stronie "PATCH Play"

1. Naciśnij przycisk [RX] tak, aby został podświetlony.

2. Wybierz numer kanału MIDI za pomocą przycisków sekcji PART SELECT [1/9] - [8/16].

Aby wybrać numer 9 - 16 należy nacisnąć przycisk [1-8/9-16] tak, aby został podświetlony, a następnie dokonać wyboru za pomocą przycisków sekcji PART SELECT [1/9] - [8/16].

Zmieniony numer kanału MIDI pojawi się w prawej górnej części wyświetlacza.

Wartość parametru "Patch Rx-Ch" na stronie "MIDI Param 1" zostanie również zmieniona automatycznie.

3. Naciśnij przycisk [RX] tak, aby wyłączyć jego podświetlenie.

Wybór Programów "Performance", Brzmień ("Patches"), oraz Zestawów Perkusyjnych ("Rhythm Sets")

Programy "Performance", brzmienia i zestawy perkusyjne są zorganizowane w pamięci JV-2080 w następujący sposób:

	Brzmienie ("Patch")
USER	1 - 128
PR-A	1 - 128
PR-B	1 - 128
PR-C	1 - 128
PR-D	1 - 128
GM (standard General MIDI)	
PR-E	1 - 128
XP-A	☀
:	:
XP-H	☀
CARD	☀

- = adres nie istnieje

☀ = liczba adresów zmienia się w zależności od typu źródła

Grupa "USER"

Są to adresy pamięciowe brzmień stanowiące element wewnętrznej pamięci JV-2080, które mogą być zastąpione innymi brzmieniami (dane do zapisu i odczytu). Stworzone przez Ciebie brzmienia mogą być zapisane pod adresami pamięciowymi tej grupy.

PR-A - C, E ("Preset A - C, E" - brzmienia fabryczne)

Są to adresy pamięciowe przeznaczone tylko do odczytu. Brzmienia - programy "Performance" znajdują się wyłącznie w grupach PR-A i B.

PR-D (GM - brzmienia standardu General MIDI)

Ta grupa zawiera adresy pamięciowe brzmień kompatybilnych ze standardem General MIDI - posiadają one zestaw ustawień i cech brzmieniowych wspólnych dla różnych typów instrumentów, lub pochodzących od różnych producentów. Niniejsza grupa nie zawiera programów "Performance".

XP-A - H ("Expansion A - H")

Grupy te dotyczą brzmień i zestawów perkusyjnych znajdujących się na opcjonalnej karcie rozszerzeniowej. Ich liczba zależy od typu zainstalowanej karty. W grupach tych nie ma programów "Performance". (patrz także: "Środki ostrożności wymagane podczas instalacji kart rozszerzeniowych")

CARD

Grupa ta dotyczy brzmień znajdujących się na opcjonalnej karcie typu DATA umieszczonej w złączu na przedniej płycie instrumentu. Może być to karta pamięciowa ("Memory Card") typu M-512E / M-256E, lub karta brzmieniowa ("Sound Library") serii PN-JV80. (patrz także: "Użycie kart pamięciowych typu DATA")

1. Aby wybrać program "Performance" naciśnij przycisk [PERFORM]; aby wybrać standardowe brzmienie naciśnij przycisk [PATCH] (aby wybrać zestaw brzmień perkusyjnych naciśnij 1, 2 przycisk [RHYTHM]). W każdym z tych 1, 2 przypadków wybrany przycisk powinien zostać 1, 2 podświetlony.

1 - 32
1, 2 -

1, 2 2. Wybierz żadaną grupę pamięciową:

USER : naciśnij przycisk 1, 2 [USER] tak, aby został podświetlony

☀ -

: : naciśnij przycisk [PRESET], a następnie [A] - [C], lub ☀ [E] tak, aby przyciski te zostały podświetlone

PR-D (General MIDI) : naciśnij przycisk [PRESET], a następnie [D] tak, aby przyciski te zostały podświetlone

XP-A - H : naciśnij przycisk [EXP], a następnie [A] - [H] tak, aby przyciski te zostały podświetlone

CARD : naciśnij przycisk [CARD] tak, aby został podświetlony

3. Za pomocą pokrętła [VALUE], lub przycisków [INC] / [DEC] wybierz pojedynczy adres pamięciowy brzmienia.

☼ Brzmienia z grup XP-A - H mogą być wybrane tylko pod warunkiem zainstalowania odpowiedniej karty rozszerzeniowej.

☼ Brzmienia z grupy CARD mogą być wybrane po umieszczeniu w złączu na przedniej płycie instrumentu karty typu DATA.

☼ Brzmienia ("Patches"), lub zestawy perkusyjne ("Rhythm Sets"), które wykorzystują dane akustyczne ("wave data") z wybranej karty rozszerzeniowej mogą nie brzmieć prawidłowo, o ile wymagana karta rozszerzeniowa nie została zainstalowana w JV-2080.

Aby zmienić wybraną wartość w dużych skokach...

System operacyjny JV-2080 umożliwia zmianę wartości wybranych parametrów za pomocą pokrętła [VALUE], lub przycisków [INC] / [DEC]. Chcąc zwiększyć tempo wprowadzanych w ten sposób zmian należy wykorzystać jedną z podanych poniżej metod.

Pokrętło [VALUE]

Obracaj pokrętłem [VALUE] przy jednoczesnym jego wciśnięciu. Inną metodą jest obrót pokrętła [VALUE] po uprzednim wciśnięciu i przytrzymaniu przycisku [SHIFT].

Przyciski [INC] / [DEC]

Aby szybko zwiększyć wybraną wartość... Wciśnij i przytrzymaj przycisk [INC] a następnie naciśnij przycisk [DEC]. Inną metodą jest naciśnięcie przycisku [INC] po uprzednim wciśnięciu i przytrzymaniu przycisku [SHIFT].

Aby szybko zmniejszyć wybraną wartość... Wciśnij i przytrzymaj przycisk [DEC] a następnie naciśnij przycisk [INC]. Inną metodą jest naciśnięcie przycisku [DEC] po uprzednim wciśnięciu i przytrzymaniu przycisku [SHIFT].

Struktura systemu pamięciowego JV-2080

Po wybraniu przez Ciebie brzmienia instrumentu, zostaje ono wczytane do pamięci operacyjnej (tymczasowej) JV-2080, nazywanej po angielsku "Temporary Area". Twój instrument będzie generować brzmienie na podstawie danych znajdujących się w tej przestrzeni pamięci.

Dane przechowywane w pamięci operacyjnej zostają:

- zmienione za każdym wyborem nowego brzmienia
- utracone po wyłączeniu zasilania instrumentu.

Brzmienie zestawu perkusyjnego ("Rhythm Set") wybierane po naciśnięciu przycisku [RHYTHM] zostaje wczytane do pamięci operacyjnej jako element nr 10 ("Part 10") programu "Performance".

{ilustr. - str.18/1}

* Aby grać na instrumencie z wykorzystaniem brzmień zestawu perkusyjnego należy wybrać kanał MIDI dla 10-go elementu programu "Performance".

* Po wyborze innego programu "Performance" zmienia się automatycznie należący do niego zestaw perkusyjny.

* Po wyborze innego zestawu perkusyjnego zmodyfikowana zostaje zawartość aktualnie wybranego programu "Performance", o czym informuje gwiazdka na stronie "PERFORM Play".

Kiedy dokonujesz edycji wybranego programu "Performance", brzmienia, lub zestawu perkusyjnego, wówczas wprowadzane przez Ciebie zmiany wpływają jedynie na dane znajdujące się w pamięci operacyjnej instrumentu. Ponieważ pamięć ta ma charakter tymczasowy, więc w celu zachowania wprowadzonych zmian należy przeprowadzić procedurę zapisu ("Write").

■ Wybór Brzmienia z Listy

Programy, brzmienia i zestawy perkusyjne mogą być wybierane z listy. Dzięki wyświetleniu listy wybór brzmienia może odbyć się w znacznie krótszym czasie.

1. Aby wybrać program "Performance" naciśnij przycisk [PERFORM];
aby wybrać pojedyncze brzmienie naciśnij przycisk [PATCH];
aby wybrać zestaw perkusyjny naciśnij przycisk [RHYTHM];

w każdym przypadku wybrany przycisk powinien zostać podświetlony.

2. Wciśnij pokrętko [VALUE], aby wyświetlić listę dostępnych brzmień.

Strony wyświetlacza, na których możliwy jest dostęp do listy brzmień oznaczane są literą "L" umieszczoną w górnym wierszu. Włącznie z aktualnie wybraną opcją, dostępne brzmienia wyświetlane będą w numerycznej kolejności w grupach po 10.

☼ Każda grupa zawiera dwa fabryczne zestawy perkusyjne.

{ilustr. - str.18/2}

3. Aby zmienić aktualnie wyświetlaną grupę brzmień naciśnij [F2] ("-Group"), lub [F3] ("+Group").

Aby poruszać się po wyświetlanych grupach w skokach co 10 naciśnij [F5] ("-10"), lub [F6] ("+10").

Wyświetlane grupy mogą być także zmieniane poprzez naciśnięcie przycisków [USER], [CARD], [PRESET], [EXP], [A] - [H].

4. Żądaną pozycję z listy wybrać należy za pomocą przycisków nawigacyjnych, lub [INC] / [DEC].

5. Aby powrócić do standardowej strony wyświetlacza należy nacisnąć ponownie pokrętko [VALUE], lub przycisk [EXIT].

☼ Dla pojedynczych brzmień, lub zestawów perkusyjnych naciśnięcie przycisku [F4] ("Catgry") spowoduje zmianę listy numerycznej na listę z podziałem na kategorie brzmieniowe. Numery brzmień wyświetlane będą wówczas w lewym górnym rogu ekranu. Ponowne naciśnięcie przycisku [F4] ("Catgry") spowoduje powrót do poprzedniej strony wyświetlacza. Naciśnięcie przycisku [CATEGORY] spowoduje włączenie funkcji wyboru brzmienia "Patch Search" i wyświetlenie strony dla kategorii aktualnie wybranego brzmienia. Ponowne naciśnięcie przycisku [CATEGORY] spowoduje powrót do poprzedniej strony wyświetlacza.

■ Wybór brzmień według kategorii

JV-2080 wyposażony jest w funkcję "Patch Search", która umożliwia wybór brzmienia według określonego typu (kategorii), usprawniając w ten sposób całą procedurę. Brzmienia JV-2080 zorganizowane są w 38 kategoriach.

1. Naciśnij przycisk [PATCH] tak, aby został podświetlony.

2. Naciśnij przycisk [CATEGORY] tak, aby został podświetlony.

Na wyświetlaczu pojawi się strona wyboru kategorii brzmienia. OGR-300em dostępnych jest 38 kategorii wyświetlanych w grupach po 10.

{ilustr. - str.19/1}

4. Naciśnij pokrętko [VALUE].

Wyświetlona zostanie lista kategorii brzmieniowych.

5. Wybierz żądaną kategorię przesuwając kursor na pozycję odpowiedniej opcji poprzez obrót pokrętki [VALUE].

{ilustr. - str.19/2}

6. Naciśnij pokrętko [VALUE].

Lista brzmień należących do wybranej kategorii zostanie wyświetlona w grupach po 10 brzmień.

{ilustr. - str.19/3}

☼ Żadne z brzmień fabrycznych nie należy do kategorii "DRUMS", oraz "BEAT&GROOVE".

7. Aby przełączać pomiędzy wyświetlanymi grupami brzmień użyj przycisków [F2] ("-Group"), lub [F3] ("+Group").

Aby poruszać się po wyświetlanych grupach w skokach co 10 naciśnij [F5] ("-10"), lub [F6] ("+10").

☼ Wyświetlane grupy mogą być także zmieniane poprzez naciśnięcie przycisków [USER], [CARD], [PRESET], [EXP], [A] - [H]. Jednak jeżeli wybrana grupa nie zawiera żadnego brzmienia należącego do aktualnie przeglądanej kategorii, wówczas wyświetlana poprzednio grupa pozostanie na wyświetlaczu.

8. Przesuń kursor do pozycji odpowiadającej wybranemu brzmieniu poprzez obrót pokrętki [VALUE].

9. Aby powrócić do strony "PATCH Play" naciśnij ponownie pokrętko [VALUE], lub przycisk [EXIT].

Na wyświetlaczu podane zostaną kolejno: grupa, kategoria i nazwa wybranego brzmienia, wraz z

jego numerem wyświetlonym w górnym wierszu.

{ilustr. - str.19/3:

"Patch group" = Grupa brzmienia
 "Patch number" = Numer brzmienia
 "Category" = Kategoria brzmienia
 "Patch name" = Nazwa brzmienia }

Jeżeli zdecydujesz Się na wybór brzmienia należącego do innej kategorii, naciśnij przycisk [F5] i rozpocznij procedurę wyboru jeszcze raz.

10. Naciśnij przycisk [CATEGORY] tak, aby jego podświetlenie zostało wyłączone.

Na wyświetlaczu pojawi się strona "PATCH Play".

☀ Po włączeniu podświetlenia przycisku [CATEGORY] przycisk [F6] uzyskuje funkcję "Categry" i jedynie po naciśnięciu i przytrzymaniu przycisku [SHIFT] odzyskuje swoją standardową funkcję "Effects".

☀ Naciśnięcie przycisku [F4] ("<- Back") powoduje powrót do poprzedniej strony wyświetlacza.

☀ Aby odwołać procedurę wyboru brzmienia naciśnij przycisk [F6] ("Close").

☀ Po wyborze programu "Performance" funkcja "Patch Search" dostępna jest jedynie po wyświetleniu strony "Play" dla brzmienia stanowiącego element aktualnie wybranego programu "Performance", lub na stronie "Part Param". (Procedura edycji indywidualnych brzmień w trybie pracy "Performance" opisana jest w dalszej części niniejszej instrukcji).

☀ Funkcja "Patch Search" nie jest dostępna po uaktywnieniu systemu General MIDI.

☀ W punktach 4 i 6 powyższej procedury można także nacisnąć przycisk [F4] ("Select").

☀ W punktach 3, 5 i 8 powyższej procedury można także posłużyć się przyciskami nawigacyjnymi, lub [INC] / [DEC].

Funkcja "Patch Search" udostępnia następujące kategorie brzmieniowe:

Grupa kategorii	Kategoria	
	Opis zawartości	
	-	NO
ASSIGN	nieznana kategoria	
PIANO		

AC.PIANO	PNO
akustyczny	Fortepian
EL.PIANO	EP
elektryczne	Piana
KEYS&ORGAN	
KEYBOARDS	KEY
klawiszowe	Inne instr.
	(Clavinet, Klawesyn,
etc.)	
BELL	BEL
brzm. pochodne	Dzwonki i
MALLET	MLT
wibrafon, etc.	Marimba,
ORGAN	ORG
klasyczne i elektr.	Organy
ACCORDION	ACD
	Akordeon
HARMONICA	HRM
GUITAR	Harmonijka ustna etc.
AC.GUITAR	AGT
akustyczna	Gitara
EL.GUITAR	EGT
elektryczna	Gitara
DIST.GUITAR	DGT
"Distortion"	Gitara z ef.
BASS	
BASS	BS
/ Kontrabas	Git. Basowa
SYNTH	SBS
ORCHESTRAL	Bass syntezatorowy
STRINGS	STR
smyczkowe	Instrumenty
ORCHESTRA	ORC
orkiestrowe	Brzmienia
HIT&STAB	HIT
orkiestrowe i in.	Akcenty
WIND	WND
drewniane	Instr. dęte
FLUTE	FLT
BRASS	Instr. dęte wargowe
AC.BRASS	BRS
blaszane (akust.)	Dęte

		SBR
	SYNTH BRASS j.w. - syntezatorowe	SAX
		Saksofony
SYNTH	SAX	
		HLD
	HARD LEAD	Ostre solowe
brzm. synt.		
		SLD
	SOFT LEAD	j.w. -
brzmienia delikatne		
		TEK
	TECHNO SYNTH	Brzmienia
typu "Techno"		
		PLS
	PULSATING	Brzmienia
modulowane		
		FXSYNTH
FX	Efekty syntezatorowe	SYN
OTHER SYNTH	Inne polif. brzmienia synt.	
PAD		
		BPD
	BRIGHT PAD	Jasne brzm. typu
"Pad"		
		SPD
	SOFT PAD	Delikatne
brzm. typu "Pad"		
		VOX
	VOX	Brzmienie
typu "Choir"		
ETHNIC		
		PLK
	PLUCKED	Instr.
szarpane (Harfa etc.)		
		ETH
	ETHNIC	Inne instr.
etniczne		
		FRT
	FRETTED	Instr.
strunowe progowe		
RHYTHM&SFX		
		PRC
	PERCUSSION	Instrumenty
perkuszynne		
		SFX
	SOUND FX	Efekty dźwiękowe
		BTS
	BEAT&GROOVE	Pętle
rytmiczne		
		DRM
	DRUMS	Zestawy
perkuszynne		
		CMB
	COMBINATION	Inne brzm.
kompilacyjne		

☼ Brzmienia znajdujące się na kartach typu "Sound Library" (seria PN-JV80) są klasyfikowane jako kategoria "NO ASSIGN".

■ Wybór brzmień za pomocą komunikatów MIDI z zewnętrznego urządzenia

Wybór brzmień i zestawów perkusyjnych
Aby wybrać pojedyncze brzmienie (włącznie z brzmieniami stanowiącymi element programu "Performance", lub standardu GM) należy przesłać do JV-2080 komunikat typu "Bank Select" (0 - 32), a następnie komunikat typu "Program Change".

1. Dostosuj kanał przesyłu MIDI ("transmit channel") na zewnętrznym urządzeniu do kanału odbioru MIDI ("receive channel") w JV-2080.

☼ Standard GM ustawia poszczególne kanały MIDI w następujący sposób:
Element ("Part") 1 = kanał 1, Element 2 = kanał 2, Element 3 = kanał 3 ... Element 16 = kanał 16.

☼ W trybie pracy "Performance", lub GM włącz najpierw element, którego brzmienie ma zostać zmodyfikowane.

2. Prześlij do JV-2080 komunikat typu "Bank Select MSB" (kontroler nr 0).

3. Prześlij do JV-2080 komunikat typu "Bank Select LSB" (kontroler nr 32).

☼ Ponieważ w standardzie General MIDI wybrać można jedynie brzmienia należące do oferowanego przez ten system zestawu, nie ma konieczności wysyłania komunikatów typu "Bank Select" o ile JV-2080 pracuje w trybie GM.

4. Prześlij do JV-2080 komunikat typu "Program Change".

☼ Kiedy JV-2080 odbiera komunikat typu "Program change" bez poprzedzających go komunikatów typu "Bank Select", wówczas wybierane jest brzmienie, lub zestaw perkusyjny w obrębie tej samej grupy brzmieniowej co program poprzedni. Znaczący to, iż jeżeli dysponujesz urządzeniem, które nie potrafi generować komunikatów typu "Bank Select", wówczas zmuszony jesteś do zapisania wszystkich potrzebnych Ci brzmień w banku pamięciowym Użytkownika "USER", a następnie wybraniu tego banku jako aktywnego. Potem możesz wykorzystywać komunikaty typu "Program Change" do zmiany aktualnie wykorzystywanego brzmienia.

☼ Jeżeli kanał przesyłu MIDI jednego z elementów programu "Performance" jest identyczny z kanałem przesyłu MIDI całego programu (Strona "MIDI Param 1" [PERFORM] → [SYSTEM] → [F3]"MIDI"),

wówczas priorytet posiada ten drugi. Oznacza to, iż po przesłaniu w takim przypadku komunikatu "Program Change", zmieni się cały program "Performance", a nie tylko jedno brzmienie w jego obrębie.

☀ Aby JV-2080 mógł odbierać komunikaty typu "Bank Select" parametry "Rx Bank Select", oraz "Rx Program Change" (strona "MIDI Param 2 [SYSTEM] → [F3]"MIDI") muszą być włączone (opcja "ON"). Jest to fabryczne ustawienie tych parametrów.

☀ Aby JV-2080 mógł odbierać komunikaty typu "Program Change" parametr "Rx Program Change" (strona "MIDI Param 2 [SYSTEM] → [F3]"MIDI") musi być włączony (opcja "ON"). Jest to fabryczne ustawienie tego parametru.

☀ Jeżeli w momencie otrzymania komunikatu typu "Program Change" przycisk [CATEGORY] jest włączony, wówczas opcja ta zostanie automatycznie wyłączona.

Brzmienia i zestawy perkusyjne w każdej grupie odpowiadają następującym numerom komunikatów typu "Bank Select", oraz "Program Change".

Brzmienia

Grupa	Nr brzmienia	"Bank Select" MSB
USER	001 - 128	80
PR-A	001 - 128	81
PR-B	001 - 128	81
PR-C	001 - 128	81
GM	001 - 128	81
PR-E	001 - 128	81
CARD	001 - 128	82
XP-A	001 - 128	84
XP-A	129 - 255	84
XP-B	001 - 128	84
XP-B	129 - 255	84
XP-C	001 - 128	84
XP-C	129 - 255	84
XP-D	001 - 128	84
XP-D	129 - 255	84
XP-E	001 - 128	84
XP-E	129 - 255	84
XP-F	001 - 128	84
XP-F	129 - 255	84
XP-G	001 - 128	84
XP-G	129 - 255	84
XP-H	001 - 128	84
XP-H	129 - 255	84

Zestawy perkusyjne

Grupa	Nr zestawu	"Bank Select" MSB
USER	001, 002	80

PR-A	001, 002	81	00
PR-B	001, 002	81	01
PR-C	001, 002	81	02
GM	001, 002	81	03
PR-E	001, 002	81	04
CARD	001, 002	82	00
XP-A	001 - 128	84	00
XP-A	129 - 255	84	01
XP-B	001 - 128	84	02
XP-B	129 - 255	84	03
XP-C	001 - 128	84	04
XP-C	129 - 255	84	05
XP-D	001 - 128	84	06
XP-D	129 - 255	84	07
XP-E	001 - 128	84	08
XP-E	129 - 255	84	09
XP-F	001 - 128	84	10
XP-F	129 - 255	84	11
XP-G	001 - 128	84	12
XP-G	129 - 255	84	13
XP-H	001 - 128	84	14
XP-H	129 - 255	84	15

Wybór programu "Performance"

Aby wybrać program "Performance" za pomocą zewnętrznego urządzenia MIDI należy zdefiniować ten sam numer kanału przesyłu MIDI dla tego urządzenia, oraz dla parametru "Performance Ctrl-Ch" w JV-2080. Następnie trzeba przesłać do JV-2080 komunikaty typu "Bank Select" (kontrolery nr 00 i 32).

1. Włącz tryb pracy "Performance" (patrz: rozdział "Wybór Programów Performance", Brzmienia, oraz Zestawów Perkusyjnych").
2. Zdefiniuj kanał przesyłu MIDI dla programu "Performance" (parametr "Performance Ctrl-Ch"). 00
3. Ustaw ten sam kanał przesyłu dla zewnętrznego urządzenia sterującego.
4. Prześlij do JV-2080 komunikat typu "Bank Select MSB" (kontroler nr 00).
5. Prześlij do JV-2080 komunikat typu "Bank Select LSB" (kontroler nr 32).

Grupa	Nr zestawu	"Bank Select" MSB	"Bank Select" LSB
USER	001, 002	80	00

☼ Podobnie jak w przypadku pojedynczych brzmień, lub zestawów perkusyjnych, kiedy JV-2080 odbiera komunikat typu "Program change" bez poprzedzających go komunikatów typu "Bank Select", wówczas wybierany jest program "Performance" w obrębie tej samej grupy brzmieniowej co program poprzedni. Znaczy to, iż jeżeli dysponujesz urządzeniem, które nie potrafi generować komunikatów typu "Bank Select", wówczas zmuszony jesteś do zapisania wszystkich potrzebnych Ci programów "Performance" w banku pamięciowym użytkownika "USER", a następnie wybraniu tego banku jako aktywnego. Potem możesz wykorzystywać komunikaty typu "Program Change" do zmiany aktualnie wykorzystywanego programu "Performance".

☼ Aby JV-2080 mógł odbierać komunikaty typu "Bank Select" parametry "Rx Bank Select", oraz "Rx Program Change" (strona "MIDI Param 2 [SYSTEM] → [F3]"MIDI") muszą być włączone (opcja "ON"). Jest to fabryczne ustawienie tych parametrów.

☼ Aby JV-2080 mógł odbierać komunikaty typu "Program Change" parametr "Rx Program Change" (strona "MIDI Param 2 [SYSTEM] → [F3]"MIDI") musi być włączony (opcja "ON"). Jest to fabryczne ustawienie tego parametru.

Programy "Performance" w każdej z niżej wymienionych grup odpowiadają następującym numerom komunikatów "Bank Select", oraz "Program Change"

Programy "Performance"

Grupa	Nr programu	"Bank Select" MSB
USER	1 - 32	80
PR-A	1 - 32	81
PR-B	1 - 32	81
CARD	1 - 32	82

Przełączanie pomiędzy trybami pracy "Performance", "Patch" i "GM System"

Istnieje możliwość zdalnego przełączania pomiędzy trybami pracy JV-2080: "Performance", "Patch" i "GM System" poprzez wysłanie komunikatu typu "System Exclusive" (w notacji heksadecymalnej):

Aby włączyć tryb pracy "Performance":
F0 41 10 6A 12 00 00 00 00 02 7E F7

Aby włączyć tryb pracy "Patch":
F0 41 10 6A 12 00 00 00 00 01 7F F7

Aby włączyć tryb pracy "GM System":

F0 41 10 6A 12 00 00 00 00 02 7E F7

☼ Trzeci blok tego komunikatu MIDI oznacza numer ID instrumentu. Jego fabrycznym ustawieniem jest nr "10" (w systemie heksadecymalnym; w systemie dziesiętnym jest to odpowiednik "16"). Ten numer ID pojawi się na wyświetlaczu JV-2080 jako "17". Komunikat MIDI prześle w praktyce wartość mniejszą o 1 od podanej (16). W razie modyfikacji numeru ID dla JV-2080 należy pamiętać o konieczności odpowiedniego zmodyfikowania trzeciego bloku podanych powyżej komunikatów "System Exclusive" w przypadku ich przesyłania.

☼ Nie istnieje możliwość przełączenia trybu pracy "Performance", "Patch", lub "GM System" na tryb "Rhythm".

☼ Aby JV-2080 mógł odbierać komunikaty typu "System Exclusive" parametr "Rx Sys.Excl" (strona "MIDI Param 2 [SYSTEM] → [F3]"MIDI") musi być włączony (opcja "ON"). Jest to fabryczne ustawienie tego parametru.

■ Główne strony wyświetlacza w różnych trybach pracy JV-2080 ("PERFORM Play", "PATCH Play" i "RHYTHM Play")

Na wyświetlaczu pojawia się wiele rodzajów informacji. Spośród wielu wyświetlanych stron, trzy główne pojawiają się po włączeniu każdego z trzech podstawowych trybów pracy JV-2080 "Performance", "Patch" i "Rhythm". Nazwa strony wyświetlana jest w górnym wierszu ekranu.

"PERFORM Play"	"Prg Change"
Strona "PERFORM Play"	Nr programu
00	1 - 32
Pojawia się po naciśnięciu przycisku [PERFORM].	1 - 32
00	1 - 32
{ilustr. - str.22/1:	
"Performance group" = Grupa programu	
"Performance"	
"Performance number" = Numer programu	
"Performance"	
"Performance name" = Nazwa programu	
"Performance"	
"Performance control..." = Kanał przesyłu MIDI dla programu "Performance"	
"Part on/off" = Status wybranego elementu programu	
"Current Part" = aktualnie wybrany element programu (nazwa brzmienia)	
"Effects on/off" = Status procesorów efektowych }	

Strona "PATCH Play"

Pojawia się po naciśnięciu przycisku [PATCH].

{ilustr. - str.22/2:

"Patch group" = Grupa brzmienia
"Patch number" = Numer brzmienia
"Patch name" = Nazwa brzmienia
"MIDI receive...." = Kanał przesyłu MIDI dla brzmienia
"Wave expansion... = Nazwa karty rozszerzeniowej
"Selecting the way..." = Wielogłosowość brzmienia (Poly/Solo)
"Effects on/off" = Status procesorów efektowych
"Octave shift" = transpozycja oktawa brzmienia }

Strona "RHYTHM Play"

Pojawia się po naciśnięciu przycisku [RHYTHM].

{ilustr. - str.22/3:

"Rhythm set group" = Grupa zestawu perkusyjnego
"Rhythm set number" = Numer zestawu perkusyjnego
"Rhythm set name" = Nazwa zestawu perkusyjnego
"MIDI receive...." = Kanał przesyłu MIDI dla zestawu perkusyjnego
"Wave expansion... = Nazwa karty rozszerzeniowej
"Current note" = ostanio zagrany dźwięk
"Percussion instrument name" = nazwa instrumentu perkusyjnego
"Effects on/off" = Status procesorów efektowych }

Odsłuchiwanie Brzmienia JV-2080 bez Wykorzystania Urządzeń Zewnętrznych - Funkcja PHRASE PREVIEW

Odsłuchanie brzmień JV-2080 jest możliwe nawet jeżeli nie został on połączony z żadnym zewnętrznym urządzeniem sterującym (klawiaturą MIDI, lub sekwencerem), poprzez odtworzenie krótkiej frazy prezentującej możliwości wybranego brzmienia

1. Wybierz brzmienie (patrz: rozdział "Wybór Programów "Performance", Brzmień , oraz Zestawów Perkusyjnych").

2. Wciśnij i przytrzymaj potencjometr głośności (PHRASE PREVIEW).

Odtworzona zostanie krótka demonstracja wybranego brzmienia charakterystyczna dla ustawień kategorii, do której ono należy (strona "Common General" [PATCH] → [F1]"Common" → [F1]"General").

* Jeżeli wybrany został program "Performance", wówczas odtworzona zostanie fraza demonstracyjna dla brzmienia aktualnie edytowanego (wybranego) elementu. Informacja o aktualnie wybranym elemencie znajduje się w prawym dolnym rogu wyświetlacza na stronie "PERFORM Play"). Po wyborze zestawu perkusyjnego odtworzona zostanie perkusyjna fraza demonstracyjna.

* Frazy demonstracyjne dla brzmień użytkownika (należących do grupy USER), oraz pochodzących z opcjonalnych kart rozszerzeniowych serii SR-JV80 mogą być odtwarzane w niewłaściwym rejestrze. Należy wówczas skorygować wysokość frazy za pomocą przycisków [^] / [v] (funkcja "Octave Shift").

* Jeżeli ambitus frazy demonstracyjnej jest większy niż skala demonstrowanego brzmienia, lub elementu programu "Performance", wówczas dźwięki wykraczające poza skalę nie będą odtwarzane.

■ Wybór metody demonstracji brzmienia (Fraza / Akord / Pojedyncze dźwięki)

Istnieje możliwość wyboru jednej z trzech dostępnych metod demonstracji wybranego brzmienia: frazy demonstracyjnej, akordu, lub pojedynczych dźwięków.

1. Naciśnij przycisk [SYSTEM] tak, aby został on podświetlony.

2. Naciśnij przycisk [F5] ("Preview"). Na wyświetlaczu pojawi się strona "Preview".

{ilustr. - str.23/1}

3. Za pomocą przycisków nawigacyjnych przesun kursor do pozycji parametru, którego ustawienie chcesz zmienić.

4. Zmień wybran¹ wartość poprzez obrót pokrętła [VALUE], lub naciśnięcie przycisków [INC] / [DEC].

5. Naciśnij kilkakrotnie przycisk [EXIT] tak, aby powrócić do odpowiadającej aktualnemu trybowi pracy strony "Play".

Metody demonstracji brzmienia ("Preview Sound Mode")

PHRASE : odtworzona zostanie fraza charakterystyczna dla kategorii, do jakiej należy wybrane brzmienie

CHORD : dźwięki określone przez parametry "Note 1 - 4" zostaną odtworzone jednocześnie

SINGLE : dźwięki określone przez parametry "Note 1 - 4" zostaną odtworzone kolejno, jeden po drugim

Ustawienie <Key:Vel> dla parametrów "Note 1" - "Note 4"

Określa wysokość (w zakresie "C-1" - "G9"), oraz głośność (w zakresie "0" - "127") czterech dźwięków, które zostaną odtworzone w przypadku wyboru opcji SINGLE, lub CHORD dla metody demonstracji brzmienia.

Po wyborze opcji PHRASE niniejsze ustawienie nie mają praktycznego znaczenia.

Transpozycja Oktawowa Rejestru Brzmienia

Wysokość wybranego brzmienia można zmodyfikować w prosty sposób:

1. Wybierz brzmienie, które chcesz wykorzystać. Na wyświetlaczu pojawi się strona "PATCH Play" (patrz: rozdział "Wybór Programów "Performance", Brzmień , oraz Zestawów Perkusyjnych").

2. Każdorazowe naciśnięcie przycisku [^] spowoduje transpozycję wybranego brzmienia o oktawę w górę, podczas gdy naciśnięcie przycisku [v] spowoduje transpozycję o oktawę w dół.

Modyfikacji rejestru brzmienia dokonać można w zakresie +/- 3 oktaw.

{ilustr. - str.23/2}

☼ Niniejsze ustawienie jest tożsame z ustawieniem funkcji "Octave Shift" (strona "Common General" [PATCH] → [F1]"Common" → [F1]"General").

Wybór Ilości Głosów dla Brzmienia (POLY/SOLO)

Istnieje możliwość zdecydowania, czy podczas gry na wybranym brzmieniu dopuszczalne będzie odtwarzanie kilku dźwięków jednocześnie (tryb polifoniczny), czy też brzmień będzie jedynie dźwięk odpowiadający ostatnio naciśniętemu klawiszowi (tryb homofoniczny).

1. Wybierz brzmienie, które chcesz wykorzystać. Na wyświetlaczu pojawi się strona "PATCH Play" (patrz: rozdział "Wybór Programów "Performance", Brzmień , oraz Zestawów Perkusyjnych").

2. Naciśnij i przytrzymaj przycisk [SHIFT], a następnie wciśnij przycisk [RX].

Każdorazowe naciśnięcie tego przycisku powodować będzie przełączenie opcji dla parametru "Key Assgn:" pomiędzy POLY (brzmienie polifoniczne), a SOLO (brzmienie homofoniczne).

{ilustr. - str.24}

☼ Niniejsze ustawienie jest tożsame z ustawieniem funkcji "Key Assign" (strona "Common Control" [PATCH] → [F1]"Common" → [F1]"Control").

USTAWIENIA EFEKTÓW

Włączanie i wyłączanie efektów (przyciski [EFX], [CHORUS] i [REVERB])

Wbudowane w JV-2080 trzy urządzenia efektowe ("EFX", "Chorus" i "Reverb") mogą być włączane / wyłączane dla całościowego sygnału generowanego przez instrument.

1. Naciśnij przycisk [EFX] / [CHORUS] / [REVERB] aby włączyć (przycisk podświetlony), lub wyłączyć (przycisk wygaszony) wybrany efekt.

Jeżeli któryś z efektów zostanie włączony, wówczas w prawej górnej części wyświetlacza na różnych stronach typu "Play" pojawi się odpowiednio komunikat: "EFX", "CHO", lub "REV".

Wyłączenie efektu sygnalizowane jest przez szary kolor tych komunikatów.

{ilustr. - str.25/1}

Efekty JV-2080 powinny pozostać wyłączone, jeżeli chcesz słuchać nieprzetworzonego sygnału generowanego przez instrument, bądź w razie wykorzystania zewnętrznych procesorów sygnału zamiast tych, które wbudowane są do wnętrza syntezy.

Konfiguracja torów efektowych

Rezultat brzmieniowy działania torów efektowych zależy w dużej mierze od tego w jak sposób i z jakim poziomem pojawi się sygnał na ich wyjściu. Kolejne strony niniejszego rozdziału zawierają opisy poszczególnych procedur konfiguracyjnych kolejno dla brzmień, programów "Performance", zestawów perkusyjnych, oraz systemu General MIDI.

■ Pojedyncze brzmienia ("Patches")

Brzmienie ("Patch") zawiera od 1 do 4 tonów składowych.

Brzmienie ("Patch") może wykorzystywać jeden tor efektowy EFX

Najważniejszym parametrem, determinującym całą strukturę procesora efektowego jest "Output Assign". Dokonajmy więc na początku ustawień tego parametru.

Wybierz odpowiednią opcję dla parametru "Output Assign", zgodną z Twoim zamysłem brzmienia:

EFX : wybierz tę opcję, jeżeli zamierzasz skorzystać z efektu pogłosu, efektu typu "Chorus" i jednego z efektów EFX jednocześnie.

MIX : wybierz tę opcję, jeżeli zamierzasz skorzystać z efektu pogłosu i efektu typu "Chorus", bez użycia żadnego z efektów EFX.

DIR1, 2 : wybierz tę opcję, jeżeli zamierzasz skorzystać z zewnętrznego procesora efektowego, z pominięciem wewnętrznych efektów JV-2080.

Dokładny opis poszczególnych opcji znajduje się na dalszych stronach niniejszego rozdziału. Istnieją ustawienia efektów definiowane indywidualnie dla każdego tonu składowego. Są też takie, które wpływają jedynie na całe brzmienie.

☼ Jeżeli dla parametrów "Structure Type 1&2", oraz "3&4" (strona "Structure" [PATCH] → [F1]"Common" → [F3]"Struct") wybrana została wartość "Type2" - "Type10", wówczas sygnały tonów składowych 1 i 2 zostaną zmiksowane jako ton 2, a sygnały tonów 3 i 4 zmiksowane jako ton 4. Oznacza to, iż ustawienia dla tonu 2 ważne będą także dla tonu 1, a ustawienia tonu 4 dla tonu 3.

1. Wybierz żądane brzmienie i włącz stronę "PATCH Play" (patrz: rozdział "Wybór Programów "Performance", Brzmień , oraz Zestawów Perkusyjnych").

2. Naciśnij przyciski [EFX], [CHORUS], [REVERB] tak, aby zostały podświetlone.

3. Naciśnij przycisk [F6] ("Effects").

4. Naciśnij przycisk [F1] ("General"). Na wyświetlaczu pojawi się strona "General".

5. Za pomocą przycisków TONE SELECT [1] - [4] wybierz ton składowy, którego ustawienia mają zostać poddane edycji.

Podświetlenie przycisku zacznie pulsować, a na w górnej lewej części wyświetlacza pojawi się numer wybranego tonu składowego.

{ilustr. - str.25/2:

"Tone Parameters" = Parametry tonu składowego

"Parameters for each Patch" = Ogólne parametry brzmienia

"Parameter name..." = Nazwa parametru aktualnie wybranego kursorem }

☼ Niniejsza procedura nie jest konieczna, jeżeli edycji poddane mają zostać parametry odnoszące się do wszystkich tonów składowych (całego brzmienia) jednocześnie.

6. Za pomocą przycisków nawigacyjnych ustaw kursor w pozycji parametru, którego ustawienia chcesz zmienić.

7. Zmień wartość wybranego parametru za pomocą pokrętła [VALUE], lub przycisków [INC] / [DEC].

☼ W razie wprowadzenia niewłaściwej wartości edytowanego parametru należy nacisnąć przycisk [UNDO]. Wówczas parametrowi temu zostanie przypisana wartość, jaką posiadał w momencie zaznaczenia go kursorem.

8. Naciśnij przycisk [EXIT] aby powrócić do strony "PATCH Play".

Po lewej stronie nazwy grupy brzmieniowej pojawi się znak "*" informujący o dokonaniu zmian w oryginalnych ustawieniach wybranego brzmienia.

{ilustr. - str.26/1}

☼ Jeżeli podczas wyświetlania znaku "*" dokonasz wyboru innego brzmienia, lub wyłączysz zasilanie instrumentu, wówczas dokonane przez Ciebie modyfikacje ustawień zostaną utracone. Chcąc zachować wprowadzone zmiany należy przeprowadzić procedurę zapisu ("Write").

☼ Jeżeli przycisk [EFX], [CHORUS], lub [REVERB] jest wyłączony, wówczas dezaktywacja wybranych torów efektowych oznaczona będzie na stronie "General" wykresowaną linią.

☼ Po wykonaniu punktu 4 powyższej procedury naciśnięcie przycisku [F6] ("Palette") umożliwi zestawienie wszystkich ustawień dla wszystkich czterech tonów składowych na jednej stronie wyświetlacza. W ten sposób masz możliwość porównania ustawień poszczególnych tonów

składowych. Ponowne naciśnięcie przycisku [F6] spowoduje powrót do strony "General". Opis przycisku [F6] określać będzie ton składowy, do edycji którego powrócisz po jego naciśnięciu.

{ilustr. - str.26/2}

Wybór opcji "EFX" dla parametru "Output Assign" (pojedyncze brzmienie)

{ilustr. - str.26/3:

bez tłumaczenia!}

* Indywidualne ustawienia dla każdego tonu składowego

"Output Assign"
Określa gdzie wysłane będzie sygnał generowany przez syntezator.

EFX : sygnał z generatora wysyłany będzie na wejście procesora efektu pogłosu ("Reverb"). "Chorus", oraz EFX. Opcja ta powinna zostać wybrana, o ile chcesz skorzystać z wszystkich oferowanych przez JV-2080 torów efektowych.

"Reverb Send Level"
Określa intensywność brzmienia efektu pogłosu ("Reverb").

"Chorus Send Level"
Określa intensywność brzmienia efektu typu "Chorus".

"Mix/EFX Send Level"
Określa intensywność i głośność brzmienia efektu EFX.

* Ogólne ustawienia dla całego brzmienia

"EFX Type"
Określa jeden z 40 dostępnych typów efektu EFX.

☼ Możesz również nacisnąć pokrętkę [VALUE] aby wyświetlić listę dostępnych efektów i dokonać wyboru bezpośrednio z niej.

☼ Ustawień parametrów dla każdego z efektów EFX dokonuje się na stronie "EFX Param" ([PATCH] → [F6]"Effects" → [F2]"EFX Prm").

"EFX Reverb Send Level"
Określa intensywność brzmienia efektu pogłosu ("Reverb") dla sygnału przetwarzanego przez efekt EFX.

"EFX Chorus Send Level"

Określa intensywność brzmienia efektu typu "Chorus" dla sygnału przetwarzanego przez efekt EFX.

☼ Ustawienie wartości parametrów "EFX Reverb Send Level" i "EFX Chorus Send Level" nie jest możliwe, jeżeli dla parametru "EFX Output Assign" wybrana jest opcja "DIR1", ub "DIR2".

"EFX Output Level"
Określa głośność sygnału na wyjściu efektu EFX.

"EFX Output Assign"
Określa wyjście, na które wysyłany będzie sygnał z toru EFX.

MIX : sygnał wysyłany będzie na wyjście "MIX" OUTPUT
DIR1 : sygnał wysyłany będzie na wyjście "DIRECT 1" OUTPUT
DIR2 : sygnał wysyłany będzie na wyjście "DIRECT 2" OUTPUT

"Chorus Level"
Określa głośność sygnału na wyjściu efektu "Chorus".

☼ To ustawienie jest jednoznaczne z parametrem "Level" (strona "Chorus" [PATCH] → [F6]"Effects" → [F4]"Chorus").

"Chorus Output Assign"
Określa wyjście, na które wysyłany będzie sygnał z toru efektu "Chorus".

MIX : sygnał wysyłany będzie na wyjście "MIX" OUTPUT
REV : sygnał wysyłany będzie na wejście efektu "Reverb"
M+R : sygnał wysyłany będzie jednocześnie na wyjście "MIX" OUTPUT, oraz na wejście efektu "Reverb"

☼ To ustawienie jest jednoznaczne z parametrem "Output" (strona "Chorus" [PATCH] → [F6]"Effects" → [F4]"Chorus").

"Reverb Level"
Określa głośność sygnału na wyjściu efektu "Reverb".

☼ To ustawienie jest jednoznaczne z parametrem "Level" (strona "Reverb" [PATCH] → [F6]"Effects" → [F5]"Reverb").

Sygnał wychodzący z efektu "Reverb" jest zawsze wysyłany na wyjście "MIX" OUTPUT.

Wybór opcji "MIX" dla parametru "Output Assign" (pojedyncze brzmienie)

{ilustr. - str.27/1:

bez tłumaczenia!}

* Indywidualne ustawienia dla każdego tonu składowego

"Output Assign"

Określa gdzie wysłane będzie sygnał generowany przez syntezator.

MIX : sygnał wysyłany będzie na wejście efektu "Reverb" i "Chorus", a następnie na wyjście "MIX" OUTPUT. Opcja ta powinna być wybrana, jeżeli efekt EFX ma zostać pominięty.

"Reverb Send Level"

Określa intensywność brzmienia efektu pogłosu ("Reverb").

"Chorus Send Level"

Określa intensywność brzmienia efektu typu "Chorus".

"Mix/EFX Send Level"

Określa głośność (poziom) sygnału wyjściowego.

* Ogólne ustawienia dla całego brzmienia

"Chorus Level"

Określa głośność sygnału na wyjściu efektu "Chorus".

☼ To ustawienie jest jednoznaczne z parametrem "Level" (strona "Chorus" [PATCH] → [F6]"Effects" → [F4]"Chorus").

"Chorus Output Assign"

Określa wyjście, na które wysyłany będzie sygnał z tonu EFX.

MIX : sygnał wysyłany będzie na wyjście "MIX" OUTPUT

REV : sygnał wysyłany będzie na wejście efektu "Reverb"

M+R : sygnał wysyłany będzie jednocześnie na wyjście "MIX" OUTPUT, oraz na wejście efektu "Reverb"

☼ To ustawienie jest jednoznaczne z parametrem "Output" (strona "Chorus" [PATCH] → [F6]"Effects" → [F4]"Chorus").

"Reverb Level"

Określa głośność sygnału na wyjściu efektu "Reverb".

☼ To ustawienie jest jednoznaczne z parametrem "Level" (strona "Reverb" [PATCH] → [F6]"Effects" → [F5]"Reverb").

Sygnał wychodzący z efektu "Reverb" jest zawsze wysyłany na wyjście "MIX" OUTPUT.

Wybór opcji "DIR1, 2" dla parametru "Output Assign" (pojedyncze brzmienie)

{ilustr. - str.27/1:

bez tłumaczenia!}

* Indywidualne ustawienia dla każdego tonu składowego

"Output Assign"

Określa gdzie wysłane będzie sygnał generowany przez syntezator. Opcje "DIR1, 2" powinny być użyte w razie wykorzystania zewnętrznych procesorów efektowych dla sygnału syntezatora, z pominięciem efektów wbudowanych do JV-2080.

DIR1 : sygnał wysyłany będzie na wyjście "DIRECT 1" OUTPUT.

DIR2 : sygnał wysyłany będzie na wyjście "DIRECT 2" OUTPUT.

"Mix/EFX Send Level"

Określa głośność (poziom) sygnału wyjściowego.

■ Programy "Performance"

Każdy program "Performance" może wykorzystać jednocześnie trzy niezależne efekty EFX.

Najważniejszym parametrem, determinującym całą strukturę procesora efektowego jest "Output Assign". Dokonajmy więc na początku ustawień tego parametru.

Wybierz odpowiednią opcję dla parametru "Output Assign", zgodną z Twoim zamysłem brzmienia:

{ilustr. - str.28/1:

"Use the Output Assign..." = Wykorzystać ustawienia parametru "Output Assign", oraz "Send Level" dla każdego tonu, lub każdego brzmienia perkusyjnego?

"Output Assign setting" = Ustawienie parametru "Output Assign"

"No" = Nie

"Yes" = Tak

"Use EFX?" = Wykorzystać efekt EFX?

"Use reverb or chorus?" = Wykorzystać efekt "Reverb" lub "Chorus"? }

☼ Jeżeli planujesz wykorzystać efekt EFX, wówczas zdefiniuj parametr "Output Assign", a następnie "EFX-A - C Source".

Dokładny opis poszczególnych opcji znajduje się na dalszych stronach niniejszego rozdziału. Istnieją ustawienia efektów definiowane indywidualnie dla każdego elementu - brzmienia składowego ("Part"). Są też takie, które wpływają jedynie na cały program "Performance".

1. Wybierz żądany program "Performance" i włącz stronę "PERFORM Play" (patrz: rozdział "Wybór Programów "Performance", Brzmień , oraz Zestawów Perkusyjnych").

2. Naciśnij przyciski [EFX], [CHORUS], [REVERB] tak, aby zostały podświetlone.

3. Naciśnij przycisk [F5] ("Effects").

4. Naciśnij przycisk [F1] ("General"). Na wyświetlaczu pojawi się strona "General".

Jeżeli na wyświetlaczu pojawi się strona "EFX Information" wówczas należy powtórnie nacisnąć przycisk [F1] ("General").

5. Za pomocą przycisków PART SELECT [1/9] - [8/16] wybierz element programu, którego ustawienia mają zostać poddane edycji.

Aby wybrać elementy 9 - 16 należy nacisnąć przycisk [1-8/9-16] tak, aby został podświetlony, a następnie dokonać wyboru za pomocą przycisków sekcji PART SELECT: [1/9] - [8/16].

Przycisk ten zacznie pulsować, a w lewej górnej części wyświetlacza pojawi się numer wybranego brzmienia składowego.

{ilustr. - str.28/2:

"Part Parameters" = Parametry elementu (brzmienia składowego)

"Parameters for each Performance" = Ogólne parametry programu "Performance"

"Parameter name..." = Nazwa parametru aktualnie wybranego kursorem }

☼ Niniejsza punkt procedury nie jest konieczny, jeżeli edycji poddane mają zostać parametry odnoszące się do wszystkich brzmień składowych (całego programu "Performance") jednocześnie.

6. Za pomocą przycisków nawigacyjnych ustaw kursor w pozycji parametru, którego ustawienia chcesz zmienić.

7. Zmień wartość wybranego parametru za pomocą pokrętła [VALUE], lub przycisków [INC] / [DEC].

☼ W razie wprowadzenia niewłaściwej wartości edytowanego parametru należy nacisnąć przycisk [UNDO]. Wówczas parametrowi temu zostanie przypisana wartość, jaką posiadał w momencie zaznaczenia go kursorem.

8. Naciśnij przycisk [EXIT] aby powrócić do strony "PERFORM Play".

Po lewej stronie nazwy grupy pojawi się znak "*" informujący o dokonaniu zmian w oryginalnych ustawieniach wybranego programu "Performance".

{ilustr. - str.28/3}

☼ Jeżeli podczas wyświetlania znaku "*" dokonasz wyboru innego programu "Performance", lub wyłączysz zasilanie instrumentu, wówczas dokonane przez Ciebie modyfikacje ustawień zostaną utracone. Chcąc zachować wprowadzone zmiany należy przeprowadzić procedurę zapisu ("Write").

☼ Jeżeli przycisk [EFX], [CHORUS], lub [REVERB] jest wyłączony, wówczas dezaktywacja wybranych torów efektowych oznaczona będzie na stronie "General" wykresowaną linią.

☼ Po włączeniu strony "General" naciśnięcie przycisku [F6] ("Palette") umożliwi zestawienie wszystkich ustawień dla ośmiu elementów - brzmień składowych ("Parts 1-8", lub "Parts 9-16") na jednej stronie wyświetlacza. Każdorazowe naciśnięcie przycisku [F1] spowoduje przełączenie pomiędzy stronami "Parts 1-8", a "Parts 9-16". Ponowne naciśnięcie przycisku [F6] spowoduje powrót do strony "General". Opis przycisku [F6] określać będzie numer brzmienia składowego, do edycji którego powrócisz po jego naciśnięciu.

{ilustr. - str.28/4}

Wybór opcji "EFX-A - C" lub "PAT-A - C" dla parametru "Output Assign" (program "Performance")

{ilustr. - str.29/1:

bez tłumaczenia!}

* Indywidualne ustawienia dla każdego elementu

"Output Assign"

Określa gdzie wysłany będzie sygnał generowany przez syntezator.

PAT-A - C : wyjście sygnału definiowane będzie poprzez ustawienia parametru "Output Assign" w obrębie brzmienia przypisanego danemu elementowi programu (osobno dla każdego tonu składowego tego brzmienia). Przykładowo: jeżeli przypisane do wybranego elementu brzmienie posiada ton 1 wysyłany do wejścia EFX, a tony 2 - 4 do wyjścia MIX, wówczas tylko ton 1 otrzyma efekt EFX, podczas gdy tony 2 - 4 pozostaną nieprzetworzone. Konfiguracja taka jest możliwa tylko pod warunkiem wyboru brzmienia, które wykorzystuje efekt EFX.

EFX-A - C : sygnał wysyłany będzie do efektu "Reverb", "Chorus" i EFX. Indywidualne ustawienia brzmienia (dla każdego tonu składowego) będą ignorowane. Automatycznie wybrane zostaną następujące ustawienia:
dla "PAT-A" i "EFX-A" → "EFX-A Source"
dla "PAT-B" i "EFX-B" → "EFX-B Source"
dla "PAT-C" i "EFX-C" → "EFX-C Source"
Wybór opcji "EFX-A - C Source" umożliwi jednocześnie korzystanie z 3 typów efektu EFX. Oczywiście brzmienia przypisane do elementów, dla których wybrano opcję "EFX-A - C Source" muszą wykorzystywać RÓŻNE typu efektu EFX.

"Reverb Send Level"

Określa intensywność brzmienia efektu pogłosu ("Reverb").

"Chorus Send Level"

Określa intensywność brzmienia efektu typu "Chorus".

"Mix/EFX Send Level"

Określa intensywność i głośność brzmienia efektu EFX.

☼ Po wyborze opcji "PAT-A - C" dla parametru "Output Assign", zarówno ustawienia elementu programu, jak i przypisanego do tego elementu brzmienia (wraz z indywidualnymi ustawieniami każdego z tonów składowych) będą obowiązujące dla parametrów: "Reverb Send Level", "Chorus Send Level", oraz "Mix/EFX Send Level". Chcąc wykorzystać indywidualne ustawienia poszczególnych brzmień programu (bez dodatkowych modyfikacji) należy nadać parametrom typu "Level" dla wszystkich elementów programu wartość "127". (patrz także: opis strony "General" dla poszczególnych

brzmień należących do programu, znajdujący się na sąsiedniej stronie). Po wybraniu ustawienia "EFX-A - C" indywidualne ustawienia każdego z tonów składowych brzmienia będą ignorowane.

* Ogólne ustawienia dla całego brzmienia

"EFX-A - C Source"

Wybiera parametry efektu EFX, które będą podlegały edycji ("EFX Type", "EFX Reverb Send Level", "EFX Chorus Send Level", "EFX Output Level", oraz "EFX Output Assign"). Oznacza to, iż po włączeniu tej opcji, 5 ustawień efektu EFX zmieniać się będzie równocześnie.

"Part 1-9, 11-16"

Wykorzystane zostaną ustawienia efektu EFX dla brzmienia przypisanego określonymu elementowi programu "Performance".

"PERFORM"

Wykorzystane zostaną ustawienia efektu EFX dla wybranego programu "Performance". Dla jednego programu zdefiniowany może być tylko jeden typ ustawień efektu EFX.

"EFX Type"

Określa jeden z 40 dostępnych typów efektu EFX.

☼ Możesz również nacisnąć pokrętkę [VALUE] aby wyświetlić listę dostępnych efektów i dokonać wyboru bezpośrednio z niej.

☼ Ustawień parametrów dla każdego z efektów EFX dokonuje się na stronie "EFX Param" ([PATCH] → [F6]"Effects" → [F2]"EFX Prm").

"EFX Reverb Send Level"

Określa intensywność brzmienia efektu pogłosu ("Reverb") dla sygnału przetwarzanego przez efekt EFX.

"EFX Chorus Send Level"

Określa intensywność brzmienia efektu typu "Chorus" dla sygnału przetwarzanego przez efekt EFX.

☼ Ustawienie wartości parametrów "EFX Reverb Send Level" i "EFX Chorus Send Level" nie jest możliwe, jeżeli dla parametru "EFX Output Assign" wybrana jest opcja "DIR1", lub "DIR2".

"EFX Output Level"

Określa głośność sygnału na wyjściu efektu EFX.

"EFX Output Assign"

Określa wyjście, na które wysyłany będzie sygnał z toru EFX.

MIX : sygnał wysyłany będzie na wyjście "MIX" OUTPUT

DIR1 : sygnał wysyłany będzie na wyjście "DIRECT 1" OUTPUT

DIR2 : sygnał wysyłany będzie na wyjście "DIRECT 2" OUTPUT

☼ Jeżeli zmodyfikowałeś ustawienia efektu EFX ("EFX Type", "EFX Reverb Send Level", "EFX Chorus Send Level", "EFX Output Level", lub "EFX Output Assign"), a następnie zapisałeś wprowadzone zmiany, zapoznaj się z treścią akapitu "Uwagi dotyczące zmian i zapisu ustawień efektu EFX" znajdującego się na następnej stronie.

☼ Jeżeli parametr programu "Performance" "EFX-A - C" posiada ustawienie "Part 1-9", lub "11-16", wówczas na wyświetlaczu w momencie wybrania ustawienia efektu EFX pojawi się symbol "*" oznaczający wybór ustawienia brzmienia.

"Chorus Level"

Określa głośność sygnału na wyjściu efektu "Chorus".

☼ To ustawienie jest jednoznaczne z parametrem "Level" (strona "Chorus" [PATCH] → [F6]"Effects" → [F4]"Chorus").

"Chorus Output Assign"

Określa wyjście, na które wysyłany będzie sygnał z toru EFX.

MIX : sygnał wysyłany będzie na wyjście "MIX" OUTPUT

REV : sygnał wysyłany będzie na wejście efektu "Reverb"

M+R : sygnał wysyłany będzie jednocześnie na wyjście "MIX" OUTPUT, oraz na wejście efektu "Reverb"

☼ To ustawienie jest jednoznaczne z parametrem "Output" (strona "Chorus" [PATCH] → [F6]"Effects" → [F4]"Chorus").

"Reverb Level"

Określa głośność sygnału na wyjściu efektu "Reverb".

☼ To ustawienie jest jednoznaczne z parametrem "Level" (strona "Reverb" [PATCH] → [F6]"Effects" → [F5]"Reverb").

Sygnał wychodzący z efektu "Reverb" jest zawsze wysyłany na wyjście "MIX" OUTPUT.

Strona "EFX Information"

Strona "EFX Information" ([PERFORM] → [F5]"Effects" → [F1]"General") umożliwia jednocześnie wyświetlenie ustawień trzech efektów EFX ("EFX Source" i "EFX Type" dla opcji "EFX-A - C"), a także edycję wyświetlanych parametrów. Ustawienia te są powiązane ze swoimi odpowiednikami na stronie "General".

{ilustr. - str.30/1}

Uwagi dot. opcji "PAT-A - C" dla parametru "Output Assign"

Po wyborze opcji "PAT-A - C" dla parametru "Output Assign" na wyświetlaczu pojawi się typ wykorzystywanego efektu EFX. Jeżeli jednak brzmienie przypisane do edytowanego elementu programu NIE wykorzystuje efektu EFX (t.j. dla parametru "Output Assign" wybrano opcje inne niż "EFX"), wówczas efekt ten nie będzie działał.

Sugerujemy, aby opcję "PAT-A - C" wybierać tylko dla tych elementów, do których przypisano brzmienia wykorzystujące efekt EFX.

Strona "General" dla poszczególnych brzmień należących do programu "Performance"

1. Wciśnij i przytrzymaj przycisk [PERFORM], a następnie naciśnij przycisk [PATCH].

Na wyświetlaczu pojawi się strona "Play" opisująca parametry brzmienia przypisanego do aktualnie wybranego elementu programu.

{ilustr. - str.30/2:

"Part number" = Numer elementu

"MIDI receive channel" = Kanał odbioru MIDI
}

2. Wybierz żądany element programu za pomocą przycisków [<] / [>], a następnie naciśnij [F6] ("Effects") → [F1] ("General").

Na wyświetlaczu pojawi się strona "General" opisująca ustawienia efektów dla brzmienia przypisanego do aktualnie wybranego elementu programu.

Wyświetlone zostaną ustawienia parametrów "Output Assign", "Reverb Send Level", "Chorus Send Level", oraz "Mix/EFX Send Level" dla każdego tonu składowego brzmienia, razem z innymi ustawieniami programu "Performance".

{ilustr. - str.31/1:

"Tone parameters" = Ustawienia tonów składowych brzmienia

"Parameters for..." = Ogólne ustawienia wybranego programu "Performance" }

Chcąc zmienić ustawienia poszczególnych tonów składowych, a następnie zachować wprowadzone zmiany, musisz przeprowadzić procedurę zapisu brzmienia przypisanego do edytowanego elementu, oraz procedurę zapisu aktywnego programu "Performance".

Uwagi dotyczące zmian i zapisu ustawień efektu EFX

Jeżeli dla parametru "EFX-A - C" wybrane zostały opcje w zakresie "Part 1-9", lub "11-16", wówczas modyfikacja ustawień efektu EFX zmieni również wewnętrzne ustawienia brzmienia, przypisanego do edytowanego elementu. Oznacza to konieczność zapisu programu "Performance" po uprzednim zachowaniu zmodyfikowanego brzmienia.

Wybór opcji "MIX" dla parametru "Output Assign" (program "Performance")

{ilustr. - str.31/2:

bez tłumaczenia!}

* Indywidualne ustawienia dla każdego elementu programu

"Output Assign"

Określa gdzie wysłane będzie sygnał generowany przez syntezytor.

MIX : sygnał wysyłany będzie na wejście efektu "Reverb" i "Chorus", a następnie na wyjście "MIX" OUTPUT. Opcja ta powinna być wybrana, jeżeli efekt EFX ma zostać pominięty.

"Reverb Send Level"

Określa intensywność brzmienia efektu pogłosu ("Reverb").

"Chorus Send Level"

Określa intensywność brzmienia efektu typu "Chorus".

"Mix/EFX Send Level"

Określa głośność (poziom) sygnału wyjściowego.

* Ogólne ustawienia dla całego programu "Performance"

"Chorus Level"

Określa głośność sygnału na wyjściu efektu "Chorus".

☀ To ustawienie jest jednoznaczne z parametrem "Level" (strona "Chorus" [PATCH] → [F6]"Effects" → [F4]"Chorus").

"Chorus Output Assign"

Określa wyjście, na które wysyłany będzie sygnał z toru efektu "Chorus".

MIX : sygnał wysyłany będzie na wyjście "MIX" OUTPUT

REV : sygnał wysyłany będzie na wejście efektu "Reverb"

M+R : sygnał wysyłany będzie jednocześnie na wyjście "MIX" OUTPUT, oraz na wejście efektu "Reverb"

☀ To ustawienie jest jednoznaczne z parametrem "Output" (strona "Chorus" [PATCH] → [F5]"Effects" → [F4]"Chorus").

"Reverb Level"

Określa głośność sygnału na wyjściu efektu "Reverb".

☀ To ustawienie jest jednoznaczne z parametrem "Level" (strona "Reverb" [PATCH] → [F6]"Effects" → [F5]"Reverb").

Sygnał wychodzący z efektu "Reverb" jest zawsze wysyłany na wyjście "MIX" OUTPUT.

Wybór opcji "DIR1, 2" dla parametru "Output Assign" (program "Performance")

{ilustr. - str.31/3:

bez tłumaczenia!}

* Indywidualne ustawienia dla każdego elementu programu

"Output Assign"

Określa gdzie wysłane będzie sygnał generowany przez syntezytor. Opcje "DIR1" i "DIR2" powinny być użyte w razie chęci wykorzystania zewnętrznych procesorów efektowych dla sygnału syntezytora, z pominięciem efektów wbudowanych do JV-2080.

DIR1 : sygnał wysyłany będzie na wyjście "DIRECT 1" OUTPUT.

DIR2 : sygnał wysyłany będzie na wyjście "DIRECT 2" OUTPUT.

"Mix/EFX Send Level"

Określa głośność (poziom) sygnału wyjściowego.

■ Zestaw perkusyjny ("Rhythm Set")

Zestaw brzmień perkusyjnych, którego edycja włączana jest poprzez naciśnięcie przycisku [RHYTHM], przypisany jest do 10-go elementu programu "Performance", który jest aktualnie wczytany do pamięci operacyjnej instrumentu (patrz rozdział: "Struktura systemu pamięciowego JV-2080"). Oznacza to, iż działanie efektów dla poszczególnych brzmień perkusyjnych należących do zestawu zależy będzie od ustawień wczytanego do pamięci operacyjnej programu "Performance". Istnieje jednak możliwość zdefiniowania indywidualnych ustawień kilku, opisanych poniżej parametrów, indywidualnie dla każdego instrumentu perkusyjnego (klawisza wyzwalającego) należącego do zestawu.

{ilustr. - str.32/1:

"Parameters for each Key" = Indywidualne parametry dla poszczególnych klawiszy
"Parameters for each Performance" = Ogólne parametry programu "Performance" }

"Output Assign"

Określa gdzie wysłany będzie sygnał generowany przez syntezator.

EFX : sygnał z generatora wysyłany będzie na wejście procesora efektu pogłosu ("Reverb"). "Chorus", oraz EFX. Opcja ta powinna zostać wybrana, o ile chcesz skorzystać z wszystkich oferowanych przez JV-2080 torów efektowych.

MIX : sygnał wysyłany będzie na wyjście "MIX" OUTPUT, oraz na wejście efektów "Reverb" i "Chorus"

DIR1 : sygnał wysyłany będzie na wyjście "DIRECT 1" OUTPUT

DIR2 : sygnał wysyłany będzie na wyjście "DIRECT 2" OUTPUT

"Reverb Send Level"

Określa intensywność brzmienia efektu pogłosu ("Reverb").

"Chorus Send Level"

Określa intensywność brzmienia efektu typu "Chorus".

"Mix/EFX Send Level"

Określa intensywność i głośność brzmienia efektu EFX.

☼ Ustawienie wartości parametrów "Reverb Send Level" i "Chorus Send Level" nie jest możliwe, jeżeli dla parametru "EFX Output Assign" wybrana jest opcja "DIR1", lub "DIR2".

"Mix/EFX Output Level"

Określa poziom sygnału na wyjściu.

Procedura edycji ustawień jest zasadniczo taka sama, jak w przypadku pojedynczych brzmień ("Patches"). Należy jednak zwrócić uwagę na wyszczególnione poniżej różnice:

* W punkcie 1 należy nacisnąć przycisk [RHYTHM], aby włączyć stronę "RHYTHM Play".

* W punkcie 5 należy użyć przycisków [E] - [H] w celu wybrania brzmienia perkusyjnego (klawisza), którego ustawienia mają zostać poddane indywidualnej edycji.

[E] : Wybiera klawisz znajdujący się oktawę niżej od aktualnie wybranego.

[F] : Wybiera klawisz znajdujący się o pół tonu niżej od aktualnie wybranego.

[G] : Wybiera klawisz znajdujący się o pół tonu wyżej od aktualnie wybranego.

[H] : Wybiera klawisz znajdujący się oktawę wyżej od aktualnie wybranego.

Istnieje również możliwość zdefiniowania brzmienia perkusyjnego przeznaczonego do edycji za pośrednictwem podłączonej do JV-2080 klawiatury MIDI (poprzez naciśnięcie klawisza odpowiadającego żądanemu brzmieniu). W takim przypadku należy dla parametru "Rhythm Edit Key" (strona "Setup" [SYSTEM] → [F1]"Setup") wybrać opcję "PNL&MIDI". Jest to fabryczne ustawienie tego parametru.

■ System GM

W trybie pracy systemu General MIDI generowane brzmienia mogą wykorzystywać tylko jeden efekt EFX.

Ustawienia efektów dzielą się na indywidualne parametry każdego elementu programu "Performance", oraz na całosciowe ustawienia dla systemu GM.

Procedura edycji ustawień efektów jest zasadniczo taka sama, jak w przypadku programu "Performance". Należy jednak zwrócić uwagę na wyszczególnione poniżej różnice:

* W punkcie 1 należy nacisnąć przycisk [PERFORM] po uprzednim wciśnięciu i przytrzymaniu przycisku [SHIFT].

* Opcje dostępne dla parametru "Output Assign" to: "EFX", "PAT", "MIX", "DIR1", oraz "DIR2".

* Strona "EFX Information" nie jest dostępna.

* Zapis ustawień dla systemu GM nie jest możliwy.

Modyfikacja ustawień 40 typów efektu EFX.

Istnieje 40 typów efektu EFX. Ustawienia każdego z nich mogą zostać poddane edycji.

1. Niniejsza procedura umożliwia dostęp do strony "EFX Param" z poziomu różnych stron typu "Play".

Dla programów "Performance" lub systemu GM:

[F5] ("Effects") → [F2] ("EFX Param")

Dla pojedynczych brzmień i zestawów perkusyjnych:

[F6] ("Effects") → [F2] ("EFX Param")

{ilustr. - str.33/1}

W przypadku edycji programu "Performance" istnieje możliwość jednoczesnego wykorzystania 3 różnych typów efektu EFX. Kolejne naciśnięcie przycisku [F2] ("EFX Prm") umożliwi dostęp do stron: "EFX-A Param", "EFX-B Param", lub "EFX-C Param".

☼ Jeżeli parametr "EFX-A - C Source" posiada ustawienie "Part 1-9", lub "11-16", wówczas na wyświetlaczu w momencie wybrania ustawienia efektu EFX pojawi się symbol "*" oznaczający wybór indywidualnego ustawienia brzmienia.

2. Za pomocą przycisków nawigacyjnych ustaw kursor w pozycji parametru, którego ustawienia chcesz zmienić.

3. Zmień wartość wybranego parametru za pomocą pokrętła [VALUE], lub przycisków [INC] / [DEC].

☼ W razie wprowadzenia niewłaściwej wartości edytowanego parametru należy nacisnąć przycisk [UNDO]. Wówczas parametrowi temu zostanie przypisana wartość, jaką posiadał on w momencie zaznaczenia go kursorem.

4. Naciśnij przycisk [EXIT] aby powrócić do strony "Play".

☼ Parametry różnych typów efektu EFX oznaczone symbolem "#" mogą być modyfikowane w czasie rzeczywistym za pomocą przesyłanych do JV-2080 komunikatów MIDI. Szczegóły znajdują się w dalszej części niniejszej instrukcji.

Na kolejnych stronach opisanych zostanie 40 typów efektu EFX w następującej kolejności:

- 1: STEREO-EQ
- 2: OVERDRIVE
- 3: DISTORTION
- 4: PHASER

- 5: SPECTRUM
- 6: ENHANCER
- 7: AUTO-WAH
- 8: ROTARY
- 9: COMPRESSOR
- 10: LIMITER
- 11: HEXA-CHORUS
- 12: TREMOLO-CHORUS
- 13: SPACE-D
- 14: STEREO-CHORUS
- 15: STEREO-FLANGER
- 16: STEP-FLANGER
- 17: STEREO-DELAY
- 18: MODULATION-DELAY
- 19: TRIPLE-TAP-DELAY
- 20: QUADRUPLE-TAP-DELAY
- 21: TIME-CONTROL-DELAY
- 22: 2VOICE-PITCH-SHIFTER
- 23: FBK-PITCH-SHIFTER
- 24: REVERB
- 25: GATE-REVERB
- 26: OVERDRIVE→CHORUS
- 27: OVERDRIVE→FLANGER
- 28: OVERDRIVE→DELAY
- 29: DISTORTION→CHORUS
- 30: DISTORTION→FLANGER
- 31: DISTORTION→DELAY
- 32: ENHANCER→CHORUS
- 33: ENHANCER→FLANGER
- 34: ENHANCER→DELAY
- 35: CHORUS→DELAY
- 36: FLANGER→DELAY
- 37: CHORUS→FLANGER
- 38: CHORUS/DELAY
- 39: FLANGER/DELAY
- 40: CHORUS/FLANGER

1: STEREO-EQ (stereofoniczny korektor pasmowy - "equalizer")

Jest to korektor stereofoniczny (tzw. "equalizer"), umożliwiający modyfikację spektrum generowanego brzmienia poprzez jeden regulator tonów niskich, dwa regulatory tonów średnich i jeden regulator tonów wysokich.

{ilustr. - str.34/1}

"Low Freq" (Low frequency)

Określa częstotliwość progową(200Hz/400Hz), poniżej której niskie tony brzmienia będą modyfikowane.

"Low Gain"

Określa modyfikację dynamiki niskich tonów (wielkość ich podbicia lub stłumienia). Wartości dodatnie powodują podwyższenie dynamiki wybranego pasma.

"P1 Freq"

Określa częstotliwość centralną pierwszego pasma średnich częstotliwości, którego dynamika będzie modyfikowana.

"P1 Gain"

Określa modyfikację dynamiki pasma częstotliwości określonego parametrami "P1 Freq", oraz "P1Q". Wartości dodatnie powodują podwyższenie dynamiki wybranego pasma.

"P1 Q"

Określa szerokość pasma średnich częstotliwości o częstotliwości środkowej określonej parametrem "P1 Freq". Im wyższa wartość niniejszego parametru, tym węższe pasmo modyfikowanych częstotliwości.

"High Freq" (High frequency)

Określa częstotliwość progową(4000Hz/8000Hz), powyżej której niskie tony brzmienia będą modyfikowane.

"High Gain"

Określa modyfikację dynamiki wysokich tonów (wielkość ich podbicia lub stłumienia). Wartości dodatnie powodują podwyższenie dynamiki wybranego pasma.

"P2 Freq"

Określa częstotliwość centralną drugiego pasma średnich częstotliwości, którego dynamika będzie modyfikowana.

"P2 Gain"

Określa modyfikację dynamiki pasma częstotliwości określonego parametrami "P2 Freq", oraz "P2Q". Wartości dodatnie powodują podwyższenie dynamiki wybranego pasma.

"P2 Q"

Określa szerokość pasma średnich częstotliwości o częstotliwości środkowej określonej parametrem "P2 Freq". Im wyższa wartość niniejszego parametru, tym węższe pasmo modyfikowanych częstotliwości.

"Level"

Określa poziom sygnału na wyjściu efektu.

2: OVERDRIVE

Jest to efekt symulujący naturalne przesterowanie sygnału generowane przez wzmacniacze lampowe.

{ilustr. - str.34/2}

"Drive"

Określa stopień przesterowania sygnału. Wraz z jego zwiększeniem wzrośnie również poziom sygnału na wyjściu.

"Amp Type"

Określa typ wzmacniacza symulowanego przez efekt.

SMALL : wzmacniacz o małej mocy

BUILT-IN : wzmacniacz typu "built-in" (z wbudowanym głośnikiem)

2-STACK : duży wzmacniacz modułowy 2-elementowy

3-STACK : duży wzmacniacz modułowy 3-elementowy

"Low Gain"

Określa modyfikację dynamiki niskich tonów (wielkość ich podbicia lub stłumienia). Wartości dodatnie powodują podwyższenie dynamiki wybranego pasma.

"High Gain"

Określa modyfikację dynamiki wysokich tonów (wielkość ich podbicia lub stłumienia). Wartości dodatnie powodują podwyższenie dynamiki wybranego pasma.

"Pan"

Określa lokalizację sygnału wyjściowego efektu w przestrzeni stereofonicznej. Wartość "L64" oznacza skrajne ustawienie w lewym kanale, "0" lokalizację centralną, a "63R" skrajne wychylenie w prawo.

"Level"

Określa poziom sygnału na wyjściu efektu. Parametr ten umożliwia skompensowanie różnicy poziomów sygnału z efektem i bez efektu.

3: DISTORTION

Effekt "Distortion" generuje większy stopień przesterowania sygnału, niż "Overdrive".

{ilustr. - str.35/1}

"Drive"

Określa stopień przesterowania sygnału. Wraz z jego zwiększeniem wzrośnie również poziom sygnału na wyjściu.

"Amp Type"

Określa typ wzmacniacza symulowanego przez efekt.

SMALL : wzmacniacz o małej mocy

BUILT-IN : wzmacniacz typu "built-in" (z wbudowanym głośnikiem)

2-STACK : duży wzmacniacz modułowy 2-elementowy

3-STACK : duży wzmacniacz modułowy
3-elementowy

"Low Gain"

Określa modyfikację dynamiki niskich tonów (wielkość ich podbicia lub stłumienia).
Wartości dodatnie powodują podwyższenie dynamiki wybranego pasma.

"High Gain"

Określa modyfikację dynamiki wysokich tonów (wielkość ich podbicia lub stłumienia).
Wartości dodatnie powodują podwyższenie dynamiki wybranego pasma.

"Pan" #

Określa lokalizację sygnału wyjściowego efektu w przestrzeni stereofonicznej.
Wartość "L64" oznacza skrajne ustawienie w lewym kanale, "0" lokalizację centralną, a "63R" skrajne wychylenie w prawo.

"Level"

Określa poziom sygnału na wyjściu efektu.
Parametr ten umożliwia skompensowanie różnicy poziomów sygnału z efektem i bez efektu.

4: PHASER

Efekt "Phaser" polega na dodaniu do oryginalnego sygnału jego odbicia przesuniętego w fazie. W rezultacie powoduje to zmieniającą się w czasie modulację oryginalnego brzmienia.

{ilustr. - str.35/2}

"Manual" #

Określa częstotliwość centralną dla modulacji sygnału.

"Rate" #

Określa częstotliwość (okres) wprowadzanej modulacji.

"Depth"

Określa intensywność wprowadzanej modulacji.

"Resonance"

Określa wielkość sprzężenia zwrotnego dla efektu. Im wyższa wartość tego ustawienia, tym bardziej charakterystyczne brzmienie efektu.

"Mix"

Określa proporcje głośności pomiędzy oryginalnym sygnałem, a sygnałem przesuniętym w fazie.

"Pan"

Określa lokalizację sygnału wyjściowego efektu w przestrzeni stereofonicznej.

Wartość "L64" oznacza skrajne ustawienie w lewym kanale, "0" lokalizację centralną, a "63R" skrajne wychylenie w prawo.

"Level"

Określa poziom sygnału na wyjściu efektu.

5: SPECTRUM

Efekt "Spectrum" jest specjalnym typem 8-pasmowego filtra, umożliwiającego podbicie (lub stłumienie) wybranych częstotliwości, modyfikując w ten sposób brzmienie generowane przez syntezytor.
Jego działanie zbliżone jest do efektu "Equalizer", jednak posiada on znacznie większe możliwości nadania specyficznego kolorytu modyfikowanemu brzmieniu dzięki rozmieszczeniu częstotliwości centralnych każdego z ośmiu pasm w charakterystycznych miejscach spektrum dźwięku.

{ilustr. - str.35/3}

"Band 1"

Określa stopień podbicia (lub stłumienia) pasma częstotliwości ok. 250Hz.

"Band 2"

Określa stopień podbicia (lub stłumienia) pasma częstotliwości ok. 500Hz.

"Band 3"

Określa stopień podbicia (lub stłumienia) pasma częstotliwości ok. 1000Hz.

"Band 4"

Określa stopień podbicia (lub stłumienia) pasma częstotliwości ok. 1250Hz.

"Band 5"

Określa stopień podbicia (lub stłumienia) pasma częstotliwości ok. 2000Hz.

"Band 6"

Określa stopień podbicia (lub stłumienia) pasma częstotliwości ok. 3150Hz.

"Band 7"

Określa stopień podbicia (lub stłumienia) pasma częstotliwości ok. 4000Hz.

"Band 8"

Określa stopień podbicia (lub stłumienia) pasma częstotliwości ok. 8000Hz.

"Q"

Określa szerokość wszystkich pasm efektu, których dynamika jest modyfikowana.

"Pan"

Określa lokalizację sygnału wyjściowego efektu w przestrzeni stereofonicznej.
Wartość "L64" oznacza skrajne ustawienie w lewym kanale, "0" lokalizację centralną, a "63R" skrajne wychylenie w prawo.

"Level"

Określa poziom sygnału na wyjściu efektu.

6: ENHANCER

Jest to efekt wpływający na strukturę wysokich alikwotów (tonów harmonicznych) generowanych dźwięków, dodając brzmieniu jasności i zdecydowania.

{ilustr. - str.36/1}

"Sens" #

Określa intensywność działania efektu "Enhancer".

"Mix" #

Określa proporcje pomiędzy poziomem głośności alikwotów generowanych przez efekt, a oryginalnym sygnałem wprowadzanym na jego wejście.

"Low Gain"

Określa modyfikację dynamiki niskich tonów (wielkość ich podbicia lub stłumienia).
Wartości dodatnie powodują podwyższenie dynamiki wybranego pasma.

"High Gain"

Określa modyfikację dynamiki wysokich tonów (wielkość ich podbicia lub stłumienia).
Wartości dodatnie powodują podwyższenie dynamiki wybranego pasma.

"Level"

Określa poziom sygnału na wyjściu efektu.

7: AUTO-WAH

Efekt ten polega na cyklicznej zmianie częstotliwości progowej filtra, generując w rezultacie brzmienie cyklicznej modulacji, charakterystyczne dla gitarowego efektu "Wah-wah".

{ilustr. - str.36/2}

"Filter Type"

Określa typ sterowanego filtra.

LPF : (filtr dolnoprzepustowy) efekt typu "Wah-wah" generowany będzie w szerokim zakresie częstotliwości.

BPF : (filtr pasmowoprzepustowy) efekt będzie generowany w wąskim zakresie częstotliwości.

"Sens"

Określa intensywność wpływu efektu na działanie filtra.

"Manual" #

Określa częstotliwość centralną pasma działania sterowanego filtra.

"Peak"

Określa sposób, w jaki efekt typu "Wah-wah" wpływać będzie na częstotliwości bliskie centralnej.

Niższe wartości tego parametru powodować będą generowanie efektu w szerszym paśmie częstotliwości. Wyższe wartości spowodują zawężanie pasma działania efektu wokół częstotliwości centralnej.

"Rate" #

Określa częstotliwość generatora niskich drgań sterującego działaniem efektu.

"Depth"

Określa amplitudę drgań w/w generatora.

"Level"

Określa poziom sygnału na wyjściu efektu.

8: ROTARY

Jest to efekt symulujący pracę dawnych obrotowych głośników (tzw. "rotary speakers"). Generowane brzmienie jest wyjątkowo realistyczne dzięki możliwości oddzielnego kontrolowania parametrów działania efektu dla wysokich i niskich częstotliwości. Najlepiej sprawdza się on w przypadku brzmień organowych.

{ilustr. - str.37/1}

"Low Slow Rate"

Określa tempo niskich obrotów ("SLOW") dla głośnika niskotonowego.

"Low Fast Rate"

Określa tempo wysokich obrotów ("FAST") dla głośnika niskotonowego.

"Low Acceleration"

Definiuje czas, w jakim głośnik niskotonowy zmieni prędkość rotacji z obrotów wolnych na szybkie (i odwrotnie). Im mniejsza wartość niniejszego parametru, tym więcej czasu trwać będzie zmiana prędkości rotacji.

"Low Level"

Określa głośność emulowanego brzmienia głośnika niskotonowego.

"Speed" #

Wybiera prędkość rotacji dla głośnika nisko- i wysokotonowego.

SLOW : aktywne staną się ustawienia parametrów "Low Slow Rate" i "High Slow Rate".

FAST : aktywne staną się ustawienia parametrów "Low Fast Rate" i "High Fast Rate".

☀ Procedura wykorzystania zewnętrznego pedału do sterowania tym efektem znajduje się w dalszej części niniejszej instrukcji.

"High Slow Rate"

Określa tempo niskich obrotów ("SLOW") dla głośnika wysokotonowego.

"High Fast Rate"

Określa tempo wysokich obrotów ("FAST") dla głośnika wysokotonowego.

"High Acceleration"

Definiuje czas, w jakim głośnik wysokotonowy zmieni prędkość rotacji z obrotów wolnych na szybkie (i odwrotnie). Im mniejsza wartość niniejszego parametru, tym więcej czasu trwać będzie zmiana prędkości rotacji.

"High Level"

Określa głośność emulowanego brzmienia głośnika wysokotonowego.

"Separation"

Określa przestrzenność generowanego dźwięku.

"Level"

Określa poziom sygnału na wyjściu efektu.

9: COMPRESSOR

Jest to efekt, który jednocześnie redukuje dynamikę sygnału o wysokim poziomie i zwiększa dynamikę sygnału o poziomie niskim, wyrównując w ten sposób różnice dynamiczne sygnału.

{ilustr. - str.37/2}

"Attack"

Określa czas jaki upływa pomiędzy momentem początku sygnału, a rozpoczęciem działania efektu.

"Sustain"

Określa czas, przez jaki sygnał o niskim poziomie będzie wzmacniany do określonej stałej wartości.

"Post Gain"

Oreśla poziom sygnału na wyjściu efektu.

"Low Gain"

Określa modyfikację dynamiki niskich tonów (wielkość ich podbicia lub stłumienia).

Wartości dodatnie powodują podwyższenie dynamiki wybranego pasma.

"High Gain"

Określa modyfikację dynamiki wysokich tonów (wielkość ich podbicia lub stłumienia).

Wartości dodatnie powodują podwyższenie dynamiki wybranego pasma.

"Pan" #

Określa lokalizację sygnału wyjściowego efektu w przestrzeni stereofonicznej.

Wartość "L64" oznacza skrajne ustawienie w lewym kanale, "0" lokalizację centralną, a "63R" skrajne wychylenie w prawo.

"Level" #

Określa poziom sygnału na wyjściu efektu.

10: LIMITER

Jest to efekt dynamiczny redukujący amplitudę (głośność) sygnału, jeżeli przekroczyła ona pewną wartość progową, uniemożliwiając w ten sposób powstanie przesterowania sygnału.

{ilustr. - str.38/1}

"Threshold"

Określa poziom sygnału, którego przekroczenie powodować będzie włączenie działania efektu.

"Ratio"

Określa proporcję kompresji sygnału.

"Release"

Określa czas, jaki upłynie pomiędzy spadkiem poziomu sygnału poniżej wartości progowej, a zaprzestaniem działania efektu.

"Low Gain"

Określa modyfikację dynamiki niskich tonów (wielkość ich podbicia lub stłumienia).

Wartości dodatnie powodują podwyższenie dynamiki wybranego pasma.

"High Gain"

Określa modyfikację dynamiki wysokich tonów (wielkość ich podbicia lub stłumienia).

Wartości dodatnie powodują podwyższenie dynamiki wybranego pasma.

"Pan" #

Określa lokalizację sygnału wyjściowego efektu w przestrzeni stereofonicznej.

Wartość "L64" oznacza skrajne ustawienie w lewym kanale, "0" lokalizację centralną, a "63R" skrajne wychylenie w prawo.

"Level" #

Określa poziom sygnału na wyjściu efektu.

11: HEXA-CHORUS

Jest to efekt typu "Chorus" o sześciostopniowej strukturze (sześć połączonych ze sobą efektów, każdy o różnym czasie opóźnienia) nadający brzmieniu głębi i przestrzenności.

{ilustr. - str.38/2}

"Pre Delay"

Określa czas, jaki upłynie pomiędzy początkiem oryginalnego sygnału, a początkiem brzmienia generowanego przez efekt.

"Rate" #

Określa częstotliwość modulacji dla efektu "Chorus".

"Depth"

Określa intensywność działania efektu "Chorus".

"Pre Delay Deviation"

Opisany powyżej parametr "Pre Delay" określa czas, jaki upłynie pomiędzy początkiem oryginalnego sygnału, a początkiem brzmienia generowanego przez efekt. Niniejszy parametr określa odstęp czasu dzielące rozpoczęcie działania kolejnych efektów typu "Chorus". Im większa wartość tego parametru, tym poszczególne "wejścia" kolejnych sygnałów efektu będą od siebie oddalone w czasie.

"Depth Deviation"

Określa różnicę w intensywności działania poszczególnych efektów typu "Chorus".

"Pan Deviation"

Określa różnicę w lokalizacji sygnałów poszczególnych efektów typu "Chorus" w przestrzeni stereofonicznej. Wartość "0" dla tego parametru oznacza, iż każdy z poszczególnych sygnałów będzie zlokalizowany centralnie. Wartość "20" wprowadza różnicę rzędu 60 stopni w stosunku do pozycji centralnej dla każdego kolejnego sygnału poszczególnych efektów.

"Balance" #

Określa proporcje dynamiczne pomiędzy oryginalnym sygnałem, a dźwiękiem generowanym przez efekt. Wartość "DRY100:0WET" powoduje, iż tylko oryginalny sygnał jest słyszalny. Wartość "DRY0:100WET" całkowicie tłumi sygnał oryginalny, dając 100% słyszalności brzmieniu efektu.

"Level"

Określa poziom sygnału na wyjściu efektu.

12: TREMOLO-CHORUS

Jest to połączenie efektu typu "Chorus" z cykliczną modulacją poziomu głośności sygnału (tzw. "Tremolo").

{ilustr. - str.39/1}

"Pre Delay"

Określa czas, jaki upłynie pomiędzy początkiem oryginalnego sygnału, a początkiem brzmienia generowanego przez efekt.

"Chorus Rate"

Określa częstotliwość modulacji dla efektu "Chorus".

"Chorus Depth"

Określa intensywność działania efektu "Chorus".

"Tremolo Phase"

Określa stopień przestrzenności brzmienia efektu "Tremolo".

"Tremolo Rate" #

Określa częstotliwość (okres) działania efektu "Tremolo".

"Tremolo Separation"

Określa przestrzenność działania efektu "Tremolo".

"Balance" #

Określa proporcje dynamiczne pomiędzy oryginalnym sygnałem, a dźwiękiem generowanym przez efekt. Wartość "DRY100:0WET" powoduje, iż tylko oryginalny sygnał jest słyszalny. Wartość "DRY0:100WET" całkowicie tłumi sygnał oryginalny, dając 100% słyszalności brzmieniu efektu.

"Level"

Określa poziom sygnału na wyjściu efektu.

13: SPACE-D

Opcja ta polega na zwielokrotnieniu działania stereofonicznego, dwustopniowego efektu typu "Chorus". Nie generuje on dźwięku modulowanego, lecz jedynie przestrzenne, przejrzyste brzmienie.

{ilustr. - str.39/2}

"Pre Delay"

Określa czas, jaki upłynie pomiędzy początkiem oryginalnego sygnału, a początkiem brzmienia generowanego przez efekt.

"Rate" #

Określa częstotliwość modulacji dla efektu "Chorus".

"Depth"

Określa intensywność działania efektu "Chorus".

"Phase"

Określa stopień przestrzenności brzmienia efektu "Chorus".

"Low Gain"

Określa modyfikację dynamiki niskich tonów (wielkość ich podbicia lub stłumienia). Wartości dodatnie powodują podwyższenie dynamiki wybranego pasma.

"High Gain"

Określa modyfikację dynamiki wysokich tonów (wielkość ich podbicia lub stłumienia). Wartości dodatnie powodują podwyższenie dynamiki wybranego pasma.

"Balance" #

Określa proporcje dynamiczne pomiędzy oryginalnym sygnałem, a dźwiękiem generowanym przez efekt. Wartość "DRY100:0WET" powoduje, iż tylko oryginalny sygnał jest słyszalny. Wartość "DRY0:100WET" całkowicie tłumi sygnał oryginalny, dając 100% słyszalności brzmieniu efektu.

"Level" #

Określa poziom sygnału na wyjściu efektu.

14: STEREO CHORUS

Jest to stereofoniczny efekt typu "Chorus". Dodatkowy filtr umożliwia modyfikację barwy brzmienia efektu.

{ilustr. - str.40/1}

"Pre Delay"

Określa czas, jaki upłynie pomiędzy początkiem oryginalnego sygnału, a początkiem brzmienia generowanego przez efekt.

"Rate" #

Określa częstotliwość modulacji dla efektu "Chorus".

"Depth"

Określa intensywność działania efektu "Chorus".

"Phase"

Określa stopień przestrzenności brzmienia efektu "Chorus".

"Filter Type"

Określa typ filtra.

OFF : filtr wyłączony

LPF : (filtr dolnoprzepustowy) pasmo znajdujące się powyżej częstotliwości progowej, określonej parametrem "Cutoff Freq" zostanie odcięte.

HPF : (filtr górnoprzepustowy) pasmo znajdujące się poniżej częstotliwości progowej, określonej parametrem "Cutoff Freq" zostanie odcięte.

"Cutoff Freq"

Określa częstotliwość progową filtra.

"Low Gain"

Określa modyfikację dynamiki niskich tonów (wielkość ich podbicia lub stłumienia). Wartości dodatnie powodują podwyższenie dynamiki wybranego pasma.

"High Gain"

Określa modyfikację dynamiki wysokich tonów (wielkość ich podbicia lub stłumienia). Wartości dodatnie powodują podwyższenie dynamiki wybranego pasma.

"Balance" #

Określa proporcje dynamiczne pomiędzy oryginalnym sygnałem, a dźwiękiem generowanym przez efekt. Wartość "DRY100:0WET" powoduje, iż tylko oryginalny sygnał jest słyszalny. Wartość "DRY0:100WET" całkowicie tłumi sygnał oryginalny, dając 100% słyszalności brzmieniu efektu.

"Level"

Określa poziom sygnału na wyjściu efektu.

15: STEREO-FLANGER

Jest to stereofoniczny efekt typu "Flanger" (generator LFO pozostaje w tej samej fazie dla obydwu kanałów stereo). Generuje on metaliczne brzmienie przypominające odgłos startującego i lądującego samolotu odrzutowego. Dodatkowy filtr umożliwia modyfikację barwy brzmienia efektu.

{ilustr. - str.40/2}

"Pre Delay"

Określa czas, jaki upłynie pomiędzy początkiem oryginalnego sygnału, a początkiem brzmienia generowanego przez efekt.

"Rate" #

Określa częstotliwość modulacji dla efektu "Flanger".

"Depth"

Określa intensywność działania efektu "Flanger".

"Feedback" #

Określa jaką część (procentowo) sygnału z wyjścia efektu ma być z powrotem skierowana na jego wejście.

Dodatknie wartości niniejszego parametru spowodują sprzężenie zwrotne sygnału z zachowaniem jego oryginalnej fazy. Wartości ujemne powodują odwrócenie fazy sygnału. Im wyższa wartość niniejszego parametru, tym generowane brzmienie staje się bardziej charakterystyczne.

"Phase"

Określa stopień przestrzenności brzmienia efektu "Flanger".

"Filter Type"

Określa typ filtra.

OFF : filtr wyłączony

LPF : (filtr dolnoprzepustowy) pasmo znajdujące się powyżej częstotliwości progowej, określonej parametrem "Cutoff Freq" zostanie odcięte.

HPF : (filtr górnoprzepustowy) pasmo znajdujące się poniżej częstotliwości progowej, określonej parametrem "Cutoff Freq" zostanie odcięte.

"Cutoff Freq"

Określa częstotliwość progową filtra.

"Low Gain"

Określa modyfikację dynamiki niskich tonów (wielkość ich podbicia lub stłumienia).

Wartości dodatnie powodują podwyższenie dynamiki wybranego pasma.

"High Gain"

Określa modyfikację dynamiki wysokich tonów (wielkość ich podbicia lub stłumienia).

Wartości dodatnie powodują podwyższenie dynamiki wybranego pasma.

"Balance"

Określa proporcje dynamiczne pomiędzy oryginalnym sygnałem, a dźwiękiem generowanym przez efekt.

Wartość "DRY100:0WET" powoduje, iż tylko oryginalny sygnał jest słyszalny. Wartość "DRY0:100WET" całkowicie tłumi sygnał oryginalny, dając 100% słyszalności brzmieniu efektu.

"Level"

Określa poziom sygnału na wyjściu efektu.

16: STEP-FLANGER

Jest to efekt typu "Flanger", który generuje brzmienie zmieniające skokowo wysokość. Częstotliwość zmian wysokości dźwięku może być definiowana jako wartość rytmiczna nuty w określonym tempie metronomicznym.

{ilustr. - str.41/1}

"Pre Delay"

Określa czas, jaki upłynie pomiędzy początkiem oryginalnego sygnału, a początkiem brzmienia generowanego przez efekt.

"Rate"

Określa częstotliwość modulacji dla efektu "Flanger".

"Depth"

Określa intensywność działania efektu "Flanger".

"Feedback" #

Określa jaką część (procentowo) sygnału z wyjścia efektu ma być z powrotem skierowana na jego wejście.

Dodatknie wartości niniejszego parametru spowodują sprzężenie zwrotne sygnału z zachowaniem jego oryginalnej fazy. Wartości ujemne powodują odwrócenie fazy sygnału. Im wyższa wartość niniejszego parametru, tym generowane brzmienie staje się bardziej charakterystyczne.

"Phase"

Określa stopień przestrzenności brzmienia efektu "Flanger".

"Step Rate"

Określa częstotliwość zmian wysokości dźwięku generowanego przez efekt.

☼ Ustawienie tego parametru może zostać zdefiniowane jako wartość rytmiczna nuty w określonym tempie metronomicznym. W takim wypadku podczas edycji wybierany jest graficzny symbol wartości rytmicznej. Szczegóły tej procedury znajdują się w rozdziale "Synchronizacja zmian efektów EFX z sygnałem zegara MIDI (parametrem "Tempo")".

"Low Gain"

Określa modyfikację dynamiki niskich tonów (wielkość ich podbicia lub stłumienia).

Wartości dodatnie powodują podwyższenie dynamiki wybranego pasma.

"High Gain"

Określa modyfikację dynamiki wysokich tonów (wielkość ich podbicia lub stłumienia).

Wartości dodatnie powodują podwyższenie dynamiki wybranego pasma.

"Balance"

Określa proporcje dynamiczne pomiędzy oryginalnym sygnałem, a dźwiękiem generowanym przez efekt.

Wartość "DRY100:0WET" powoduje, iż tylko oryginalny sygnał jest słyszalny. Wartość "DRY0:100WET" całkowicie tłumi sygnał oryginalny, dając 100% słyszalności brzmieniu efektu.

"Level"

Określa poziom sygnału na wyjściu efektu.

17: STEREO-DELAY

Jest to stereofoniczny efekt typu echo ("Delay").

Kiedy dla parametru "Feedback Mode" wybrana jest opcja NORMAL:

{ilustr. - str.42/1}

Kiedy dla parametru "Feedback Mode" wybrana jest opcja CROSS:

{ilustr. - str.42/2}

"Delay Left"

Określa odstęp czasowy pomiędzy oryginalnym sygnałem, a początkiem sygnału echa w lewym kanale.

"Delay Right"

Określa odstęp czasowy pomiędzy oryginalnym sygnałem, a początkiem sygnału echa w prawym kanale.

"Phase Left"

Określa fazę sygnału w lewym kanale.

NORMAL : Faza sygnału pozostaje bez zmian.

INVERT : Faza sygnału zostaje odwrócona.

"Phase Right"

Określa fazę sygnału w prawym kanale.

NORMAL : Faza sygnału pozostaje bez zmian.

INVERT : Faza sygnału zostaje odwrócona.

"Feedback" #

Określa jaką część (procentowo) sygnału z wyjścia efektu ma być z powrotem skierowana na jego wejście.

Dodatknie wartości niniejszego parametru spowodują sprzężenie zwrotne sygnału z zachowaniem jego oryginalnej fazy. Wartości ujemne powodują odwrócenie fazy sygnału.

"Feedback Mode"

Określa wejście, na które skierowany ma być sygnał zawrócony z wyjścia efektu.

NORMAL : sygnał z wyjścia efektu dla lewego kanału zostanie wysłany na wejście efektu dla lewego kanału, a sygnał z wyjścia efektu dla prawego kanału, na wejście efektu dla prawego kanału.

CROSS : sygnał z wyjścia efektu dla lewego kanału zostanie wysłany na wejście efektu dla prawego kanału, a sygnał z wyjścia efektu dla prawego kanału, na wejście efektu dla lewego kanału.

"HF Damp"

Określa częstotliwość progową, powyżej której odcinane będą częstotliwości sygnału zawracanego na wejście efektu.

Jeżeli sygnał w ogóle nie ma być filtrowany, wówczas należy wybrać opcję BYPASS.

"Low Gain"

Określa modyfikację dynamiki niskich tonów (wielkość ich podbicia lub stłumienia).

Wartości dodatnie powodują podwyższenie dynamiki wybranego pasma.

"High Gain"

Określa modyfikację dynamiki wysokich tonów (wielkość ich podbicia lub stłumienia).

Wartości dodatnie powodują podwyższenie dynamiki wybranego pasma.

"Balance"

Określa proporcje dynamiczne pomiędzy oryginalnym sygnałem, a dźwiękiem generowanym przez efekt.

Wartość "DRY100:0WET" powoduje, iż tylko oryginalny sygnał jest słyszalny. Wartość "DRY0:100WET" całkowicie tłumi sygnał oryginalny, dając 100% słyszalności odbiciom echa generowanym przez efekt.

"Level"

Określa poziom sygnału na wyjściu efektu.

18: MODULATION-DELAY

Efekt ten dodaje do generowanego echa modulację, tworząc w ten sposób brzmienie zbliżone do działania efektu typu "Flanger".

Kiedy dla parametru "Feedback Mode" wybrana jest opcja NORMAL:

{ilustr. - str.42/3}

Kiedy dla parametru "Feedback Mode" wybrana jest opcja CROSS:

{ilustr. - str.43/1}

"Delay Left"

Określa odstęp czasowy pomiędzy oryginalnym sygnałem, a początkiem sygnału echa w lewym kanale.

"Delay Right"

Określa odstęp czasowy pomiędzy oryginalnym sygnałem, a początkiem sygnału echa w prawym kanale.

"Feedback"

Określa jaka część (procentowo) sygnału z wyjścia efektu ma być z powrotem skierowana na jego wejście.

Dodatknie wartości niniejszego parametru spowodują sprzężenie zwrotne sygnału z zachowaniem jego oryginalnej fazy. Wartości ujemne powodują odwrócenie fazy sygnału.

"Feedback Mode"

Określa wejście, na które skierowany ma być sygnał zawrócony z wyjścia efektu.

NORMAL : sygnał z wyjścia efektu dla lewego kanału zostanie wysłany na wejście efektu dla lewego kanału, a sygnał z wyjścia efektu dla prawego kanału, na wejście efektu dla prawego kanału.

CROSS : sygnał z wyjścia efektu dla lewego kanału zostanie wysłany na wejście efektu dla prawego kanału, a sygnał z wyjścia efektu dla prawego kanału, na wejście efektu dla lewego kanału.

"Rate"

Określa częstotliwość dla efektu modulacji sygnału.

"Depth"

Określa intensywność wprowadzanej modulacji sygnału.

"Phase"

Określa stopień przestrzenności brzmienia ca³ego efektu.

"HF Damp"

Określa częstotliwość progową, powyżej której odcinane będą częstotliwości sygnału zwracanego na wejście efektu. Jeżeli sygnał w ogóle nie ma być filtrowany, wówczas należy wybrać opcję **BYPASS**.

"Low Gain"

Określa modyfikację dynamiki niskich tonów (wielkość ich podbicia lub stłumienia). Wartości dodatnie powodują podwyższenie dynamiki wybranego pasma.

"High Gain"

Określa modyfikację dynamiki wysokich tonów (wielkość ich podbicia lub stłumienia). Wartości dodatnie powodują podwyższenie dynamiki wybranego pasma.

"Balance"

Określa proporcje dynamiczne pomiędzy oryginalnym sygnałem, a dźwiękiem generowanym przez efekt.

Wartość **"DRY100:0WET"** powoduje, iż tylko oryginalny sygnał jest słyszalny. Wartość **"DRY0:100WET"** całkowicie tłumi sygnał oryginalny, dając 100% słyszalności modulowanym odbiciom echa generowanym przez efekt.

"Level"

Określa poziom sygnału na wyjściu efektu.

19: TRIPLE-TAP-DELAY

Jest to efekt produkujący trzy "odbicia" echa oryginalnego sygnału w trzech pozycjach przestrzeni stereofonicznej: centralnej, oraz skrajnie lewym i skrajnie prawym kanale. Również w tym przypadku odstępy czasowe pomiędzy sygnałem oryginalnym a powtórzonym mogą być definiowane jako wartość rytmiczna nuty w określonym tempie metronomicznym.

{ilustr. - str.43/2}

"Delay Center"

Określa odstęp czasowy dzielący początek oryginalnego sygnału i początek jego powtórzenia w centralnej pozycji przestrzeni stereofonicznej.

"Delay Left"

Określa odstęp czasowy dzielący początek oryginalnego sygnału i początek jego powtórzenia w skrajnej lewej pozycji przestrzeni stereofonicznej.

"Delay Right"

Określa odstęp czasowy dzielący początek oryginalnego sygnału i początek jego powtórzenia w skrajnej prawej pozycji przestrzeni stereofonicznej.

☼ Ustawienia parametrów "Delay Center", "Delay Left" i "Delay Right" mogą zostać zdefiniowane jako wartość rytmiczna nuty w określonym tempie metronomicznym. W takim wypadku podczas edycji wybierany jest graficzny symbol wartości rytmicznej. Szczegóły tej procedury znajdują się w rozdziale "Synchronizacja zmian efektów EFX z wewnętrznym zegarem (parametrem "Tempo")".

"Center Level"

Określa głośność powtórzenia sygnału w centralnej pozycji przestrzeni stereofonicznej.

"Left Level"

Określa głośność powtórzenia sygnału w skrajnej lewej pozycji przestrzeni stereofonicznej.

"Right Level"

Określa głośność powtórzenia sygnału w skrajnej prawej pozycji przestrzeni stereofonicznej.

"Feedback"

Określa jaką część (procentowo) sygnału z wyjścia efektu ma być z powrotem skierowana na jego wejście.

Dodatknie wartości niniejszego parametru spowodują sprzężenie zwrotne sygnału z zachowaniem jego oryginalnej fazy. Wartości ujemne powodują odwrócenie fazy sygnału.

"HF Damp"

Określa częstotliwość progową, powyżej której odcinane będą częstotliwości sygnału zawracanego na wejście efektu.

Jeżeli sygnał w ogóle nie ma być filtrowany, wówczas należy wybrać opcję BYPASS.

"Low Gain"

Określa modyfikację dynamiki niskich tonów (wielkość ich podbicia lub stłumienia).

Wartości dodatnie powodują podwyższenie dynamiki wybranego pasma.

"High Gain"

Określa modyfikację dynamiki wysokich tonów (wielkość ich podbicia lub stłumienia).

Wartości dodatnie powodują podwyższenie dynamiki wybranego pasma.

"Balance" #

Określa proporcje dynamiczne pomiędzy oryginalnym sygnałem, a dźwiękiem generowanym przez efekt.

Wartość "DRY100:0WET" powoduje, iż tylko oryginalny sygnał jest słyszalny. Wartość "DRY0:100WET" całkowicie tłumi sygnał oryginalny, dając 100% słyszalności modulowanym odbiciom echa generowanym przez efekt.

"Level"

Określa poziom sygnału na wyjściu efektu.

20: QUADRUPLE-TAP-DELAY

Jest to efekt generujący czterokrotne powtórzenie oryginalnego sygnału. Odstępy czasowe pomiędzy sygnałem oryginalnym a powtórzonym mogą być definiowane jako wartość rytmiczna nuty w określonym tempie metronomicznym.

{ilustr. - str.44/1}

Lokalizacja kolejnych powtórzeń generowanych przez efekt w przestrzeni stereofonicznej wygl'da w następujący sposób:

{ilustr. - str.44/2}

"Delay 1"

Określa odstęp czasowy dzielący początek oryginalnego sygnału i początek jego pierwszego powtórzenia.

Delay 2"

Określa odstęp czasowy dzielący początek oryginalnego sygnału i początek jego drugiego powtórzenia.

Delay 3"

Określa odstęp czasowy dzielący początek oryginalnego sygnału i początek jego trzeciego powtórzenia.

Delay 4"

Określa odstęp czasowy dzielący początek oryginalnego sygnału i początek jego czwartego powtórzenia.

☼ Ustawienia parametrów "Delay 1", "Delay 2", "Delay 3" i "Delay 4" mogą zostać zdefiniowane jako wartość rytmiczna nuty w określonym tempie metronomicznym. W takim wypadku podczas edycji wybierany jest graficzny symbol wartości rytmicznej. Szczegóły tej procedury znajdują się w rozdziale "Synchronizacja zmian efektów EFX z wewnętrznym zegarem (parametrem "Tempo")".

"Feedback" #

Określa jaką część (procentowo) sygnału z wyjścia efektu ma być z powrotem skierowana na jego wejście.

Dodatknie wartości niniejszego parametru spowodują sprzężenie zwrotne sygnału z zachowaniem jego oryginalnej fazy. Wartości ujemne powodują odwrócenie fazy sygnału.

"HF Damp"

Określa częstotliwość progową, powyżej której odcinane będą częstotliwości sygnału zawracanego na wejście efektu.

Jeżeli sygnał w ogóle nie ma być filtrowany, wówczas należy wybrać opcję BYPASS.

"Level 1"

Określa głośność pierwszego powtórzenia oryginalnego sygnału.

"Level 2"

Określa głośność drugiego powtórzenia oryginalnego sygnału.

"Level 3"

Określa głośność trzeciego powtórzenia oryginalnego sygnału.

"Level 4"

Określa głośność czwartego powtórzenia oryginalnego sygnału.

"Balance" #

Określa proporcje dynamiczne pomiędzy oryginalnym sygnałem, a dźwiękiem generowanym przez efekt.

Wartość "DRY100:0WET" powoduje, iż tylko oryginalny sygnał jest słyszalny. Wartość "DRY0:100WET" całkowicie tłumi sygnał oryginalny, dając 100% słyszalności modulowanym odbiciom echa generowanym przez efekt.

"Level"

Określa poziom sygnału na wyjściu efektu.

21: TIME-CONTROL-DELAY

Zdefiniowany na stronie "EFX Control" sterownik MIDI może być wykorzystywany w czasie rzeczywistym do modyfikowania parametru czasu i wysokości brzmienia efektu echa. Zwiększenie interwału czasowego echa ("Delay") powoduje jednocześnie obniżenie wysokości brzmienia powtórzeń oryginalnego sygnału, podczas gdy skrócenie tego odstępu podwyższa brzmienie efektu. Szczegóły znajdują się w rozdziale "Modyfikacja ustawień efektów EFX".

{ilustr. - str.45/1}

"Delay" #

Określa odstęp czasowy pomiędzy oryginalnym sygnałem, a jego powtórzeniem.

"Acceleration"

Określa czas w jakim po modyfikacji wartości parametru "Delay" faktycznie uzyska on nowo zdefiniowaną wartość. Zmiana wysokości brzmienia efektu odpowiadać będzie stopniowej zmianie interwału czasowego echa.

"Feedback" #

Określa jaka część (procentowo) sygnału z wyjścia efektu ma być z powrotem skierowana na jego wejście.

Dodatknie wartości niniejszego parametru spowodują sprzężenie zwrotne sygnału z zachowaniem jego oryginalnej fazy. Wartości ujemne powodują odwrócenie fazy sygnału.

"HF Damp"

Określa częstotliwość progową, powyżej której odcinane będą częstotliwości sygnału zwracanego na wejście efektu.

Jeżeli sygnał w ogóle nie ma być filtrowany, wówczas należy wybrać opcję BYPASS.

"Pan"

Określa lokalizację sygnału wyjściowego efektu w przestrzeni stereofonicznej.

Wartość "L64" oznacza skrajne ustawienie w lewym kanale, "0" lokalizację centralną, a "63R" skrajne wychylenie w prawo.

"Low Gain"

Określa modyfikację dynamiki niskich tonów (wielkość ich podbicia lub stłumienia).

Wartości dodatnie powodują podwyższenie dynamiki wybranego pasma.

"High Gain"

Określa modyfikację dynamiki wysokich tonów (wielkość ich podbicia lub stłumienia).

Wartości dodatnie powodują podwyższenie dynamiki wybranego pasma.

"Balance"

Określa proporcje dynamiczne pomiędzy oryginalnym sygnałem, a dźwiękiem generowanym przez efekt.

Wartość "DRY100:0WET" powoduje, iż tylko oryginalny sygnał jest słyszalny. Wartość "DRY0:100WET" całkowicie tłumi sygnał oryginalny, dając 100% słyszalności odbiciom echa generowanym przez efekt.

"Level"

Określa poziom sygnału na wyjściu efektu.

22: 2VOICE-PITCH-SHIFTER

"Pitch Shifter" to efekt modyfikujący wysokość brzmienia oryginalnego sygnału. Niniejszy efekt posiada możliwość dodania do sygnału oryginalnego 2 nowych brzmień o zmodyfikowanej wysokości.

{ilustr. - str.46/1}

"Coarse A" #1

"Pan A"

Określa lokalizację sygnału wyjściowego efektu w przestrzeni stereofonicznej dla pierwszego modułu transponującego ("A"). Określa wielkość zmiany wysokości oryginalnego sygnału z dokładnością do 1 półtonu, dla pierwszego modułu transponującego ("A"), w zakresie od -2 do +1 oktawy.

"Fine A" #1

Umożliwia precyzyjne określenie zmiany wysokości oryginalnego sygnału dla pierwszego modułu transponującego ("A"), z dokładnością do 2 centów (1 cent = 1/100 półtonu).

Wartość "L64" oznacza skrajne ustawienie w lewym kanale, "0" lokalizację centralną, a "63R" skrajne wychylenie w prawo.

"Pre Delay A"

Określa interwał czasowy pomiędzy początkiem oryginalnego sygnału, a początkiem sygnału generowanego przez pierwszy moduł transponujący ("A") efektu "2VOICE-PITCH-SHIFTER".

"Level Balance"

Określa proporcje dynamiczne pomiędzy sygnałami generowanymi przez moduły transponujące "A" i "B".

Wartość "DRY100:0WET" powoduje, iż tylko sygnał generowany przez moduł "A" jest słyszalny. Wartość "DRY0:100WET" powoduje, iż słyszalny jest tylko sygnał generowany przez moduł "A".

"Mode"

Im wyższa wartość niniejszego parametru, tym powolniejsza reakcja efektu na zmianę wysokości oryginalnego sygnału, ale też tym lepsza intonacja nowo generowanej wysokości.

"Coarse B" #2

Określa wielkość zmiany wysokości oryginalnego sygnału z dokładnością do 1 półtonu, dla drugiego modułu transponującego ("B"), w zakresie od -2 do +1 oktawy.

"Fine B" #2

Umożliwia precyzyjne określenie zmiany wysokości oryginalnego sygnału dla drugiego modułu transponującego ("B"), z dokładnością do 2 centów (1 cent = 1/100 półtonu).

"Pan B"

Określa lokalizację sygnału wyjściowego efektu w przestrzeni stereofonicznej dla drugiego modułu transponującego ("B").

Wartość "L64" oznacza skrajne ustawienie w lewym kanale, "0" lokalizację centralną, a "63R" skrajne wychylenie w prawo.

"Pre Delay B"

Określa interwał czasowy pomiędzy początkiem oryginalnego sygnału, a początkiem sygnału generowanego przez drugi moduł transponujący ("B") efektu "2VOICE-PITCH-SHIFTER".

"Balance"

Określa proporcje dynamiczne pomiędzy oryginalnym sygnałem, a dźwiękiem generowanym przez efekt.

Wartość "DRY100:0WET" powoduje, iż tylko oryginalny sygnał jest słyszalny. Wartość "DRY0:100WET" całkowicie tłumi sygnał oryginalny, dając 100% słyszalności

transponowanym brzmieniom generowanym przez efekt.

"Level"

Określa poziom sygnału na wyjściu efektu.

23: FBK-PITCH-SHIFTER

(Feedback pitch shifter)

Jest to efekt typu "pitch shifter" z możliwością sprzężenia zwrotnego sygnału pochodzącego z jego wyjścia.

{ilustr. - str.46/2}

"Coarse" #1

Określa wielkość zmiany wysokości oryginalnego sygnału z dokładnością do 1 półtonu, w zakresie od -2 do +1 oktawy.

"Fine" #1

Umożliwia precyzyjne określenie zmiany wysokości oryginalnego sygnału z dokładnością do 2 centów (1 cent = 1/100 półtonu).

"Pan"

Określa lokalizację sygnału wyjściowego efektu w przestrzeni stereofonicznej.

Wartość "L64" oznacza skrajne ustawienie w lewym kanale, "0" lokalizację centralną, a "63R" skrajne wychylenie w prawo.

"Pre Delay"

Określa interwał czasowy pomiędzy początkiem oryginalnego sygnału, a początkiem transponowanego sygnału generowanego przez efekt.

"Mode"

Im wyższa wartość niniejszego parametru, tym powolniejsza reakcja efektu na zmianę wysokości oryginalnego sygnału, ale też tym lepsza intonacja nowo generowanej wysokości.

"Feedback"

Określa jaka część (procentowo) sygnału z wyjścia efektu ma być z powrotem skierowana na jego wejście.

Dodatknie wartości niniejszego parametru spowodują sprzężenie zwrotne sygnału z zachowaniem jego oryginalnej fazy. Wartości ujemne powodują odwrócenie fazy sygnału.

"Low Gain"

Określa modyfikację dynamiki niskich tonów (wielkość ich podbicia lub stłumienia).

Wartości dodatnie powodują podwyższenie dynamiki wybranego pasma.

"High Gain"

Określa modyfikację dynamiki wysokich tonów (wielkość ich podbicia lub stłumienia).

Wartości dodatnie powodują podwyższenie dynamiki wybranego pasma.

"Balance"

Określa proporcje dynamiczne pomiędzy oryginalnym sygnałem, a dźwiękiem generowanym przez efekt.

Wartość "DRY100:0WET" powoduje, iż tylko oryginalny sygnał jest słyszalny. Wartość "DRY0:100WET" całkowicie tłumi sygnał oryginalny, dając 100% słyszalności transponowanego sygnału generowanego przez efekt.

"Level"

Określa poziom sygnału na wyjściu efektu.

24: REVERB

Efekt tzw. "pogłosu" symuluje odbicia akustyczne zachodzące w różnych przestrzeniach.

{ilustr. - str.47/1}

"Type"

Określa typ symulowanej przestrzeni akustycznej.

ROOM1 : Krótki pogłos o dużej ilości refleksów akustycznych (symulacja pogłosu pokoju).

ROOM2 : Krótki pogłos o małej ilości refleksów akustycznych (symulacja pogłosu pokoju).

STAGE1 : Symulacja pogłosu otwartej sceny z długim okresem wybrzmienia.

STAGE2 : Symulacja pogłosu otwartej sceny z przewagą wczesnych, krótkich refleksów akustycznych.

HALL1 : Klarowne brzmienie pogłosu sali koncertowej.

HALL2 : Symulacja pogłosu hali koncertowej z dużą ilością refleksów akustycznych.

"Pre Delay"

Określa interwał czasowy pomiędzy początkiem oryginalnego sygnału, a początkiem brzmienia pogłosu generowanego przez efekt.

"HF Damp"

Określa częstotliwość progową, powyżej której odcinane będą częstotliwości brzmienia pogłosu generowanego przez efekt.

Im większa wartość tego parametru, tym szersze pasmo wysokich częstotliwości pogłosu będzie tłumione, dając w rezultacie łagodniejsze i ciemniejsze brzmienie.

Jeżeli sygnał w ogóle nie ma być filtrowany, wówczas należy wybrać opcję BYPASS.

"Low Gain"

Określa modyfikację dynamiki niskich tonów (wielkość ich podbicia lub stłumienia).

Wartości dodatnie powodują podwyższenie dynamiki wybranego pasma.

"High Gain"

Określa modyfikację dynamiki wysokich tonów (wielkość ich podbicia lub stłumienia).

Wartości dodatnie powodują podwyższenie dynamiki wybranego pasma.

"Balance" #

Określa proporcje dynamiczne pomiędzy oryginalnym sygnałem, a dźwiękiem generowanym przez efekt.

Wartość "DRY100:0WET" powoduje, iż tylko oryginalny sygnał jest słyszalny. Wartość "DRY0:100WET" całkowicie tłumi sygnał oryginalny, dając 100% słyszalności pogłosu generowanego przez efekt.

"Level"

Określa poziom sygnału na wyjściu efektu.

25: GATE-REVERB

Jest to odmiana efektu pogłosu, którego faza wybrzmiewania zostaje gwałtownie stłumiona w wybranym momencie.

{ilustr. - str.47/2}

"Type"

Określa typ generowanego efektu pogłosu.

NORMAL : standardowe brzmienie bramkowanego pogłosu.

REVERSE : pogłos odwrócony.

SWEEP1 : brzmienie pogłosu przesuwające się z prawego do lewego kanału.

SWEEP2 : brzmienie pogłosu przesuwające się z lewego do prawego kanału.

"Pre Delay"

Określa interwał czasowy pomiędzy początkiem oryginalnego sygnału, a początkiem brzmienia pogłosu generowanego przez efekt.

"Gate Time"

Określa czas podtrzymania brzmienia efektu pogłosu (czas, po którym zadziała bramka).

"Low Gain"

Określa modyfikację dynamiki niskich tonów (wielkość ich podbicia lub stłumienia).

Wartości dodatnie powodują podwyższenie dynamiki wybranego pasma.

"High Gain"

Określa modyfikację dynamiki wysokich tonów (wielkość ich podbicia lub stłumienia).

Wartości dodatnie powodują podwyższenie dynamiki wybranego pasma.

"Balance" #

Określa proporcje dynamiczne pomiędzy oryginalnym sygnałem, a dźwiękiem generowanym przez efekt.

Wartość "DRY100:0WET" powoduje, iż tylko oryginalny sygnał jest słyszalny. Wartość "DRY0:100WET" całkowicie tłumi sygnał oryginalny, dając 100% słyszalności pogłosu generowanego przez efekt.

"Level"

Określa poziom sygnału na wyjściu efektu.

26: OVERDRIVE → CHORUS

Program ten łączy szeregowo dwa efekty: "Overdrive" i "Chorus".

{ilustr. - str.48/1}

"OD Drive"

Określa stopień przesterowania sygnału. Wraz z jego zwiększeniem wzrośnie również poziom sygnału na wyjściu.

"OD Pan" #

Określa lokalizację sygnału wyjściowego efektu w przestrzeni stereofonicznej.

Wartość "L64" oznacza skrajne ustawienie w lewym kanale, "0" lokalizację centralną, a "63R" skrajne wychylenie w prawo.

"Chorus Pre Delay"

Określa czas, jaki upłynie pomiędzy początkiem oryginalnego sygnału, a początkiem brzmienia generowanego przez efekt "Chorus".

"Chorus Rate"

Określa częstotliwość modulacji dla efektu "Chorus".

"Chorus Depth"

Określa intensywność działania efektu "Chorus".

"Chorus Balance"

Określa proporcje dynamiczne pomiędzy przesterowanym sygnałem nie wysyłanym na wejście efektu "Chorus", a dźwiękiem generowanym przez ten efekt. Wartość "D100:0W" powoduje, iż słyszalny jest sygnał przetworzony jedynie przez efekt "Overdrive". Wartość "D0:100W" daje 100% słyszalności brzmieniu przetworzonemu przez obydwa efekty.

"Level"

Określa poziom sygnału na wyjściu efektu.

27: OVERDRIVE → FLANGER

Program ten łączy szeregowo dwa efekty: "Overdrive" i "Flanger".

{ilustr. - str.48/2}

"OD Drive"

Określa stopień przesterowania sygnału. Wraz z jego zwiększeniem wzrośnie również poziom sygnału na wyjściu.

"OD Pan" #

Określa lokalizację sygnału wyjściowego efektu w przestrzeni stereofonicznej.

Wartość "L64" oznacza skrajne ustawienie w lewym kanale, "0" lokalizację centralną, a "63R" skrajne wychylenie w prawo.

"FLNG Pre Delay"

Określa czas, jaki upłynie pomiędzy początkiem oryginalnego sygnału, a początkiem brzmienia generowanego przez efekt "Flanger".

"FLNG Rate"

Określa częstotliwość modulacji dla efektu "Flanger".

"FLNGDepth"

Określa intensywność działania efektu "Flanger".

"FLNG Feedback"

Określa jaką część (procentowo) sygnału z wyjścia efektu ma być z powrotem skierowana na jego wejście.

Dodatnie wartości niniejszego parametru spowodują sprzężenie zwrotne sygnału z zachowaniem jego oryginalnej fazy. Wartości ujemne powodują odwrócenie fazy sygnału. Im wyższa wartość niniejszego parametru, tym generowane brzmienie staje się bardziej charakterystyczne.

"FLNG Balance"

Określa proporcje dynamiczne pomiędzy przesterowanym sygnałem nie wysyłanym na wejście efektu "Flanger", a dźwiękiem generowanym przez ten efekt. Wartość "D100:0W" powoduje, iż słyszalny jest sygnał przetworzony jedynie przez efekt "Overdrive". Wartość "D0:100W" daje 100% słyszalności brzmieniu przetworzonemu przez obydwa efekty.

"Level"

Określa poziom sygnału na wyjściu efektu.

28: OVERDRIVE → DELAY

Program ten łączy szeregowo dwa efekty: "Overdrive" i "Delay".

{ilustr. - str.49/1}

"OD Drive"

Określa stopień przesterowania sygnału. Wraz z jego zwiększeniem wzrośnie również poziom sygnału na wyjściu.

"OD Pan" #

Określa lokalizację sygnału wyjściowego efektu w przestrzeni stereofonicznej.

Wartość "L64" oznacza skrajne ustawienie w lewym kanale, "0" lokalizację centralną, a "63R" skrajne wychylenie w prawo.

"Delay Time"

Określa odstęp czasowy pomiędzy oryginalnym sygnałem, a jego powtórzeniem generowanym przez efekt "Delay".

"Delay Feedback"

Określa jaką część (procentowo) sygnału z wyjścia efektu "Delay" ma być z powrotem skierowana na jego wejście.

Dodatknie wartości niniejszego parametru spowodują sprzężenie zwrotne sygnału z zachowaniem jego oryginalnej fazy. Wartości ujemne powodują odwrócenie fazy sygnału.

"Delay HF Damp"

Określa częstotliwość progową, powyżej której odcinane będą częstotliwości sygnału zawracanego na wejście efektu "Delay". Jeżeli sygnał w ogóle nie ma być filtrowany, wówczas należy wybrać opcję BYPASS.

"Delay Balance" #

Określa proporcje dynamiczne pomiędzy przesterowanym sygnałem nie wysyłanym na wejście efektu "Delay", a dźwiękiem generowanym przez ten efekt.

Wartość "D100:0W" powoduje, iż słyszalny jest sygnał przetworzony jedynie przez efekt "Overdrive". Wartość "D0:100W" daje 100% słyszalności brzmieniu przetworzonemu przez obydwa efekty.

"Level"

Określa poziom sygnału na wyjściu efektu.

29: DISTORTION → CHORUS

Program ten łączy szeregowo dwa efekty: "Distortion" i "Chorus".

Parametry tego efektu są zasadniczo identyczne z parametrami efektu "OVERDRIVE → CHORUS", za wyjątkiem poniższych dwóch punktów:

"OD Drive" = "DIST Drive" (określa stopień przesterowania sygnału)

"OD Pan" = "DIST Pan" (określa lokalizację przesterowanego sygnału w przestrzeni stereofonicznej)

{ilustr. - str.49/2}

30: DISTORTION → FLANGER

Program ten łączy szeregowo dwa efekty: "Distortion" i "Flanger".

Jego parametry są zasadniczo identyczne z parametrami efektu "OVERDRIVE → FLANGER", za wyjątkiem poniższych dwóch punktów:

"OD Drive" = "DIST Drive" (określa stopień przesterowania sygnału)

"OD Pan" = "DIST Pan" (określa lokalizację przesterowanego sygnału w przestrzeni stereofonicznej)

{ilustr. - str.49/3}

31: DISTORTION → DELAY

Program ten łączy szeregowo dwa efekty: "Distortion" i "Delay".

Jego parametry są zasadniczo identyczne z parametrami efektu "OVERDRIVE → DELAY", za wyjątkiem poniższych dwóch punktów:

"OD Drive" = "DIST Drive" (określa stopień przesterowania sygnału)

"OD Pan" = "DIST Pan" (określa lokalizację przesterowanego sygnału w przestrzeni stereofonicznej)

{ilustr. - str.50/1}

32: ENHANCER → CHORUS

Program ten łączy szeregowo dwa efekty: "Enhancer" i "Chorus".

{ilustr. - str.50/2}

"Enhancer Sens" #

Określa czułość wejścia efektu "Enhancer".

"Enhancer Mix"

Określa proporcje głośności pomiędzy oryginalnym sygnałem, a tonami harmonicznymi wygenerowanymi przez efekt.

"Chorus Pre Delay"

Określa czas, jaki upłynie pomiędzy początkiem oryginalnego sygnału, a początkiem brzmienia generowanego przez efekt "Chorus".

"Chorus Rate"

Określa częstotliwość modulacji dla efektu "Chorus".

"Chorus Depth"

Określa intensywność działania efektu "Chorus".

"Chorus Balance" #

Określa proporcje dynamiczne pomiędzy sygnałem przetworzonym przez efekt "Enhancer" nie wysyłanym na wejście efektu "Chorus", a dźwiękiem przetwarzanym przez obydwie efekty.

Wartość "D100:0W" powoduje, iż słyszalny jest sygnał przetworzony jedynie przez efekt "Enhancer". Wartość "D0:100W" daje 100% słyszalności brzmieniu przetworzonemu przez obydwie efekty.

"Level"

Określa poziom sygnału na wyjściu efektu.

33: ENHANCER → FLANGER

Program ten łączy szeregowo dwa efekty: "Enhancer" i "Flanger".

{ilustr. - str.50/3}

"Enhancer Sens" #

Określa czułość wejścia efektu "Enhancer".

"Enhancer Mix"

Określa proporcje głośności pomiędzy oryginalnym sygnałem, a tonami harmonicznymi wygenerowanymi przez efekt.

"FLNG Pre Delay"

Określa czas, jaki upłynie pomiędzy początkiem oryginalnego sygnału, a początkiem brzmienia generowanego przez efekt "Flanger".

"FLNG Rate"

Określa częstotliwość modulacji dla efektu "Flanger".

"FLNG Depth"

Określa intensywność działania efektu "Flanger".

"FLNG Feedback"

Określa jaką część (procentowo) sygnału z wyjścia efektu "Flanger" ma być z powrotem skierowana na jego wejście. Dodatkowo wartości niniejszego parametru spowodują sprzężenie zwrotne sygnału z zachowaniem jego oryginalnej fazy. Wartości ujemne powodują odwrócenie fazy sygnału. Im wyższa wartość niniejszego parametru, tym generowane brzmienie staje się bardziej charakterystyczne.

"FLNG Balance"

Określa proporcje dynamiczne pomiędzy sygnałem przetworzonym przez efekt "Enhancer" nie wysyłanym na wejście efektu

"Flanger", a dźwiękiem generowanym przez ten efekt.

Wartość "D100:0W" powoduje, iż słyszalny jest sygnał przetworzony jedynie przez efekt "Enhancer". Wartość "D0:100W" daje 100% słyszalności brzmieniu przetworzonemu przez obydwie efekty.

"Level"

Określa poziom sygnału na wyjściu efektu.

34: ENHANCER → DELAY

Program ten łączy szeregowo dwa efekty: "Enhancer" i "Delay".

{ilustr. - str.51/1}

"Enhancer Sens" #

Określa czułość wejścia efektu "Enhancer".

"Enhancer Mix"

Określa proporcje głośności pomiędzy oryginalnym sygnałem, a tonami harmonicznymi wygenerowanymi przez efekt.

"Delay Time"

Określa odstęp czasowy pomiędzy oryginalnym sygnałem, a jego powtórzeniem generowanym przez efekt "Delay".

"Delay Feedback"

Określa jaką część (procentowo) sygnału z wyjścia efektu "Delay" ma być z powrotem skierowana na jego wejście. Dodatkowo wartości niniejszego parametru spowodują sprzężenie zwrotne sygnału z zachowaniem jego oryginalnej fazy. Wartości ujemne powodują odwrócenie fazy sygnału.

"Delay HF Damp"

Określa częstotliwość progową, powyżej której odcinane będą częstotliwości sygnału zawracanego na wejście efektu "Delay". Jeżeli sygnał w ogóle nie ma być filtrowany, wówczas należy wybrać opcję BYPASS.

"Delay Balance" #

Określa proporcje dynamiczne pomiędzy sygnałem przetworzonym przez efekt "Enhancer" nie wysyłanym na wejście efektu "Delay", a dźwiękiem generowanym przez obydwie efekty. Wartość "D100:0W" powoduje, iż słyszalny jest sygnał przetworzony jedynie przez efekt "Enhancer". Wartość "D0:100W" daje 100% słyszalności brzmieniu przetworzonemu przez obydwie efekty.

"Level"

Określa poziom sygnału na wyjściu efektu.

35: CHORUS → DELAY

Program ten łączy szeregowo dwa efekty:
"Chorus" i "Delay".

{ilustr. - str.51/2}

"Chorus Pre Delay"

Określa czas, jaki upłynie pomiędzy początkiem oryginalnego sygnału, a początkiem brzmienia generowanego przez efekt "Chorus".

"Chorus Rate"

Określa częstotliwość modulacji dla efektu "Chorus".

"Chorus Depth"

Określa intensywność działania efektu "Chorus".

"Chorus Balance" #

Określa proporcje dynamiczne pomiędzy oryginalnym sygnałem, a dźwiękiem generowanym przez efekt "Chorus".
Wartość "D100:0W" powoduje, iż słyszalny jest sygnał oryginalny. Wartość "D0:100W" daje 100% słyszalności brzmieniu przetworzonemu przez efekt.

"Delay Time"

Określa odstęp czasowy pomiędzy oryginalnym sygnałem, a jego powtórzeniem generowanym przez efekt "Delay".

"Delay Feedback"

Określa jaką część (procentowo) sygnału z wyjścia efektu "Delay" ma być z powrotem skierowana na jego wejście.
Dodatknie wartości niniejszego parametru spowodują sprzężenie zwrotne sygnału z zachowaniem jego oryginalnej fazy. Wartości ujemne powodują odwrócenie fazy sygnału.

"Delay HF Damp"

Określa częstotliwość progową, powyżej której odcinane będą częstotliwości sygnału zawracanego na wejście efektu "Delay".
Jeżeli sygnał w ogóle nie ma być filtrowany, wówczas należy wybrać opcję BYPASS.

"Delay Balance" #

Określa proporcje dynamiczne pomiędzy sygnałem przetworzonym przez efekt "Chorus" nie wysyłanym na wejście efektu "Delay", a dźwiękiem generowanym przez obydwa efekty.
Wartość "D100:0W" powoduje, iż słyszalny jest sygnał przetworzony jedynie przez efekt "Chorus". Wartość "D0:100W" daje 100% słyszalności brzmieniu przetworzonemu przez obydwa efekty.

"Level"

Określa poziom sygnału na wyjściu efektu.

36: FLANGER → DELAY

Program ten łączy szeregowo dwa efekty:
"Flanger" i "Delay".

{ilustr. - str.52/1}

"FLNG Pre Delay"

Określa czas, jaki upłynie pomiędzy początkiem oryginalnego sygnału, a początkiem brzmienia generowanego przez efekt "Flanger".

"FLNG Rate"

Określa częstotliwość modulacji dla efektu "Flanger".

"FLNG Depth"

Określa intensywność działania efektu "Flanger".

"FLNG Feedback"

Określa jaką część (procentowo) sygnału z wyjścia efektu "Flanger" ma być z powrotem skierowana na jego wejście.
Dodatknie wartości niniejszego parametru spowodują sprzężenie zwrotne sygnału z zachowaniem jego oryginalnej fazy. Wartości ujemne powodują odwrócenie fazy sygnału.
Im wyższa wartość niniejszego parametru, tym generowane brzmienie staje się bardziej charakterystyczne.

"FLNG Balance"

Określa proporcje dynamiczne pomiędzy oryginalnym sygnałem nie wysyłanym na wejście efektu "Flanger", a dźwiękiem generowanym przez ten efekt.
Wartość "D100:0W" powoduje, iż słyszalny jest jedynie sygnał oryginalny. Wartość "D0:100W" daje 100% słyszalności brzmieniu przetworzonemu przez efekt.

"Delay Time"

Określa odstęp czasowy pomiędzy oryginalnym sygnałem, a jego powtórzeniem generowanym przez efekt "Delay".

"Delay Feedback"

Określa jaką część (procentowo) sygnału z wyjścia efektu "Delay" ma być z powrotem skierowana na jego wejście.
Dodatknie wartości niniejszego parametru spowodują sprzężenie zwrotne sygnału z zachowaniem jego oryginalnej fazy. Wartości ujemne powodują odwrócenie fazy sygnału.

"Delay HF Damp"

Określa częstotliwość progową, powyżej której odcinane będą częstotliwości sygnału zawracanego na wejście efektu "Delay".

Jeżeli sygnał w ogóle nie ma być filtrowany, wówczas należy wybrać opcję BYPASS.

"Delay Balance" #

Określa proporcje dynamiczne pomiędzy sygnałem przetworzonym przez efekt "Flanger" nie wysyłanym na wejście efektu "Delay", a dźwiękiem generowanym przez obydwie efekty. Wartość "D100:0W" powoduje, iż słyszalny jest sygnał przetworzony jedynie przez efekt "Flanger". Wartość "D0:100W" daje 100% słyszalności brzmieniu przetworzonemu przez obydwie efekty.

"Level"

Określa poziom sygnału na wyjściu efektu.

37: CHORUS → FLANGER

Program ten łączy szeregowo dwa efekty: "Chorus" i "Flanger".

{ilustr. - str.52/2}

"Chorus Pre Delay"

Określa czas, jaki upłynie pomiędzy początkiem oryginalnego sygnału, a początkiem brzmienia generowanego przez efekt "Chorus".

"Chorus Rate"

Określa częstotliwość modulacji dla efektu "Chorus".

"Chorus Depth"

Określa intensywność działania efektu "Chorus".

"Chorus Balance" #

Określa proporcje dynamiczne pomiędzy oryginalnym sygnałem, a dźwiękiem generowanym przez efekt "Chorus". Wartość "D100:0W" powoduje, iż słyszalny jest sygnał oryginalny. Wartość "D0:100W" daje 100% słyszalności brzmieniu przetworzonemu przez efekt.

"FLNG Pre Delay"

Określa czas, jaki upłynie pomiędzy początkiem oryginalnego sygnału, a początkiem brzmienia generowanego przez efekt "Flanger".

"FLNG Rate"

Określa częstotliwość modulacji dla efektu "Flanger".

"FLNG Depth"

Określa intensywność działania efektu "Flanger".

"FLNG Feedback"

Określa jaka część (procentowo) sygnału z wyjścia efektu "Flanger" ma być z powrotem skierowana na jego wejście.

Dodatnie wartości niniejszego parametru spowodują sprzężenie zwrotne sygnału z zachowaniem jego oryginalnej fazy. Wartości ujemne powodują odwrócenie fazy sygnału. Im wyższa wartość niniejszego parametru, tym generowane brzmienie staje się bardziej charakterystyczne.

"FLNG Balance"

Określa proporcje dynamiczne pomiędzy sygnałem przetworzonym przez efekt "Chorus" nie wysyłanym na wejście efektu "Flanger", a dźwiękiem generowanym przez obydwie efekty. Wartość "D100:0W" powoduje, iż słyszalny jest sygnał przetworzony jedynie przez efekt "Chorus". Wartość "D0:100W" daje 100% słyszalności brzmieniu przetworzonemu przez obydwie efekty.

"Level"

Określa poziom sygnału na wyjściu efektu.

38: CHORUS/DELAY

Program ten łączy równolegle dwa efekty: "Chorus" i "Delay".

Jego parametry są zasadniczo identyczne z parametrami efektu "35: CHORUS → DELAY", jakkolwiek parametr "Delay Balance" określa tu proporcje głośności pomiędzy sygnałem oryginalnym, a przetworzonym przez efekt "Delay".

{ilustr. - str.53/1}

38: FLANGER/DELAY

Program ten łączy równolegle dwa efekty: "Flanger" i "Delay".

Jego parametry są zasadniczo identyczne z parametrami efektu "36: FLANGER → DELAY", jakkolwiek parametr "Delay Balance" określa tu proporcje głośności pomiędzy sygnałem oryginalnym, a przetworzonym przez efekt "Delay".

{ilustr. - str.53/2}

40: CHORUS/FLANGER

Program ten łączy równolegle dwa efekty: "Chorus" i "Flanger".

Jego parametry są zasadniczo identyczne z parametrami efektu "37: CHORUS → FLANGER", jakkolwiek parametr "Flanger Balance" określa tu proporcje głośności pomiędzy sygnałem oryginalnym, a przetworzonym przez efekt "Flanger".

{ilustr. - str.53/3}

Modyfikacja ustawień efektu "Chorus"

Oto w jaki sposób można poddać edycji brzmienie i połączenie wyjścia efektu "Chorus". Ustawienia tego efektu mogą być definiowane indywidualnie dla każdego programu "Performance", indywidualnego brzmienia, lub systemu GM.

☼ Zestawy rytmiczne będą wykorzystywać ustawienia aktualnie wybranego programu "Performance".

1. Na odpowiedniej stronie typu "Play" naciśnij kolejno wymienione poniżej przyciski.

dla programu "Performance" lub systemu GM:
[F5] ("Effects") → [F4] ("Chorus")

dla pojedynczych brzmień lub zestawów perkusyjnych:
[F6] ("Effects") → [F4] ("Chorus")

{ilustr. - str.53/4}

2. Za pomocą przycisków nawigacyjnych ustaw kursor w pozycji parametru, którego ustawienia chcesz zmienić.

3. Zmień wartość wybranego parametru za pomocą pokrętła [VALUE], lub przycisków [INC] / [DEC].

☼ W razie wprowadzenia niewłaściwej wartości edytowanego parametru należy nacisnąć przycisk [UNDO]. Wówczas parametrowi temu zostanie przypisana wartość, jaką posiadał on w momencie zaznaczenia go kursorem.

4. Naciśnij przycisk [EXIT] aby powrócić do strony "Play", od której rozpoczęła się niniejsza procedura.

"Level"

Określa poziom sygnału na wyjściu efektu.

☼ To ustawienie jest jednoznaczne z parametrem "Chorus Level" na stronie "General".

"Rate"

Określa częstotliwość modulacji dla efektu "Chorus".

"Depth"

Określa intensywność działania efektu "Chorus".

"Pre Delay"

Określa czas, jaki upłynie pomiędzy początkiem oryginalnego sygnału, a początkiem brzmienia generowanego przez efekt.

"Feedback"

Określa jaka część sygnału z wyjścia efektu ma być z powrotem skierowana na jego wejście. Im wyższa wartość niniejszego parametru tym bogatsze będzie brzmienie generowane przez efekt.

"Chorus Output Assign"

Określa wyjście, na które wysyłany będzie sygnał z toru efektu "Chorus".

MIX : sygnał wysyłany będzie na wyjście "MIX" OUTPUT

REVERB : sygnał wysyłany będzie na wejście efektu "Reverb"

MIX+REV : sygnał wysyłany będzie jednocześnie na wyjście "MIX" OUTPUT, oraz na wejście efektu "Reverb"

☼ To ustawienie jest jednoznaczne z parametrem "Chorus Output Assign" na stronie "General".

Modyfikacja ustawień efektu "Reverb"

Oto w jaki sposób można poddać edycji brzmienie i połączenie wyjścia efektu "Reverb". Ustawienia tego efektu mogą być definiowane indywidualnie dla każdego programu "Performance", indywidualnego brzmienia, lub systemu GM.

☼ Zestawy rytmiczne będą wykorzystywać ustawienia aktualnie wybranego programu "Performance".

1. Na odpowiedniej stronie typu "Play" naciśnij kolejno wymienione poniżej przyciski.

dla programu "Performance" lub systemu GM:
[F5] ("Effects") → [F5] ("Reverb")

dla pojedynczych brzmień lub zestawów perkusyjnych:
[F6] ("Effects") → [F5] ("Reverb")

{ilustr. - str.54/1}

2. Za pomocą przycisków nawigacyjnych ustaw kursor w pozycji parametru, którego ustawienia chcesz zmienić.

3. Zmień wartość wybranego parametru za pomocą pokrętła [VALUE], lub przycisków [INC] / [DEC].

☼ W razie wprowadzenia niewłaściwej wartości edytowanego parametru należy nacisnąć

przycisk [UNDO]. Wówczas parametrowi temu zostanie przypisana wartość, jaką posiadał on w momencie zaznaczenia go kursorem.

4. Naciśnij przycisk [EXIT] aby powrócić do strony "Play", od której rozpoczęła się niniejsza procedura.

"Type"

Określa typ symulowanej przestrzeni akustycznej.

ROOM1: Krótki pogłos o dużej ilości refleksów akustycznych (symulacja pogłosu pokoju).

ROOM2: Krótki pogłos o małej ilości refleksów akustycznych (symulacja pogłosu pokoju).

STAGE1 : Symulacja pogłosu otwartej sceny z długim okresem wybrzmienia.

STAGE2 : Symulacja pogłosu otwartej sceny z przewagą wczesnych, krótkich refleksów akustycznych.

HALL1 : Klarowne brzmienie pogłosu sali koncertowej.

HALL2 : Symulacja pogłosu hali koncertowej z dużą ilością refleksów akustycznych.

DELAY : standardowy efekt echa ("Delay").

PAN-DLY : efekt echa, którego sygnał wyjściowy przesuwany jest tam i z powrotem pomiędzy prawym i lewym kanałem.

"Level"

Określa poziom sygnału na wyjściu efektu ("Reverb" / "Chorus").

☼ To ustawienie jest jednoznaczne z parametrem "Reverb Level" na stronie "General".

"Time"

Po wyborze dla parametru "Type" opcji ROOM1 - HALL2 niniejszy parametr określa czas wybrzmiewania efektu pogłosu. Po wyborze opcji DELAY - PAN-DLY parametr ten określa odstęp czasowy pomiędzy oryginalnym sygnałem, a jego powtórzeniem generowanym przez efekt "Delay".

Im wyższa wartość niniejszego parametru tym bardziej przestrzenne będzie brzmienie generowane przez efekt.

"HF Damp"

Określa częstotliwość progową, powyżej której odcinane będą częstotliwości brzmienia pogłosu generowanego przez efekt.

Im większa wartość tego parametru, tym szersze pasmo wysokich częstotliwości pogłosu będzie tłumione, dając w rezultacie łagodniejsze i ciemniejsze brzmienie.

Jeżeli sygnał w ogóle nie ma być filtrowany, wówczas należy wybrać opcję BYPASS.

"Delay Feedback"

Po wyborze dla parametru "Type" opcji DELAY, lub PAN-DLY niniejszy parametr określa jaką część sygnału z wyjścia efektu "Delay" ma być z powrotem skierowana na jego wejście.

Dodatkowo wartości niniejszego parametru spowodują sprzężenie zwrotne sygnału z zachowaniem jego oryginalnej fazy. Wartości ujemne powodują odwrócenie fazy sygnału.

Kopiowanie ustawień efektów

Istnieje możliwość skopiowania ustawień efektów dowolnego programu "Performance" lub pojedynczego brzmienia do aktualnie wybranego programu "Performance", brzmienia, lub systemu GM. Opisywana niniejszym funkcja pozwala na zaoszczędzenie czasu podczas definicji ustawień.

Skopiowane mogą zostać następujące elementy ustawień efektów:

"Copy Type"

ALL : wszystkie ustawienia dla efektów EFX, CHORUS i REVERB.

EFX : ustawienia dokonywane dla efektu EFX na stronie "General" ("EFX Type", "EFX Reverb Send Level", "EFX Chorus Send Level", "EFX Output Level", "EFX Output Assign"), oraz na stronach "EFX Param" i "EFX Control".

CHORUS : Ustawienia dokonywane na stronie "Chorus".

REVERB : Ustawienia dokonywane na stronie "Reverb".

☼ Jeżeli dane typu "EFX" kopiowane są z ustawień programu "Performance", wówczas staną się one obowiązujące dla ogólnych ustawień aktualnie wybranego programu "Performance" (parametrów wyświetlanych na stronie "General" w trybie "Performance").

Podobnie jeżeli skopiowane dane zostają przeniesione do aktualnie wybranego programu "Performance", wówczas stają się one ogólnymi ustawieniami tego programu.

1. Upewnij się o wybraniu żądanego programu "Performance", brzmienia, lub systemu GM.

2. Naciśnij przycisk [UTILITY] tak, by został podświetlony.

3. Naciśnij przycisk [F2] ("Copy").

4. Naciśnij przycisk [F2] ("Effect").

☼ W przypadku systemu GM procedura ta nie jest konieczna.

Na wyświetlaczu pojawi się odpowiednia strona "Effect Copy"

{ilustr. - str.55/1}

Wartość parametru "Destination" ("Temporary" / "GM Temporary") oznacza docelowe miejsce skopiowania wybranych ustawień: program "Performance", brzmienie, lub system GM.

5. Za pomocą przycisków nawigacyjnych ustaw kursor w pozycji parametru, którego ustawienia chcesz zmienić.

6. Zmień wartość wybranego parametru za pomocą pokrętła [VALUE], lub przycisków [INC] / [DEC].

Wyświetlane grupy mogą być także zmieniane poprzez naciśnięcie przycisków [USER], [CARD], [PRESET], [EXP], [A] - [H].

7. Naciśnij przycisk [F6] ("Execute") w celu przeprowadzenia operacji kopiowania danych.

4. Naciśnij kilkakrotnie przycisk [EXIT] tak, aby powrócić do strony "Play", od której rozpoczęła się niniejsza procedura.

Zachowywanie nowo stworzonych brzmień

Modyfikacje wprowadzane do poszczególnych ustawień mają charakter tymczasowy i zostają utracone po odłączeniu zasilania instrumentu, lub wyborze innego programu "Performance", brzmienia, lub zestawu perkusyjnego. Chcąc zachować wprowadzone zmiany należy przeprowadzić procedur zapisu.

Po wprowadzeniu jakiegokolwiek modyfikacji do oryginalnych ustawień programu "Performance", brzmienia lub zestawu perkusyjnego, po lewej stronie nazwy grupy na odpowiedniej stronie "Play" pojawi się symbol "*". Po przeprowadzeniu procedury zapisu zmodyfikowanych danych do wewnętrznej pamięci instrumentu, lub opcjonalnej karty typu DATA symbol ten zniknie.

{ilustr. - str.56/1}

Istnieją trzy sposoby zapisu danych: w wewnętrznej pamięci JV-2080, na opcjonalnej karcie typu DATA, lub zewnętrznym urządzeniu MIDI.

Zapis danych w wewnętrznej pamięci instrumentu

Poniższa procedura umożliwia zapis danych w tzw. "Pamięci Użytkownika", czyli grupie pamięciowej "USER".

☀ Podczas procedury zapisu dane, które znajdowały się poprzednio pod docelowym adresem pamięciowym zostają zastąpione nowo zapisywanymi i przez to usunięte z pamięci. Istnieje jednak możliwość przywrócenia fabrycznej zawartości wszystkich adresów pamięciowych poprzez przeprowadzenie procedury inicjalizacji, opisanej pod koniec niniejszego rozdziału.

1. Sprawdź, czy wybrany został program "Performance", brzmienie, lub zestaw perkusyjny, który chcesz zachować w pamięci instrumentu.

2. Naciśnij przycisk [UTILITY] tak, aby został podświetlony.

3. Naciśnij przycisk [F1] ("Write"). Na wyświetlaczu pojawi się odpowiednia do trybu pracy strona "Write".

{ilustr. - str.56/2}

Opcja "Temp" wybrana dla parametru "Source" oznacza, iż zachowane zostaną dane aktualnie znajdujące się w pamięci operacyjnej instrumentu.

4. Wybierz docelowy adres pamięciowy, pod którym zapisane mają zostać wybrane informacje (USER: xx) za pomocą pokrętła [VALUE], lub przycisków [INC] / [DEC].

☀ Jeżeli dokonujesz zapisu pojedynczego brzmienia ("Patch"), wówczas masz możliwość odsłuchania brzmienia, które zostało poprzednio zapisane pod wybranym adresem pamięciowym (patrz: opis funkcji "Compare").

5. Naciśnij przycisk [F6] ("Execute") aby wykonać operację zapisu. Aby wyjść ze strony "Write" bez dokonywania zapisu danych naciśnij przycisk [EXIT].

W wewnętrznej pamięci JV-2080 przechowywane mogą być jednocześnie: 32 programy "Performance", 2 zestawy perkusyjne, oraz 128 pojedynczych brzmień.

☀ W niektórych przypadkach na wyświetlaczu pojawić się może komunikat "Write Protect ON". Będąc pewnym swoich chęci zapisu wybranych danych naciśnij przycisk [DEC], aby zmienić ustawienie parametru "Write Protect" na "OFF", oraz przycisk [F6] ("Execute") aby przerwać wyświetlanie komunikatu. Następnie jeszcze raz naciśnij przycisk [F6] ("Execute") aby dokonać operacji zapisu danych. (patrz: opis funkcji "Write Protect").

☀ W 4 punkcie powyższej procedury możesz również nacisnąć pokrętko [VALUE] i wybrać docelowy adres pamięciowy dla zapisu danych z wyświetlonej listy.

* Naciśnięcie przycisków [F5] ("-10") lub [F6] ("+10") powoduje zmianę wybranej pozycji na liście w skokach o 10.

* Jeżeli w złączu umieszczona jest karta pamięciowa typu DATA, wówczas przyciski [F2] ("User") i [F3] ("Card") umożliwiają przełączanie pomiędzy grupami adresów pamięciowych.

* Ponowne naciśnięcie pokrętki [VALUE] lub przycisku [EXIT] spowoduje powrót do poprzedniej strony wyświetlacza.

{ilustr. - str.56/3}

Kiedy zmodyfikowałeś ustawienia brzmienia przypisanego do elementu wybranego programu "Performance"...

W przypadku gdy zmodyfikowałeś ustawienia brzmienia przypisanego do elementu wybranego programu "Performance" (lub zestawu perkusyjnego stanowiącego jego 10-ty element), a następnie rozpocząłeś procedurę zapisu tego programu, bez uprzedniego zachowania owego brzmienia, wówczas na wyświetlaczu pojawi się następujący komunikat:

{ilustr. - str.57/1}

Na wyświetlaczu podany zostanie także numer elementu (elementów), którego brzmienie (brzmienia) nie zostały zapisane. Jeżeli chcesz Sobie zachować zmienione ustawienia owych brzmień, musisz dokonać ich zapisu jeszcze PRZED procedurą zapisu programu "Performance".

1. Naciśnij przycisk [F3] ("Patch") lub [F4] ("Rhythm").

Wyświetlona zostanie strona zapisu brzmienia ("Patch") lub zestawu perkusyjnego ("Rhythm Set").

Parametr "Source" oznacza element programu, do którego przypisane jest brzmienie przeznaczone do zapisu, podczas gdy parametr "Destination" oznacza docelowy adres pamięciowy.

{ilustr. - str.57/2}

2. Za pomocą pokrętki [VALUE] lub przycisków [INC] / [DEC] określ docelowy adres pamięciowy ("Destination").

☀ Jeżeli dokonujesz zapisu pojedynczego brzmienia ("Patch"), wówczas masz możliwość odsłuchania brzmienia, które zostało poprzednio zapisane pod wybranym adresem pamięciowym (patrz: opis funkcji "Compare" w następnym akapicie).

3. Naciśnij przycisk [F6] ("Execute") aby przeprowadzić procedurę zapisu.

Symbol "*" zostanie zmieniony na "-".

Jeżeli w wybranym programie jest więcej nie zachowanych brzmień, wówczas parametr "Source" automatycznie zmieni się na następny element programu wymagający procedury zapisu.

Możesz również nacisnąć przycisk [^] aby przesunąć kursor do pozycji parametru "Source" i własnoręcznie wybrać element programu, którego brzmienie ma zostać zachowane.

4. Powtarzaj punkty 2 i 3 niniejszej procedury w celu zachowania wszystkich potrzebnych danych.

Po zapisaniu wszystkich danych wyświetlacz automatycznie powróci do strony "Perform Write".

Aby powrócić do strony "Perform Write" bez zachowania wszystkich danych należy nacisnąć przycisk [EXIT].

5. Naciśnij przycisk [F6] ("Execute") aby dokonać zapisu całego programu "Performance".

☀ Jeżeli nie chcesz zapisywać ustawień poszczególnych brzmień należących do programu, wówczas naciśnij przycisk [F5] ("OK"). Na wyświetlaczu pojawi się prośba o potwierdzenie polecenia. Ponowne naciśnięcie przycisku [F5] ("OK") spowoduje zapisanie w pamięci programu "Performance". Indywidualne ustawienia brzmień, które nie zostały zachowane będą utracone.

☀ Naciśnięcie przycisku [F6] ("Cancel") spowoduje powrót do poprzednio wyświetlanej strony "Perform Write".

■ Odsłuchiwanie brzmienia znajdującego się pod docelowym adresem pamięciowym - funkcja "Compare"

Zanim dokonasz operacji zapisu pojedynczego brzmienia ("Patch"), masz możliwość odsłuchania brzmienia poprzednio zapisanego pod docelowym adresem pamięciowym. W ten

sposób możesz upewnić się, czy rzeczywiście nie masz nic przeciwko jego zastąpieniu przez nowo zapisywane dane zapobiegając ewentualnemu wykasowaniu potrzebnych Ci brzmień.

1. Przeprowadź opisaną powyżej procedurę zapisu danych aż do punktu 4 - selekcji docelowego adresu pamięciowego.

2. Naciśnij przycisk [F1] ("Compare"). Na wyświetlaczu pojawi się strona "Patch Compare".

Uaktywnione zostanie brzmienie zapisane uprzednio pod wybranym adresem pamięciowym. Upewnij się, czy rzeczywiście nie masz nic przeciwko jego usunięciu z pamięci instrumentu.

{ilustr. - str.57/3}

☼ Brzmienie odsłuchiwanie za pośrednictwem funkcji "Compare" może brzmieć nieco inaczej niż podczas normalnego trybu jego odtwarzania.

3. Jeżeli chcesz wybrać inny adres docelowy dla zapisywanego brzmienia, wykorzystaj do tego pokrętło [VALUE], lub przyciski [INC] / [DEC].

4. Naciśnij przycisk [F1] ("Write") lub [EXIT] aby powrócić do strony "Patch Write".

5. Naciśnij przycisk [F6] ("Execute") aby przeprowadzić procedurę zapisu danych.

☼ Funkcja "Compare" nie jest dostępna w czasie wyświetlania listy docelowych adresów pamięciowych. Aby powrócić w takim przypadku do strony "Patch Write" należy nacisnąć pokrętło [VALUE] lub przycisk [EXIT].

Zapisywanie danych na kartach pamięciowych

Tworzone przez Ciebie brzmienia mogą być zapisywane na opcjonalnych kartach typu DATA (karty pamięciowe MEMORY CARD M-512E, M-256E).

Karta typu DATA przed jej użyciem musi zostać poddana procesowi formatowania (patrz rozdział "Formatowanie karty typu DATA" na początku niniejszej instrukcji).

1. Sprawdź, czy wybrany został program "Performance", brzmienie, lub zestaw perkusyjny, który chcesz zachować na karcie pamięciowej.

2. Umieść sformatowaną kartę typu DATA w złączu.

{ilustr. - str.58/1:

Wprowadzając kartę typu DATA do złącza zwróć uwagę na to, aby etykieta karty znajdowała się po lewej stronie }

3. Naciśnij przycisk [UTILITY] tak, aby został podświetlony.

4. Naciśnij przycisk [F1] ("Write"). Na wyświetlaczu pojawi się odpowiednia do trybu pracy strona "Write".

{ilustr. - str.58/2}

Opcja "Temp" wybrana dla parametru "Source" oznacza, iż zachowane zostaną dane aktualnie znajdujące się w pamięci operacyjnej instrumentu.

5. Wybierz docelowy adres pamięciowy, pod którym zapisane mają zostać wybrane informacje (CARD: xx) za pomocą pokrętła [VALUE], lub przycisków [INC] / [DEC].

☼ Jeżeli dokonujesz zapisu pojedynczego brzmienia ("Patch"), wówczas masz możliwość odsłuchania brzmienia, które zostało poprzednio zapisane pod wybranym adresem pamięciowym (patrz: opis funkcji "Compare").

6. Naciśnij przycisk [F6] ("Execute") aby wykonać operację zapisu. Aby wyjść ze strony "Write" bez dokonywania zapisu danych naciśnij przycisk [EXIT].

Maksymalna ilość programów "Performance", pojedynczych brzmień i zestawów rytmicznych możliwych do przechowania na jednej karcie pamięciowej zależy od jej typu i wynosi odpowiednio:

dla typu M-512E:
32 programy "Performance", 128 brzmień, 2 zestawy perkusyjne

dla typu M-256E:
16 programów "Performance", 64 brzmienia, 1 zestaw perkusyjny.

☼ W 5 punkcie powyższej procedury możesz również nacisnąć pokrętło [VALUE] i wybrać docelowy adres pamięciowy dla zapisu danych z wyświetlonej listy.

* Przyciski [F2] ("User") i [F3] ("Card") umożliwiają przełączanie pomiędzy grupami adresów pamięciowych.

* Naciśnięcie przycisków [F5] ("-10") lub [F6] ("+10") powoduje zmianę wybranej pozycji na liście w skokach o 10.

* Ponowne naciśnięcie pokrętła [VALUE] lub przycisku [EXIT] spowoduje powrót do poprzedniej strony wyświetlacza.

☼ W przypadku modyfikacji ustawień brzmienia stanowiłby element aktualnie wybranego programu "Performance" należy zapoznać się z treścią rozdziału znajdującego się na poprzedniej stronie niniejszej instrukcji.

Zapisywanie danych na zewnętrznym urządzeniu MIDI

Istnieje możliwość zapisu danych poprzez przesłanie ich z JV-2080 do zewnętrznego urządzenia MIDI (np. sekwencera MIDI). W tym celu należy połączyć obydwa urządzenia w sposób pokazany na poniższej ilustracji.

{ilustr. - str.58/3}

1. Naciśnij przycisk [UTILITY] tak, aby został podświetlony.

2. Naciśnij przycisk [F4] ("Xfer").

3. Naciśnij przycisk [F1] ("to MIDI"). Na wyświetlaczu pojawi się strona "Data Transfer to MIDI".

{ilustr. - str.59/1}

4. Za pomocą przycisków [<] / [>] ustaw kursor w pozycji parametru, którego ustawienia chcesz zmienić, a następnie za pomocą pokrętła [VALUE], lub przycisków [INC] / [DEC] dokonaj ustawień opisanych poniżej.

Aby zapisać program "Performance":
"Source PERFORM TEMP -PATCH"

☼ Jeżeli modyfikacji podległo brzmienie lub zestaw rytmiczny należący do programu "Performance", wówczas należy wybrać opcję "+PATCH".

Aby zapisać pojedyncze brzmienie ("Patch"):
"Source PATCH TEMP"

Aby zapisać zestaw perkusyjny ("Rhythm Set"):
"Source RHYTHM TEMP"

Opcja "TEMP" oznacza, iż zapisane zostaną dane aktualnie znajdujące się w pamięci operacyjnej instrumentu.

5. Ustaw zewnętrzne urządzenie MIDI tak, aby było przygotowane na odbiór wysyłanych przez JV-2080 danych, a następnie naciśnij przycisk [F6] ("Execute") aby rozpocząć transmisję danych.

W trakcie przesyłania danych na wyświetlaczu pojawi się komunikat "Transmitting...".

☼ Aby przerwać proces przesyłania danych należy nacisnąć przycisk [EXIT].

6. Naciśnij kilkakrotnie przycisk [EXIT], aby powrócić do strony "Play" od której niniejsza procedura się rozpoczęła.

☼ Zanim dane, które zostały zachowane na zewnętrznym urządzeniu MIDI zostaną z powrotem przesłane do JV-2080 parametr "Device ID" (strona "MIDI Param 1" [SYSTEM] → [F3]"MIDI") musi posiadać tę samą wartość, którą posiadał w czasie procedury zapisu, a parametr "Rx Sys.Excl" (strona "MIDI Param 1" [SYSTEM] → [F3]"MIDI") musi być włączony ("ON"). Fabryczne ustawienia JV-2080 to wartość "17" dla parametru "Device ID", oraz opcja "ON" dla parametru "Rx Sys.Excl".

Modyfikacja nazw

Każdemu stworzonemu przez Ciebie programowi "Performance", brzmieniu lub zestawowi perkusyjnemu możesz nadać nową nazwę.

1. Wybierz odpowiedni program "Performance", brzmienie lub zestaw perkusyjny, którym chcesz nadać nową nazwę i włącz odpowiadającą im stronę "Play".

2. Naciśnij przycisk [F1] ("Common"). W przypadku pojedynczych brzmień musisz także nacisnąć przycisk [F1] ("General").

Na wyświetlaczu pojawi się jedna z pokazanych poniżej stron:

{ilustr. - str.59/2+3+4}

3. Naciśnij przycisk [F3] ("Common" dla programów i zestawów perkusyjnych, a "General" dla pojedynczych brzmień).

Ustaw kursor w pozycji pierwszego znaku nazwy przeznaczonego do zmiany. Obok pojawi się lista dostępnych znaków.

{ilustr. - str.59/5}

4. Za pomocą pokrętła [VALUE], lub przycisków [F3] ("< Prev") i [F4] ("Next >")

możesz przesuwając kursor do pozycji w edytowanej nazwie, w której wprowadzić chcesz nowy znak.

5. Za pomocą pokrętki [VALUE], przycisków [INC] / [DEC], lub znajdujących się pod nimi przycisków nawigacyjnych wybrać możesz znak, który chcesz wprowadzić w pozycji kursora.

Aby wprowadzić znak spacji w pozycji kursora, naciśnij przycisk [F5] ("Insert").

Aby usunąć znak znajdujący się w pozycji kursora, naciśnij przycisk [F6] ("Delete").

6. Powtórz punkty 4 i 5 niniejszej procedury aż do zakończenia edycji nazwy.

7. Naciśnij przycisk [F1] lub [EXIT], aby powrócić do poprzedniej strony wyświetlacza.

8. Naciśnij przycisk [EXIT] aby powrócić do strony "Play".

Po lewej stronie nazwy grupy pojawi się symbol "*" oznaczający wprowadzoną zmianę w oryginalnych ustawieniach instrumentu. Chcąc zachować wprowadzone zmiany należy przeprowadzić procedurę zapisu (patrz: wcześniejsze akapity niniejszego rozdziału).

☼ Edycja nazwy może odbyć się bez konieczności wyświetlania listy dostępnych znaków. Po wykonaniu punktu 2 powyższej procedury pozycja kursora zmieniana jest za pomocą przycisków nawigacyjnych, a znak w aktualnej pozycji kursora zmieniany jest za pomocą pokrętki [VALUE], lub przycisków [INC] / [DEC]. Podczas edycji nazwy dostępne są następujące znaki:
spacja, A - Z, a - z, 0 - 9, ! " # \$ % & ' () * + , - . / : ; < = > ? ☼ [\] ^ _ ` { | }

■ Kopiowanie nazwy

Nazwa jednego programu "Performance" może zostać skopiowana do innego, aktualnie wybranego programu.

W ten sam sposób kopiować można nazwy pojedynczych brzmień i zestawów perkusyjnych.

1. Upewnij się, iż wybrany jest program "Performance", pojedyncze brzmienie, lub zestaw perkusyjny, którego nazwa ma zostać zmieniona.

2. Naciśnij przycisk [UTILITY] tak, aby został podświetlony.

3. Naciśnij przycisk [F2] ("Copy").

4. Dla programów "Performance" i pojedynczych brzmień naciśnij przycisk [F3] ("Name"). W przypadku zestawu perkusyjnego naciśnij [F2] ("Name"). Na wyświetlaczu pojawi się odpowiednia strona "Name Copy".

{ilustr. - str.60/1}

Wartość "Temporary" dla parametru "Destination" oznacza, iż nazwa zostanie skopiowana do danych znajdujących się aktualnie w pamięci operacyjnej instrumentu.

5. Wybierz nazwę przeznaczoną do skopiowania za pomocą pokrętki [VALUE] lub przycisków [INC] / [DEC].

Wyświetlane grupy mogą być także zmieniane poprzez naciśnięcie przycisków [USER], [CARD], [PRESET], [EXP], [A] - [H].

6. Naciśnij przycisk [F6] ("Execute") w celu przeprowadzenia operacji kopiowania nazwy.

7. Naciśnij kilkakrotnie przycisk [EXIT] tak, aby powrócić do strony "Play", od której rozpoczęła się niniejsza procedura.

Po lewej stronie nazwy grupy pojawi się symbol "*" oznaczający wprowadzoną zmianę w oryginalnych ustawieniach instrumentu. Chcąc zachować wprowadzone zmiany należy przeprowadzić procedurę zapisu (patrz: wcześniejsze akapity niniejszego rozdziału).

Przywracanie fabrycznej zawartości adresów pamięciowych grupy "USER" instrumentu (Inicjalizacja)

Po utraceniu fabrycznie wprowadzonych do pamięci użytkownika danych (wskutek zapisu w grupie "USER" własnych ustawień i konfiguracji) istnieje możliwość ich odzyskania poprzez przeprowadzenie procedury inicjalizacji, t.j. przywrócenia wszystkich fabrycznych ustawień parametrów pracy instrumentu.

■ Dla programów "Performance", oraz indywidualnych brzmień:

1. Upewnij się, że wybrany został ten program "Performance", lub to pojedyncze brzmienie, któremu chcesz przywrócić ustawienia fabryczne.

2. Naciśnij przycisk [UTILITY] tak, aby został podświetlony.

3. Naciśnij przycisk [F3] ("Init"). Wyświetlona zostanie odpowiednia strona "Initialize".

{ilustr. - str.60/2}

4. Za pomocą pokrętła [VALUE] lub przycisków [INC] / [DEC] wybierz opcję "PRESET".

5. Naciśnij przycisk [F6] ("Execute") aby rozpocząć procedurę inicjalizacji.

Na wyświetlaczu z powrotem pojawi się strona "Play". Po lewej stronie nazwy grupy pojawi się symbol "*" informujący, iż ustawienia wybranego programu/ brzmienia zostały zmodyfikowane. Aby zachować wprowadzone zmiany należy przeprowadzić procedurę zapisu.

☼ Jeżeli wybierzesz dane "PR-A" - "C", "E", lub "PR-D" (system GM), a następnie opcję "PRESET" w celu inicjalizacji tych danych, wówczas dane znajdujące się pod odpowiednimi adresami pamięciowymi w grupie "USER" otrzymają z powrotem swoje ustawienia fabryczne.

■ Dla zestawów perkusyjnych ("Rhythm Sets"):

Istnieją dwa typy inicjalizacji zestawu perkusyjnego: przywrócenie fabrycznych parametrów pojedynczego brzmienia perkusyjnego w obrębie zestawu ("Key"), lub przywrócenie fabrycznych ustawień dla całego zestawu ("All").

1. Upewnij się, że wybrany został ten zestaw perkusyjny, któremu chcesz przywrócić ustawienia fabryczne.

2. Naciśnij przycisk [UTILITY] tak, aby został podświetlony.

3. Naciśnij przycisk [F3] ("Init"). Wyświetlona zostanie odpowiednia strona "Initialize".

4. Dla opcji "Key":
Naciśnij przycisk [F1] ("Key"). Wyświetlona zostanie strona "Rhythm Initialize Key".

Dla opcji "All":
Naciśnij przycisk [F2] ("All"). Wyświetlona zostanie strona "Rhythm Initialize All".

{ilustr. - str.61/1+2}

5. Za pomocą pokrętła [VALUE] lub przycisków [INC] / [DEC] wybierz opcję "PRESET".

W przypadku opcji "Key" należy także określić pojedyncze brzmienie perkusyjne (numer klawisza, do którego jest ono przypisane) w celu poddania jego parametrów inicjalizacji.

Kursor przemieszczany jest za pomocą przycisków nawigacyjnych, a po wybraniużądanego parametru zmiana jego wartości dokonywana jest za pomocą pokrętła [VALUE], lub przycisków [INC] / [DEC]. Wyboru klawisza-brzmienia perkusyjnego dokonać można również za pomocą przycisków [E] - [H].

[E] : Wybiera klawisz znajdujący się oktawę niżej od aktualnie wybranego.

[F] : Wybiera klawisz znajdujący się o pół tonu niżej od aktualnie wybranego.

[G] : Wybiera klawisz znajdujący się o pół tonu wyżej od aktualnie wybranego.

[H] : Wybiera klawisz znajdujący się oktawę wyżej od aktualnie wybranego.

☼ Po wyborze opcji "Key" istnieje również możliwość zdefiniowania brzmienia perkusyjnego przeznaczonego do inicjalizacji za pośrednictwem podłączonej do JV-2080 klawiatury MIDI (poprzez naciśnięcie klawisza odpowiadającego żadanemu brzmieniu). W takim przypadku należy dla parametru "Rhythm Edit Key" (strona "Setup" [SYSTEM] → [F1]"Setup") wybrać opcję "PNL&MIDI". Jest to fabryczne ustawienie tego parametru.

6. Naciśnij przycisk [F6] ("Execute") w celu rozpoczęcia procedury inicjalizacji.

Na wyświetlaczu z powrotem pojawi się strona "RHYTHM Play". Po lewej stronie nazwy grupy pojawi się symbol "*" informujący, iż ustawienia wybranego programu/ brzmienia zostały zmodyfikowane. Aby zachować wprowadzone zmiany należy przeprowadzić procedurę zapisu.

☼ Jeżeli wybierzesz dane "PR-A" - "C", "E", lub "PR-D" (system General MIDI), a następnie opcję "PRESET" w celu inicjalizacji tych danych, wówczas dane znajdujące się pod odpowiednimi adresami pamięciowymi w grupie "USER" otrzymają z powrotem swoje ustawienia fabryczne.

Zabezpieczenie wewnętrznej pamięci instrumentu

W celu zapobieżenia przypadkowemu zastąpieniu programów "Performance", pojedynczych brzmień i zestawów perkusyjnych przez inne dane istnieje możliwość zablokowania zapisu danych w wewnętrznej pamięci instrumentu.

1. Naciśnij przycisk [UTILITY] tak, aby został podświetlony.

2. Naciśnij przycisk [F5] ("Protect"). Na wyświetlaczu pojawi się strona "Memory Protect".

{ilustr. - str.61/3}

3. Za pomocą przycisków nawigacyjnych ustaw kursor w pozycji parametru, którego ustawienia chcesz zmienić.

4. Za pomocą pokrętki [VALUE], lub przycisków [INC] / [DEC] dokonaj zmiany wartości wybranego parametru na "ON".

5. Naciśnij kilkakrotnie przycisk [EXIT] aby powrócić do strony "Play".

"Write Operation"

Parametr ten uniemożliwia procedurę zapisu danych, inicjalizacji wszystkich ustawień instrumentu, oraz transmisji danych do zewnętrznych nośników pamięciowych.

Po wybraniu ustawienia "ON" dla tego parametru każda próba dokonania wymienionych wyżej operacji spowoduje ich wstrzymanie, oraz wyświetlenie komunikatu "Write Protect ON".

Po każdorazowym włączeniu zasilania instrumentu parametr ten posiadać będzie ustawienie "ON".

"System Exclusive Message"

Zabezpiecza dane zapisane w grupie pamięciowej "USER" przed ich zastąpieniem przez komunikaty typu "System Exclusive" wysyłane do JV-2080 z zewnętrznego urządzenia MIDI.

☼ Aby komunikaty typu "System Exclusive" mogły być odbierane przez JV-2080 parametr "Device ID" (strona "MIDI Param 1" [SYSTEM] → [F3]"MIDI") musi posiadać tę samą wartość, dla obydwu połączonych ze sobą urządzeń MIDI, a parametr "Rx Sys.Excl" (strona "MIDI Param 1" [SYSTEM] → [F3]"MIDI") musi być włączony ("ON"). Fabryczne ustawienia JV-2080 to wartość "17" dla parametru "Device ID", oraz opcja "ON" dla parametru "Rx Sys.Excl".

☼ Nawet jeżeli zabezpieczenie przed zapisem danych ("Write Operation") jest włączone ("Protect" → "ON"), wysyłane do JV-2080 komunikaty typu "System Exclusive" mogą zastąpić dane przechowywane w grupie "USER", o ile wyłączone jest zabezpieczenie przed otrzymywanymi komunikatami tego typu ("System Exclusive Message", "Protect" → "OFF").

Tworzenie własnego programu "Performance"

W czasie tworzenia własnego programu "Performance"...

Zasadniczo istnieją trzy metody wykorzystania programu "Performance". Ustawień dokonać można w następujący sposób:

Grając jednocześnie kilkoma brzmieniami składowymi (tryb "Layer")

* Wybierz ten sam kanał odbioru komunikatów MIDI ("MIDI receive channel") dla wszystkich elementów programu ("Parts"), które chcesz wykorzystać jednocześnie (parametr "Channel").

* Wybierz elementy ("Parts") programu, które będziesz wykorzystywał (parametr "Rx switch" → "ON").

* Każdemu z wybranych elementów przyporządkuj brzmienie (parametry "Patch Group" i "Patch Number").

* Określ ten sam zakres klawiatury dla każdego z wykorzystywanych elementów (parametr "Part Key Range Lower:Upper").

Opis podanych w nawiasach parametrów znajduje się na dalszych stronach niniejszej sekcji instrukcji.

Grając kilkoma brzmieniami składowymi przypisanymi do różnych części klawiatury (tryb "Split")

* Wybierz ten sam kanał odbioru komunikatów MIDI ("MIDI receive channel") dla wszystkich elementów programu ("Parts"), które chcesz wykorzystać jednocześnie (parametr "Channel").

* Wybierz elementy ("Parts") programu, które będziesz wykorzystywał (parametr "Rx switch" → "ON").

* Każdemu z wybranych elementów przyporządkuj brzmienie (parametry "Patch Group" i "Patch Number").

* Określ różne zakresy klawiatury dla każdego z wykorzystywanych elementów (parametr "Part Key Range Lower:Upper").

Opis podanych w nawiasach parametrów znajduje się na dalszych stronach niniejszej sekcji instrukcji.

Tworząc własny utwór ("Song")

* Przeprowadź procedurę inicjalizacji programu "Performance" (patrz: następny akapit)

* Jeżeli w utworze istnieją partie wykonywane przez kilka brzmień unisono, wówczas wybierz ten sam kanał odbioru komunikatów MIDI ("MIDI receive channel") dla tych elementów programu ("Parts"), które chcesz wykorzystać jednocześnie (parametr "Channel").

* Wybierz elementy ("Parts") programu, które będziesz wykorzystywał (parametr "Rx switch" → "ON").

* Każdemu z wybranych elementów przyporządkuj brzmienie (parametry "Patch Group" i "Patch Number").

Oto kilka dobrych rad do wykorzystania podczas pracy nad nowym programem "Performance":

* Każdy program "Performance" może wykorzystywać jednocześnie do trzech efektów EFX.

* Warto wykorzystać działanie funkcji "Copy", umożliwiającej kopiowanie ustawień wybranych elementów programu, lub efektów.

* Istnieje możliwość modyfikacji ustawień indywidualnych brzmień przypisanych do poszczególnych elementów programu bez konieczności wychodzenia z trybu pracy "Performance".

☼ Szczegółowe przykłady wykorzystania programu "Performance" podane są w publikacji "Quick Start" (w wersji angielskojęzycznej na stronach 24, 32 i 34).

Inicjalizacja - tworzenie programu "Performance" od zera

Jeżeli chcesz stworzyć program "Performance" całkowicie od początku, bez oparcia się o już gotowy program zapisany w wewnętrznej pamięci instrumentu (szczególnie w przypadku tworzenia programu dla potrzeb komponowanego utworu), wówczas opisana poniżej procedura będzie najlepszą metodą pracy. Po przeprowadzeniu procesu inicjalizacji, nowy program "Performance" posiada następujące ustawienia:

* Brzmienia przypisane do elementów ("Parts") 1 - 9 i 11 - 16 będą takie same: PR-A:001 ("64voicePiano"), a zestaw perkusyjny przypisany do elementu 10, to PR-A:001 ("PopDrumSet 1"). Wszystkie parametry posiadać będą fabryczne ustawienia.

* Kanały MIDI ("MIDI receive channel") dla poszczególnych elementów programu zdefiniowane będą następująco : element 1 - kanał 1, element 2 - kanał 2 ... element 15 - kanał 15, oraz element 16 - kanał 16.

* Dla wszystkich elementów parametr "Receive switch" jest włączony ("ON").

1. Naciśnij przycisk [PERFORM] tak, aby został podświetlony.

Nie ma znaczenia, który program "Performance" został aktualnie wybrany.

2. Naciśnij przycisk [UTILITY] tak, aby został podświetlony.

3. Naciśnij przycisk [F3] ("Init"). Na wyświetlaczu pojawi się strona "Performance Initialize".

{ilustr. - str.63}

4. Za pomocą pokrętki [VALUE], lub przycisków [INC] / [DEC] wybierz opcję "DEFAULT".

5. Naciśnij przycisk [F6] ("Execute") aby rozpocząć procedurę inicjalizacji.

Wyświetlacz powróci do strony "PERFORM Play". Nowo stworzony program "Performance" posiadać będzie nazwę "INIT PERFORM".

Wybór elementów programu przeznaczonych do użycia

Poniższa procedura umożliwia wybór tych elementów programu "Performance", które będą wykorzystywane podczas gry.

1. Wybierz żądany program "Performance".

2. Naciśnij przycisk [RX] tak, aby został podświetlony.

3. Za pomocą przycisków PART SELECT [1/9] - [8/16] włącz (przycisk podświetlony) lub wyłącz (brak podświetlenia) wybrane elementy programu.

Aby włączyć / wyłączyć elementy 9 - 16 należy nacisnąć przycisk [1-8/9-16] tak, aby został podświetlony, a następnie dokonać wyboru za pomocą przycisków sekcji PART SELECT: [1/9] - [8/16].

{ilustr. - str.64/1}

Na stronie "PERFORM Play" elementy, które zostały włączone oznaczone są białą, lub czarną kropką, podczas gdy elementy wyłączone oznaczane są jako "_".

4. Naciśnij przycisk [RX] tak, aby wyłączyć jego podświetlenie.

☼ Niniejsze ustawienie jest jednoznaczne z parametrem "Rx Switch" (strona "Part MIDI" [PERFORM] → [F4]"MIDI").

☼ Po włączeniu podświetlenia przycisku [RX] rejestrowane przez JV-2080 komunikaty MIDI sygnalizowane będą miganiem podświetlenia przycisków odpowiadających elementom, do których dany komunikat był adresowany. (W czasie wyświetlania strony "Part Information"

ten sposób informowania o otrzymywanych komunikatach MIDI będzie aktywny bez względu na status przycisku [RX], lub włączenie / wyłączenie poszczególnych elementów programu).

Ustawienia każdego elementu programu

Parametry, które mogą zostać zdefiniowane indywidualnie dla każdego elementu programu "Performance" są dostępne za naciśnięciem następujących przycisków funkcyjnych

Tworzenie programu "Performance"

☼ Ogólne ustawienia programu oznaczone są gwiazdką. Parametry bez gwiazdki definiowane są indywidualnie dla każdego elementu.

[F2] ("K.Range")

zakres klawiatury przypisany do elementu

[F3] ("Part")

parametry: "Patch Group/Number", "~ Volume", "~ Pan", strojenie, polifonia brzmienia

[F4] ("MIDI")

ustawienia dotyczące systemu MIDI

[F5] ("Effects")

[F1] ("General") sposób połączenia torów efektowych

[F2] ("EFX Prm") * typ efektu EFX

[F3] ("EFX Ctl") * zastosowanie sterowników MIDI do modyfikacji ustawień efektu EFX

[F4] ("Chorus") * ustawienia efektu typu "Chorus"

[F5] ("Reverb") * ustawienia efektu typu "Reverb"

Poniższa procedura umożliwia edycję indywidualnych ustawień każdego elementu programu "Performance". Szczegółowy opis poszczególnych parametrów znajduje się na innych stronach niniejszej instrukcji.

1. Wybierz program "Performance", który zamierzasz wykorzystać, a następnie włącz wyświetlanie strony "PERFORM Play".

2. Naciśnij przycisk [F2] ("K.Range") - [F5] ("Effects"). Na wyświetlaczu pojawi się odpowiednia strona funkcyjna.

3. Jeżeli w poprzednim punkcie naciśnąłeś przycisk "Effects", wówczas wybierz jeden z przycisków [F1] ("General") - [F5] ("Reverb"). Na wyświetlaczu pojawi się odpowiednia strona funkcyjna.

4. Za pomocą przycisków PART SELECT [1/9] - [8/16] wybierz element programu, którego ustawienia mają zostać poddane edycji.

Aby wybrać elementy 9 - 16 należy nacisnąć przycisk [1-8/9-16] tak, aby został podświetlony, a następnie dokonać wyboru za pomocą przycisków sekcji PART SELECT: [1/9] - [8/16].

Przycisk ten zacznie pulsować, a w prawej górnej części wyświetlacza pojawi się numer wybranego elementu (lewej górnej części, w przypadku strony "General" w trybie "Effects").

{ilustr. - str.65/1+2}

☼ Ponieważ ustawienia dokonywane w trybie "Effects" dla przycisków [F2] ("EFX Prm") - [F5] ("Reverb") definiowane są ogólnie dla wszystkich elementów programu, na odpowiadających im stronach funkcyjnych nie ma możliwości wyboru pojedynczego elementu przeznaczonego do edycji.

5. Za pomocą przycisków nawigacyjnych ustaw kursor w pozycji parametru, którego ustawienia chcesz zmienić.

6. Zmień wartość wybranego parametru za pomocą pokrętła [VALUE], lub przycisków [INC] / [DEC].

☼ W razie wprowadzenia niewłaściwej wartości edytowanego parametru należy nacisnąć przycisk [UNDO]. Wówczas parametrowi temu zostanie przypisana wartość, jaką posiadał on w momencie zaznaczenia go kursorem.

7. Powtarzaj punkty 1 - 6 niniejszej procedury aż do zdefiniowania wartości wszystkich żądanych parametrów programu "Performance".

8. Naciśnij przycisk [EXIT] aby powrócić do strony "PERFORM Play".

Po lewej stronie nazwy grupy pojawi się znak "*" informujący o dokonaniu zmian w oryginalnych ustawieniach wybranego programu "Performance".

{ilustr. - str.65/3}

☼ Jeżeli podczas wyświetlania znaku "*" dokonasz wyboru innego programu "Performance", lub wyłączysz zasilanie instrumentu, wówczas dokonane przez Ciebie modyfikacje ustawień zostaną utracone. Chcąc zachować wprowadzone zmiany należy przeprowadzić procedurę zapisu ("Write").

☼ Ustawienia parametrów wspólne dla wszystkich elementów programu definiowane są na stronie dostępnej po naciśnięciu [F1] ("Common").

☼ Przycisk [F6] ("Info") umożliwia weryfikację statusu odbioru komunikatów MIDI dla każdego elementu programu "Performance".

Aby zmienić wybraną wartość w dużych skokach...

System operacyjny JV-2080 umożliwia zmianę wartości wybranych parametrów za pomocą pokrętła [VALUE], lub przycisków [INC] / [DEC]. Chcąc zwiększyć tempo wprowadzanych w ten sposób zmian należy wykorzystać jedną z podanych poniżej metod.

Pokrętło [VALUE]
Obracaj pokrętłem [VALUE] przy jednoczesnym jego wciśnięciu. Inną metodą jest obrót pokrętła [VALUE] po uprzednim wciśnięciu i przytrzymaniu przycisku [SHIFT].

Przyciski [INC] / [DEC]

Aby szybko zwiększyć wybraną wartość...
Wciśnij i przytrzymaj przycisk [INC] a następnie naciśnij przycisk [DEC]. Inną metodą jest naciśnięcie przycisku [INC] po uprzednim wciśnięciu i przytrzymaniu przycisku [SHIFT].

Aby szybko zmniejszyć wybraną wartość...
Wciśnij i przytrzymaj przycisk [DEC] a następnie naciśnij przycisk [INC]. Inną metodą jest naciśnięcie przycisku [DEC] po uprzednim wciśnięciu i przytrzymaniu przycisku [SHIFT].

■ Porównywanie wartości ustawień parametrów dla poszczególnych elementów programu "Performance" w trakcie ich edycji

Istnieje możliwość zestawienia wartości parametrów dla ośmiu elementów programu na jednej stronie.

1. Jeżeli definiowałeś ustawienia osobno dla każdego elementu programu "Performance", naciśnij [F6] ("Palette") aby włączyć stronę "Part Palette".

☼ Funkcja "Palette" dla przycisku [F6] pojawi się na wyświetlaczu tylko w przypadku możliwości włączenia strony "Part Palette".

{ilustr. - str.65/4}

2. Za pomocą przycisków PART SELECT [1/9] - [8/16] wybierz element programu, którego ustawienia mają zostać poddane edycji.

Aby wybrać elementy 9 - 16 należy nacisnąć przycisk [1-8/9-16] tak, aby został podświetlony, a następnie dokonać wyboru za pomocą przycisków sekcji PART SELECT: [1/9] - [8/16].

Do wyboru elementu przeznaczonego do edycji użyć możesz również przycisków [<] / [>].

Każdorazowe naciśnięcie przycisku [F1] spowoduje przełączenie pomiędzy stronami "Part Palette" dla elementów nr 1-8 i 9-16.

3. Za pomocą przycisków nawigacyjnych działających w pionie wybierz parametr, którego wartość chcesz zmodyfikować.

Jeżeli wciśniesz i przytrzymasz przycisk [SHIFT], a następnie naciśniesz [^], wówczas kursor przemieści się do najwyższej dostępnej pozycji, natomiast wciśnięcie przycisku [v] po przytrzymaniu [SHIFT] spowoduje przeniesienie kursora do najniższej możliwej pozycji.

4. Zmień wartość wybranego parametru za pomocą pokrętła [VALUE], lub przycisków [INC] / [DEC].

☼ W razie wprowadzenia niewłaściwej wartości edytowanego parametru należy nacisnąć przycisk [UNDO]. Wówczas parametrowi temu zostanie przypisana wartość, jaką posiadał on w momencie zaznaczenia go kursorem.

5. Powtarzaj punkty 1 - 4 niniejszej procedury aż do zdefiniowania wartości wszystkich żądanych parametrów poszczególnych elementów programu "Performance".

6. Naciśnij przycisk [F6] aby wyjść ze strony "Part Palette".

Nad przyciskiem [F6] podany będzie numer elementu, do którego edycji powrócisz.

■ Zakres klawiatury przypisanej do elementu ([PERFORM] → [F2]"K.Range")

Za pomocą niniejszej funkcji masz możliwość zdefiniowania strefy klawiatury, która sterować będzie wybranym elementem programu ("Key Range"). Ustawienie takie jest potrzebne w wypadku chęci podziału klawiatury na poszczególne "strefy", albo "zakresy", gdzie każda z stref przypisana będzie do innego brzmienia. Taki tryb pracy instrumentu nazywany jest "Split".

Na wyświetlaczu podział klawiatury na strefy pokazany będzie za pomocą grafiki.

{ilustr. - str.66/1:

"Lower" = Najn. klawisz

"Upper" = Najw. klawisz

"Part number" = Numer elementu }

"1-16"

Parametr ten dla każdego elementu programu określa najwyższy i najniższy klawisz odpowiadający mu strefy klawiatury, w zakresie od "C-1" do "G9".

"Switch"

Określa, czy zdefiniowany poprzednim parametrem zakres strefy klawiatury będzie dla elementu obowiązujący (opcja "ON"), czy też będzie ignorowany (opcja "OFF").

☼ Strona "Part Key Range Lower:Upper" składa się z dwóch części: dla elementów 1-8, oraz 9-16. Przycisk [F2] ("K.Range") pozwala na przełączanie pomiędzy nimi.

☼ Jeżeli w indywidualnych ustawieniach brzmienia przypisanego do elementu programu zostały zdefiniowane strefy klawiatury dla każdego z tonów składowych (strona "Tone Key Range Lower:Upper" [PATCH → [F1]"Common" → [F4]"K.Range"), wówczas brzmienie wyzwalane będzie jedynie przez klawisze należące jednocześnie do aktywnych stref klawiatury zdefiniowanych dla elementu programu i do aktywnych stref poszczególnych tonów składowych brzmienia.

{ilustr. - str.66/2:

"Key range specified for Performance" = strefa klawiatury zdefiniowana dla programu
"Key range specified for Patch" = strefa klawiatury zdefiniowana dla brzmienia
"The range..." = faktyczna aktywna strefa klawiatury

☼ W razie próby ustawienia najniższego klawisza strefy powyżej najwyższego, lub najwyższego klawisza strefy poniżej najniższego, wówczas wysokość tego drugiego uzyska automatycznie tę samą wartość.

☼ Jeżeli element jest wyłączony, wówczas przypisana mu strefa aktywnej klawiatury oznaczona jest szarym kolorem.

■ Wybór brzmienia dla elementu programu "Performance", parametry: "Volume", "Pan", strojenie i polifonia ([PERFORM] → [F3]"Part")

Niniejsza funkcja umożliwia przypisanie brzmienia do każdego elementu programu "Performance", a także zdefiniowanie jego głośności, lokalizacji w przestrzeni

stereofonicznej, stroju, oraz maksymalnej ilości głosów.

{ilustr. - str.66/3}

"Patch Group"

Określa grupę pamięciową, z której wybrane ma zostać brzmienie (lub zestaw perkusyjny w przypadku 10-go elementu programu) przypisane do wybranego elementu.

☼ Możliwe jest również naciśnięcie pokrętła [VALUE] w celu wyświetlenia listy wszystkich dostępnych brzmień i dokonania wyboru tą właśnie drogą.

☼ Istnieje także możliwość skorzystania z funkcji "Patch Search" opisanej we wcześniejszej części niniejszej instrukcji.

☼ O ile we wnętrzu instrumentu nie została zainstalowana opcjonalna karta rozszerzeniowa, nie ma możliwości wybrania opcji "XP-A" - "XP-H" dla niniejszego parametru.

☼ O ile w złączu instrumentu nie została umieszczona karta typu DATA, nie ma możliwości wybrania opcji "CARD" dla niniejszego parametru.

☼ Po wyborze opcji XP-A" - "XP-H" dla niniejszego parametru, w dolnej części wyświetlacza zostanie podana nazwa wykorzystywanej karty rozszerzeniowej.

"Patch Number"

Wybiera brzmienia przypisane do poszczególnych elementów programu "Performance" (lub zestaw perkusyjny w przypadku elementu nr 10). Nazwa wybranego brzmienia podana zostanie w nawiasie.

☼ Możliwe jest również naciśnięcie pokrętła [VALUE] w celu wyświetlenia listy wszystkich dostępnych brzmień i dokonania wyboru tą właśnie drogą.

☼ Istnieje także możliwość skorzystania z funkcji "Patch Search" opisanej we wcześniejszej części niniejszej instrukcji.

"Part Level"

Określa poziom głośności każdego elementu programu "Performance". Parametr ten służy przede wszystkim do kontrolowania proporcji głośności pomiędzy poszczególnymi elementami.

"Part Pan"

Określa lokalizację sygnału każdego elementu w przestrzeni stereofonicznej. Wartość "L64" oznacza skrajne ustawienie w lewym kanale, "0"

lokalizację centralną, a "63R" skrajne wychylenie w prawo.

☼ Każde brzmienie posiada również swoje własne ustawienie parametru lokalizacji w przestrzeni stereofonicznej ("Patch Pan" na stronie "Common General" [PATCH] → [F1]"Common" → [F1]"General"), oraz indywidualne ustawienia lokalizacji sygnału dla każdego tonu składowego ("Tone Pan" na stronie "TVA Param" [PATCH] → [F4]"TVA" → [F1]"TVA Prm"). Oznacza to, iż wartość niniejszego parametru określać będzie jedynie wielkość modyfikacji wprowadzanych do oryginalnych ustawień przypisanego do elementu brzmienia.

"Coarse Tune"

Określa wysokość brzmienia każdego z elementów programu "Performance" z dokładnością do 1 półtonu, w zakresie od -4 do +4 oktaf. Jest to wartość względna, dla której "0" jest oryginalną wysokością przypisanego do elementu brzmienia.

"Fine Tune"

Umożliwia precyzyjne określenie wysokości stroju elementu, z dokładnością do 2 centów (1 cent = 1/100 półtonu), w zakresie półtonu w górę lub w dół.

"Voice Reserve"

Określa liczbę głosów "zarezerwowanych" dla wybranego elementu programu w sytuacji, gdy jednocześnie wykonywanych jest więcej niż 64 dźwięki.

☼ Suma wartości niniejszego parametru dla wszystkich elementów jednego programu nie może przekroczyć 64. Aktualnie dostępna do "przydzielenia" liczba głosów podawana jest po prawej stronie edytowanej wartości (poprzedzona słowem "rest"). Należy zwrócić uwagę na tę informację podczas edycji parametru "Voice Reserve".

W jaki sposób liczona jest polifonia instrumentu

Maksymalna możliwa do wykonania przez instrument liczba dźwięków zależy zawsze od ilości tonów składowych należących do wykorzystywanego brzmienia, oraz od liczby wciśniętych jednocześnie klawiszy. Przykładowo: jeżeli korzystasz z brzmienia zbudowanego tylko z jednego tonu składowego i wciśnąłeś właśnie pojedynczy klawisz, wówczas cały proces generowania dźwięku wykorzysta tylko jeden z 64 dostępnych jednocześnie głosów. Jeżeli jednak korzystasz z brzmienia zbudowanego z czterech tonów składowych i wciśnąłeś właśnie dwa klawisze, wówczas

wykonanie tych dźwięków zajmie osiem głosów polifonii instrumentu. Innymi słowy: liczba aktualnie zajętych głosów równa jest liczbie tonów składowych wykorzystywanego brzmienia pomnożonych przez ilość wciśniętych jednocześnie klawiszy.

JV-2080 może jednocześnie wygenerować 64 dźwięki. Należy o tym pamiętać szczególnie w przypadku wykorzystywania tego instrumentu jako modułu wielobrzmieniowego. W celu zapewnienia każdemu elementowi programu minimalnej ilości głosów należy zdefiniować odpowiednią wartość dla parametru "Voice Reserve".

Alternatywny sposób definiowania brzmień dla poszczególnych elementów programu (lub zestawu perkusyjnego dla elementu nr 10)

1. Na stronie "PERFORM Play" wykorzystaj przyciski [$\lt$] / [$\gt$] do wybrania tego elementu programu, do którego przypisać chcesz nowe brzmienie (numer wybranego elementu pojawi się na wyświetlaczu).

2. Wciśnij i przytrzymaj przycisk [PERFORM], a następnie naciśnij przycisk [PATCH].

Wyświetlona zostanie strona "Play" odpowiednio dla brzmienia lub zestawu perkusyjnego.

☼ W razie wprowadzenia niewłaściwej wartości edytowanego parametru należy nacisnąć przycisk [UNDO]. Wówczas parametrowi temu zostanie przypisana wartość, jaką posiadał on w momencie zaznaczenia go kursorem.

4. Aby powrócić do strony "PERFORM Play" naciśnij przycisk [PERFORM] lub [EXIT].

■ Ustawienia dotyczące MIDI ([PERFORM] → [F4]"MIDI")

Niniejsze ustawienia określają w jaki sposób poszczególne elementy programu "Performance" będą przysyłać i odbierać komunikaty MIDI.

{ilustr. - str.67}

"Channel"

Określa aktywny kanał MIDI dla każdego elementu.

"Rx Switch"

Określa, czy wybrany element będzie odbierał komunikaty MIDI (opcja "ON"), czy też będzie je ignorował (opcja "OFF").

Inaczej mówiąc: niniejszy parametr określa, czy wybrany element będzie działał (opcja "ON"), czy też zostanie wyłączony (opcja "OFF").

☀ Na każdej stronie "PERFORM" istnieje możliwość zmiany ustawienia niniejszego parametru za pomocą przycisków [RX], oraz PART SELECT [1/9] - [8/16] i [1-8/9-16].

"Rx Prog Chg Switch"

Określa, czy wybrany element będzie odbierał komunikaty typu "Program Change" (opcja "ON"), czy też będzie je ignorował (opcja "OFF").

"Rx Volume Switch"

Określa, czy wybrany element będzie odbierał komunikaty typu "Volume" (opcja "ON"), czy też będzie je ignorował (opcja "OFF").

"Rx Hold-1 Switch"

Określa, czy wybrany element będzie odbierał komunikaty typu "Hold 1" (opcja "ON"), czy też będzie je ignorował (opcja "OFF").

■ Ustawienia efektów

([PERFORM] → [F5]"Effects" → [F1] - [F5])

Poszczególne ustawienia parametrów działania efektów JV-2080 zostały opisane we wcześniejszych rozdziałach niniejszej instrukcji.

Kopiowanie ustawień innych elementów

Ustawienia parametrów wybranych elementów należących do innego programu mogą zostać skopiowane do dowolnego elementu aktualnie wybranego programu "Performance", co pozwala na zaoszczędzenie dużej ilości czasu i pracy.

1. Upewnij się, iż wybrany jest program "Performance".

2. Naciśnij przycisk [UTILITY] tak, aby został podświetlony.

3. Naciśnij przycisk [F2] ("Copy").

4. Naciśnij przycisk [F1] ("Part"). Na wyświetlaczu pojawi się strona "Performance Part Copy".

{ilustr. - str.68}

Chcąc skopiować ustawienia elementu należącego do aktualnie wybranego programu "Performance" należy dla parametru Source" wybrać opcję "TEMP."

Wartość "Temporary" dla parametru "Destination" oznacza, iż dane źródłowe zostaną

skopiowane do danych znajdujących się aktualnie w pamięci operacyjnej instrumentu.

5. Za pomocą przycisków nawigacyjnych wybierz parametr, którego ustawienia chcesz zmienić.

6. Zmień ustawienie wybranego parametru za pomocą pokrętła [VALUE], lub przycisków [INC] / [DEC].

Grupy mogą być także wybierane poprzez naciśnięcie przycisków [USER], [CARD], [PRESET], [EXP], [A] - [H], jeżeli kursor znajduje się w pozycji określającej grupę i numer wybranego brzmienia.

Elementy mogą być wybierane za pomocą przycisków PART SELECT [1/9] - [8/16] i [1-8/9-16], jeżeli kursor znajduje się w pozycji określającej wybrany element.

7. Naciśnij przycisk [F6] ("Execute") w celu przeprowadzenia operacji kopiowania ustawień.

8. Naciśnij kilkakrotnie przycisk [EXIT] tak, aby powrócić do strony "PERFORM Play".

Modyfikacja brzmienia dla każdego elementu programu w trybie pracy "Performance"

Nie przerywając pracy nad tworzeniem własnego programu "Performance" masz możliwość przywołania dowolnego pojedynczego brzmienia (lub zestawu perkusyjnego w przypadku elementu nr 10) i dokonania edycji jego ustawień.

1. Upewnij się, że wyświetlana jest strona "PERFORM Play".

2. Za pomocą przycisków [<] / [>] wybierz element programu, do którego przypisane jest brzmienie przeznaczone do edycji.

3. Wciśnij i przytrzymaj przycisk [PERFORM], a następnie naciśnij przycisk [PATCH].

Na wyświetlaczu pojawi się strona "Play" dla brzmienia, które przypisane jest do aktualnie wybranego elementu programu.

Również na tej stronie możesz za pomocą przycisków [<] / [>] wybrać element programu, do którego przypisane jest brzmienie, które chciałbyś zmodyfikować.

{ilustr. - str.69:

"Part number" = Numer elementu }

4. Zmień ustawienia brzmienia w zwykły sposób (patrz: następny rozdział).

5. Po zakończeniu edycji naciśnij przycisk [EXIT] aby powrócić do strony "Patch Play".

Po lewej stronie nazwy grupy pojawi się znak "*" informujący o dokonaniu zmian w oryginalnych ustawieniach wybranego brzmienia.

6. Aby powrócić do strony "PERFORM Play" naciśnij przycisk [PERFORM], lub [EXIT].

☀ Jeżeli chcesz zachować zmiany wprowadzone do ustawień brzmienia, wówczas dokonaj procedury jego zapisu po wykonaniu punktu 5 powyższej procedury. Następnie poWróć do strony "PERFORM Play" (punkt 6) i dokonaj zapisu całego programu "Performance". Jeżeli zachowasz sam program "Performance" bez uprzedniego zachowania zmodyfikowanego brzmienia, wówczas wprowadzone do niego zmiany zostaną utracone.

☀ Na stronie "Play" dla brzmienia przypisanego do wybranego elementu masz możliwość włączania i wyłączania poszczególnych elementów aktywnego programu "Performance" za pomocą przycisku [RX], oraz PART SELECT [1/9] - [8/16] i [1-8/9-16].

Tworzenie własnego brzmienia ("Patch")

Struktura brzmienia

■ Brzmienie składa się z 1 - 4 tonów składowych ("Tones")

W JV-2080 dźwięk generowany zwykle przez ten instrument nazywa się "Brzmieniem" (ang. "Patch"). Każde brzmienie składa się z 1 - 4 tonów składowych ("Tones").

{ ilustr. - str.70/1:

"Example 1: A Patch..." = Przykład 1: brzmienie składające się tylko z jednego tonu składowego (tony 2 - 4 są wyłączone).

"Example 2: A Patch..." = Przykład 2: brzmienie składające się z czterech tonów składowych }

Poprzez włączanie i wyłączanie tonów składowych podejmujesz decyzję o tym, który z nich będzie na prawdę brzmiał.

Masz również możliwość określenia w jaki sposób poszczególne tony składowe będą ze sobą połączone.

■ Wewnętrzna struktura tonów składowych brzmienia

Dla JV-2080 tony składowe są najmniejszym elementem generowanego brzmienia. Nie istnieje jednak możliwość bezpośredniej "gry" na tonach składowych. Brzmienie ("Patch") to najprostsza możliwa do wybrania i gry **jednostka pamięci instrumentu**, Złożona z jednego lub kilku tonów składowych. Każdy ton posiada następującą, pięcioelementową strukturę wewnętrzną:

{ ilustr. - str.70/2:

"audio signal" = sygnał dźwiękowy (akustyczny)
"control signal" = przepływ komunikatów sterujących }

"WG" ("Wave generator")

Określa typ drgań akustycznych produkowanych przez generator PCM. Drgania te stanowią podstawę wszystkich struktur brzmieniowych instrumentu. Niniejszy element określa dodatkowo zmiany wysokości wybranego drgania w czasie.

JV-2080 dysponuje 448 różnymi typami drgań (tzw. "waveforms"): 225 w banku INT-A, oraz 193 w banku INT-B. Wszystkie brzmienia ("Patches") przechowywane w wewnętrznej pamięci JV-2080 składają się z tonów składowych, opartych na tych właśnie podstawowych wzorach drgań akustycznych.

"TVF" ("Time variant filter")

Moduł ten określa w jaki sposób zmieniać się będzie charakterystyka barwy każdego tonu.

"TVA" ("Time variant amplifier")

Jest to moduł decydujący o poziomie sygnału tonu składowego, oraz jego lokalizacji w przestrzeni stereofonicznej.

"Envelope"

Jest to generator obwiedni, czyli urządzenie określające zmiany poszczególnych parametrów w czasie. Istnieje oddzielne generatory obwiedni dla wysokości dźwięku ("Pitch"), filtrowania ("TVF"), oraz głośności ("TVA"). Przykładowo: chcąc zmodyfikować sposób, w jaki wybrany ton się rozpoczyna (tzw. "Attack"), lub czas, w jakim on wybrzmiewa, należy poddać edycji ustawienia generatora obwiedni głośności ("TVA").

"LFO" ("Low frequency oscillator")

LFO, to generator niskich częstotliwości produkujący sygnał o bardzo wydłużonym cyklu, który może być wykorzystany do modulacji pracy innych urządzeń. Istnieją dwa generatory LFO, a każdy z nich przypisany być może do modułów "WG" (wysokość dźwięku),

"TVF" (filtrowanie), oraz "TVA" (głośność). Kiedy generator ten wpływa na moduł "WG", wówczas produkowany jest efekt wibrata. Połączenie LFO z parametrem "Cutoff frequency" modułu "TVF" daje efekt typu "wah-wah", natomiast podobne połączenie z modulem "TVA" powoduje efekt tremolo.

Rady do wykorzystania podczas tworzenia własnego brzmienia

* Zacznij od wyboru brzmienia, które jest najbliższe temu, co chcesz stworzyć

Jeżeli zaczniesz tworzenie nowego brzmienia od wybrania przypadkowego brzmienia wyjściowego i chaotycznej zmiany wartości parametrów na chybił-trafił, wówczas możesz nigdy nie osiągnąć żądanych rezultatów. Bardzo ważne jest rozpoczęcie pracy nad nowym brzmieniem od wyboru gotowego brzmienia, które jest najbliższe temu, co chcesz stworzyć.

* Określ, które tony składowe brzmienia będą wykorzystane

Podczas pracy nad nowym brzmieniem bardzo ważne jest określenie, które z tonów składowych zostaną wykorzystane. Ważnym elementem jest też wyłączenie wszystkich nieużywanych tonów składowych. W ten sposób polifonia instrumentu wykorzystana zostanie najefektywniej (patrz: następny podrozdział).

* Sprawdź w jaki sposób połączone są ze sobą poszczególne tony składowe brzmienia

Struktura połączenia poszczególnych tonów składowych (strona "Structure" [PATCH] → [F1]"Common" → [F3]"Struct") jest niezwykle ważnym dla brzmienia parametrem. Jeszcze zanim dokonasz wyboru typu tonów składowych zapoznaj się ze sposobem, w jaki będą one ze sobą połączone.

* Wyłącz działanie efektów

Działanie efektów ma wielki wpływ na ostateczny rezultat generowanego brzmienia. Ich wyłączenie może spowodować całkowitą jego odmianę. Skutki modyfikacji poszczególnych parametrów brzmienia będą znacznie lepiej słyszalne, jeżeli podczas pracy zrezygnujesz z wykorzystania torów efektowych. Również w niektórych przypadkach zmiana jednego z parametrów tory efektowego może spowodować uzyskanie poszukiwanego brzmienia.

Wybór aktywnych tonów składowych dla brzmienia

Oto w jaki sposób można włączyć tony składowe, które zamierzasz wykorzystać w tworzonym brzmieniu. Poprzez włączenie tylko jednego tonu składowego masz możliwość odsłuchania jego brzmienia.

1. Wybierz brzmienie, które chcesz wykorzystać, a następnie włącz wyświetlanie strony "PATCH Play".

2. Wciśnij i przytrzymaj przycisk [SHIFT], a następnie poprzez przyciski TONE SWITCH [1] - [4] włącz (przycisk podświetlony), lub wyłącz (brak podświetlenia) poszczególne tony składowe tego brzmienia.

Parametr "Tone:" w dolnej środkowej części wyświetlacza informuje o stanie poszczególnych tonów składowych edytowanego brzmienia. Tony wyłączone oznaczane są jako "-".

{ilustr. - str.71/1}

☀ To ustawienie jest jednoznaczne z parametrem "Tone Switch" na stronie "Wave Param" ([PATCH] → [F2]"WG" → [F1]"WG Prm").

☀ Jeżeli - podczas procedury selekcji tonów składowych - chcesz sprawdzić nazwę typu drgania, na jakim oparty jest wybrany ton, musisz wcisnąć i przytrzymać przycisk [SHIFT], a następnie nacisnąć [F2]"W.Info".

Na wyświetlaczu pojawi się nazwa typu drgania ("waveform"), na którym oparty jest wybrany ton składowy. Tony, które zostały wyłączone oznaczone będą jako "-----". Aby powrócić do poprzedniej strony wyświetlacza należy nacisnąć przycisk [EXIT].

{ilustr. - str.71/2}

Ustawienia ogólne dla całego brzmienia ([PATCH] → [F1]"Common" → [F1] - [F5])

1. Wybierz brzmienie, które zamierzasz wykorzystać, a następnie włącz wyświetlanie strony "PATCH Play".

2. Naciśnij przycisk [F1] ("Common").

3. Następnie za pomocą przycisków [F1] - [F5] włącz wybraną stronę funkcyjną.

☀ Po wyborze odpowiedniej strony funkcyjnej możesz dokonać włączenia, lub wyłączenia

poszczególnych tonów składowych brzmienia za pomocą przycisków TONE SWITCH [1] - [4].

4. Za pomocą przycisków nawigacyjnych ustaw kursor w pozycji parametru, którego ustawienia chcesz zmienić.

5. Zmień wartość wybranego parametru za pomocą pokrętła [VALUE], lub przycisków [INC] / [DEC].

☼ W razie wprowadzenia niewłaściwej wartości edytowanego parametru należy nacisnąć przycisk [UNDO]. Wówczas parametrowi temu zostanie przypisana wartość, jaką posiadał on w momencie zaznaczenia go kursorem.

6. Naciśnij przycisk [EXIT] aby powrócić do strony "PATCH Play".

Po lewej stronie nazwy grupy pojawi się znak "*" informujący o dokonaniu zmian w oryginalnych ustawieniach wybranego brzmienia.

{ilustr. - str.71/3}

☼ Jeżeli podczas wyświetlania znaku "*" dokonasz wyboru innego brzmienia, lub wyłączysz zasilanie instrumentu, wówczas dokonane przez Ciebie modyfikacje ustawień zostaną utracone. Chcąc zachować wprowadzone zmiany należy przeprowadzić procedurę zapisu ("Write").

Aby zmienić wybraną wartość w dużych skokach...

System operacyjny JV-2080 umożliwia zmianę wartości wybranych parametrów za pomocą pokrętła [VALUE], lub przycisków [INC] / [DEC]. Chcąc zwiększyć tempo wprowadzanych w ten sposób zmian należy wykorzystać jedną z podanych poniżej metod.

Pokrętło [VALUE]

Obracaj pokrętłem [VALUE] przy jednoczesnym jego wciśnięciu. Inną metodą jest obrót pokrętła [VALUE] po uprzednim wciśnięciu i przytrzymaniu przycisku [SHIFT].

Przyciski [INC] / [DEC]

Aby szybko zwiększyć wybraną wartość...

Wciśnij i przytrzymaj przycisk [INC] a następnie naciśnij przycisk [DEC]. Inną metodą jest naciśnięcie przycisku [INC] po uprzednim wciśnięciu i przytrzymaniu przycisku [SHIFT].

Aby szybko zmniejszyć wybraną wartość...

Wciśnij i przytrzymaj przycisk [DEC] a następnie naciśnij przycisk [INC]. Inną metodą jest naciśnięcie przycisku [DEC] po uprzednim wciśnięciu i przytrzymaniu przycisku [SHIFT].

■ Strona "Common General"

([PATCH] → [F1]"Common" → [F1]"General")

Na niniejszej stronie możesz nadać edytowanemu brzmieniu nazwę, lub dokonać dla niego ogólnych ustawień dotyczących głośności, lub lokalizacji w przestrzeni stereofonicznej.

{ilustr. - str.72}

"Patch Name"

Określa nazwę brzmienia (maksymalnie 12 znaków). Szczegóły procedury edycji nazwy znajdują się w jednym z wcześniejszych rozdziałów niniejszej instrukcji.

"Patch Level"

Określa głośność brzmienia.

☼ Poziom głośności dla każdego tonu składowego określony jest parametrem "Tone Level" (strona "TVA Param" [PATCH] → [F4]"TVA" → [F1]"TVA Prm").

"Patch Pan"

Określa lokalizację sygnału brzmienia w przestrzeni stereofonicznej. Wartość "L64" oznacza skrajne ustawienie w lewym kanale, "0" lokalizację centralną, a "63R" skrajne wychylenie w prawo.

☼ Lokalizacja sygnału w przestrzeni stereofonicznej dla każdego tonu składowego określony jest parametrem "Tone Pan" na stronie "TVA Param" ([PATCH] → [F4]"TVA" → [F1]"TVA Prm").

"Analog Feel"

Określa intensywność modulacji "1/f" nakładanej na brzmienie.

Modulacja "1/f" jest naturalnie brzmiącym i przyjemnym dla ucha typem modulacji sygnału akustycznego spotykanym w dźwięku strumienia, lub wiejącego wiatru. Dodanie tego typu modulacji do sygnału generowanego przez syntezyator symulować można naturalną niestabilność dźwięku, charakterystyczną dla analogowych instrumentów elektronicznych.

"Bend Range Up"

Określa stopień odstrojenia oryginalnej wysokości sygnału w górę, po wychyleniu dźwigni (pokrętła) pitchbendera w podłączonej do JV-2080 klawiaturze sterującej MIDI do skrajnej prawej (najwyższej) pozycji. Wartość

"12" niniejszego parametru oznacza, iż takie ustawienie pitchbendera spowoduje podniesienie wysokości brzmienia syntezatora o 1 oktawę.

"Bend Range Down"

Określa stopień odstrojenia oryginalnej wysokości sygnału w dół, po wychyleniu dźwigni (pokrętła) pitchbendera w podłączonej do JV-2080 klawiaturze sterującej MIDI do skrajnej lewej (najniższej) pozycji. Wartość "48" niniejszego parametru oznacza, iż takie ustawienie pitchbendera spowoduje obniżenie wysokości brzmienia syntezatora o 4 oktawy.

"Category"

Określa typ (kategorię) dla brzmienia. O niniejsze ustawienie oparte jest działanie funkcji "Patch Search". Decyduje ono również o rodzaju frazy wykorzystywanej do odsłuchiwania brzmienia za pomocą funkcji "Phrase Preview". Szczegóły dotyczące nazw poszczególnych kategorii brzmieniowych znajdują się we wcześniejszej części niniejszej instrukcji.

"Octave Shift"

Określa transpozycję brzmienia w skokach oktawowych, i w zakresie od -3 do +3 oktaw.

☼ Niniejsze ustawienie może zostać zdefiniowane również na stronie "PATCH Play".

"Stretch Tune Depth"

To ustawienie umożliwia włączenie dla brzmienia opcji "stroju rozszerzonego". Strój taki typowy jest dla akustycznych fortepianów, w których dźwięki niskiego rejestru są nieco niższe, a wysokiego rejestru - nieco wyższe niż wskazywałoby matematyczne wyliczenie ich wysokości. Opcja "OFF" włączy strój równomiernie temperowany. Wartość "3" wprowadza największe zróżnicowanie w stroju wysokiego i niskiego rejestru instrumentu.

Poniższy diagram ilustruje sposób odstrojenia wysokiego i niskiego rejestru instrumentu z zależności od wartości niniejszego instrumentu i w odniesieniu do stroju równomiernie temperowanego. Ustawienie to będzie miało wpływ na sposób w jaki rezonować będą poszczególne składniki zagranych akordów.

{ilustr. - str.73/1:

"Pitch difference..." = Różnica stroju w stosunku do systemu równomiernie temperowanego

"Parameter value" = Wartość parametru
"Low note range" = Niski rejestr instrumentu
"High note range" = Wysoki rejestr instrumentu
}

"Voice Priority"

Ten parametr określa, w jaki sposób przydzielany będzie priorytet dla zagranych dźwięków w sytuacji, gdy ilość jednocześnie wykorzystanych głosów przekroczy 64.

LAST : Priorytet posiadać będzie ostatni zagrany dźwięk, a wyłączane będą kolejno dźwięki począwszy od zagranych najwcześniej.

LOUDEST : Priorytet posiadać będzie najgłośniejszy zagrany dźwięk, a wyłączane będą kolejno dźwięki począwszy od zagranych najciszej.

"Clock Source"

Częstotliwość (cykl) generatora LFO, zmiany efektu EFX, oraz parametry "Phrase Loop" i "Tone delay time" mogą być zsynchronizowane z wewnętrznym zegarem instrumentu (parametrem "tempo"). W przypadku jego wykorzystania niniejszy parametr określa źródło synchronizacji.

PATCH : wymienione wyżej parametry synchronizowane będą do parametru "Patch Tempo"

SYSTEM : wymienione wyżej parametry synchronizowane będą do parametru "System Tempo" wspólnego dla wszystkich elementów JV-2080, lub komunikatów zegara MIDI wysyłanego z zewnętrznego sekwencera.

☼ Sposoby i metody wykorzystania synchronizacji omówione są w niniejszej instrukcji przy okazji opisu parametrów: "LFO frequency", "EFX changes", "Phrase Loop", oraz "Tone delay time".

"Patch Tempo"

Jeżeli dla parametru "Clock Source" wybrana została opcja "PATCH", wówczas wartość określona niniejszym parametrem będzie obowiązująca.

☼ Komunikaty synchronizujące (typu "MIDI Clock") generowane przez funkcję "Patch Tempo" nie są wysyłane na wyjście MIDI OUT.

■ Strona "Common Control"
([PATCH] → [F1]"Common" → [F2]"Control")

Tutaj możesz dokonać ustawień parametrów pracy i efektów działania różnych sterowników.

{ilustr. - str.73/2}

"Key Assign"

Określa wielogłosowość wybranego brzmienia:
opcja "POLY" - brzmienie polifoniczne, opcja
"SOLO" - brzmienie homofoniczne. Podczas
wykorzystania brzmienia symulującego
homofoniczny instrument (np. saksofon lub flet)
dobrze jest wybrać opcję "SOLO". To
ustawienie jest również dostępne na stronie
"PATCH Play".

POLY : brzmienie umożliwia zagranie kilku
dźwięków jednocześnie

SOLO : brzmienie będzie tylko jeden, ostatni
zagrany dźwięk

☼ Ustawienie to może być również edytowane
na stronie "PATCH Play".

"Legato Switch"

Działanie funkcji "Legato" obowiązuje po
wybraniu opcji "SOLO" dla parametru "Key
Assign". Wówczas niniejszy parametr określa,
czy funkcja "Legato" jest włączona ("ON"), czy
też wyłączona ("OFF").

Jeżeli funkcja "Legato" została włączona,
wówczas naciśnięcie kolejnego klawisza przy
jednoczesnym przytrzymaniu klawisza
poprzedniego spowoduje przejście aktualnie
generowanego dźwięku na inną wysokość
określoną ostatnio wciśniętym klawiszem przy
jednoczesnym "podtrzymaniu" wysokości
określonej przez poprzedni klawisz. Działanie
niniejszej funkcji przypomina nieco technikę
"Młoteczkową" (ang. "hammering")
wykorzystywaną przez gitarzystów.

<Portamento>

Portamento jest typem artykulacji polegającym
na płynnym przejściu z wysokości poprzedniego
dźwięku do wysokości następnego. Po
wybraniu opcji "SOLO" dla parametru "Key
Assign" działanie tego efektu przypomina nieco
technikę glissandowego łączenia dźwięków
stosowaną przez skrzypków. Efekt
"Portamento" może być zastosowany również
po wybraniu dla parametru "Key Assign" opcji
"POLY".

"Switch"

Określa, czy efekt "Portamento" będzie
włączony (opcja "ON"), czy też wyłączony
(opcja "OFF").

"Time"

Po włączeniu efektu "Portamento" niniejszy
parametr określa czas, w jakim nastąpi płynna
zmiana wysokości dźwięku. Im większa

wartość parametru, tym dłużej trwać będzie
portamento.

"Type"

Określa typ efektu "Portamento":

RATE : czas zmiany wysokości
zależący będzie od interwału dzielącego obydwie
dźwięki

TIME : czas zmiany
wysokości będzie stały, bez względu na interwał
dzielący dźwięki.

"Mode"

Określa warunki wymagane do zastosowania
efektu portamento:

NORMAL : efekt "Portamento"
przypisywany będzie do każdego dźwięku
LEGATO : efekt "Portamento"
przypisywany będzie do każdego dźwięku
zagranych legato (t.j. kiedy kolejny klawisz
naciskany będzie PRZED zwolnieniem
poprzedniego)

"Start"

Kiedy naciśniesz kolejny klawisz jeszcze w
trakcie wykonywania portamenta dla
poprzedniego dźwięku, wówczas spowodujesz
rozpoczęcie następnej płynnej zmiany
wysokości dźwięku. Niniejszy parametr określa
wysokość, od której owa następna zmiana się
rozpocznie.

PITCH : po naciśnięciu nowego
klawisza w trakcie płynnej zmiany wysokości
dźwięku portamento rozpocznie się od
wysokości aktualnie osiągniętej.

{ilustr. - str.74/1:

"Pitch" = Wys. dźwięku

"press..." = naciśnięcie klawisza C4 / naciśnięcie
klawisza C5 / naciśnięcie klawisza D4

"Time" = Czas }

NOTE : portamento rozpocznie się od
wysokości, którą powinno osiągnąć podczas
przerwanej zmiany.

{ilustr. - str.74/2:

"Pitch" = Wys. dźwięku

"press..." = naciśnięcie klawisza C4 / naciśnięcie
klawisza C5 / naciśnięcie klawisza D4

"Time" = Czas }

<Control Source:Peak&Hold>

JV-2080 umożliwia wykorzystanie
zewnętrznych kontrolerów MIDI (dźwignia
modulatora, pedał "foot switch", pedał ekspresji
etc.) do modyfikacji ustawień parametrów
tonów składowych w czasie rzeczywistym.
Podczas operacji wykonywanych na
kontrolerach wysyłane są z nich komunikaty
MIDI. Poszczególne parametry tonów

składowych sterowane są za pomocą tych komunikatów.

Niniejszy parametr określa, które komunikaty wykorzystane będą do sterowania ustawieniami parametrów, oraz czy będą wykorzystywane komunikaty wysyłane przez pedały różnego typu ("Hold1", "Hold2", "Sostenuto" i "Soft") w celu podtrzymania wprowadzonych przez inne kontrolery zmian. Szczegółowe informacje na ten temat znajdują się w rozdziale poświęconym modyfikacjom ustawień tonów składowych.

☼ Niniejszy parametr jest jednoznaczny z ustawieniem "Common Source" na stronie "Control Param" ([PATCH] → [F5]"LFO&Ctl" → [F3]"Control").

■ Strona "Structure"

Określa sposób połączenia poszczególnych tonów składowych.

{ilustr. - str.74/3}

"Structure Type 1&2"

"Structure Type 3&4"

Określa sposób, w jaki połączone zostają ze sobą tony składowe 1 i 2, oraz 3 i 4.

Dostępnych jest 10 opisanych poniżej typów konfiguracji.

☼ Aby zaoszczędzić przestrzeń wyświetlacza, ustawienia niniejszego parametru przedstawione są przy użyciu skrótów. Mają one następujące znaczenie:

B - funkcja "Booster" (patrz: akapit "Co to jest Booster" na sąsiedniej stronie)

R - modulator kołowy, czyli "Ring Modulator" (patrz: akapit "Co to jest Modulator Kołowy")

TYPE1 - ten typ połączenia powoduje, iż tony 1 i 2 (oraz 3 i 4) nie są ze sobą w ogóle połączone. Opcja ta jest przydatna w przypadku chęci wykorzystania dźwięków generowanych przez PCM w ich czystej formie, lub potrzeby wykorzystania nałożonych na siebie brzmień pojedynczych tonów składowych.

TYPE2 - łączy w sobie dwa typy filtrów w celu uwypuklenia charakterystyki filtrowanego brzmienia. Moduł "TVA" dla tonu 1 (3) pozwala na określenie proporcji głośności pomiędzy dwoma tonami składowymi.

TYPE3 - ten typ miesza sygnały tonu 1 (3) i 2 (4), a następnie przepuszcza tak zmiksowany sygnał przez filtr, oraz funkcję "booster" w celu przesterowania.

TYPE4 - używa funkcji "booster" do przesterowania sygnału drgania podstawowego, oraz łączy w sobie dwa typy filtrów w celu uwypuklenia charakterystyki filtrowanego brzmienia. Moduł "TVA" dla tonu 1 (3) pozwala na określenie proporcji głośności pomiędzy dwoma tonami składowymi.

TYPE5 - w tej opcji sygnał przepuszczany jest przez modulator kołowy ("Ring Modulator") w celu wygenerowania dodatkowych składowych harmoniczných, a następnie przez dwa typy filtra. Brzmienie generowane przez modulator kołowy może być miksowane z sygnałem tonu 2 (4), co pozwala na ustalenie proporcji tego brzmienia za pomocą ustawień modułu "TVA" dla tonu 1 (3).

TYPE6 - tutaj sygnał przepuszczany jest przez modulator kołowy ("Ring Modulator") w celu wygenerowania dodatkowych składowych harmoniczných, miksowany z sygnałem tonu 2 (4), a następnie filtrowany przez dwa typy filtra. Brzmienie generowane przez modulator kołowy może być miksowane z sygnałem tonu 2 (4), co pozwala na ustalenie proporcji tego brzmienia za pomocą ustawień modułu "TVA" dla tonu 1 (3).

TYPE7 - w tej opcji sygnał tonu 1 (3) i tonu 2 (4) wysyłany jest na wejście modulatora kołowego w celu wygenerowania dodatkowych składowych harmoniczných.

TYPE8 - sygnał tonu 1 (3) i tonu 2 (4) wysyłany jest na wejście modulatora kołowego w celu wygenerowania dodatkowych składowych harmoniczných, a następnie miksowany jako sygnał tonu składowego 2 (4) i dodatkowo filtrowany.

TYPE9 - ta opcja wysyła sygnał wszystkich tonów składowych na wejście modulatora kołowego w celu wygenerowania dodatkowych składowych harmoniczných. Ustawienia modułu "TVA" dla tonu 1 (3) pozwalają na określenie proporcji dynamicznych pomiędzy obydwoma tonami, definiując jednocześnie intensywność działania modulatora.

TYPE10 - sygnały wszystkich tonów składowych wysyłane są na wejście modulatora kołowego w celu wygenerowania dodatkowych składowych harmoniczných, a następnie miksowane jako sygnał tonu 2 (4). Ponieważ sygnał wyjściowy modulatora kołowego może być miksowany z sygnałem tonu 2, więc ustawienia modułu "TVA" dla tonu 1 (3) pozwalają na określenie poziomu sygnału generowanego przez modulator.

☼ W przypadku wyłączenia wybranego tonu składowego odpowiadająca mu grafika wyświetlana będzie w kolorze szarym.

☼ W przypadku wyłączenia jednego z pary tonów składowych, po wyborze opcji "TYPE2" - "TYPE10" niesparowany ton będzie posiadał ustawienie "TYPE1" bez względu na aktualnie wyświetloną opcję.

☼ Po zdefiniowaniu dla tonów składowych brzmienia ograniczonych stref klawiatury, lub dopuszczalnego zakresu dynamiki gry, gra dźwięków poza zdefiniowaną strefą, lub dynamiką wykraczającą poza określony zakres spowoduje w praktyce wyłączenie tego tonu. W konsekwencji inny ton składowy zostanie niesparowany, i bez względu na wybraną dla niego opcję otrzyma on automatycznie ustawienie "TYPE1".

"Booster 1&2"

"Booster 3&4"

Po wyborze dla parametru "Structure Type" opcji "TYPE3", lub "TYPE4" niniejszy parametr określa inensywność działania funkcji "Booster". Jego działanie oparte jest o zwiększenie poziomu sygnału na wejściu w celu jego przesterowania. W ten sposób generuje on brzmienie efektu typu "Distortion" często używane przez gitarzystów. Im wyższa wartość parametru, tym większe przesterowanie sygnału.

☼ Parametr ten będzie dostępny na wyświetlaczu tylko po wybraniu dla parametru "Structure Type" opcji "TYPE3", lub "TYPE4".

<Co to jest booster?>

Booster to funkcja powodująca przesterowanie sygnału wejściowego.

{ilustr. - str.75/1}

Obok zastosowania tej funkcji do tworzenia brzmienia efektu typu "distortion" masz również możliwość wykorzystania drgania podstawowego ("waveform") jednego z tonów składowych jako generatora LFO zmieniającego cyklicznie wysokość brzmienia innego drgania podstawowego, generując w ten sposób tzw. modulację "PWM" ("pulse width modulation"). Jeszcze lepsze efekty uzyskuje się w połączeniu z wykorzystaniem funkcji "Wave Gain" na stronie "Wave Param" ([PATCH] → [F2]"WG → [F1]"WG Prm").

{ilustr. - str.75/2:

"Uses WG1 as.." = Wykorzystanie modułu WG1 jako generatora LFO

"Adjust..." = określa poziom sygnału WG1

"Adds..." = dodany do sygnału WG1

"Shift..." = modulowany sygnał drgań WG1

"Distorted..." = zmienia się przestrzeń przesterowanego sygnału drgania podstawowego }

<Co to jest modulator kołowy?>

Modulator kołowy to układ mnożący dwa sygnały drgań podstawowych tonu składowego wprowadzane na jego dwa równoważne wejścia, generując w ten sposób dużą liczbę nowych alikwotów nieharmonicznych, które nie były obecne w żadnym z wprowadzanych sygnałów źródłowych. Generowanie przez modulator kołowy składowych harmonicznych nie jest zjawiskiem częstym, o ile jeden z sygnałów źródłowych nie jest sinusoidą. Ponieważ struktura alikwotów generowanego dźwięku zmieniać się będzie proporcjonalnie do różnicy w wysokości drgań podstawowych wprowadzanych na wejście modulatora, efektem jego działania będzie dźwięk bez określonej wysokości, posiadający metaliczną barwę. Niniejsza funkcja jest szczególnie przydatna przy tworzeniu brzmień o metalicznym charakterze (np. dzwonków).

{ilustr. - str.76/1}

■ Strona "Tone Key Range Lower:Upper" ([PATCH] → [F1]"Common" → [F4]"K.Range")

Tutaj dokonuje się definicji zakresu klawiatury przypisanej do każdego tonu składowego brzmienia. Ustawień niniejszego parametru należy dokonać w przypadku chęci przypisania każdemu z tonów składowych brzmienia osobnych fragmentów klawiatury. Zdefiniowany dla każdego tonu zakres klawiatury pokazany zostanie na wyświetlaczu za pomocą grafiki.

{ilustr. - str.76/2:

"Lower" = Najn. klawisz

"Upper" = Najw. klawisz }

"Tone 1-4"

Parametr ten dla każdego tonu składowego brzmienia określa najwyższy ("Upper") i najniższy ("Lower") klawisz odpowiadającej mu strefy klawiatury, w zakresie od "C-1" do "G9".

☼ W razie próby ustawienia najniższego klawisza strefy powyżej najwyższego, lub najwyższego klawisza strefy poniżej najniższego, wówczas wysokość tego drugiego uzyska automatycznie tę samą wartość.

☼ Jeżeli ton składowy brzmienia jest wyłączony, wówczas przypisana mu strefa aktywnej klawiatury oznaczona jest szarym kolorem.

■ Strona "Tone Vel Range Lower:Upper:Fade"

Określa zakres dynamiki gry który powodować będzie wykonanie wybranego tonu składowego. Ustawienie niniejsze powinno zostać zdefiniowane w przypadku chęci odtwarzania określonych tonów składowych tylko przy określonej dynamice gry. Definiowany zakres dynamiki dla poszczególnych tonów wyrażony będzie na wyświetlaczu w postaci graficznej.

{ ilustr. - str.76/3:

"Lower" = Najn. dynamika

"Upper" = Najw. dynamika

"Crossfade" = "Crossfade" }

"Tone 1-4"

Parametr ten dla każdego tonu składowego brzmienia określa najwyższy ("Upper") i najniższy ("Lower") stopień dynamiki gry, który powoduje jego odtworzenie, w **zakresie od "1" do "127"**. Dźwięki zagrane głośniej, niż najwyższy zdefiniowany stopień, oraz ciszej niż najniższy zdefiniowany stopień nie będą słyszalne, lub odtwarzane będą wyjątkowo cicho.

Parametr "Crossfade" określa stopień tłumienia sygnału wybranych tonów w przypadku dynamiki gry wykraczającej poza zdefiniowany zakres. Im wyższa wartość tego parametru, tym bardziej stopniowe będzie zanikanie sygnału w stosunku do wielkości przekroczenia dopuszczalnych granic dynamiki gry. Chcąc, aby wszystkie dźwięki zagrane z wykraczającą poza zdefiniowany zakres dynamiką były całkowicie tłumione, należy niniejszemu parametrowi nadać wartość "0".

{ ilustr. - str.76/4:

"Level" = poziom sygnału

"parameter value" = wartość parametru

"Crossfade"

"Lower" = Najn. dynamika

"Upper" = Najw. dynamika

"Velocity" = dynamika gry }

☼ W razie próby ustawienia najniższej dopuszczalnej dynamiki powyżej najwyższej, lub najwyższej dopuszczalnej dynamiki poniżej najniższej, wówczas wysokość przeciwnego parametru uzyska automatycznie tę samą wartość.

☼ Jeżeli ton składowy brzmienia jest wyłączony, wówczas przypisany mu zakres dynamiczny oznaczony jest szarym kolorem.

"Switch"

Określa, czy ustawienia trzech opisanych powyżej parametrów (najniższa dopuszczalna dynamika, najwyższa dopuszczalna dynamika, oraz "crossfade") będą obowiązywać (opcja "ON"), czy też ignorowane (opcja "OFF").

☼ Podczas wyświetlania stron "Tone Key Range Lower:Upper", oraz "Tone Vel Range Lower:Upper" istnieje możliwość zestawienia parametrów definiowanych na obydwu stronach dla wszystkich tonów składowych brzmienia na stronie "Tone Palette", dostępnej za naciśnięciem przycisku [F6] ("Palette"). Szczegółowy opis tej strony znajduje się w dalszej części niniejszego rozdziału.

Indywidualne ustawienia każdego tonu składowego

Parametry definiowane indywidualnie dla każdego tonu składowego edytowanego brzmienia dostępne są za pośrednictwem następujących przycisków funkcyjnych:

*) Parametry oznaczone gwiazdką stanowią ogólne ustawienie dla całego brzmienia (wszystkich tonów składowych).

[F2] ("WG")

[F1] ("WG Prm") - wybór drgania podstawowego ("waveform"),
włączanie+wyłączanie poszczególnych tonów,
opóźnienie brzmienia etc.

[F2] ("Pitch") - wysokość tonu

[F3] ("Pch Env") - obwiednia

wysokości dźwięku

[F3] ("TVF")

[F1] ("TVF Prm") - wykorzystanie filtra do zmiany barwy tonu

[F2] ("TVF Env") - obwiednia filtra

[F4] ("TVA")

[F1] ("TVA Prm") - głośność i lokalizacja tonu

[F2] ("TVA Env") - obwiednia wzmacniacza (głośności tonu)

[F5] ("LFO&Ct")

[F1] ("LFO1") - wykorzystanie efektu wibrato lub tremolo

[F2] ("LFO2") - wykorzystanie efektu wibrato lub tremolo

[F3] ("Control") - wykorzystanie sterowników MIDI dla ustawień tonu

[F4] ("Ctrl Sw") - sposób odbierania komunikatów MIDI

[F6] ("Effects")

[F1] ("General") - struktura połączeń torów efektowych

[F2] ("EFX Prm") - typ efektu EFX *)

[F3] ("EFX Ctl") - wykorzystanie sterowników MIDI dla efektów *)

[F4] ("Chorus") - ustawienia efektu "Chorus" *)

[F5] ("Reverb") - ustawienia efektu "Reverb" *)

Poniższa procedura umożliwia edycję indywidualnych parametrów dla każdego tonu składowego brzmienia. Każdy parametr został szczegółowo opisany w dalszej części niniejszego rozdziału.

1. Wybierz żądane brzmienie i włącz wyświetlanie strony "PATCH Play".
2. Naciśnij przycisk [F2] ("WG") - [F6] ("Effects") aby wybrać żądaną grupę stron funkcyjnych.
3. Wybierz żądaną stronę funkcyjną za pomocą przycisków [F1] - [F5].

☼ W czasie wyświetlania różnych stron funkcyjnych masz możliwość włączania i wyłączania poszczególnych tonów składowych za pomocą przycisków TONE SWITCH [1] - [4].

4. Wybierz ton składowy, którego ustawienia mają zostać poddane edycji za pomocą przycisków TONE SELECT [1] - [4].

Wybrany przycisk zacznie pulsować, a w prawej górnej części wyświetlacza pojawi się numer wybranego tonu składowego (lewej górnej części, w przypadku strony "General" w grupie "Effects").

{ilustr. - str.77/1+2}

☼ Ponieważ ustawienia dokonywane w trybie "Effects" dla przycisków [F2] ("EFX Prm") - [F5] ("Reverb") definiowane są ogólnie dla wszystkich tonów składowych (całego brzmienia), na odpowiadających im stronach funkcyjnych nie ma możliwości wyboru pojedynczego tonu przeznaczonego do edycji.

5. Za pomocą przycisków nawigacyjnych ustaw kursor w pozycji parametru, którego ustawienia chcesz zmienić.

6. Zmień wartość wybranego parametru za pomocą pokrętła [VALUE], lub przycisków [INC] / [DEC].

☼ W razie wprowadzenia niewłaściwej wartości edytowanego parametru należy nacisnąć przycisk [UNDO]. Wówczas parametrowi temu zostanie przypisana wartość, jaką posiadał on w momencie zaznaczenia go kurorem.

7. Powtarzaj punkty 1 - 6 niniejszej procedury aby dokonać wszystkich potrzebnych ustawień.

8. Naciśnij przycisk [EXIT] aby powrócić do strony "PATCH Play".

Po lewej stronie nazwy grupy pojawi się znak "*" informujący o dokonaniu zmian w oryginalnych ustawieniach wybranego brzmienia.

{ilustr. - str.77/3}

☼ Jeżeli podczas wyświetlania znaku "*" dokonasz wyboru innego brzmienia, lub wyłączysz zasilanie instrumentu, wówczas dokonane przez Ciebie modyfikacje ustawień zostaną utracone. Chcąc zachować wprowadzone zmiany należy przeprowadzić procedurę zapisu ("Write").

Przeskakiwanie pomiędzy grupami stron

W grupach stron funkcyjnych "WG", "TVF", "TVA", oraz "LFO&Ctl" istnieje możliwość przełączania pomiędzy aktualnie wyświetlaną grupą za pomocą przycisków [F4] i [F5]. Przycisk [F4] przełącza pomiędzy grupami "WG", "TVF" i "TVA" w takiej właśnie kolejności ("WG" → "TVF" → "TVA" → "WG" itd...). Funkcja ta ułatwia i przyspiesza pracę podczas definiowania ustawień obwiedni dla różnych parametrów. Przycisk [F5] umożliwia przełączanie pomiędzy grupami stron: "LFO&Ctl" i "WG", "LFO&Ctl" i "TVF", oraz "LFO&Ctl" i "TVA". Ułatwia to pracę podczas definiowania różnych parametrów działania generatora LFO.

Aby zmienić wybraną wartość w dużych skokach...

System operacyjny JV-2080 umożliwia zmianę wartości wybranych parametrów za pomocą pokrętła [VALUE], lub przycisków [INC] / [DEC]. Chcąc zwiększyć tempo wprowadzanych w ten sposób zmian należy wykorzystać jedną z podanych poniżej metod.

Pokrętło [VALUE]

Obracaj pokrętłem [VALUE] przy jednoczesnym jego wciśnięciu. Inną metodą jest obrót pokrętła [VALUE] po uprzednim wciśnięciu i przytrzymaniu przycisku [SHIFT].

Przyciski [INC] / [DEC]

Aby szybko zwiększyć wybraną wartość...

Wciśnij i przytrzymaj przycisk [INC] a następnie naciśnij przycisk [DEC]. Inną metodą jest naciśnięcie przycisku [INC] po uprzednim wciśnięciu i przytrzymaniu przycisku [SHIFT].

Aby szybko zmniejszyć wybraną wartość...

Wciśnij i przytrzymaj przycisk [DEC] a następnie naciśnij przycisk [INC]. Inną metodą jest naciśnięcie przycisku [DEC] po uprzednim wciśnięciu i przytrzymaniu przycisku [SHIFT].

■ Porównywanie ustawień parametrów poszczególnych tonów składowych w czasie ich edycji

Istnieje możliwość zestawienia poszczególnych parametrów dla wszystkich 4 tonów składowych na jednej stronie wyświetlacza.

1. W czasie dokonywania definicji ustawień dla każdego tonu składowego edytowanego brzmienia, naciśnij [F6] ("Palette") aby włączyć stronę "Tone Palette".

☼ Funkcja "Palette" dla przycisku [F6] pojawi się na wyświetlaczu tylko w przypadku możliwości włączenia strony "Part Palette".

Parametry z różnych stron funkcyjnych zostaną zestawione na pojedynczej stronie "Tone Palette":

Dwie strony grupy "Common" ("Tone Key Range Lower:Upper" i "Tone Vel Range Lower:Upper:Fade");
trzy strony grupy "WG" ("Wave Param", "Pitch", "Pitch Envelope");
dwie strony grupy "TVF" ("TVF Param" i "TVF Envelope");
dwie strony grupy "TVA" ("TVA Param" i "TVA Envelope");
cztery strony grupy "LFO&Ctl" ("LFO1", "LFO2", "Control Param", oraz "Control Switch").

Dla ustawień efektów wyświetlana będzie strona "General".

Podczas wyświetlania strony "Tone Palette" funkcja przycisków [F1] - [F5] jest taka sama, jak podczas wyświetlania strony "PATCH Play".

{ilustr. - str.78}

2. Za pomocą przycisków TONE SELECT [1] - [4], lub [<] / [>] wybierz ton składowy brzmienia, którego ustawienia mają zostać poddane edycji.

Aby jednocześnie wybrać dwa, lub więcej tonów składowych należy wcisnąć i przytrzymać wybrany przycisk TONE SELECT [1] - [4], a następnie wcisnąć inny przycisk TONE SELECT odpowiadający drugiemu żadanemu tonowi. Numer tonu wybranego jako drugi (i

każdy następny) będzie poprzedzony na wyświetlaczu symbolem "*".

Ton wybrany jako drugi (i każdy następny) może zostać zdelekcyjowany poprzez wciśnięcie i przytrzymanie przycisku [SHIFT], oraz naciśnięcie odpowiadającego mu przycisku TONE SELECT [1] - [4].

3. Za pomocą przycisków nawigacyjnych działających w pionie wybierz parametr, którego wartość chcesz zmodyfikować.

Jeżeli wciśniesz i przytrzymasz przycisk [SHIFT], a następnie naciśniesz [^], wówczas kursor przemieści się do najwyższej dostępnej pozycji, natomiast wciśnięcie przycisku [v] po przytrzymaniu [SHIFT] spowoduje przeniesienie kursora do najniższej możliwej pozycji.

4. Zmień wartość wybranego parametru za pomocą pokrętła [VALUE], lub przycisków [INC] / [DEC].

Po wybraniu do edycji dwóch lub więcej tonów składowych, różnica zachodząca w wartościach odpowiednich parametrów poszczególnych tonów zostanie zachowana w trakcie modyfikacji.

Aby nadać wartość wybranego parametru posiadaną przez pierwszy wybrany ton składowy pozostałym tonom składowym (wybrany jako kolejne), należy wcisnąć i przytrzymać przycisk [SHIFT], a następnie nacisnąć pokrętło [VALUE].

☼ W razie wprowadzenia niewłaściwej wartości edytowanego parametru należy nacisnąć przycisk [UNDO]. Wówczas parametrowi temu zostanie przypisana wartość, jaką posiadał on w momencie zaznaczenia go kursorem.

5. Powtarzaj punkty 1 - 4 niniejszej procedury aż do zdefiniowania wartości wszystkich żądanych parametrów poszczególnych tonów składowych brzmienia.

6. Naciśnij przycisk [F6] aby wyjść ze strony "Tone Palette".

Nad przyciskiem [F6] podany będzie numer tonu składowego, do którego edycji powrócisz.

■ Rady do wykorzystania podczas wyboru typu drgania podstawowego dla tonu składowego brzmienia.

Brzmienia JV-2080 generowane są na podstawie różnorodnych, skomplikowanych typów drgań podstawowych produkowanych przez generator

PCM. Ustawienia ich parametrów nie pozostające w zgodzie z naturalnym charakterem każdego typu drgań podstawowych **może nie przynieść** zadowalających efektów.

Zapisane w wewnętrznej pamięci JV-2080 typy drgań podstawowych ("waveforms") dzielą się na dwie zasadnicze grupy.

"One-shot"

Są to brzmienia posiadające krótką fazę opadania sygnału (tzw. "Decay") w swojej obwiedni głośności. Drgania typu "One-shot" są zarejestrowane w całości: od zaatakowania dźwięku aż do jego całkowitego wybrzmienia. Do niniejszej grupy należą próbki dźwięków stanowiących niemodyfikowalną całość, jak np. instrumenty perkusyjne, oraz początkowe fragmenty niektórych charakterystycznych dźwięków, jak np. uderzenie młoteczka o strunę fortepianu, czy dźwięk ręki przesuwanej po strunach gitary.

"Loop"

Do tej grupy należą dźwięki posiadające długą fazę opadania obwiedni ("Decay"), oraz takie, których odtwarzanie zostało zapętlone. Próbki z tej grupy posiadają fragment o relatywnie ustabilizowanym brzmieniu, który odtwarzany jest w zapętleniu. W niniejszej grupie znajdziemy również próbki takich brzmień jak rezonans strun fortepianu, lub korpusu instrumentu dętego.

Poniższy diagram ukazuje przykład połączenia drgań podstawowych ("waveforms") typu "One-shot" i "Loop" w celu stworzenia jednego brzmienia (organów elektrycznych).

{ilustr. - str.79/1:

Kształt obwiedni wzmacniacza ("TVA ENV") dla próbki brzmienia organów typu "Loop"

Kształt obwiedni wzmacniacza ("TVA ENV") dla próbki "kliknięcia" klawisza organów typu "one-shot"

Kształt obwiedni w rezultacie połączenia obydwu próbek }

* Środki ostrożności podczas korzystania z drgań podstawowych typu "one-shot"

Nie istnieje możliwość takiej modyfikacji brzmienia drgań podstawowych typu "one-shot", która zmieniałaby oryginalny czas trwania fazy opadania ("Decay") lub podtrzymania ("Sustain") ich obwiedni. Nawet po wprowadzeniu odpowiednich danych liczbowych nie będą miały one zastosowania

w praktyce, ponieważ niemożliwe jest wygenerowanie brzmienia nie istniejącego uprzednio w drganiu podstawowym.

* Środki ostrożności podczas korzystania z drgań podstawowych typu "loop"

Brzmienia większości instrumentów akustycznych (jak np. saksofonu, czy fortepianu) zmieniają się gwałtownie i w wielkim zakresie na przestrzeni bardzo krótkiego czasu samego zaatakowania **dźwięku (tzw. "Attack") i ten właśnie** początkowy element nadaje brzmieniu najwięcej charakterystycznych cech. Dla tego typu brzmień (próbek dla drgań podstawowych) dobrze jest pozostawić ów początkowy fragment bez zmian, a modyfikacjom poddać jedynie element opadania sygnału ("Decay"). Próby modyfikacji początkowej części brzmienia mogą okazać się bezowocne z uwagi na charakterystykę każdego brzmienia zdeterminowaną zwykle tym właśnie elementem.

{ilustr. - str.79/ trzy wykresy:

"Level" = poziom sygnału

"Tone change..." = Oryginalny kształt obwiedni próbki (drgania podstawowego)

"Looped portion" = część zapętlona

"Envelope..." = Obwiednia generowana przez filtr "TVF"

"Resulting..." = Końcowy rezultat oddziaływania obwiedni na próbkę

"Time" = Czas }

■ Edycja typu drgania podstawowego ("Waveform") i wysokości dla tonu składowego

* Strona "Wave Param" ([PATCH] → [F2]"WG" → [F1]"WG Prm")

Tutaj dokonuje się wyboru typu drgania podstawowego generowanego przez PCM, które będzie podstawą tonu składowego brzmienia, oraz przypisuje mu działanie różnych efektów.

{ilustr. - str.79/3}

"Wave Group"

Określa grupę, z której wybrany będzie typ drgania podstawowego, mającego być podstawą tonu składowego edytowanego brzmienia.

INT-A - B : typy drgań zapisane w wewnętrznej pamięci instrumentu
XP-A - H : typy drgań zapisane na kartach rozszerzeniowych zainstalowanych w złączach EXP-A - H.

☼ Istnieje również możliwość wyboru typu drgań podstawowych z listy dostępnej za naciśnięciem pokrętki [VALUE].

☼ Nie można dokonać wyboru grup znajdujących się na nie zainstalowanych kartach rozszerzeniowych.

☼ Po wyborze opcji XP-A - H w dolnej części ekranu zostanie wyświetlona nazwa wykorzystywanej karty rozszerzeniowej.

"Wave Number"

Wybiera numer typu drgania podstawowego, który zostanie wykorzystany do edytowanego niniejszym tonu składowego. Obok numeru typu wyświetlona zostanie także jego nazwa ujęta w nawiasy.

☼ Istnieje również możliwość wyboru typu drgań podstawowych z listy dostępnej za naciśnięciem pokrętki [VALUE].

"Wave Gain"

Określa poziom (amplitudę) wybranego drgania podstawowego. Wartość niniejszego parametru zmienia się w skokach co 6 dB (decybeli). Zmiana amplitudy o wartość 6 dB podwaja jej głośność. Maksymalna wartość ustawienia niniejszego parametru przynosi dobre efekty przy wykorzystaniu funkcji "booster" w celu przesterowania generowanego sygnału.

"Tone Switch"

Określa, czy edytowany ton składowy będzie wykorzystany (opcja "ON"), czy też ma zostać wyłączony (opcja "OFF"). W celu

ekonomicznego wykorzystania polifonii instrumentu, tony składowe, które nie są dla danego brzmienia używane powinny zostać wyłączone.

☼ Niniejsze ustawienie może być również zmieniane za pomocą przycisków TONE SWITCH [1] - [4].

☼ Niniejsze ustawienie może być poddane edycji również na stronie "PATCH Play".

<FXM>

Funkcja "FXM" (ang. "Frequency Cross Modulation") wykorzystuje sygnał jednego drgania podstawowego do modulacji innego drgania, generując w ten sposób dużą ilość dodatkowych dźwięków składowych. Taka

technika może być wykorzystywana **do tworzenia intensywnie brzmiących, skomplikowanych brzmień, lub efektów dźwiękowych.**

"FXM Switch"

Włącza (opcja "ON") i wyłącza (opcja "OFF") działanie funkcji "FXM".

"FXM Color"

Określa sposób, w jaki funkcja "FXM" dokonywać będzie modulacji sygnału. Im wyższa wartość niniejszego parametru, tym surowsze będzie generowane brzmienie. Niższe wartości powodować będą generowanie coraz to bardziej "metalicznej" barwy.

"FXM Depth"

Określa intensywność modulacji wprowadzanej przez funkcję "FXM".

<Tone Delay>

Funkcja ta wprowadza opóźnienie poczynku generowanego brzmienia w stosunku do momentu wciśnięcia (lub zwolnienia) wyzwalającego go klawisza, oraz umożliwia zróżnicowanie owego czasu dla każdego tonu składowego, czym różni się od efektu, nazywanego się również "Tone Delay". Dzięki temu możesz zróżnicować barwę lub wysokość poszczególnych opóźnianych tonów i - **na przykład - zaprogramować odtwarzanie arpeggia po naciśnięciu pojedynczego klawisza.** Czas opóźnienia dźwięku może być również zsynchronizowany z wewnętrznym, lub zewnętrznym zegarem (parametrem tempa).

☼ Jeżeli nie chcesz użyć niniejszej funkcji, powinieneś dla opisanego poniżej parametru "Mode" wybrać opcję "NORMAL", a dla parametru "Time" wartość "0".

☼ Jeżeli dla parametru "Structure Type 1&2 (3&4)" na stronie "Structure" ([PATCH] → [F1]"Common" → [F3]"Struct") wybrano opcję TYPE2 - TYPE10, wówczas sygnały pierwszego i drugiego tonu składowego zostają zmiksowane jako ton 2, a sygnały trzeciego i czwartego tonu - jako ton 4. Dlatego też w takim przypadku ustawienia dla tonu 1 będą identyczne jak dla tonu 2, a ustawienia dla tonu 3 - jak dla tonu 4.

"Mode"

Wybiera typ opóźnienia tonu składowego.

{ilustr. - str.80/1:

"No Tone Delay" = Brak opóźnienia }

NORMAL : dźwięk edytowanego tonu rozpocznie się po czasie zdefiniowanym parametrem "Time"

{ilustr. - str.80/2:

"Delay time" = czas opóźnienia }

HOLD : dźwięk edytowanego tonu rozpocznie się po czasie zdefiniowanym parametrem "Time", ale tylko pod warunkiem iż klawisz wyzwalający dany dźwięk zostanie wciśnięty. Jeżeli więc klawisz ten zostanie zwolniony PRZED czasem określonym parametrem "Time", wówczas edytowany ton nie zostanie odtworzony.

{ilustr. - str.81/1:

"Delay time" = czas opóźnienia

"No sound played" = dźwięk nie jest odtworzony }

PLAYMATE : dwukrotne naciśnięcie klawisza w okresie nie dłuższym niż 2 sekundy określi interwał czasowy opóźnienia odtwarzania tonu. Wartość parametru "Time" określa w tym przypadku dodatkową możliwość podwojenia, lub skrócenia zdefiniowanego w ten sposób opóźnienia o połowę. Jeżeli pomiędzy pierwszym a drugim naciśnięciem klawisza upłynie więcej niż 2 sekundy, dźwięk nie zostanie odtworzony.

{ilustr. - str.81/2:

"within 2 seconds" = maksymalnie 2 sekundy
"Delay time" = czas opóźnienia
"Delay time changes..." = czas opóźnienia zmienia się w zależności od interwału czasowego pomiędzy dwoma kolejnymi naciśnięciami klawisza }

CLOCK-SYNC : czas opóźnienia zostaje zsynchronizowany z wewnętrznym lub zewnętrznym zegarem MIDI (parametrem tempa), lub z komunikatami wysyłanymi przez pedał MIDI. Szczegółowy opis ustawień synchronizacji znajduje się w poświęconym tej tematyce rozdziale w dalszej części niniejszej instrukcji.

{ilustr. - str.81/3:

"Delay time" = czas opóźnienia = pulsacja zegara MIDI (parametru tempa) lub naciśnięcia pedału }

KEY-OFF-N : Ton nie będzie odtwarzany tak długo, jak klawisz go

wyzwalający pozostanie wciśnięty. Po jego zwolnieniu dźwięk zostanie opóźniony o czas określony parametrem "Time".

{ilustr. - str.81/4:

"Delay time" = czas opóźnienia

KEY-OFF-D : Ton nie będzie odtwarzany tak długo, jak klawisz go wyzwalający pozostanie wciśnięty. Po jego zwolnieniu dźwięk zostanie opóźniony o czas określony parametrem "Time", jednak obwiednia wzmacniacza zdefiniowana dla tonu ("TVA envelope") rozpocznie się w momencie naciśnięcia klawisza, więc w większości przypadków na ton wpłynie jedynie faza wybrzmiewania obwiedni.

{ilustr. - str.81/5:

"Delay time" = czas opóźnienia }

☀ Po wyborze drgania podstawowego, którego integralnym elementem jest naturalna faza wybrzmiewania, opcje "KEY-OFF-N" i "KEY-OFF-D" dla niniejszego parametru mogą spowodować całkowity brak słyszalności odtwarzanych tonów.

TEMPO-SYNC : To ustawienie powinno zostać wybrane w przypadku chęci zsynchronizowania zapętlenia frazy instrumentalnej ("Break Beats") z zegarem MIDI (parametrem tempa). Opcja obowiązuje jedynie w przypadku zainstalowanej specjalnej karty rozszerzeniowej (takiej jak "SR-JV80-10:BASS&DRUMS), oraz po wybraniu z niej tonu składowego wykorzystującego drganie podstawowe z podanym tempem (BPM). Szczegóły znajdują się w rozdziale poświęconym tematyce synchronizacji fraz typu "Break Beats".

☀ Po wybraniu opcji "TEMPO-SYNC" ustawienia dotyczące wysokości tonu, oraz parametrów pracy funkcji "FXM" będą ignorowane.

☀ Po wybraniu opcji "TEMPO-SYNC" nadaj parametrowi "Time" wartość "0". W przeciwnym wypadku włączony zostanie efekt opóźnienia dźwięku i prawidłowa synchronizacja nie będzie możliwa.

"Time"

Określa odstęp czasowy pomiędzy wciśnięciem klawisza (lub - w przypadku opcji "KEY-OFF-N" i "KEY-OFF-D" - zwolnieniem klawisza) a początkiem odtwarzania odpowiadającego mu tonu składowego.

W przypadku wyboru opcji "PLAYMATE" zdefiniowanie dla niniejszego parametru wartości "64" określi czas opóźnienia sygnału jako identyczny z interwałem czasowym dzielącym dwa kolejne naciśnięcia klawisza. Chcąc aby opóźnienie sygnału było mniej więcej dwa razy dłuższe, należy niniejszemu parametrowi nadać wartość "127". Wartość "32" skróci zdefiniowany podwójnym naciśnięciem klawisza czas opóźnienia o połowę. Przykładowo: chcąc grać jedynie dźwięki przypadające na mocną część taktu, a dźwięki przypadające na słabą część taktu odtwarzać automatycznie, należy wybrać dwa tony składowe, po czym dla jednego z nich zdefiniować parametr "Time" z wartością "0", a dla drugiego z wartością "32". Po wyborze opcji "CLOCK-SYNC" wartość niniejszego parametru może być określana w kategoriach wartości rytmicznych w narzucanym przez synchronizację tempie.

Przykład: Dla tempa 120 BPM (120 ćwierćnut na 1 minutę, czyli 60 sekund)

Wartość parametru opóźnienia	Czas
192 = półnuta (60/60=1s)	1 sekunda
96 = ćwierćnuta (60/120=0,5s)	0,5 sekundy
48 = ósemka (60/240=0,25s)	0,25 sekundy

Automatyczne odtwarzanie dźwięków w słabych częściach taktów przy grze jedynie w mocnych częściach

Funkcja "Tone Delay" może być wykorzystywana do automatycznego odtwarzania dźwięków przypadających na słabe części taktu podczas gry jedynie na jego mocnych częściach.

Przykładowo: dokonaj poniższych ustawień dla pierwszego tonu składowego brzmienia PR-A:087 ("Music Bells").

"Mode" → "PLAYMATE"

"Time" → "32"

SUKCESYWNIE GRAJ DŹWIĘKI W JEDNAKOWYM TEMPIE.

Tony składowe 1 i 2 odtwarzane będą na zmianę. Ton 1 brzmieć będzie w przerwach pomiędzy półnutami granymi przez Ciebie na klawiaturze. Wypróbuj innych ustawień wysokości edytowanego tonu, lub wyboru innych drgań podstawowych.

☼ Jeżeli interwał czasowy pomiędzy kolejnymi wciśnięciami klawisza będzie dłuższy niż 2 sekundy, wówczas ton 1 nie będzie odtworzony.

* Strona "Pitch" ([PATCH] → [F2]"WG" → "Pitch")

Określa wysokość tonu dla modułu "WG".

{ilustr. - str.82/1}

"Coarse Tune"

Określa wysokość edytowanego tonu składowego z dokładnością do 1 półtonu w zakresie od -4 do +4 oktav.

"Fine Tune"

Określa precyzyjne dostrojenie edytowanego tonu z dokładnością do 1 centa (1 cent = 1/100 półtonu) w zakresie jednego półtonu w górę i w dół.

"Random Pitch Depth"

Określa zakres losowego odstrojenia generowanego tonu, wprowadzanego za każdym naciśnięciem klawisza. Jeżeli nie życzysz Sobie tego typu modyfikacji wysokości dźwięku, powinieneś nadać niniejszemu parametrowi wartość "0". Jednostką dla tego parametru jest 1 cent (1/100 półtonu).

"Pitch Keyfollow"

Określa faktyczną zmianę wysokości generowanego dźwięku na przestrzeni 12 półtonów klawiatury. Definiowane ustawienie tego parametru będzie ukazane na wyświetlaczu za pomocą grafiki. Jeżeli chcesz, aby na przestrzeni 12 półtonów klawiatury wysokość dźwięku zmieniała się o jedną oktawę (co jest zwykłym ustawieniem klawiatury), wówczas niniejszy parametr powinien otrzymać wartość "+100". Zmiana wysokości o 2 oktawy na przestrzeni 12 półtonów wymaga ustawienia wartości "+200". Chcąc, aby wysokość dźwięku opadała zamiast się wznosić, należy wprowadzić ujemną wartość. Tę samą wysokość dźwięku dla całej klawiatury (bez względu na naciśnięty klawisz) uzyskuje się poprzez wprowadzenie wartości "0".

* Strona "Pitch Envelope" ([PATCH] → [F2]"WG" → [F3]"Pch Env")

Na niniejszej stronie zdefiniować można zmiany wysokości dźwięku odbywające się w czasie (parametry obwiedni wysokości).

Kształt zdefiniowanej obwiedni wysokości pokazany będzie na wyświetlaczu.

{ilustr. - str.82/2+3-bez tłumaczenia!}

"Time 1 - 4"

Określa czas trwania poszczególnych elementów (1 - 4) obwiedni wysokości generowanego dźwięku. Im większa wartość parametru, tym dłużej trwać będzie zmiana wysokości zdefiniowanych dla kolejnych elementów (przykładowo: "Time 2" określa czas, w jakim wysokość generowanego tonu z określonej przez parametr "Level 1" zmieni się na wysokość określoną parametrem "Level 2").

"Level 1 - 4"

Określa wysokość generowanego dźwięku dla poszczególnych elementów obwiedni (1 - 4). Za każdym razem określana jest ona w stosunku do standardowego stroju tonu, zdefiniowanego parametrami "Coarse Tune" i "Fine Tune" na stronie "Pitch". Dodatkowo wartości niniejszego parametru powodują podwyższenie standardowej wysokości, a wartości ujemne - jej obniżenie.

"Envelope Depth"

Określa intensywność działania obwiedni wysokości. Im większa wartość niniejszego parametru, tym większe zmiany w wysokości dźwięku wprowadzane przez obwiednię. Ujemne wartości tego parametru spowodują odwrócenie kształtu obwiedni.

"Velocity Sens"

Dynamika gry na klawiaturze może sterować intensywnością działania obwiedni wysokości. Jeżeli chcesz, aby mocniej zagrane dźwięki posiadały bardziej zmodyfikowaną przez obwiednię wysokość, nadaj niniejszemu parametrowi wartości dodatnie. Jeżeli mocniej zagrane dźwięki powinny posiadać mniej zmodyfikowaną przez obwiednię wysokość, wówczas niniejszy parametr musi posiadać wartości ujemne.

"Velocity Time 1"

Dynamika gry na klawiaturze może sterować czasem trwania elementu "Time 1" obwiedni wysokości. Jeżeli chcesz, aby mocniej zagrane dźwięki powodowały skrócenie czasu trwania elementu "Time 1", nadaj niniejszemu parametrowi wartości dodatnie. Jeżeli mocniej zagrane dźwięki powinny wydłużać czas trwania elementu "Time 1", wówczas niniejszy parametr musi posiadać wartości ujemne.

"Velocity Time 4"

Prędkość zwolnienia wciśniętych klawiszy może sterować czasem trwania elementu "Time 4" obwiedni wysokości. Jeżeli chcesz, aby szybkie zwolnienie klawisza powodowało skrócenie czasu trwania elementu "Time 4", nadaj niniejszemu parametrowi wartości dodatnie. Jeżeli szybkie zwolnienie klawisza powinno wydłużać czas trwania elementu "Time 4",

wówczas niniejszy parametr musi posiadać wartości ujemne.

☀ Jeżeli podłączona do JV-2080 klawiatura MIDI nie potrafi wysłać komunikatów typu "Note-off velocity", wówczas niniejszy parametr nie będzie miał zastosowania.

"Time Keyfollow"

Niniejsze ustawienie umożliwia powiązanie czasu trwania elementów "Time 2" - "Time 4" obwiedni wysokości z wysokością zagranego dźwięku. W odniesieniu do ustawień obwiedni dla dźwięku C4, dodatnie wartości niniejszego parametru powodować będą coraz to większe skrócenie wszystkich w/w elementów dla kolejnych wyższych od C4 dźwięków. Wartości ujemne odpowiednio wydłużają czas trwania tych elementów. Im większa absolutna wartość parametru, tym większy staje się efekt jego działania.

■ Wykorzystanie filtra do zmiany barwy tonu składowego brzmienia ([F3]"TVF")

* Strona "TVF Param"

([PATCH] → [F3]"TVF" → [F1]"TVF Prm")

Tutaj dokonuje się ustawień parametrów pracy filtra "TVF" (ang. "Time Variant Filter"). Umożliwia on modyfikację barwy generowanego tonu składowego - jego wolumenu i jasności.

Ustawienia filtra pokazane są w sposób graficzny w lewej dolnej części wyświetlacza.

{ilustr. - str.83}

"Filter Type"

Określa typ aktywnego filtra. Filtr to urządzenie tłumiące (odcinające) wybrane pasmo częstotliwości sygnału wejściowego, dokonując w ten sposób modyfikacji barwy (wolumenu i jasności) przetwarzanego brzmienia.

OFF : Filtr jest wyłączony.

LPF : Filtr dolnoprzepustowy ("Low Pass Filter"). Jego działanie polega na odcinaniu i tłumieniu wszystkich częstotliwości znajdujących się powyżej tzw. częstotliwości progowej ("cutoff frequency"). Ponieważ tłumieniu podlega pasmo wysokich częstotliwości, filtr ten sprawia, iż brzmienie staje się bardziej "miękkie" i "ciemniejsze". Jest to najczęściej stosowany typ filtra.

BPF : Filtr pasmowoprzepustowy ("Band Pass Filter"). Ten typ filtra przepuszcza jedynie częstotliwości znajdujące się w

bezpośrednim sąsiedztwie częstotliwości progowej, tłumiąc wszystkie pozostałe. Jest on bardzo przydatny podczas tworzenia brzmień charakterystycznych.

HPF : Filtr górnoprzepustowy ("High Pass Filter"). Odcina on wszystkie częstotliwości leżące poniżej częstotliwości progowej. Przydaje się on szczególnie podczas tworzenia brzmień posiadających bogate wysokie pasmo brzmieniowe, jak np. dźwięki perkusyjne.

PKG : Filtr pasmowowzmacniający ("Peaking Filter"). Ten filtr uwypatnia pasmo częstotliwości okołoprogowych. Po użyciu sygnału generatora LFO do modulacji częstotliwości progowej uzyskać można efekt typu "Wah-wah".

"Cutoff Frequency"
Definiuje częstotliwość progową filtra.

Po wyborze opcji "LPF" dla parametru "Filter Type" niskie wartości niniejszego parametru zwiększą zakres wysokich częstotliwości podlegających tłumieniu, co spowoduje, iż dźwięk będzie łagodniejszy. Wyższe wartości powodować będą rozjaśnienie brzmienia.

Po wyborze opcji "BPF" ustawienie niniejszego parametru decydować będzie o lokalizacji pasma częstotliwości okołoprogowych przepuszczanych przez filtr. Opcja ta jest przydatna podczas tworzenia brzmień charakterystycznych.

Po wyborze opcji "HPF" dla parametru "Filter Type" wyższe wartości niniejszego parametru zwiększą zakres niskich częstotliwości podlegających tłumieniu, co spowoduje, iż pasmo wysokich częstotliwości zostanie uwypatnione.

Po wyborze opcji "PKG" ustawienie niniejszego parametru decydować będzie o lokalizacji pasma częstotliwości okołoprogowych uwypatnianych przez filtr.

"Resonance"
Określa stopień uwypatnienia
Częstotliwości okołoprogowych, co dodaje brzmieniu charakteru. Ekstremalnie wysokie wartości niniejszego parametru mogą powodować powstawanie efektu oscylacji i prowadzić do przesterowania sygnału brzmienia.

"Resonance Vel Sens"
Umożliwia powiązanie intensywności działania parametru "Resonance" z dynamiką gry na klawiaturze. Jeżeli chcesz, aby silniej zagrane

nuty zwiększały jednocześnie intensywność działania parametru "Resonance", wówczas **powinieneś nadać niniejszemu parametrowi** wartość dodatnią. Jeżeli działanie parametru "Resonance" ma być mniejsze, im mocniej uderzony będzie klawisz, ustaw wartość ujemną.

"Cutoff Keyfollow"
Niniejsze ustawienie **umożliwia powiązanie wysokości** częstotliwości progowej filtra z wysokością zagrane go dźwięku. W odniesieniu do ustawień tej częstotliwości dla dźwięku C4, dodatnie wartości niniejszego parametru powodować będą podwyższenie częstotliwości progowej dla kolejnych wyższych od C4 dźwięków. Wartości ujemne odpowiednio obniżają wysokość tej częstotliwości. Im większa absolutna wartość parametru, tym większy staje się efekt jego działania.

Definiowane wartości znajdują swój graficzny odpowiednik w prawej dolnej części wyświetlacza.

* Strona "TVF Envelope" ([PATCH] → [F3]"TVF" → [F2]"TVF Env")

Na niniejszej stronie zdefiniować można zmiany wysokości częstotliwości progowej filtra odbywające się w czasie (parametry obwiedni filtra).

Kształt zdefiniowanej obwiedni filtra "TVF" pokazany będzie na wyświetlaczu.

{ilustr. - str.84/1+2-bez tłumaczenia!}

"Time 1 - 4"
Określa czas trwania poszczególnych elementów (1 - 4) obwiedni filtra. Im większa wartość parametru, tym dłużej trwać będzie zmiana wysokości częstotliwości progowej zdefiniowanych dla kolejnych elementów (przykładowo: "Time 2" określa czas, w jakim wysokość częstotliwości progowej z określonej przez parametr "Level 1" zmieni się na wysokość określoną parametrem "Level 2").

"Level 1 - 4"
Określa wysokość częstotliwości progowej filtra dla poszczególnych elementów obwiedni (1 - 4). Za każdym razem określana jest ona w stosunku do standardowego ustawienia, zdefiniowanego parametrem "Cutoff Frequency" ([F1]"TVF Prm"). Dodatkowo wartości niniejszego parametru powodują podwyższenie standardowej wysokości częstotliwości progowej, a wartości ujemne - jej obniżenie.

"Envelope Depth"

Określa intensywność działania obwiedni filtra. Im większa wartość niniejszego parametru, tym większe zmiany w wysokości częstotliwości progowej wprowadzane przez obwiednię. Ujemne wartości tego parametru spowodują odwrócenie kształtu obwiedni.

"Velocity Curve"

Wybiera jedną z siedmiu dostępnych krzywych reprezentujących wpływ dynamiki gry na klawiaturze na częstotliwość progową filtra. Krzywa wyświetlana jest po prawej stronie wartości parametru.

"Velocity Sens"

Dynamika gry na klawiaturze może sterować intensywnością działania obwiedni filtra. Jeżeli chcesz, aby mocniej zagrane dźwięki posiadały bardziej zmodyfikowaną przez obwiednię wysokość częstotliwości progowej, nadaj niniejszemu parametrowi wartości dodatnie. Jeżeli mocniej zagrane dźwięki powinny posiadać mniej zmodyfikowaną przez obwiednię wysokość częstotliwości progowej, wówczas niniejszy parametr musi posiadać wartości ujemne.

"Velocity Time 1"

Dynamika gry na klawiaturze może sterować czasem trwania elementu "Time 1" obwiedni filtra. Jeżeli chcesz, aby mocniej zagrane dźwięki powodowały skrócenie czasu trwania elementu "Time 1", nadaj niniejszemu parametrowi wartości dodatnie. Jeżeli mocniej zagrane dźwięki powinny wydłużać czas trwania elementu "Time 1", wówczas niniejszy parametr musi posiadać wartości ujemne.

"Velocity Time 4"

Prędkość zwolnienia wciśniętych klawiszy może sterować czasem trwania elementu "Time 4" obwiedni filtra. Jeżeli chcesz, aby szybkie zwolnienie klawisza powodowało skrócenie czasu trwania elementu "Time 4", nadaj niniejszemu parametrowi wartości dodatnie. Jeżeli szybkie zwolnienie klawisza powinno wydłużać czas trwania elementu "Time 4", wówczas niniejszy parametr musi posiadać wartości ujemne.

☼ Jeżeli podłączona do JV-2080 klawiatura MIDI nie potrafi wysłać komunikatów typu "Note-off velocity", wówczas niniejszy parametr nie będzie miał zastosowania.

"Time Keyfollow"

Niniejsze ustawienie umożliwia powiązanie czasu trwania elementów "Time 2" - "Time 4" obwiedni filtra z wysokością zagranych dźwięków. W odniesieniu do ustawień obwiedni dla dźwięku C4, dodatnie wartości niniejszego

parametru powodować będą coraz to większe skrócenie wszystkich w/w elementów dla kolejnych wyższych od C4 dźwięków. Wartości ujemne odpowiednio wydłużają czas trwania tych elementów. Im większa absolutna wartość parametru, tym większy staje się efekt jego działania.

■ Wprowadzanie zmian głośności w czasie ([F4]"TVA")

* Strona "TVA Param"

([PATCH] → [F4]"TVA" → [F1]"TVA Prm")

Tutaj dokonuje się ustawień dla modułu wzmacniacza działającego w czasie rzeczywistym "TVA" ("Time Variant Amplifier"). Określa on sposób, w jaki zmieniać się będzie w czasie głośność generowanego tonu składowego.

{ilustr. - str.85/1}

"Tone Level"

Określa głośność edytowanego tonu składowego. Parametr ten wykorzystywany jest zasadniczo do zdefiniowania proporcji głośności pomiędzy tonami składowymi jednego brzmienia.

☼ Ogólny poziom sygnału brzmienia określany jest za pomocą parametru "Patch Level" na stronie "Common General" ([PATCH] → [F1]"Common" → [F1]"General"). Niniejszy parametr jest przez niego zwielokrotniany.

"Tone Pan"

Określa lokalizację sygnału tonu składowego w przestrzeni stereofonicznej. Wartość "L64" oznacza skrajne ustawienie w lewym kanale, "0" lokalizację centralną, a "63R" skrajne wychylenie w prawo.

☼ Lokalizacja sygnału w przestrzeni stereofonicznej dla całego brzmienia określana jest parametrem "Patch Pan" na stronie "Common General" ([PATCH] → [F1]"Common" → [F1]"General"). Niniejszy parametr sumuje się z ustawieniami ogólnymi.

"Pan Keyfollow"

Niniejsze ustawienie umożliwia powiązanie parametru lokalizacji sygnału w przestrzeni stereofonicznej z wysokością zagranych dźwięków. W odniesieniu do ustawienia centralnego, dodatnie wartości niniejszego parametru powodować będą coraz to większe przesunięcie w stronę prawego kanału dla kolejnych wyższych od C4 dźwięków. Wartości ujemne odpowiednio przesuwają sygnał w kierunku kanału lewego. Im większa absolutna

wartość parametru, tym większy staje się efekt jego działania.

"Random Pan Depth"

Niniejszy parametr umożliwia losową modyfikację lokalizacji sygnału tonu w przestrzeni stereofonicznej za każdorazowym naciśnięciem klawisza. Im większa wartość parametru, tym większa staje się wprowadzona modyfikacja.

"Alternate Pan Depth"

Niniejszy parametr umożliwia naprzemienną lokalizację sygnału tonu w prawym i lewym kanale przestrzeni stereofonicznej za każdorazowym naciśnięciem klawisza. Im większa wartość parametru, tym większe staje się rozbieżenie panoramy dla przetwarzanego sygnału. Parametr ten może zostać również określony jako "L", lub "R" co umożliwia odwrócenie "fazy" działania efektu zmiennej panoramy. Przykładowo: jeżeli dwa wykorzystywane tony składowe posiadają odwrotne ustawienia "L" i "R", wówczas ich przeciwna lokalizacja będzie się zamieniać za każdym naciśnięciem klawisza.

☼ Podczas definiowania ustawień dla parametrów "Tone Pan", "Pan Keyfollow", "Random Pan Depth", oraz "Alternate Pan Depth" należy pamiętać, iż jeżeli dla parametru "Structure Type 1&2 (3&4)" na stronie "Structure" ([PATCH] → [F1]"Common" → [F3]"Struct") wybrano opcję TYPE2 - TYPE10, wówczas sygnały pierwszego i drugiego tonu składowego zostaną zmiksowane jako ton 2, a sygnały trzeciego i czwartego tonu - jako ton 4. Dlatego też w takim przypadku ustawienia dla tonu 1 będą identyczne jak dla tonu 2, a ustawienia dla tonu 3 - jak dla tonu 4.

<Bias>

Niniejsza funkcja umożliwia powiązanie głośności generowanego tonu z wysokością naciśniętego klawisza. W ten sposób symulować można brzmienie niektórych instrumentów akustycznych, posiadających kilka rejestrów brzmieniowych o różnej głośności.

Zdefiniowane ustawienia przedstawione będą w sposób graficzny na wyświetlaczu.

"Direction"

Określa lokalizację i kierunek wprowadzanych zmian w stosunku do dźwięku zdefiniowanego parametrem "Position".

LOWER : Poziom sygnał będzie rosnać tym bardziej, im zagrany dźwięk będzie

niższy od zdefiniowanego parametrem "Position".

UPPER : Poziom sygnał będzie rosnać tym bardziej, im zagrany dźwięk będzie wyższy od zdefiniowanego parametrem "Position".

LOW&UP : Poziom sygnał będzie rosnać tym bardziej, im zagrany dźwięk będzie niższy lub wyższy od zdefiniowanego parametrem "Position".

ALL : Poziom sygnał wzrastać będzie liniowo na przestrzeni całej klawiatury, z punktem centralnym zdefiniowanym za pomocą parametru "Position".

"Position:Level"

Parametr "Position" określa dźwięk, w stosunku do którego modyfikowana będzie głośność tonu zależna od wysokości.

Parametr "Level" definiuje krzywą wielkości zmian dynamicznych w stosunku do dźwięku zdefiniowanego parametrem "Position" i przy kierunku zdefiniowanym parametrem "Direction". Ujemne wartości niniejszego parametru powodują odwrócenie kierunku zmian.

* Strona "TVA Envelope"

Na niniejszej stronie zdefiniować można zmiany głośności (poziomu sygnału) dźwięku odbywające się w czasie (parametry obwiedni wzmacniacza).

Kształt zdefiniowanej obwiedni pokazany będzie na wyświetlaczu za pomocą grafiki.

{ilustr. - str.85/2 + 86/1-bez tłumaczenia!}

"Time 1 - 4"

Określa czas trwania poszczególnych elementów (1 - 4) obwiedni wzmacniacza "TVA" dla generowanego dźwięku. Im większa wartość parametru, tym dłużej trwać będzie zmiana poziomu sygnału zdefiniowanego dla kolejnych elementów (przykładowo: "Time 2" określa czas, w jakim głośność generowanego tonu z określonej przez parametr "Level 1" zmieni się na głośność określoną parametrem "Level 2").

"Level 1 - 4"

Określa poziom sygnału generowanego dźwięku dla poszczególnych elementów obwiedni (1 - 4). Za każdym razem określana jest ona w stosunku do standardowego poziomu sygnału, zdefiniowanego parametrem "Tone Level" ([F1]"TVA Prm").

"Velocity Curve"

Wybiera jedną z siedmiu dostępnych krzywych reprezentujących wpływ dynamiki gry na klawiaturze na obwiednię wzmacniacza "TVA".

Krzywa wyświetlana jest po prawej stronie wartości parametru.

"Velocity Sens"

Dynamika gry na klawiaturze może sterować intensywnością działania obwiedni wzmacniacza "TVA". Jeżeli chcesz, aby mocniej zagrane dźwięki posiadały bardziej zmodyfikowaną obwiednię wzmacniacza "TVA", nadaj niniejszemu parametrowi wartości dodatnie. Jeżeli mocniej zagrane dźwięki powinny posiadać mniej zmodyfikowaną obwiednię wzmacniacza "TVA", wówczas niniejszy parametr musi posiadać wartości ujemne.

"Velocity Time 1"

Dynamika gry na klawiaturze może sterować czasem trwania elementu "Time 1" obwiedni wzmacniacza "TVA". Jeżeli chcesz, aby mocniej zagrane dźwięki powodowały skrócenie czasu trwania elementu "Time 1", nadaj niniejszemu parametrowi wartości dodatnie. Jeżeli mocniej zagrane dźwięki powinny wydłużać czas trwania elementu "Time 1", wówczas niniejszy parametr musi posiadać wartości ujemne.

"Velocity Time 4"

Prędkość zwolnienia wciśniętych klawiszy może sterować czasem trwania elementu "Time 4" obwiedni wzmacniacza "TVA". Jeżeli chcesz, aby szybkie zwolnienie klawisza powodowało skrócenie czasu trwania elementu "Time 4", nadaj niniejszemu parametrowi wartości dodatnie. Jeżeli szybkie zwolnienie klawisza powinno wydłużać czas trwania elementu "Time 4", wówczas niniejszy parametr musi posiadać wartości ujemne.

☼ Jeżeli podłączona do JV-2080 klawiatura MIDI nie potrafi wysyłać komunikatów typu "Note-off velocity", wówczas niniejszy parametr nie będzie miał zastosowania.

"Time Keyfollow"

Niniejsze ustawienie umożliwia powiązanie czasu trwania elementów "Time 2" - "Time 4" obwiedni wzmacniacza "TVA" z wysokością zagranych dźwięków. W odniesieniu do ustawień obwiedni dla dźwięku C4, dodatnie wartości niniejszego parametru powodować będą coraz to większe skrócenie wszystkich w/w elementów dla kolejnych wyższych od C4 dźwięków. Wartości ujemne odpowiednio wydłużają czas trwania tych elementów. Im większa absolutna wartość parametru, tym większy staje się efekt jego działania.

■ Wibrato / tremolo - modulacja brzmienia ([F5]"LFO Ctl")

* Strona "LFO1 Param" ([PATCH] → [F5]"LFO&Ctl" → [F1]"LFO 1")

* Strona "LFO2 Param" ([PATCH] → [F5]"LFO&Ctl" → [F2]"LFO 2")

LFO ("Low Frequency Oscillator") jest generatorem produkującym sygnał o długim cyklu. Dla każdego tonu składowego dostępne są dwa oscylatory LFO, które mogą być wykorzystane do generowania cyklicznych zmian w wysokości, częstotliwości progowej filtra, lub głośności dźwięku, produkując w ten sposób efekt wibracji, typu "Wah-wah", lub tremolo. Ponieważ obydwa oscylatory posiadają **te same** parametry wykonawcze, zostaną one wytłumaczone w jednym rozdziale.

{ilustr. - str.86/2}

"Waveform"

Określa typ drgania generowanego przez oscylator LFO. Kształt drgania zostanie wyświetlony za pomocą grafiki.

TRI	: sygnał trójkątny
SIN	: sygnał sinusoidalny
SAW	: sygnał piłowy
SQR	: sygnał prostokątny (50% wypełnienia)
TRP	: sygnał trapezoidalny
S&H	: sygnał typu "Sample & Hold"
RND	: losowy kształt drgania
CHS	: chaotyczny kształt drgania

"Key Sync"

Parametr niniejszy decyduje, czy cykl generatora LFO rozpoczynać się będzie w momencie naciśnięcia klawisza (opcja "ON"), czy też nie (opcja "OFF").

"Rate"

Określa częstotliwość cyklu oscylatora LFO.

Jeżeli parametr "Ext Sync" posiada opcję "CLK", częstotliwość cyklu generatora LFO w kategoriach wartości rytmicznych w tempie narzuconym przez synchronizację.

Wartość parametru cyklu oscylatora LFO	Długość
192 = półnuta (60/60=1s)	1 sekunda
96 = ćwierćnuta (60/120=0,5s)	0,5 sekundy
48 = ósemka (60/240=0,25s)	0,25 sekundy

☼ Jeżeli dla parametru "Waveform" wybrana jest opcja "CHS", ustawienia niniejszego parametru będą ignorowane.

"Ext Sync"

Określa status synchronizacji dla oscylatora LFO.

OFF : Oscylator LFO nie jest zsynchronizowany.

CLK : Oscylator LFO będzie zsynchronizowany z zewnętrznym zegarem MIDI (parametrem tempa), lub komunikatami wysyłanymi z zewnętrznego pedału.

☼ W celu korzystania z tej funkcji należy uprzednio określić, czy podstawą dla synchronizacji będą komunikaty zegara MIDI, czy zewnętrznego pedału.

"Fade Mode"

Określa sposób oddziaływania sygnału generatora LFO na modulowane brzmienie.

ON-IN : Sygnał LFO będzie stopniowo wprowadzał modulację począwszy od momentu wciśnięcia klawisza.

{ilustr. - str.87/1:

"high (more)" = wyżej (więcej)

"low (less)" = niżej (mniej)

reszty nie tłumaczyć! }

ON-OUT : Modulacja LFO zostanie wprowadzona natychmiast po wciśnięciu klawisza, po czym zacznie stopniowo zanikać.

{ilustr. - str.87/2:

"high (more)" = wyżej (więcej)

"low (less)" = niżej (mniej)

reszty nie tłumaczyć! }

OFF-IN : Sygnał LFO będzie stopniowo wprowadzał modulację począwszy od momentu zwolnienia klawisza.

{ilustr. - str.87/3:

"high (more)" = wyżej (więcej)

"low (less)" = niżej (mniej)

reszty nie tłumaczyć! }

OFF-OUT : Modulacja LFO zostanie wprowadzona natychmiast po wciśnięciu klawisza i trwać będzie aż do momentu jego zwolnienia, po czym zacznie stopniowo zanikać.

{ilustr. - str.87/4:

"high (more)" = wyżej (więcej)

"low (less)" = niżej (mniej)

reszty nie tłumaczyć! }

"Delay Time"

Po wybraniu opcji "ON-IN" dla parametru "Fade Mode" niniejsze ustawienie określa interwał czasowy dzielący naciśnięcie klawisza i rozpoczęcie modulacji generowanej przez LFO. W przypadku opcji "ON-OUT" będzie to czas działania modulacji LFO.

Po wybraniu opcji "OFF-IN" niniejsze ustawienie określa interwał czasowy dzielący zwolnienie klawisza i rozpoczęcie modulacji generowanej przez LFO. W przypadku opcji "ON-OUT" będzie to czas działania modulacji LFO.

Patrz: wykresy w opisie parametru "Fade Mode".

"Fade Time"

Określa czas, w jakim modulacja LFO uzyska maksimum (minimum) amplitudy, począwszy od momentu upłynięcia czasu określonego parametrem "Delay Time".

"Offset"

Określa modyfikację centralnej wartości zdefiniowanej dla drgania LFO (np. wysokości, lub częstotliwości progowej). Wartości dodatnie powodują zwiększenie wartości centralnej, podczas gdy wartości ujemne zmniejszają tę wartość.

<Depth>

Funkcja ta określa intensywność działania modulacji generowanej przez oscylator LFO. Efekt generowany poprzez modulację wysokości sygnału nazywany jest "wibrato".

Efekt uzyskiwany poprzez modulację częstotliwości progowej filtra nazywa się "wah".

Modulacja poziomu sygnału brzmienia (głośności) nazywana jest "tremolo".

"Pitch"

Określa jak intensywnie sygnał LFO modulować będzie wysokość generowanego tonu.

"Filter"

Określa jak intensywnie sygnał LFO modulować będzie częstotliwość progową filtra dla generowanego tonu.

"Level"

Określa jak intensywnie sygnał LFO modulować będzie poziom sygnału (głośność) generowanego tonu.

"Pan"

Określa jak intensywnie sygnał LFO modulować będzie lokalizację przestrzenną generowanego tonu.

☼ Dla każdego parametru nadanie mu wartości dodatnich lub ujemnych przynosi odwrotny rezultat działania. Przykładowo: jeżeli parametr "Depth" dla jednego tonu składowego posiada wartość dodatnią, a drugi ujemną, lecz o tej samej wartości bezwzględnej, wówczas modulacja dla obydwu tonów składowych będzie posiadała przeciwną fazę. Relacja ta może być wykorzystywana do "wymiany" sygnałów dwóch tonów składowych, lub - po przypisaniu modulacji do parametru "Pan" - do naprzemiennej lokalizacji obydwu sygnałów w przestrzeni stereofonicznej.

☼ Podczas definiowania ustawień dla parametrów "Pan" należy pamiętać, iż jeżeli dla parametru "Structure Type 1&2 (3&4)" na stronie "Structure" ([PATCH] → [F1]"Common" → [F3]"Struct") wybrano opcję TYPE2 - TYPE10, wówczas sygnały pierwszego i drugiego tonu składowego zostaną zmiksowane jako ton 2, a sygnały trzeciego i czwartego tonu - jako ton 4. Dlatego też w takim przypadku ustawienia dla tonu 1 będą identyczne jak dla tonu 2, a ustawienia dla tonu 3 - jak dla tonu 4.

* Strona "Control Param" ([PATCH] → [F5]"LFO&Ctl" → [F3]"Control")

JV-2080 umożliwia wykorzystanie zewnętrznych kontrolerów MIDI (dzwignia modulatora, pedał "foot switch", pedał ekspresji etc.) do modyfikacji ustawień parametrów tonów składowych w czasie rzeczywistym. Podczas operacji wykonywanych na kontrolerach wysyłane są z nich komunikaty MIDI. Poszczególne parametry tonów składowych sterowane są za pomocą tych komunikatów.

Na niniejszej stronie zdefiniować można wybrane sterowniki MIDI i kontrolowane przez nie parametry tonów składowych. Szczegóły tych operacji znajdują się w dalszej części niniejszej instrukcji.

{ilustr. - str.88/1}

☼ Niniejszy parametr jest jednoznaczny z ustawieniem "Control Source" na stronie "Control Param" ([PATCH] → [F1]"Common" → [F3]"Control").

* Strona "Control Switch" ([PATCH] → [F5]"LFO&Ctl" → [F4]"Ctrl Sw")

Na niniejszej stronie zdefiniować można sposób w jaki odbierane będą przez JV-2080 komunikaty MIDI typu "volume", "pan" i "pitch bend" dla poszczególnych tonów składowych wybranego brzmienia.

{ilustr. - str.88/2}

☼ Zasadniczo komunikaty typu "Volume" określają głośność sygnału, "Pan" określają jego lokalizację w przestrzeni stereofonicznej, a "pitch bend" wpływają na płynną zmianę wysokości. JV-2080 umożliwia dodatkowo wykorzystanie owych komunikatów do sterowania parametrami efektu EFX, oraz ustawieniami poszczególnych tonów składowych. Chcąc skorzystać z tej dodatkowej opcji należy wyłączyć odbiór ("receive switch") w/w komunikatów (opcja "OFF"). Jeżeli parametr "receive switch" pozostanie włączony, wówczas omawiane komunikaty pełnić będą podwójną funkcję: standardową, oraz dodatkową.

"Volume"

Decyduje, czy komunikaty typu "volume" będą przez JV-2080 odbierane (opcja "ON"), czy też ignorowane (opcja "OFF").

"Pan"

Określa sposób interpretacji przez JV-2080 komunikatów typu "Pan".

OFF : komunikaty typu "Pan" będą ignorowane.

CONTINUOUS : komunikaty typu "Pan" będą odbierane w każdym momencie i wpływać będą na lokalizację sygnału w przestrzeni stereofonicznej.

KEY-ON : Określona lokalizacja sygnału w przestrzeni stereofonicznej zostanie wprowadzona w życie wraz z początkiem brzmienia najbliższego dźwięku. Jeżeli komunikat typu "Pan" zostanie odebrany przez JV-2080 w trakcie odtwarzania dźwięku, wówczas lokalizacja sygnału nie zmieni się aż do momentu rozpoczęcia odtwarzania następnego dźwięku (naciśnięcia następnego klawisza). W ten sposób nowe ustawienie sygnału w przestrzeni odnosić się będzie zawsze do następnego zagrane go dźwięku, pozostając bez wpływu na dźwięk aktualnie odtwarzany.

"Pitch Bend"

Decyduje, czy komunikaty typu "Pitch Bend" będą przez JV-2080 odbierane (opcja "ON"), czy też ignorowane (opcja "OFF").

"Hold-1"

Decyduje, czy komunikaty typu "Hold-1" będą przez JV-2080 odbierane (opcja "ON"), czy też ignorowane (opcja "OFF").

"Redamper"

Niniejszy parametr określa, czy komunikat typu "Hold-1" otrzymany przez JV-2080 po zwolnieniu klawisza, ale jeszcze przed całkowitym wybrzmieniem generowanego dźwięku, spowoduje podtrzymanie tego brzmienia na aktualnie zastanym poziomie. Aby zapewnić takie działanie komunikatu, należy wybrać opcję "ON". Chcąc wykorzystać działanie niniejszej funkcji, należy również wybrać opcję "ON" dla parametru "Hold-1". Warto z niej skorzystać przy brzmieniach typu fortepianu itp.

■ Ustawienia torów efektowych
([PATCH] → [F6]"Effects" → [F1] - [F5])

Większość parametrów torów efektowych została opisana w poprzednich rozdziałach i akapitach niniejszej instrukcji. Strona funkcyjna "EFX Ctl" zostanie opisana w dalszej jej części.

Kopiowanie ustawień tonów składowych

Ustawienia parametrów wybranych tonów składowych należących do innego brzmienia mogą zostać skopiowane do dowolnego tonu składowego aktualnie wybranego brzmienia, co pozwala na zaoszczędzenie dużej ilości czasu i pracy.

1. Upewnij się, iż wybrane zostało brzmienie ("Patch").
2. Naciśnij przycisk [UTILITY] tak, aby został podświetlony.
3. Naciśnij przycisk [F2] ("Copy").
4. Naciśnij przycisk [F1] ("Part"). Na wyświetlaczu pojawi się strona "Patch Tone Copy".

{ilustr. - str.89}

Chcąc skopiować ustawienia tonu składowego należącego do aktualnie wybranego brzmienia należy dla parametru "Source" wybrać opcję "TEMP".

Wartość "Temporary" dla parametru "Destination" oznacza, iż dane źródłowe zostaną skopiowane do danych znajdujących się aktualnie w pamięci operacyjnej instrumentu.

5. Za pomocą przycisków nawigacyjnych wybierz parametr, którego ustawienia chcesz zmienić.
6. Zmień ustawienie wybranego parametru za pomocą pokrętła [VALUE], lub przycisków [INC] / [DEC].

Grupy mogą być także wybierane poprzez naciśnięcie przycisków [USER], [CARD], [PRESET], [EXP], [A] - [H], jeżeli kursor znajduje się w pozycji określającej grupę i numer wybranego brzmienia.

Tony składowe mogą być wybierane za pomocą przycisków TONE SELECT [1] - [4], jeżeli kursor znajduje się w pozycji określającej wybrany ton składowy.

7. Naciśnij przycisk [F6] ("Execute") w celu przeprowadzenia operacji kopiowania ustawień.

8. Naciśnij kilkakrotnie przycisk [EXIT] tak, aby powrócić do strony "PATCH Play".

Tworzenie własnego zestawu perkusyjnego ("Rhythm Set")

Wewnętrzna struktura brzmienia perkusyjnego

Zestaw perkusyjny ("Rhythm Set") jest zbiorem indywidualnych brzmień perkusyjnych. Każde brzmienie perkusyjne zbudowane jest z następujących czterech elementów:

{ilustr. - str.90/1:

"Rhythm Set" = Zestaw perkusyjny ("Rhythm Set")

"Rhythm Tone..." = pojedyncze brzmienie perkusyjne }

"WG" ("Wave generator")

Określa typ drgań akustycznych produkowanych przez generator PCM. Drgania te stanowią podstawę wszystkich struktur brzmieniowych instrumentu. Niniejszy element określa dodatkowo zmiany wysokości wybranego drgania w czasie.

JV-2080 dysponuje 448 różnymi typami drgań (tzw. "waveforms"): 225 w banku INT-A, oraz 193 w banku INT-B. Wszystkie brzmienia instrumentów perkusyjnych przechowywane w wewnętrznej pamięci JV-2080 składają się z tonów składowych, opartych na tych właśnie podstawowych wzorach drgań akustycznych.

"TVF" ("Time variant filter")

Moduł ten określa w jaki sposób zmieniać się będzie charakterystyka barwy każdego brzmienia.

"TVA" ("Time variant amplifier")

Jest to moduł decydujący o poziomie sygnału brzmienia, oraz jego lokalizacji w przestrzeni stereofonicznej.

"Envelope"

Jest to generator obwiedni, czyli urządzenie określające zmiany poszczególnych parametrów

w czasie. Istnieje oddzielne generatory obwiedni dla wysokości dźwięku ("Pitch"), filtrowania ("TVF"), oraz głośności ("TVA"). Przykładowo: chcąc zmodyfikować sposób, w jaki wybrany dźwięk się rozpoczyna (tzw. "Attack"), lub czas, w jakim on wybrzmiewa, należy poddać edycji ustawienia generatora obwiedni głośności ("TVA").

Wykorzystanie klawiatury MIDI do selekcji indywidualnych brzmień instrumentów perkusyjnych

Masz możliwość określenia, czy wyboru pojedynczego brzmienia perkusyjnego przeznaczonego do edycji dokonywać będziesz jedynie za pośrednictwem przycisków na płycie przedniej JV-2080, czy też za pomocą zewnętrznej klawiatury MIDI.

"Rhythm Edit Key"

PNL : pojedyncze brzmienia perkusyjne wybierane są jedynie za pośrednictwem przycisków [E] - [H] na płycie przedniej JV-2080.

PNL&MIDI : pojedyncze brzmienia perkusyjne wybierane są zarówno za pośrednictwem przycisków [E] - [H] na płycie przedniej JV-2080, jak i poprzez naciśnięcia odpowiednich klawiszy na podłączonej do instrumentu klawiaturze MIDI.

Przykładowo: po podłączeniu do JV-2080 sekwencera edycja pojedynczych brzmień perkusyjnych przy jednoczesnym odtwarzaniu utworu możliwa jest po wybraniu opcji "PNL". Wybór opcji "PNL&MIDI" w takim przypadku spowodowałby kolejny wybór poszczególnych brzmień perkusyjnych odtwarzanych przez sekwencer.

1. Naciśnij przycisk [SYSTEM] tak, aby został podświetlony.

2. Naciśnij przycisk [F1] ("Setup") aby włączyć wyświetlanie strony "Setup".

{ilustr. - str.90/2}

3. Za pomocą przycisków nawigacyjnych wybierz parametr, którego ustawienia chcesz zmienić.

4. Zmień ustawienie wybranego parametru za pomocą pokrętki [VALUE], lub przycisków [INC] / [DEC].

5. Naciśnij kilkakrotnie przycisk [EXIT] aby powrócić do strony "Play".

Indywidualne ustawienia dla każdego brzmienia instrumentu perkusyjnego

Parametry definiowane indywidualnie dla każdego brzmienia instrumentu perkusyjnego edytowanego zestawu dostępne są za pośrednictwem następujących przycisków funkcyjnych:

*) Niezaznaczone elementy stanowią indywidualne ustawienia każdego pojedynczego brzmienia instrumentu perkusyjnego.

*) Symbol "#" oznacza element, który wpływa na ustawienia programu "Performance" aktualnie rezydującego w pamięci operacyjnej instrumentu.

*) Przyciski [F2] ("Key WG") i [F4] ("Key TVA") umożliwiają przełączanie pomiędzy dwoma ekranami podwójnych stron wyświetlacza.

[F2] ("Key WG")

- wybór drgania podstawowego ("waveform"), włączanie+wyłączanie poszczególnych brzmień perkusyjnych, wysokość dźwięku, obwiednia wysokości

[F3] ("Key TVF")

- wykorzystanie filtra do zmiany barwy tonu, obwiednia filtra

[F4] ("Key TVA")

- głośność i lokalizacja tonu, obwiednia wzmacniacza (głośności tonu)

[F5] ("Key Ctl")

- zakres działania pitchbendera, wzajemne wykluczanie się brzmień, naturalne wybrzmienie dźwięków, sposób odbierania komunikatów MIDI

[F6] ("Effects")

[F1] ("General") - struktura połączeń torów efektowych

[F2] ("EFX Prm") - typ efektu EFX #)

[F3] ("EFX Ctl") - wykorzystanie sterowników MIDI dla modyfikacji parametrów efektu EFX #)

[F4] ("Chorus") - ustawienia efektu "Chorus" #)

[F5] ("Reverb") - ustawienia efektu "Reverb" #)

Poniższa procedura umożliwia edycję indywidualnych parametrów dla każdego brzmienia perkusyjnego zestawu. Każdy parametr został szczegółowo opisany w dalszej części niniejszego rozdziału.

1. Wybierz żądane zestaw perkusyjny i włącz wyświetlanie strony "RHYTHM Play".

2. Naciśnij przycisk [F2] ("WG") - [F6] ("Effects") aby wybrać żądaną grupę stron funkcyjnych.

Strony: [F2] ("Key WG"), [F3] ("Key TVF"), oraz [F4] ("Key TVA") są podwójne. Każdorazowe naciśnięcie przycisków [F2] - [F4] powoduje przełączenie pomiędzy ekranami tych stron.

3. Po wejściu w tryb ustawień efektów ponownie wybierz żądaną stronę funkcyjną za pomocą przycisków [F1] ("General") - [F5] ("Reverb").

4. Dokonaj wyboru pojedynczego klawisza-brzmienia perkusyjnego, którego ustawienia mają zostać poddane edycji, za pomocą przycisków [E] - [H].

[E] : Wybiera klawisz znajdujący się oktawę niżej od aktualnie wybranego.

[F] : Wybiera klawisz znajdujący się o pół tonu niżej od aktualnie wybranego.

[G] : Wybiera klawisz znajdujący się o pół tonu wyżej od aktualnie wybranego.

[H] : Wybiera klawisz znajdujący się oktawę wyżej od aktualnie wybranego.

☼ Istnieje również możliwość zdefiniowania brzmienia perkusyjnego przeznaczonego do edycji za pośrednictwem podłączonej do JV-2080 klawiatury MIDI (poprzez naciśnięcie klawisza odpowiadającego żądanemu brzmieniu). W takim przypadku należy dla parametru "Rhythm Edit Key" (strona "Setup" [SYSTEM] → [F1]"Setup") wybrać opcję "PNL&MIDI". Jest to fabryczne ustawienie tego parametru.

Numer klawisza i nazwa odpowiadającego mu brzmienia perkusyjnego zostanie wyświetlona w prawym górnym rogu wyświetlacza.

Na stronie "General" w trybie ustawień efektów pojawi się jedynie numer klawisza, zlokalizowany w lewej części wyświetlacza.

{ilustr. - str.91/1+2}

☼ Ponieważ ustawienia dokonywane w trybie "Effects" dla przycisków [F2] ("EFX Prm") - [F5] ("Reverb") definiowane są ogólnie dla wszystkich brzmień perkusyjnych (całego zestawu), na odpowiadających im stronach funkcyjnych nie ma możliwości wyboru pojedynczego instrumentu przeznaczonego do edycji.

5. Za pomocą przycisków nawigacyjnych ustaw kursor w pozycji parametru, którego ustawienia chcesz zmienić.

6. Zmień wartość wybranego parametru za pomocą pokrętła [VALUE], lub przycisków [INC] / [DEC].

☼ W razie wprowadzenia niewłaściwej wartości edytowanego parametru należy nacisnąć przycisk [UNDO]. Wówczas parametrowi temu zostanie przypisana wartość, jaką posiadał on w momencie zaznaczenia go kursorem.

7. Powtarzaj punkty 1 - 6 niniejszej procedury aby dokonać wszystkich potrzebnych ustawień.

8. Naciśnij przycisk [EXIT] aby powrócić do strony "RHYTHM Play".

Po lewej stronie nazwy grupy pojawi się znak "*" informujący o dokonaniu zmian w oryginalnych ustawieniach wybranego zestawu perkusyjnego.

{ilustr. - str.91/3}

☼ Jeżeli podczas wyświetlania znaku "*" dokonasz wyboru innego zestawu, lub wyłączysz zasilanie instrumentu, wówczas dokonane przez Ciebie modyfikacje ustawień zostaną utracone. Chcąc zachować wprowadzone zmiany należy przeprowadzić procedurę zapisu ("Write").

Aby zmienić wybraną wartość w dużych skokach...

System operacyjny JV-2080 umożliwia zmianę wartości wybranych parametrów za pomocą pokrętła [VALUE], lub przycisków [INC] / [DEC]. Chcąc zwiększyć tempo wprowadzanych w ten sposób zmian należy wykorzystać jedną z podanych poniżej metod.

Pokrętło [VALUE]

Obracaj pokrętłem [VALUE] przy jednoczesnym jego wciśnięciu. Inną metodą jest obrót pokrętła [VALUE] po uprzednim wciśnięciu i przytrzymaniu przycisku [SHIFT].

Przyciski [INC] / [DEC]

Aby szybko zwiększyć wybraną wartość...

Wciśnij i przytrzymaj przycisk [INC] a następnie naciśnij przycisk [DEC]. Inną metodą jest naciśnięcie przycisku [INC] po uprzednim wciśnięciu i przytrzymaniu przycisku [SHIFT].

Aby szybko zmniejszyć wybraną wartość...

Wciśnij i przytrzymaj przycisk [DEC] a następnie naciśnij przycisk [INC]. Inną metodą jest naciśnięcie przycisku [DEC] po uprzednim wciśnięciu i przytrzymaniu przycisku [SHIFT].

■ Rady do wykorzystania podczas wyboru typu drgania podstawowego ("waveform")

Brzmienia JV-2080 generowane są na podstawie różnorodnych, skomplikowanych typów drgań podstawowych produkowanych przez generator PCM. Ustawienia ich parametrów nie pozostające w zgodzie z naturalnym charakterem każdego typu drgań podstawowych może nie przynieść zadowalających efektów. Zapisane w wewnętrznej pamięci JV-2080 typy drgań podstawowych ("waveforms") dzielą się na dwie zasadnicze grupy.

"One-shot"

Są to brzmienia posiadające krótką fazę opadania sygnału (tzw. "Decay") w swojej obwiedni głośności. Drgania typu "One-shot" są zarejestrowane w całości: od zaatakowania dźwięku aż do jego całkowitego wybrzmienia. Do niniejszej grupy należą próbki dźwięków stanowiących niemodyfikowalną całość, jak np. instrumenty perkusyjne, oraz początkowe fragmenty niektórych charakterystycznych dźwięków, jak np. uderzenie młoteczka o strunę fortepianu, czy dźwięk wywołany przez ruch ręki przesuwanej po strunach gitary.

"Loop"

Do tej grupy należą dźwięki posiadające długą fazę opadania obwiedni ("Decay"), oraz takie, których odtwarzanie zostało zapętlone. Próbki z tej grupy posiadają fragment o relatywnie ustabilizowanym brzmieniu, który odtwarzany jest w zapętleniu. W niniejszej grupie znajdziemy również próbki takich brzmień jak rezonans strun fortepianu, lub korpusu instrumentu dętego.

* Środki ostrożności podczas korzystania z drgań podstawowych typu "one-shot"

Nie istnieje możliwość takiej modyfikacji brzmienia drgań podstawowych typu "one-shot", która zmieniałaby oryginalny czas trwania fazy opadania ("Decay") lub podtrzymania ("Sustain") ich obwiedni. Nawet po wprowadzeniu odpowiednich danych liczbowych nie będą miały one zastosowania w praktyce, ponieważ niemożliwe jest wygenerowanie brzmienia nie istniejącego uprzednio w drganiu podstawowym.

* Środki ostrożności podczas korzystania z drgań podstawowych typu "loop"

Brzmienia większości instrumentów akustycznych (jak np. saksofonu, czy fortepianu) zmieniają się gwałtownie i w wielkim zakresie na przestrzeni bardzo krótkiego czasu samego zaatakowania dźwięku (tzw. "Attack") i ten właśnie początkowy

element nadaje brzmieniu najwięcej charakterystycznych cech. Dla tego typu brzmień (próbek dla drgań podstawowych) dobrze jest pozostawić ów początkowy fragment bez zmian, a modyfikacjom poddać jedynie element opadania sygnału ("Decay"). Próby modyfikacji początkowej części brzmienia mogą okazać się bezowocne z uwagi na charakterystykę każdego brzmienia zdeteminowaną zwykle tym właśnie elementem.

{ilustr. - str.92/ trzy wykresy:

"Level" = poziom sygnału

"Tone change..." = Oryginalny kształt obwiedni próbki (drgania podstawowego)

"Looped portion" = część zapętlona

"Envelope..." = Obwiednia generowana przez filtr "TVF"

"Resulting..." = Końcowy rezultat oddziaływania obwiedni na próbkę

"Time" = Czas }

■ Edycja typu drgania podstawowego ("Waveform") i wysokości dźwięku ([RHYTHM] → [F2]"Key WG")

* Strona "Wave"

Tutaj dokonuje się wyboru typu drgania podstawowego generowanego przez PCM, które będzie podstawą brzmienia instrumentu perkusyjnego, oraz przypisuje mu działanie różnych efektów.

{ilustr. - str.92/2}

"Wave Group"

Określa grupę, z której wybrany będzie typ drgania podstawowego, mającego być podstawą brzmienia instrumentu perkusyjnego.
INT-A - B : typy drgań zapisane w wewnętrznej pamięci instrumentu
XP-A - H : typy drgań zapisane na kartach rozszerzeniowych zainstalowanych w złączach EXP-A - H.

☼ Istnieje również możliwość wyboru typu drgań podstawowych z listy dostępnej za naciśnięciem pokrętła [VALUE].

☼ Nie można dokonać wyboru grup znajdujących się na nie zainstalowanych kartach rozszerzeniowych.

☼ Po wyborze opcji XP-A - H w dolnej części ekranu zostanie wyświetlona nazwa wykorzystywanej karty rozszerzeniowej.

"Wave Number"

Wybiera numer typu drgania podstawowego, który zostanie wykorzystany do edytowanego niniejszym brzmienia instrumentu perkusyjnego. Obok numeru typu wyświetlona zostanie także jego nazwa ujęta w nawiasy.

☼ Istnieje również możliwość wyboru typu drgań podstawowych z listy dostępnej za naciśnięciem pokrętki [VALUE].

"Wave Gain"

Określa poziom (amplitudę) wybranego drgania podstawowego. Wartość niniejszego parametru zmienia się w skokach co 6 dB (decybeli). Zmiana amplitudy o wartość 6 dB podwaja jej głośność. "Tone Switch"

Określa, czy edytowany ton składowy będzie wykorzystany (opcja "ON"), czy też ma zostać wyłączony (opcja "OFF"). W celu ekonomicznego wykorzystania polifonii instrumentu, tony składowe, które nie są dla danego brzmienia używane powinny zostać wyłączone.

"Tone Switch"

Określa, czy wybrane brzmienie instrumentu perkusyjnego będzie wykorzystywane (opcja "ON"), czy też nie (opcja "OFF").

"Coarse Tune"

Określa wysokość edytowanego brzmienia instrumentu perkusyjnego

"Fine Tune"

Określa precyzyjne dostrojenie edytowanego brzmienia instrumentu perkusyjnego z dokładnością do 1 centa (1 cent = 1/100 półtonu) w zakresie jednego półtonu w górę i w dół.

"Random Pitch Depth"

Określa zakres losowego odstrojenia generowanego brzmienia instrumentu perkusyjnego, wprowadzanego za każdym naciśnięciem klawisza. Jeżeli nie życzysz Sobie tego typu modyfikacji wysokości dźwięku, powinienes nadać niniejszemu parametrowi wartość "0". Jednostką dla tego parametru jest 1 cent (1/100 półtonu).

* Strona "Pitch Envelope"

Na niniejszej stronie zdefiniować można zmiany wysokości dźwięku odbywające się w czasie (parametry obwiedni wysokości).

Kształt zdefiniowanej obwiedni wysokości pokazany będzie na wyświetlaczu.

{ilustr. - str.93/1}

☼ Jeżeli dla parametru "Envelope Mode" na stronie "Control Param" ([RHYTHM] → [F5]"Key Ctl") wybrana została opcja "NO-SUS", wówczas na wyświetlaczu pojawi się komunikat "NO-SUSTAIN".

{ilustr. - str.93/2-nie tłumaczyć!}

"Time 1 - 4"

Określa czas trwania poszczególnych elementów (1 - 4) obwiedni wysokości generowanego dźwięku. Im większa wartość parametru, tym dłużej trwać będzie zmiana wysokości zdefiniowanych dla kolejnych elementów (przykładowo: "Time 2" określa czas, w jakim wysokość generowanego tonu z określonej przez parametr "Level 1" zmieni się na wysokość określoną parametrem "Level 2").

"Level 1 - 4"

Określa wysokość generowanego dźwięku dla poszczególnych elementów obwiedni (1 - 4). Za każdym razem określana jest ona w stosunku do standardowego stroju tonu, zdefiniowanego parametrami "Coarse Tune" i "Fine Tune" na stronie "Wave". Dodatnie wartości niniejszego parametru powodują podwyższenie standardowej wysokości, a wartości ujemne - jej obniżenie.

"Envelope Depth"

Określa intensywność działania obwiedni wysokości. Im większa wartość niniejszego parametru, tym większe zmiany w wysokości dźwięku wprowadzane przez obwiednię. Ujemne wartości tego parametru spowodują odwrócenie kształtu obwiedni.

"Velocity Sens"

Dynamika gry na klawiaturze może sterować intensywnością działania obwiedni wysokości. Jeżeli chcesz, aby mocniej zagrane dźwięki posiadały bardziej zmodyfikowaną przez obwiednię wysokość, nadaj niniejszemu parametrowi wartości dodatnie. Jeżeli mocniej zagrane dźwięki powinny posiadać mniej zmodyfikowaną przez obwiednię wysokość, wówczas niniejszy parametr musi posiadać wartości ujemne.

"Velocity Time"

Dynamika gry na klawiaturze może sterować czasem trwania poszczególnych elementów obwiedni wysokości. Jeżeli chcesz, aby mocniej zagrane dźwięki powodowały skrócenie czasu trwania elementów obwiedni, nadaj niniejszemu parametrowi wartości dodatnie. Jeżeli mocniej

zagrane dźwięki powinny wydłużać czas trwania elementów obwiedni, wówczas niniejszy parametr musi posiadać wartości ujemne.

■ Wykorzystanie filtra do zmiany barwy brzmienia instrumentu perkusyjnego ([RHYTHM] → [F3]"Key TVF")

* Strona "TVF Param"

Tutaj dokonuje się ustawień parametrów pracy filtra "TVF" (ang. "Time Variant Filter"). Umożliwia on modyfikację barwy generowanego brzmienia instrumentu perkusyjnego - jego wolumenu i jaskrawości.

Ustawienia filtra pokazane są w sposób graficzny w lewej dolnej części wyświetlacza.

{ilustr. - str.94/1}

"Filter Type"

Określa typ aktywnego filtra. Filtr to urządzenie tłumiące (odcinające) wybrane pasmo częstotliwości sygnału wejściowego, dokonując w ten sposób modyfikacji barwy (wolumenu i jaskrawości) przetwarzanego brzmienia.

OFF : Filtr jest wyłączony.

LPF : Filtr dolnoprzepustowy ("Low Pass Filter"). Jego działanie polega na odcinaniu i tłumieniu wszystkich częstotliwości znajdujących się powyżej tzw. częstotliwości progowej ("cutoff frequency"). Ponieważ tłumieniu podlega pasmo wysokich częstotliwości, filtr ten sprawia, iż brzmienie staje się bardziej "miękkie" i "ciemniejsze". Jest to najczęściej stosowany typ filtra.

BPF : Filtr pasmowoprzepustowy ("Band Pass Filter"). Ten typ filtra przepuszcza jedynie częstotliwości znajdujące się w bezpośrednim sąsiedztwie częstotliwości progowej, tłumiąc wszystkie pozostałe. Jest on bardzo przydatny podczas tworzenia brzmień charakterystycznych.

HPF : Filtr górnoprzepustowy ("High Pass Filter"). Odcina on wszystkie częstotliwości leżące poniżej częstotliwości progowej. Przydaje się on szczególnie podczas tworzenia brzmień posiadających bogate wysokie pasmo brzmieniowe, jak np. dźwięki perkusyjne.

PKG : Filtr pasmowowzmacniający ("Peaking Filter"). Ten filtr uwydatnia pasmo częstotliwości okołoprogowych. Po użyciu sygnału generatora LFO do modulacji częstotliwości progowej uzyskać można efekt typu "Wah-wah".

"Cutoff Frequency"

Definiuje częstotliwość progową filtra.

Po wyborze opcji "LPF" dla parametru "Filter Type" niskie wartości niniejszego parametru zwiększą zakres wysokich częstotliwości podlegających tłumieniu, co spowoduje, iż dźwięk będzie łagodniejszy. Wyższe wartości powodować będą rozjaśnienie brzmienia.

Po wyborze opcji "BPF" ustawienie niniejszego parametru decydować będzie o lokalizacji pasma częstotliwości okołoprogowych przepuszczanych przez filtr. Opcja ta jest przydatna podczas tworzenia brzmień charakterystycznych.

Po wyborze opcji "HPF" dla parametru "Filter Type" wyższe wartości niniejszego parametru zwiększą zakres niskich częstotliwości podlegających tłumieniu, co spowoduje, iż pasmo wysokich częstotliwości zostanie uwydatnione.

Po wyborze opcji "PKG" ustawienie niniejszego parametru decydować będzie o lokalizacji pasma częstotliwości okołoprogowych uwydatnianych przez filtr.

"Resonance"

Określa stopień uwydatnienia częstotliwości okołoprogowych, co dodaje brzmieniu charakteru. Ekstremalnie wysokie wartości niniejszego parametru mogą powodować powstawanie efektu oscylacji i prowadzić do przesterowania sygnału brzmienia.

"Resonance Vel Sens"

Umożliwia powiązanie intensywności działania parametru "Resonance" z dynamiką gry na klawiaturze. Jeżeli chcesz, aby silniej zagrane nuty zwiększały jednocześnie intensywność działania parametru "Resonance", wówczas powinienes nadać niniejszemu parametrowi wartość dodatnią. Jeżeli działanie parametru "Resonance" ma być mniejsze, im mocniej uderzony będzie klawisz, ustaw wartość ujemną.

* Strona "TVF Envelope"

Na niniejszej stronie zdefiniować można zmiany wysokości częstotliwości progowej filtra odbywające się w czasie (parametry obwiedni filtra).

Kształt zdefiniowanej obwiedni filtra "TVF" pokazany będzie na wyświetlaczu.

{ilustr. - str.94/2}

☀ Jeżeli dla parametru "Envelope Mode" na stronie "Control Param" ([RHYTHM] → [F5]"Key Ctl") wybrana została opcja "NO-SUS", wówczas na wyświetlaczu pojawi się komunikat "NO-SUSTAIN".

{ilustr. - str.94/3-nie tłumaczyć!}

"Time 1 - 4"

Określa czas trwania poszczególnych elementów (1 - 4) obwiedni filtra. Im większa wartość parametru, tym dłużej trwać będzie zmiana wysokości częstotliwości progowej zdefiniowanych dla kolejnych elementów (przykładowo: "Time 2" określa czas, w jakim wysokość częstotliwości progowej z określonej przez parametr "Level 1" zmieni się na wysokość określoną parametrem "Level 2").

"Level 1 - 4"

Określa wysokość częstotliwości progowej filtra dla poszczególnych elementów obwiedni (1 - 4). Za każdym razem określana jest ona w stosunku do standardowego ustawienia, zdefiniowanego parametrem "Cutoff Frequency" na stronie "TVF Param". Dodatkowo wartości niniejszego parametru powodują podwyższenie standardowej wysokości częstotliwości progowej, a wartości ujemne - jej obniżenie.

"Envelope Depth"

Określa intensywność działania obwiedni filtra. Im większa wartość niniejszego parametru, tym większe zmiany w wysokości częstotliwości progowej wprowadzane przez obwiednię. Ujemne wartości tego parametru spowodują odwrócenie kształtu obwiedni.

"Velocity Curve"

Wybiera jedną z siedmiu dostępnych krzywych reprezentujących wpływ dynamiki gry na klawiaturze na częstotliwość progową filtra. Krzywa wyświetlana jest po prawej stronie wartości parametru.

"Velocity Sens"

Dynamika gry na klawiaturze może sterować intensywnością działania obwiedni filtra. Jeżeli chcesz, aby mocniej zagrane dźwięki posiadały bardziej zmodyfikowaną przez obwiednię wysokość częstotliwości progowej, nadaj niniejszemu parametrowi wartości dodatnie. Jeżeli mocniej zagrane dźwięki powinny posiadać mniej zmodyfikowaną przez obwiednię wysokość częstotliwości progowej, wówczas niniejszy parametr musi posiadać wartości ujemne.

"Velocity Time"

Dynamika gry na klawiaturze może sterować czasem trwania poszczególnych elementów obwiedni filtra. Jeżeli chcesz, aby mocniej

zagrane dźwięki powodowały skrócenie czasu trwania elementów obwiedni, nadaj niniejszemu parametrowi wartości dodatnie. Jeżeli mocniej zagrane dźwięki powinny wydłużać czas trwania elementów obwiedni, wówczas niniejszy parametr musi posiadać wartości ujemne.

■ Wprowadzanie zmian głośności w czasie ([RHYTHM] → [F4]"Key TVA")

* Strona "TVA Param"

Tutaj dokonuje się ustawień dla modułu wzmacniacza działającego w czasie rzeczywistym "TVA" ("Time Variant Amplifier"). Określa on sposób, w jaki zmieniać się będzie w czasie głośność generowanego brzmienia instrumentu perkusyjnego, oraz jego pozycja w przestrzeni stereofonicznej.

{ilustr. - str.95/1}

"Tone Level"

Określa głośność edytowanego brzmienia instrumentu perkusyjnego. Parametr ten wykorzystywany jest zasadniczo do zdefiniowania proporcji głośności pomiędzy poszczególnymi brzmieniami perkusyjnymi w obrębie jednego zestawu.

"Tone Pan"

Określa lokalizację sygnału brzmienia instrumentu perkusyjnego w przestrzeni stereofonicznej. Wartość "L64" oznacza skrajne ustawienie w lewym kanale, "0" lokalizację centralną, a "63R" skrajne wychylenie w prawo.

"Random Pan Depth"

Niniejszy parametr umożliwia losową modyfikację lokalizacji sygnału w przestrzeni stereofonicznej za każdorazowym naciśnięciem klawisza. Im większa wartość parametru, tym większa staje się wprowadzona modyfikacja.

"Alternate Pan Depth"

Niniejszy parametr umożliwia naprzemienną lokalizację sygnału w prawym i lewym kanale przestrzeni stereofonicznej za każdorazowym naciśnięciem klawisza. Im większa wartość parametru, tym większe staje się rozbiecie panoramy dla przetwarzanego sygnału. Parametr ten może zostać również określony jako "L", lub "R" co umożliwia odwrócenie "fazy" działania efektu zmiennej panoramy. Przykładowo: jeżeli dwa wykorzystywane brzmienia instrumentu perkusyjnego posiadają odwrotne ustawienia "L" i "R", wówczas ich przeciwna lokalizacja będzie się zamieniać za każdym naciśnięciem klawisza.

* Strona "TVA Envelope"

Na niniejszej stronie zdefiniować można zmiany głośności (poziomu sygnału) dźwięku odbywające się w czasie (parametry obwiedni wzmacniacza).

Kształt zdefiniowanej obwiedni pokazany będzie na wyświetlaczu za pomocą grafiki.

{ilustr. - str.95/2}

☼ Jeżeli dla parametru "Envelope Mode" na stronie "Control Param" ([RHYTHM] → [F5]"Key Ctl") wybrana została opcja "NO-SUS", wówczas na wyświetlaczu pojawi się komunikat "NO-SUSTAIN".

{ilustr. - str.95/3-nie tłumaczyć!}

"Time 1 - 4"

Określa czas trwania poszczególnych elementów (1 - 4) obwiedni wzmacniacza "TVA" dla generowanego dźwięku. Im większa wartość parametru, tym dłużej trwać będzie zmiana poziomu sygnału zdefiniowanego dla kolejnych elementów (przykładowo: "Time 2" określa czas, w jakim głośność generowanego tonu z określonej przez parametr "Level 1" zmieni się na głośność określoną parametrem "Level 2").

"Level 1 - 3"

Określa poziom sygnału generowanego dźwięku dla poszczególnych elementów obwiedni (1 - 3). Za każdym razem określana jest ona w stosunku do standardowego poziomu sygnału, zdefiniowanego parametrem "Tone Level" na stronie "TVA Param".

"Velocity Sens"

Dynamika gry na klawiaturze może sterować intensywnością działania obwiedni wzmacniacza "TVA". Jeżeli chcesz, aby mocniej zagrane dźwięki posiadały bardziej zmodyfikowaną obwiednię wzmacniacza "TVA", nadaj niniejszemu parametrowi wartości dodatnie. Jeżeli mocniej zagrane dźwięki powinny posiadać mniej zmodyfikowaną obwiednię wzmacniacza "TVA", wówczas niniejszy parametr musi posiadać wartości ujemne.

"Velocity Time"

Dynamika gry na klawiaturze może sterować czasem trwania poszczególnych elementów obwiedni wzmacniacza "TVA". Jeżeli chcesz, aby mocniej zagrane dźwięki powodowały skrócenie czasu trwania elementów obwiedni, nadaj niniejszemu parametrowi wartości dodatnie. Jeżeli mocniej zagrane dźwięki powinny wydłużać czas trwania elementów obwiedni, wówczas niniejszy parametr musi posiadać wartości ujemne.

■ Zakres działania pitchbendera / brzmienia wzajemnie wykluczające / naturalne wybrzmiewanie dźwięków ([RHYTHM] → [F5]"Key Ctl")

* Strona "Control Param"

Tutaj definiuje się funkcje dla poszczególnych kontrolerów MIDI, oraz określa sposób, w jaki poszczególne brzmienia perkusyjne będą wykonywane.

{ilustr. - str.96}

"Bend Range"

Określa maksymalny topień odstrojenia oryginalnej wysokości sygnału po wychyleniu dźwigni pitchbendera w podłączonej do JV-2080 klawiaturze sterującej MIDI do skrajnej prawej (najwyższej), lub skrajnej lewej (najniższej) pozycji, w skokach półtonowych i w zakresie 1 oktawy w górę i w dół.

"Mute Group"

Jest to funkcja umożliwiająca zdefiniowanie grup brzmień instrumentów perkusyjnych, które nie mogą być odtwarzane jednocześnie. Przykładowo: na akustycznym zestawie perkusyjnym nie jest możliwe jednoczesne zagranie dźwięku otwartego i zamkniętego hi-hat'u. Aby odzwierciedlić tę zależność, należy obydwu brzmienia hi-hat'u przypisać do grupy "Mute" o tym samym numerze.

Zdefiniowanych może być maksymalnie 31 grup wykluczających się wzajemnie brzmień. Jeżeli nie chcesz sobie wykorzystania tej funkcji dla danego brzmienia, wówczas powinieneś wybrać opcję "OFF".

"Envelope Mode"

Po wyborze zapętlonego drgania podstawowego ("waveform" typu "loop"), dźwięk będzie generowany tak długo, jak długo pozostanie wciśnięty odpowiadający mu klawisz. Aby spowodować naturalne wybrzmiewanie generowanego dźwięku podczas gdy klawisz pozostaje wciśnięty, należy wybrać dla niniejszego parametru opcję "NO-SUS".

☼ Jeżeli wybrany został dźwięk ("waveform") typu "one-shot", wówczas jego brzmienie nie zostanie podtrzymane nawet po wyborze opcji "SUSTAIN" dla niniejszego parametru.

"Volume"

Określa, czy komunikaty typu "volume" będą przez brzmienie odbierane (opcja "ON"), czy też ignorowane (opcja "OFF").

"Pan"

Określa sposób interpretacji otrzymywanych przez instrument komunikatów typu "Pan".

OFF : komunikaty typu "Pan" będą ignorowane.

CONTINUOUS : komunikaty typu "Pan" będą odbierane w każdym momencie i wpływać będą na lokalizację sygnału w przestrzeni stereofonicznej.

KEY-ON : określona lokalizacja sygnału w przestrzeni stereofonicznej zostanie wprowadzona w życie wraz z początkiem brzmienia najbliższego dźwięku. Jeżeli komunikat typu "Pan" zostanie odebrany przez JV-2080 w trakcie odtwarzania dźwięku, wówczas lokalizacja sygnału nie zmieni się aż do momentu rozpoczęcia odtwarzania następnego dźwięku (naciśnięcia następnego klawisza). W ten sposób nowe ustawienie sygnału w przestrzeni odnosić się będzie zawsze do następnego zagrane dźwięku, pozostając bez wpływu na dźwięk aktualnie odtwarzany.

"Hold-1"
Decyduje, czy komunikaty typu "Hold-1" będą przez JV-2080 odbierane (opcja "ON"), czy też ignorowane (opcja "OFF").

☼ Jeżeli dla parametru "Envelope Mode" wybrana została opcja "NO-SUS", wówczas ustawienie niniejszego parametru jest ignorowane.

■ Ustawienia torów efektywnych
([RHYTHM] → [F6]"Effects" → [F1] - [F5])

Większość parametrów torów efektywnych została opisana w poprzednich rozdziałach i akapitach niniejszej instrukcji. Strona funkcyjna "EFX Ctl" zostanie opisana w dalszej jej części.

Kopiowanie ustawień brzmień instrumentów perkusyjnych

Ustawienia parametrów wybranych brzmień instrumentów perkusyjnych należących do innego zestawu mogą zostać skopiowane do dowolnego brzmienia perkusyjnego aktualnie wybranego zestawu, co pozwala na zaoszczędzenie dużej ilości czasu i pracy.

1. Upewnij się, iż wybrany został zestaw perkusyjny ("Rhythm Set").

2. Naciśnij przycisk [UTILITY] tak, aby został podświetlony.

3. Naciśnij przycisk [F2] ("Copy").

4. Naciśnij przycisk [F1] ("Key"). Na wyświetlaczu pojawi się strona "Rhythm Key Copy".

{ilustr. - str.97}

Chcąc skopiować ustawienia brzmienia perkusyjnego należącego do aktualnie wybranego zestawu należy dla parametru "Source" wybrać opcję "TEMP".

Wartość "Temporary" dla parametru "Destination" oznacza, iż dane źródłowe zostaną skopiowane do danych znajdujących się aktualnie w pamięci operacyjnej instrumentu.

5. Za pomocą przycisków nawigacyjnych wybierz parametr, którego ustawienia chcesz zmienić.

6. Zmień ustawienie wybranego parametru za pomocą pokrętła [VALUE], lub przycisków [INC] / [DEC].

Grupy mogą być także wybierane poprzez naciśnięcie przycisków [USER], [CARD], [PRESET], [EXP], [A] - [H], jeżeli kursor znajduje się w pozycji określającej grupę i numer wybranego brzmienia.

Jeżeli kursor znajduje się w pozycji określającej indywidualny klawisz (brzmienie perkusyjne), wówczas wyboru pojedynczego klawisza-brzmienia perkusyjnego, którego ustawienia mają zostać poddane edycji dokonać można za pomocą przycisków [E] - [H].

[E] : Wybiera klawisz znajdujący się oktawę niżej od aktualnie wybranego.

[F] : Wybiera klawisz znajdujący się o pół tonu niżej od aktualnie wybranego.

[G] : Wybiera klawisz znajdujący się o pół tonu wyżej od aktualnie wybranego.

[H] : Wybiera klawisz znajdujący się oktawę wyżej od aktualnie wybranego.

☼ Istnieje również możliwość zdefiniowania brzmienia perkusyjnego przeznaczonego do edycji za pośrednictwem podłączonej do JV-2080 klawiatury MIDI (poprzez naciśnięcie klawisza odpowiadającego żądanemu brzmieniu). W takim przypadku należy dla parametru "Rhythm Edit Key" (strona "Setup" [SYSTEM] → [F1]"Setup") wybrać opcję "PNL&MIDI". Jest to fabryczne ustawienie tego parametru.

7. Naciśnij przycisk [F6] ("Execute") w celu przeprowadzenia operacji kopiowania ustawień.

8. Naciśnij kilkakrotnie przycisk [EXIT] tak, aby powrócić do strony "RHYTHM Play".

Strojenie Instrumentu

Ustawienia ogólne

■ Funkcje "Master Tune" i "Master Key Shift"

Ustawienia funkcji "Master Tune" i "Master Key Shift" są wspólne dla wszystkich brzmień, programów "Performance", zestawów perkusyjnych, oraz systemu GM.

"Master Tune"

Definiuje wysokość brzmienia JV-2080 w odniesieniu do częstotliwości posiadanej przez dźwięk A4 ('a' razkreślne).

"Master Key Shift"

Transponuje brzmienie generowane przez JV-2080 w skokach półtonowych.

1. Naciśnij przycisk [SYSTEM] tak, aby został podświetlony.

2. Naciśnij przycisk [F2] ("Tune") aby włączyć wyświetlanie strony "Tune".

{ilustr. - str.98/1}

3. Za pomocą przycisków nawigacyjnych wybierz parametr, "Master Tune: lub "Master Key Shift".

4. Zmień ustawienie parametru "Master Tune" za pomocą pokrętła [VALUE], lub przycisków [INC] / [DEC].

☼ W razie wprowadzenia niewłaściwej wartości edytowanego parametru należy nacisnąć przycisk [UNDO]. Wówczas parametrowi temu zostanie przypisana wartość, jaką posiadał on w momencie zaznaczenia go kursorem.

5. Naciśnij kilkakrotnie przycisk [EXIT] aby powrócić do strony "Play".

■ Funkcja "Scale Tune"

JV-2080 umożliwia wykorzystanie innych niż równomiernie temperowany strojów instrumentu. Wysokość każdego dźwięku może być modyfikowana z dokładności do 1 centa (1/100 półtonu).

W trybie pracy "Play" zdefiniowane może być jedno ustawienie funkcji "Scale Tune".

W trybie pracy "Performance" i "GM System" każdy element programu posiada własne ustawienia funkcji "Scale Tune".

1. Naciśnij przycisk [SYSTEM] tak, aby został podświetlony.

2. Naciśnij przycisk [F2] ("Tune") aby włączyć wyświetlanie strony "Tune".

{ilustr. - str.98/2+3}

3. W trybie pracy "Performance" lub "GM System" za pomocą przycisków PART SELECT [1/9] - [8/16] wybierz element programu, którego ustawienia mają zostać poddane edycji.

Aby wybrać elementy 9 - 16 należy nacisnąć przycisk [1-8/9-16] tak, aby został podświetlony, a następnie dokonać wyboru za pomocą przycisków sekcji PART SELECT: [1/9] - [8/16].

Podświetlenie wybranego przycisku zacznie pulsować, a w lewej części wyświetlacza pojawi się numer wybranego elementu.

4. Za pomocą przycisków nawigacyjnych wybierz parametr, którego ustawienia chcesz poddać edycji.

5. Zmień ustawienie wybranego parametru za pomocą pokrętła [VALUE], lub przycisków [INC] / [DEC].

☼ W razie wprowadzenia niewłaściwej wartości edytowanego parametru należy nacisnąć przycisk [UNDO]. Wówczas parametrowi temu zostanie przypisana wartość, jaką posiadał on w momencie zaznaczenia go kursorem.

6. Naciśnij kilkakrotnie przycisk [EXIT] aby powrócić do strony "Play".

Przełącznik <Scale Tune>

Określa, czy funkcja "Scale Tune" będzie wykorzystywana (opcja "ON"), czy też nie (opcja "OFF"). Jej włączenie umożliwi korzystanie z innych systemów strojenia instrumentu niż strój równomiernie temperowany.

"Scale Tune"

Określa strój poszczególnych dźwięków za pomocą wyświetlanej na ekranie klawiatury. Ustawienia wysokości dla dźwięków w oktawie (C-B) są następnie przenoszone do wszystkich pozostałych oktav całej skali instrumentu.

<Equal temperament>

W tym stroju oktawa podzielona jest na 12 równych interwałów. Jest to najpowszechniejszy system strojenia instrumentów w zachodniej kulturze muzycznej. Po wybraniu opcji "Switch OFF" dla parametru "Scale Tune" instrument strojony jest według niniejszego systemu.

<Just intonation (tonic of C)>

W porównaniu z systemem równomiernie temperowanym diatoniczne akordy strojone według niniejszej opcji brzmią czystiej. Efekt ten może być jednak uzyskany tylko w jednej tonacji (w tym przypadku - C-dur). Akordy innych tonacji brzmią nieczysto.

<Arabian temperament>

W porównaniu z systemem równomiernie temperowanym dźwięki 'e' i 'h' są o ćwierć tonu niższe, podczas gdy dźwięki cis, fis i gis brzmią o ćwierć tonu wyżej. Interwały 'g' - 'h', 'c' - 'e', 'f' - 'gis', 'ais' - 'cis', oraz 'es' - 'fis' są tercjami czystymi (interwałem "pomiędzy" tercją małą a tercją wielką). Na JV-2080 strój arabski stosowany być może w trzech transpozycjach: od 'g', 'c', oraz 'f'.

Przykład:

Nuta	<Equal temperament>
C	0
C#	0
D	0
D#	0
E	0
F	0
F#	0
G	0
G#	0
A	0
A#	0
H	0

Indywidualne ustawienia dla każdego elementu programu "Performance"

Zdefiniowane mogą być następujące dwa parametry dotyczące stroju.

■ "Coarse Tune"

Określa wysokość edytowanego elementu programu "Performance" z dokładnością do 1 półtonu w zakresie od -4 do +4 oktav. Ustawienie to jest relatywne w stosunku do stroju brzmienia przypisanego do tego elementu (odpowiadającej wartości "0").

■ "Fine Tune"

Określa precyzyjne dostrojenie edytowanego elementu programu "Performance" z dokładnością do 1 centa (1 cent = 1/100 półtonu) w zakresie jednego półtonu w górę i w dół.

1. Wybierz żądany program "Performance" i włącz wyświetlanie strony "PERFORM Play".

2. Naciśnij przycisk [F3] ("Part") aby włączyć wyświetlanie strony "Part Param".

3. Za pomocą przycisków PART SELECT [1/9] - [8/16] wybierz element programu, którego ustawienia mają zostać poddane edycji.

Aby wybrać elementy 9 - 16 należy nacisnąć przycisk [1-8/9-16] tak, aby został podświetlony, a następnie dokonać wyboru za pomocą przycisków sekcji PART SELECT: [1/9] - [8/16].

Podświetlenie wybranego przycisku zacznie pulsować, a w lewej części wyświetlacza pojawi się numer wybranego elementu.

{ilustr. - str.99}

4. Za pomocą przycisków nawigacyjnych wybierz parametr, którego ustawienia chcesz poddać edycji.

<Just intonation> <Arabian temperament>

0	0	0	0
-8	[INC] / [DEC].	+45	
+4		-2	
+16	☀ W razie wprowadzenia niewłaściwej wartości		
-14	edytowanego parametru należy nacisnąć		
-2	przycisk [UNDO]. Wówczas parametrowi temu		
-10	zostanie przypisana wartość, jaką posiadał on w		
+2	momencie zaznaczenia go kursorem.		
+14		+47	
-16	6. Naciśnij kilkakrotnie przycisk [EXIT] aby		
+14	powrócić do strony "PERFORM Play".		
-12		-49	

Po lewej stronie nazwy grupy pojawi się znak "*" informujący o dokonaniu zmian w oryginalnych ustawieniach wybranego programu "Performance".

☀ Jeżeli podczas wyświetlania znaku "*" dokonasz wyboru innego programu "Performance", lub wyłączysz zasilanie instrumentu, wówczas dokonane przez Ciebie modyfikacje ustawień zostaną utracone. Chcąc zachować wprowadzone zmiany należy przeprowadzić procedurę zapisu ("Write").

Przywracanie fabrycznych ustawień instrumentu

Inicjalizacja wybranych brzmień

Istnieją dwie metody inicjalizacji danych: "DEFAULT" i "PRESET".

"Mode"

DEFAULT: Wszystkim ustawieniom zostaną przywrócone ich "podstawowe" wartości. Metoda ta jest przydatna podczas tworzenia nowych brzmień "od zera".

PRESET : Przywrócone
zostaną fabryczne ustawienia danych w grupie
pamięciowej "USER".

Dla zestawów perkusyjnych istnieje dodatkowy
wybór pomiędzy inicjalizacją ustawień
pojedynczego brzmienia perkusyjnego w
obrębie zestawu (opcja "Key") a inicjalizacją
całego zestawu (opcja "All").

☼ Procedura inicjalizacji w trybie "GM
System" opisana zostanie w jednym z dalszych
rozdziałów niniejszej instrukcji.

* Program "Performance" lub brzmienie
indywidualne ("Patch")

1. Wybierz program "Performance", lub żądane
pojedyncze brzmienie.

Jeżeli posługujesz się metodą "DEFAULT",
wówczas nie ma znaczenia, który program lub
brzmienie zostało wybrane.

Jeżeli wybrałeś metodę "PRESET", wówczas
musisz wybrać program "Performance", lub
brzmienie z grupy pamięciowej "USER".
Wybrane dane uzyskają swoje fabryczne
ustawienia.

2. Naciśnij przycisk [UTILITY] tak, aby został
podświetlony.

3. Naciśnij przycisk [F3] ("Init"). Na
wyświetlaczu pojawi się odpowiednia strona
"Initialize".

{ilustr. - str.100/1}

4. Za pomocą pokrętła [VALUE], lub
przycisków [INC] / [DEC] wybierz opcję
"DEFAULT" lub "PRESET".

5. Naciśnij przycisk [F6] ("Execute") aby
rozpocząć procedurę inicjalizacji.

Wyświetlacz powróci do strony " Play". Jeżeli
wybrałeś metodę "DEFAULT", wówczas
wyzerowane dane posiadać będą nazwę "INIT
PERFORM", lub "INIT PATCH".

Po lewej stronie nazwy grupy pojawi się znak
"*" informujący o dokonaniu zmian w
oryginalnych ustawieniach wybranego
programu, lub brzmienia

☼ Po wyborze danych z banków "PR-A" - "C",
"E" i "PR-D" (brzmienia systemu GM) oraz
inicjalizacji przeprowadzonej metodą
"PRESET" fabryczne ustawienia zostaną
przywrócone odpowiednim brzmieniom
znajdującym się w banku "USER".

* Zestaw Perkusyjny ("Rhythm Set")

1. Wybierz żądany zestaw perkusyjny.

Jeżeli posługujesz się metodą "DEFAULT",
wówczas nie ma znaczenia, który zestaw został
wybrany.

Jeżeli wybrałeś metodę "PRESET", wówczas
musisz wybrać zestaw perkusyjny z grupy
pamięciowej "USER". Wybrane dane uzyskają
swoje fabryczne ustawienia.

2. Naciśnij przycisk [UTILITY] tak, aby został
podświetlony.

3. Naciśnij przycisk [F3] ("Init").

4.

**Dla pojedynczego instrumentu perkusyjnego
(opcja "Key")**

Naciśnij przycisk [F1] ("Key"). Na
wyświetlaczu pojawi się strona "Rhythm
Initialize Key".

**Dla całego zestawu perkusyjnego (opcja
"All")**

Naciśnij przycisk [F2] ("All"). Na wyświetlaczu
pojawi się strona "Rhythm Initialize All".

{ilustr. - str.100/2+3}

5. Za pomocą pokrętła [VALUE], lub
przycisków [INC] / [DEC] wybierz opcję
"DEFAULT" lub "PRESET".

Po wyborze opcji "Key" należy również wybrać
pojedynczy instrument perkusyjny (lub
odpowiadający mu klawisz), którego ustawienia
mają być poddane inicjalizacji.

Za pomocą przycisków nawigacyjnych wybierz
parametr, którego ustawienia chcesz zmienić, a
następnie wybierz pojedyncze brzmienie
perkusyjne za pomocą pokrętła [VALUE], lub
przycisków [INC] / [DEC].

Wyboru pojedynczego klawisza-brzmienia
perkusyjnego dokonać można również za
pomocą przycisków [E] - [H].

[E] : Wybiera klawisz znajdujący się
oktawę niżej od aktualnie wybranego.

[F] : Wybiera klawisz znajdujący się o pół
tonu niżej od aktualnie wybranego.

[G] : Wybiera klawisz znajdujący się o pół
tonu wyżej od aktualnie wybranego.

[H] : Wybiera klawisz znajdujący się
oktawę wyżej od aktualnie wybranego.

☼ Po wybraniu opcji "Key" istnieje również możliwość zdefiniowania pojedynczego brzmienia perkusyjnego przeznaczonego do inicjalizacji za pośrednictwem podłączonej do JV-2080 klawiatury MIDI (poprzez naciśnięcie klawisza odpowiadającego żadanemu brzmieniu). W takim przypadku należy dla parametru "Rhythm Edit Key" (strona "Setup" [SYSTEM] → [F1]"Setup") wybrać opcję "PNL&MIDI". Jest to fabryczne ustawienie tego parametru.

6. Naciśnij przycisk [F6] ("Execute") aby rozpocząć procedurę inicjalizacji.

Wyświetlacz powróci do strony " RHYTHM Play". Jeżeli wybrałeś metodę "DEFAULT" dla opcji "All", wówczas wyzerowany zestaw posiadać będzie nazwę "INIT SET".

Po lewej stronie nazwy grupy pojawi się znak "*" informujący o dokonaniu zmian w oryginalnych ustawieniach wybranego zestawu perkusyjnego. Chcąc zachować wprowadzone zmiany należy przeprowadzić procedurę ich zapisu.

☼ Po wyborze danych z banków "PR-A" - "C", "E" i "PR-D" (brzmienia systemu GM) oraz inicjalizacji przeprowadzonej metodą "PRESET" fabryczne ustawienia zostaną przywrócone odpowiednim brzmieniom znajdującym się w banku "USER".

Przywrócenie fabrycznych wartości wszystkim ustawieniom instrumentu (strona "Factory Preset")

Niniejsza procedura przywróci fabryczne ustawienia dla wszystkich parametrów JV-2080.

☼ Jeżeli w pamięci instrumentu zapisane są istotne dla Ciebie dane, wówczas musisz pamiętać, iż niniejsza operacja spowoduje ich wykasowanie. Chcąc uchronić Sie przed utratą tych danych dokonaj ich zapisu na opcjonalnej karcie pamięciowej typu DATA, lub na zewnętrznym sekwencerze MIDI.

1. Naciśnij przycisk [UTILITY] tak, aby został podświetlony.

2. Naciśnij dwukrotnie przycisk [F6] ("Menu") aby wybrać "Menu 3".

3. Naciśnij przycisk [F1] ("Factory"). Na wyświetlaczu pojawi się strona "Factory Preset".

{ilustr. - str.101}

4. Naciśnij przycisk [F6] ("Execute") aby przeprowadzić procedurę całkowitej inicjalizacji.

Aby wyjść ze strony "Factory Preset" bez przeprowadzania inicjalizacji należy nacisnąć przycisk [EXIT].

Po wykonaniu operacji inicjalizacji Factory Preset" na wyświetlaczu pojawi się strona "PATCH Play".

☼ W niektórych przypadkach na wyświetlaczu pojawić się może komunikat "Write Protect ON". Należy wówczas nacisnąć przycisk [DEC], aby zmienić ustawienie parametru "Write Protect" na "OFF", oraz przycisk [F6] ("Execute") aby przerwać wyświetlanie komunikatu. Następnie jeszcze raz nacisnąć przycisk [F6] ("Execute") aby dokonać operacji zapisu danych. (patrz: opis funkcji "Write Protect").

ROZDZIAŁ 3 PRZEWODNIK PO ZAAWANSOWANYCH OPERACJACH JV-2080

- * Wykorzystanie kontrolerów MIDI do wprowadzania zmian parametrów brzmienia instrumentu w czasie rzeczywistym
- * Gra na brzmieniu z wykorzystaniem synchronizacji
- * Wykorzystanie JV-2080 jako modułu brzmień General MIDI
- * Przesyłanie danych
- * Ustawienia MIDI
- * Ustawienia ogólne instrumentu i monitorowanie stanu poszczególnych elementów JV-2080

Wykorzystanie kontrolerów MIDI do wprowadzania zmian parametrów brzmienia instrumentu w czasie rzeczywistym

Zewnętrzne kontrolery MIDI (dźwignia modulacji, przełącznik nożny typu "foot switch", pedał ekspresji etc.) mogą być wykorzystane do wprowadzania w czasie rzeczywistym zmian parametrów wykonawczych tonów składowych brzmienia, lub toru efektu EFX .

Podczas korzystania z kontrolerów wysyłane są komunikaty MIDI. Wykorzystanie tych komunikatów do modyfikacji tonów składowych brzmienia lub efektu EFX może znacznie wzbogacić ekspresję Twojej gry.

Modyfikacja parametrów toru efektu EFX

Dla każdego typu efektu EFX określone są wybrane parametry, które mogą być sterowane za pośrednictwem komunikatów wysyłanych

przez kontrolery MIDI. W rozdziale opisującym działanie poszczególnych typów efektu EFX zostały one oznaczone symbolem "#". Niniejsze ustawienia mogą być zdefiniowane indywidualnie dla każdego brzmienia, programu "Performance", zestawu perkusyjnego i systemu GM.

1. Wybierz żądany typ efektu EFX.

Dokonaj potrzebnych ustawień na stronie "General" w trybie edycji efektów.

2. Z poziomu różnych stron typu "Play" naciśnij odpowiedni przycisk aby włączyć wyświetlanie strony "EFX Control".

Program "Performance" lub system GM
[F5] ("Effects") → [F3] ("EFX Ctl")

Pojedyncze brzmienie ("Patch") lub zestaw perkusyjny ("Rhythm Set")
[F6] ("Effects") → [F3] ("EFX Ctl")

W przypadku programu "Performance" jednocześnie wykorzystane być mogą trzy efekty EFX. Kolejne naciśnięcia przycisku [F3] ("EFX Ctl") przełączają pomiędzy stronami "EFX-A Control", "EFX-B Control", oraz "EFX-C Control".

{ilustr. - str.104}

☼ Jeżeli parametr "Source" dla torów efektowych programu "Performance" posiada wartości "Part 1-9" lub "11-16", wówczas - po umieszczeniu kursora w pozycji ustawień EFX - w prawym górnym rogu wyświetlacza pojawi się symbol "*" oznaczający, iż niniejsze ustawienia zaczerpnięte są z danych brzmienia przypisanego do wybranego elementu programu.

3. Za pomocą przycisków nawigacyjnych ustaw kursor w pozycji parametru, którego ustawienia chcesz zmienić.

4. Zmień wartość wybranego parametru za pomocą pokrętła [VALUE], lub przycisków [INC] / [DEC].

☼ W razie wprowadzenia niewłaściwej wartości edytowanego parametru należy nacisnąć przycisk [UNDO]. Wówczas parametrowi temu zostanie przypisana wartość, jaką posiadał on w momencie zaznaczenia go kursorem.

5. Naciśnij przycisk [EXIT] aby powrócić do strony "Play".

Po lewej stronie nazwy grupy pojawi się znak "*" informujący o dokonaniu zmian w oryginalnych ustawieniach efektu. Aby

zachować zmodyfikowane dane należy przeprowadzić procedurę zapisu.

<Control Source:Depth>

Funkcja ta określa źródło komunikatów MIDI dla kontrolera 1 ("EFX Ctrl 1") i kontrolera 2 ("EFX Ctrl 2"), które sterują ustawieniami efektu EFX, oraz definiuje intensywność wprowadzanych zmian ("Depth"). Parametry, które mogą być kontrolowane a pośrednictwem tych komunikatów wyszczególnione są w nawiasach po prawej stronie ekranu. Ich rodzaj zależy od typu efekty EFX wybranego w punkcie 1 niniejszej procedury. Jeżeli wybrany typ efektu EFX udostępnia jedynie jeden parametr możliwy do sterowania w MIDI, wówczas kontroler 2 ("EFX Ctrl 2") oznaczony będzie jako "-----".

<Depth>

Chcąc aby modyfikacja wybranego parametru dokonywała się w kierunku dodatnim (t.j. zwiększała aktualną wartość, przesuwała lokalizację sygnału na prawo, lub przyspieszała tempo/czas etc.), należy nadać niniejszej funkcji wartość dodatnią. Nadanie wartości ujemnej spowoduje, iż modyfikacja wybranego parametru odbywać się będzie w kierunku negatywnym (t.j. zmniejszała aktualną wartość, przesuwała lokalizację sygnału na lewo, spowalniała tempo etc.). W obydwu przypadkach większa wartość absolutna niniejszego parametru powoduje większy stopień wprowadzanych zmian. Wartości poszczególnych parametrów określone są na stronie "EFX Param" ([F2]"EFX Prm").

<Source>

Definiuje typ kontrolera źródłowego

OFF	: brak kontrolera
SYS-CTRL1	: kontroler systemowy nr 1
SYS-CTRL2	: kontroler systemowy nr 2
MODULATION	: Modulator (kontroler nr 1)
BREATH	: Breath Controller (kontroler nr 2)
FOOT	: Przełącznik nożny (kontroler nr 4)
VOLUME	: Kontroler głośności (kontroler nr 7)
PAN	: Kontroler panoramy (kontroler nr 10)
EXPRESISON	: Pedał ekspresji (kontroler nr 11)
PITCH BEND	: Dźwignia pitchbendera
AFTERTOUCH	: Aftertouch klawiatury

☼ W razie braku konieczności zdefiniowania różnego typu komunikatów MIDI dla każdego brzmienia, zestawu perkusyjnego, programu "Performance", oraz systemu GM, lub w przypadku wykorzystywania kontrolera MIDI

nie wymienionego na powyższej liście, należy wybrać opcję "SYS-CTRL1" lub "SYS-CTRL2". Po ich wyborze konkretny typ komunikatu MIDI, który został przypisany kontrolerowi 1 lub 2 zostanie wyświetlony w dolnym wierszu wyświetlacza.

Ustawienia "SYS-CTRL1" i "2", określają typ odbieranych komunikatów MIDI dla całego systemu JV-2080 i mogą zostać zdefiniowane za pomocą poniższej procedury.

1. Naciśnij przycisk [SYSTEM] tak, aby został podświetlony.

2. Naciśnij przycisk [F4] ("Control"). Na wyświetlaczu pojawi się strona "Control Assign".

W przypadku pojawienia się strony "Control Source" należy jeszcze raz nacisnąć przycisk [F4] ("Control").

{ilustr. - str.105}

3. Za pomocą przycisków nawigacyjnych działających w pionie należy ustawić kursor w pozycji "System Control 1" lub "System Control 2".

4. Za pomocą pokrętła [VALUE] lub przycisków [INC] / [DEC] należy określić typ komunikatów MIDI dla wybranego kontrolera systemowego.

CC01 - 95 : kontrolery o numerach 1 - 95, za wyjątkiem kontrolerów nr nr: 06, 32 - 63.

PITCH BEND : komunikaty pitchbendera

AFTERTOUCH : komunikaty wysłane przez funkcję "aftertouch" klawiatury sterującej.

☼ Istnieje również możliwość wyboru komunikatu MIDI z listy dostępnych opcji wyświetlanej po naciśnięciu pokrętła [VALUE]. Przyciski [F5] ("Prev") i [F6] ("Next") umożliwiają przełączanie pomiędzy grupami 10 wyświetlanych jednocześnie opcji.

5. Naciśnij kilkakrotnie przycisk [EXIT] aby powrócić do strony "Play".

☼ Jeżeli dokonałeś wyboru jednego z podanych poniżej typów komunikatów MIDI dla kontrolera systemowego, wówczas powinieneś wybrać opcję "OFF" dla odpowiadającego im przełącznika "receive switch". Jeżeli pozostanie on włączony (opcja "ON") wówczas wraz z funkcją określoną niniejszą procedurą komunikaty te będą jednocześnie posiadały

swoją standardową rolę (wpływały na przypisany im oryginalnie parametr).

Dla programu "Performance":
VOLUME, HOLD-1

Dla pojedynczego brzmienia ("Patch"):
VOLUME, PAN, PITCH BEND, HOLD-1

Dla zestawu perkusyjnego ("Rhythm Set"):
VOLUME, PAN, HOLD-1

Uwagi dotyczące ustawień parametru "Control Source" dla efektu EFX

Opcje "SYS-CTRL1", oraz "SYS-CTRL2" zdefiniowane są dla większości brzmień jako komunikaty MIDI stosowane do sterowania wybranymi parametrami tonów składowych. W związku z tym należy zdawać Sobie sprawę z faktu, iż po wybraniu opcji "SYS-CTRL1" lub "SYS-CTRL2" jako komunikatów stosowanych do sterowania parametrami efektu EFX w wielu przypadkach użycie określonego kontrolera spowoduje jednoczesną zmianę wybranego parametru efektu EFX, oraz określonego parametru tonu składowego brzmienia.

Wykorzystanie zewnętrznego kontrolera MIDI (przełącznika nożnego typu "foot switch")

W podręczniku "Quick Start" do JV-2080 znajduje się opis zastosowania dźwigni modulatora do włączania efektu głośnika obrotowego ("Rotary").

Niniejszym opisana zostanie metoda włączania tego efektu za pośrednictwem przełącznika nożnego (tzw. "foot switch"). W przeciwieństwie do metody wykorzystującej dźwignię modulatora, niniejszy sposób nie wymaga użycia rąk, a więc nie zakłóca gry na klawiaturze. Poniższy przykład oparty jest o wykorzystanie brzmienia PR-A:54 ("Rocker Spin").

1. Podłącz opcjonalny przełącznik nożny typu "foot switch" (np. model FS-5L) do wykorzystywanego przez Ciebie sterującego urządzenia MIDI (np. klawiatury).

2. Dokonaj niezbędnych ustawień, określających wysyłanie przez przełącznik nożny komunikatów typu "Foot controller" (kontroler nr 4).

Szczegółowy opis tych ustawień znajduje się w instrukcji obsługi zewnętrznego urządzenia sterującego.

3. Wybierz brzmienie PR-A:54 ("Rocker Spin") i włącz wyświetlanie strony "PATCH Play".

Brzmienie to wykorzystuje efekt EFX typu "8:ROTARY".

4. Włącz wyświetlanie strony "EFX Control" ([F6]"Effects" → [F3]"EFX Ctrl").

5. Wybierz opcję "FOOT" dla parametru "Control Source" dla "EFX Ctrl 1", oraz nadaj wartość "+63" dla parametru "Depth".

Podczas gry na klawiaturze naciśnij przełącznik nożny.

Każdorazowe naciśnięcie przełącznika nożnego spowoduje przełączenie pomiędzy opcją "high" i "low" (wysokimi i niskimi obrotami głośnika) efektu "Rotary".

Wypróbuj niniejszą metodę dla innych brzmień wykorzystujących efekt EFX typu "8:ROTARY".

<Peak&Hold>

Podczas wprowadzania zmian ustawień parametrów efektu EFX poprzez komunikaty wysyłane przez zewnętrzne kontrolery istnieje dodatkowo możliwość chwilowego podtrzymania aktualnego stanu danego parametru za pomocą komunikatów MIDI wysyłanych przez pedały MIDI (komunikaty typu "control change": "Hold1", "Hold2", "Sostenuto" i "Soft").

Funkcja "EFX Ctrl Peak&Hold" określa co się stanie po otrzymaniu przez JV-2080 komunikatu wysłanego z pedału MIDI.

OFF : Komunikaty wysyłane przez pedał będą ignorowane, nie powodując podtrzymania wartości żadnego parametru.

HOLD : Podtrzymana zostanie wartość kontrolowanego parametru zastana w momencie otrzymania przez JV-2080 komunikatu wysłanego przez pedał MIDI.

PEAK : Podtrzymana zostanie wartość kontrolowanego parametru zastana w momencie otrzymania przez JV-2080 komunikatu wysłanego przez pedał MIDI. Jeżeli następnie wartość kontrolowanego parametru zostanie zwiększona, wówczas owa zwiększona wartość będzie podtrzymana.

Po wyborze opcji "HOLD", lub "PEAK" dla niniejszej funkcji w dolnym wierszu wyświetlacza pojawi się informacja o typie wykorzystywanego pedału MIDI.

1. Naciśnij przycisk [SYSTEM] tak, aby został podświetlony.

2. Naciśnij przycisk [F4] ("Control"). Na wyświetlaczu pojawi się strona "Control Source".

W przypadku wyświetlenia strony "Control Assign" należy ponownie nacisnąć przycisk [F4] ("Control").

{ilustr. - str.106/1}

3. Za pomocą przycisków nawigacyjnych ustaw kursor w pozycji "Hold", lub "Peak".

Jeżeli dla opcji "EFX Ctrl Peak&Hold" wybrana została opcja "HOLD", należy ustawić kursor w pozycji "Hold". Po wyborze opcji "PEAK" kursor powinien być ustawiony w pozycji "Peak".

4. Za pomocą pokrętki [VALUE] lub przycisków [INC] / [DEC] określ typ wykorzystywanego pedału MIDI (typu komunikatu MIDI wysyłanego przez pedał).

W nawiasach podano numer kontrolera dla komunikatu MIDI typu "Control Change".

OFF	: brak kontrolera
HOLD-1 (kontroler nr 64)	: pedał typu "Hold 1"
SOSTENUTO "Sostenuto" (kontroler nr 66)	: pedał typu
SOFT (kontroler nr 67)	: pedał typu "Soft"
HOLD-2 (kontroler nr 69)	: pedał typu "Hold 2"

5. Naciśnij kilkakrotnie przycisk [EXIT] aby powrócić do strony "PATCH Play".

☼ Pamiętaj, że wybór konkretnego typu pedału sterującego (komunikatu MIDI typu "control change") powoduje automatycznie utratę jego oryginalnej funkcji określonej standardem MIDI.

Modyfikacja ustawień tonów składowych brzmienia

* Wybór typu komunikatu MIDI i kontrolowanego przez ten komunikat parametru

Na początku należy określić jaki typ komunikatu MIDI kontrolować będzie jaki parametr i w jakim stopniu.

1. Wybierz brzmienie ("Patch"), które chcesz wykorzystywać, a następnie włącz wyświetlanie strony "PATCH Play".

2. Naciśnij przycisk [F5] ("LFO&Ctl").

3. Naciśnij przycisk [F3]. Na wyświetlaczu pojawi się strona "Control Param".

4. Za pomocą przycisków TONE SELECT [1] - [4] wybierz ton składowy, którego parametr ma być modyfikowany.

Podświetlenie wybranego przycisku zacznie pulsować, a w prawej górnej części wyświetlacza pojawi się numer wybranego elementu.

{ilustr. - str.106/2}

5. Za pomocą przycisków nawigacyjnych wybierz parametr, którego ustawienia chcesz poddać edycji.

6. Zmień wartość wybranego parametru za pomocą pokrętki [VALUE], lub przycisków [INC] / [DEC].

☼ W razie wprowadzenia niewłaściwej wartości edytowanego parametru należy nacisnąć przycisk [UNDO]. Wówczas parametrowi temu zostanie przypisana wartość, jaką posiadał on w momencie zaznaczenia go kursorem.

7. Naciśnij kilkakrotnie przycisk [EXIT] aby powrócić do strony "PATCH Play".

Po lewej stronie nazwy grupy pojawi się znak "*" informujący o dokonaniu zmian w oryginalnych ustawieniach wybranego brzmienia.

☼ Jeżeli podczas wyświetlania znaku "*" dokonasz wyboru innego brzmienia, lub wyłączysz zasilanie instrumentu, wówczas dokonane przez Ciebie modyfikacje ustawień zostaną utracone. Chcąc zachować wprowadzone zmiany należy przeprowadzić procedurę zapisu ("Write").

☼ Po wykonaniu punktu 3 niniejszej procedury zachodzi możliwość zestawienia ustawień dla wszystkich tonów składowych edytowanego brzmienia na jednej stronie, dostępnej za naciśnięciem przycisku [F6] ("Palette").

<Common Source>

Zmiany w ustawieniach wybranych parametrów tonów składowych brzmienia mogą być sterowane za pomocą trzech różnych typów komunikatów MIDI ("Ctrl 1" - "Ctrl 3"). Typ komunikatu dla kontrolera 1 ("Ctrl 1") jest ustalony jako opcja "MODULATION" bez możliwości zmiany tego ustawienia.

Ponieważ niniejsze ustawienia są wspólne dla wszystkich czterech tonów składowych, nie jest konieczne wykonanie punktu 4 opisanej powyżej procedury. W nawiasach podano numer kontrolera dla komunikatu MIDI typu "Control Change".

OFF : brak kontrolera
SYS-CTRL1 : kontroler systemowy nr 1 ☼
SYS-CTRL2 : kontroler systemowy nr 2 ☼
MODULATION : dźwignia modulatora (kontroler nr 1)
BREATH : "Breath Controller" (kontroler nr 2)
FOOT : przełącznik nożny typu "foot switch" (kontroler nr 4)
VOLUME : kontroler głośności "Volume" (kontroler nr 7)
PAN : kontroler panoramy "Pan" (kontroler nr 10)
EXPRESSION : pedał ekspresji (kontroler nr 11)
PITCH BEND : komunikaty pitchbendera
AFTERTOUCH : komunikaty funkcji "Aftertouch" klawiatury sterującej
LFO1 : generator LFO 1
LFO2 : generator LFO 2
VELOCITY : parametr dynamiki gry ("Velocity")
KEYFOLLOW : parametr wysokości dźwięku (gdzie 'c' razkreslne = "0")
PLAYMATE : funkcja "Playmate" (interwał czasowy pomiędzy kolejnymi naciśnięciami klawisza)

☼ "LFO1", "LFO2", "VELOCITY", "KEYFOLLOW" i "PLAYMATE" nie są komunikatami MIDI, jakkolwiek również mogą być wykorzystywane do sterowania zmianami wprowadzanymi do tonów składowych brzmienia.

☼ Powyższe ustawienia są jednoznaczne z parametrem "Control Source" definiowanym na stronie "Common Control" ([PATCH] → [F1]"Common" → [F2]"Control").

☼ W razie braku konieczności zdefiniowania różnego typu komunikatów MIDI dla każdego brzmienia, lub w przypadku wykorzystywania kontrolera MIDI nie wymienionego na powyższej liście, należy wybrać opcję "SYS-CTRL1" lub "SYS-CTRL2". Po ich wyborze konkretny typ komunikatu MIDI, który został przypisany kontrolerowi 1 lub 2 zostanie wyświetlony w dolnym wierszu wyświetlacza.

Ustawienia "SYS-CTRL1" i "SYS-CTRL2", określają typ odbieranych komunikatów MIDI dla całego systemu JV-2080 i mogą zostać zdefiniowane za pomocą poniższej procedury.

1. Naciśnij przycisk [SYSTEM] tak, aby został podświetlony.

2. Naciśnij przycisk [F4] ("Control"). Na wyświetlaczu pojawi się strona "Control Assign".

W przypadku pojawienia się strony "Control Source" należy jeszcze raz nacisnąć przycisk [F4] ("Control").

{ilustr. - str.107}

3. Za pomocą przycisków nawigacyjnych działających w pionie należy ustawić kursor w pozycji "System Control 1" lub "System Control 2".

4. Za pomocą pokrętła [VALUE] lub przycisków [INC] / [DEC] należy określić typ komunikatów MIDI dla wybranego kontrolera systemowego.

CC01 - 95 : kontrolery o numerach 1 - 95, za wyjątkiem kontrolerów nr nr: 06, 32 - 63.

PITCH BEND : komunikaty pitchbendera

AFTERTOUCH : komunikaty wysłane przez funkcję "aftertouch" klawiatury sterującej.

☼ Istnieje również możliwość wyboru komunikatu MIDI z listy dostępnych opcji wyświetlanej po naciśnięciu pokrętła [VALUE]. Przyciski [F5] ("Prev") i [F6] 9"Next") umożliwiają przełączanie pomiędzy grupami 10 wyświetlanych jednocześnie opcji.

5. Naciśnij kilkakrotnie przycisk [EXIT] aby powrócić do strony "Play".

☼ Jeżeli dokonałeś wyboru opcji "VOLUME", "PAN", "PITCH BEND", lub "HOLD-1" dla kontrolera systemowego, wówczas powinienś wybrać opcję "OFF" dla odpowiadającego im przełącznika "receive switch". Jeżeli pozostanie on włączony (opcja "ON") wówczas wraz z funkcją określoną niniejszą procedurą komunikaty te będą jednocześnie posiadały swoją standardową rolę (wpływały na przypisany im oryginalnie parametr).

<Control Dest:Depth>

Kontrolery "Ctrl 1" - "Ctrl 3" umożliwiają jednocześnie sterowanie czterema wybranymi parametrami każdego tonu składowego brzmienia.

Niniejsza funkcja umożliwia wybór parametru dla każdego kontrolera ("Dest"), oraz zakres wprowadzanych zmian jego wartości ("Depth").

<Dest>

OFF : Brak parametru
PCH : "Pitch" (wysokość dźwięku)

Parametry filtra TVF

[PATCH] → [F3] ("TVF") → [F1] ("TVF Prm")

CUT : "Cutoff FRequency" (częstotliwość progowa filtra)
RES : "Resonance" (uwypatnienie częstotliwości okołoprogowych)

Parametry wzmacniacza TVA

[PATCH] → [F4] ("TVA") → [F1] ("TVA Prm")

LEV : "Tone Level" (poziom sygnału tonu składowego)
PAN : "Tone Pan" (lokalizacja sygnału tonu)

Parametry torów efektowych

[PATCH] → [F6] ("Effects") → [F1] ("General")

MIX : "MIX/EFX Send Level" (proporcje sygnału z efektem i bez efektu)
CHO : "Chorus Send Level" (poziom sygnału na wejściu ef. "Chorus")
REV : "Reverb Send Level" (poziom sygnału na wejściu ef. "Reverb")

Parametry generatora LFO

[PATCH] → [F5] ("LFO&Ctl") → [F1] ("LFO1") lub [F2] ("LFO2")

PL1 : "LFO1 Pitch Depth" (patrz: opis w rozdziale 2)
PL2 : "LFO2 Pitch Depth" (patrz: j.w.)
FL1 : "LFO1 Filter Depth" (patrz: j.w.)
FL2 : "LFO2 Filter Depth" (patrz: j.w.)
AL1 : "LFO1 Level Depth" (patrz: j.w.)
AL2 : "LFO2 Level Depth" (patrz: j.w.)
pL1 : "LFO1 Pan Depth" (patrz: j.w.)
pL2 : "LFO2 Pan Depth" (patrz: j.w.)
L1R : "LFO1 Rate" (częstotliwość generatora LFO1)
L2R : "LFO2 Rate" (częstotliwość generatora LFO2)

☼ Należy pamiętać, iż jeżeli dla parametru "Structure Type 1&2 (3&4)" na stronie "Structure" ([PATCH] → [F1]"Common" → [F3]"Struct") wybrano opcję TYPE2 - TYPE10, wówczas sygnały pierwszego i drugiego tonu składowego zostają zmiksowane jako ton 2, a

sygnały trzeciego i czwartego tonu - jako ton 4. Oznacza to, iż wartości parametrów odpowiadających opcjom "PAN", "MIX", "CHO", "REV", "pL1", oraz "pL2" dla tonu 1 będą identyczne jak dla tonu 2, a wartości parametrów odpowiadających tym opcjom dla tonu 3 będą takie jak dla tonu 4.

<Depth>

Chcąc aby modyfikacja wybranego parametru dokonywała się w kierunku dodatnim (t.j. zwiększała aktualną wartość, przesuwała lokalizację sygnału na prawo, lub przyspieszała tempo/czas etc.), należy nadać niniejszej funkcji wartość dodatnią. Nadanie wartości ujemnej spowoduje, iż modyfikacja wybranego parametru odbywać się będzie w kierunku negatywnym (t.j. zmniejszała aktualną wartość, przesuwała lokalizację sygnału na lewo, spowalniała tempo etc.). W obydwu przypadkach większa wartość absolutna niniejszego parametru powoduje większy stopień wprowadzanych zmian. Szczegóły dotyczące wyboru parametrów dla poszczególnych kontrolerów znajdują się w poprzednim akapicie, opisującym funkcję <Dest>.

Podtrzymanie zmodyfikowanej wartości parametru ton składowego

Podczas wprowadzania zmian ustawień parametrów tonów składowych poprzez komunikaty wysyłane przez zewnętrzne kontrolery istnieje dodatkowo możliwość chwilowego podtrzymania aktualnego stanu danego parametru za pomocą komunikatów MIDI wysyłanych przez pedały MIDI (komunikaty typu "control change": "Hold1", "Hold2", "Sostenuto" i "Soft").

1. Wybierz brzmienie ("Patch"), które chcesz wykorzystywać, a następnie włącz wyświetlanie strony "PATCH Play".

2. Naciśnij przycisk [F1] ("Common").

3. Naciśnij przycisk [F2] ("Control"). Na wyświetlaczu pojawi się strona "Common Control".

{ilustr. - str.108}

4. Za pomocą przycisków nawigacyjnych ustaw kursor w pozycji ustawień znajdujących się po prawej stronie parametrów "Ctrl 1" - "Ctrl 3".

5. Zmień wartość wybranego parametru za pomocą pokrętki [VALUE], lub przycisków [INC] / [DEC].

6. Naciśnij kilkakrotnie przycisk [EXIT] aby powrócić do strony "PATCH Play".

Po lewej stronie nazwy grupy pojawi się znak "*" informujący o dokonaniu zmian w oryginalnych ustawieniach wybranego brzmienia. Chcąc zachować wprowadzone modyfikacje należy przeprowadzić procedurę zapisu danych.

<Control Source:Peak&Hold>

Określa, które komunikaty (i w jaki sposób) wykorzystane będą do podtrzymania zmodyfikowanych ustawień sterowanych w MIDI parametrów.

<Peak&Hold>

Funkcja "EFX Ctrl Peak&Hold" określa co się stanie po otrzymaniu przez JV-2080 komunikatu wysłanego z pedału MIDI.

OFF : Komunikaty wysyłane przez pedał będą ignorowane, nie powodując podtrzymania wartości żadnego parametru.

HOLD : Podtrzymana zostanie wartość kontrolowanego parametru zastana w momencie otrzymania przez JV-2080 komunikatu wysłanego przez pedał MIDI.

PEAK : Podtrzymana zostanie wartość kontrolowanego parametru zastana w momencie otrzymania przez JV-2080 komunikatu wysłanego przez pedał MIDI. Jeżeli następnie wartość kontrolowanego parametru zostanie zwiększona, wówczas owa zwiększona wartość będzie podtrzymana.

Po wyborze opcji "HOLD", lub "PEAK" dla niniejszej funkcji w dolnym wierszu wyświetlacza pojawi się informacja o typie wykorzystywanego pedału MIDI.

1. Naciśnij przycisk [SYSTEM] tak, aby został podświetlony.

2. Naciśnij przycisk [F4] ("Control"). Na wyświetlaczu pojawi się strona "Control Source".

W przypadku wyświetlenia strony "Control Assign" należy ponownie nacisnąć przycisk [F4] ("Control").

{ilustr. - str.109}

3. Za pomocą przycisków nawigacyjnych ustaw kursor w pozycji "Hold", lub "Peak".

Jeżeli dla opcji "EFX Ctrl Peak&Hold" wybrana została opcja "HOLD", należy ustawić kursor w pozycji "Hold". Po wyborze opcji "PEAK"

kursor powinien być ustawiony w pozycji "Peak".

4. Za pomocą pokrętki [VALUE] lub przycisków [INC] / [DEC] określ typ wykorzystywanego pedału MIDI (typu komunikatu MIDI wysyłanego przez pedał).

W nawiasach podano numer kontrolera dla komunikatu MIDI typu "Control Change".

OFF : brak kontrolera
HOLD-1 : pedał typu "Hold 1"
(kontroler nr 64)
SOSTENUTO : pedał typu "Sostenuto"
(kontroler nr 66)
SOFT : pedał typu "Soft" (kontroler nr 67)
HOLD-2 : pedał typu "Hold 2"
(kontroler nr 69)

5. Naciśnij kilkakrotnie przycisk [EXIT] aby powrócić do strony "PATCH Play".

☼ Pamiętaj, że wybór konkretnego typu pedału sterującego (komunikatu MIDI typu "control change") powoduje automatycznie utratę jego oryginalnej funkcji określonej standardem MIDI.

<Control Source>

Zmiany w ustawieniach wybranych parametrów tonów składowych brzmienia mogą być sterowane za pomocą trzech różnych typów komunikatów MIDI dla trzech różnych kontrolerów ("Ctrl 1" - "Ctrl 3"). Typ komunikatu dla kontrolera 1 ("Ctrl 1") jest ustalony jako opcja "MODULATION" bez możliwości zmiany tego ustawienia.

☼ To ustawienie jest jednoznaczne z parametrem "Common Source" na stronie "Control Param" ([PATCH] → [F5]"LFO&Ctl" → [F3]"Control").

Gra na brzmieniu JV-2080 z wykorzystaniem synchronizacji

Synchronizacja częstotliwości generatora LFO z zegarem MIDI (parametrem tempa)

Częstotliwość generowana przez oscylator LFO może być zsynchronizowana z impulsem wewnętrznego zegara MIDI ("internal clock"), zegara MIDI zewnętrznego urządzenia ("external clock"), lub z interwałem czasowym dzielącym dwa naciśnięcia zewnętrznego pedału MIDI.

☼ Brzmienia PR-B:47, 49, 51 - 56, 69, oraz PR-C:34, 93, 97, 99 i 123 wykorzystują generator LFO. Spróbujmy wybrać jedno z nich i

wypróbować działanie synchronizacji częstotliwości LFO z zegarem MIDI.

* Synchronizacja LFO z sygnałem wewnętrznego zegara ("internal clock")

Istnieje możliwość określenia, czy generator LFO synchronizowany będzie z sygnałem zegara definiowanego indywidualnie dla każdego brzmienia i programu "Performance", czy też z zegarem wspólnym dla wszystkich ustawień JV-2080.

W punkcie 5 niniejszej procedury wykorzystaj te wskazówki, które odnoszą się do Twojej sytuacji.

1. Wybierz brzmienie lub program "Performance".

2. Włącz wyświetlanie strony "LFO 1 Param", lub "LFO 2 Param".

Dla brzmienia:

[PATCH] → [F5] ("LFO&Ctl") → [F1] ("LFO 1") lub [F2] ("LFO 2")

Dla programu "Performance":

[PERFORM]+[PATCH] → [F5] ("LFO&Ctl") → [F1] ("LFO 1") lub [F2] ("LFO 2")

☼ Podczas wyświetlania strony "Play" przyciski [<] / [>] umożliwiają wybór elementu programu "Performance", do którego odnosić się będą definiowane ustawienia.

☼ Naciśnij przycisk z grupy TONE SELECT [1] - [4] aby wybrać ton składowy brzmienia, do którego odnosić się będą definiowane ustawienia.

{ilustr. - str.110/1}

3. Wybierz opcję "CLK" dla parametru "EXT Sync".

Aktualnie zdefiniowana wartość parametru tempa zostanie wyświetlona w dolnej części ekranu.

4. Określ częstotliwość generatora LFO ("Rate").

Czas okresu drgania generowanego przez oscylator LFO definiowany będzie w kategoriach wartości rytmicznej w odniesieniu do parametru tempa synchronizacji.

Przykład: Dla tempa 120 BPM (120 ćwierćnut na 1 minutę, czyli 60 sekund)

Wartość parametru	Okres
drgania generowanego przez LFO	

192 = półnuta (60/60=1s)	1 sekunda
96 = ćwierćnuta (60/120=0,5s)	0,5 sekundy
48 = ósemka (60/240=0,25s)	0,25 sekundy

Intensywność modulacji brzmienia określana jest ustawieniami parametrów typu "Depth". Szczegóły dotyczące działania generatora LFO znajdują się we wcześniejszych rozdziałach niniejszej instrukcji.

5.

W przypadku synchronizacji z indywidualnym ustawieniem parametru "clock" pojedynczego brzmienia lub programu "Performance"...

Dla brzmienia:

- A) Włącz wyświetlanie strony "Common General" ([PATCH] → [F1]"Common" → [F1]"General").
- B) Wybierz opcję "PATCH" dla parametru "Clock Source".

C) Częstotliwość LFO zostanie zsynchronizowana z parametrem "Patch Tempo". Wypróbuj działanie różnych ustawień tego parametru.

{ilustr. - str.110/2}

Dla programu "Performance":

- A) Włącz wyświetlanie strony "Common" ([PERFORM] → [F1]"Common").
- B) Wybierz opcję "PERFORM" dla parametru "Clock Source".

C) Częstotliwość LFO zostanie zsynchronizowana z parametrem "Performance Tempo". Wypróbuj działanie różnych ustawień tego parametru.

☼ W przypadku programu "Performance" ustawienia parametrów "Clock Source" i "Patch Tempo" dla każdego wykorzystywanego brzmienia będą ignorowane.

{ilustr. - str.110/3}

W przypadku synchronizacji z ogólnym ustawieniem parametru "clock" dla całego JV-2080...

Dla brzmienia:

A) Włącz wyświetlanie strony "Common General" ([PATCH] → [F1]"Common" → [F1]"General").

B) Wybierz opcję "SYSTEM" dla parametru "Clock Source".

C) Włącz wyświetlanie strony "Setup" ([SYSTEM] → [F1]"Setup")

D) Wybierz opcję "INT." dla parametru "Clock Source".

E) Częstotliwość LFO zostanie zsynchronizowana z parametrem "System Tempo". Wypróbuj działanie różnych ustawień tego parametru.

{ilustr. - str.111/1}

Dla programu "Performance":

A) Włącz wyświetlanie strony "Common" ([PERFORM] → [F1]"Common").

B) Wybierz opcję "SYSTEM" dla parametru "Clock Source".

C) Włącz wyświetlanie strony "Setup" ([SYSTEM] → [F1]"Setup")

D) Wybierz opcję "INT." dla parametru "Clock Source".

E) Częstotliwość LFO zostanie zsynchronizowana z parametrem "System Tempo". Wypróbuj działanie różnych ustawień tego parametru.

6. Naciśnij kilkakrotnie przycisk [EXIT] aby powrócić do odpowiedniej strony typu "Play".

Po lewej stronie nazwy grupy pojawi się znak "*" informujący o dokonaniu zmian w oryginalnych ustawieniach wybranego brzmienia.

☼ Jeżeli podczas wyświetlania znaku "*" dokonasz wyboru innego brzmienia, lub wyłączysz zasilanie instrumentu, wówczas dokonane przez Ciebie modyfikacje ustawień zostaną utracone. Chcąc zachować wprowadzone zmiany należy przeprowadzić procedurę zapisu ("Write").

☼ W przypadku programu "Performance", przed przeprowadzeniem procedury jego zachowania należy zapisać w pamięci zmodyfikowane brzmienie stanowiące jego element. Zachowanie programu "Performance" bez uprzedniego zachowania zmodyfikowanego

brzmienia spowoduje utratę wszystkich zmian wprowadzonych do jego ustawień.

☼ Parametry "Patch Tempo", "Performance Tempo" oraz "System Tempo" nie wysyłają na wyjście MIDI OUT komunikatów synchronizujących typu "MIDI Clock".

* Synchronizacja LFO z impulsem zewnętrznego zegara ("external clock")

1. Połącz JV-2080 z zewnętrznym urządzeniem MIDI (sekwencerem MIDI, etc.).

Zgodnie z opisem w instrukcji obsługi tego urządzenia dokonaj potrzebnych ustawień tak, aby wysyłało ono komunikaty synchronizujące typu "MIDI Clock".

2. Wybierz brzmienie lub program "Performance".

3. Włącz wyświetlanie strony "LFO 1 Param", lub "LFO 2 Param".

Dla brzmienia:

[PATCH] → [F5] ("LFO&Ctl") → [F1] ("LFO 1") lub [F2] ("LFO 2")

Dla programu "Performance":

[PERFORM]+[PATCH] → [F5] ("LFO&Ctl") → [F1] ("LFO 1") lub [F2] ("LFO 2")

☼ Podczas wyświetlania strony "Play" przyciski [<] / [>] umożliwiają wybór elementu programu "Performance", do którego odnosić się będą definiowane ustawienia.

☼ Naciśnij przycisk z grupy TONE SELECT [1] - [4] aby wybrać ton składowy brzmienia, do którego odnosić się będą definiowane ustawienia.

{ilustr. - str.111/2}

3. Wybierz opcję "CLK" dla parametru "EXT Sync".

Aktualnie zdefiniowana wartość parametru tempa zostanie wyświetlona w dolnej części ekranu.

4. Określ częstotliwość generatora LFO ("Rate").

Czas okresu drgania generowanego przez oscylator LFO definiowany będzie w kategoriach wartości rytmicznej w odniesieniu do parametru tempa synchronizacji.

Przykład: Dla tempa 120 BPM (120 ćwierćnut na 1 minutę, czyli 60 sekund)

Wartość parametru	Okres
drgania generowanego przez LFO	
192 = półnuta (60/60=1s)	1 sekunda
96 = ćwierćnuta (60/120=0,5s)	0,5 sekundy
48 = ósemka (60/240=0,25s)	0,25 sekundy

Intensywność modulacji brzmienia określana jest ustawieniami parametrów typu "Depth". Szczegóły dotyczące działania generatora LFO znajdują się we wcześniejszych rozdziałach niniejszej instrukcji.

6.

Dla brzmienia:

A) Włącz wyświetlanie strony "Common General" ([PATCH] → [F1]"Common" → [F1]"General").

B) Wybierz opcję "SYSTEM" dla parametru "Clock Source".

{ilustr. - str.112/1}

Dla programu "Performance":

A) Włącz wyświetlanie strony "Common" ([PERFORM] → [F1]"Common").

B) Wybierz opcję "SYSTEM" dla parametru "Clock Source".

{ilustr. - str.112/2}

7. Włącz wyświetlane strony "Setup" ([SYSTEM] → [F1]"Setup").

8. Wybierz opcję "MIDI" dla parametru "Clock Source".

{ilustr. - str.112/3}

Obok napisu "External Tempo" podana zostanie aktualna wartość tego parametru, a częstotliwość generatora LFO zostanie z nim zsynchronizowana.

Wypróbuj działanie innych wartości tego parametru definiowanych poprzez zewnętrzne urządzenie MIDI.

9. Naciśnij kilkakrotnie przycisk [EXIT] aby powrócić do odpowiedniej strony typu "Play".

Po lewej stronie nazwy grupy pojawi się znak "*" informujący o dokonaniu zmian w oryginalnych ustawieniach wybranych danych.

☼ Jeżeli podczas wyświetlania znaku "*" dokonasz wyboru innego brzmienia, lub programu "Performance", albo wyłączysz zasilanie instrumentu, wówczas dokonane przez Ciebie modyfikacje ustawień zostaną utracone. Chcąc zachować wprowadzone zmiany należy przeprowadzić procedurę zapisu ("Write").

☼ W przypadku programu "Performance", przed przeprowadzeniem procedury jego zachowania należy zapisać w pamięci zmodyfikowane brzmienie stanowiące jego element. Zachowanie programu "Performance" bez uprzedniego zachowania zmodyfikowanego brzmienia spowoduje utratę wszystkich zmian wprowadzonych do jego ustawień.

* Synchronizacja częstotliwości LFO z interwałem czasowym dzielącym dwa kolejne naciśnięcia zewnętrznego pedału MIDI.

1. Połącz JV-2080 z zewnętrznym urządzeniem MIDI (klawiaturą MIDI, etc.).

2. Włącz wyświetlanie strony "Control Source" ([SYSTEM] → [F4]"Control").

W przypadku wyświetlenia strony "Control Assign: należy ponownie nacisnąć przycisk [F4] ("Control").

{ilustr. - str.112/4}

3. Określ typ komunikatu MIDI dla parametru "Tap", który zostanie wykorzystany do zdefiniowania tempa synchronizacji.

Należy wybrać typ komunikatu MIDI wysyłany przez pedał, który służyć będzie do nadania tempa synchronizacji.

"Tap"

OFF : brak kontrolera

HOLD-1 : pedał typu "Hold 1"
(kontroler nr 64)

SOSTENUTO : pedał typu "Sostenuto"
(kontroler nr 66)

SOFT : pedał typu "Soft" (kontroler
nr 67)

HOLD-2 : pedał typu "Hold 2"
(kontroler nr 69)

4. Wybierz pojedyncze brzmienie lub program "Performance".

5. Włącz wyświetlanie strony "LFO 1 Param", lub "LFO 2 Param".

Dla brzmienia:

[PATCH] → [F5] ("LFO&Ctl") → [F1] ("LFO 1") lub [F2] ("LFO 2")

Dla programu "Performance":

[PERFORM]+[PATCH] → [F5] ("LFO&Ctl") → [F1] ("LFO 1") lub [F2] ("LFO 2")

☼ Podczas wyświetlania strony "Play" przyciski [<] / [>] umożliwiają wybór elementu programu "Performance", do którego odnosić się będą definiowane ustawienia.

☼ Naciśnij przycisk z grupy TONE SELECT [1] - [4] aby wybrać ton składowy brzmienia, do którego odnosić się będą definiowane ustawienia.

{ilustr. - str.113/1}

6. Wybierz opcję "CLK." dla parametru "EXT Sync".

Aktualnie zdefiniowana wartość parametru tempa zostanie wyświetlona w dolnej części ekranu.

7. Określ częstotliwość generatora LFO ("Rate").

Czas okresu drgania generowanego przez oscylator LFO definiowany będzie w kategoriach wartości rytmicznej w odniesieniu do parametru tempa synchronizacji.

Przykład: Dla tempa 120 BPM (120 ćwierćnut na 1 minutę, czyli 60 sekund)

Wartość parametru drgania generowanego przez LFO	Okres
192 = półnuta (60/60=1s)	1 sekunda
96 = ćwierćnuta (60/120=0,5s)	0,5 sekundy
48 = ósemka (60/240=0,25s)	0,25 sekundy

Intensywność modulacji brzmienia określana jest ustawieniami parametrów typu "Depth". Szczegóły dotyczące działania generatora LFO znajdują się we wcześniejszych rozdziałach niniejszej instrukcji.

8.

Dla brzmienia:

A) Włącz wyświetlanie strony "Common General" ([PATCH] → [F1]"Common" → [F1]"General").

B) Wybierz opcję "SYSTEM" dla parametru "Clock Source".

{ilustr. - str.113/2}

Dla programu "Performance":

A) Włącz wyświetlanie strony "Common"
([PERFORM] → [F1]"Common").

B) Wybierz opcję "SYSTEM" dla parametru
"Clock Source".

{ilustr. - str.113/3}

9. Włącz wyświetlane strony "Setup"
([SYSTEM] → [F1]"Setup").

10. Wybierz opcję "INT." dla parametru "Clock
Source".

{ilustr. - str.113/4}

Obok napisu "System Tempo" podana zostanie
aktualna wartość tego parametru, a
częstotliwość generatora LFO zostanie z nim
zsynchronizowana.

Wypróbuj działanie innych wartości tego
parametru definiowanych poprzez naciskanie
pedału w różnych odstępach czasu.

11. Naciśnij kilkakrotnie przycisk [EXIT] aby
powrócić do odpowiedniej strony typu "Play".

Po lewej stronie nazwy grupy pojawi się znak
"*" informujący o dokonaniu zmian w
oryginalnych ustawieniach wybranych danych.

☼ Jeżeli podczas wyświetlania znaku "*" dokonasz wyboru innego brzmienia, lub programu "Performance", albo wyłączysz zasilanie instrumentu, wówczas dokonane przez Ciebie modyfikacje ustawień zostaną utracone. Chcąc zachować wprowadzone zmiany należy przeprowadzić procedurę zapisu ("Write").

☼ W przypadku programu "Performance", przed przeprowadzeniem procedury jego zachowania należy zapisać w pamięci zmodyfikowane brzmienie stanowiące jego element. Zachowanie programu "Performance" bez uprzedniego zachowania zmodyfikowanego brzmienia spowoduje utratę wszystkich zmian wprowadzonych do jego ustawień.

Synchronizacja zmian efektów EFX z sygnałem zegara MIDI (parametrem "Tempo")

Wymienione poniżej parametry trzech typów efektu EFX mogą zostać dostosowane do sygnału synchronizującego "internal clock" (wewnętrznego zegara) lub "external clock" (zegarem MIDI zewnętrznego urządzenia).

<u>Typ efektu EFX</u>	<u>Parametr</u>
<u>zsynchronizowany z zegarem MIDI</u>	

16:STEP-FLANGER	"Step Rate"
19:TRIPLE-TAP-DELAY	"Delay
Center", "~Left", "~Right"	
20:QUADRUPLE-TAP-DELAY	"Delay 1" -
"Delay 4"	

Synchronizacja może być zdefiniowana dla pojedynczego brzmienia, programu "Performance", lub systemu GM.

☼ Brzmienia PR-C:94, 86 i 98 wykorzystują efekt "16:STEP-FLANGER". Natomiast brzmienia PR-B:57 i 68 wykorzystują efekt "19:TRIPLE-TAP-DELAY", a brzmienie PR-B:65 efekt "20:QUADRUPLE-TAP-DELAY". Wybierzmy jeden z nich i spróbujmy zsynchronizować działanie odpowiedniego parametru efektu z sygnałem zegara MIDI.

* Synchronizacja parametrów efektu EFX z sygnałem wewnętrznego zegara ("internal clock")

Istnieje możliwość określenia, czy parametry efektu EFX synchronizowane będą z sygnałem zegara definiowanego indywidualnie dla każdego brzmienia i programu "Performance", czy też z zegarem wspólnym dla wszystkich ustawień JV-2080. W przypadku brzmień systemu General MIDI ("GM System") możliwa jest jedynie synchronizacja ze wspólnym dla całego JV-2080 zegarem MIDI. W punkcie 4 niniejszej procedury wykorzystaj te wskazówki, które odnoszą się do Twojej sytuacji.

1. Wybierz brzmienie, program "Performance", lub system GM, a następnie wybierz jeden z typów efektu EFX: "16:STEP-FLANGER", "19:TRIPLE-TAP-DELAY", lub "20:QUADRUPLE-TAP-DELAY".

2.

Dla brzmienia:

Włącz wyświetlanie strony "EFX Param"
([PATCH] → [F6] ("Effects") → [F2] ("EFX Prm")).

{ilustr. - str.114/1}

Dla programu "Performance":

Włącz wyświetlanie strony "EFX-A - C Param"
([PERFORM] → [F5] ("Effects") → [F2] ("EFX Prm")).

{ilustr. - str.114/2}

Dla systemu GM:

Włącz wyświetlanie strony "EFX Param"
([SHIFT]+[PERFORM] → [F5] ("Effects") → [F2] ("EFX Prm")).

{ilustr. - str.114/3}

3. Określ wartość odnośnych parametrów jako wartości rytmiczne w odniesieniu do tempa synchronizacji.

Na dole strony podana zostanie aktualna wartość parametru tempa synchronizacji.

Typ efektu EFX	Parametr
<u>zsynchronizowany z zegarem MIDI</u>	
16:STEP-FLANGER	"Step Rate"
19:TRIPLE-TAP-DELAY	"Delay Center", "~Left", "~Right"
20:QUADRUPLE-TAP-DELAY	"Delay 1" - "Delay 4"

Parametr częstotliwości, lub czasu opóźnienia sygnału definiowany będzie w kategoriach wartości rytmicznej w odniesieniu do parametru tempa synchronizacji.

Przykład: Dla tempa 120 BPM (120 ćwierćnut na 1 minutę, czyli 60 sekund)

Wartość parametru	Częstotliwość/ czas opóźnienia sygnału
192 = półnuta	1 sekunda
(60/60=1s)	
96 = ćwierćnuta	0,5 sekundy
(60/120=0,5s)	
48 = ósemka	0,25 sekundy
(60/240=0,25s)	

Szczegółowe informacje dotyczące poszczególnych parametrów różnych typów efektu EFX znajdują się w rozdziale 2 niniejszej instrukcji.

W przypadku synchronizacji z indywidualnym ustawieniem parametru "clock" pojedynczego brzmienia lub programu "Performance"...

Dla brzmienia:

A) Włącz wyświetlanie strony "Common General" ([PATCH] → [F1]"Common" → [F1]"General").

B) Wybierz opcję "PATCH" dla parametru "Clock Source".

C) Wybrany parametr zostanie zsynchronizowany z parametrem "Patch Tempo". Wypróbuj działanie różnych ustawień tego parametru.

{ilustr. - str.115/1}

Dla programu "Performance":

A) Włącz wyświetlanie strony "Common" ([PERFORM] → [F1]"Common").

B) Wybierz opcję "PERFORM" dla parametru "Clock Source".

C) Wybrany parametr zostanie zsynchronizowany z parametrem "Performance Tempo". Wypróbuj działanie różnych jego ustawień.

☼ W przypadku programu "Performance" ustawienia parametrów "Clock Source" i "Patch Tempo" dla każdego wykorzystywanego brzmienia będą ignorowane.

{ilustr. - str.115/2}

W przypadku synchronizacji z ogólnym ustawieniem parametru "clock" dla całego JV-2080...

Dla brzmienia:

A) Włącz wyświetlanie strony "Common General" ([PATCH] → [F1]"Common" → [F1]"General").

B) Wybierz opcję "SYSTEM" dla parametru "Clock Source".

C) Włącz wyświetlanie strony "Setup" ([SYSTEM] → [F1]"Setup")

D) Wybierz opcję "INT." dla parametru "Clock Source".

E) Wybrany parametr zostanie zsynchronizowany z parametrem "System Tempo". Wypróbuj działanie różnych jego ustawień.

{ilustr. - str.115/3}

Dla programu "Performance":

A) Włącz wyświetlanie strony "Common" ([PERFORM] → [F1]"Common").

B) Wybierz opcję "SYSTEM" dla parametru "Clock Source".

C) Włącz wyświetlanie strony "Setup" ([SYSTEM] → [F1]"Setup")

D) Wybierz opcję "INT." dla parametru "Clock Source".

E) Wybrany parametr zostanie zsynchronizowany z parametrem "System Tempo". Wypróbuj działanie różnych jego ustawień.

Dla systemu General MIDI:

A) Włącz wyświetlanie strony "Setup"
([SYSTEM] → [F1]"Setup")

B) Wybierz opcję "INT." dla parametru "Clock Source".

C) Wybrany parametr zostanie zsynchronizowany z parametrem "System Tempo". Wypróbuj działanie różnych jego ustawień.

5. Naciśnij kilkakrotnie przycisk [EXIT] aby powrócić do odpowiedniej strony typu "Play".

Po lewej stronie nazwy grupy pojawi się znak "*" informujący o dokonaniu zmian w oryginalnych ustawieniach wybranego brzmienia. W przypadku trybu pracy w systemie General MIDI symbol taki nie pojawia się.

☼ Jeżeli podczas wyświetlania znaku "*" dokonasz wyboru innego brzmienia, lub wyłączysz zasilanie instrumentu, wówczas dokonane przez Ciebie modyfikacje ustawień zostaną utracone. Chcąc zachować wprowadzone zmiany należy przeprowadzić procedurę zapisu ("Write"). Zapis danych nie jest możliwy dla brzmień systemu General MIDI.

☼ Parametry "Patch Tempo", "Performance Tempo" oraz "System Tempo" nie wysyłają na wyjście MIDI OUT komunikatów synchronizujących typu "MIDI Clock".

* Synchronizacja parametrów efektu EFX z impulsem zewnętrznego zegara ("external clock")

1. Połącz JV-2080 z zewnętrznym urządzeniem MIDI (sekwencerem MIDI, etc.).

Zgodnie z opisem w instrukcji obsługi tego urządzenia dokonaj potrzebnych ustawień tak, aby wysyłało ono komunikaty synchronizujące typu "MIDI Clock".

2. Wybierz brzmienie, program "Performance", lub system General MIDI, a następnie wybierz jeden z typów efektu EFX: "16:STEP-FLANGER", "19:TRIPLE-TAP-DELAY", lub "20:QUADRUPLE-TAP-DELAY".

3.

Dla brzmienia:

Włącz wyświetlanie strony "EFX Param"
([PATCH] → [F6] ("Effects") → [F2] ("EFX Prm")).

{ilustr. - str.116/1}

Dla programu "Performance":

Włącz wyświetlanie strony "EFX-A - C Param"
[PERFORM] → [F5] ("Effects") → [F2] ("EFX Prm").

{ilustr. - str.116/2}

Dla systemu GM:

Włącz wyświetlanie strony "EFX Param"
([SHIFT]+[PERFORM] → [F5] ("Effects") → [F2] ("EFX Prm")).

{ilustr. - str.116/3}

4. Określ wartość odnośnych parametrów jako wartości rytmiczne w odniesieniu do tempa synchronizacji.

Na dole strony podana zostanie aktualna wartość parametru tempa synchronizacji.

Typ efektu EFX	Parametr
<u>zsynchronizowany z zegarem MIDI</u>	
16:STEP-FLANGER	"Step Rate"
19:TRIPLE-TAP-DELAY	"Delay Center", "~Left", "~Right"
20:QUADRUPLE-TAP-DELAY	"Delay 1" - "Delay 4"

Parametr częstotliwości, lub czasu opóźnienia sygnału definiowany będzie w kategoriach wartości rytmicznej w odniesieniu do parametru tempa synchronizacji.

Przykład: Dla tempa 120 BPM (120 ćwierćnut na 1 minutę, czyli 60 sekund)

Wartość parametru	Częstotliwość/ czas opóźnienia sygnału
192 = półnuta (60/60=1s)	1 sekunda
96 = ćwierćnuta (60/120=0,5s)	0,5 sekundy
48 = ósemka (60/240=0,25s)	0,25 sekundy

Szczegółowe informacje dotyczące poszczególnych parametrów różnych typów efektu EFX znajdują się w rozdziale 2 niniejszej instrukcji.

5.

Dla brzmienia:

A) Włącz wyświetlanie strony "Common General" ([PATCH] → [F1]"Common" → [F1]"General").

B) Wybierz opcję "SYSTEM" dla parametru "Clock Source".

{ilustr. - str.116/4}

Dla programu "Performance":

A) Włącz wyświetlanie strony "Common" ([PERFORM] → [F1]"Common").

B) Wybierz opcję "SYSTEM" dla parametru "Clock Source".

{ilustr. - str.116/5}

☼ Dla brzmień systemu General MIDI wykonanie niniejszego punktu procedury nie jest konieczne.

6. Włącz wyświetlane strony "Setup" ([SYSTEM] → [F1]"Setup").

7. Wybierz opcję "MIDI" dla parametru "Clock Source".

{ilustr. - str.116/6}

Obok napisu "External Tempo" podana zostanie aktualna wartość tego parametru, a wybrane parametry efektu EFX zostaną z nim zsynchronizowane.

Wypróbuj działanie innych wartości tego parametru definiowanych poprzez zewnętrzne urządzenie MIDI.

8. Naciśnij kilkakrotnie przycisk [EXIT] aby powrócić do odpowiedniej strony typu "Play".

Po lewej stronie nazwy grupy pojawi się znak "*" informujący o dokonaniu zmian w oryginalnych ustawieniach wybranych danych. W przypadku pracy z brzmieniami systemu General MIDI symbol ten nie pojawi się.

☼ Jeżeli podczas wyświetlania znaku "*" dokonasz wyboru innego brzmienia, lub programu "Performance", albo wyłączysz zasilanie instrumentu, wówczas dokonane przez Ciebie modyfikacje ustawień zostaną utracone. Chcąc zachować wprowadzone zmiany należy przeprowadzić procedurę zapisu ("Write"). Dla brzmień systemu General MIDI zapis danych nie jest możliwy.

Synchronizacja brzmień typu "Phrase Loop" ("Break Beat") z sygnałem zegara MIDI

Niektóre brzmienia dostępne po zainstalowaniu opcjonalnej karty rozszerzeniowej "SR-JV80-10:BASS&DRUMS" oparte są na próbkach zapętlonych fraz rytmiczno-melodycznych

posiadających zdefiniowany indywidualnie parametr tempa odtwarzania ("BPM"). Frazy te mogą zostać zsynchronizowane z sygnałem wewnętrznego, lub zewnętrznego zegara MIDI ("internal clock" / "external clock").

☼ Brzmienia 119 - 128 z karty rozszerzeniowej "SR-JV80-10:BASS&DRUMS" wykorzystują zapętlone frazy typu "Phrase Loop". Wybierzmy jedno z tych brzmień i zsynchronizujemy z zegarem MIDI.

☼ W pamięci JV-2080 nie istnieją brzmienia lub próbki "waveform" typu "Phrase Loop" posiadające indywidualnie zdefiniowany parametr tempa ("BPM").

☼ Po zsynchronizowaniu brzmienia typu "Phrase Loop" z zegarem MIDI jego ustawienia dotyczące stroju, oraz działania funkcji "FXM" będą ignorowane.

☼ Jeżeli dla parametrów "Structure Type 1&2", oraz "3&4" (strona "Structure" [PATCH] → [F1]"Common" → [F3]"Struct") wybrana została wartość "Type2" - "Type10", wówczas sygnały tonów składowych 1 i 2 zostaną zmiksowane jako ton 2, a sygnały tonów 3 i 4 zmiksowane jako ton 4. Oznacza to, iż ustawienia dla tonu 2 ważne będą także dla tonu 1, a ustawienia tonu 4 dla tonu 3.

* Synchronizacja LFO z sygnałem wewnętrznego zegara ("internal clock")

Istnieje możliwość określenia, czy brzmienie typu "Phrase Loop" synchronizowane będzie z sygnałem zegara definiowanego indywidualnie dla każdego brzmienia i programu "Performance", czy też z zegarem wspólnym dla wszystkich ustawień JV-2080. W punkcie 6 niniejszej procedury wykorzystaj te wskazówki, które odnoszą się do Twojej sytuacji.

1. Wybierz brzmienie lub program "Performance".

2. Włącz wyświetlanie strony "Wave Param".

Dla brzmienia:

[PATCH] → [F2] ("WG") → [F1] ("WG Prm")

Dla programu "Performance":

[PERFORM]+[PATCH] → [F2] ("WG") → [F1] ("WG Prm")

☼ Podczas wyświetlania strony "Play" przyciski [<] / [>] umożliwiają wybór elementu programu "Performance", do którego odnosić się będą definiowane ustawienia.

{ilustr. - str.117/1}

3. Naciśnij przycisk z grupy TONE SELECT [1] - [4] aby wybrać ton składowy brzmienia oparty na frazie rytmiczno-melodycznej, który posiada zdefiniowaną własną wartość parametru tempa ("BPM").

Nazwa frazy rytmiczno-melodycznej, oraz jej tempo ("BPM") zostaną podane w nawiasie pod odpowiadającym jej numerem.

4. Wybierz opcję "TEMPO-SYNC" dla parametru "Mode" w grupie <Tone Delay>.

Aktualnie zdefiniowana wartość parametru tempa zostanie wyświetlona w dolnej części ekranu.

5. Wybierz opcję "0<J³" dla parametru "Time" w grupie <Tone Delay>.

☀ Jeżeli niniejszemu parametrowi nadasz wartość inną niż "0", wówczas włączone zostanie działanie efektu "Delay" i poprawna synchronizacja sygnałów nie będzie możliwa.

6.

W przypadku synchronizacji z indywidualnym ustawieniem parametru "clock" pojedynczego brzmienia lub programu "Performance"...

Dla brzmienia:

A) Włącz wyświetlanie strony "Common General" ([PATCH] → [F1]"Common" → [F1]"General").

B) Wybierz opcję "PATCH" dla parametru "Clock Source".

C) Tempo frazy "Phrase Loop" zostanie zsynchronizowane z parametrem "Patch Tempo". Wypróbuj działanie różnych jego ustawień.

{ilustr. - str.117/2}

Dla programu "Performance":

A) Włącz wyświetlanie strony "Common" ([PERFORM] → [F1]"Common").

B) Wybierz opcję "PERFORM" dla parametru "Clock Source".

C) Tempo frazy "Phrase Loop" zostanie zsynchronizowane z parametrem "Performance Tempo". Wypróbuj działanie różnych ustawień tego parametru.

☀ W przypadku programu "Performance" ustawienia parametrów "Clock Source" i "Patch Tempo" dla każdego wykorzystywanego brzmienia będą ignorowane.

{ilustr. - str.118/1}

W przypadku synchronizacji z ogólnym ustawieniem parametru "clock" dla całego JV-2080...

Dla brzmienia:

A) Włącz wyświetlanie strony "Common General" ([PATCH] → [F1]"Common" → [F1]"General").

B) Wybierz opcję "SYSTEM" dla parametru "Clock Source".

C) Włącz wyświetlanie strony "Setup" ([SYSTEM] → [F1]"Setup")

D) Wybierz opcję "INT." dla parametru "Clock Source".

E) Tempo frazy "Phrase Loop" zostanie zsynchronizowane z parametrem "System Tempo". Wypróbuj działanie różnych ustawień tego parametru.

{ilustr. - str.118/2}

Dla programu "Performance":

A) Włącz wyświetlanie strony "Common" ([PERFORM] → [F1]"Common").

B) Wybierz opcję "SYSTEM" dla parametru "Clock Source".

C) Włącz wyświetlanie strony "Setup" ([SYSTEM] → [F1]"Setup")

D) Wybierz opcję "INT." dla parametru "Clock Source".

E) Tempo frazy "Phrase Loop" zostanie zsynchronizowane z parametrem "System Tempo". Wypróbuj działanie różnych ustawień tego parametru.

7. Naciśnij kilkakrotnie przycisk [EXIT] aby powrócić do odpowiedniej strony typu "Play".

Po lewej stronie nazwy grupy pojawi się znak "*" informujący o dokonaniu zmian w oryginalnych ustawieniach edytowanych danych.

☀ Jeżeli podczas wyświetlania znaku "*" dokonasz wyboru innego brzmienia, albo

programu "Performance", lub wyłączysz zasilanie instrumentu, wówczas dokonane przez Ciebie modyfikacje ustawień zostaną utracone. Chcąc zachować wprowadzone zmiany należy przeprowadzić procedurę zapisu ("Write").

☼ W przypadku programu "Performance", przed przeprowadzeniem procedury jego zachowania należy zapisać w pamięci zmodyfikowane brzmienie stanowiące jego element. Zachowanie programu "Performance" bez uprzedniego zachowania zmodyfikowanego brzmienia spowoduje utratę wszystkich zmian wprowadzonych do jego ustawień.

☼ Parametry "Patch Tempo", "Performance Tempo" oraz "System Tempo" nie wysyłają na wyjście MIDI OUT komunikatów synchronizujących typu "MIDI Clock".

* Synchronizacja frazy "Phrase Loop" z impulsem zewnętrznego zegara ("external clock")

1. Połącz JV-2080 z zewnętrznym urządzeniem MIDI (sekwencerem MIDI, etc.).

Zgodnie z opisem w instrukcji obsługi tego urządzenia dokonaj potrzebnych ustawień tak, aby wysyłało ono komunikaty synchronizujące typu "MIDI Clock".

2. Wybierz brzmienie lub program "Performance".

3. Włącz wyświetlanie strony "Wave Param".

Dla brzmienia:
[PATCH] → [F2] ("WG") → [F1] ("WG Prm")

Dla programu "Performance":
[PERFORM]+[PATCH] → [F2] ("WG") → [F1] ("WG Prm")

☼ Podczas wyświetlania strony "Play" przyciski [<] / [>] umożliwiają wybór elementu programu "Performance", do którego odnosić się będą definiowane ustawienia.

{ilustr. - str.118/3}

4. Naciśnij przycisk z grupy TONE SELECT [1] - [4] aby wybrać ton składowy brzmienia oparty na frazie rytmiczno-melodycznej, który posiada zdefiniowaną własną wartość parametru tempa ("BPM").

Nazwa frazy rytmiczno-melodycznej, oraz jej tempo ("BPM") zostaną podane w nawiasie pod odpowiadającym jej numerem.

5. Wybierz opcję "TEMPO-SYNC" dla parametru "Mode" w grupie <Tone Delay>.

Aktualnie zdefiniowana wartość parametru tempa zostanie wyświetlona w dolnej części ekranu.

5. Wybierz opcję „0<♪³” dla parametru "Time" w grupie <Tone Delay>.

☼ Jeżeli niniejszemu parametrowi nadasz wartość inną niż "0", wówczas włączone zostanie działanie efektu "Delay" i poprawna synchronizacja sygnałów nie będzie możliwa.

7.

Dla brzmienia:

A) Włącz wyświetlanie strony "Common General" ([PATCH] → [F1]"Common" → [F1]"General").

B) Wybierz opcję "SYSTEM" dla parametru "Clock Source".

{ilustr. - str.119/1}

Dla programu "Performance":

A) Włącz wyświetlanie strony "Common" ([PERFORM] → [F1]"Common").

B) Wybierz opcję "SYSTEM" dla parametru "Clock Source".

{ilustr. - str.119/2}

8. Włącz wyświetlane strony "Setup" ([SYSTEM] → [F1]"Setup").

9. Wybierz opcję "MIDI" dla parametru "Clock Source".

{ilustr. - str.119/3}

Obok napisu "External Tempo" podana zostanie aktualna wartość tego parametru, a fraza "Phrase Loop" zostanie z nim zsynchronizowana.

Wypróbuj działanie innych wartości tego parametru definiowanych poprzez zewnętrzne urządzenie MIDI.

10. Naciśnij kilkakrotnie przycisk [EXIT] aby powrócić do odpowiedniej strony typu "Play".

Po lewej stronie nazwy grupy pojawi się znak "*" informujący o dokonaniu zmian w oryginalnych ustawieniach wybranych danych.

☼ Jeżeli podczas wyświetlania znaku "*" dokonasz wyboru innego brzmienia, lub

programu "Performance", albo wyłączysz zasilanie instrumentu, wówczas dokonane przez Ciebie modyfikacje ustawień zostaną utracone. Chcąc zachować wprowadzone zmiany należy przeprowadzić procedurę zapisu ("Write").

☼ W przypadku programu "Performance", przed przeprowadzeniem procedury jego zachowania należy zapisać w pamięci zmodyfikowane brzmienie stanowiące jego element. Zachowanie programu "Performance" bez uprzedniego zachowania zmodyfikowanego brzmienia spowoduje utratę wszystkich zmian wprowadzonych do jego ustawień.

Synchronizacja parametru opóźnienia sygnału ("Tone Delay") z sygnałem zegara MIDI

Parametr opóźnienia sygnału "Tone Delay" może zostać zsynchronizowany z sygnałem wewnętrznego, lub zewnętrznego zegara MIDI ("internal clock" / "external clock"), oraz z interwałem czasowym dzielącym dwa kolejne naciśnięcia pedału.

☼ Brzmienie PR-E 73 wykorzystuje działanie parametru "Tone Delay".

☼ Jeżeli dla parametrów "Structure Type 1&2", oraz "3&4" (strona "Structure" [PATCH] → [F1]"Common" → [F3]"Struct") wybrana została wartość "Type2" - "Type10", wówczas sygnały tonów składowych 1 i 2 zostaną zmiksowane jako ton 2, a sygnały tonów 3 i 4 zmiksowane jako ton 4. Oznacza to, iż ustawienia dla tonu 2 ważne będą także dla tonu 1, a ustawienia tonu 4 dla tonu 3.

* Synchronizacja parametru "Tone Delay" z sygnałem wewnętrznego zegara ("internal clock")

Istnieje możliwość określenia, czy parametr "Tone Delay" synchronizowany będzie z sygnałem zegara definiowanego indywidualnie dla każdego brzmienia i programu "Performance", czy też z zegarem wspólnym dla wszystkich ustawień JV-2080.

W punkcie 5 niniejszej procedury wykorzystaj te wskazówki, które odnoszą się do Twojej sytuacji.

1. Wybierz brzmienie lub program "Performance".

2. Włącz wyświetlanie strony "Wave Param".

Dla brzmienia:

[PATCH] → [F2] ("WG") → [F1] ("WG Prm")

Dla programu "Performance":

[PERFORM]+[PATCH] → [F2] ("WG") → [F1] ("WG Prm")

☼ Podczas wyświetlania strony "Play" przyciski [<] / [>] umożliwiają wybór elementu programu "Performance".

☼ W celu wybrania tonu składowego brzmienia, do którego odnosić się będą definiowane ustawienia, należy posłużyć się przyciskami TONE SELECT [1] - [4].

{ilustr. - str.120/1}

3. Wybierz opcję "CLOCK-SYNC." dla parametru "Mode" w grupie <Tone Delay>.

Aktualnie zdefiniowana wartość parametru tempa zostanie wyświetlona w dolnej części ekranu.

4. Określ wartość dla parametru "Time" w grupie <Tone Delay>.

Parametr czasu opóźnienia sygnału definiowany będzie w kategoriach wartości rytmicznej w odniesieniu do parametru tempa synchronizacji.

Przykład: Dla tempa 120 BPM (120 ćwierćnut na 1 minutę, czyli 60 sekund)

Wartość parametru opóźnienia sygnału	Czas
192 = półnuta (60/60=1s)	1 sekunda
96 = ćwierćnuta (60/120=0,5s)	0,5 sekundy
48 = ósemka (60/240=0,25s)	0,25 sekundy

5.

W przypadku synchronizacji z indywidualnym ustawieniem parametru "clock" pojedynczego brzmienia lub programu "Performance"...

Dla brzmienia:

A) Włącz wyświetlanie strony "Common General" ([PATCH] → [F1]"Common" → [F1]"General").

B) Wybierz opcję "PATCH" dla parametru "Clock Source".

C) Parametr czasu opóźnienia sygnału zostanie zsynchronizowany z parametrem "Patch Tempo". Wypróbuj działanie różnych jego ustawień.

{ilustr. - str.120/2}

Dla programu "Performance":

A) Włącz wyświetlanie strony "Common" ([PERFORM] → [F1]"Common").

B) Wybierz opcję "PERFORM" dla parametru "Clock Source".

C) Parametr czasu opóźnienia sygnału zostanie zsynchronizowany z parametrem "Performance Tempo". Wypróbuj działanie różnych ustawień tego parametru.

☼ W przypadku programu "Performance" ustawienia parametrów "Clock Source" i "Patch Tempo" dla każdego wykorzystywanego brzmienia będą ignorowane.

{ilustr. - str.120/3}

W przypadku synchronizacji z ogólnym ustawieniem parametru "clock" dla całego JV-2080...

Dla brzmienia:

A) Włącz wyświetlanie strony "Common General" ([PATCH] → [F1]"Common" → [F1]"General").

B) Wybierz opcję "SYSTEM" dla parametru "Clock Source".

C) Włącz wyświetlanie strony "Setup" ([SYSTEM] → [F1]"Setup")

D) Wybierz opcję "INT." dla parametru "Clock Source".

E) Parametr czasu opóźnienia sygnału zostanie zsynchronizowany z parametrem "System Tempo". Wypróbuj działanie różnych ustawień tego parametru.

{ilustr. - str.120/4}

Dla programu "Performance":

A) Włącz wyświetlanie strony "Common" ([PERFORM] → [F1]"Common").

B) Wybierz opcję "SYSTEM" dla parametru "Clock Source".

C) Włącz wyświetlanie strony "Setup" ([SYSTEM] → [F1]"Setup")

D) Wybierz opcję "INT." dla parametru "Clock Source".

E) Parametr czasu opóźnienia sygnału zostanie zsynchronizowany z parametrem "System Tempo". Wypróbuj działanie różnych jego ustawień.

6. Naciśnij kilkakrotnie przycisk [EXIT] aby powrócić do odpowiedniej strony typu "Play".

Po lewej stronie nazwy grupy pojawi się znak "*" informujący o dokonaniu zmian w oryginalnych ustawieniach edytowanych danych.

☼ Jeżeli podczas wyświetlania znaku "*" dokonasz wyboru innego brzmienia, albo programu "Performance", lub wyłączysz zasilanie instrumentu, wówczas dokonane przez Ciebie modyfikacje ustawień zostaną utracone. Chcąc zachować wprowadzone zmiany należy przeprowadzić procedurę zapisu ("Write").

☼ W przypadku programu "Performance", przed przeprowadzeniem procedury jego zachowania należy zapisać w pamięci zmodyfikowane brzmienie stanowiące jego element. Zachowanie programu "Performance" bez uprzedniego zachowania zmodyfikowanego brzmienia spowoduje utratę wszystkich zmian wprowadzonych do jego ustawień.

☼ Parametry "Patch Tempo", "Performance Tempo" oraz "System Tempo" nie wysyłają na wyjście MIDI OUT komunikatów synchronizujących typu "MIDI Clock".

* Synchronizacja parametru opóźnienia sygnału "Tone Delay" z impulsem zewnętrznego zegara ("external clock")

1. Połącz JV-2080 z zewnętrznym urządzeniem MIDI (sekwencerem MIDI, etc.).

Zgodnie z opisem w instrukcji obsługi tego urządzenia dokonaj potrzebnych ustawień tak, aby wysyłało ono komunikaty synchronizujące typu "MIDI Clock".

2. Wybierz brzmienie lub program "Performance".

3. Włącz wyświetlanie strony "Wave Param".

Dla brzmienia:

[PATCH] → [F2] ("WG") → [F1] ("WG Prm")

Dla programu "Performance":

[PERFORM]+[PATCH] → [F2] ("WG") → [F1] ("WG Prm")

☼ Podczas wyświetlania strony "Play" przyciski [<] / [>] umożliwiają wybór elementu programu

"Performance", do którego odnosić się będą definiowane ustawienia.

☼ Naciśnij przycisk z grupy TONE SELECT [1] - [4] aby wybrać ton składowy brzmienia, którego ustawienia mają zostać zdefiniowane.

{ilustr. - str.121/1}

4. Wybierz opcję "CLOCK-SYNC" dla parametru "Mode" w grupie <Tone Delay>.

Aktualnie zdefiniowana wartość parametru tempa zostanie wyświetlona w dolnej części ekranu.

5. Zdefiniuj wartość dla parametru "Time" w grupie <Tone Delay>.

Parametr czasu opóźnienia sygnału definiowany będzie w kategoriach wartości rytmicznej w odniesieniu do parametru tempa synchronizacji.

Przykład: Dla tempa 120 BPM (120 ćwierćnut na 1 minutę, czyli 60 sekund)

Wartość parametru opóźnienia sygnału	Czas
192 = półnuta (60/60=1s)	1 sekunda
96 = ćwierćnuta (60/120=0,5s)	0,5 sekundy
48 = ósemka (60/240=0,25s)	0,25 sekundy

6.

Dla brzmienia:

A) Włącz wyświetlanie strony "Common General" ([PATCH] → [F1]"Common" → [F1]"General").

B) Wybierz opcję "SYSTEM" dla parametru "Clock Source".

{ilustr. - str.121/2}

Dla programu "Performance":

A) Włącz wyświetlanie strony "Common" ([PERFORM] → [F1]"Common").

B) Wybierz opcję "SYSTEM" dla parametru "Clock Source".

{ilustr. - str.121/3}

7. Włącz wyświetlane strony "Setup" ([SYSTEM] → [F1]"Setup").

8. Wybierz opcję "MIDI" dla parametru "Clock Source".

{ilustr. - str.121/4}

Obok napisu "External Tempo" podana zostanie aktualna wartość tego parametru, a parametr opóźnienia sygnału zostanie z nim zsynchronizowany.

Wypróbuj działanie innych wartości tego parametru definiowanych poprzez zewnętrzne urządzenie MIDI.

9. Naciśnij kilkakrotnie przycisk [EXIT] aby powrócić do odpowiedniej strony typu "Play".

Po lewej stronie nazwy grupy pojawi się znak "*" informujący o dokonaniu zmian w oryginalnych ustawieniach wybranych danych.

☼ Jeżeli podczas wyświetlania znaku "*" dokonasz wyboru innego brzmienia, lub programu "Performance", albo wyłączysz zasilanie instrumentu, wówczas dokonane przez Ciebie modyfikacje ustawień zostaną utracone. Chcąc zachować wprowadzone zmiany należy przeprowadzić procedurę zapisu ("Write").

☼ W przypadku programu "Performance", przed przeprowadzeniem procedury jego zachowania należy zapisać w pamięci zmodyfikowane brzmienie stanowiące jego element. Zachowanie programu "Performance" bez uprzedniego zachowania zmodyfikowanego brzmienia spowoduje utratę wszystkich zmian wprowadzonych do jego ustawień.

* Synchronizacja czasu opóźnienia sygnału (parametru "Tone Delay") z interwałem czasowym dzielącym dwa kolejne naciśnięcia zewnętrznego pedału MIDI.

1. Połącz JV-2080 z zewnętrznym urządzeniem MIDI (klawiaturą MIDI, etc.).

2. Włącz wyświetlanie strony "Control Source" ([SYSTEM] → [F4]"Control").

W przypadku wyświetlenia strony "Control Assign" należy ponownie nacisnąć przycisk [F4] ("Control").

{ilustr. - str.122/1}

3. Określ typ komunikatu MIDI dla parametru "Tap", który zostanie wykorzystany do zdefiniowania tempa synchronizacji.

Należy wybrać typ komunikatu MIDI wysyłany przez pedał, który służyć będzie do nadania tempa synchronizacji.

"Tap"
OFF : brak kontrolera

HOLD-1 : pedał typu "Hold 1"
(kontroler nr 64)
SOSTENUTO : pedał typu "Sostenuto"
(kontroler nr 66)
SOFT : pedał typu "Soft" (kontroler
nr 67)
HOLD-2 : pedał typu "Hold 2"
(kontroler nr 69)

4. Wybierz pojedyncze brzmienie lub program
"Performance".

5. Włącz wyświetlanie strony "Wave Param".

Dla brzmienia:

[PATCH] → [F2] ("WG") → [F1] ("WG Prm")

Dla programu "Performance":

[PERFORM]+[PATCH] → [F2] ("WG") →
[F1] ("WG Prm")

☼ Podczas wyświetlania strony "Play" przyciski
[<] / [>] umożliwiają wybór elementu programu
"Performance", do którego odnosić się będą
definiowane ustawienia.

☼ Naciśnij przycisk z grupy TONE SELECT
[1] - [4] aby wybrać ton składowy brzmienia,
którego ustawienia mają zostać zdefiniowane.

{ilustr. - str.122/2}

6. Wybierz opcję "CLOCK-SYNC" dla
parametru "Mode" w grupie <Tone Delay>.

Aktualnie zdefiniowana wartość parametru
tempa zostanie wyświetlona w dolnej części
ekranu.

7. Zdefiniuj wartość dla parametru "Time" w
grupie <Tone Delay>.

Parametr czasu opóźnienia sygnału definiowany
będzie w kategoriach wartości rytmicznej w
odniesieniu do parametru tempa synchronizacji.

Przykład: Dla tempa 120 BPM (120 ćwierćnut
na 1 minutę, czyli 60 sekund)

Wartość parametru opóźnienia sygnału	Czas
192 = półnuta (60/60=1s)	1 sekunda
96 = ćwierćnuta (60/120=0,5s)	0,5 sekundy
48 = ósemka (60/240=0,25s)	0,25 sekundy

8.

Dla brzmienia:

A) Włącz wyświetlanie strony "Common
General" ([PATCH] → [F1]"Common" →
[F1]"General").

B) Wybierz opcję "SYSTEM" dla parametru
"Clock Source".

{ilustr. - str.122/3}

Dla programu "Performance":

A) Włącz wyświetlanie strony "Common"
([PERFORM] → [F1]"Common").

B) Wybierz opcję "SYSTEM" dla parametru
"Clock Source".

{ilustr. - str.123/1}

9. Włącz wyświetlane strony "Setup"
([SYSTEM] → [F1]"Setup").

10. Wybierz opcję "INT." dla parametru "Clock
Source".

{ilustr. - str.123/2}

Obok napisu "System Tempo" podana zostanie
aktualna wartość tego parametru, a parametr
opóźnienia sygnału zostanie z nim
zsynchronizowany.

Wypróbuj działanie innych wartości tego
parametru definiowanych poprzez naciśnięcie
pedału w różnych odstępach czasu.

11. Naciśnij kilkakrotnie przycisk [EXIT] aby
powrócić do odpowiedniej strony typu "Play".

Po lewej stronie nazwy grupy pojawi się znak
"*" informujący o dokonaniu zmian w
oryginalnych ustawieniach wybranych danych.

☼ Jeżeli podczas wyświetlania znaku "*" dokonasz wyboru innego brzmienia, lub programu "Performance", albo wyłączysz zasilanie instrumentu, wówczas dokonane przez Ciebie modyfikacje ustawień zostaną utracone. Chcąc zachować wprowadzone zmiany należy przeprowadzić procedurę zapisu ("Write").

☼ W przypadku programu "Performance", przed przeprowadzeniem procedury jego zachowania należy zapisać w pamięci zmodyfikowane brzmienie stanowiące jego element. Zachowanie programu "Performance" bez uprzedniego zachowania zmodyfikowanego brzmienia spowoduje utratę wszystkich zmian wprowadzonych do jego ustawień.

Wykorzystanie JV-2080 jako modułu brzmieniowego w standardzie General MIDI

JV-2080 może być wykorzystywany jako moduł brzmieniowy GM. Umożliwia to odtwarzanie lub tworzenie utworów GM (przeznaczonych do odtwarzania przez różnego rodzaju moduły brzmieniowe GM).

Przełączanie na tryb pracy modułu GM

Działanie systemu General MIDI przypomina program "Performance", w którym jego element 10 przypisany jest do zestawu perkusyjnego GM, a pozostałe elementy do poszczególnych brzmień tego standardu.

Po włączeniu trybu pracy GM do elementu 10 przypisany zostanie zestaw perkusyjny GM:001 "GM Drum Set", a do pozostałych elementów brzmienie GM:001 "Piano 1", jakkolwiek ustawienia te mogą ulegać zmianie w obrębie brzmień ("Patches") i zestawów perkusyjnych ("Drum Sets") przewidzianych przez standard GM.

1. Wciśnij i przytrzymaj przycisk [SHIFT], a następnie naciśnij przycisk [PERFORM]. Na wyświetlaczu pojawi się strona "GM Play".

Na stronie "GM Play" wyświetlane są nazwy brzmień i zestawów perkusyjnych przypisanych do poszczególnych elementów programu ("Part").

Po włączeniu trybu pracy GM wszystkie elementy uzyskują automatycznie swoje podstawowe ustawienia.

{ilustr. - str.124:

"Current Part" = Aktualnie wybrany element programu }

☼ W trybie pracy GM poszczególne kanały odbioru komunikatów MIDI ("MIDI receive channels") zdefiniowane są w następujący sposób: Element 1 = kanał 1, Element 2 = kanał 2, Element 3 = kanał 3 ... Element 16 = kanał 16.

* Inne metody wyboru podstawowych ustawień trybu pracy GM.

Aby utwór stworzony w standardzie GM został poprawnie odtworzony, należy uprzednio zdefiniować podstawowe ustawienia dla modułu brzmieniowego GM wykorzystywanego podczas gry. Oprócz opisanej powyżej procedury, podstawowe ustawienia systemu GM zostaną automatycznie wybrane przez JV-2080 w następujących przypadkach:

- kiedy z zewnętrznego źródła zostanie wysłany do JV-2080 komunikat "GM System On";
- kiedy utwór muzyczny odtwarzany z zewnętrznego urządzenia MIDI na JV-2080 zawiera komunikat "GM System On";
- po przeprowadzeniu procedury inicjalizacji JV-2080.

☼ Ponieważ parametry torów efektowych nie mogą być definiowane w standardzie GM, więc nawet po zdefiniowaniu podstawowych ustawień dla tego systemu wartości poszczególnych parametrów wykonawczych utworów nie ulegną zmianie, za wyjątkiem tych, które definiowane są indywidualnie dla każdego elementu programu ("Output Assign", "Reverb Send Level", "Chorus Send Level", "Mix/EFX Send Level").

Chcąc wybrać podstawowe ustawienia dla systemu GM i jednocześnie przywołać fabryczne ustawienia torów efektowych, należy przeprowadzić operację inicjalizacji instrumentu wybierając opcję "DEFAULT", lub wykonać procedurę "Factory Preset", a następnie włączyć tryb pracy GM.

☼ Po wybraniu opcji "OFF" dla parametru "Rx GM-ON Message" na stronie "MIDI Parm 1" ([SYSTEM] → [F3]"MIDI") komunikat "GM System On" będzie przez JV-2080 ignorowany.

Komunikat "GM System On"

Jest to specjalny typ komunikatu MIDI włączający w odbierającym go urządzeniu tryb pracy kompatybilny ze standardem GM, lub inicjalizujący to urządzenie tak, aby było zgodne z wymaganiami tego systemu.

Odtwarzanie utworu w standardzie GM

Po włączeniu trybu pracy GM JV-2080 posiada możliwość odtworzenia utworu napisanego w tym standardzie (tzw. "GM score"). Należy jednak pamiętać, iż Twój instrument posiada wiele dodatkowych funkcji i parametrów, które wykraczają poza granicę systemu GM. Jeżeli stworzysz utwór wykorzystujący owe możliwości JV-2080, wówczas odtworzenie takiego utworu na innych modułach GM może okazać się niemożliwe.

☼ JV-2080 nie jest kompatybilny z formatem GS (zestawem ustawień zaproponowanych przez firmę Roland w celu ustandaryzowania działania modułów brzmieniowych typu "multitimbral"). Utwory i inne dane muzyczne oznaczone logo "GS" mogą być niewłaściwie odtwarzane przez JV-2080.

☼ Komunikat "GM System On" znajduje się zwykle na samym początku utworu napisanego w standardzie GM. Oznacza to, iż jeżeli odtwarzanie danego utworu rozpoczęło się od jego środkowej części, wówczas JV-2080 nie włączy trybu pracy GM i nie będzie spełniał warunku poprawnej reprodukcji danych muzycznych. Zaleca się, aby przed rozpoczęciem odtwarzania utworu w standardzie GM ("GM score") włączyć tryb pracy GM JV-2080 ręcznie (za pośrednictwem przycisków na przedniej płycie instrumentu).

■ Tłumienie poszczególnych partii instrumentalnych (funkcja "Part On/Off")

Po włączeniu trybu GM w JV-2080 wszystkie elementy programu odbierać będą komunikaty MIDI na przypisanych im kanałach. Chcąc stłumić wybrany element programu (partię instrumentalną), należy go wyłączyć.

1. Upewnij Się, że włączony został tryb pracy GM.

2. Naciśnij przycisk [RX] tak, aby został podświetlony.

3. Za pomocą przycisków PART SELECT [1/9] - [8/16] włącz (przycisk podświetlony), lub wyłącz (przycisk zgaszony) wybrany element programu.

Aby włączyć / wyłączyć elementy nr 9 - 16 należy nacisnąć przycisk [1-8/9-16] tak, aby został podświetlony, a następnie dokonać wyboru za pomocą przycisków sekcji PART SELECT [1/9] - [8/16].

{ilustr. - str.125/1}

Na stronie "GM Play" elementy (partie instrumentalne) włączone oznaczone są czarną lub białą kropką, podczas gdy elementy wyłączone - symbolem "_".

4. Naciśnij przycisk [RX] tak, aby wyłączyć jego podświetlenie.

☼ Po włączeniu podświetlenia przycisku [RX] rejestrowane przez JV-2080 komunikaty MIDI sygnalizowane będą miganiem podświetlenia przycisków odpowiadających elementom, do których dany komunikat był adresowany. (W czasie wyświetlania strony "Part Information" ten sposób informowania o otrzymywanych komunikatach MIDI będzie aktywny bez względu na status przycisku [RX], lub włączenie / wyłączenie poszczególnych elementów programu).

Włączanie i wyłączanie efektów

(([EFX] [CHORUS] [REVERB]))

Masz możliwość zdecydowania, czy JV-2080 wykorzystywać będzie poszczególne tory efektowe "EFX", "Chorus" i "Reverb" (opcja "ON"), czy też nie będą one wykorzystywane (opcja "OFF").

1. Naciśnij przycisk [EFX] / [CHORUS] / [REVERB] aby włączyć (przycisk podświetlony) lub wyłączyć (brak podświetlenia) odpowiedni tor efektowy.

Włączenie poszczególnych efektów komunikowane jest na wyświetlaczu oznaczeniami "EFX", "CHO" i "REV" w prawym górnym rogu ekranu.

Po wyłączeniu efektu, jego oznaczenie na wyświetlaczu będzie miało szary kolor.

{ilustr. - str.125/2}

Indywidualne ustawienia każdego elementu (partii instrumentalnej)

Na stronie "GM Play" wszystkie parametry, które mogą zostać zdefiniowane indywidualnie dla każdego elementu ("Part") są dostępne za naciśnięciem następujących przycisków funkcyjnych

System General MIDI

☼ Ogólne ustawienia programu oznaczone są gwiazdką.

Parametry bez gwiazdki definiowane są indywidualnie dla każdego elementu ("Part").

[F4] ("Part")	wybór brzmienia / głośność / lokalizacji / wysokość
[F5] ("Effects")	sposób
[F1] ("General")	połączenia torów efektowych
[F2] ("EFX Prm")	* typ efektu
EFX	
[F3] ("EFX Ctl")	*
	zastosowanie kontrolerów MIDI do modyfikacji ustawień efektu EFX
[F4] ("Chorus")	* ustawienia
efektu typu "Chorus"	
[F5] ("Reverb")	* ustawienia
efektu typu "Reverb"	

Poniższa procedura umożliwia edycję indywidualnych ustawień każdego elementu GM ("Part"). Szczegółowy opis poszczególnych parametrów znajduje się na innych stronach niniejszej instrukcji.

1. Wciśnij i przytrzymaj przycisk [SHIFT], a następnie naciśnij przycisk [PERFORM]. Na wyświetlaczu pojawi się strona "GM Play".

2. Naciśnij przycisk [F4] ("Part"), lub [F5] ("Effects"). Na wyświetlaczu pojawi się odpowiednia strona funkcyjna.

3. Jeżeli w poprzednim punkcie naciśnąłeś przycisk "Effects", wówczas wybierz jeden z przycisków [F1] ("General") - [F5] ("Reverb"). Na wyświetlaczu pojawi się odpowiednia strona funkcyjna.

4. Za pomocą przycisków PART SELECT [1/9] - [8/16] wybierz element, którego ustawienia mają zostać poddane edycji.

Aby wybrać elementy 9 - 16 należy nacisnąć przycisk [1-8/9-16] tak, aby został podświetlony, a następnie dokonać wyboru za pomocą przycisków sekcji PART SELECT: [1/9] - [8/16].

Przycisk ten zacznie pulsować, a w prawej górnej części wyświetlacza pojawi się numer wybranego elementu (lewej górnej części, w przypadku strony "General" w trybie "Effects").

{ilustr. - str.126/1+2}

☼ Ponieważ ustawienia dokonywane w trybie "Effects" dla przycisków [F2] ("EFX Prm") - [F5] (Reverb") definiowane są ogólnie dla wszystkich elementów GM, na odpowiadających im stronach funkcyjnych nie ma możliwości wyboru pojedynczego elementu przeznaczonego do edycji.

5. Za pomocą przycisków nawigacyjnych ustaw kursor w pozycji parametru, którego ustawienia chcesz zmienić.

6. Zmień wartość wybranego parametru za pomocą pokrętła [VALUE], lub przycisków [INC] / [DEC].

☼ W razie wprowadzenia niewłaściwej wartości edytowanego parametru należy nacisnąć przycisk [UNDO]. Wówczas parametrowi temu zostanie przypisana wartość, jaką posiadał on w momencie zaznaczenia go kursorem.

7. Powtarzaj punkty 1 - 6 niniejszej procedury aż do zdefiniowania wartości wszystkich żądanych parametrów systemu GM.

8. Naciśnij przycisk [EXIT] aby powrócić do strony "GM Play".

☼ W przypadku systemu GM nie istnieje możliwość zapisu zmodyfikowanych danych.

Aby zmienić wybraną wartość w dużych skokach...

System operacyjny JV-2080 umożliwia zmianę wartości wybranych parametrów za pomocą pokrętła [VALUE], lub przycisków [INC] / [DEC]. Chcąc zwiększyć tempo wprowadzanych w ten sposób zmian należy wykorzystać jedną z podanych poniżej metod.

Pokrętło [VALUE]

Obracaj pokrętłem [VALUE] przy jednoczesnym jego wciśnięciu. Inną metodą jest obrót pokrętła [VALUE] po uprzednim wciśnięciu i przytrzymaniu przycisku [SHIFT].

Przyciski [INC] / [DEC]

Aby szybko zwiększyć wybraną wartość...

Wciśnij i przytrzymaj przycisk [INC] a następnie naciśnij przycisk [DEC]. Inną metodą jest naciśnięcie przycisku [INC] po uprzednim wciśnięciu i przytrzymaniu przycisku [SHIFT].

Aby szybko zmniejszyć wybraną wartość...

Wciśnij i przytrzymaj przycisk [DEC] a następnie naciśnij przycisk [INC]. Inną metodą jest naciśnięcie przycisku [DEC] po uprzednim wciśnięciu i przytrzymaniu przycisku [SHIFT].

■ Porównywanie wartości ustawień parametrów dla poszczególnych elementów programu "Performance" w trakcie ich edycji

Istnieje możliwość zestawienia wartości parametrów dla ośmiu elementów systemu GM (partie instrumentalne 1-8, lub 9-16) na jednej stronie.

1. Jeżeli definiowałeś ustawienia osobno dla każdego elementu GM, naciśnij [F6] ("Palette") aby włączyć stronę "Part Palette".

☼ Funkcja "Palette" dla przycisku [F6] pojawi się na wyświetlaczu tylko w przypadku możliwości włączenia strony "Part Palette".

{ilustr. - str.126/3+4}

2. Za pomocą przycisków PART SELECT [1/9] - [8/16] wybierz element GM, którego ustawienia mają zostać poddane edycji.

Aby wybrać elementy 9 - 16 należy nacisnąć przycisk [1-8/9-16] tak, aby został podświetlony, a następnie dokonać wyboru za pomocą przycisków sekcji PART SELECT: [1/9] - [8/16].

Do wyboru elementu przeznaczonego do edycji użyć możesz również przycisków [<] / [>].

Każdorazowe naciśnięcie przycisku [F1] spowoduje przełączenie pomiędzy stronami "Part Palette" dla elementów nr 1-8 i 9-16.

3. Za pomocą przycisków nawigacyjnych działających w pionie wybierz parametr, którego wartość chcesz zmodyfikować.

Jeżeli wciśniesz i przytrzymasz przycisk [SHIFT], a następnie naciśniesz [^], wówczas kursor przemieści się do najwyższej dostępnej pozycji, natomiast wciśnięcie przycisku [v] po przytrzymaniu [SHIFT] spowoduje przeniesienie kursora do najniższej możliwej pozycji.

4. Zmień wartość wybranego parametru za pomocą pokrętła [VALUE], lub przycisków [INC] / [DEC].

☼ W razie wprowadzenia niewłaściwej wartości edytowanego parametru należy nacisnąć przycisk [UNDO]. Wówczas parametrowi temu zostanie przypisana wartość, jaką posiadał on w momencie zaznaczenia go kursorem.

5. Powtarzaj punkty 1 - 4 niniejszej procedury aż do zdefiniowania wartości wszystkich żądanych parametrów poszczególnych partii instrumentalnych systemu GM.

6. Naciśnij przycisk [F6] aby wyjść ze strony "Part Palette".

Nad przyciskiem [F6] podany będzie numer elementu, do którego edycji powrócisz.

■ Definicja numeru brzmienia, jego głośności, lokalizacji i wysokości - strona "Part Param" ([SHIFT]+[PERFORM] → [F4]"Part")

Tutaj wybrać możesz brzmienie, które przypisane zostanie do poszczególnych elementów, oraz określić jego głośność, lokalizację w przestrzeni stereofonicznej i wysokość.

{ilustr. - str.127}

"Patch Number"

Określa numer brzmienia GM (lub zestawu perkusyjnego w przypadku elementu 10) przypisanego do każdego elementu (partii instrumentalnej) systemu GM. Nazwa brzmienia podana zostanie w nawiasie.

☼ Możliwe jest również naciśnięcie pokrętła [VALUE] w celu wyświetlenia listy wszystkich dostępnych brzmień i dokonania wyboru tą właśnie drogą.

☼ W tym trybie pracy nie ma możliwości wyboru brzmień lub zestawów perkusyjnych z grup "USER", "PRESET A" - "~ C", "XP-A" - "XP-H", oraz "CARD".

"Part Volume"

Określa poziom głośności każdego elementu ("Part"). Parametr ten służy przede wszystkim do kontrolowania proporcji głośności pomiędzy poszczególnymi elementami.

"Part Pan"

Określa lokalizację sygnału każdego elementu w przestrzeni stereofonicznej. Wartość "L64" oznacza skrajne ustawienie w lewym kanale, "0" lokalizację centralną, a "63R" skrajne wychylenie w prawo.

☼ Każda modyfikacja ustawień parametrów "Part Volume" i "Part Pan" znajduje swoje odzwierciedlenie w ustawieniach parametrów "Volume" i "Pan" na stronie "Part Information".

"Coarse Tune"

Określa wysokość brzmienia każdego z elementów z dokładnością do 1 półtonu, w zakresie od -4 do +4 oktaw. Jest to wartość względna, dla której "0" jest oryginalną wysokością przypisanego do elementu brzmienia GM.

"Fine Tune"

Umożliwia precyzyjne określenie wysokości stroju elementu, z dokładnością do 2 centów (1 cent = 1/100 półtonu), w zakresie półtonu w górę lub w dół.

Inna metoda wyboru brzmienia dla elementu programu GM (zestawu perkusyjnego dla elementu 10)

1. Na stronie "GM Play" za pomocą przycisków [<] / [>] wybierz element programu, dla którego chcesz dokonać wyboru brzmienia GM. Numer aktualnie edytowanego elementu pojawi się na wyświetlaczu.

2. Wybierz brzmienie lub zestaw perkusyjny dla wybranego wcześniej elementu za pomocą pokrętła [VALUE], lub przycisków [INC] / [DEC].

■ Ustawienia efektów

([SHIFT]+[PERFORM] → [F5]"Effects" → [F1] - [F5])

Poszczególne ustawienia parametrów działania efektów JV-2080 zostały opisane we wcześniejszych rozdziałach niniejszej instrukcji.

Inicjalizacja

Istnieją dwa typy inicjalizacji w trybie pracy GM: "GM-ON", oraz "DEFAULT".

"Mode"

Określa typ przeprowadzanej inicjalizacji.

GM-ON : Przywraca oryginalne ustawienia wszystkim parametrom systemu GM tak, jak dzieje się to w przypadku otrzymania przez JV-2080 komunikatu "GM System On".

DEFAULT : Przywraca oryginalne ustawienia wszystkim parametrom systemu GM, oraz fabryczne ustawienia wszystkich efektów.

1. Wciśnij i przytrzymaj przycisk [SHIFT], a następnie naciśnij przycisk [PERFORM]. Na wyświetlaczu pojawi się strona "GM Play".

2. Naciśnij przycisk [UTILITY] tak, aby został podświetlony.

3. Naciśnij kilkakrotnie przycisk [F6] ("Menu") tak, aby wyświetlona została strona "Menu 1".

4. Naciśnij przycisk [F3] ("Init"). Na wyświetlaczu pojawi się strona "GM Initialize".

{ilustr. - str.128}

5. Za pomocą przycisków [INC] / [DEC] lub pokrętki [VALUE] wybierz opcję "GM-ON" lub "DEFAULT".

6. Naciśnij przycisk [F6] ("Execute") w celu przeprowadzenia procesu inicjalizacji.

Wyświetlacz powróci do strony "GM Play".

Przesyłanie danych

Przesyłanie danych do zewnętrznego urządzenia MIDI.

Zawartość wewnętrznej pamięci JV-2080 oraz dane przechowywane na kartach pamięciowych DATA mogą zostać przesłane do zewnętrznego urządzenia MIDI (np. sekwencera) w celu ich zachowania, lub do innego JV-2080 w celu skopiowania ustawień instrumentu źródłowego, za pośrednictwem połączenia MIDI. Aby transmisja danych była możliwa obydwie połączone ze sobą urządzenia powinny posiadać ten sam numer "Device ID".

{ilustr. - str.129/1}

"Source"

Określa typ danych przeznaczonych do transmisji.

Przykładowo: jeżeli chcesz przesłać dane brzmień o numerach 001 - 020 zapisanych w grupie "USER", wówczas powinieneś wybrać dla niniejszego parametru wartość "PATCH USER:001-020".

ALL	USER
	TEMP
	CARD
PERFORM	USER 01-32
	TEMP -PATCH
	patrz: *)
	+PATCH
	patrz: **)
	CARD 01-16, 32
PATCH USER	001-128
	TEMP
	CARD 001-064, 128
RHYTHM	USER 001-002
	TEMP
	CARD 001-001, 002
SYSTEM	
	patrz: ***)

☼ Opcja "ALL" oznacza wszystkie programy "Performance", pojedyncze brzmienia oraz zestawy perkusyjne w ramach grupy określonej drugim elementem tego ustawienia ("USER", "TEMP" lub "CARD").

☼ "TEMP" oznacza dane rezydujące aktualnie w pamięci operacyjnej instrumentu (aktualnie wykorzystywane).

☼ Opcja "CARD" nie jest dostępna, jeżeli karta typu DATA nie jest umieszczona w złączu "CARD".

☼ Transmisja ustawień systemu GM nie jest możliwa.

*) Program "Performance" aktualnie rezydujący w pamięci operacyjnej instrumentu (aktualnie wykorzystywany).

**) Program "Performance" aktualnie rezydujący w pamięci operacyjnej instrumentu (aktualnie wykorzystywany), oraz dane brzmień i zestawów perkusyjnych przypisanych do poszczególnych elementów ("Parts") tego programu.

***) Ustawienia systemowe (szczegółowy ich wykaz znajduje się w rozdziale "Parameter address map 1-1-1. System Common" na stronie 188 instrukcji obsługi w języku angielskim).

"Destination"

Opcja "to MIDI" oznacza, iż wybrane dane zostaną przesłane do zewnętrznego urządzenia MIDI.

Przed rozpoczęciem procedury transmisji danych połącz JV-2080 z zewnętrznym urządzeniem MIDI w sposób pokazany na poniższym diagramie.

{ilustr. - str.129/2}

1. Naciśnij przycisk [UTILITY] tak, aby został podświetlony.
2. Naciśnij przycisk [F4] ("Xfer").
3. Naciśnij przycisk [F1] ("to MIDI"). Na wyświetlaczu pojawi się strona "Data Transfer to MIDI".
4. Za pomocą przycisków [<] / [>] ustaw kursor w pozycji parametru, którego ustawienia chcesz zmienić.
5. Za pomocą pokrętki [VALUE], lub przycisków [INC] / [DEC] dokonaj definicji żądanych ustawień.
6. Naciśnij przycisk [F6] ("Execute") aby rozpocząć transmisję danych.

Chcąc zapisać przesyłane do zewnętrznego urządzenia dane należy dokonać wszystkich potrzebnych ustawień, aby było ono przygotowane na odbiór informacji wysyłanych przez JV-2080.

W trakcie przesyłania danych na wyświetlaczu pojawi się komunikat "Transmitting...".

☀ Aby przerwać proces przesyłania danych należy nacisnąć przycisk [EXIT].

7. Naciśnij kilkakrotnie przycisk [EXIT], aby powrócić do strony "Play" od której niniejsza procedura się rozpoczęła.

Parametr "Device ID Number" oraz ustawienie "Rx Sys.Excl"

W przypadku przesyłu danych z JV-2080 do innego JV-2080 parametr "Device ID Number" (strona "MIDI Param 1" [SYSTEM] → [F3]"MIDI") musi mieć tę samą wartość dla obydwu urządzeń. Obydwa urządzenia powinny także mieć wybraną opcję "ON" dla parametru "Rx Sys.Excl" (strona "MIDI Param 1" [SYSTEM] → [F3]"MIDI").

Zanim dane, które zostały zachowane na zewnętrznym urządzeniu MIDI zostaną z powrotem przesłane do JV-2080, parametr "Device ID Number" musi posiadać tę samą wartość, którą posiadał w czasie procedury zapisu, a parametr "Rx Sys.Excl" musi być włączony ("ON").

Fabryczne ustawienia JV-2080 to wartość "17" dla parametru "Device ID", oraz opcja "ON" dla parametru "Rx Sys.Excl".

Przesył danych do kart pamięciowych typu DATA

Zawartość wewnętrznej pamięci JV-2080 może zostać przesłana do opcjonalnej karty pamięciowej DATA (karty "MEMORY CARD" typu M-512E i M-256E).

Możliwe jest również przesyłanie danych w obrębie jednej karty pamięciowej (np. skopiowanie brzmień grupy "CARD" o numerach 005-007 do adresów 001-003 tej samej grupy).

Niniejsza funkcja stanowi wygodne narzędzie służące do organizowania danych w odpowiednim porządku.

Aby użycie karty typu DATA było możliwe, należy uprzednio przeprowadzić procedurę jej formatowania.

Maksymalna liczba programów "Performance", pojedynczych brzmień i zestawów perkusyjnych możliwa do zapisania na jednej karcie zależy od jej typu i wynosi:

dla modelu M-512E

32 programy "Performance", 128 brzmień ("Patches"), 2 zestawy perkusyjne ("Rhythm Sets")

dla modelu M-256E

16 programów "Performance", 64 brzmienia ("Patches"), 1 zestaw perkusyjny ("Rhythm Set")

{ilustr. - str.130/1}

"Source"

Określa typ danych przeznaczonych do transmisji.

Przykładowo: jeżeli chcesz przesłać dane brzmień o numerach 001 - 020 zapisanych w grupie "USER", wówczas powinieneś wybrać dla niniejszego parametru wartość "PATCH USER:001-020".

PERFORM	USER	01-
32		
	CARD	01-
16, 32		
	PR-A, B	01-
32		
PATCH USER		
	001-128	
	CARD	
	001-064, 128	
	PR-A - C, GM, PR-E	
	001-128	


```

XP-A - H
001-255
RHYTHM    USER
001-002
CARD
001-001, 002
PR-A - C, GM, PR-E
001-128
XP-A - H
001-255

```

☼ Opcja "CARD" nie jest dostępna, jeżeli karta typu DATA nie jest umieszczona w złączu "CARD".

☼ Brzmienia "XP-A - H" dostępne są jedynie pod warunkiem zainstalowania w JV-2080 opcjonalnej karty rozszerzeniowej w odpowiednim złączu.

"Destination"

Określa początkowy adres docelowy dla przesyłanych danych.

Opcja "to CARD" oznacza, iż wybrane dane zostaną przesłane do karty typu DATA.

1. Umieść sformatowaną kartę typu DATA w złączu CARD.
 2. Naciśnij przycisk [UTILITY] tak, aby został podświetlony.
 3. Naciśnij przycisk [F4] ("Xfer").
 4. Naciśnij przycisk [F2] ("to Card"). Na wyświetlaczu pojawi się strona "Data Transfer to Card".
 5. Za pomocą przycisków [<] / [>] ustaw kursor w pozycji parametru, którego ustawienia chcesz zmienić.
 6. Za pomocą pokrętki [VALUE], lub przycisków [INC] / [DEC] dokonaj definicji żądanych ustawień.
 7. Naciśnij przycisk [F6] ("Execute") aby rozpocząć transmisję danych.
 8. Naciśnij kilkakrotnie przycisk [EXIT], aby powrócić do strony "Play" od której niniejsza procedura się rozpoczęła.
- ☼ Jeżeli wielkość wybranych danych źródłowych jest zbyt duża jak na możliwości adresów docelowych, wówczas skopiowanych zostanie tyle danych ile pozwalać będzie na to wolna przestrzeń pamięci, począwszy od pierwszego zdefiniowanego adresu docelowego.

Przykład: przy wykorzystaniu karty pamięciowej typu DATA model M-256E
Dane źródłowe ("Source"): "PATCH
USER:001-005"
Adres docelowy ("Destination"): "to Card:063:

Po zdefiniowaniu powyższych ustawień i przeprowadzeniu procedury transmisji danych skopiowaniu ulegną tylko dwa brzmienia z grupy "USER": nr "01" i "02", przesłane zostaną do adresów pamięciowych "63" i "64" na karcie typu DATA.

Transmisja danych do wewnętrznej pamięci instrumentu

Zawartość wewnętrznej pamięci JV-2080 lub dane znajdujące się na karcie pamięciowej typu DATA mogą zostać przesłane do adresów pamięciowych grupy "USER" wewnętrznej pamięci Twojego instrumentu. Podobnie jak w przypadku zastosowania kart typu DATA, niniejsza funkcja stanowi wygodne narzędzie służące do organizowania danych w odpowiednim porządku.

{ilustr. - str.131/1}

"Source"

Określa typ danych przeznaczonych do transmisji.

Przykładowo: jeżeli chcesz przesłać wyłącznie dane brzmienia nr 001 z grupy "PR-A", wówczas powinieneś wybrać dla niniejszego parametru wartość "PATCH PR-A:001-001".

```

ALL          PR-A, B
PERFORM      USER          01-
32
CARD          01-
16, 32
PR-A, B      01-
32
PATCH USER
001-128
CARD
001-064, 128
PR-A - C, GM, PR-E
001-128
XP-A - H
001-255
RHYTHM      USER
001-002
CARD
001-001, 002
PR-A - C, GM, PR-E
001-128
XP-A - H
001-255

```

☼ Opcja "ALL" oznacza wszystkie programy "Performance", pojedyncze brzmienia ("Patches") oraz zestawy perkusyjne ("Rhythm Sets") w ramach grupy określonej drugim elementem tego ustawienia ("PR-A", lub "PR-B").

☼ Opcja "CARD" nie jest dostępna, jeżeli karta typu DATA nie jest umieszczona w złączu "CARD".

☼ Brzmienia "XP-A - H" dostępne są jedynie pod warunkiem zainstalowania w JV-2080 opcjonalnej karty rozszerzeniowej w odpowiednim złączu.

"Destination"

Określa początkowy adres docelowy dla przesyłanych danych.

Opcja "to USER" oznacza, iż wybrane dane zostaną przesłane do grupy pamięciowej "USER".

1. Naciśnij przycisk [UTILITY] tak, aby został podświetlony.

2. Naciśnij przycisk [F4] ("Xfer").

3. Naciśnij przycisk [F3] ("to User"). Na wyświetlaczu pojawi się strona "Data Transfer to User".

4. Za pomocą przycisków nawigacyjnych ustaw kursor w pozycji parametru, którego ustawienia chcesz zmienić.

5. Za pomocą pokrętki [VALUE], lub przycisków [INC] / [DEC] dokonaj definicji żądanych ustawień.

6. Naciśnij przycisk [F6] ("Execute") aby rozpocząć transmisję danych.

7. Naciśnij kilkakrotnie przycisk [EXIT], aby powrócić do strony "Play", od której niniejsza procedura się rozpoczęła.

☼ Jeżeli wielkość wybranych danych źródłowych jest zbyt duża jak na możliwości adresów docelowych, wówczas skopiowanych zostanie tyle danych ile pozwalają będzie na to wolna przestrzeń pamięci, począwszy od pierwszego zdefiniowanego adresu docelowego.

Przykład:

Dane źródłowe ("Source"): "PATCH PR-A:001-005"

Adres docelowy ("Destination"): "to User:127"

Po zdefiniowaniu powyższych ustawień i przeprowadzeniu procedury transmisji danych

skopiowaniu ulegną tylko dwa brzmienia z grupy "PR-A": nr "01" i "02", przesłane zostaną do adresów pamięciowych "127" i "128" w grupie "USER".

Transmisja grup danych

Istnieje możliwość kopiowania ("Copy") lub wymiany ("Swap") wszystkich danych pomiędzy kartą pamięciową typu DATA ("MEMORY CARD" modele M-512E i M-256E) a grupą wewnętrznej pamięci JV-2080 "USER".

Przesył danych następuje w zakresie całej grupy "USER", połowy tej grupy, lub całej zawartości karty typu DATA. Niniejsza funkcja umożliwia sprawną i wygodną procedurę przesyłania lub kopiowania wybranej grupy danych.

Grupa "USER" wewnętrznej pamięci JV-2080 pomieścić może 32 programy "Performance", 128 pojedynczych brzmień ("Patches") oraz 2 zestawy perkusyjne ("Rhythm Sets"). Karta typu DATA M-256E pomieścić może jednak tylko połowę tych danych: 16 programów "Performance", 64 pojedyncze brzmienia i 1 zestaw perkusyjny. Dlatego też podczas transmisji danych z grupy pamięciowej "USER" do karty typu DATA należy przesłać je w dwóch częściach: pierwszej ("USER-HALF1") i drugiej ("USER-HALF2") "połowie" informacji.

■ Transmisja danych pomiędzy kartą pamięciową a wewnętrzną pamięcią JV-2080

Dane zapisane w grupie "USER" wewnętrznej pamięci JV-2080 mogą zostać przesłane do karty pamięciowej typu DATA (modele M-512E i M-256E). W odwrotnym kierunku dane przechowywane na karcie typu DATA mogą zostać skopiowane do grupy "USER" wewnętrznej pamięci instrumentu.

{ilustr. - str.132/1}

"Source"

Określa typ danych przeznaczonych do transmisji.

ALL : wszystkie trzy typy danych: programy "Performance", brzmienia ("Patch"), oraz zestawy perkusyjne ("Rhythm Set")
PERFORM : programy "Performance"
PATCH : pojedyncze brzmienia ("Patch")
RHYTHM : zestawy perkusyjne ("Rhythm Set")

Dane źródłowe → Adresy docelowe

Dla modelu karty pamięciowej M-512E:

USER-ALL → CARD : cała grupa "USER"
→ karta pamięciowa

CARD → USER-ALL : karta pamięciowa → cała grupa "USER"

Dla modelu karty pamięciowej M-256E:

USER-HALF1 → CARD : 1-sza część grupy

"USER" → karta pamięciowa

USER-HALF2 → CARD : 2-ga część grupy

"USER" → karta pamięciowa

CARD → USER-HALF1 : karta pamięciowa → 1-sza część grupy "USER"

CARD → USER-HALF2 : karta pamięciowa → 2-ga część grupy "USER"

**Procedura kopiowania danych
(tylko w przypadku wybrania opcji "ALL"
dla typu transmitowanych danych)**

W przypadku programu "Performance" grupa pamięciowa brzmień, do których przypisane będą poszczególne elementy ("Parts") tego programu jest zapisana w ramach indywidualnych ustawień każdego elementu (jako parametr "Patch group"). Niniejszym masz możliwość zdecydowania, w jaki sposób traktowane będzie to ustawienie po skopiowaniu go wraz z innymi danymi pod inny adres pamięciowy.

Ustawienie to odnosi się jedynie do tych programów "Performance", które wykorzystują brzmienia zapisane w grupie pamięciowej "USER".

DIRECT : Przyporządkowanie brzmienia dla każdego elementu programu "Performance" zostanie skopiowane bez zmian. Innymi słowy: skopiowany program będzie odnosił się do tych samych brzmień, co oryginalny.

Niniejsza opcja przydać się może prawdopodobnie w przypadku tymczasowego kopiowania danych na kartę DATA, które zostaną następnie przesłane z powrotem do pamięci JV-2080.

{ilustr. - str.132/2:

"Copied to DATA Card" = programy skopiowane na kartę DATA...
"use" = ...wykorzystują...
"Copied to User Memory" = programy skopiowane do grupy "USER"... }

☼ Należy pamiętać, iż programy "Performance" skopiowane na kartę typu DATA po wyborze opcji "DIRECT" nie będą brzmiały prawidłowo, jeżeli zawartość grupy "USER" JV-2080 zostanie zmieniona, lub gdy karta pamięciowa ze skopiowanym programem "Performance" zostanie wykorzystana w innym JV-2080.

ADAPT : Po skopiowaniu programu "Performance" z grupy pamięciowej "USER" do karty pamięciowej DATA wszystkie ustawienia parametru "Patch group" dla tego programu zostaną zmienione na opcję "CARD". Po skopiowaniu programu "Performance" z karty do wewnętrznej pamięci JV-2080 ustawienia parametru "Patch group" zostaną zmienione na "USER".

Innymi słowy: programy "Performance" znajdujące się na karcie DATA będą wykorzystywały brzmienia również znajdujące się na tej karcie (brzmienia, które zostały skopiowane na kartę razem z programem), natomiast programy skopiowane do wewnętrznej pamięci instrumentu będą wykorzystywały brzmienia zapisane w grupie "USER" (brzmienia, które zostały tam przesłane wraz z rzeczonym programem).

Niniejsza opcja przydać się może prawdopodobnie w przypadku kopiowania danych na kartę DATA, która następnie ma zostać wykorzystana w innym JV-2080.

{ilustr. - str.133/1:

"Copied to DATA Card" = programy skopiowane na kartę DATA...
"use" = ...wykorzystują...
"Copied to User Memory" = programy skopiowane do grupy "USER"... }

☼ Jeżeli programy "Performance" zapisane w 1-szej części grupy "USER" (czyli pod adresami 1 - 16) wykorzystują brzmienia ("Patches") zapisane w drugiej części grupy "USER" (a więc pod adresami 65 - 128), wówczas należy sobie zdawać sprawę z następującej zależności: podczas kopiowania danych na kartę pamięciową M-256E z wykorzystaniem opcji "USER-HALF1 → CARD:ADAPT" brzmienia należące do drugiej części grupy "USER" (65 - 128) NIE zostaną przesłane na kartę. Elementy programu, które wykorzystują owe brzmienia zostaną automatycznie przyporządkowane do brzmienia fortepianu.

W ten sam sposób, o ile programy "Performance" zapisane w 2-giej części grupy "USER" (czyli pod adresami 17 - 32) wykorzystują brzmienia ("Patches") zapisane w 1-szej części grupy "USER" (a więc pod adresami 1 - 64), wówczas podczas kopiowania danych na kartę pamięciową M-256E z wykorzystaniem opcji "USER-HALF2 → CARD:ADAPT" brzmienia należące do pierwszej części grupy "USER" (1 - 64) NIE zostaną przesłane na kartę. Elementy programu, które wykorzystują owe brzmienia zostaną

automatycznie przyporządkowane do brzmienia fortepianu jako instrumentu zastępczego.

1. Umieść kartę typu DATA w złączu CARD.
2. Naciśnij przycisk [UTILITY] tak, aby został podświetlony.
3. Naciśnij przycisk [F6] ("Menu"), aby włączyć wyświetlanie strony "Menu 2".
4. Naciśnij przycisk [F1] ("Card").
5. Naciśnij przycisk [F3] ("Copy"). Na wyświetlaczu pojawi się strona "Copy".
6. Za pomocą przycisków [<] / [>] ustaw kursor w pozycji parametru, którego ustawienia chcesz zmienić.
7. Za pomocą pokrętła [VALUE], lub przycisków [INC] / [DEC] dokonaj definicji żądanych ustawień.
8. Naciśnij przycisk [F6] ("Execute") aby rozpocząć transmisję danych.
9. Naciśnij kilkakrotnie przycisk [EXIT], aby powrócić do strony "Play", od której niniejsza procedura się rozpoczęła.

☼ Po przeprowadzeniu procedury kopiowania z wyborem opcji "ALL" należy pamiętać, iż skopiowane programy "Performance", wykorzystujące brzmienia zapisane zarówno w grupie USER, jak i na karcie pamięciowej ("CARD") nie będą odtwarzane poprawnie.

☼ Należy pamiętać, iż programy "Performance" skopiowane na kartę typu DATA po wyborze opcji "DIRECT" nie będą brzmiały prawidłowo, jeżeli zawartość grupy "USER" JV-2080 zostanie zmieniona, lub gdy karta pamięciowa ze skopiowanym programem "Performance" zostanie wykorzystana w innym JV-2080.

■ Wymiana danych pomiędzy kartą pamięciową a wewnętrzną pamięcią instrumentu

Dane zapisane w grupie "USER" wewnętrznej pamięci JV-2080 i dane zapisane na opcjonalnych kartach pamięciowych typu DATA (modele M-512E i M-256E) mogą zostać wymienione.

{ilustr. - str.133/2}

"Source"

Określa typ danych przeznaczonych do zamiany.

ALL : wszystkie trzy typy danych: programy "Performance", brzmienia ("Patch"), oraz zestawy perkusyjne ("Rhythm Set")
PERFORM : programy "Performance"
PATCH : pojedyncze brzmienia ("Patch")
RHYTHM : zestawy perkusyjne ("Rhythm Set")

Obszar danych przeznaczonych do wymiany

Dla modelu karty pamięciowej M-512E:

USER-ALL ↔ CARD : cała grupa "USER" z zawartością karty pamięciowej

Dla modelu karty pamięciowej M-256E:

USER-HALF1 ↔ CARD : 1-sza część grupy "USER" z zawartością karty pamięciowej
USER-HALF2 ↔ CARD : 2-ga część grupy "USER" z zawartością karty pamięciowej

Procedura zamiany danych

(tylko w przypadku wybrania opcji "ALL" dla typu transmitowanych danych)

W przypadku programu "Performance" grupa pamięciowa brzmień, do których przypisane będą poszczególne elementy ("Parts") tego programu jest zapisana w ramach indywidualnych ustawień każdego elementu (jako parametr "Patch group"). Niniejszym masz możliwość zdecydowania, w jaki sposób traktowane będzie to ustawienie po wymianie danych grupy "USER" i karty pamięciowej. Ustawienie to odnosi się jedynie do tych programów "Performance", które wykorzystują brzmienia zapisane w grupie pamięciowej "USER".

DIRECT : Przyporządkowanie brzmienia dla każdego elementu programu "Performance" zostanie przeniesione bez zmian.

Niniejsza opcja przydać się może prawdopodobnie w przypadku tymczasowego kopiowania danych na kartę DATA, które zostaną następnie przesłane z powrotem do pamięci JV-2080.

☼ Należy pamiętać, iż programy "Performance" wykorzystujące brzmienia z grupy "USER" przeniesione na kartę typu DATA po wyborze opcji "DIRECT" nie będą brzmiały prawidłowo

ADAPT : Po przeniesieniu programu "Performance" z grupy pamięciowej "USER" do karty pamięciowej DATA wszystkie ustawienia parametru "Patch group" dla tego programu zostaną zmienione na opcję "CARD". Po przeniesieniu programu "Performance" z karty do wewnętrznej pamięci JV-2080 ustawienia parametru "Patch group" zostaną zmienione na "USER".

Innymi słowy: programy "Performance" znajdujące się na karcie DATA będą wykorzystywały brzmienia również znajdujące się na tej karcie (brzmienia, które zostały skopiowane na kartę razem z programem), natomiast programy skopiowane do wewnętrznej pamięci instrumentu będą wykorzystywały brzmienia zapisane w grupie "USER" (brzmienia, które zostały tam przesłane wraz z rzeczywistym programem).

Niniejsza opcja przydać się może prawdopodobnie w przypadku kopiowania danych na kartę DATA, która następnie ma zostać wykorzystana w innym JV-2080.

☼ Jeżeli programy "Performance" zapisane w 1-szej części grupy "USER" (czyli pod adresami 1 - 16) wykorzystują brzmienia ("Patches") zapisane w drugiej części grupy "USER" (a więc pod adresami 65 - 128), wówczas należy sobie zdawać sprawę z następującej zależności: podczas przenoszenia danych na kartę pamięciową M-256E z wykorzystaniem opcji "USER-HALF1 → CARD:ADAPT" brzmienia należące do drugiej części grupy "USER" (65 - 128) NIE zostaną przesłane na kartę. Elementy programu, które wykorzystują owe brzmienia zostaną automatycznie przyporządkowane do brzmienia fortepianu.

W ten sam sposób, o ile programy "Performance" zapisane w 2-giej części grupy "USER" (czyli pod adresami 17 - 32) wykorzystują brzmienia ("Patches") zapisane w 1-szej części grupy "USER" (a więc pod adresami 1 - 64), wówczas podczas przenoszenia danych na kartę pamięciową M-256E z wykorzystaniem opcji "USER-HALF2 → CARD:ADAPT" brzmienia należące do pierwszej części grupy "USER" (1 - 64) NIE zostaną przesłane na kartę. Elementy programu, które wykorzystują owe brzmienia zostaną automatycznie przyporządkowane do brzmienia fortepianu jako instrumentu zastępczego.

1. Umieścić kartę typu DATA w złączu CARD.
2. Naciśnij przycisk [UTILITY] tak, aby został podświetlony.
3. Naciśnij przycisk [F6] ("Menu"), aby włączyć wyświetlanie strony "Menu 2".
4. Naciśnij przycisk [F1] ("Card").
5. Naciśnij przycisk [F4] ("Swap"). Na wyświetlaczu pojawi się strona "Swap".

6. Za pomocą przycisków [<] / [>] ustaw kursor w pozycji parametru, którego ustawienia chcesz zmienić.

7. Za pomocą pokrętła [VALUE], lub przycisków [INC] / [DEC] dokonaj definicji żądanych ustawień.

8. Naciśnij przycisk [F6] ("Execute") aby rozpocząć transmisję danych.

9. Naciśnij kilkakrotnie przycisk [EXIT], aby powrócić do strony "Play", od której niniejsza procedura się rozpoczęła.

☼ Po przeprowadzeniu procedury wymiany danych z wyborem opcji "ALL" należy pamiętać, iż przeniesione programy "Performance", wykorzystujące brzmienia zapisane zarówno w grupie USER, jak i na karcie pamięciowej ("CARD") nie będą odtwarzane poprawnie.

☼ Należy pamiętać, iż dla wymiany danych typu "PERFORM" automatycznie zostaje wybrana opcja "DIRECT". Oznacza to, iż programy "Performance" wykorzystujące brzmienia zapisane w grupie "USER" nie będą odtwarzane prawidłowo po pierwszej wymianie danych.

Ustawienia MIDI

Definicja kanału odbioru komunikatów MIDI ("Receive Channel")

JV-2080 generuje dźwięki i zmienia swoje ustawienia wykonawcze na podstawie komunikatów MIDI otrzymywanych z innych zewnętrznych urządzeń. Aby przepływ komunikatów MIDI był możliwy należy określić ten sam numer kanału przesyłu MIDI dla JV-2080 i sterującego nim urządzenia zewnętrznego (np. klawiatury MIDI).

☼ Szczegóły dotyczące definicji kanału przesyłu MIDI dla urządzenia sterującego znajdują się w załączonej do niego instrukcji obsługi.

■ Elementy programu "Performance"

Aby móc wykorzystywać program "Performance", lub za pomocą komunikatów MIDI zmieniać przypisane do poszczególnych elementów programu brzmienia. Aby grać na zestawie perkusyjnym należy wykorzystać kanał MIDI zdefiniowany dla 10-go elementu programu "Performance" (patrz: akapit "Struktura systemu pamięciowego JV-2080").

1. Wybierz program "Performance", który chcesz wykorzystywać. Na wyświetlaczu pojawi się strona "PERFORM Play".

2. Naciśnij przycisk [F4] ("MIDI"). Na wyświetlaczu pojawi się strona "Part MIDI".

3. Wybierz żądany element programu "Performance" za pomocą przycisków sekcji PART SELECT: [1/9] - [8/16].

Aby wybrać element 9 - 16 należy nacisnąć przycisk [1-8/9-16] tak, aby został podświetlony, a następnie dokonać wyboru za pomocą przycisków sekcji PART SELECT [1/9] - [8/16].

Przycisk ten zacznie pulsować, a w prawej górnej części wyświetlacza pojawi się numer wybranego elementu programu "Performance".

{ilustr. - str.135/1}

4. Za pomocą przycisków nawigacyjnych ustaw kursor w pozycji określającej wartość parametru "Channel".

5. Określ numer kanału odbioru komunikatów MIDI za pomocą pokrętła [VALUE], lub przycisków [INC] / [DEC].

6. Naciśnij przycisk [EXIT] aby powrócić do strony "PERFORM Play".

Po lewej stronie nazwy grupy pojawi się znak "*" informujący o dokonaniu zmian w oryginalnych ustawieniach wybranego programu.

☼ Jeżeli podczas wyświetlania znaku "*" dokonasz wyboru innego programu "Performance", lub wyłączysz zasilanie instrumentu, wówczas dokonane przez Ciebie modyfikacje ustawień zostaną utracone. Chcąc zachować wprowadzone zmiany należy przeprowadzić procedurę zapisu ("Write").

☼ Po wykonaniu punktu 2 powyższej procedury naciśnięcie przycisku [F6] ("Palette") umożliwi zestawienie ustawień dla ośmiu elementów programu "Performance" (1 - 8, lub 9 - 16) na jednej stronie wyświetlacza. W ten sposób masz możliwość porównania ustawień poszczególnych elementów programu "Performance".

■ Indywidualne brzmienia instrumentu - tryb pracy "Patch"

W celu wykorzystania poszczególnych brzmień instrumentu ("Patches"), lub dokonywania wyboru brzmień za pośrednictwem

komunikatów MIDI należy zdefiniować aktywne kanały MIDI w następujący sposób:

1. Naciśnij przycisk [PATCH] tak, aby został podświetlony.

2. Naciśnij przycisk [SYSTEM] tak, aby został podświetlony.

3. Naciśnij przycisk [F3] ("MIDI"). Na wyświetlaczu pojawi się strona "MIDI Param 1".

W razie pojawienia się strony "MIDI Param 2" należy jeszcze raz nacisnąć przycisk [F3] ("MIDI").

{ilustr. - str.135/2}

4. Za pomocą przycisków nawigacyjnych ustaw kursor w pozycji określającej wartość parametru "Patch Rx-Ch".

5. Określ numer kanału odbioru komunikatów MIDI ("MIDI receive channel") za pomocą pokrętła [VALUE], lub przycisków [INC] / [DEC].

6. Naciśnij przycisk [EXIT] aby powrócić do strony "PATCH Play".

Numer kanału odbioru komunikatów MIDI pojawi się w prawej górnej części wyświetlacza.

{ilustr. - str.135/3}

Bezpośrednia modyfikacja ustawienia numeru kanału MIDI na stronie "PATCH Play"

1. Naciśnij przycisk [RX] tak, aby został podświetlony.

2. Wybierz numer kanału MIDI za pomocą przycisków sekcji PART SELECT [1/9] - [8/16].

Aby wybrać numer 9 - 16 należy nacisnąć przycisk [1-8/9-16] tak, aby został podświetlony, a następnie dokonać wyboru za pomocą przycisków sekcji PART SELECT [1/9] - [8/16].

Zmieniony numer kanału MIDI pojawi się w prawej górnej części wyświetlacza.

Wartość parametru "Patch Rx-Ch" na stronie "MIDI Param 1" zostanie zmieniona automatycznie.

3. Naciśnij przycisk [RX] tak, aby wyłączyć jego podświetlenie.

■ Ustawienia umożliwiające wybór aktywnego programu "Performance" za pośrednictwem komunikatów MIDI

Chcąc dokonywać zmian aktualnie wybranego programu "Performance" za pośrednictwem komunikatów MIDI wysyłanych z zewnętrznego urządzenia sterującego, należy zdefiniować tę samą wartość dla numeru kanału przesyłu MIDI urządzenia sterującego, oraz parametru "Performance Control Channel" ("Performance Ctrl-Ch") w JV-2080.

W fabrycznie nowym JV-2080 wartość parametru "Performance Ctrl-Ch" zdefiniowana jest jako "16". Chcąc zmienić tę wartość należy przeprowadzić poniższą procedurę.

1. Naciśnij przycisk [PERFORM] tak, aby został podświetlony.
2. Naciśnij przycisk [SYSTEM] tak, aby został podświetlony.
3. Naciśnij przycisk [F3] ("MIDI"). Na wyświetlaczu pojawi się strona "MIDI Param 1".

W razie pojawienia się strony "MIDI Param 2" należy jeszcze raz nacisnąć przycisk [F3] ("MIDI").

{ilustr. - str.136/1}

4. Za pomocą przycisków nawigacyjnych ustaw kursor w pozycji określającej wartość parametru "Performance Ctrl-Ch".

5. Określ numer kanału MIDI sterującego programami "Performance" ("Performance Control channel") za pomocą pokrętła [VALUE], lub przycisków [INC] / [DEC].

6. Naciśnij przycisk [EXIT] aby powrócić do strony "PATCH Play".

Numer kanału MIDI sterującego programami "Performance" ("Performance Control channel") pojawi się w prawej górnej części wyświetlacza.

{ilustr. - str.136/2}

Definiowanie wartości dla parametru "Device ID Number" oraz dla ogólnych (systemowych) filtrów MIDI ("Transmit / Receive Switches")

Wartość parametru "Device ID Number" (numeru urządzenia w standardzie "System Exclusive"), oraz status filtrów systemowych dla poszczególnych komunikatów MIDI ("transmit /

receive switches") mogą być definiowane na stronach "MIDI Param 1" i "MIDI Param 2" grupy "SYSTEM".

*** "Device ID Number"**

Podczas transmisji komunikatów MIDI typu "System Exclusive" wartość niniejszego parametru powinna być wspólna dla dwóch współpracujących ze sobą urządzeń.

*** Filtry systemowe dla poszczególnych komunikatów MIDI ("transmit / receive switches")**

"Rx Sys.Excl"

Decyduje, czy komunikaty MIDI typu "System Exclusive" będą przez JV-2080 odbierane (opcja "ON"), czy też ignorowane (opcja "OFF").

☼ Niniejszy parametr nie jest dostępny na stronie "MIDI Param 1" w trybie pracy "GM System" (General MIDI).

"Tx Edit Data"

W przypadku modyfikacji ustawień brzmienia ("Patch"), programu "Performance", lub zestawu perkusyjnego ("Rhythm Set") ten parametr decyduje, czy wprowadzane zmiany będą przez JV-2080 wysyłane jako komunikaty MIDI typu "System Exclusive" (opcja "ON"), czy też nie (opcja "OFF").

☼ Niniejszy parametr nie jest dostępny na stronie "MIDI Param 1" w trybie pracy "GM System" (General MIDI).

"Rx GM-ON Message"

Decyduje, czy komunikat MIDI typu "GM-ON" ("GM System On") będzie przez JV-2080 odbierany (opcja "ON"), czy też ignorowany (opcja "OFF").

"Rx Program Change"

Decyduje, czy komunikaty MIDI typu "Program Change" będą przez JV-2080 odbierane (opcja "ON"), czy też ignorowane (opcja "OFF").

"Rx Bank Select"

Decyduje, czy komunikaty MIDI typu "Bank Select" będą przez JV-2080 odbierane (opcja "ON"), czy też ignorowane (opcja "OFF").

"Rx Control Change"

Decyduje, czy komunikaty MIDI typu "Control Change" będą przez JV-2080 odbierane (opcja "ON"), czy też ignorowane (opcja "OFF").

"Rx Volume"

Decyduje, czy komunikaty MIDI typu "Volume" będą przez JV-2080 odbierane (opcja "ON"), czy też ignorowane (opcja "OFF").

"Rx Hold-1"

Decyduje, czy komunikaty MIDI typu "Hold-1" będą przez JV-2080 odbierane (opcja "ON"), czy też ignorowane (opcja "OFF").

"Rx Pitch Bend"

Decyduje, czy komunikaty MIDI typu "Pitch Bend" będą przez JV-2080 odbierane (opcja "ON"), czy też ignorowane (opcja "OFF").

"Rx Modulation"

Decyduje, czy komunikaty MIDI typu "Modulation" będą przez JV-2080 odbierane (opcja "ON"), czy też ignorowane (opcja "OFF").

"Rx Aftertouch"

Decyduje, czy komunikaty MIDI typu "Aftertouch" będą przez JV-2080 odbierane (opcja "ON"), czy też ignorowane (opcja "OFF").

1. Naciśnij przycisk [SYSTEM] tak, aby został podświetlony.

2. Naciśnij przycisk [F3] ("MIDI"). Na wyświetlaczu pojawi się strona "MIDI Param 1" lub "MIDI Param 2".

Każdorazowe naciśnięcie przycisku [F3] ("MIDI") spowoduje przełączanie pomiędzy tymi dwiema stronami.

{ilustr. - str.137}

3. Za pomocą przycisków nawigacyjnych ustaw kursor w pozycji określającej wartość wybranego parametru.

5. Określ opcję dla wybranego parametru za pomocą pokrętła [VALUE], lub przycisków [INC] / [DEC].

6. Naciśnij przycisk [EXIT] aby powrócić do strony "PATCH Play".

Definicja indywidualnych filtrów MIDI ("receive switches")

Za pomocą niniejszych parametrów zdefiniować można status włączenia lub wyłączenia filtrów dla poszczególnych typów komunikatów MIDI, indywidualnie dla każdego elementu programu "Performance", każdego tonu składowego pojedynczego brzmienia ("Patch"), oraz każdego instrumentu należącego do zestawu perkusyjnego ("Rhythm Set").

■ Indywidualne filtry MIDI dla każdego elementu programu "Performance"

"Rx Prog Chg"

Decyduje, czy komunikaty MIDI typu "Program Change" będą odbierane (opcja "ON"), lub też ignorowane (opcja "OFF") przez poszczególne elementy programu "Performance".

"Rx Volume Switch"

Decyduje, czy komunikaty MIDI typu "Volume" będą odbierane (opcja "ON"), lub też ignorowane (opcja "OFF") przez poszczególne elementy programu "Performance".

"Rx Hold-1 Switch"

Decyduje, czy komunikaty MIDI typu "Hold1" będą odbierane (opcja "ON"), lub też ignorowane (opcja "OFF") przez poszczególne elementy programu "Performance".

1. Wybierz program "Performance", który chcesz wykorzystać i włącz wyświetlanie strony "PERFORM Play".

2. Naciśnij przycisk [F4] ("MIDI"). Na wyświetlaczu pojawi się strona "Part MIDI".

3. Wybierz żądany element programu "Performance" za pomocą przycisków sekcji PART SELECT: [1/9] - [8/16].

Aby wybrać element 9 - 16 należy nacisnąć przycisk [1-8/9-16] tak, aby został podświetlony, a następnie dokonać wyboru za pomocą przycisków sekcji PART SELECT [1/9] - [8/16].

Przycisk ten zacznie pulsować, a w prawej górnej części wyświetlacza pojawi się numer wybranego elementu programu "Performance".

{ilustr. - str.138/1}

4. Za pomocą przycisków nawigacyjnych ustaw kursor w pozycji określającej żądany parametr.

5. Określ opcję dla wybranego parametru za pomocą pokrętła [VALUE], lub przycisków [INC] / [DEC].

6. Naciśnij przycisk [EXIT] aby powrócić do strony "PERFORM Play".

Po lewej stronie nazwy grupy pojawi się znak "*" informujący o dokonaniu zmian w oryginalnych ustawieniach wybranego programu.

☼ Jeżeli podczas wyświetlania znaku "*" dokonasz wyboru innego programu "Performance", lub wyłączysz zasilanie instrumentu, wówczas dokonane przez Ciebie modyfikacje ustawień zostaną utracone. Chcąc

zachować wprowadzone zmiany należy przeprowadzić procedurę zapisu ("Write").

☀ Po wykonaniu punktu 2 powyższej procedury naciśnięcie przycisku [F6] ("Palette") umożliwi zestawienie ustawień dla ośmiu elementów programu "Performance" (1 - 8, lub 9 - 16) na jednej stronie wyświetlacza. W ten sposób masz możliwość porównania ustawień poszczególnych elementów programu "Performance".

☀ Parametr "Rx Switch" ze strony "Part MIDI" został szczegółowo opisany w podpunkcie "Ustawienia dotyczące MIDI" znajdującym się w poprzednim rozdziale niniejszej instrukcji.

■ Indywidualne filtry MIDI dla każdego tonu składowego brzmienia ("Patch")

"Volume"

Decyduje, czy komunikaty typu "volume" będą odbierane (opcja "ON"), czy też ignorowane (opcja "OFF").

"Pan"

Określa sposób interpretacji komunikatów typu "Pan".

OFF : komunikaty typu "Pan" będą ignorowane.

CONTINUOUS : komunikaty typu "Pan" będą odbierane w każdym momencie i wpływać będą na lokalizację sygnału w przestrzeni stereofonicznej.

KEY-ON : Określona lokalizacja sygnału w przestrzeni stereofonicznej zostanie wprowadzona w życie wraz z początkiem brzmienia najbliższego dźwięku. Jeżeli komunikat typu "Pan" zostanie odebrany przez JV-2080 w trakcie odtwarzania dźwięku, wówczas lokalizacja sygnału nie zmieni się aż do momentu rozpoczęcia odtwarzania następnego dźwięku (naciśnięcia następnego klawisza). W ten sposób nowe ustawienie sygnału w przestrzeni odnosić się będzie zawsze do następnego zagrane go dźwięku, pozostając bez wpływu na dźwięk aktualnie odtwarzany.

"Pitch Bend"

Decyduje, czy komunikaty typu "Pitch Bend" będą odbierane (opcja "ON"), czy też ignorowane (opcja "OFF").

"Hold-1"

Decyduje, czy komunikaty typu "Hold-1" będą odbierane (opcja "ON"), czy też ignorowane (opcja "OFF").

"Redamper"

Niniejszy parametr określa, czy komunikat typu "Hold-1" otrzymany przez JV-2080 po zwolnieniu klawisza, ale jeszcze przed całkowitym wybrzmieniem generowanego dźwięku, spowoduje podtrzymanie tego brzmienia na aktualnie zastanym poziomie. Aby zapewnić takie działanie komunikatu, należy wybrać opcję "ON". Chcąc wykorzystać działanie niniejszej funkcji, należy również wybrać opcję "ON" dla parametru "Hold-1". Warto z niej skorzystać przy brzmieniach typu fortepianu itp.

1. Wybierz brzmienie ("Patch"), które chcesz wykorzystywać, a następnie włącz wyświetlanie strony "PATCH Play".

2. Naciśnij przycisk [F5] ("LFO&Ctl").

3. Naciśnij przycisk [F4] ("Ctrl Sw"). Na wyświetlaczu pojawi się strona "Control Switch".

4. Za pomocą przycisków TONE SELECT [1] - [4] wybierz ton składowy, którego parametr ma być modyfikowany.

Podświetlenie wybranego przycisku zacznie pulsować, a w prawej górnej części wyświetlacza pojawi się numer wybranego elementu.

{ilustr. - str.138/2}

5. Za pomocą przycisków nawigacyjnych wybierz parametr, którego ustawienia chcesz poddać edycji.

6. Zmień wartość wybranego parametru za pomocą pokrętła [VALUE], lub przycisków [INC] / [DEC].

7. Naciśnij kilkakrotnie przycisk [EXIT] aby powrócić do strony "PATCH Play".

Po lewej stronie nazwy grupy pojawi się znak "*" informujący o dokonaniu zmian w oryginalnych ustawieniach wybranego brzmienia.

☀ Jeżeli podczas wyświetlania znaku "*" dokonasz wyboru innego brzmienia, lub wyłączysz zasilanie instrumentu, wówczas dokonane przez Ciebie modyfikacje ustawień zostaną utracone. Chcąc zachować wprowadzone zmiany należy przeprowadzić procedurę zapisu ("Write").

☀ Po wykonaniu punktu 3 niniejszej procedury zachodzi możliwość zestawienia ustawień dla

wszystkich czterech tonów składowych edytowanego brzmienia na jednej stronie, dostępnej za naciśnięciem przycisku [F6] ("Palette").

■ Indywidualne filtry MIDI dla każdego instrumentu perkusyjnego zestawu ("Rhythm Set")

"Volume"

Decyduje, czy komunikaty MIDI typu "volume" będą odbierane (opcja "ON"), czy też ignorowane (opcja "OFF").

"Pan"

Określa sposób interpretacji komunikatów typu "Pan".

OFF : komunikaty typu "Pan" będą ignorowane.

CONTINUOUS : komunikaty typu "Pan" będą odbierane w każdym momencie i wpływać będą na lokalizację sygnału w przestrzeni stereofonicznej.

KEY-ON : określona lokalizacja sygnału w przestrzeni stereofonicznej zostanie wprowadzona w życie wraz z początkiem brzmienia najbliższego dźwięku. Jeżeli komunikat typu "Pan" zostanie odebrany przez JV-2080 w trakcie odtwarzania dźwięku, wówczas lokalizacja sygnału nie zmieni się aż do momentu rozpoczęcia odtwarzania następnego dźwięku (naciśnięcia następnego klawisza). W ten sposób nowe ustawienie sygnału w przestrzeni odnosić się będzie zawsze do następnego zagrane go dźwięku, pozostając bez wpływu na dźwięk aktualnie odtwarzany.

"Hold-1"

Decyduje, czy komunikaty typu "Hold-1" będą odbierane (opcja "ON"), czy też ignorowane (opcja "OFF").

☼ Jeżeli dla parametru "Envelope Mode" (na tej samej stronie) wybrana została opcja "NO-SUS", wówczas niniejsze ustawienie jest ignorowane.

1. Wybierz żądane zestaw perkusyjny i włącz wyświetlanie strony "RHYTHM Play".

2. Naciśnij przycisk [F5] ("Key Ctl"). Na wyświetlaczu pojawi się strona "Control Param".

3. Dokonaj wyboru pojedynczego klawisza-brzmienia perkusyjnego, którego ustawienia mają zostać poddane edycji, za pomocą przycisków [E] - [H].

[E] : Wybiera klawisz znajdujący się oktawę niżej od aktualnie wybranego.

[F] : Wybiera klawisz znajdujący się o pół tonu niżej od aktualnie wybranego.

[G] : Wybiera klawisz znajdujący się o pół tonu wyżej od aktualnie wybranego.

[H] : Wybiera klawisz znajdujący się oktawę wyżej od aktualnie wybranego.

Numer klawisza i nazwa odpowiadającego mu brzmienia perkusyjnego zostanie wyświetlona w prawym górnym rogu wyświetlacza.

{ilustr. - str.139}

☼ Istnieje również możliwość zdefiniowania brzmienia perkusyjnego przeznaczonego do edycji za pośrednictwem podłączonej do JV-2080 klawiatury MIDI (poprzez naciśnięcie klawisza odpowiadającego żądanejmu brzmieniu). W takim przypadku należy dla parametru "Rhythm Edit Key" (strona "Setup" [SYSTEM] → [F1]"Setup") wybrać opcję "PNL&MIDI". Jest to fabryczne ustawienie tego parametru.

4. Za pomocą przycisków nawigacyjnych ustaw kursor w pozycji parametru, którego ustawienia chcesz zmienić.

5. Zmień wartość wybranego parametru za pomocą pokrętła [VALUE], lub przycisków [INC] / [DEC].

6. Naciśnij przycisk [EXIT] aby powrócić do strony "RHYTHM Play".

Po lewej stronie nazwy zestawu pojawi się znak "*" informujący o dokonaniu zmian w oryginalnych ustawieniach wybranego zestawu perkusyjnego.

☼ Jeżeli podczas wyświetlania znaku "*" dokonasz wyboru innego zestawu, lub wyłączysz zasilanie instrumentu, wówczas dokonane przez Ciebie modyfikacje ustawień zostaną utracone. Chcąc zachować wprowadzone zmiany należy przeprowadzić procedurę zapisu ("Write").

☼ Szczegółowy opis strony "Control Param" znajduje się w podpunkcie p.t. "Zakres działania pitchbendera / brzmienia wzajemnie wykluczające / naturalne wybrzmiewanie dźwięków" we wcześniejszej części niniejszej instrukcji.

Połączenie dwóch (lub więcej) JV-2080 w celu podwyższenia polifonii wykonania

"Stack"

Funkcja "Stack" umożliwia szeregowe połączenie kilku JV-2080 w celu zwiększenia dostępnej wielogłosowości. Szeregowo połączyć można do 8 instrumentów.

{ilustr. - str.140:

"Usage.." = Konfiguracja trzech JV-2080

"Sequence..." = Kolejność odtwarzania dźwięku

"Setting value" = Definiowana wartość }

Jeżeli dla funkcji "Stack" wybrana została opcja "OFF", wówczas każdy z połączonych JV-2080 będzie jednocześnie odtwarzał dźwięk na podstawie każdego otrzymanego komunikatu MIDI.

☼ Funkcja "Stack" nie ma wpływu na brzmienia, dla których parametr "Key Assign" posiada wybraną opcję "SOLO", lub efekt <Portamento> (strona "Common Control" [PATCH] → [F1]"Common" → [F2]"Control") jest włączony (opcja "ON"), a także dla zestawów perkusyjnych ("Rhythm Sets"). Brzmienia, które posiadają opcję "SOLO" dla parametru "Key Assign", oraz włączony efekt <Portamento> będą odtwarzane przez pierwszy w szeregu JV-2080, podczas gdy zestawy perkusyjne - przez drugi w kolejności.

1. Naciśnij przycisk [SYSTEM] tak, aby został podświetlony.

2. Naciśnij przycisk [F3] ("MIDI"). Na wyświetlaczu pojawi się strona "MIDI Param 1".

W przypadku wyświetlenia strony "MIDI Param 2" należy ponownie nacisnąć przycisk [F3] ("MIDI").

{ilustr. - str.140/2}

3. Za pomocą przycisków nawigacyjnych ustaw kursor w pozycji funkcji "Stack".

4. Określ wartość wybranego parametru za pomocą pokrętła [VALUE] lub przycisków [INC] / [DEC].

5. Naciśnij kilkakrotnie przycisk [EXIT] aby powrócić do strony "Play".

Definicja komunikatów MIDI dla parametru głośności i efektu "Aftertouch"

O ile JV-2080 sterowany jest za pomocą komunikatów MIDI, wówczas dwie opisane poniżej funkcje umożliwiają wybór typu komunikatów MIDI wykorzystywanych podczas pracy z instrumentem.

■ Wybór typu komunikatu MIDI sterującego parametrem głośności ("Volume")

"Volume"

Funkcja ta wybiera typ komunikatu MIDI sterującego głośnością brzmienia ("Patch"), lub elementu programu ("Part").

VOLUME : komunikat typu "volume" (kontroler nr 7)

VOL&EXP : komunikat typu "volume" (kontroler nr 7), oraz komunikat typu "expression" (kontroler nr 11).

■ Wybór typu komunikatu MIDI sterującego efektem "Aftertouch"

"Aftertouch"

Funkcja ta wybiera typ komunikatu MIDI sterującego działaniem efektu "Aftertouch".

CHANNEL : komunikaty typu

"Channel Aftertouch" (działanie efektu jest wspólne dla wszystkich klawiszy klawiatury)

POLY : komunikaty typu "Polyphonic Aftertouch" (działanie efektu jest indywidualnie określone dla każdego klawisza klawiatury)

CH&POLY : obydwa typy komunikatów "Aftertouch" jednocześnie.

1. Naciśnij przycisk [SYSTEM] tak, aby został podświetlony.

2. Naciśnij przycisk [F4] ("Control"). Na wyświetlaczu pojawi się strona "Control Source".

W przypadku wyświetlenia strony "Control Assign" należy ponownie nacisnąć przycisk [F4] ("Control").

{ilustr. - str.140/3}

3. Za pomocą przycisków nawigacyjnych ustaw kursor w żądanej pozycji.

4. Określ wartość wybranego parametru za pomocą pokrętła [VALUE] lub przycisków [INC] / [DEC].

5. Naciśnij kilkakrotnie przycisk [EXIT] aby powrócić do strony "Play".

☼ Parametry definiowane na stronie "Control Source" zostały szczegółowo opisane w rozdziale 2 i 3 niniejszej instrukcji.

Ustawienia ogólne instrumentu i monitorowanie stanu poszczególnych elementów JV-2080

Ustawienia ogólne

Istnieje możliwość zdefiniowania następujących czterech ustawień ogólnych instrumentu:

■ Kontrast wyświetlacza LCD

"LCD Contrast"

Określa kontrast (jaskrawość) wyświetlania znaków na ekranie wyświetlacza. Im wyższa wartość parametru, tym ciemniejszy ekran wyświetlacza.

■ Podtrzymanie dźwięku podczas zmiany brzmienia lub zestawu perkusyjnego

"Patch Remain"

Określa, czy aktualnie wykonywane dźwięki mają brzmieć dalej w momencie zmiany brzmienia lub zestawu perkusyjnego (opcja "ON"), czy też mają być zakończone (opcja "OFF").

☼ Ustawienia efektów zmieniają się wraz ze zmianą aktualnie wybranego brzmienia lub zestawu perkusyjnego, bez względu na ustawienia funkcji "Patch Remain". Dlatego też w niektórych przypadkach - pomimo wybrania opcji "ON" dla funkcji "Patch Remain" - aktualnie wykonywany dźwięk może zostać stłumiony w momencie zmiany brzmienia z powodu określonych ustawień wykonawczych efektów.

■ Stan pamięci po włączeniu zasilania

"Power Up Mode"

Określa stan pamięci instrumentu po włączeniu jego zasilania.

LAST-SET : pamięć JV-2080 posiadać będzie stan i ustawienia zastane w momencie ostatniego wyłączenia zasilania instrumentu.

DEFAULT : do pamięci operacyjnej JV-2080 wczytane zostanie brzmienie "USER:001".

■ Styl czcionek wyświetlacza

"Character Style"

Wybiera styl dużych czcionek wyświetlanych na różnych stronach typu "Play", opisujących grupę, numer i nazwę wybranych danych.

TYPE 1: Czcionka pogrubiona z pojedynczą spacją

TYPE 2: Czcionka zwykła z pojedynczą spacją

TYPE 3: Czcionka pogrubiona ze spacją proporcjonalną

TYPE 4: Czcionka zwykła ze spacją proporcjonalną

1. Naciśnij przycisk [SYSTEM] tak, aby został podświetlony.

2. Naciśnij przycisk [F1] ("Setup"). Na wyświetlaczu pojawi się strona "Setup".

{ilustr. - str.142}

3. Za pomocą przycisków nawigacyjnych ustaw kursor w pozycji parametru, którego ustawienia chcesz zmienić.

4. Zmień wartość wybranego parametru za pomocą pokrętła [VALUE], lub przycisków [INC] / [DEC].

☼ W razie wprowadzenia niewłaściwej wartości edytowanego parametru należy nacisnąć przycisk [UNDO]. Wówczas parametrowi temu zostanie przypisana wartość, jaką posiadał on w momencie zaznaczenia go kursorem.

5. Naciśnij kilkakrotnie przycisk [EXIT] aby powrócić do strony "Play".

Monitorowanie stanu poszczególnych elementów JV-2080

Istnieje możliwość sprawdzenia stanu zainstalowanych we wnętrzu instrumentu kart rozszerzeniowych, nazwy aktualnie wykorzystywanej karty typu DATA, oraz stanu baterii wewnętrznych i zasilających karty.

■ Kontrola statusu zainstalowanych kart rozszerzeniowych

<Expansion> A - H

Umożliwia wyświetlenie nazw zainstalowanych w poszczególnych złączach kart rozszerzeniowych. Złącza, w których nie zainstalowano żadnej karty oznaczane są jako "-----".

■ Nazwa karty typu DATA

<Data Card>

Umożliwia wyświetlenie nazwy karty typu DATA znajdującej się obecnie w złączu CARD. W przypadku braku karty w tym złączu wyświetlony zostanie komunikat "-----".

☼ Po wprowadzeniu do złącza jednej z wymienionych poniżej kart w nawiasach podana zostanie informacja o ich typie.

* Karta typu DATA, która nie została jeszcze poddana formatowaniu
→ (unknown type)

* Karta typu DATA poddana formatowaniu przez inny instrument serii JV
→ (JV80 type)

* Karta brzmieniowa ("sound library")
→ (JV80 type)

■ Kontrola stanu baterii

<Battery Check>
"Internal"

JV-2080 wyposażony jest w baterię zasilającą jego wewnętrzną pamięć. Jeżeli obok niniejszego parametru wyświetlony jest komunikat "OK", wówczas bateria ta jest w dobrym stanie. Komunikat "LOW" oznacza, iż bateria jest bliska rozładowania i zachodzi konieczność jak najszybszej jej wymiany w najbliższym punkcie serwisowym Rolanda.

<Battery Check>
"Data Card"

Każda karta typu DATA wyposażona jest w baterię zasilającą. Jeżeli obok niniejszego parametru wyświetlony jest komunikat "OK", wówczas bateria ta jest w dobrym stanie. Komunikat "LOW" oznacza, iż bateria jest rozładowana i zachodzi konieczność jej wymiany. Procedura wymiany baterii zasilającej kartę pamięciową znajduje się w instrukcji obsługi karty.

☼ Z uwagi na ryzyko utraty danych podczas wymiany baterii w karcie, należy jeszcze przed przeprowadzeniem tej procedury dokonać zapisu jej zawartości w pamięci Użytkownika JV-2080 (grupa "USER"), na zewnętrznym urządzeniu MIDI (np. sekwencerze), lub wymienić baterię po umieszczeniu karty w złączu JV-2080 i włączeniu jego zasilania.

1. Naciśnij przycisk [SYSTEM] tak, aby został podświetlony.

2. Naciśnij przycisk [F6] ("Info"). Na wyświetlaczu pojawi się strona "System Information 1", lub "System Information 2".

Każdorazowe naciśnięcie przycisku [F6] spowoduje przełączanie pomiędzy tymi stronami.

{ilustr. - str.143/1+2}

3. Naciśnij kilkakrotnie przycisk [EXIT] aby powrócić do strony "Play".

■ Informacja o odbieranych komunikatach MIDI dla elementów programu "Performance", lub systemu GM

Istnieje możliwość monitorowania komunikatów nadchodzących do JV-2080 dla każdego elementu aktualnie wykorzystywanego programu "Performance" lub systemu GM. Jest to wygodny sposób na sprawdzenie, czy JV-2080 poprawnie reaguje na wysyłane z zewnętrznego źródła komunikaty MIDI.

1. Naciśnij przycisk [PERFORM] aby włączyć wyświetlanie strony "PERFORM Play", lub wciśnij i przytrzymaj przycisk [SHIFT], a następnie naciśnij przycisk [PERFORM] w celu wyświetlenia strony "GM Play".

2. Naciśnij przycisk [F6] ("Info"). Na wyświetlaczu pojawi się strona "Part Informaton".

{ilustr. - str.144/1+2+3}

3. Naciśnij kilkakrotnie przycisk [F6] ("Menu") w celu przełączenia pomiędzy poszczególnymi stronami menu, a następnie wybierz stronę odpowiadającą interesującemu Cię komunikatowi MIDI za pomocą przycisków [F1] - [F5].

Strona "Part Information" składa się z trzech menu dla programów "Performance" i dwóch dla systemu GM.

Modulation	[F1] ("Mod")
Breath	[F2] ("Breath")
Foot	[F3] ("Foot")
Volume	[F4] ("Volume")
Pan	[F5] ("Pan")
Expression	[F1] ("Exp")
Hold-1	[F2] ("Hold")
Pitch Bend	[F3] ("Bend")
Channel Aftertouch	[F4] ("Aft")
Voices (polifonia instr.)	[F5] ("Voices")

☼ Na stronie "Voices" informującej o aktualnie dostępnej liczbie głosów instrumentu komunikat "(rest 0)*" oznacza wykorzystanie w danym momencie dokładnie 64 głosów, podczas gdy komunikat "(rest 0)**" oznacza przekroczenie liczby 64 wykorzystywanych jednocześnie głosów.

wyłącznie dla programu "Performance":

System Control 1 [F1] ("Sys 1")
Komunikaty MIDI zdefiniowane dla kontrolera systemowego "System Control 1" ([SYSTEM] → [F4]"Control")

System Control 2 [F2] ("Sys 2")

Komunikaty MIDI zdefiniowane dla kontrolera systemowego "System Control 2" ([SYSTEM] → [F4]"Control")

4. Naciśnij przycisk [EXIT] aby powrócić do strony "Play".

ROZDZIAŁ 4 SUPLEMENTY

- * Lista funkcji dostępnych na stronach głównych wyświetlacza
- * Lista najczęściej spotykanych problemów eksploatacyjnych
- * Komunikaty błędów systemowych JV-2080
- * Dane techniczne instrumentu

Lista funkcji dostępnych na stronach głównych wyświetlacza

Organizacja systemu JV-2080

Działanie systemu JV-2080 oparte jest na czterech podstawowych elementach: **tonach składowych** (ang. "Tones"), **brzmieniach** ("Patches"), zestawach brzmień perkusyjnych - w skrócie: **zestawach perkusyjnych** (ang. "Rhythm Sets"), oraz **programach** "**Performance**" (ang. "Performances").

■ Tony składowe

Dla JV-2080 "ton składowy" to najmniejsza część generowanego dźwięku. Użytkownik nie może jednak grać na pojedynczym tonie składowym. Najmniejszym elementem możliwym do wybrania i gry jest **brzmienie** ("Patch"), dla którego tony są elementami składowymi (istnieje jakkolwiek możliwość zbudowania brzmienia z jednego tylko tonu składowego, umożliwiając w ten sposób grę na pojedynczym tonie - przyp. tłum.). Każdy ton składowy posiada wewnętrzną strukturę opartą o pięć następujących elementów:

{ ilustr. - str.146:

"LFO 1" = Generator LFO1

"LFO 2" = Generator LFO2

"WG" = Generator drgań podstawowych WG

"TVF" = Filtr TVF

"TVA" = Wzmacniacz TVA

"Pitch Envelope" = Obwiednia wysokości dźwięku

"TVF Envelope" = Obwiednia filtra

"TVA Envelope" = Obwiednia wzmacniacza

"audio signal" = sygnał audio

"control signal" = sygnał sterujący }

WG (Generator drgań podstawowych)

Określa **drżenie podstawowe** (lub **próbkę** dźwiękową) - tzw. "waveform" - na którym oparty jest ton składowy, oraz określa sposób w jaki zmieniać się będzie w czasie wysokość generowanego dźwięku.

JV-2080 dysponuje 448 typami drgań podstawowych (próbek dźwiękowych): 255 w banku INT-A, oraz 192 w banku INT-B. Wszystkie brzmienia przechowywane w pamięci JV-2080 zbudowane są z tonów składowych opartych na owych drganiach podstawowych.

TVF (Filtr sterowany w czasie rzeczywistym)
Określa sposób filtrowania (tłumienia) wybranych pasm częstotliwości) sygnału tonu składowego.

TVA (Wzmacniacz sterowany w czasie rzeczywistym)
Określa poziom (głośność) sygnału, oraz jego lokalizację w przestrzeni stereofonicznej.

Obwiednia ("Envelope")
Obwiednia określa sposób wprowadzania zmian poszczególnych parametrów w czasie. Istnieją osobne obwiednie dla wysokości dźwięku ("Pitch"), filtrowania sygnału ("TVF"), oraz głośności ("TVA"). Przykładowo: chcąc zdefiniować sposób w jaki brzmieć będzie początek dźwięku, lub w jak długo będzie on wybrzmiewać, należy posłużyć się ustawieniami obwiedni wzmacniacza ("TVA").

LFO ("Low frequency oscillator")
LFO, to generator niskich częstotliwości produkujący sygnał o bardzo wydłużonym cyklu, który może być wykorzystany do modulacji pracy innych urządzeń. Istnieją dwa generatory LFO, a każdy z nich przypisany być może do modułów "WG" (wysokość dźwięku), "TVF" (filtrowanie), oraz "TVA" (głośność). Kiedy generator ten wpływa na moduł "WG", wówczas produkowany jest efekt wibracji. Połączenie LFO z parametrem "Cutoff frequency modułu "TVF" daje efekt typu "wah-wah", natomiast podobne połączenie z modulem "TVA" powoduje efekt tremolo.

■ Brzmienie ("Patch")

Typ dźwięku generowanego przez JV-2080 zależy od wyboru "instrumentu", czyli tzw. **brzmienia** ("Patch"). Każde brzmienie złożone jest z 1 - 4 tonów składowych ("Tones").

{ ilustr. - str.146/2:

"Example 1:..." = Przykład 1: brzmienie ("Patch") złożone tylko z jednego tonu składowego (tony 2 - 4 są wyłączone).

"Example 1:..." = {rzykład 2: brzmienie ("Patch")} złożone z czterech tonów składowych. }

Poprzez włączanie i wyłączanie poszczególnych tonów składowych podejmuje się decyzję, które z nich będą słyszalne (wykorzystywane). Istnieje również możliwość zdecydowania w jaki sposób poszczególne tony składowe zostaną ze sobą połączone (parametr "Structure").

■ Zestaw brzmień perkusyjnych ("Rhythm Set")

Zestaw brzmień perkusyjnych (w skrócie: **zestaw perkusyjny**) jest grupą brzmień wielu instrumentów uderzanych. Przy wykorzystaniu klawiatury MIDI do sterowania pracą JV-2080 do każdego jej klawisza przypisane jest inne brzmienie.

Każde pojedyncze brzmienie perkusyjne posiada wewnętrzną strukturę opartą o cztery główne elementy: generator WG, filtr TVF, wzmacniacz TVA i obwiednie ("Envelope"). Szczegółowy opis tych elementów znajduje się w akapicie powyżej.

{ilustr. - str.147/1:
"Rhythm Tone..." = Pojedyncze brzmienie perkusyjne
"Note Number" = Klawisz nr }

■ Program "Performance" ("Performance")

Program "Performance" składa się z 16 **elementów** ("Parts"), do których przypisać można 15 brzmień ("Patches") i jeden zestaw perkusyjny (dla elementu nr 10). Program "Performance" umożliwia jednoczesne użycie do 16 pojedynczych brzmień instrumentalnych, które można wykorzystywać jako jedno brzmienie instrumentu (opcja "layer"), lub przypisać do oddzielnych fragmentów klawiatury i wykonywać różne partie instrumentalne w tym samym czasie.

{ilustr. - str.127/2}

Tryb pracy "Performance" ([PERFORM])

☼ Ogólne ustawienia całego programu "Performance" oznaczone są symbolem "☼". Pozostałe parametry są indywidualnymi ustawieniami każdego elementu programu.

[F1] ("Common")

☼ Nazwa programu "Performance"
☼ Parametr tempa ("clock") dla programu

[F2] ("K.Range")

zakres klawiatury przypisany do elementu

[F3] ("Part")

parametry: "Patch Group/Number", "~ Volume", "~ Pan", strojenie, polifonia brzmienia

[F4] ("MIDI")

ustawienia dotyczące systemu MIDI

[F5] ("Effects")

[F1] ("General")	sposób
połączenia torów efektowych	
[F2] ("EFX Prm")	☼ typ efektu
EFX	
[F3] ("EFX Ctl")	☼
zastosowanie sterowników MIDI do modyfikacji ustawień efektu EFX	
[F4] ("Chorus")	☼
ustawienia efektu typu "Chorus"	
[F5] ("Reverb")	☼
ustawienia efektu typu "Reverb"	

[F6] ("Info")

Monitorowanie nadchodzących komunikatów MIDI

*) Każdorazowe naciśnięcie przycisku [F6] ("Menu") powoduje zmianę funkcji przycisków [F1] - [F5].

Przycisk funkcyjny monitorowanych komunikatów	Typ
[F1] ("Mod")	Modulation
[F2] ("Breath")	Breath
[F3] ("Foot")	Foot
[F4] ("Volume")	Volume
[F5] ("Pan")	Pan

[F1] ("Exp")	Expression
[F2] ("Hold")	Hold-1
[F3] ("Bend")	Pitch Bend
[F4] ("Aft")	Channel
Aftertouch	
[F5] ("Voices")	Voices
(polifonia instr.)	

[F1] ("Sys 1")	System
Control 1 - Komunikaty MIDI zdefiniowane dla kontrolera systemowego "System Control 1"	

[F2] ("Sys 2")	System
Control 2 - Komunikaty MIDI zdefiniowane dla kontrolera systemowego "System Control 2"	

Tryb pracy "Patch" ([PATCH])

*) Parametry oznaczone symbolem "☼" stanowią ogólne ustawienie dla całego brzmienia (wszystkich tonów składowych). Parametry nieoznaczone są indywidualnie definiowane dla każdego tonu składowego.

[F1] ("Common")

[F1] ("General") ☼ Nazwa brzmienia, głośność, lokalizacja, zakres działania pitchbendera, kategoria brzmieniowa, transpozycja oktawaowa, tempo ("clock") etc.

[F2] ("Control") ☼ sposób odtwarzania brzmienia, efekt "Portamento", wykorzystanie kontrolerów MIDI do modyfikacji ustawień poszczególnych parametrów

[F3] ("Struct") ☼ wewnętrzne struktura tonu składowego

[F4] ("K.Range") zakres aktywnej klawiatury

[F5] ("V.Range") zakres dynamiki gry wyzwalającej brzmienie

[F2] ("WG")

[F1] ("WG Prm") wybór drgania podstawowego ("waveform"), włączanie + wyłączanie poszczególnych tonów, opóźnienie brzmienia etc.

[F2] ("Pitch") wysokość tonu

[F3] ("Pch Env") obwiednia wysokości dźwięku

[F3] ("TVF")

[F1] ("TVF Prm" wykorzystanie filtra do zmiany barwy tonu

[F2] ("TVF Env") obwiednia filtra

[F4] ("TVA")

[F1] ("TVA Prm") głośność i lokalizacja tonu

[F2] ("TVA Env") obwiednia wzmacniacza (głośności tonu)

[F5] ("LFO&Ctl")

[F1] ("LFO1") wykorzystanie efektu wibrato lub tremolo

[F2] ("LFO2") wykorzystanie efektu wibrato lub tremolo

[F3] ("Control") wykorzystanie sterowników MIDI dla ustawień tonu

[F4] ("Ctrl Sw") sposób odbierania komunikatów MIDI

[F6] ("Effects")

[F1] ("General") struktura połączeń torów efektowych

[F2] ("EFX Prm") ☼ typ efektu EFX

[F3] ("EFX Ctl") ☼ wykorzystanie sterowników MIDI dla efektów

[F4] ("Chorus") ☼ ustawienia efektu "Chorus"

[F5] ("Reverb") ☼ ustawienia efektu "Reverb"

Tryb pracy "Rhythm Set" ([RHYTHM])

☼ Symbolem "☼" oznaczone są ustawienia ogólne dla całego zestawu perkusyjnego. Niezaznaczone elementy stanowią indywidualne ustawienia każdego pojedynczego brzmienia instrumentu perkusyjnego.

☼ Symbol "#" oznacza element, który wpływa na ustawienia programu "Performance" aktualnie rezydującego w pamięci operacyjnej instrumentu.

☼ Przyciski [F2] ("Key WG") i [F4] ("Key TVA") umożliwiają przełączanie pomiędzy dwoma ekranami podwójnych stron wyświetlacza.

[F1] ("Common")

☼ Nazwa zestawu perkusyjnego

[F2] ("Key WG")

wybór drgania podstawowego ("waveform"), włączanie + wyłączanie poszczególnych brzmień perkusyjnych, wysokość dźwięku obwiednia wysokości

[F3] ("Key TVF")

wykorzystanie filtra do zmiany barwy tonu

obwiednia filtra TVF

[F4] ("Key TVA")

głośność i lokalizacja tonu obwiednia wzmacniacza (głośności tonu) TVA

[F5] ("Key Ctl")

zakres działania pitchbendera, wzajemne wykluczanie się brzmień, naturalne wybrzmienie dźwięków, sposób odbierania komunikatów MIDI

[F6] ("Effects")

[F1] ("General") struktura połączeń torów efektowych
 [F2] ("EFX Prm") ☼ typ efektu EFX
 [F3] ("EFX Ctl") ☼ wykorzystanie sterowników MIDI dla modyfikacji parametrów efektu EFX
 [F4] ("Chorus") ☼ ustawienia efektu "Chorus"
 [F5] ("Reverb") ☼ ustawienia efektu "Reverb"

Tryb pracy "GM System" (General MIDI) ([SHIFT]+[PERFORM])

☼ Symbolem "☼" oznaczone są ogólne ustawienia systemu GM. Nieoznaczone parametry definiowane są indywidualnie dla każdego elementu programu.

[F4] ("Part")

ustawienia dotyczące wyboru brzmienia, głośności, lokalizacji i wysokości

[F5] ("Effects")

[F1] ("General") sposób połączenia torów efektowych
 [F2] ("EFX Prm") ☼ typ efektu EFX
 [F3] ("EFX Ctl") ☼ zastosowanie sterowników MIDI do modyfikacji ustawień efektu EFX
 [F4] ("Chorus") ☼ ustawienia efektu typu "Chorus"
 [F5] ("Reverb") ☼ ustawienia efektu typu "Reverb"

[F6] ("Info")

Monitorowanie nadchodzących komunikatów MIDI

*) Każdorazowe naciśnięcie przycisku [F6] ("Menu") powoduje zmianę funkcji przycisków [F1] - [F5].

Przycisk funkcyjny monitorowanych komunikatów	Typ
[F1] ("Mod")	Modulation
[F2] ("Breath")	Breath
[F3] ("Foot")	Foot
[F4] ("Volume")	Volume
[F5] ("Pan")	Pan
[F1] ("Exp")	Expression
[F2] ("Hold")	Hold-1
[F3] ("Bend")	Pitch Bend
[F4] ("Aft")	Channel
Aftertouch	

[F5] ("Voices") Voices
 (polifonia instr.)

Tryb pracy "System" ([SYSTEM])

☼ Ustawienia systemowe dotyczą działania całego JV-2080.

☼ Przyciski [F3] ("MIDI"), [F4] ("Control") i [F6] ("Info") umożliwiają przełączanie pomiędzy kolejnymi ekranami podwójnych stron wyświetlacza.

[F1] ("Setup")

Ustawienia ogólne
 Sposób wyboru brzmień instrumentów perkusyjnych
 Zegar MIDI (tempo)

[F2] ("Tune")

Strojenie instrumentu

[F3] ("MIDI")

Kanał odbioru MIDI dla brzmienia
 Wybór programów "Performance" poprzez MIDI
 Szeregowe łączenie kilku JV-2080
 Parametr "Device ID Number" oraz filtry MIDI

[F4] ("Control")

Typy komunikatów MIDI (kontrolery MIDI)
 Podtrzymanie zmian wprowadzanych przez kontrolery MIDI
 Typ komunikatu MIDI podczas synchronizacji z interwałem czasowym pomiędzy kolejnymi naciśnięciami pedału
 Typ komunikatu MIDI sterującego głośnością ("Volume")
 Typ komunikatu MIDI sterującego funkcją "Aftertouch".

[F5] ("Preview")

Wybór typu fraz demonstracyjnych dla brzmienia

[F6] ("Info")

Sprawdzenie statusu instalacji kart rozszerzeniowych
 Sprawdzenie nazwy wykorzystywanej karty typu DATA
 Sprawdzenie stanu baterii

Tryb pracy "Utility" ([UTILITY])

☼ Każdorazowe naciśnięcie przycisku [F6] ("Menu") powoduje przełączanie pomiędzy stronami <Menu1> - <Menu3>.

☼ Po włączeniu trybu pracy "GM System" następujące funkcje przestają być dostępne:
<Menu1> : [F1] ("Write"), [F4] ("Xfer"), oraz [F5] ("Protect")
<Menu2> : [F1] ("Card")

strona <Menu1>

[F1] ("Write")

Zachowanie stworzonego brzmienia
Zapis do wewnętrznej pamięci
Zapis na karcie pamięciowej

[F2] ("Copy")

Kopiowanie wybranych ustawień
tryb "Performance": elementy programu
 efekty
 nazwa
programu
tryb "Patch": tony
składowe brzmienia
 efekty
 nazwa
brzmienia
tryb "Rhythm Set": brzmienia
perkusyjne
 nazwa
zestawu
tryb "GM System": efekty

[F3] ("Init")

Inicjalizacja wybranych ustawień
Przywrócenie standardowych wartości
wybranych parametrom
Przywrócenie fabrycznej zawartości
grupy pamięciowej "USER"
Inicjalizacja ustawień systemu GM

[F4] ("Xfer")

Transmisja danych
Wysyłanie (zapis) danych do
zewnętrznego urządzenia MIDI
Wysyłanie danych do karty
pamięciowej typu DATA
Wysyłanie danych do wewnętrznej
pamięci instrumentu

[F5] ("Protect")

Zabezpieczenie wewnętrznej pamięci przed
zapisem

strona <Menu2>

[F1] ("Card")

Ustawienia dotyczące kart typu DATA

[F1] ("Format") Formatowanie karty
[F2] ("Rename") Edycja nazwy karty
[F3] ("Copy") Transmisja danych
pomiędzy kartą DATA a pamięcią JV-2080
[F4] ("Swap") Wymiana danych
pomiędzy kartą DATA a pamięcią JV-2080

strona <Menu3>

[F1] ("Factory")

Przywrócenie fabrycznych ustawień wszystkim
parametrom JV-2080

Najczęściej spotykane problemy eksploatacyjne

W przypadku braku sygnału wyjściowego instrumentu, lub jego niewłaściwej pracy, należy spróbować odpowiedzieć Sobie na wszystkie postawione poniżej pytania, a następnie zastosować się do odnośnych poleceń. Jeżeli ich wypełnienie nie przyniesie oczekiwanego rozwiązania problemu, należy skontaktować się z najbliższym serwisem Rolanda.

Nie słychać żadnego dźwięku

* Czy potencjometr [VOLUME] nie jest zamknięty?

→ Sprawdź, w jakiej pozycji znajduje się potencjometr [VOLUME], oraz odpowiedni potencjometr głośności w wykorzystywanym wzmacniaczu lub mikserze.

* Czy połączenia zostały wykonane prawidłowo?

→ Jeżeli sygnał JV-2080 jest słyszalny w słuchawkach, wówczas istnieje możliwość, iż uszkodzone są przewody łączące instrument ze wzmacniaczem, lub sam wzmacniacz (mikser) nie działa prawidłowo. Sprawdź ponownie połączenia wszystkich wykorzystywanych urządzeń, oraz ich stan techniczny.

* Czy kanał przesyłu MIDI został prawidłowo zdefiniowany?

→ Upewnij Się, czy kanał przesyłu MIDI ("MIDI transmit channel") zdefiniowany dla zewnętrznego urządzenia jest taki sam, jak kanał odbioru MIDI ("MIDI receive channel") zdefiniowany dla JV-2080.

* Czy ustawienia poziomu dla poszczególnych tonów składowych, brzmień i elementów programu "Performance" nie mają zbyt niskich wartości?

→ Sprawdź ponownie ustawienia parametru poziomu sygnału dla poszczególnych tonów składowych, brzmień i elementów programu "Performance".

* Czy poszczególne tony składowe, lub elementy programu nie są wyłączone?
→ Sprawdź ustawienia włączenia / wyłączenia poszczególnych tonów składowych oraz elementów programu.

* Czy zakresy aktywnej klawiatury zostały zdefiniowane prawidłowo?
→ Sprawdź ustawienia zakresu aktywnej klawiatury dla poszczególnych tonów składowych oraz elementów programu.

* Czy parametr głośności nie został zmniejszony poprzez komunikat MIDI typu "Volume" (głośności), lub "Expression" (pedału ekspresji)?
→ Parametr głośności powróci do normy po wyłączeniu i ponownym włączeniu zasilania instrumentu. Po włączeniu trybu pracy "Performance" lub "Rhythm Set" nadchodzące komunikaty MIDI mogą być monitorowane na stronie "Part Information".

* Czy ustawienia efektów są prawidłowe?
→ Sprawdź aktualne wartości takich parametrów jak: "Effect On/Off", "Effect Balance", czy "Level".

* Czy wybrane zostało właściwe wyjście audio?
→ Sprawdź aktualne ustawienia parametrów "Output Assign", oraz "EFX Output Assign".

Wybór brzmień jest niemożliwy

* Czy parametr [RX] jest włączony?
→ Po włączeniu przycisku [RX] na stronie "PATCH Play" przyciski [A] - [H] (PART SELECT [1/9] - [8/16]) służą do zmiany aktualnie wybranego kanału MIDI. Należy wyłączyć przycisk [RX].

Wybór programu "Performance" jest niemożliwy

* Czy parametr [RX] jest włączony?
→ Po włączeniu przycisku [RX] na stronie "PERFORM Play" przyciski [A] - [H] (PART SELECT [1/9] - [8/16]) służą do włączania i wyłączania poszczególnych elementów programu. Należy wyłączyć przycisk [RX].

Wybór elementu programu przeznaczonego do edycji jest niemożliwy

* Czy parametr [RX] jest włączony?
→ Po włączeniu przycisku [RX] na stronie "PERFORM Play" przyciski [A] - [H] (PART SELECT [1/9] - [8/16]) służą do włączania i wyłączania poszczególnych elementów programu. Należy wyłączyć przycisk [RX].

Wysokość dźwięku jest nieprawidłowa

* Czy ustawienie parametru "Master Tune" jest właściwe?

→ Sprawdź ustawienie niniejszego parametru.

* Czy wybrana jest opcja "Scale Tune"?

→ Sprawdź ustawienie niniejszego parametru.

* Czy ustawienia wysokości dźwięku dla każdego tonu składowego i elementu programu są prawidłowe?

→ Sprawdź ustawienia wszystkich tych parametrów.

* Czy zakłócenie wysokości generowanego dźwięku nie mogło być spowodowane komunikatem typu "pitch bend" wysłanym z zewnętrznego urządzenia MIDI?

→ Wysokość dźwięku powróci do normy po wyłączeniu i ponownym włączeniu zasilania instrumentu. Po włączeniu trybu pracy "Performance" lub "Rhythm Set" nadchodzące komunikaty MIDI mogą być monitorowane na stronie "Part Information".

Efekty nie mają wpływu na brzmienie instrumentu

* Czy przyciski [EFX], [CHORUS] i [REVERB] nie są wyłączone?

→ Naciśnij odpowiedni przycisk tak, aby został on podświetlony.

* Czy poszczególne ustawienia efektów zostały prawidłowo zdefiniowane?

→ Jeżeli parametry typu "~ Send Level" posiadają wartość "0", wówczas dany efekt nie ma wpływu na brzmienie. Należy sprawdzić wartość każdego z tych parametrów.

→ Nawet jeżeli wartość powyższego parametru jest wyższa od "0" efekt nie będzie miał wpływu na brzmienie, jeżeli wartość parametrów "EFX Output Level", "Chorus Level", lub "Reverb Level" posiadają wartość "0". Należy sprawdzić wartość każdego z tych parametrów.

→ Jeżeli dla parametru "Output Assign" wybrano opcje "MIX", "DIR1" lub "DIR2", wówczas brzmienie efektów nie będzie wysyłane na główne wyjście instrumentu.

→ Jeżeli dla każdego elementu programu parametr "Output Assign" zdefiniowany jest jako "PAT-A - C", wówczas sygnał wysyłany będzie na wyjście zdefiniowane ustawieniem parametru "Output Assign" dla każdego brzmienia wykorzystywanego przez program. Jeżeli teraz dla parametru "Output Assign" zdefiniowanego dla poszczególnych tonów składowych wykorzystywanych brzmień wybrano opcję

"MIX", "DIR1", lub "DIR2", wówczas ustawienie to będzie wyświetlane na stronie "General" dla efektów, jednak sygnał z efektów nie będzie wysyłany na wyjście instrumentu.

Komunikaty MIDI nie są poprawnie odbierane przez JV-2080

* Czy kanał odbioru komunikatów MIDI oraz filtry MIDI zostały zdefiniowane poprawnie?
→ Sprawdź ustawienia kanału odbioru MIDI ("MIDI receive channel") oraz poszczególnych filtrów komunikatów MIDI.

* Czy ustawienia komunikatów typu "System Exclusive" są zdefiniowane poprawnie?
→ Aby umożliwić przesył komunikatów typu "System Exclusive", należy wybrać to samo ustawienie parametru "Device ID Number" dla połączonych ze sobą urządzeń, a filtr "System Exclusive" musi zostać włączony (opcja "ON"). Poza tym, chcąc umożliwić zastąpienie danych w grupie pamięciowej "USER", należy wyłączyć zabezpieczenie przed komunikatami "System Exclusive" ("Protect Switch").

* Czy na wyświetlaczu nie znajduje się obecnie strona "ROM Play"?
→ W trakcie wyświetlania strony "ROM Play" wszystkie komunikaty MIDI wysyłane do JV-2080 będą ignorowane.

Nie można wykorzystać karty typu DATA

* Czy karta typu DATA (model M-512E, lub M-256E) została poddana formatowaniu?
→ Niesformatowana karta typu DATA nie może być wykorzystana do współpracy z JV-2080. Przeprowadź procedurę inicjalizacji karty.

* Czy nie używasz karty, która nie jest kompatybilna z JV-2080?
Nie ma możliwości odczytu danych z innych kart, niż przeznaczonych dla serii JV (JV-2080 / 1080 / 1000 / 90 / 80 / 880). Nie ma również możliwości zapisu na kartach, które formatowane były na urządzeniach innych niż JV-2080 lub JV-1080.

Utwór MIDI ("Song") nie jest odtwarzany prawidłowo

* Czy nie rozpocząłeś odtwarzania utworu od jego środka?
→ Komunikat "GM System On" dla plików muzycznych w formacie GM znajduje się na samym ich początku. W niektórych przypadkach taki utwór nie może być prawidłowo odtworzony, jeżeli uprzednio instrument nie otrzymał rzeczonych komunikatów.

* Czy nie odtwarzasz danych muzycznych zapisanych w formacie GS?
→ Ponieważ JV-2080 jest urządzeniem kompatybilnym z systemem GM, w niektórych przypadkach dane zapisane w formacie GS mogą nie być odtwarzane prawidłowo.

Komunikaty błędów systemowych

W przypadku wystąpienia błędu w trakcie wykonywania operacji, lub niemożności kontynuacji danej procedury na ekranie wyświetlacza pojawi się komunikat informujący o typie zaistniałego błędu systemowego. Porównaj ów komunikat z poniższą listą i podejmij odpowiednie środki zaradcze.

Komunikaty wyszczególnione są w kolejności alfabetycznej.

* "Battery Low"

przyczyna:

Wewnętrzna bateria podtrzymująca dane w grupie "USER" jest bliska rozładowania.

czynności zaradcze:

Skontaktuj się z najbliższym serwisem Rolanda w celu wymiany baterii.

* "Data Card Battery Low"

przyczyna:

Bateria zasilająca kartę jest bliska rozładowania.

czynności zaradcze:

Zgodnie z opisem w instrukcji obsługi karty wymień baterię zasilającą.

* "Data Card Not Properly Formatted"

przyczyna:

W złączu znajduje się karta, która nie była formatowana.

czynności zaradcze:

Przeprowadź procedurę formatowania (inicjalizacji) karty.

przyczyna:

W złączu znajduje się karta dla innego urządzenia, lub karta tylko do odczytu (np. SOUND LIBRARY CARD serii PN-JV80).

czynności zaradcze:

Wprowadź do złącza CARD kartę typu DATA, na której JV-2080 może zapisywać dane (kartę pamięciową model M-512E, lub M-256E) i ponownie spróbuj wykonać operację zapisu.

* "Data Card Not Ready"

przyczyna:

Karta typu DATA nie jest umieszczona w złączu, lub jest w nim umieszczona nieprawidłowo (nie do samego końca).

czynności zaradcze:

Umieść kartę w złączu w prawidłowy sposób.

* "Data Card Write Protected"

przyczyna:

Przełącznik zabezpieczający dane na karcie przed zapisem jest ustawiony w pozycji "ON".

środki zaradcze:

Ustaw przełącznik na karcie w pozycji "OFF" i ponownie rozpocznij procedurę zapisu.

przyczyna:

W złączu umieszczono kartę tylko do odczytu (SOUND LIBRARY CARD serii PN-JV80).

środki zaradcze:

Umieść w złączu CARD kartę typu DATA kompatybilną z JV-2080, na której możliwy jest zapis danych i ponownie rozpocznij operację zapisu.

* "Edited Patch or Rhythm Exists! Write?"

przyczyna:

Ustawienie brzmienia lub zestawu perkusyjnego przypisanych do elementu aktualnie zapisywanego programu "Performance" zostały zmodyfikowane.

środki zaradcze:

Dokonaj procedury zapisu brzmienia lub zestawu perkusyjnego, którego ustawienia zostały zmienione.

* "Edited Patch or Rhythm will be discarded. Sure?"

warunek:

Jeżeli dokonasz teraz zapisu programu "Performance", wówczas zmiany wprowadzone do nie zapisanego brzmienia lub zestawu perkusyjnego zostaną utracone.

procedura:

Jeżeli nie chcesz zachować wprowadzonych do ustawień zmian, naciśnij przycisk [F5] ("OK"). Chcąc zachować wprowadzone zmiany naciśnij przycisk [F6] ("Cancel") aby odwołać procedurę zapisu programu "Performance".

* "MIDI Buffer Full"

przyczyna:

Do JV-2080 przesłano więcej komunikatów MIDI, niż mogło ich zostać poprawnie przetworzonych przez instrument.

środki zaradcze:

Spróbuj zredukować ilość komunikatów MIDI przesyłanych do JV-2080.

* "MIDI Communication Error"

przyczyna:

Zaistniał problem związany z połączeniem MIDI.

środki zaradcze:

Sprawdź czy przewody MIDI nie zostały rozłączone lub zerwane.

* "System Exclusive Message:

Check Sum Error"

przyczyna:

Wysłany do JV-2080 komunikat typu "System Exclusive" posiadał nieprawidłową wartość całościową ("Check sum value").

środki zaradcze:

Skoryguj błędnie podaną wartość.

* "System Exclusive Message:

Data Card Not Ready"

przyczyna:

Karta typu DATA nie jest umieszczona w złączu, lub jest w nim umieszczona nieprawidłowo (nie do samego końca).

czynności zaradcze:

Umieść kartę w złączu w prawidłowy sposób.

* "System Exclusive Message:

Data Card Write Protected"

przyczyna:

Przełącznik zabezpieczający dane na karcie przed zapisem jest ustawiony w pozycji "ON".

środki zaradcze:

Ustaw przełącznik na karcie w pozycji "OFF" i ponownie rozpocznij procedurę zapisu.

* "System Exclusive Message:

Improper Data Card"

przyczyna:

W złączu znajduje się karta, która nie była formatowana.

czynności zaradcze:

Przeprowadź procedurę formatowania (inicjalizacji) karty.

przyczyna:

W złączu znajduje się karta dla innego urządzenia, lub karta tylko do odczytu (np. SOUND LIBRARY CARD serii PN-JV80).

czynności zaradcze:

Wprowadź do złącza CARD kartę typu DATA, na której JV-2080 może zapisywać dane (kartę pamięciową model M-512E, lub M-256E) i ponownie spróbuj wykonać operację zapisu.

* "System Exclusive Message:

Receive Data Error"

przyczyna:

Komunikat MIDI nie został prawidłowo odebrany przez JV-2080.

Środki zaradcze:

Jeżeli komunikat ten pojawia się sukcesywnie, wówczas zawartość przesyłanego komunikatu MIDI może być uszkodzona lub nieprawidłowa.

* "System Exclusive Message:
User Memory Write Protected"

przyczyna:

Jeżeli parametr "System Exclusive Message" na stronie "User Memory Protect" ([UTILITY] → [F5] ("Protect")) posiada opcję "ON", wówczas niemożliwe jest zastąpienie jakichkolwiek danych w grupie pamięciowej "USER".

Środki zaradcze:

Wybierz opcję "OFF" dla tego parametru i ponownie rozpocznij procedurę zapisu.

* "User Memory Damaged"

przyczyna:

Dane zapisane w grupie pamięciowej "USER" uległy uszkodzeniu.

Środki zaradcze:

Przeprowadź operację przywracania fabrycznej zawartości grupie pamięciowej "USER".

* "User Memory Write Protected:
Write protect ON"

przyczyna:

Jeżeli parametr "Write Operation" na stronie "User Memory Protect" ([UTILITY] → [F5] ("Protect")) posiada opcję "ON", wówczas niemożliwe jest zapis jakichkolwiek danych w grupie pamięciowej "USER".

Środki zaradcze:

Wybierz opcję "OFF" dla tego parametru, następnie naciśnij przycisk [F6] ("OK") aby wyjść ze strony "User Memory Protect", po czym wciśnij [F6] ("Execute") ponownie rozpoczynając procedurę zapisu.

Dane Techniczne

JV-2080: 64-głosowy moduł syntezy (kompatybilny z systemem "General MIDI")

■ Elementy programu ("Parts")

16 (element 10 przypisany do zestawu perkusyjnego)

■ Maksymalna polifonia

64 głosy

■ Efekty

EFX : 40 typów

Reverb : 1 zestaw (8 typów)

Chorus : 1 zestaw

☀ W trybie pracy "Performance" 3 różne typy efektu EFX mogą być wykorzystywane jednocześnie.

■ Pamięć

Grupa	Brzmienia		
	Zestawy perk.	Programy	
USER		1 - 128 1 - 32	1, 2
CARD		1 - 128 1 - 32	1, 2
(karty typu DATA (M-512E))			
PR-A		1 - 128 1 - 32	1, 2
(bank fabryczny-A)			
PR-B		1 - 128 1 - 32	1, 2
(bank fabryczny-B)			
PR-C		1 - 128 ---	1, 2
(bank fabryczny-C)			
PR-D		1 - 128 ---	1, 2
(GM - General MIDI)			
PR-E		1 - 128 ---	1, 2
(bank fabryczny-E)			

"---" = brak danych

☀ Bank danych fabrycznych PR-D zawiera brzmienie i zestawy perkusyjne standardu General MIDI.

☀ Karty typu DATA są opcjonalne.

■ Wyświetlacz

320 x 80 punktów, ciekłokrystaliczny, z możliwością wyświetlania grafiki i podświetleniem

■ Złącza

Wyjścia MIX (L, R) typu "jack"

Wyjścia DIRECT 1 (L, R) typu "jack"

Wyjścia DIRECT 2 (L, R) typu "jack"

Stereofoniczne wyjście słuchawkowe

Złącza MIDI (IN, OUT, THRU)

Złącza dla kart rozszerzeniowych (A - H)

Złącze dla karty typu DATA

■ Zasilanie

Prąd zmienny 117V, 230V, lub 240V

■ Pobór mocy

13W

■ Rozmiary

482 mm (szer.) x 281 mm (głęb.) x 88 mm (wys.)

■ Ciężar

4,9 kg

■ Załączone akcesoria
Podręcznik "Quick Start"
Podręcznik Użytkownika
przewód zasilający

■ Wyposażenie opcjonalne
Karta pamięciowa (model M-512E)
Karta rozszerzeniowa ("Wave Expansion
Board") serii SR-JV-80

*Niniejsze parametry oraz wygląd zewnętrzny
instrumentu mogą ulec zmianie bez
wcześniejszego uprzedzenia ze strony firmy
Roland.*