



Przed rozpoczęciem użytkowania urządzenia przeczytaj uważnie akapity, zatytułowane „BEZPIECZNE UŻYTKOWANIE URZĄDZENIA” (s. 2) i „WAŻNE UWAGI” (s. 4). Po przeczytaniu, dokument(y) należy trzymać pod ręką, aby można było sięgnąć do nich w każdej chwili.

Spis treści

BEZPIECZNE UŻYWANIE URZĄDZENIA.....	2
WAŻNE UWAGI	4
Dostępne do pobrania instrukcje w formacie PDF 5	
Instrukcja pobierania	5
Umieszczanie urządzenia na statywie	6
Jeśli posiadasz model FANTOM-06 lub FANTOM-07.....	6
Jeśli posiadasz model FANTOM-08	7
Opis paneli	8
Panel górny	8
Panel tylny (podłączanie sprzętu)	10
Włączanie i wyłączanie zasilania	11
Automatyczne wyłączanie zasilania po określonym czasie.....	11
Wprowadzenie	12
Obsługa podstawowa	12
Opis ogólny urządzenia.....	15
Elementy dźwięku.....	16
Efekty	16
Gramy	17
Wybieranie brzmienia (SCENA lub BRZMIENIE).....	17
Nakładanie stref.....	17
Podział klawiatury na dwie części (funkcja SPLIT)	17
Transpozycja klawiatury w krokach półtonowych	18
Transpozycja oktawa	18
Odtwarzanie sekwencji arpeggio.....	18
Granie akordów (funkcja CHORD MEMORY).....	18
Wybieranie i odtwarzanie sekwencji rytmicznych	18
Zmiana tempa	19
Używanie potencjometrów suwakowych i sterujących	19
Równoczesne modyfikowanie głośności wielu stref	19

Edycja	20
Edycja strefy	20
Edycja brzmienia	20
Edycja efektów	21
Zachowywanie sceny lub brzmienia	22
Wywoływanie scen w kolejności utworów (funkcja SCENE CHAIN).	22
Sampler	23
Odtwarzanie sampla naciśnięciem padu	23
Ciągłe odtwarzanie sampli	23
Przełączanie banków	23
Przesuwanie lub kopiowanie sampli	23
Sampling	24
Sekwencer	26
Struktura sekwencera	26
Używanie sekwencera	26
Rejestrowanie sekwencji.....	27
Ekran edycyjny	30
Tworzenie grupy	31
Tworzenie utworu	31
Sterowanie	32
Granie na żywo z syntezatorem programowym	32
Połączenie z komputerem	32
Ustawienia sterownika USB	32
Sterowanie zewnętrznym urządzeniem MIDI.....	32
Używanie trybu USB AUDIO.....	33
Ustawienia przycisków sekcji stref (parametr „Zone Int/Ext Control”).....	33
Ustawienia	34
Szczegółowe ustawienia funkcji (menu)	34
Kopia zapasowa danych użytkownika	34
Przywracanie ustawień fabrycznych (funkcja FACTORY RESET)....	34
Dane techniczne	35

BEZPIECZNE UŻYWANIE URZĄDZENIA

INSTRUCTIONS FOR THE PREVENTION OF FIRE, ELECTRIC SHOCK, OR INJURY TO PERSONS

About ⚠ WARNING and ⚠ CAUTION Notices

 WARNING	Used for instructions intended to alert the user to the risk of death or severe injury should the unit be used improperly.
 CAUTION	Used for instructions intended to alert the user to the risk of injury or material damage should the unit be used improperly. * Material damage refers to damage or other adverse effects caused with respect to the home and all its furnishings, as well to domestic animals or pets.

About the Symbols

	The ⚠ symbol alerts the user to important instructions or warnings. The specific meaning of the symbol is determined by the design contained within the triangle. In the case of the symbol at left, it is used for general cautions, warnings, or alerts to danger.
	The ⚡ symbol alerts the user to items that must never be carried out (are forbidden). The specific thing that must not be done is indicated by the design contained within the circle. In the case of the symbol at left, it means that the unit must never be disassembled.
	The ● symbol alerts the user to things that must be carried out. The specific thing that must be done is indicated by the design contained within the circle. In the case of the symbol at left, it means that the power-cord plug must be unplugged from the outlet.

ALWAYS OBSERVE THE FOLLOWING

OSTRZEŻENIE

Aby całkowicie odłączyć zasilanie, wyciągnij wtyczkę z gniazda sieciowego

Nawet po wyłączeniu zasilania, urządzenie nie jest całkowicie odseparowane od źródła zasilania. Jeśli zachodzi potrzeba całkowitego odcięcia zasilania, wyłącz zasilanie urządzenia, a następnie wyciągnij wtyczkę z gniazda sieciowego. Z tego powodu gniazdo sieciowe, do którego podłączone jest to urządzenie, powinno być łatwo dostępne.



Odniesienie funkcji AUTO OFF

Zasilanie tego urządzenia zostanie automatycznie wyłączone po upływie określonego czasu od ostatniego użycia go do odtwarzania muzyki lub użycia jego przycisków lub elementów sterujących (funkcja Auto Off). Jeśli nie chcesz, aby zasilanie było wyłączone automatycznie, wyłącz funkcję AUTO OFF (s. 11).



Nie rozmontowywać ani nie modyfikować samodzielnie

Nie podejmować żadnych działań, nie opisanych w instrukcji. W przeciwnym razie ryzykujesz uszkodzeniem sprzętu.



Nie naprawiać ani nie wymieniać części samodzielnie

Kontaktować się z dealerem, centrum serwisowym firmy Roland lub autoryzowanym dystrybutorem firmy Roland.



Wykaz punktów serwisowych i oficjalnych dealerów firmy Roland jest dostępny na stronie firmy.

OSTRZEŻENIE

Nie używać ani nie przechowywać w następujących miejscach

- Poddawanych działaniu wysokich temperatur (w pobliżu urządzeń wydzielających ciepło, przy kaloryferach, nie umieszczaj go wewnątrz zamkniętych pojazdów).
- Wilgotnych (łazienki, umywalki, mokre powierzchnie) lub
- Zadymionych albo zaparowanych lub
- W którym występują związki soli lub
- Narażonych na opady atmosferyczne lub
- Zakurzonych albo zapiaaszczonych lub
- Poddawanych silnym wibracjom lub wstrząsom lub
- O słabej wentylacji



Używać tylko zalecanego stojaka

Wyrób należy eksploatować tylko na stojakach, zalecanych przez firmę Roland.



Nie stawiać w miejscach niestabilnych

Gdy korzystasz ze stelaża rack lub statywu zalecanego przez wytwórcę, muszą one być umieszczone na trwałej i stabilnej podstawie. Jeśli nie korzystasz ze statywu, należy upewnić się, czy miejsce, na którym ustawione jest urządzenie posiada wypoziomowaną powierzchnię zapewniającą prawidłowe podtrzymywanie urządzenia.



Uwagi związane ze stawianiem instrumentu na statywie

Montując urządzenie na statywie ściśle przestrzegaj zaleceń, podanych w instrukcji obsługi (s. 6).



Jeśli montaż nie będzie prawidłowy, ryzykujesz powstaniem niestabilnej sytuacji, mogącej doprowadzić do przewrócenia się statywu, co może skutkować urazami.

OSTRZEŻENIE

Używaj tylko dołączonego zasilacza sieciowego i odpowiedniego napięcia

Należy używać wyłącznie zasilacza sieciowego dostarczonego z urządzeniem. Upewnij się również, że używana instalacja elektryczna ma takie napięcie, jakie podano na obudowie zasilacza. W innych zasilaczach może być stosowana odmienna polaryzacja, lub mogą być przeznaczone do zasilania innym napięciem, a więc korzystanie z nich grozi uszkodzeniem, nieprawidłowym działaniem lub porażeniem elektrycznym.



Używaj tylko dołączonego kabla zasilania

Używaj tylko kabla znajdującego się w wyposażeniu instrumentu. Kabel zasilający nie powinien być używany z żadnym innym urządzeniem.



Nie stawiaj ciężkich przedmiotów na kablu zasilającym i nie zaginaj go

W przeciwnym razie ryzykujesz porażeniem.



Unikaj długiego użytkowania przy wysokim poziomie głośności

Używanie urządzenia przez dłuższy czas z dużym poziomem głośności może powodować utratę słuchu. Jeśli zauważysz pogorszenie się słuchu lub dzwonienie w uszach, zaleca się skontaktowanie z laryngologiem.



Nie dopuszczać, aby ciała obce dostały się do wnętrza; nigdy nie stawiać na urządzeniu naczyń z cieczą

Nie stawiaj na produkcie pojemników zawierających ciecz. Nie dopuszczaj nigdy, aby do wnętrza dostało się ciało obce (np. przedmioty palne, monety, drut) lub ciecz (np. woda lub sok). Może to spowodować zwarcie, niewłaściwe działanie lub inne nieprawidłowości.



OSTRZEŻENIE

W przypadku nienormalnego działania urządzenia, wyłącz zasilanie

W poniższych przypadkach natychmiast wyłącz zasilanie, wyciągnąć wtyczkę kabla zasilania z gniazdka sieciowego i skontaktować się z dealerem, centrum serwisowym firmy Roland lub autoryzowanym dystrybutorem firmy Roland.

- Zasilacz, kabel zasilający lub wtyczka zostały uszkodzone; lub
- Pojawi się dym lub inny podejrzany zapach lub
- Do urządzenia wpadły przedmioty lub ciecz dostała się do wnętrza
- Urządzenie zostało narażone na deszcz lub
- Urządzenie nie wydaje się działać normalnie lub wykazuje znaczną zmianę w działaniu.

Wykaz punktów serwisowych i oficjalnych dealerów firmy Roland jest dostępny na stronie firmy.

Chronić dzieci przed urazem

Podczas używania sprzętu w miejscach, gdzie są dzieci lub sprzęt jest używany przez dziecko, zawsze zapewnić obecność osoby dorosłej w celu zapewnienia nadzoru i opieki.

Nie upuszczać urządzenia i nie poddawać go silnym naciskom

W przeciwnym razie ryzykujesz uszkodzeniem sprzętu lub nieprawidłowym działaniem.

Nie podłączać do jednego gniazda sieciowego nadmiernej ilości urządzeń

Gdyż grozi to przegrzaniem lub pożarem.

Nie używać urządzenia za granicą

Przed użytkowaniem instrumentu w innych państwach skontaktuj się ze sprzedawcą lub serwisem handlowym Roland.

Wykaz punktów serwisowych i oficjalnych dealerów firmy Roland jest dostępny na stronie firmy.

PRZESTROGA

Używać tylko zalecanego stojaka(ów)

Urządzenie zaprojektowano do współpracy z dedykowanymi stojakami (KS-20X, KS-G8B, KS-10Z, KS-12) firmy Roland. Używając go z innymi stojakami ryzykujesz długotrwałym urazem, spowodowanym upadkiem urządzenia lub przewróceniem z powodu braku stabilności.

* Stojak KS-G8B jest używany tylko z modelem FANTOM-08.

Przed użyciem stojaka oszacować zagrożenia

Jeśli nawet będziesz przestrzegać zaleceń, podanych w tej instrukcji, niektóre sposoby posługiwania się mogą spowodować upadek lub przewrócenie się stojaka. Przed rozpoczęciem użytkowania urządzenia należy mieć na uwadze wszystkie sprawy, związane z bezpieczeństwem.

Odłączając kabel zasilania, ciągnąć za wtyczkę

Aby zapobiec uszkodzeniu kabla, zawsze odłączaj przewód zasilający trzymając za wtyczkę.

Regularnie czyścić wtyczkę kabla zasilania

Nagromadzenie kurzu lub ciał obcych między wtyczką i gniazdem zasilania może prowadzić do pożaru lub porażenia prądem.

W regularnych odstępach czasu należy wyciągać wtyczkę i suchą szmatką wycierać kurz lub inne obce przedmioty, które mogły się nagromadzić.

Wymawiać wtyczkę z gniazda sieciowego, jeśli urządzenie nie będzie używane przez dłuższy czas

W wyniku nieprzewidzianego zwarcia może wystąpić pożar.

Wszelkie kable prowadzić tak, aby nie uległy splątaniu

Jeśli ktoś zapląta się w kabel powodując upadek lub przewrócenie się urządzenia, może to być przyczyną urazu.

Unikać wspinania się na urządzenie i stawiania na nim ciężkich przedmiotów

W przeciwnym razie ryzykujesz urazem w wyniku upadku lub przewrócenia się urządzenia.

PRZESTROGA

Nigdy nie odłączać ani nie podłączać wtyczki zasilania mokrymi rękami

Bo może nastąpić porażenie prądem elektrycznym.

Odłączać wszystkie kable przed przenoszeniem urządzenia

Przed przenoszeniem urządzenia, odłącz zasilacz i wszystkie przewody od zewnętrznych urządzeń.

Przestrogi dotyczące przesuwania urządzenia (tylko modele FANTOM-07 i FANTOM-08)

Podczas przemieszczania instrumentu stosuj się do poniższych wskazówek. Do bezpiecznego podnoszenia i przenoszenia instrumentu potrzebne są przynajmniej dwie osoby. Z instrumentem należy obchodzić się w sposób ostrożny i nie przechylać go na boki. Aby uniknąć uszkodzenia sprzętu lub narażenia własnego zdrowia, upewnij się czy instrument jest trzymany w sposób pewny.

- Odłącz kabel zasilający.
- Odłącz wszystkie kable od urządzeń zewnętrznych.

Przed czyszczeniem urządzenia wyjmować wtyczkę z gniazdka sieciowego

Jeśli wtyczka nie zostanie wyjęta z gniazdka, ryzykujesz porażeniem prądem.

Ilekoć istnieje zagrożenie wyładowaniem atmosferycznym, należy wyjąć wtyczkę z gniazdka

Jeśli wtyczka nie zostanie wyjęta z gniazdka, ryzykujesz uszkodzeniem sprzętu lub porażeniem prądem.

Ostrożnie obchodzić się z zaciskiem uziemienia

Jeśli wykręcisz śrubę z zacisku uziemienia, nie zapomnij wkręcić ją w innym miejscu lub schować; nie pozwól, aby leżała porzucona, bo może zostać przypadkowo połknięta przez małe dzieci. Montując ponownie śrubę, dokręć ją mocno, aby nie poluzowała się.

WAŻNE UWAGI

Zasilanie

- Nie podłączaj urządzenia do tego samego gniazda elektrycznego, używanego przez przyrząd elektryczny, który jest kontrolowany przez inwertor (np. lodówka, maszyna do zmywania naczyń, kuchenka mikrofalowa, klimatyzator) albo inne urządzenie posiadające silnik elektryczny. W zależności od przeznaczenia przyrządu elektrycznego, zakłócenia zasilania mogą powodować wadliwe działanie urządzenia lub wytwarzać słyszalny szum. Jeżeli nie jest możliwe zastosowanie oddzielnego gniazda sieciowego, filtr przeciw zakłóceniowy włącz pomiędzy urządzenie, a to gniazdo.
- Zasilacz prądu stałego znacznie generować ciepło po dłuższym czasie ciągłego używania. To normalne i stanowi to problemu.
- Zasilacz należy kłaść tak, aby bok z tekstem był skierowany w dół.

Miejsce użytkowania

- Użytkowanie urządzenia w pobliżu wzmacniaczy (lub innych urządzeń z transformatorem) może być przyczyną powstania przydźwięku sieciowego. Aby zminimalizować ten problem, przesunij instrument lub oddal go od źródła zakłóceń.
- Urządzenie może zakłócać pracę odbiorników telewizyjnych i radiowych. Nie posługuj się nim w pobliżu takich odbiorników.
- Jeśli w pobliżu miejsca użytkowania urządzenia używane są telefony komórkowe, może to powodować zakłócenia w prawidłowej pracy instrumentu. Zakłócenia te mogą powstawać w chwili inicjowania rozmowy telefonicznej lub podczas przetwarzania danych. W tym przypadku, należy oddalić źródło zakłóceń od urządzenia lub je wyłączyć.
- Podczas przenoszenia urządzenia z jednego miejsca w inne o znacznie różnej temperaturze i/lub wilgotności, w jego wnętrzu mogą formować się krople wody (kondensacja). Może to spowodować uszkodzenie lub nieprawidłowe działanie urządzenia. W tym przypadku, przed rozpoczęciem użytkowania urządzenia, należy poczekać kilka godzin, aby pozwolić wyparować wilgoci z wnętrza urządzenia.
- Nie dopuść do tego, aby przedmioty pozostawały na klawiaturze. Może to spowodować nieprawidłowe działanie klawiszy klawiatury.
- W zależności od materiału i temperatury powierzchni, na której kładziesz urządzenie, bo jego gumowe nóżki mogą odbarwić lub zniszczyć powierzchnię.

- Na wierzchu urządzenia nie stawiaj pojemników ani czegokolwiek, co zawiera ciecz. Ponadto, jeśli jakaś ciecz zostanie rozlana na powierzchnię urządzenia, szybko usuń ją za pomocą miękkiego i suchego materiału.

Konserwacja

- Nigdy nie używaj benzyny, rozcieńczalników, alkoholi i żadnych innych środków chemicznych; pozwoli to uniknąć możliwości odkształcenia i/lub odbarwienia.

Dbanie o klawiaturę (tylko model FANTOM-08)

- Nie pisać po klawiaturze piórem, ani żadnym innym przyrządem, nie odciskać pieczęci i nie robić żadnych znaków. Atrament wniknie w szczeliny i nie będzie go można usunąć.
- Nie przyklejać żadnych nalepek ani etykiet. Etykiety pokrytych silnie przywierającym materiałem nie będzie można usunąć, a klej może spowodować odbarwienia.
- Uporczywe zabrudzenia usuwać ogólnie dostępnymi środkami do czyszczenia klawiatur, nie zawierającymi materiałów ściernych. Zaczniij od lekkiego przetarcia. Jeśli brud nie zostanie usunięty, przecieraj dalej, zwiększając stopniowo siłę nacisku, zwracając jednocześnie uwagę, aby nie porysować klawiszy.

Naprawy i dane

- Przed wysłaniem urządzenia do naprawy należy wykonać kopię zapasową przechowywanych w nim danych; lub zapisz potrzebne informacje. Chociaż dołożymy wszelkich starań, aby zachować dane przechowywane w Twoim urządzeniu podczas przeprowadzania napraw, w niektórych przypadkach, na przykład w przypadku fizycznego uszkodzenia sekcji pamięci, przywrócenie przechowywanych treści może być niemożliwe. Firma Roland nie bierze odpowiedzialności za przywrócenie jakichkolwiek zapisanych wcześniej i utraconych treści.

Dodatkowe ostrzeżenia

- Wszelkie dane przechowywane w urządzeniu mogą zostać utracone w wyniku awarii sprzętu, nieprawidłowej obsługi itp. Aby zabezpieczyć się przed bezpowrotną utratą danych, spróbuj wyrobić sobie nawyk regularnego tworzenia kopii zapasowych danych przechowywanych w urządzeniu.
- Firma Roland nie bierze odpowiedzialności za przywrócenie jakichkolwiek zapisanych wcześniej i utraconych treści.

- Przyciskami i manipulatorami urządzenia należy posługiwać się delikatnie, gdyż w przeciwnym wypadku może to być przyczyną uszkodzeń. Nieodpowiednia obsługa może prowadzić do uszkodzeń.

- Nigdy nie uderzaj w wyświetlacz ani nie naciskaj go ze zbyt dużą siłą.

- Podczas włączania lub wyłączania urządzenia nigdy nie ciągnij za kabel zasilający – zawsze za wtyk. Unikniesz w ten sposób możliwości powstania zwarcia.

- Staraj się utrzymywać poziom głośności na rozsądnym poziomie, aby nie przeszkadzać innym osobom.

- Dźwięki od uderzanych klawisz oraz wibracje, generowane przez instrument, mogą być przenoszone przez podłogę lub ściany nawet na dużą odległość. Należy uważać, aby nie przeszkadzać znajdującym się w pobliżu osobom.

- W przypadku utylizacji kartonowego opakowania lub materiału amortyzującego, w które zapakowano urządzenie, należy przestrzegać przepisów dotyczących usuwania odpadów obowiązujących w danej lokalizacji.

- Nie używaj kabli, które posiadają rezystor.

Stosowanie pamięci zewnętrznej

- Podczas posługiwania się urządzeniami pamięci zewnętrznej należy zwracać uwagę na poniższe ostrzeżenia. Należy również przestrzegać wszystkich zaleceń, dołączonych do używanej pamięci USB.
- Nie wyjmuj nośnika pamięci zewnętrznej podczas zapisu danych.
- Aby uchronić się przed uszkodzeniem, spowodowanym ładunkami elektrostatycznymi, przed dotknięciem urządzenia należy je usunąć.

Własność intelektualna

- Prawo zabrania wykonywania zapisów audio i wideo, kopiowania lub korygowania dzieł, chronionych prawem autorskim (dzieł muzyczny, wideo, radiowych, występów na żywo i innych), czy to w całości, czy w części oraz rozpowszechniania, sprzedawania, wypożyczania, wykonywania lub emitowania bez pisemnej zgody posiadacza praw autorskich.
- Nie wykorzystuj instrumentu w celach niezgodnych z prawem autorskim. Firma Roland nie ponosi żadnej odpowiedzialności za złamanie praw autorskich, powstałe przy użyciu tego urządzenia.
- Prawa autorskie do zawartości tego urządzenia (dane brzmień, styli, sekwencji akompaniamentowych, fraz, pętli audio i obrazów) są w posiadaniu firmy Roland Corporation.
- Nabywcom tego produktu zezwala się na używanie wyżej wymienionych danych do tworzenia, wykonywania, rejestrowania i dystrybucji oryginalnych dzieł muzycznych.
- Nabywcy tego urządzenia NIE zezwala się na ekstrakcję wymienionych danych w oryginalnej lub zmienionej formie w celu dystrybucji lub udostępniania ich w sieciach komputerowych.
- ASIO jest zastrzeżonym znakiem towarowym firmy Steinberg Media Technologies GmbH.

- Ten produkt korzysta z oprogramowania dostępnego na licencji GPL/LGPL lub innej licencji typu *open source*. Użytkownicy mają prawo do uzyskiwania, modyfikowania i redystrybucji kodu źródłowego tego oprogramowania na podstawie określonych dla każdego z nich warunków użytkowania. Użytkownicy, którzy chcą uzyskać kod źródłowy używany w ramach licencji *open source* w tym produkcie, mogą skorzystać z poniższego adresu URL, aby znaleźć najbliższe centrum serwisowe firmy Roland lub autoryzowanego dystrybutora firmy Roland w swoim kraju. <http://roland.cm/service>
- Produkt ten zawiera zintegrowaną platformę eParts firmy eSOL Co., Ltd. eParts to zastrzeżony w Japonii znak handlowy firmy eSOL Co., Ltd.
- W tym produkcie zastosowano kod źródłowy µT-Kernel, zgodnie z licencją T-Licence 2.0, udzieloną przez firmę T-Engine Forum (www.tron.org).

- Ten produkt zawiera oprogramowanie open source innych producentów.
Copyright (c) 2009-2018 Arm Limited. Wszelkie prawa zastrzeżone.
Licencjonowane na podstawie licencji Apache w wersji 2.0 („Licencja”); kopię licencji można uzyskać pod adresem <http://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
Copyright © 2018 STMicroelectronics. Wszelkie prawa zastrzeżone.
Składnik oprogramowania na licencji ST według klauzuli licencyjnej BSD 3, „Licencja”; kopia licencji dostępna pod adresem <https://opensource.org/licenses/BSD-3-Clause>
- Roland oraz SuperNATURAL to znaki fabryczne firmy Roland Corporation, zastrzeżone w USA i/lub innych krajach.
- Nazwy firm i produktów, pojawiające się w tym dokumencie są zastrzeżonymi znakami towarowymi lub znakami handlowymi.
- Apple Logic Pro X, Garage Band i Mainstage są zastrzeżonymi znakami towarowymi firmy Apple Inc.

Dostępne do pobrania instrukcje w formacie PDF

Oprócz instrukcji obsługi (ten dokument), dla tego produktu dostępne są następujące instrukcje w formacie PDF.

Instrukcja szczegółowa

Opis wszystkich funkcji modułu urządzenia FANTOM.

Wykaz parametrów

Opis wszystkich parametrów urządzenia FANTOM.

Wykaz brzmień

Wykaz wszystkich brzmień wewnętrznych.

Przewodnik sterowania programem typu DAW

Opis metod sterowania programem DAW (Digital Audio Workstation) za pomocą urządzenia FANTOM.

Implementacja MIDI

Szczegółowe informacje o komunikatach MIDI.

Instrukcja obsługi (najnowsza wersja)

Wersja PDF tej instrukcji obsługi.

Pobieranie instrukcji

1. Za pomocą komputera wejdź na niżej podaną stronę.
<https://www.roland.com/manuals/>



2. Szukaj produktu o nazwie „FANTOM-06/FANTOM-07/FANTOM-08”.

Umieszczanie urządzenia na statywie

Uważaj, aby przy tym nie przyciąć sobie palców. Instrument umieścić na stojaku w niżej podany sposób.

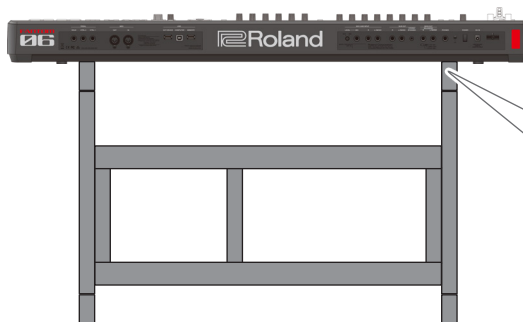
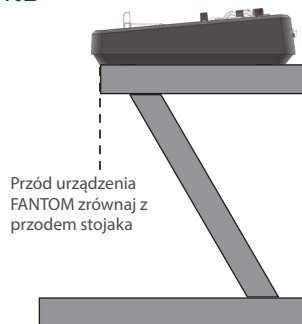
* W przypadku używania stojaka KS-10Z upewnić się, że urządzenie znajduje się na wysokości jeden metr lub niżej.

Jeżeli używasz modelu FANTOM-06/FANTOM-07

Jeśli na stojaku chcesz umieścić model FANTOM-06 lub FANTOM-07, to należy użyć stojaka KS-12, KS-10Z lub KS-20X, produkowanego przez firmę Roland.

* Rysunek pokazuje model FANTOM-06.

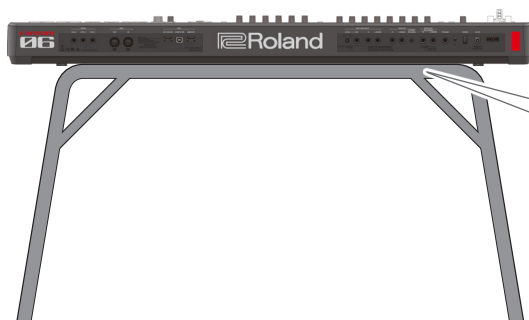
KS-10Z



Dostosować szerokość stojaka tak, aby ramiona stojaka znalazły się między gumowymi nóżkami syntezatora FANTOM.



KS-12

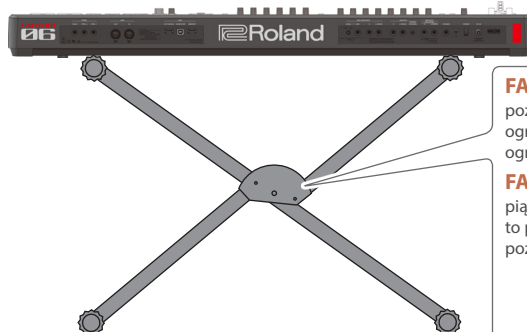
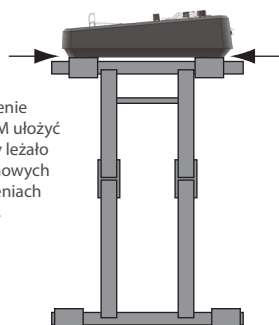


Wyreguluj szerokość stojaka w poziomie w taki sposób, aby gumowe nóżki od strony klawiatury urządzenia FANTOM wpasowały się w przewidziane do tego celu otwory.



KS-20X

Urządzenie FANTOM ułożyć tak, aby leżało na gumowych pierścieniach stojaka.



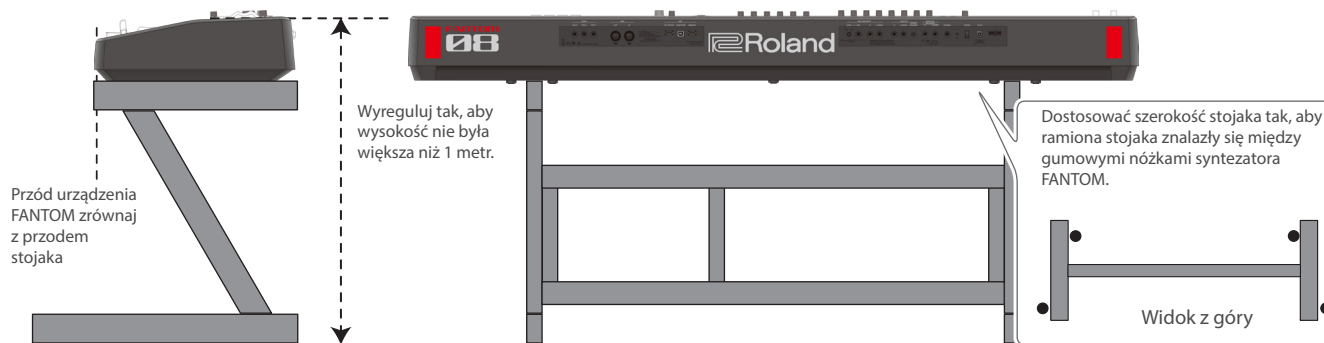
FANTOM-06: Otwórz zamknięty stojak poza czwarty ogranicznik (przy czym pierwszy ogranicznik to pozycja zamknięta, a piąty ogranicznik to pozycja całkowicie otwarta).

FANTOM-07: Otwórz zamknięty stojak poza piąty ogranicznik (przy czym pierwszy ogranicznik to pozycja zamknięta, a szósty ogranicznik to pozycja całkowicie otwarta).

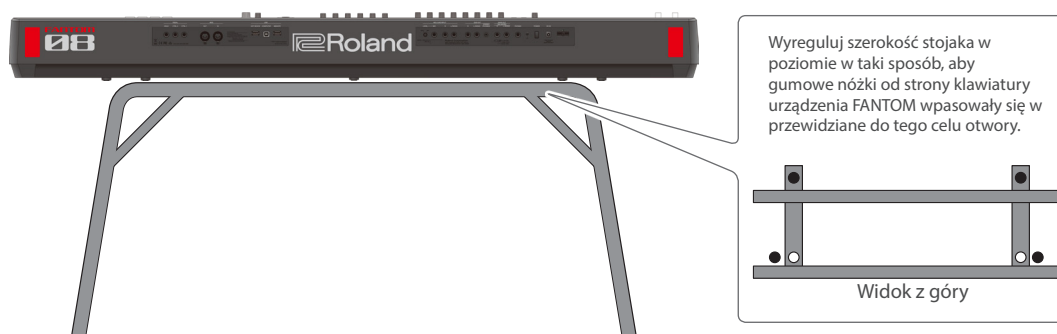
Jeżeli używasz modelu FANTOM-08

Jeśli na stojaku chcesz umieścić model FANTOM-08, to należy użyć stojaka KS-12, KS-10Z, KS-G8B lub KS-20X, produkowanego przez firmę Roland.

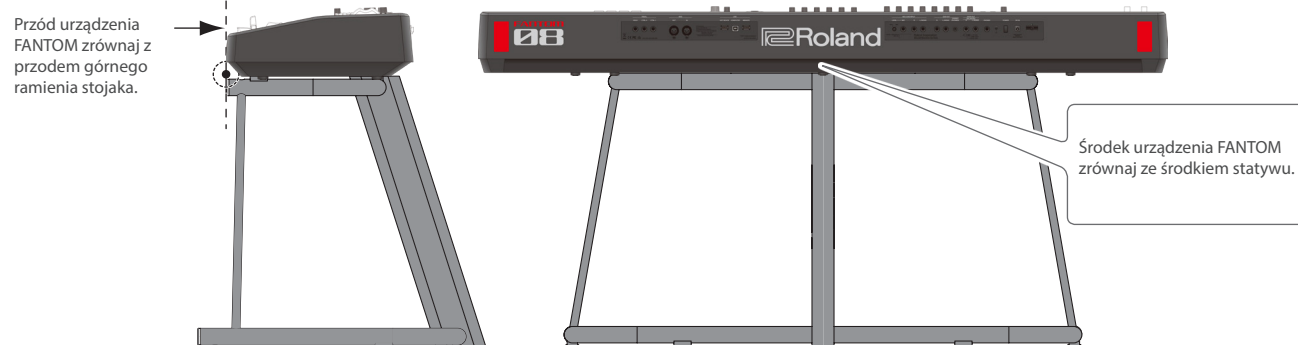
KS-10Z



KS-12



KS-G8B



KS-20X



Opis paneli

Panel górny



1 Sekcja sterowania

Sterownik	Opis
Kółko [WHEEL 1] Kółko [WHEEL 2]	Do tych kółek można przypisywać rozmaite parametry lub funkcje. Przypisaną funkcję można używać ruszając kółkiem podczas gry. Jeśli przytrzymasz wciśnięty przycisk [SHIFT] i poruszysz kółkiem, to pojawi się ekran z ustawieniami.
Przyciski [S1] i [S2]	Do tych przycisków można przypisywać rozmaite parametry lub funkcje. Przytrzymaj wciśnięty przycisk [SHIFT] i naciśnij jeden z tych przycisków, aby wywołać ekran, umożliwiając przypisanie żądanej funkcji.
Drażek PITCH BEND/ MODULATION	Odstranianie dźwięków lub kreowanie efektu VIBRATO.

Sterownik	Opis
Przycisk [ZONE 9-16]	Przełączanie używanych stref. Nie świeci: 1–8 Świeci: 9–16
Przycisk [ZONE SELECT]	Wybieranie strefy, którą chcesz sterować (aktywnej strefy). Wybrana strefa staje się strefą aktywną. Gdy świeci się przycisk [ZONE SELECT], to przyciski [1]–[8] umożliwiają wybranie aktywnej strefy.
Potencjometry sterujące [1]–[8]	Do tych potencjometrów można przypisywać rozmaite parametry lub funkcje. Dostępne do sterowania parametry zależą od funkcji, wybranej przyciskami po lewej.
Przyciski [1]–[8]	Określanie, czy dana strefa będzie generować dźwięk, gdy zagrasz na klawiaturze. W połączeniu z aktywną strefą przycisk określa, jak wewnętrzny (lub zewnętrzny) moduł brzmieniowy będzie generować dźwięk. Gdy świeci się przycisk [ZONE SELECT], to te przyciski pełnią funkcję przycisków [1]–[8] sekcji ZONE SELECT.
Potencjometry suwakowe [1]–[8]	Do tych potencjometrów można przypisywać rozmaite parametry lub funkcje. Dostępne do sterowania parametry zależą od funkcji, wybranej przyciskami po lewej.
Przycisk [SPLIT]	Włączanie i wyłączanie funkcji SPLIT.
Przycisk [CHORD MEMORY]	Włączanie i wyłączanie funkcji CHORD MEMORY.
Przycisk [ARPEGGIO]	Włączanie i wyłączanie arpeggiatora (funkcji ARPEGGIO).
Przycisk [TRANPOSE]	Przytrzymaj wciśnięty ten przycisk i przyciskami [DOWN/-] i [UP/+], aby podnieść lub obniżyć wysokość dźwięków w krokach półtonowych.
Przyciski [DOWN/-] i [UP/+]	Transpozycja wysokości dźwięków klawiatury w górę lub w dół w krokach oktaowych.

2 Sekcja stref

Sterownik	Opis				
Potencjometr [MASTER VOLUME]	Regulacja poziomu głośności wyjściowej w gniazdach grupy MAIN OUT oraz gnieździe słuchawkowym [PHONES].				
Przycisk [PAN/LEVEL]	Jeśli naciśniesz przycisk tak, aby zaczął świecić, potencjometry sterujące [1]–[8] będą służyły do regulacji panoramy, a potencjometry suwakowe [1]–[8] do regulacji głośności poszczególnych stref. Przytrzymaj wciśnięty przycisk [SHIFT] i naciśnij ten przycisk, aby otworzyć ekran miksera.				
Przycisk [CTRL]	Naciśnięcie przycisku tak, aby zaczął świecić umożliwia używanie potencjometrów sterujących [1]–[8] do sterowania w czasie rzeczywistym parametrami aktywnej strefy.				
Przycisk [ASSIGN]	Przypisywanie innej funkcji do potencjometrów suwakowych [1]–[8] i sterujących [1]–[8]. Przycisk [ASSIGN 1] przypisuje parametry sceny, a przycisk [ASSIGN 2] przypisuje parametry systemowe. Przytrzymaj wciśnięty przycisk [SHIFT] i naciśnij jeden z tych przycisków, aby wywołać ekran, umożliwiając przypisanie żądanej funkcji. Jak przełączać opcje ASSIGN1 i ASSIGN2 <table border="1"> <tr> <td>ASSIGN1 (SCENE)</td><td>Przycisk [ASSIGN]</td></tr> <tr> <td>ASSIGN2 (SYSTEM)</td><td>[ASSIGN] + [PAN/LEVEL]</td></tr> </table>	ASSIGN1 (SCENE)	Przycisk [ASSIGN]	ASSIGN2 (SYSTEM)	[ASSIGN] + [PAN/LEVEL]
ASSIGN1 (SCENE)	Przycisk [ASSIGN]				
ASSIGN2 (SYSTEM)	[ASSIGN] + [PAN/LEVEL]				

3 Sekcja ogólna

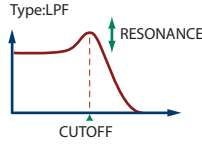
Sterownik	Opis
Przycisk [WRITE]	Wywoływanie ekranu „WRITE”. Zachowywanie sceny lub brzmienia.

Sterownik	Opis
Przycisk [MASTER FX]	Wywoływanie ekranu „MASTER FX”. Jeśli przytrzymasz wciśnięty przycisk [SHIFT] i naciśniesz ten przycisk, to pojawi się ekran edycji ustawień końcowego korektora charakterystyki.
Przycisk [MOTIONAL PAD]	Pojawi się ekran „MOTIONAL PAD”.
Przycisk [DAW CTRL]	Używanie instrumentu do sterowania programem typu DAW.
Przycisk [MENU]	Pojawi się ekran „MENU”.
Ekran	Wyświetlanie różnych informacji.
Kodery [E1]–[E6]	Kręcenie gałką modyfikuje funkcję lub zmienia wartość parametru, pokazywanego na dole ekranu. Naciśnięcie gałki uruchamia operację lub zatwierdza wartość.
Przycisk [TEMPO]	Wywoływanie ekranu tempa. Tempo można wyznaczyć naciskając przycisk kilka razy w żądanym tempie.
Koło [VALUE]	Modyfikowanie wartości. Jeśli przytrzymasz wciśnięty przycisk [SHIFT] i pokręciś kołem [VALUE], to wartość będzie zmieniać się szybciej.
Przyciski [INC] i [DEC]	Modyfikowanie wartości. Jeśli przytrzymasz wciśnięty jeden z tych przycisków i naciśniesz drugi, wartość będzie zmieniać się szybciej. Jeśli przytrzymasz wciśnięty przycisk [SHIFT] i naciśniesz jeden z tych przycisków, wartość będzie zmieniać się jeszcze szybciej.
Przyciski kursora [▲], [▼], [◀] i [▶]	Przesuwanie kursora w lewo, w prawo, w górę i w dół. Te przyciski służą również do przełączania ekranów.
Przycisk [SHIFT]	W połączeniu z innymi przyciskami, przycisk ten zapewnia dostęp do odpowiedniego ekranu edycyjnego.
Przycisk [EXIT]	Przycisk umożliwia powrót do poprzedniego ekranu lub zamknięcie aktualnie otwartego okna dialogowego. Jeśli przytrzymasz wciśnięty przycisk [SHIFT] i naciśniesz ten przycisk, to do modułu brzmieniowego i przez system MIDI wysłany zostanie komunikat ALL NOTES OFF. Umożliwia to wyciszenie wybrzmiewających dźwięków, w tym również generowanych przez urządzenia zewnętrzne oraz do podobnych zastosowań.
Przycisk [ENTER]	Zatwierdzanie wartości, uruchamianie operacji lub przeglądanie wykazów lub innych elementów.

4 Sekcja scen

Sterownik	Opis
Przycisk [SCENE SELECT]	Pojawi się ekran „SCENE SELECT”. Wybieranie sceny.
Przycisk [SCENE CHAIN]	Pojawi się ekran „SCENE CHAIN”. Wywoływanie scen w żądanej kolejności.
Przycisk [ZONE VIEW]	Pojawi się ekran „ZONE VIEW”. Sprawdzanie stanu poszczególnych stref.
Przycisk [SINGLE TONE]	Przypisywanie brzmienia fortepianowego do strefy 1. Wszystkie pozostałe strefy będą wyciszone. UWAGA Należy pamiętać, że po naciśnięciu tego przycisku niezachowane ustawienia sceny zostaną stracone.

5 Sekcja SYNTH CONTROL

Sterownik	Opis
Przycisk [OSC]	Wywoływanie ustawień generatora ekranu „TONE EDIT ZOOM”.
Potencjometr [CUTOFF]	Określanie częstotliwości odcięcia filtra.
Potencjometr [RESONANCE]	Określanie rezonansu filtra. 
Przycisk [FILTER TYPE]	Wybieranie typu filtra.
Przycisk [PARAM]	Wywoływanie ustawień filtra ekranu „TONE EDIT ZOOM”.
Przycisk [AMP]	Wywoływanie ekranu „AMP VIEW”.
Przycisk [FX]	Wywoływanie ekranu „MFX EDIT”.
Przycisk [LFO]	Wywoływanie ekranu „LFO1”.

6 Sekcja sekwencera

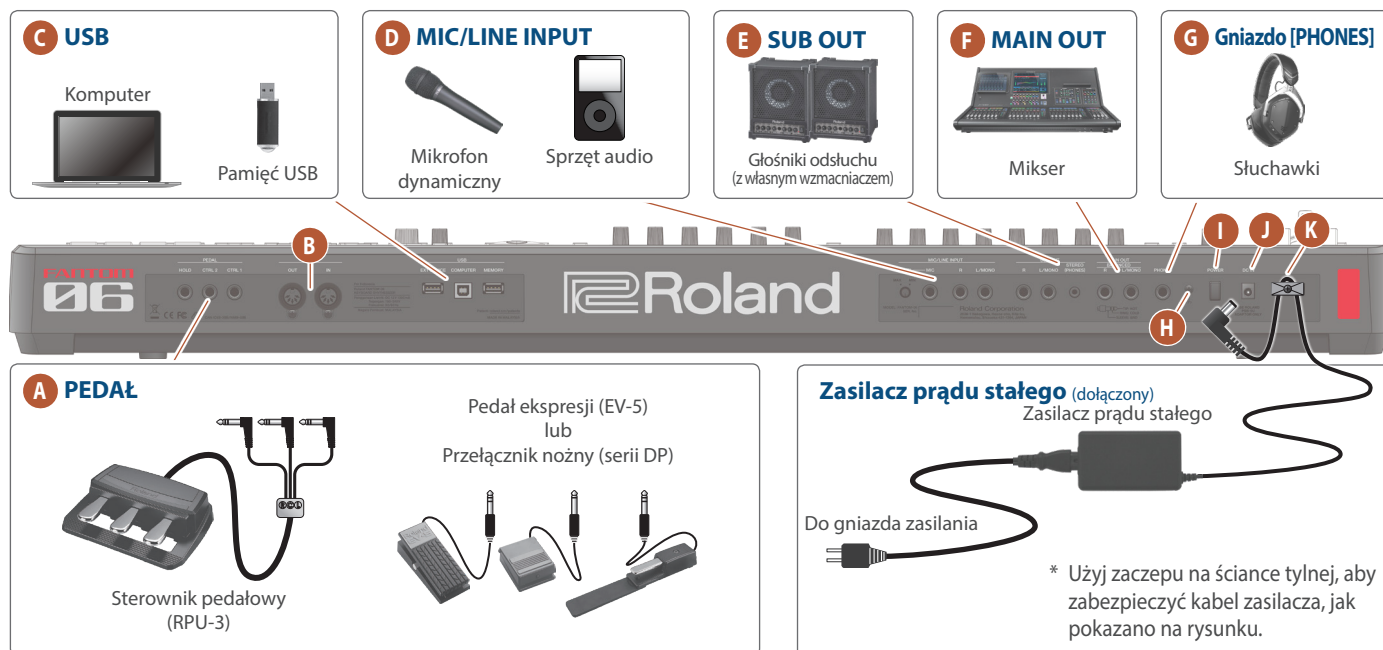
Sterownik	Opis
Przycisk [PATTERN]	Pojawi się ekran „PATTERN”.
Przycisk [GROUP]	Pojawi się ekran „GROUP”.
Przycisk [SONG]	Wywoływanie ekranu „SONG”.
Przycisk [TR-REC]	Włączanie funkcji TR-REC. (s. 29)
Przycisk [RHYTHM PTN]	Pojawi się ekran „RHYTHM PATTERN”.
Przycisk [■STOP]	Zatrzymanie odtwarzania lub zapisu sekwencji albo zatrzymanie odtwarzania grupy lub utworu.
Przycisk [▶PLAY]	Uruchamianie odtwarzania sekwencji, grupy lub utworu
Przycisk [●REC]	Włączanie trybu gotowości do zapisu.
Przyciski kategorii brzmień [1/A. PIANO]–[16/ASSIGN]	Wybieranie brzmień z poszczególnych kategorii. Zależnie od sytuacji te przyciski są również używane do innych celów, takich jak wybieranie wejścia dla funkcji TR-REC lub jako selektor dla funkcji SCENE CHAIN.

7 Sekcja padów

Sterownik	Opis
Przycisk [SAMPLING]	Przycisk umożliwia samplowanie.
Przycisk [PAD MODE]	Wybieranie funkcji, przypisanych do padów. Przytrzymanie wciśniętego przycisku [SHIFT] i naciśnięcie tego przycisku wywołuje ekran edycyjny aktualnie używanego trybu roboczego padów oraz powiązane z nim ekrany.
Przycisk [CLIP BOARD]	Przesuwanie lub kopiowanie sampla z jednego padu do innego.
Przycisk [BANK]	Przełączanie banków padów.
Przycisk [HOLD]	Włączanie lub wyłączanie funkcji HOLD (podtrzymywanie wybrzmiewania dźwięku nawet po zwolnieniu padu).
Pady [1]–[16]	Pady służą do odtwarzania przypisanych do nich sampli. Istnieje możliwość edycji ustawień padów w celu przypisania do nich różnych funkcji.

Panel tylny (podłączanie urządzeń)

* Aby uchronić się przed uszkodzeniem lub nieprawidłowym działaniem sprzętu, przed wykonaniem jakichkolwiek połączeń redukcję poziom głośności i wyłączaj zasilanie wszystkich urządzeń.



A Grupa PEDAL

Sterownik	Opis
Gniazdo [HOLD]	Podłączenie do tego gniazda przełącznika nożnego (serii DP, sprzedawany oddzielnie) umożliwia używanie go jako pedału tłumika.
Gniazdo [CTRL 2]	Do pedatów podłączonych do gniazd [CTRL 1] i [CTRL 2] można przypisywać różne funkcje.
Gniazdo [CTRL 1]	

* Używaj tylko zalecanego pedału ekspresji. Podłączając inny pedał ekspresji ryzykujesz uszkodzeniem urządzenia i/lub nieprawidłowym działaniem.

B Gniazda MIDI

Sterownik	Opis
Gniazdo [OUT] Gniazdo [IN]	Transmitowanie i odbiór komunikatów MIDI do i z podłączonego tutaj zewnętrznego urządzenia MIDI.

C Grupa USB

Sterownik	Opis
Gniazdo [EXT DEVICE]	Gniazda umożliwia podłączanie zewnętrznych urządzeń USB.
Gniazdo [USB COMPUTER]	Tutaj należy podłączać komputer w celu przesyłania danych muzycznych i dźwięku.
Gniazdo [MEMORY]	Używać dostępnych w sprzedaży pamięci USB. Jednak nie gwarantujemy, że wszystkie dostępne w sprzedaży napędy USB będą prawidłowo współpracować z tym instrumentem.

D Grupa MIC/LINE INPUT

Sterownik	Opis
Potencjometr [LEVEL]	Regulacja poziomu sygnału wejściowego z gniazd wejściowych grupy MIC INPUT. MAX MIN
Gniazdo [MIC]	Tutaj należy podłączać mikrofon.
Gniazda [R] i [L/MONO]	Do tych gniazd należy podłączać urządzenie audio, zewnętrzny syntezator lub inny sprzęt.

E Grupa SUB OUT

Sterownik	Opis
Gniazda [R] i [L/MONO]	Dodatkowe gniazda wyjściowe.
Gniazdo [STEREO (PHONES)]	Tym gniazdem wyprowadzany jest stereofoniczny sygnał audio gniazd grupy SUB OUT. Tutaj można podłączyć słuchawki, zakończone miniaturową wtyczką typu JACK stereo. W tym przypadku na ekranie miksera należy ustawić głośność oraz źródło dźwięku, a na ekranie „OUTPUT” źródło wyprowadzanego dźwięku.

F Grupa MAIN OUT

Sterownik	Opis
Gniazda [R] i [L/MONO] (symetryczne)	Symetryczne gniazda wyjściowe sygnału audio. Gniazda należy łączyć z mikserem. * Układ kołków gniazd grupy MAIN OUT TIP: HOT RING: COLD SLEEVE: GND

G Gniazdo [PHONES]

Do tego gniazda można podłączyć słuchawki stereofoniczne. Mimo podłączonych słuchawek, dźwięk nadal będzie wyprowadzany gniazdami grupy MAIN OUT.

H Zacisk uziemienia

Zacisk podłącz do uziemienia, jeśli zachodzi taka potrzeba.

I Przełącznik [POWER]

Włączanie i wyłączanie zasilania.

J Gniazdo [DC IN]

Tutaj należy podłączyć dołączony zasilacz.

K Zaczep kabla zasilania

Jeśli do gniazda [DC IN] podłączony będzie zasilacz, kabel należy zamocować na tym zaczepie, aby uchronić się przed utratą zasilania w wyniku przypadkowego rozłączenia.

Włączanie i wyłączanie zasilania**Włączanie zasilania**

- 1. Zredukuj głośność tego urządzenia.**
Również w podłączonym sprzęcie całkowicie zredukuj poziom głośności.
- 2. Naciśnij przełącznik [⏻].**
Urządzenie zostanie włączone, a ekran podświetlony.
- 3. Włącz zasilanie we wszystkich urządzeniach zewnętrznych.**
- 4. Dostosuj głośność podłączonych urządzeń zewnętrznych.**
- 5. Dobierz głośność tego urządzenia.**

Wyłączanie zasilania

- 1. Zredukuj głośność tego urządzenia.**
Również w podłączonym sprzęcie całkowicie zredukuj poziom głośności.
- 2. Wyłącz zasilanie we wszystkich podłączonych urządzeniach.**
- 3. Naciśnij przełącznik [⏻].**
Zasilanie zostanie wyłączone.

* Przed włączeniem lub wyłączeniem zasilania zawsze sprawdź, czy poziom głośności został zredukowany. Nawet po zredukowaniu głośności w momencie włączania zasilania możesz usłyszeć jakiś dźwięk. Pamiętaj, że jest to zjawisko normalne, niewskazujące na usterkę.

Automatyczne wyłączanie zasilania

Zasilanie tego urządzenia zostanie automatycznie wyłączone po upływie określonego czasu od ostatniego użycia go do odtwarzania muzyki lub użycia jego przycisków lub elementów sterujących (funkcja Auto Off).

Jeśli nie chcesz, aby zasilanie było wyłączane automatycznie, wyłącz funkcję Auto Off.

UWAGA

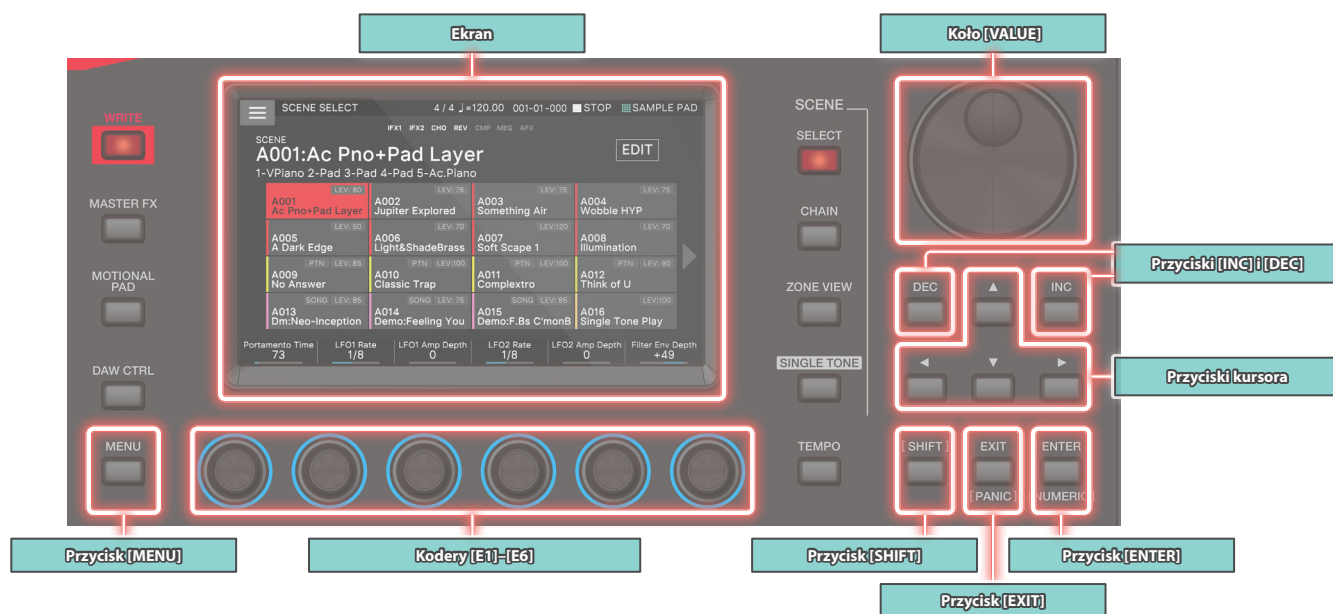
- Po wyłączeniu zasilania niezachowane dane zostaną stracone. Wszelkie dane, których nie chcesz stracić, muszą być wcześniej zachowane.
- Aby przywrócić zasilanie, włącz je ponownie.

Zmiana ustawień funkcji AUTO OFF

- 1. Naciśnij przycisk [MENU].**
Pojawi się ekran „MENU”.
- 2. Dotknij opcję „SYSTEM”.**
Pojawi się ekran „SYSTEM”.
- 3. Dotknij zakładkę „GENERAL”.**
- 4. Zaznacz parametr „Auto Off” i zmień wartość.**

Parametr	Wartość	Opis
Auto Off	Off	Zasilanie nie będzie wyłączane automatycznie.
	30min	Zasilanie zostanie wyłączone automatycznie po upływie 30 minut bezczynności.
	240min (domyślna)	Zasilanie zostanie wyłączone automatycznie po upływie 240 minut bezczynności (cztery godziny).

- 5. Aby zachować ustawioną wartość, w ramach ekranu „System” naciśnij przycisk [WRITE].**



Edycja wartości

Używaj poniższych metod do modyfikowania wartości parametru.

Przyciski [INC] i [DEC]

Naciśnięcie przycisku [INC] zwiększa wartość, a naciśnięcie przycisku [DEC] zmniejsza ją.

Cel	Działanie
Zmiana wartości w sposób ciągły	Przytrzymaj wciśnięty przycisk [DEC] lub [INC].
Szybka zmiana wartości	Przytrzymaj wciśnięty przycisk [INC] i naciśnij przycisk [DEC], aby szybciej zwiększać wartość. Przytrzymaj wciśnięty przycisk [DEC] i naciśnij przycisk [INC], aby szybciej zmniejszać wartość.
Zmiana wartości w większych krokach.	Przytrzymaj wciśnięty przycisk [SHIFT] i naciśnij przycisk [DEC]. Przytrzymaj wciśnięty przycisk [SHIFT] i naciśnij przycisk [INC].

Koło [VALUE]

Obracaj kołem zgodnie z ruchem wskazówek zegara, aby zwiększyć wartość lub przeciwnie do ruchu wskazówek zegara, aby ją zmniejszyć.

Cel	Działanie
Zmiana wartości w większych krokach.	Przytrzymaj wciśnięty przycisk [EXIT] i pokręć kołem danych.

Ekran (panel dotykowy)

W celu włączenia lub wyłączenia parametru albo zmiany jego wartości można dotknąć ikonę przełącznik lub potencjometru albo przesunąć po niej palcem.

Okno „NUMERIC”

Jeśli przytrzymasz wciśnięty przycisk [SHIFT] i naciśniesz przycisk [ENTER], to pojawi się okno numeryczne. To wygodny sposób bezpośredniego wprowadzania liczbowej wartości parametru za pomocą panelu dotykowego.

UWAGA

Niektóre parametry nie obsługują tej opcji.

Przesuwanie kursora

Na jednym ekranie lub w jednym oknie wyświetlanych jest wiele elementów (parametrów) lub opcji do wyboru. W celu zmodyfikowania wartości za pomocą przycisków [INC/+] i [DEC/-] lub koła danych należy ustawić kursor na żądanym elemencie. Do przesuwania kursora należy używać poniższych metod.

Przyciski kursora [▲], [▼], [◀] i [▶]

Te przyciski służą do przesuwania kursora w odpowiednim kierunku.

Cel	Działanie
Przesuwanie kursora w sposób ciągły	Przytrzymaj wciśnięty przycisk kursora.
Szybkie przesuwanie kursora	Nie zwalniając jednego przycisków kursora przytrzymaj wciśnięty przycisk kursora przeciwnego kierunku.

Ekran (panel dotykowy)

Dotknięcie na ekranie wartości parametru lub ikony potencjometru umożliwia ustawienie kursora w tym miejscu.

UWAGA

Niektóre ikony nie powodują przeskoku kursora.

Zatwierdzanie lub anulowanie wartości

Przycisk [ENTER]

Przycisk służy do zatwierdzania wartości lub uruchamiania operacji.

Jeśli ustawisz kursor na brzmieniu lub parametrze i naciśniesz przycisk [ENTER], na ekranie pojawi się wykaz umożliwiający zmianę ustawienia.

Przycisk [EXIT]

Przycisk umożliwia powrót do poprzedniego ekranu roboczego lub zamknięcie aktualnie otwartego okna dialogowego.

Ekran (panel dotykowy)

Przycisk ekranowy „OK” lub „SELECT” pełni taką samą funkcję, jak przycisk [ENTER], a przycisk ekranowy „CANCEL” lub „EXIT” pełni taką samą funkcję, jak przycisk [EXIT].



Przycisk [SHIFT]

Przycisk jest stosowany w połączeniu z innymi przyciskami.

Po wciśnięciu przycisku [SHIFT] i naciśnięciu innego przycisku pojawia się ekran z ustawieniami naciśniętego przycisku (skrót klawiszowy).

Kodery [E1]–[E6]

Te kodery realizują funkcję, przypisaną w ramach poszczególnych ekranów, taką jak edycja parametrów albo przewijanie wykazów lub zakładek.

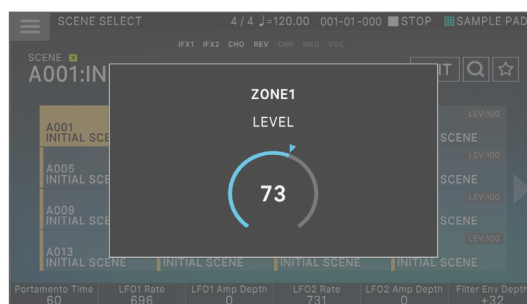
Naciśnięcie gałki kodera umożliwia edycję wartości, jak za pomocą przycisków.

Używanie potencjometrów sterujących i suwakowych

Gdy do modyfikowania wartości używasz gałki lub suwaka potencjometru, edytowany parametr i jego wartość pojawiają się w oknie dialogowym.

Okno dialogowe zamyka się automatycznie po chwili.

Niektóre parametry nie powodują pojawienia się okna dialogowego.



Przycisk [MENU]

Edycja szczegółowa funkcji lub ustawień systemowych. Ekran menu można również wywołać dotykając ikonę <≡>, znajdującą się w lewym, górnym rogu ekranu „SCENE SELECT”.

Procedury robocze tej instrukcji

Jak wspomniano wcześniej, w tym urządzeniu takie operacje, jak „edycja wartości”, „przesuwanie kursora”, „dobieranie lub anulowanie wartości” lub „przejdźcie do ekranu” mogą być wykonywane kilkoma sposobami. (Na przykład: „operowanie przyciskami”, „operacje na panelu dotykowym”, „operowanie koderem [VALUE]”, itd.)

Aby uniknąć niepotrzebnego komplikowania dalszym wyjaśnień w tej instrukcji, nie zawsze będziemy opisywać wszystkie te metody, ale możemy po prostu podawać skrócony opis, taki jak „ustaw kursor na * i zmień wartość”. W rzeczywistości można korzystać z dowolnej z powyższych metod, najwygodniejszej dla użytkownika.

Operacje na ekranie

Ekran urządzenia jest czuły na dotyk; za pomocą dotyku można wykonywać rozmaite operacje. Istnieje wiele ekranów, ale tutaj omówimy typowe operacje ekranowe.

Tekst ujęty w nawiasy kwadratowe [] wskazuje przycisk panelu. Tekst ujęty w cudzysłów „” wskazuje nazwę parametru lub opcji albo przycisk lub potencjometr ekranowy.

UWAGA

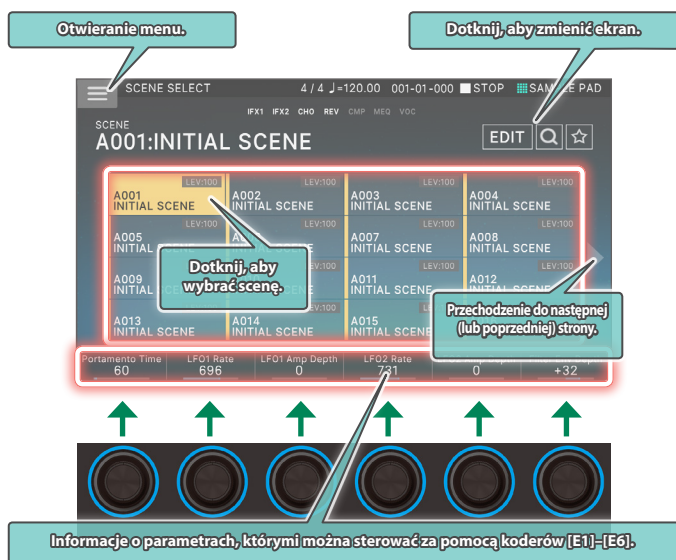
Do używania ekranu dotykowego wystarczą lekkie dotknięcia palcem.

Zbyt silne naciskanie ekranu lub naciskanie twardymi przedmiotami może spowodować jego uszkodzenie. Nie stosować nadmiernej siły i używać wyłącznie palców.

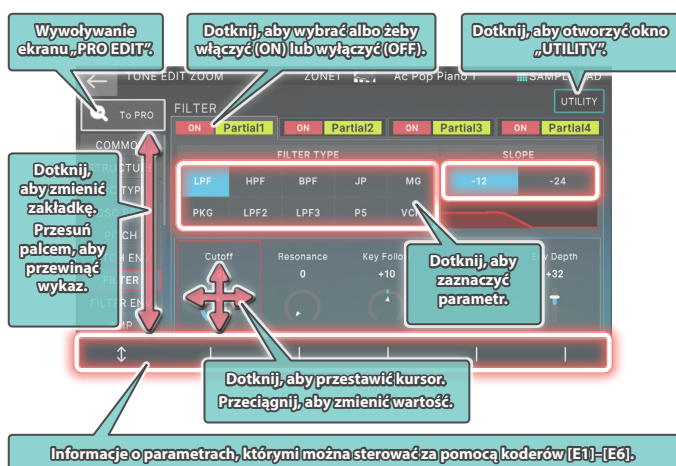
MEMO

Jeśli stracisz kontrolę nad tym, na którym jesteś ekranie, możesz wrócić do ekranu „SCENE SELECT” naciskając kilkakrotnie przycisk [EXIT] lub naciskając przycisk [SCENE SELECT].

Ekran „SCENE SELECT”



Ekran „TONE EDIT”



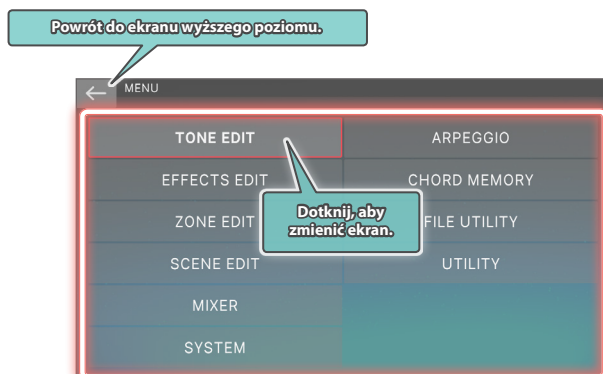
Ekran „TONE EDIT”



Ekran „ZONE VIEW”



Ekran „MENU”

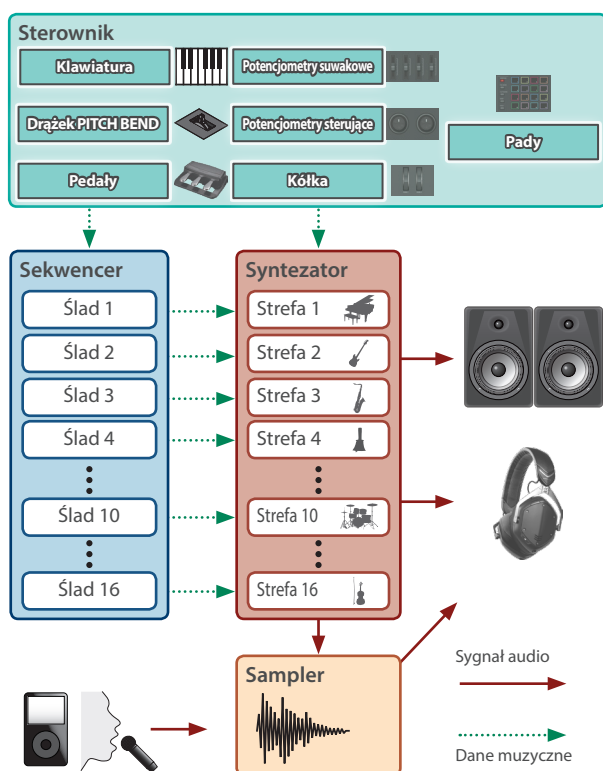


Ekran „RENAME”



Opis ogólny urządzenia

Ogólnie mówiąc, to urządzenie składa się z czterech sekcji: sterowania, syntezy, sekwencji i samplera.



Sterownik

Do tej sekcji należą klawiatura, pady, drążek PITCH BEND/MODULATION, kółka, potencjometry ekranowe oraz pedały, podłączone na panelu tylnym. Gdy naciskasz lub zwalniasz klawisz albo naciskasz pedały, taka operacja jest konwertowana na komunikat MIDI i przesyłana do modułu brzmieniowego oraz do zewnętrznego urządzenia MIDI.

Syntezytor

To jest sekcja, która generuje i modyfikuje dźwięk. W odpowiedzi na dane muzyczne, generowane przez sekcję sterującą, syntezytor generuje sygnał dźwiękowy wyprowadzany gniazdami grupy OUTPUT i gniazdem [PHONES].

Ta sekcja generuje brzmienia fortepianowe, organowe, instrumentów, smyczkowych, solowych syntetycznych, perkusyjnych i wielu innych.

Sekwencer

Ta sekcja umożliwia tworzenie sekwencji za pomocą 16-śladowego sekwencera MIDI (s. 26).

Brzmienia szesnastu stref danej sceny mogą być rejestrowane bezpośrednio na szesnastu śladach. Obsługiwany jest zapis w czasie rzeczywistym, zapis krokowy oraz funkcja TR-REC.

Sekwencje można łączyć w grupy, a grupy ustawiać w żądanej kolejności w celu stworzenia utworu.

Sekwencja

To jest element danych sekwencera, rejestrujący dane muzyczne pojedynczego brzmienia. Na jednym śladzie może znajdować się maksymalnie osiem sekwencji. W jednej sekwencji można zarejestrować maksymalnie 32 takty.

Grupa

Grupa rejestruje zbiór sekwencji danego śladu. W jednej scenie można stworzyć maksymalnie 16 grup.

Utwór

Szeregowanie grup w żądanej kolejności umożliwia tworzenie „utworu” rejestrującego tę kolejność. W jednej scenie można stworzyć jeden utwór.

Sampler

Sekcja samplera umożliwia rejestrowanie dźwięku (samplowanie), odtwarzanego za pomocą klawiatury albo doprowadzanego z zewnętrznego urządzenia lub mikrofonu. Zarejestrowanego sample można odtwarzać naciskając pad.

Ten instrument wyposażono w sampler z obsługą multisampli, których dźwięk może być odtwarzany przez moduł brzmieniowy.

➔ Szczegóły w „Instrukcji szczegółowej” (PDF).

W tej instrukcji zamieszczono opis samplera padów (s. 23).

Sample

To jest element zsamplowanego dźwięku. Każdej próbce samplingowej (sample) można dobrać sposób zapętlenia oraz inne ustawienia i przypisać go do padu.

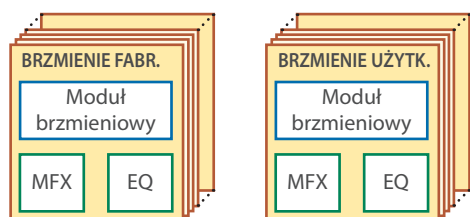
Elementy dźwięku

BRZMIENIE

„Brzmienie” to najmniejszy element dźwięku tego urządzenia.

Brzmienie to połączenie dźwięku modułu brzmieniowego i efektów (MFX+EQ).

Przyciski kategorii brzmień [1]–[16] służą do wybierania brzmień wg kategorii.



Brzmienie można zmodyfikować i zachowywać w pamięci użytkownika.

Niektóre brzmienia oferują „zestawy perkusyjne” czyli zbiór brzmień instrumentów perkusyjnych.

W zestawie perkusyjnym brzmienia różnych instrumentów perkusyjnych są odtwarzane poszczególnymi klawiszami (numerami nut).

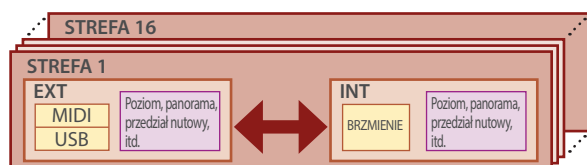
STREFA

To jest miejsce do odtwarzania brzmienia.

W celu odtwarzania brzmienia należy przypisać do strefy. Dla każdej strefy można określić, czy jest połączona z klawiaturą oraz wykonać takie ustawienia, jak przedział aktywności nutowej, głośność, panorama i odbiór danych ze sterowników.

Istnieje 16 stref; łączenie stref umożliwia tworzenie dźwięku składającego się z wielu brzmień lub tworzenie podstawowych ustawień brzmieniowych dla danego utworu.

Wybrane strefy mogą być używane do sterowania zewnętrznym modułem brzmieniowym (EXT ZONE) a nie wewnętrznym modułem brzmieniowym.



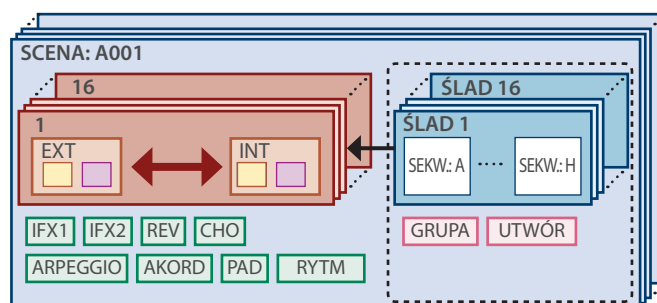
SCENA

Scena zawiera preferowane ustawienia wykonawcze, w tym ustawienia poszczególnych stref (brzmienie, MFX, głośność, itd.), ustawienia wspólne dla wszystkich stref (pogłos, CHORUS, IFX, itd.) oraz dane sekwencyjne dla poszczególnych stref.

W scenie można zachować pomysł na utwór lub frazę i zarządzać scenami, przełączając je w ramach danego utworu.

Sceny można dowolnie wybierać w ramach ekranu „SCENE SELECT”, który pojawia się po włączeniu instrumentu.

Funkcja SCENE CHAIN umożliwia szeregowanie scen w celu wywoływania w kolejności utworów, wykonywanych podczas występu na żywo albo gromadzenie często używanych scen w celu łatwiejszego wywołania (s. 17).



MEMO

Ten instrument może działać w ramach jednej sceny (funkcja SCENE REMAIN).

Ikona u góry ekranu informuje, czy tak funkcja jest włączona.

: OFF, : ON

Szczegóły o ustawieniach funkcji SCENE REMAIN w „Instrukcji szczegółowej” (PDF).

Efekty

Instrument wyposażono w rozmaite efekty.

Efekt brzmienia (MFX, COMP)

Te efekty są konfigurowane dla brzmienia. Kompresor (COMP) może być używany z brzmieniami, skonfigurowanymi jako zestaw perkusyjny.

Efekt strefy (EQ)

Te efekty są konfigurowane dla strefy.

Efekt sceny (IFX 1, IFX 2, CHORUS, REVERB)

Te efekty są konfigurowane dla sceny.

Efekt końcowy (M. COMP, M. EQ, TFX)

Te efekty są stosowane do całego systemu. Te efekty są używane do przetwarzania końcowego dźwięku wyjściowego.

Efektami procesora TFX można sterować w czasie rzeczywistym.

Wybieranie brzmienia (SCENA lub BRZMIENIE)

Wybieranie sceny

1. Naciśnij przycisk [SCENE SELECT].

Pojawi się ekran „SCENE SELECT”.



2. Dotknij na ekranie ikonę sceny, aby wybrać żądaną scenę.

Ikona wybranej sceny jest oznaczona innym kolorem.



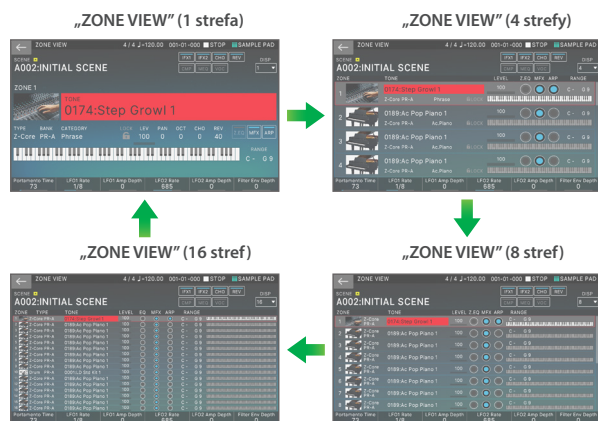
Szesnaście ikon scen rozmieszczono na ekranie w formie siatki 4 x 4, umożliwiając wybranie jednej z nich. Dotknięcie ikon < (lub >), umieszczonej przy lewej lub prawej krawędzi ekranu, umożliwia wybranie poprzednich (lub następnych) 16 scen.

Wybieranie brzmienia

1. Naciśnij przycisk [ZONE VIEW].

Pojawi się ekran „ZONE VIEW”.

Każde naciśnięcie przycisku [ZONE VIEW] powoduje zmianę ilości stref wyświetlanych równocześnie.



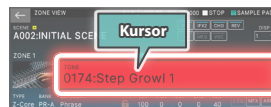
2. Gdy świeci się przycisk [ZONE SELECT], to przyciski [1]–[8] umożliwiają wybranie aktywnej strefy.

3. Naciśnij przycisk [1]–[8], aby wybrać strefę, którą chcesz sterować.

Aby wybrać strefy 9–16, przyciskiem [ZONE] przełącz grupę, a następnie użyj przycisków [1] (9)–[8] (16).

4. Przyciskami kategorii [1/A. PIANO]–[16/ASSIGN] wybierz typ (kategorię) brzmienia.

5. Ustaw kursor na nazwie (numerze) brzmienia i kołem danych lub przyciskami [INC/+] i [DEC/-] wybierz brzmienie.



- Gdy kursor znajduje się na nazwie (numerze) brzmienia, to naciśnięcie przycisku [ENTER] wywołuje ekran „TONE LIST”.

Nakładanie stref

1. W sekcji stref naciśnij przycisk [1]–[8], aby wybrać strefy, które chcesz nałożyć (przyciski świecą kolorem czerwonym).

2. Naciśnij przycisk grupy SELECT, aby z tych wybranych stref wybrać tę, która będzie strefą aktywną.

Gdy zagrasz na klawiaturze, odtwarzany będzie nałożony na siebie dźwięk stref, których przycisk będzie się świecił kolorem czerwonym.

UWAGA

Strefy, których przycisk [1]–[8] sekcji stref świeci kolorem zielonym (EXT) sterują zewnętrznym modulem brzmieniowym MIDI.

Aby przełączyć na wewnętrzny moduł brzmieniowy, przytrzymaj wciśnięty przycisk [SHIFT] i naciśnij żądany przycisk [1]–[8] sekcji stref, aby zaczął świecić kolorem czerwonym (INT).

Podział klawiatury na dwie części (funkcja SPLIT)

1. Naciśnij przycisk [SPLIT] tak, aby zaczął świecić.

Część prawa (UPPER) odtwarza brzmienie strefy 1, a część lewa (LOWER) strefy 4.

2. Aby wyłączyć funkcję SPLIT, naciśnij przycisk [SPLIT] tak, aby przycisk zgasł.

Po wyłączeniu funkcji SPLIT resetowane są ustawienia przedziału aktywności nutowej (KEY RANGE) i następuje powrót do stanu brzmień nałożonych.

Zmiana punktu podziału klawiatury

1. Przytrzymując wciśnięty przycisk [SPLIT] naciśnij klawisz, który ma być nowym punktem podziału klawiatury.

Punkt podziału pojawi się na ekranie.

Po zwolnieniu przycisku [SPLIT] na ekranie pojawi się poprzedni obraz.

Klawisz punktu podziału należy do strefy 1.

MEMO

- Jeśli chcesz zmienić brzmienie części UPPER, to w sekcji stref naciśnij przycisk [1/9] grupy SELECT, a jeśli sekcji LOWER, to naciśnij przycisk [4/12] grupy SELECT. Następnie wybierz brzmienie.
- Używając funkcji KEY RANGE można dowolnie określić przedział aktywności nutowej poszczególnych stref.
- Jeśli przytrzymasz wciśnięty przycisk [SHIFT] i naciśniesz przycisk [SPLIT], to pojawi się ekran funkcji KEY RANGE.

Transpozycja klawiatury w krokach półtonowych

1. Przytrzymaj wciśnięty przycisk [TRANPOSE] i w grupie OCTAVE naciśnij przycisk [DOWN/-] lub [UP/+].

- Ustawienie to można zmieniać w zakresie od -5 – +6 półtonów.
- Aby wrócić do wartości oryginalnej, przytrzymaj wciśnięty przycisk [TRANPOSE] i naciśnij równocześnie przyciski [DOWN/-] i [UP/+].

Transpozycja oktawa

1. W grupie OCTAVE naciśnij przycisk [DOWN/-] lub [UP/+].

- Ustawienie to można zmieniać w zakresie ± 3 oktawy.
- Aby przywrócić zakres oryginalny, w grupie OCTAVE naciśnij równocześnie przyciski [DOWN/-] i [UP/+].

Odtwarzanie sekwencji arpeggio

Funkcja automatycznie generuje sekwencje arpeggio, oparte na nutach naciskanych klawiszy.

1. Na ekranie „ZONE VIEW” włącz przycisk „ARP” odpowiedniej strefy.



2. Naciśnij przycisk [ARPEGGIO] tak, aby zaczął świecić.



3. Zagraj akord.

Zgodnie z nutami zagranych akordu brzmieniami włączonych stref zostanie odtworzona sekwencja arpeggio.

4. Ustaw kursor na parametrze „STYLE” i wybierz styl.

Sekwencja arpeggio będzie odtwarzana zgodnie z wybranym stylem.

5. Aby wyłączyć funkcję ARPEGGIO, naciśnij ponownie przycisk [ARPEGGIO] tak, aby zgasła dioda przycisku.

MEMO

Używanie arpeggiatora w połączeniu z funkcją CHORD MEMORY umożliwia łatwe kreowanie różnych sekwencji arpeggio naciśnięciem jednego klawisza.

Granie akordów (funkcja CHORD MEMORY)

CHORD MEMORY to funkcja, odtwarzająca wcześniej zarejestrowany schemat akordowy po zagraniu pojedynczej nuty.

1. Naciśnij przycisk [CHORD MEMORY] tak, aby zaświecił się.



2. Graj na klawiaturze.

Zgodnie z wybranym szablonem akordowym zostanie odtworzony odpowiedni akord.

3. Ustaw kursor na parametrze „CHORD FORM” i wybierz szablon.

Sposób odtwarzania akordu zmieni się.

4. Aby wyłączyć funkcję CHORD MEMORY, naciśnij ponownie przycisk [CHORD MEMORY] tak, aby zgasł.

Wybieranie i odtwarzanie sekwencji rytmicznych

Instrument umożliwia grę z akompaniamentem sekwencji rytmicznej.

1. Naciśnij przycisk [RHYTHM PATTERN].

Pojawi się ekran „RHYTHM PATTERN”.



2. Ustaw kursor na parametrze „RHYTHM GROUP”.

3. Kołem danych wybierz grupę rytmów.

4. Dotknij przycisk od „Intro”–„Ending”, aby wybrać sekwencję, którą chcesz odtwarzać.

Rozpocznie się odtwarzanie sekwencji rytmicznej.

MEMO

Aby przerwać odtwarzanie, dotknij ikonę odtwarzanej sekwencji rytmicznej.

Zmiana tempa

1. Naciśnij przycisk [TEMPO], aby wywołać ekran „TEMPO”.
2. Koderem [VALUE] dobierz tempo.

MEMO

Tempo można wyznaczyć naciskając przycisk [TEMPO] w żądanym tempie. Naciśnij przycisk trzy lub więcej razy w ćwierćnotowych interwałach.

Używanie potencjometrów suwakowych i sterujących

1. Wybierz strefę (1–16), którą chcesz używać.

MEMO

Przyciskiem [ZONE 9–16] wybierz strefy 1–8 lub 9–16.

2. Naciśnij przycisk wyboru funkcji, aby wybrać parametr, którym chcesz sterować.

(przyciski [1]–[8])	Opis
Przycisk [PAN/LEVEL]	Potencjometry sterujące będą regulować panoramę poszczególnych stref, a suwakowe ich poziom głośności.
Przycisk [CTRL]	Potencjometry sterujące [1]–[8] umożliwiają sterowanie w czasie rzeczywistym parametrami aktywnej strefy. ATTACK, RELEASE, REVERB, CHORUS, LOW GAIN, MID GAIN, HIGH GAIN, EQ ON
Przycisk [ASSIGN]	Potencjometry suwakowe i sterujące mogą być używane do regulacji parametrów fabrycznych. Ustawienia sceny: [ASSIGN] Ustawienia systemowe: [ASSIGN] + [PAN/LEVEL]
Przycisk [ZONE SELECT]	Wybieranie strefy, którą chcesz sterować (aktywnej strefy). Wybrana strefa staje się strefą aktywną. MEMO Gdy świeci się przycisk [ZONE SELECT], to funkcja przycisków [1]–[8] sekcji stref zmienia się, umożliwiając wybranie aktywnej strefy.

3. Używaj potencjometrów sterujących i suwakowych.

Dźwięk będzie się zmieniać zgodnie z przypisaną funkcją (taką jak panorama lub głośność).

MEMO

Przytrzymanie wciśniętego przycisku [SHIFT] i naciśnięcie przycisku [ASSIGN] daje dostęp do ekranu edycji przypisanych parametrów.

➔ Szczegóły w „Instrukcji szczegółowej” (PDF).

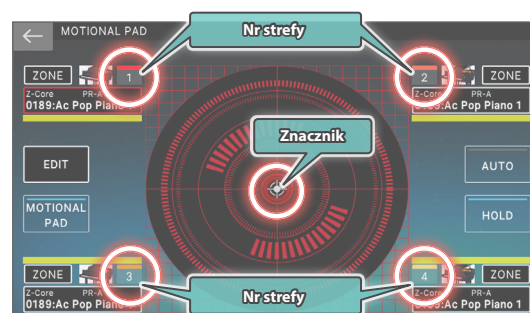
Równoczesne modyfikowanie głośności wielu stref

Funkcja ruchomego padu umożliwia jednoczesną modyfikację głośności czterech stref poprzez przesuwanie palcem po ekranie. Funkcja ruchomego padu umożliwia kreowanie jednym palcem różnorodnych zmian tonalnych.

1. Naciśnij przycisk [MOTIONAL PAD].

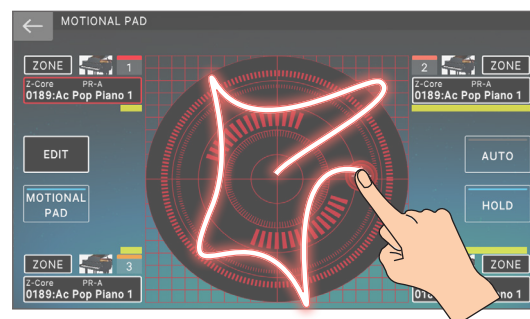
Pojawi się ekran „MOTIONAL PAD”.

Ilość stref używanych w ramach funkcji ruchomego padu jest pokazywana za pomocą parametrów „ZONE” umieszczonych w czterech rogach ekranu. Jeśli dana strefa jest wyłączona, w sekcji stref użyj przycisku [1]–[8], aby ją włączyć.



2. Przesuń palcem okrąg (wskaźnik) na środku ekranu, aby zmienić jego położenie.

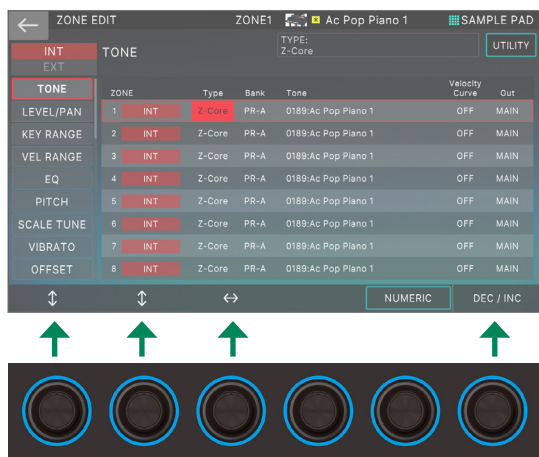
Zrównoważenie głośności czterech stref będzie się zmieniać w zależności od położenia znacznika, a dźwięk będzie się zmieniać w czasie rzeczywistym.



Edycja strefy

Istnieje 16 stref; każdej strefie można zmieniać takie ustawienia, jak poziom głośności, korekcję i przedział aktywności nutowej.

1. Wybierz scenę.
2. Naciśnij przycisk [MENU].
Pojawi się ekran „MENU”.
3. Dotknij przycisk „ZONE EDIT”.
Pojawi się ekran „ZONE EDIT”.
4. Przyciskami kursora [▲] i [▼] wybrać strefę, którą chcesz sterować.
Aby wybrać strefę 9–16, przyciskiem [ZONE 9-16] przełączyć grupę, a następnie użyj przycisków [1]–[8].
5. Ustaw kursor na żądanym parametrze i dobierz wartość.



Koderami [E1]–[E6] można zmieniać zakładki, przesuwając kursor i bezpośrednio zmieniać wartość parametrów.

UWAGA

Zmiany wprowadzane w ustawieniach strefy nie są trwałe. Jeżeli wyłączysz zasilanie lub wybierzesz inną strefę, dokonane zmiany zostaną stracone.

Jeśli chcesz zachować zmienione ustawienia, zachowaj scenę (s. 22).

MEMO

Szczegółowy opis parametrów strefy w „Wykazie parametrów” (PDF).

Edycja brzmienia

Oto procedura edycji brzmienia.

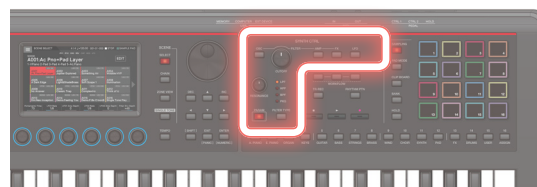
1. Wybierz brzmienie do edycji, jak opisano w akapicie „Wybieranie brzmienia” (s. 17).
2. Naciśnij przycisk [MENU].
Pojawi się ekran „MENU”.
3. Dotknij przycisk „TONE EDIT”.
Pojawi się ekran „TONE EDIT ZOOM”.



4. Ustaw kursor na żądanym parametrze i dobierz wartość.
Koderami [E1]–[E6] można zmieniać zakładki i bezpośrednio zmieniać wartość parametrów.

MEMO

- Do bardziej szczegółowej edycji należy używać ekranu „TONE EDIT PRO”. Szczegóły w „Instrukcji szczegółowej” (PDF).
- Szczegółowy opis parametrów brzmienia znajdziesz w „Wykazie parametrów” (PDF).
- Oprócz edycji za pomocą ekranu „TONE EDIT ZOOM” brzmienia można modyfikować za pomocą potencjometrów [CUTOFF] i [RESONANCE], znajdujących się po prawej stronie panelu.
- Przyciski [OSC], [AMP], [FX] i [LFO] przełączają ekran na odpowiednią sekcję ekranu „TONE EDIT ZOOM”.

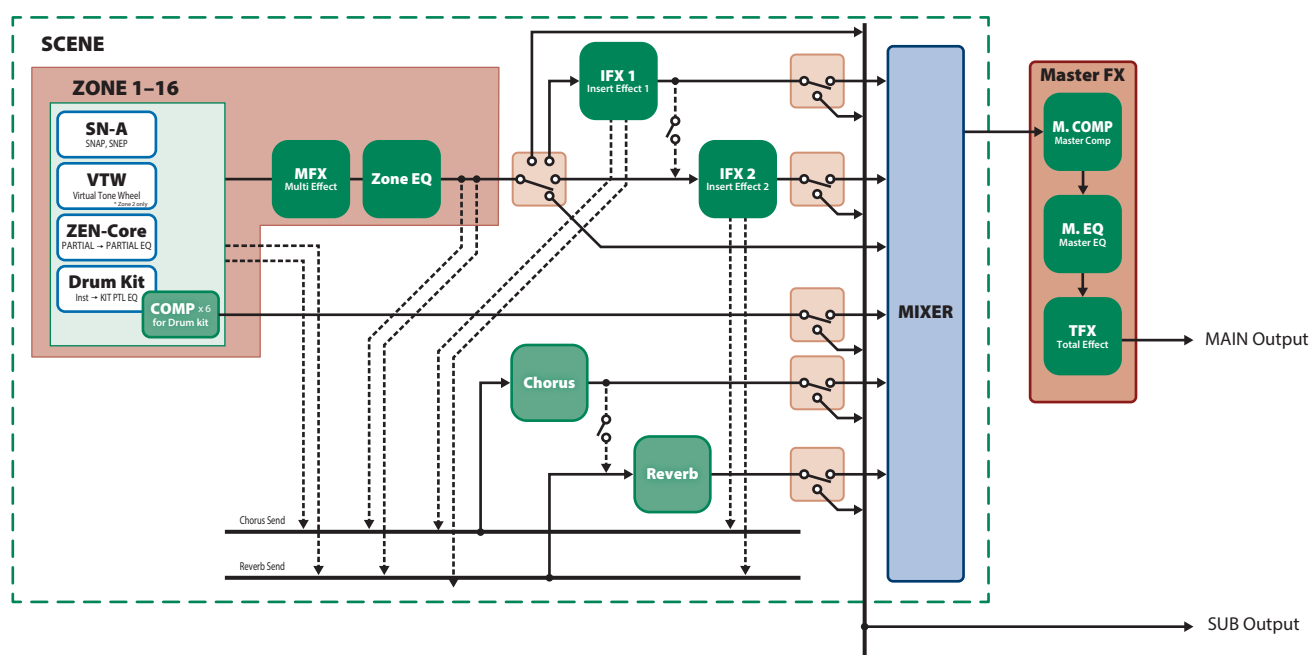


UWAGA

Zmiany wprowadzane w ustawieniach brzmienia nie są trwałe. Jeżeli wyłączysz zasilanie lub wybierzesz inną brzmienie, dokonane zmiany zostaną stracone. Jeśli chcesz zachować zmienione ustawienia, to zachowaj brzmienie (s. 22).

Edycja efektów

Poniżej pokazano układ i ścieżki sygnałowe poszczególnych efektów. Wybierz efekt dopasowany do swoich potrzeb, a następnie zmień jego ustawienia. Tutaj opiszemy edycję efektów procesora wieloeffektowego (MFX).



- Szczegóły odnośnie procesorów IFX1, IFX2, CHORUS, REVERB i MFX w „Wykazie parametrów” (PDF).

Edycja efektu brzmienia (procesor MFX)

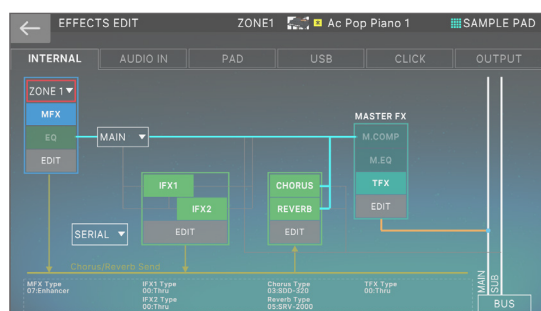
Oto procedura edycji efektu brzmienia (MFX).

1. Naciśnij przycisk [MENU].

Pojawi się ekran „MENU”.

2. Dotknij przycisk „EFFECTS EDIT”.

Pojawi się ekran „EFFECTS EDIT”.



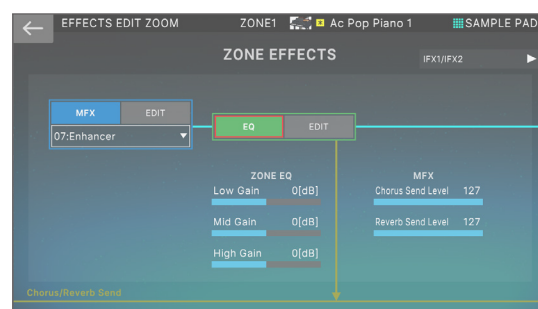
Włączanie i wyłączanie procesora MFX

1. Dotknij przycisk ekranowy „MFX”, aby włączyć lub wyłączyć procesor MFX.

Edycja parametrów efektu procesora MFX

1. W sekcji „MFX” dotknij przycisk „EDIT”.

Pojawi się ekran „EFFECTS EDIT ZOOM”.



2. W sekcji „MFX” dotknij przycisk „EDIT”.

Pojawi się ekran „MFX EDIT ZOOM”.

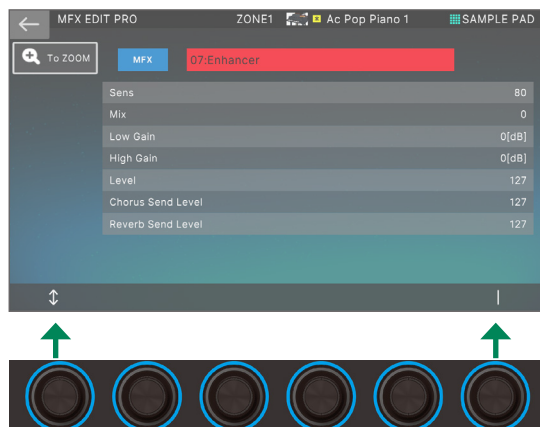


3. Ustaw kursor na żądanym parametrze i dobierz wartość.

Koderami [E1]–[E6] można przesuwac kursor lub bezpośrednio zmieniać wartość parametrów.

4. Dotknij przycisk „To PRO”.

Pojawi się ekran „MFX EDIT PRO”.



UWAGA

Zmiany w ustawieniach efektu nie są trwałe. Stracisz je, jeśli wyłączysz zasilanie lub wywołasz inną scenę lub brzmienie. Jeśli chcesz zachować zmiany, zachowaj brzmienie, scenę lub ustawienia systemowe.

MEMO

- Oprócz edycji efektów na ekranie istnieje możliwość edycji bezpośredniej za pomocą przycisków i potencjometrów sekcji EFFECTS, znajdującej się po prawej stronie panelu (s. 9).
- Szczegółowy opis parametrów w „Wykazie parametrów” (PDF).

Zachowywanie sceny lub brzmienia

Zmienione ustawienia stref i brzmień oraz zarejestrowane dane nie są trwałe. Stracisz je, jeśli wyłączysz zasilanie lub wywołasz inną scenę lub brzmienie. Aby nie stracić zmienionych danych, należy je zachować w niżej podany sposób.

UWAGA

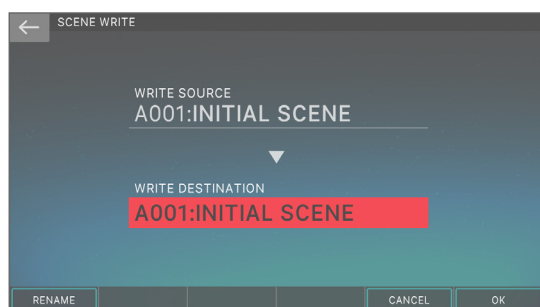
Zachowywanie ustawień powoduje nadpisanie dotychczasowej zawartości miejsca docelowego.

1. Naciśnij przycisk [WRITE].

Pojawi się ekran „WRITE MENU”.

2. Dotknij element, który chcesz zachować.

Jeśli np. dotkniesz przycisk „SCENE”, to pojawi się ekran „SCENE WRITE”.



3. Jeśli chcesz zmienić nazwę, dotknij przycisk „RENAME” i zredaguj nową.

Po zmianie nazwy dotknij przycisk „OK”, aby zamknąć okno.

4. Kołem danych lub przyciskami [INC] i [DEC] wybierz miejsce docelowe.

5. Dotknij przycisk „OK”.

Pojawi się komunikat z żądaniem potwierdzenia.

Aby zrezygnować, dotknij przycisk „CANCEL”.

6. Dotknij przycisk „OK”.

Dane zostaną zachowane.

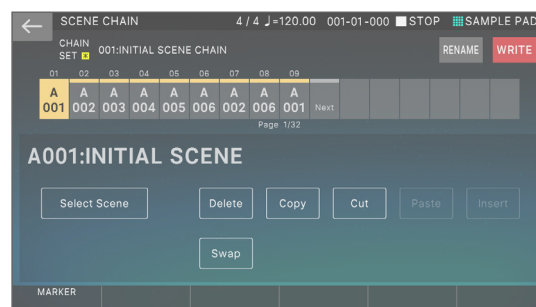
Wywoływanie scen w kolejności utworów (funkcja SCENE CHAIN)

Funkcja SCENE CHAIN umożliwia szeregowanie scen w kolejności utworów, wykonywanych podczas występu na żywo.

Funkcja SCENE CHAIN umożliwia szeregowanie scen w żądanej kolejności bez zmieniania numeru scen. Kolejność scen można zachować w zestawie funkcji SCENE CHAIN, a przełączanie zestawu umożliwi zmianę kolejności scen

1. Naciśnij przycisk [SCENE CHAIN].

Pojawi się ekran „SCENE CHAIN”.



2. Dotknij nazwę w polu parametru „CHAIN SET” i zmień zestaw funkcji SCENE CHAIN.

Zestaw funkcji CHAIN SET można również zmienić przyciskami [▲] i [▼], przytrzymując wciśnięty przycisk [SHIFT].

Zestaw funkcji SCENE CHAIN pozwala rejestrować kolejność scen. To wygodny sposób aranżowania brzmień w takiej kolejności, w jakiej będą odtwarzane.

3. Użyj przycisków kategorii brzmień [1]–[16], aby wybrać scenę.

16 scen umieszczono poziomo na ekranie, co odpowiada przyciskom kategorii brzmień [1]–[16].

- Scenę można również wybrać dotykając na ekranie odpowiednią ikonę sceny.
- Dotknięcie ikony „◀” lub „▶”, umieszczonej przy lewej lub prawej krawędzi ekranu, umożliwia wywołanie poprzednich (lub następnych) 16 scen.

Sampler

To urządzenie umożliwia rejestrowanie dźwięku (samplerowanie), odtwarzanego za pomocą klawiatury albo doprowadzanego z zewnętrznego urządzenia lub mikrofonu. Zarejestrowanego sample można odtwarzać naciskając pad.

Ten instrument wyposażono w sampler z obsługą multisampli, których dźwięk może być odtwarzany przez moduł brzmieniowy.

➔ Szczegóły w „Instrukcji szczegółowej” (PDF).

Odtwarzanie sample naciśnięciem padu

Oto procedura używania padów [1]–[16] do odtwarzania zsamplerowanych dźwięków. (Funkcja SAMPLE PAD)

Najpierw funkcję SAMPLE PAD należy przypisać do padów, jak opisano wcześniej w akapicie „Przypisywanie funkcji użytkowych do padów” (s. 24).

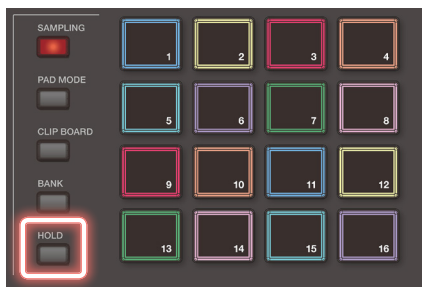
1. Naciśnij pad [1]–[16].



Próbka samplingowa zostanie odtworzona.
Równocześnie można odtwarzać kilka samplei.

Ciągłe odtwarzanie samplei

1. Przytrzymując wciśnięty pad naciśnij przycisk [HOLD].

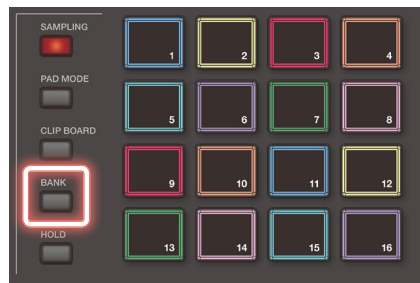


Odtwarzanie sample będzie kontynuowane nawet po zwolnieniu padu. Aby przerwać odtwarzanie sample, ponownie naciśnij pad.

Przełączanie banków

Sample są umieszczane w czterech bankach po 16 samplei. Przełączanie banków powoduje również przełączanie samplei przypisanych do padów.

1. Naciśnij przycisk [BANK].



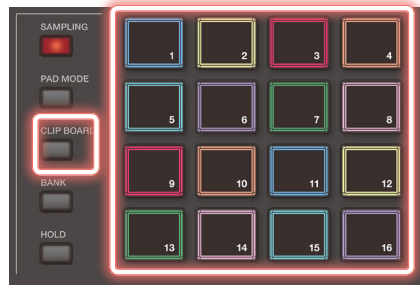
2. Naciśnij pad [1]–[4], aby wybrać bank.

Przesuwanie lub kopiowanie samplei

Sample można przenosić lub kopiować do innego padu.

Przesuwanie samplea

1. Przytrzymując wciśnięty pad, którego zawartość chcesz przesunąć, w grupie SAMPLER naciśnij przycisk [CLIP BOARD].



2. Przytrzymując wciśnięty przycisk [CLIP BOARD] naciśnij pad docelowy.

Próbka samplingowa zostanie przesunięta.

* Jeśli miejsce docelowe będzie zawierać innego samplea, na ekranie pojawi się komunikat „Overwrite OK?” (nadpisać?). Naciśnij przycisk [ENTER], aby nadpisać samplea lub przycisk [EXIT], aby zrezygnować.

Gdy dźwięk się zawiesi!

Cztery razy naciśnij szybko przycisk [HOLD]. Spowoduje to stłumienie wszystkich dźwięków, odtwarzanych przez pady.

Kopiowanie sampla

1. Przytrzymując wciśnięty przycisk [SHIFT] oraz pad, którego zawartość chcesz skopiować, w grupie SAMPLER naciśnij przycisk [CLIP BOARD].
2. Przytrzymując wciśnięty przycisk [CLIP BOARD] naciśnij pad docelowy.

Próbka samplingowa zostanie skopiowana.

* Jeśli miejsce docelowe będzie zawierać innego sampla, na ekranie pojawi się komunikat „Overwrite OK?” (nadpisać?). Naciśnij przycisk [ENTER], aby nadpisać sampla lub przycisk [EXIT], aby zrezygnować.

Przypisywanie funkcji użytkowych do padów

Przypisanie różnych funkcji do 16 padów daje możliwość używania ich do wybierania scen lub odtwarzania sampli.

Oprócz odtwarzania sampli i przełączania scen do padów można przypisywać różne funkcje użytkowe.

1. Naciśnij przycisk [PAD MODE].
2. Naciśnij pad [1]–[16], aby wybrać funkcję.

Pojawi się odpowiedni ekran roboczy z ustawieniami.

MEMO

Szczegóły o poszczególnych funkcjach w „Instrukcji szczegółowej” (PDF).

SAMPLING

Funkcja	Opis
To Pad	Przypisywanie sampelowanego dźwięku do padu.
To Keyboard	Przypisywanie sampelowanego dźwięku do klawiatury.
To Storage	Przypisywanie sampelowanego dźwięku do pamięci wewnętrznej.

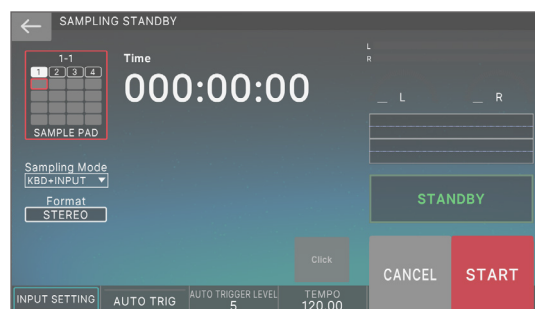
IMPORT

Funkcja	Opis
To Pad	Przypisywanie importowanego sampla do padu.
To Keyboard	Przypisywanie importowanego sampla do klawiatury.
To Multisample	Zachowywanie importowanego sampla w pamięci wewnętrznej jako multisampla.

→ Szczegóły odnośnie importu w „Instrukcji szczegółowej” (PDF).

3. Na ekranie „SAMPLING” dotknij żądaną opcję.

Pojawi się ekran „SAMPLING STANDBY”.



4. Zwróć uwagę, że przycisk „SAMPLING PAD” pokazuje bank i numer padu, do którego dźwięk będzie sampelowany.
5. Jeśli chcesz zmienić bank i numer padu, to dotknij przycisk „SAMPLE PAD”.

Na ekranie „SAMPLING DESTINATION (PAD)” wybierz bank oraz numer.

MEMO

Jeśli do pada docelowego przypisano już innego sampla, na ekranie pojawi się komunikat „Overwrite OK?”. Naciśnij przycisk [ENTER], aby nadpisać sampla lub przycisk [EXIT], aby zrezygnować.

6. Dotknij przycisk „Sampling Mode”, aby wybrać metodę sampelowania.

Parametr	Opis
KBD+INPUT	Samplowany będzie dźwięk klawiatury, dźwięk z gniazd grupy MIC/LINE INPUT oraz dźwięk z gniazda [COMPUTER] grupy USB.
KBD	Samplowany będzie dźwięk z klawiatury.
INPUT	Samplowany będzie dźwięk z gniazd grupy MIC/LINE INPUT oraz dźwięk z gniazda [COMPUTER] grupy USB. * W przypadku wybrania opcji „INPUT” należy dodatkowo włączyć opcję AUDIO IN, znajdującą się w ustawieniach wejściowych (INPUT SETTING).

Samplowanie

Instrument umożliwia tworzenie sampla przez sampelowanie niżej podanych dźwięków.

- Gra na klawiaturze
- Dźwięk z gniazd grupy MIC/LINE INPUT (urządzenie audio, mikrofon)
- Dźwięk z gniazda [COMPUTER] grupy USB

1. Do gniazd grupy MIC/LINE INPUT podłącz urządzenie (audio lub mikrofon), którego dźwięk chcesz sampelować.

MEMO

- Jeśli chcesz sampelować stereofonicznie, to lewy kanał podłącz do gniazda [L/MONO], a prawy do gniazda [R] grupy MIC/LINE INPUT.
- Do gniazda [MIC] grupy MIC/LINE INPUT podłącz mikrofon dynamiczny, jeśli chcesz rejestrować sample za pomocą mikrofonu.

2. Naciśnij przycisk [SAMPLING] tak, aby zaświecił się. Pojawi się ekran „SAMPLING MENU”.

7. Dobierz poziom głośności samplowania.

Ustaw na tyle wysoki poziom głośności, aby miernikysterowania wychylał się całkowicie.

Samplowane urządzenie	Opis
Urządzenie audio	Poziom ustaw w urządzeniu audio.
Mikrofon	Poziom sygnału ustaw potencjometrem [LEVEL] przy gniazdach grupy MIC/LINE INPUT.
USB COMPUTER	Dobierz wartość parametru „USB Audio Input” (s. 33).



8. Wykonaj ustawienia, związane z samplowaniem.

Dotknij parametr ekranowy, aby go włączyć lub wyłączyć lub wybierz parametr i kołem danych dobierz wartość.

Parametr	Wartość	Opis
Format	MONO	Samplowanie dźwięku jako pojedynczej próbki. Wybierz tę opcję, jeśli używasz jednego mikrofonu lub samplujesz monofonicznie. W przypadku stereofonicznego dźwięku wejściowego kanały L i R zostaną zmiksowane, a następnie zsamplowane.
	STEREO	Samplowanie kanałów L i R do dwóch oddzielnych próbek. Wybierz tę opcję, jeśli samplujesz stereofonicznie, np. dźwięk z urządzenia audio.
AUTO TRIGGER LEVEL	0–15	Jeśli parametr „AUTO TRIG” będzie miał wartość „ON”, sampling rozpocznie się w chwili, gdy poziom sygnału wejściowego przekroczy wartość, wskazującą wartością tego parametru.
AUTO TRIG	OFF, ON	Jeśli opcja będzie włączona (ON), to sampling rozpocznie się w chwili, gdy poziom sygnału wejściowego przekroczy wartość, wskazującą wartością parametru „AUTO TRIGGER LEVEL”. Jeśli opcja będzie wyłączona (OFF), to sampling rozpocznie się w momencie dotknięcia przycisku ekranowego „START”.

9. Odtwarzając dźwięk w podłączonym urządzeniu dotknij przycisk „START” w chwili, w której chcesz rozpocząć samplowanie.

Podczas samplowania wyświetlany jest komunikat „NOW SAMPLING!”.

Jeśli parametr „AUTO TRIGGER” ma wartość „OFF”

Samplowanie rozpocznie się po dotknięciu przycisku „START”.

Odtwarzaj dźwięk w podłączonym urządzeniu

Jeśli parametr „AUTO TRIGGER” ma wartość „ON”

Uruchom odtwarzanie w podłączonym do samplera urządzeniu; sampling rozpocznie się w chwili, gdy poziom sygnału wejściowego przekroczy wyznaczony parametrem „AUTO TRIGGER LEVEL” poziom odniesienia.

10. Aby zakończyć samplowanie, dotknij przycisk „STOP”.

Sampling zostanie przerwany, a próbka zostanie przypisana do wybranego padu.

MEMO

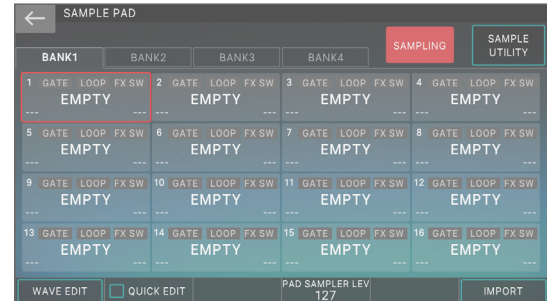
- Zsamplowane dane są zachowywane w pamięci sampli tego urządzenia.
- W formie sampli można ładować z komputera pliki dźwiękowe. Szczegóły w „Instrukcji szczegółowej” (PDF).

Kasowanie sampla

Oto procedura usuwania sampla.

1. Przytrzymaj wciśnięty przycisk [SHIFT] i naciśnij przycisk [PAD MODE].

Pojawi się ekran „SAMPLE PAD”.



2. Naciśnij pad, zawierający sampla do usunięcia.

3. Dotknij przycisk „SAMPLE UTILITY”.

4. Dotknij przycisk „DELETE”.

Pojawi się komunikat z żądaniem potwierdzenia.

Aby zrezygnować, dotknij przycisk „CANCEL”.

5. Dotknij przycisk „OK”.

Próbka samplingowa zostanie usunięta.

Regulacja poziomu sygnału wejściowego

Oto procedura regulacji poziomu sygnału wejściowego z urządzenia, podłączonego do gniazda grupy MIC/LINE INPUT.

1. Na ekranie „SAMPLING STANDBY” (s. 24) dotknij przycisk „INPUT SETTING”.

2. Ustaw kursor na żądanym parametrze i dobierz wartość.

MEMO

Odniesienie poziomu głośności wejściowej z urządzenia, podłączonego do gniazda [COMPUTER] grupy USB, patrz akapit „Ustawianie wejścia trybu USB AUDIO” (s. 33).

Struktura sekwencera

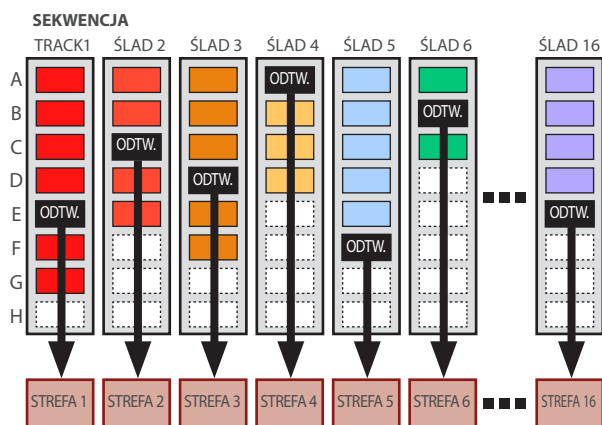
Sekwencja

Sekwencer tego urządzenia umożliwia rejestrowanie i odtwarzanie za pomocą 16 śladów, które odpowiadają strefom.

Każdy ślad może posiadać maksymalnie osiem sekwencji.

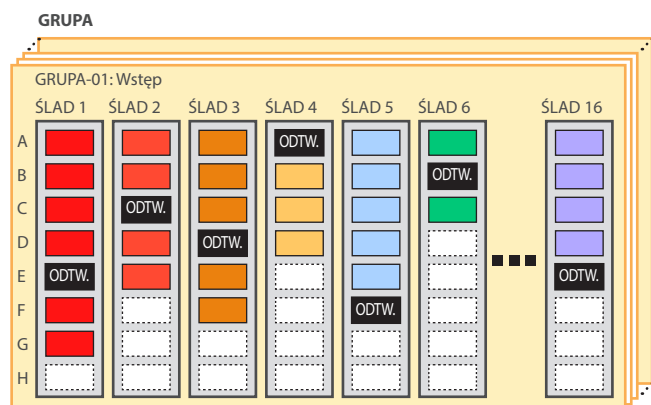
Odmiany na każdym śladzie można przełączać podczas odtwarzania.

Każda sekwencja może mieć długość do 32 taktów i może być odtwarzana w pętli o długości określonej dla każdej sekwencji.



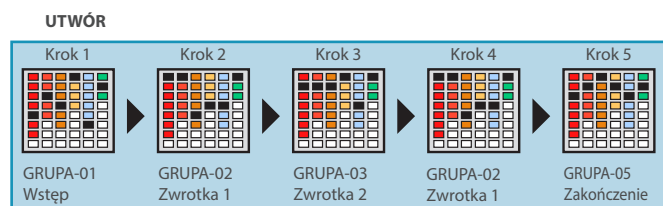
Grupa

Zbiór tworzonych na danym śladzie sekwencji jest nazywany grupą. Istnieje możliwość tworzenia takich grup, jak „wstęp”, „zwrotka” lub „wypełnienie”, odpowiadających częściom utworu.



Utwór

Tworzone grupy można aranżować w formę, którą nazywamy utworem. Istnieje możliwość zapętlania pojedynczych grup oraz całego utworu.



MEMO

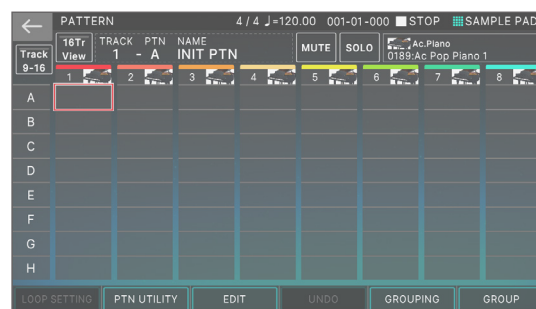
Sekwencje, grupy i utwory są zachowywane w ramach danej sceny.

Używanie sekwencera

Odtwarzanie sekwencji

1. Wybierz scenę.
2. Naciśnij przycisk [PATTERN].

Pojawi się ekran „PATTERN”.



Pole, w którym zarejestrowano frazę (pole sekwencji) jest oznaczone kolorem.

Jeśli przytrzymasz dotknięte pole sekwencji już zarejestrowanego śladu, to pole zostanie podświetlone. Oznacza to, że sekwencja jest w trybie gotowości do odtwarzania i zostanie odtworzona po naciśnięciu przycisku [▶] [PLAY]. Dla każdego śladu tylko jedno pole sekwencji może znajdować się w trybie gotowości do odtwarzania.



3. Naciśnij przycisk [▶] (PLAY).

Rozpocznie się odtwarzanie sekwencji, znajdujących się w trybie gotowości do odtwarzania.

- Jeśli dotkniesz pole nieodtwarzanej sekwencji, to rozpocznie się jej odtwarzanie.
- Bezpośrednie dotknięcie na ekranie kolorowych pól umożliwia przełączanie sekwencji danego śladu.

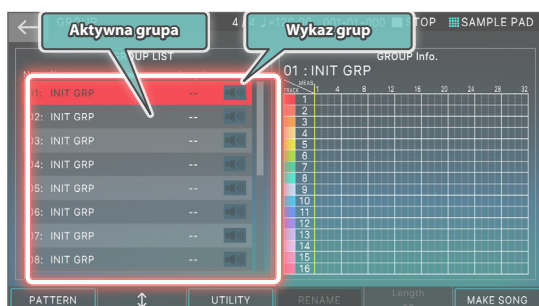
4. Jeśli naciśniesz przycisk [■] (STOP), odtwarzanie sekwencji wszystkich śladów zostanie przerwane.

- Jeśli dotkniesz pole odtwarzanej sekwencji, to wstrzymane zostanie odtwarzanie tylko tej sekwencji.
- Jeśli zmienisz sekwencje albo zatrzymasz lub uruchomisz sekwencję podczas odtwarzania innej sekwencji, to sekwencja zostanie automatycznie zatrzymana lub uruchomiona, zgodnie z wartością parametru „Change Timing”.

Odtwarzanie grupy

1. Wybierz scenę.
2. Naciśnij przycisk [GROUP].

Pojawi się ekran „GROUP”.



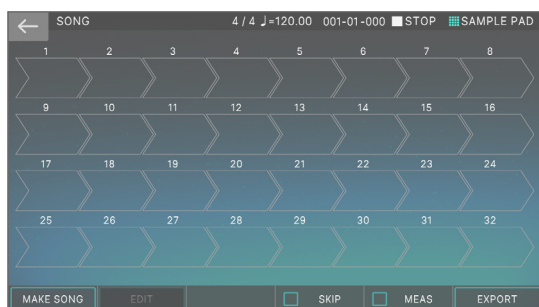
- Aktualnie wybrana grupa (grupa aktywna) jest wskazywana kursorem.
- Po prawej stronie ekranu jest wyświetlana długość sekwencji dla każdego śladu w bieżącej grupie, a koderem [E5] można określić ilość taktów dla grupy.

3. Naciśnij przycisk [▶] (PLAY).
Rozpocznie się odtwarzanie aktywnej grupy.
4. Naciśnij przycisk [■] (STOP), aby zatrzymać odtwarzanie.
5. W celu wybrania innej grupy należy dotknąć nazwę grupy, aby ją zaznaczyć.
Do wybierania można również używać kodera [E2].

Odtwarzanie utworu

1. Wybierz scenę.
2. Naciśnij przycisk [SONG].

Wywoływanie ekranu „SONG”.



Wyświetlona zostanie seria pól, nazywanych polami grup, a każda będzie mieć numer wskazujący kolejność odtwarzania. Każde pole grupy zawiera takie informacje, jak numer grupy, nazwa grupy oraz ilość zapętlen (krotność powtarzania). W polu pustej grupy nic nie jest wyświetlane.

3. Naciśnij przycisk [▶] (PLAY).
Rozpocznie się odtwarzanie utworu, a grupy będą odtwarzane w kolejności ustawienia.
Pole aktualnie wybranej grupy (grupy aktywnej) jest wskazywane kolorem zielonym.

4. Naciśnij przycisk [■] (STOP), aby zatrzymać odtwarzanie.

Rejestrowanie sekwencji

Istnieją trzy sposoby rejestrowania sekwencji.

Metoda zapisu	Opis
Zapis w czasie rzeczywistym (REALTIME REC)	Tworzenie sekwencji poprzez rejestrowanie gry na klawiaturze w czasie rzeczywistym.
Zapis krokowy (STEP REC)	Tworzenie sekwencji poprzez rejestrowanie gry na klawiaturze krok po kroku.
TR-REC	Ta funkcja umożliwia umieszczanie nut każdego instrumentu na krokach, na których chcesz, aby były słyszalne. Ta metoda jest odpowiednia do tworzenia sekwencji perkusyjnych.

Przed rozpoczęciem zapisu dobrze jest usunąć istniejące sekwencje w niżej podany sposób.

1. Wybierz scenę.

UWAGA

Jeśli podczas tworzenia sekwencji zmienisz scenę lub wyłączysz zasilanie nie zachowując danych sceny, dane tworzonej sekwencji zostaną stracone.

2. Naciśnij przycisk [PATTERN].
Pojawi się ekran „PATTERN”.
3. Dotknij przycisk „PTN UTILITY”.
Pojawi się ekran „PATTERN UTILITY”.
4. Dotknij przycisk „DELETE”.
Pojawi się ekran „DELETE MENU”.
5. Dotknij przycisk „DELETE ALL”.
Pojawi się komunikat z żądaniem potwierdzenia.
Aby zrezygnować, dotknij przycisk „CANCEL”.
6. Aby uruchomić, dotknij przycisk „OK”.
Wszystkie sekwencje zostaną usunięte.

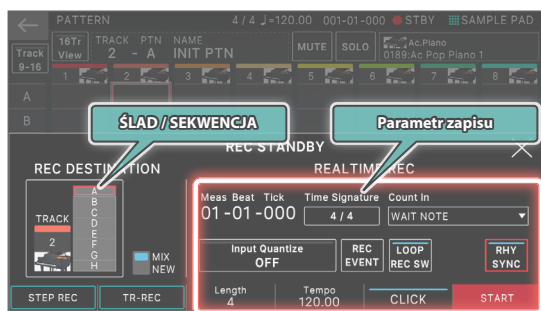
UWAGA

Usuniętych sekwencji nie można odzyskać.

Zapis w czasie rzeczywistym

1. Naciśnij przycisk [●] (REC).
Pojawi się ekran „REC STANDBY”.
2. Wykonaj ustawienia, związane z zapisem.

Bezpośrednio dotykaj parametrów ekranowych, aby jest zaznaczyć lub używaj koła danych do zmiany wartości.



Parametr zapisu	Opis
Count In	Dodawanie przedtaktu przed uruchomieniem zapisu. Opcję należy wybierać przed uruchomieniem zapisu (przy zatrzymanym rekorderze).
Time Signature	Wyznaczanie metrum. Metrum można wyznaczyć tylko wtedy, gdy wszystkie sekwencje są puste.
Input Quantize	Określanie bazy kwantyzacji, stosowanej podczas zapisu.
RHY SYNC	Określanie, czy aktualnie wybrana i odtwarzana automatycznie sekwencja rytmiczna będzie rejestrowana po włączeniu zapisu (ON), czy nie będzie rejestrowana (OFF).
LOOP REC SW	ON: Kontynuowanie zapisu nawet po zarejestrowaniu ilości taktów, określonej parametrem „Length”. OFF: Przejście od zapisu do odtwarzania po zarejestrowaniu ilości taktów, określonej parametrem „Length”.
REC EVENT	Wybieranie rodzaju rejestrowanych danych (filtr zapisu) podczas zapisu w czasie rzeczywistym.
Przycisk [CLICK]	Włączanie lub wyłączanie klikania metronomu.
Tempo	Wyznaczanie tempa.
Length	Określanie długości sekwencji.
NEW/MIX	Określanie, czy wykonany zostanie nowy zapis, czy dogrywka.

Ponieważ dotknięcie opcji „TRACK/PATTERN” spowoduje wywołanie ekranu „PATTERN”, więc użyj tego ekranu do wybrania rejestrowanego śladu (1–16) i sekwencji (A–H).

Gdy zmienisz docelowy ślad zapisu, nagrywania strefa odtwarzana przez ślad przesuwana się w tandemie.

(Przykład) Ślad 2: Strefa 2 (Bas) → Ślad 10: Strefa 10 (perkusja)

Po wybraniu śladu i sekwencji na ekranie „PATTERN” naciśnij ponownie przycisk [REC].

W przypadku tworzenia grupy lub utworu, jak opisano w następnym rozdziale, dobrym pomysłem jest dzielenie zapisu na kilka śladów i tworzenie kilku sekwencji, aby można było je rozróżniać.

Zapis krokowy

1. Naciśnij przycisk [●] (REC).

Pojawi się ekran „REC STANDBY”.

2. Na ekranie „TRACK/PATTERN” należy zwrócić uwagę, który ślad będzie rejestrowany.



Ponieważ dotknięcie opcji „TRACK/PATTERN” spowoduje wywołanie ekranu „PATTERN”, więc użyj tego ekranu do wybrania rejestrowanego śladu (1–16) i sekwencji (A–H).

Gdy zmienisz docelowy ślad zapisu, nagrywania strefa odtwarzana przez ślad przesuwana się w tandemie.

(Przykład) Ślad 2: Strefa 2 (Bas) → Ślad 10: Strefa 10 (perkusja)

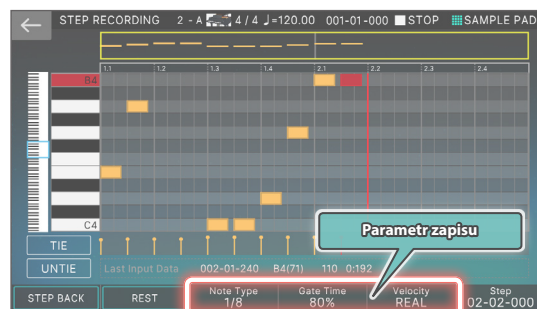
Po wybraniu śladu i sekwencji na ekranie „PATTERN” naciśnij ponownie przycisk [REC].

3. Dotknij przycisk „STEP REC”.

Pojawi się ekran „STEP RECORDING”.

4. Określ parametry wprowadzanej sekwencji.

Dobierz wartość różnych parametrów zapisu.



Parametr zapisu	Opis
Note Type	Określanie wartości rytmicznej wprowadzanej nuty.
Gate Time	Określanie długości nuty.
Velocity	Określanie dynamiki (głośności) nuty.

5. Naciśnij klawisz jeden raz.

Zarejestrowana w kroku 1 nuta oraz pozycja kroku przesuną się automatycznie do przodu o wartość parametru „Step Time” (długość kroku).

Aby zarejestrować akord, naciśnij kilka klawiszy.

6. Powtórz polecenia punktu 6, aby zarejestrować pozostałe kroki.

7. Naciśnij przycisk [EXIT], aby zakończyć zapis.

MEMO

- Aby wprowadzić pauzę, dotknij przycisk „REST”.
- Aby usunąć dane kroku, dotknij przycisk „STEP BACK”.
- Aby wprowadzić łącznik, dotknij przycisk „TIE”.
- Aby anulować wcześniej wprowadzone łączniki, dotknij przycisk „UNTIE”.
- Użyj kodera [E6], jeśli chcesz zmienić pozycję taktu, w którym chcesz rejestrować.
- Używanie paska przewijania klawiatury po lewej stronie ekranu umożliwia przesuwanie wyświetlanego zakresu nut w górę lub w dół.
- Używanie paska przewijania typu fortepianowego u góry ekranu umożliwia przesuwanie wyświetlanego obszaru taktów.

Określanie synchronizacji odtwarzania brzmień z poszczególnych kroków (TR-REC)

Czym jest funkcja TR-REC?

Funkcja TR-REC to metoda używania przycisków [1]–[16] sekcji TONE CATEGORY do określania synchronizacji wybrzmiewania instrumentów. Funkcja jest dostępna w dowolnej chwili, gdy fraza jest odtwarzana lub nie. Można jej używać podczas odsłuchu własnoręcznie stworzonego rytmu.

Aby np. stworzyć sekwencję perkusyjną, pokazaną na rysunku 1, należałoby wykonać ustawienia, jak na rysunku 2.

RYСУNEK 1



RYСУNEK 2

Numer kroku	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15	16
HI-HAT zamknięty	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
Werbel	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
Bęben basowy	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■

■ Przycisk świeci się
■ Przycisk nie świeci się

W przypadku partii perkusyjnej granie na klawiaturze powoduje, że przyciski [1]–[16] świecą się lub gasną, wskazując kroki, w których instrument będzie wybrzmiewać.

Naciśnięcie jednego z przycisków od [1]–[16], aby świecił lub nie powoduje określanie, czy dany instrument perkusyjny będzie wybrzmiewać w danym kroku, czy nie.

1. Naciśnij przycisk [●] (REC).

Pojawi się ekran „REC STANDBY”.

2. Na ekranie „TRACK/PATTERN” należy zwrócić uwagę, który ślad będzie rejestrowany.



Ponieważ dotknięcie opcji „TRACK/PATTERN” spowoduje wywołanie ekranu „PATTERN”, więc użyj tego ekranu do wybrania rejestrowanego śladu (1–16) i sekwencji (A–H). Po wybraniu śladu i sekwencji na ekranie „PATTERN” naciśnij ponownie przycisk [REC].

3. Dotknij przycisk „TR-REC”.

Pojawi się ekran „TR-REC”. Przycisk [TR-REC] zaświeci się, a przyciski kategorii brzmień [1]–[16] będą działać jako przyciski kroków funkcji TR-REC.

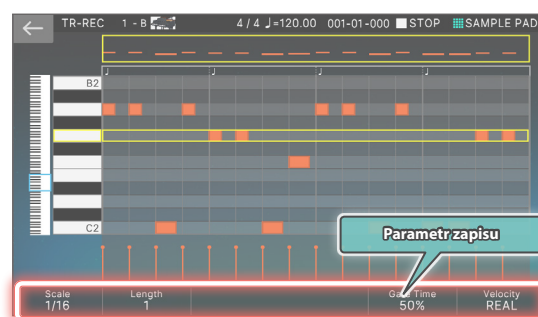
MEMO

Funkcję TR-REC można również wywołać naciskając przycisk [TR-REC] zamiast przycisku [●] (REC).

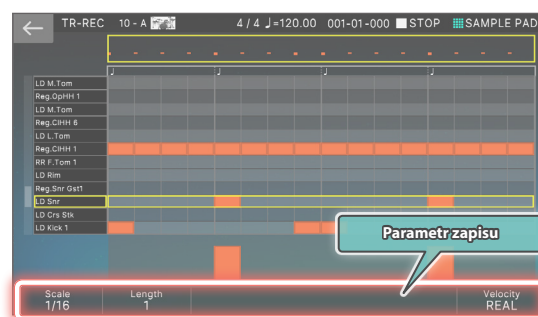
4. Dobierz ustawienia funkcji TR-REC.

Dobierz wartość różnych parametrów zapisu.

Brzmienie



Zestaw perkusyjny



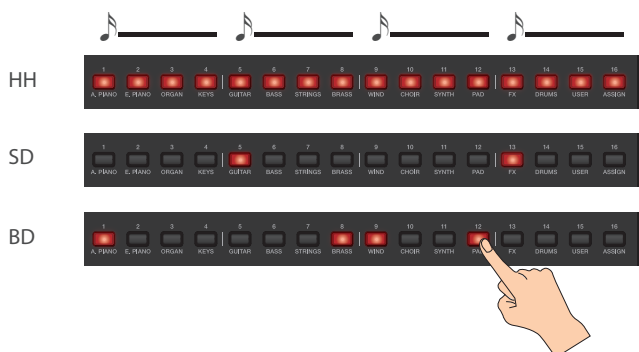
Parametr zapisu	Opis
Scale	Określanie długości pojedynczego kroku.
Gate	Określanie długości nuty.
Velocity	Określanie dynamiki (głośności) nuty.

5. Używaj klawiatury do wybierania instrumentu, który chcesz rejestrować (tylko w przypadku zestawu perkusyjnego).

Instrument zmieni się po naciśnięciu klawisza o innej wysokości.

W przypadku brzmień innych niż zestaw perkusyjny klawiatura służy do określania wysokości dźwięku.

6. Przyciskami kategorii brzmień [1]–[16] podświetlaj kroki, których nuty mają wybrzmiewać.



Nuty są wprowadzane w odpowiednich miejscach na ekranie.

W celu usunięcia nuty należy nacisnąć świecący się przycisk kategorii brzmień [1]–[16] tak, aby zgasł.

Nuty można również wprowadzać podczas odtwarzania sekwencji naciskając przycisk [▶] (PLAY).

7. Naciśnij świecący się przycisk [TR-REC], aby zatrzymać zapis.

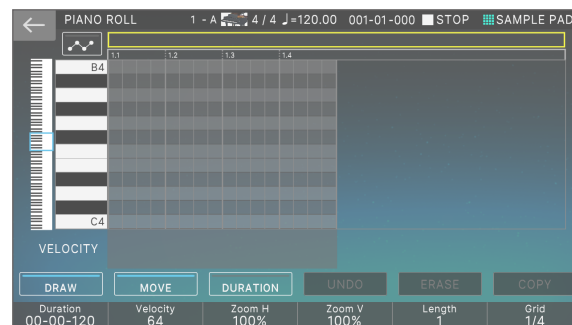
MEMO

- Podczas zapisu krokowego lub w czasie rzeczywistym nie można zmienić stanu funkcji TR-REC.
- Aby zmienić pozycję taktu lub miary, przytrzymaj wciśnięty przycisk [SHIFT] i użyj przycisków kategorii brzmień [1]–[4]. (Zależnie od wartości parametru „Scale” używaj przycisku [SHIFT] + przycisk kategorii brzmień [1]–[8].)
- Przesuwaj klawiaturę (instrument) po lewej stronie ekranu, aby przemieszczać wyświetlany obszar w górę lub w dół.
- Przesuwaj pasek przewijania typu fortepianowego u góry ekranu, aby przemieszczać zakres wyświetlanych taktów.

Ekran edycyjny

Ekran „PIANO ROLL”

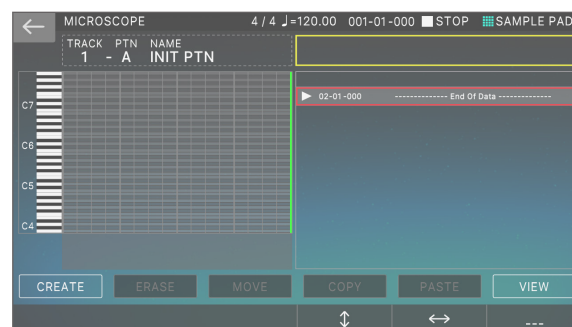
Ten ekran wizualizuje na klawiaturze ekranowej wysokość nut, jak również ich długość i synchronizację, ułatwiając zrozumienie zapisu nutowego.



→ „Instrukcja szczegółowa” (PDF)

Ekran „MICROSCOPE”

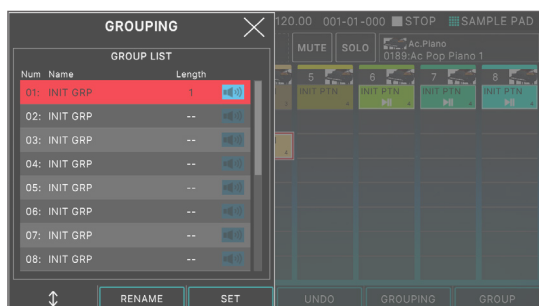
Funkcja MICROSCOPE służy do edycji pojedynczych komunikatów muzycznych, zarejestrowanych w sekwencji.



→ „Instrukcja szczegółowa” (PDF)

Tworzenie grupy

1. Naciśnij przycisk [PATTERN].
Pojawi się ekran „PATTERN”.
2. Oto procedura dobierania sekwencji dla poszczególnych śladów w celu stworzenia kombinacji.
3. Dotknij przycisk „GROUPING”
Pojawi się ekran „GROUP LIST”.



4. Ustaw kursor na numerze, który chcesz wybrać.
5. Dotknij przycisk „SET”.
Pojawi się komunikat z żądaniem potwierdzenia.
Aby zrezygnować, dotknij przycisk „CANCEL”.
6. Aby uruchomić, dotknij przycisk „OK”.
Bieżąca kombinacja sekwencji dla danego śladu jest rejestrowana jako grupa.
7. Jeśli zachodzi potrzeba, powtórz polecenia punktów 2–6.
Naciśnij przycisk „RENAME” i zredaguj nazwę tworzonej grupy.

Tworzenie utworu

1. Naciśnij przycisk [GROUP].
Pojawi się ekran „GROUP”.
2. Dotknij przycisk „MAKE SONG”.
Pojawi się ekran „MAKE SONG”.



3. W znajdującej się po lewej stronie ekranu sekcji „GROUP LIST” dotknij przycisk „ADD” grupy, która ma być odtwarzana jako pierwsza.

Dotknięta grupa zostanie dodana w polu „SONG” po prawej stronie ekranu, a numer pozycji wejściowej zwiększy się o jeden.

MEMO

- Jeśli dotkniesz przycisk „ADD/REPLACE” i użyjesz opcji wejściowej REPLACE, grupa na pozycji wejściowej zostanie zastąpiona.
- Wstawić można maksymalnie 32 grupy
- Jeśli dotkniesz przycisk „BACK DEL”, to grupa zostanie usunięta z pozycji wejściowej, a numer pozycji wejściowej zmniejszy się o jeden.

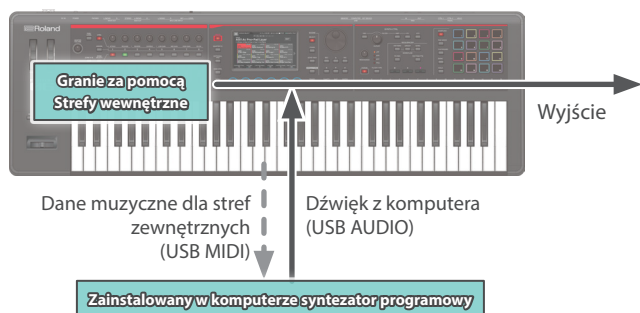
4. Jeśli zachodzi potrzeba, powtórz krok 3, aby stworzyć utwór.

UWAGA

Jeśli podczas tworzenia grupy lub utworu zmienisz scenę lub wyłączysz zasilanie nie zachowując danych sceny, dane tworzonej sekwencji zostaną stracone.

Granie na żywo z syntezatorem programowym

Oto procedura używania syntezatora FANTOM do sterowania zainstalowanym w komputerze syntezatorem programowym.



Połączenie z komputerem

Sterownik USB to program komputerowy, umożliwiający wymianę danych między komputerem i tym instrumentem.

Aby instrument mógł współpracować z komputerem, musisz zainstalować sterownik.

MEMO

Szczegóły odnośnie pobrania i instalacji oryginalnego sterownika firmy Roland można znaleźć na stronie internetowej firmy Roland.

<https://www.roland.com/support/>

Ustawienia sterownika USB

Oto procedura definiowania sterownika USB, używanego do wymiany danych z komputerem.

1. Naciśnij przycisk [MENU].
2. Dotknij opcję „SYSTEM”.
3. Dotknij zakładkę „GENERAL”.
4. Parametrowi „USB Driver” dobierz wartość „VENDOR”.

Parametr	Wartość	Opis
USB Driver	VENDOR	Tę wartość należy wybierać, jeśli chcesz używać sterownika USB, pobranego ze strony internetowej firmy Roland.
	GENERIC	Wybierz tę opcję, jeśli chcesz używać sterownika USB systemu operacyjnego komputera. * Dostępny jest tylko tryb USB MIDI.

5. Naciśnij przycisk [WRITE], aby zachować ustawienia systemowe.
6. Wyłącz zasilanie i włącz je ponownie.

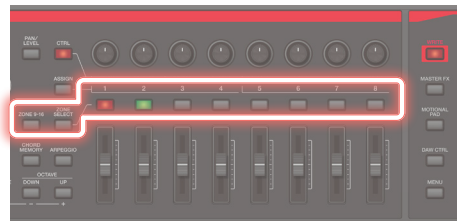
Sterowanie zewnętrznym urządzeniem MIDI

Manipulacje gałkami potencjometrów i pracę klawiatury można transmitować gniazdem [OUT] grupy MIDI lub w trybie USB MIDI.

Wybranie dla danej strefy opcji EXT umożliwia używanie tej strefy do sterowania zewnętrznym urządzeniem MIDI.

1. Wyłącz przycisk [ZONE SELECT] (nie świeci), a następnie przyciskami [1]–[8] wybierz strefy, które mają transmitować komunikaty MIDI.

Aby wybrać strefy 9–16, przyciskiem [ZONE 1-16] przełącz grupę, a następnie użyj przycisków [1] (9)–[8] (16).



2. W sekcji stref naciśnij przycisk [1]–[8], aby zaczął świecić kolorem zielonym.

Jeśli przycisk nie świeci kolorem zielonym, przytrzymaj wciśnięty przycisk [SHIFT] i naciśnij żądany przycisk [1]–[8], aby zaczął świecić kolorem zielonym (EXT).

Gdy przycisk świeci kolorem zielonym, to komunikaty MIDI są transmitowane.

Jeśli świecić się będą przyciski [1]–[8] wielu stref, te ustawienia w połączeniu ze strefą, wybraną przyciskiem [ZONE SELECT] (aktywna strefa) będą określać, czy komunikaty MIDI będą wysyłane do zewnętrznego modułu brzmieniowego (s. 17).

MEMO

Dobranie parametrowi „Control” wartości „ADVANCED” daje dostęp do większej ilości parametrów.

- „Ustawienia przycisków sekcji stref (parametr „Zone Int/Ext Control”)” (s. 33)
- Szczegóły w „Instrukcji szczegółowej” (PDF).

Stan przycisku	Gdy dana strefa jest strefą aktywną	Gdy dana strefa nie jest strefą aktywną
Nie świeci (COMMON)	BASIC Gdy zagrasz na klawiaturze, to zewnętrzny i wewnętrzny moduł brzmieniowy będą generować dźwięk.	Gdy zagrasz na klawiaturze, to ani zewnętrzny ani wewnętrzny moduł brzmieniowy nie będą generować dźwięku. Do sterowania wewnętrznym modulem brzmieniowym będzie można używać wewnętrznego sekwencera lub komunikatów MIDI z urządzenia zewnętrznego.
	ADVANCED Gdy zagrasz na klawiaturze, to zewnętrzny i wewnętrzny moduł brzmieniowy będą generować dźwięk tylko wtedy, gdy przyciski wszystkich stref będą wyłączone (nie będą się świecić).	

Stan przycisku	Gdy dana strefa jest strefą aktywną	Gdy dana strefa nie jest strefą aktywną
Świeci kolorem czerwonym (INT)	BASIC Gdy zagrasz na klawiaturze, to zewnętrzny moduł brzmieniowy będzie generować dźwięk.	Gdy zagrasz na klawiaturze, to wewnętrzny moduł brzmieniowy będzie generować dźwięk tylko wtedy, gdy włączony będzie przełącznik ZONE INT/EXT innej aktywnej strefy (świeci kolorem czerwonym lub zielonym).
	ADVANCED Gdy zagrasz na klawiaturze, to wewnętrzny moduł brzmieniowy będzie generować dźwięk.	
Świeci kolorem zielonym (EXT)	BASIC Gdy zagrasz na klawiaturze, to zewnętrzny moduł brzmieniowy będzie generować dźwięk.	Gdy zagrasz na klawiaturze, to zewnętrzny moduł brzmieniowy będzie generować dźwięk tylko wtedy, gdy włączony będzie przełącznik [1]–[8] innej aktywnej strefy (świeci kolorem czerwonym lub zielonym).
	ADVANCED Gdy zagrasz na klawiaturze, to zewnętrzny moduł brzmieniowy będzie generować dźwięk.	
Świeci kolorem żółtym (BOTH) Tylko ADVANCED	ADVANCED Gdy zagrasz na klawiaturze, to zewnętrzny i wewnętrzny moduł brzmieniowy będą generować dźwięk.	
Świeci kolorem pomarańczowym (MUTE)	Moduł brzmieniowy wyciszony. Wewnętrzny moduł brzmieniowy nie będzie generować dźwięku. Jeśli w poprzednim stanie przycisk świecił kolorem zielonym, do zewnętrzny moduł brzmieniowy będzie generować dźwięk.	

- Według potrzeb w sekcji stref naciśnij przycisk [PAN/LEVEL], [CTRL] lub [ASSIGN].
- Ruszanie gałkami lub suwakami potencjometrów [1]–[8] będzie powodować transmisję komunikatów MIDI, zgodnie z ustawieniami przycisków, naciśniętych w punkcie 3.

MEMO

- Edycję szczegółową wykonuje się w ramach opcji „ZONE EDIT” (s. 20).
- Dokonane zmiany w ustawieniach można zachować jako ustawienia sceny (s. 22).

Używanie trybu USB AUDIO**Odbieranie dźwięku w trybie USB AUDIO**

W celu odbierania dźwięku w trybie USB AUDIO użyj sygnału wejściowego z urządzenia, podłączonego do tego instrumentu (np. komputera) i dobierz poziom sygnału wejściowego.

- Naciśnij przycisk [MENU].
- Dotknij opcję „SYSTEM”.
- Dotknij zakładkę „USB”.
- Ustaw kursor na parametrze „USB Audio Input Switch” i kołem [VALUE] wybierz wartość „ON”.

Wejście dźwięku z podłączonego urządzenia zostanie włączone.

- Ustaw kursor na parametrze „USB Audio Input Volume” i kołem danych ustaw poziom wejściowy.

Wysyłanie dźwięku w trybie USB AUDIO

Dźwięk wyjściowy tego instrumentu można kierować do urządzenia zewnętrznego w ramach trybu USB AUDIO i regulować poziom sygnału wyjściowego.

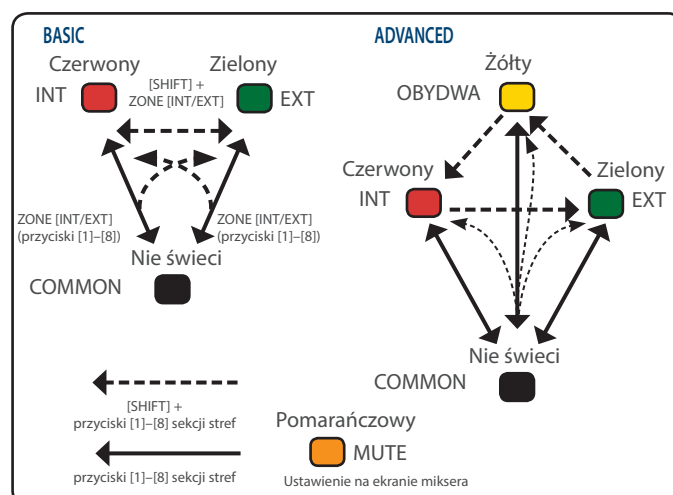
- Naciśnij przycisk [MENU].
- Dotknij opcję „SYSTEM”.
- Dotknij zakładkę „USB”.
- Ustaw kursor na parametrze „USB Audio Output Switch” i kołem wybierz wartość „ON”.
- Ustaw kursor na parametrze „USB Audio Output Volume” i kołem danych ustaw poziom wyjściowy.

Ustawienia przycisków sekcji stref (parametr „Zone Int/Ext Control”)

Oto procedura określania sposobu działania przycisków [1]–[8] sekcji stref.

- Naciśnij przycisk [MENU].
- Dotknij opcję „SYSTEM”.
- Odszukaj parametr „Zone Int/Ext Control” i dobierz wartość.

Parametr	Wartość	Opis
Zone Int/Ext Control	BASIC	Każdy przycisk sekcji ZONE INT/EXT będzie działał jak do tej pory.
	ADVANCED	Po naciśnięciu, dla każdego przycisku sekcji stref dostępne są teraz następujące stany: nie świeci, czerwony (INT), zielony (EXT), pomarańczowy (MUTE), żółty (BOTH). Gdy przycisk świeci kolorem żółtym (BOTH), to dźwięk jest odtwarzany przez wewnętrzny i zewnętrzny moduł brzmieniowy.



Szczegółowe ustawienia funkcji (menu)

1. **Naciśnij przycisk [MENU].**
Pojawi się ekran „MENU”.
2. **Dotknij na ekranie żądaną opcję.**
3. **Dobierz ustawienia wybranej opcji.**

MEMO

Szczegóły o poszczególnych opcjach w „Instrukcji szczegółowej” (PDF).

Opcja	Opis
TONE EDIT	Edycja brzmienia (s. 20)
EFFECTS EDIT	Edycja efektów (s. 21)
ZONE EDIT	Edycja strefy (s. 20)
SCENE EDIT	Edycja ustawień całej sceny (s. 17)
MIXER	Regulacja panoramy i równoważenie głośności.
SYSTEM	Konfigurowanie ustawień systemowych.
UTILITY	Wykonywanie kopii zapasowej danych użytkownika lub resetowanie tego urządzenia (s. 34)

Kopia zapasowa danych użytkownika

Tutaj pokażemy, jak wszystkie przechowywane w pamięci wewnętrznej instrumentu ustawienia można zachować na karcie SD (BACKUP) oraz jak takie dane załadować do pamięci wewnętrznej (RESTORE).

Zachowywanie danych w pamięci USB

UWAGA

Jeśli kopię zapasową zachowasz pod taką samą nazwą, jaką ma plik zachowany wcześniej w pamięci USB, istniejące w nim dane zostaną nadpisane. Jeśli chcesz wykonać nową kopię, zredaguj inną nazwę pliku.

1. **Naciśnij przycisk [MENU].**
Pojawi się ekran „MENU”.
2. **Dotknij przycisk „UTILITY”.**
Pojawi się ekran „UTILITY”.
3. **Dotknij przycisk „BACKUP”.**
4. **Jeśli chcesz zmienić nazwę pliku, to dotknij przycisk „RENAME” i zredaguj nową nazwę (s. 14).**
Po zmianie nazwy dotknij przycisk „OK”, aby zamknąć okno.
5. **Dotknij przycisk „OK”.**
Pojawi się komunikat z żądaniem potwierdzenia.
Aby zrezygnować, dotknij przycisk „CANCEL”.
6. **Aby uruchomić, dotknij przycisk „OK”.**

UWAGA

Nigdy nie wyłączaj zasilania ani nie odłączaj pamięci zewnętrznej podczas ładowania lub zachowywania danych.

Przywracanie danych z pamięci USB

UWAGA

Po uruchomieniu operacji przywracania danych wszystkie aktualne ustawienia tego instrumentu zostaną stracone. Jeśli chcesz zachować bieżące ustawienia, zachowaj je pod inną nazwą.

1. **Na ekranie „UTILITY” dotknij przycisk „RESTORE”.**
2. **Zaznacz plik, który chcesz załadować, a następnie dotknij przycisk „RESTORE”.**
Pojawi się komunikat z żądaniem potwierdzenia.
Aby zrezygnować, dotknij przycisk „CANCEL”.
3. **Aby uruchomić, dotknij przycisk „OK”.**

UWAGA

Nigdy nie wyłączaj zasilania ani nie odłączaj pamięci zewnętrznej podczas ładowania lub zachowywania danych.

4. **Wyłącz zasilanie i włącz je ponownie (s. 12).**

Przywracanie ustawień fabrycznych (funkcja FACTORY RESET)

Poniższa procedura służy do przywracania ustawień fabrycznych.

UWAGA

Po uruchomieniu funkcji FACTORY RESET wszystkie dane w tym urządzeniu zostaną stracone. Jeśli istnieją dane, których nie chcesz ich stracić, zachowaj je w pamięci USB.

1. **Na ekranie „MENU” dotknij przycisk „UTILITY”.**
2. **Dotknij przycisk „FACTORY RESET”.**
Pojawi się komunikat z żądaniem potwierdzenia.
Aby zrezygnować, dotknij przycisk „CANCEL”.
3. **Aby uruchomić, dotknij przycisk „OK”.**

UWAGA

Nigdy nie wyłączaj zasilania, gdy funkcja FACTORY RESET jest w toku.

Dane techniczne

	FANTOM-06	FANTOM-07	FANTOM-08
Klawiatura	61 klawiszy (z dynamiką)	76 klawiszy (z dynamiką)	88 klawiszy (standardowa klawiatura PHA-4 z wymykiem i pokryciem imitującym kość słoniową)
Zasilanie	Zasilacz prądu stałego		
Pobór prądu	1300 mA		
Wymiary	1006 (szer.) x 323 (gł.) x 95 (wys.) mm 39-5/8 (W) x 12-3/4 (D) x 3-3/4 (H) cala	1218 (szer.) x 323 (gł.) x 95 (wys.) mm 48 (W) x 12-3/4 (D) x 3-3/4 (H) cala	1393 (szer.) x 354 (gł.) x 138 (wys.) mm 54-7/8 (W) x 13-15/16 (D) x 5-7/16 (H) cala
Waga	6,0 kg	7,0 kg	14,8 kg
Akcesoria	Instrukcja obsługi, zasilacz prądu stałego		
Opcje	KS-10Z, KS-12, KS-20X		KS-G8B, KS-10Z, KS-12, KS-20X
	Seria DP, RPU-3, EV-5		

- * Niniejszy dokument opisuje dane techniczne produktu w chwili wydania dokumentu. Najnowsze informacje można znaleźć na stronie internetowej firmy Roland.
- * Należy pamiętać, że obecnie w niektórych krajach używanie Roland Cloud może być niemożliwe.

