



Instrukcja obsługi

Roland

OSTRZEŻENIE - Aby ograniczyć ryzyko pożaru, porażenia prądem elektrycznym, nie należy dopuszczać, aby urządzenie zostało zamoczone lub dostała się do niego wilgoć.



Dla krajów UE

Produkt odpowiada normom Europejskiej Dyrektywy EMC 2004/108/EC.

Questo prodotto è conforme alle seguenti norme EMC 2004/108/EC.

Ce produit est conforme aux exigences de la directive européenne EMC 2004/108/EC.

Questo prodotto è conforme alle esigenze della direttiva europea EMC 2004/108/EC.

Este producto cumple con la directiva EMC 2004/108/EC de la UE.

Öl ürünün harmonize olduğu standartlar EMC 2004/108/EC olan Avrupa Birliği.

Roland

BK-7m

MODUŁ AKOMPANIAMENTOWY

Instrukcja obsługi

Dziękujemy i gratulujemy wyboru modułu Roland BK-7m.

Aby w pełni wykorzystać możliwości modułu należy przeczytać uważnie całą instrukcję.

Kilka uwag o niniejszej instrukcji obsługi

Najpierw należy przeczytać rozdział „Zanim zaczniesz posługiwać się modulem” na s. 15. Opisano tam, jak podłączyć zasilacz i włączyć zasilanie. Niniejsza instrukcja omawia wszystkie funkcje modułu, od podstawowej obsługi po funkcje zaawansowane.

Konwencje stosowane w tej instrukcji

W celu opisanego operacji w sposób nie pozostawiający żadnych wątpliwości w niniejszej instrukcji przyjęto następujące założenia:

- Tekst w nawiasach kwadratowych [] to nazwa przycisku lub potencjometru. Przykład: przycisk [MENU].
- Akapity zaczynające się słowem „UWAGA” to ostrzeżenia, które musisz przeczytać.
- Akapity zaczynające się słowem „MEMO” zawierają informacje, które mogą być pomocne.
- Numery stron, na które należy zwrócić uwagę w celu uzyskania dodatkowych informacji, podawane są tak: (s.**)

Objaśnienia w niniejszej instrukcji zawierają rysunki, pokazujące to, co zazwyczaj pojawia się na ekranie. Jednakże ten moduł może zawierać nowszą, bardziej rozbudowaną wersję systemu (np. nowsze brzmienia), więc to, co będzie widoczne na ekranie nie zawsze może odpowiadać temu, co zamieszczono w niniejszej instrukcji.

Zanim zaczniesz posługiwać się modulem, przeczytaj uważnie akapity, zatytułowane „Bezpieczne użytkowanie urządzenia” na s. 4 i „Ważne uwagi” na s. 6. Zawierają one ważne informacje, związane z prawidłową obsługą instrumentu. Ponadto - aby móc wykorzystać w pełni wszystkie możliwości urządzenia - należy przeczytać niniejszą instrukcję w całości. Po przeczytaniu powinna być ona przechowywana w zasięgu ręki, jako odnośnik i pomoc w użytkowaniu instrumentu.

BEZPIECZNE UŻYTKOWANIE URZĄDZENIA

INSTRUKCJE NA WYPADEK RYZYKA POŻARU, PORAŻENIA PRĄDEM ELEKTRYCZNYM.

	OSTRZEŻENIE
	PRZESTROGA

Symbol używany do ostrzegania użytkownika przed ryzykiem obrażeń lub szkód materialnych w przypadku nieprawidłowego posługiwania się urządzeniem.

Symbol używany do ostrzegania użytkownika przed ryzykiem obrażeń lub szkód materialnych w przypadku nieprawidłowego posługiwania się urządzeniem.

Uszkodzenia materiałowe odnoszą się do uszkodzeń, spowodowanych przez domowników i sprzętu, jak również zwierząt domowych i ulubieńców.

	Ikona  kieruje użytkownika do ważnych instrukcji lub ostrzeżeń. Specyficzne znaczenie tego symbolu określa znak, znajdujący się w obrębie trójkąta. Symbol ten używany jest do ogólnych ostrzeżeń, uwag i zwracania uwagi na niebezpieczeństwa.
	Ikona  przypomina użytkownikowi o czynnościach, których nie należy wykonać (są zabronione). Czynność, którą należy wykonać oznaczona jest znakiem zawartym w okręgu. Symbol ten oznacza, że urządzenie nie może nigdy być rozmontowywane.
	Symbol  przypomina użytkownikowi o czynnościach, które należy wykonać. Czynność, którą należy wykonać oznaczona jest znakiem zawartym w okręgu. Symbol ten oznacza, że należy wtyczkę zasilającą wyciągnąć z gniazdka elektrycznego.

ZAWSZE STOSUJ SIĘ DO PONIŻSZYCH ZASAD

OSTRZEŻENIE

- Nie otwieraj (lub modyfikuj) urządzenia lub jego zasilacza.
- Nie próbuj naprawiać urządzenia lub wymieniać wewnętrznych jakichkolwiek części (z wyjątkiem przypadków, gdy w instrukcji pojawiają się zalecenia, informujące, jak to robić). Konserwację lub naprawę zleć sprzedawcy lub najbliższemu serwisowi firmowemu firmy Roland.
- Nie stawiać instrumentu w żadnym z niżej wymienionych miejsc
 - Poddanych na działanie 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 których występują związki soli lub
 - Zapylonych lub
 - Narażonych na opady atmosferyczne lub
 - Zakurzonych albo zapiaśniczonych lub
 - Poddawanych silnym wibracjom lub wstrząsom.



- Urządzenie należy eksploatować tylko na statywach lub stelażach typu rack, zalecanych przez firmę Roland.
- Przy korzystaniu ze stelaża typu rack lub statywu zalecanego przez wytwórcę, pamiętaj, że muszą być umieszczone na trwałej i stabilnej podstawie. Jeśli nie korzystasz z stelaża typu rack lub statywu, należy upewnić się czy miejsce, na którym ustawione jest urządzenie posiada wypoziomowaną powierzchnię zapewniającą prawidłowe podtrzymywanie urządzenia.
- Upewnij się, czy korzystasz z zasilacza znajdującego się w wyposażeniu urządzenia. Upewnij się również, że napięcie sieci zasilającej jest zgodne z wartością, podaną 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 kabla znajdującego się w wyposażeniu instrumentu. Kabel zasilający nie powinien być używany z żadnym innym urządzeniem.

OSTRZEŻENIE

- Unikaj stawiania ciężkich przedmiotów na kablu zasilającym, nie skręcaj go i nie zaginaj. Robiąc tak możesz go uszkodzić, przeciąć lub spowodować zwarcie. Uszkodzony kabel zasilający może być przyczyną porażenia prądem lub pożaru!
- Urządzenie to, używane samodzielnie lub współpracujące ze wzmacniaczem albo głośnikami jest w stanie generować dźwięk o poziomie, mogącym spowodować trwałą utratę słuchu. Unikaj długiego słuchania zbyt głośnej muzyki. Jeśli zauważysz pogorszenie się słuchu lub dzwonienie w uszach, zaleca się skontaktowanie z laryngologiem.
- Unikaj przedostawania się do wnętrza instrumentu przedmiotów (środków łatwopalnych, monet, spinaczy); lub cieczy (wody, napojów, itp.).
- Bezwzględnie wyłącz zasilanie, wyciągnij wtyczkę zasilacza z gniazdka i poproś o poradę sklep, w którym dokonano zakupu urządzenia, najbliższe Centrum Serwisowe lub autoryzowanego dystrybutora firmy Roland, gdy:
 - Zasilacz, kabel zasilający albo wtyczka zostały uszkodzone lub
 - Pojawi się dym lub inny podejrzany zapach lub
 - Do urządzenia wpadły przedmioty lub ciecz dostała się do wnętrza lub
 - Urządzenie zostało narażone na deszcz lub
 - Urządzenie nie wydaje się działać normalnie lub wykazuje znaczną zmianę w działaniu
- W gospodarstwach domowych, w których są małe dzieci, dorośli powinni nadzorować używanie instrumentu, dopóki dziecko nie będzie w stanie samodzielnie przestrzegać wszystkich podstawowych zasad bezpieczeństwa.
- Unikaj uderzeń w instrument. (Nie rzucaj nim!)





OSTRZEŻENIE

- Nie podłączaj do jednego gniazda sieciowego kilku urządzeń. Zachowaj szczególną ostrożność używając przedłużaczy – łączna moc wszystkich urządzeń, podłączonych do przedłużacza nie może przekraczać jego mocy znamionowej (wyrażanej w watach lub amperach). Nadmierne obciążenie może spowodować przegrzewanie się kabla lub spowodować jego nadtopienie.
- Przed użytkowaniem instrumentu w innych państwach skontaktuj się ze sprzedawcą lub serwisem handlowym Roland.



PRZESTROGA

- Urządzenie i zasilacz powinny być umieszczone w takim miejscu, aby zapewnić im prawidłową wentylację.
- Kabel zasilacza wyjmuj przytrzymując za wtyk.
- Regularnie należy wyłączać zasilanie instrumentu i suchym materiałem wycierać kurz i inne zabrudzenia z wtyków zasilacza. Wyjmuj wtyczkę z gniazda zasilania, jeśli przez dłuższy czas urządzenie nie będzie używane. Nagromadzenie kurzu między wtyczką, a gniazdem zasilania może osłabić izolację i doprowadzić do pożaru.
- Unikaj splątania kabli podłączeń i zasilających. Kable zabezpiecz przed ingerencją dzieci.
- Nie umieszczaj na instrumencie ciężkich przedmiotów
- Nie dotykaj zasilacza, kabli i wtyczek mokrymi lub wilgotnymi rękami.
- Przed przeniesieniem urządzenia, odłącz zasilacz i wszystkie przewody od zewnętrznych urządzeń.
- Wyłącz zasilanie i wyciągnij wtyczkę zasilacza z gniazda sieciowego przy czyszczeniu instrumentu (s. 13).
- W przypadku możliwości wystąpienia burzy w najbliższej okolicy, odłącz zasilacz od gniazda sieciowego.
- Zużyte baterie należy składować w przeznaczonym do tego celu miejscu.



1. Ważne uwagi

W uzupełnieniu do uwag zawartych w rozdziale „Bezpieczne użytkowanie urządzenia” (s. 4), stosuj się także do poniższych zaleceń:

Zasilanie

- Nie podłączaj tego urządzenia do gniazda zasilania, które jest używane przez urządzenie, sterowane inwertorem (takie jak lodówka, pralka, kuchenka mikrofalowa lub klimatyzator) albo wyposażone w silnik. Zależnie od sposobu działania zakłócenia zasilania mogą wpływać na pracę tego urządzenia, powodując niewłaściwe jego działanie lub generowania słyszalnych zakłóceń. Jeżeli nie jest możliwe zastosowanie oddzielnego gniazda sieciowego nie jest możliwe, filtr przeciw zakłóceńowy włącz pomiędzy instrument, a to gniazdo.
- Podczas długiego użytkowania, zasilacz zacznie generować niewielką ilość ciepła. Jest to zjawisko normalne i nie powinno niepokoić użytkownika.
- Przed wykonaniem podłączenia wyłącz zasilanie. Pozwoli to uniknąć uszkodzenia i/lub zniszczenia kolumn głośnikowych lub innych urządzeń.

Miejsce użytkowania

- Użytkowanie urządzenia w pobliżu wzmacniaczy (lub innych urządzeń z transformatorem) może być przyczyną powstawania przydźwięku sieciowego. Aby zminimalizować ten problem, przesunij instrument lub oddal go od źródła zakłóceń.
- Instrument może zakłócać pracę odbiorników telewizyjnych i radiowych. Nie posługuj się nimi w pobliżu tych odbiorników.
- Jeśli w pobliżu miejsca użytkowania urządzenia użytkowane 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.
- Nie narażaj instrumentu na bezpośrednie światło słoneczne, umieszczaj go z dala od źródeł ciepła, nie zostawiaj go wewnątrz zamkniętych pojazdów. Nadmierne ciepło może odkształcić lub odbarwić obudowę instrumentu.
- Przy przenoszeniu do miejsca o zmiennej temperaturze i wilgotności, wewnątrz urządzenia mogą pojawić się kropelki wody. 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.
- W zależności od materiału i temperatury powierzchni, na której kładziesz instrument, jego gumowe nóżki mogą się odbarwić lub zniszczyć powierzchnię. Aby tego uniknąć, pod gumowe nóżki można podłożyć kawałki filcu lub materiału. Jeśli to zrobisz, upewnij się, że instrument nie ześlizgnie się.
- Nie umieszczaj środków owadobójczych, perfum, alkoholi, lakierów do paznokci itp. w pobliżu urządzenia. Rozlany płyn szybko wytrzyj suchym i miękkim materiałem.

Konserwacja

- Do codziennej kosmetyki urządzenia używaj suchej, miękkiej szmatki, ewentualnie lekko zwilżonej wodą. Aby usunąć większe zabrudzenia, użyj delikatnego środka czyszczącego. Następnie przetrzyj dokładnie instrument suchą, łagodną szmatką.
- Nigdy nie używaj benzyny, rozcieńczalników, alkoholi i żadnych innych chemicznych, co pozwoli uniknąć możliwości odkształcenia i/lub odbarwienia.

Ostrzeżenia dodatkowe

- Niestety, czasem może okazać się niemożliwe przywrócenie zawartości pamięci wewnętrznej urządzenia jeśli dane w niej zawarte zostały utracone. W tym przypadku firma Roland nie ponosi odpowiedzialności.

- 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/wyłączania instrumentu 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. Skorzystaj z możliwości podłączenia słuchawek, zwłaszcza późnym wieczorem.
- W przypadku konieczności przewiezienia urządzenia, zapakuj go we opakowanie oryginalne, jeśli to możliwe. Jeśli nie posiadasz kartonu, musisz użyć odpowiedniego opakowania.
- Używaj jedynie zalecanego pedału ekspresji (model EV-5, serii DP, FS-5U firmy BOSS; sprzedawane oddzielnie). Podłączenia pedału przełączającego innego typu może być przyczyną uszkodzenia instrumentu.
- Niektóre kable połączeniowe zawierają oporniki. Do podłączania urządzenia nie używaj kabli zawierających oporniki. Ich użytkowanie może spowodować zmniejszenie poziomu sygnału wyjściowego do niskiej wartości, lub całkowicie uniemożliwiając odsłuchanie dźwięku instrumentu, aby uzyskać bliższe informacje na temat parametrów kabli, skontaktuj się z ich producentem.

Urządzenia, które można podłączać do gniazda [USB MEMORY]

- Do modułu można podłączać ogólnie dostępne w sprzedaży moduły pamięci USB typu FLASH. Nośniki tego typu można kupować w sklepach ze sprzętem komputerowym lub fotograficznym.
- Chociaż do urządzenia można podłączać dyski twarde o pojemności większej niż 2 TB, należy pamiętać, że urządzenie może zarządzać wolumenem nie większym niż 2 TB. (Urządzenia pamięci masowej sformatowane na system plików FAT-32 można używać od razu.)
- Używaj tylko pamięci USB, sprzedawanych przez firmę Roland (seria M-UF). Jeśli używana będzie inna pamięć USB, nie możemy zagwarantować poprawności jej działania.

Zanim użyjesz zewnętrznego nośnika danych

- Podłączając urządzenie magazynujące USB delikatnie włoż je do końca do gniazda USB.
- Nie dotykaj końcówek złącza USB i nie pozwól, aby uległy zabrudzeniu.
- Używając zewnętrznego urządzenia USB zwracaj uwagę na następujące sprawy:
 - Aby uchronić się przed ładunkami elektrostatycznymi, zanim weźmiesz ją do ręki, usuń ładunki ze swojego ciała.
 - Nie dotykaj końcówek złącza USB palcami, ani metalowymi przedmiotami.
 - Nie zginać, nie rzucać i nie narażać pamięci USB na silne udary.
 - Nie narażaj pamięci USB na bezpośrednie działanie światła słonecznego i nie zostawiaj jej w takich miejscach, jak szczególnie zamknięty pojazd.
 - Nie dopuszczaj do zamoczenia pamięci USB.
 - Nie demontuj, ani nie modyfikuj pamięci USB.
- Podłączając pamięć USB układaj ją poziomo i nie używaj do wkładania nadmiernej siły. Pamięć USB może zostać uszkodzona, jeśli podczas jej podłączania zastosujesz nadmierną siłę.
- Do złącza pamięci zewnętrznej nie wkładaj żadnych innych przedmiotów (druku, monet, itp.) Robiąc to zniszczysz port USB.

- Podłączając pamięć USB nie używaj nadmiernej siły.
- Nigdy nie podłączaj pamięci USB poprzez hub USB.

Odpowiedzialność i prawa autorskie

- Zapis, powielanie, dystrybucja, sprzedaż, wypożyczanie, wykonywanie lub transmitowanie materiału, chronionego prawami autorskimi (dzieła muzyczne, wizualizacje, audycje radiowe, przekazy na żywo, itd.), będącymi własnością osób trzecich w części lub w całości bez pisemnej zgody właściciela praw autorskich jest prawnie zabronione.
- Nie wykorzystuj instrumentu w celach niezgodnych z prawem autorskim. Firma Roland nie ponosi żadnej odpowiedzialności za złamanie praw autorskich powstałe przy użyciu tego instrumentu.

Pliki audio

- Odtwarzać można pliki audio w niżej wymienionych formatach:
- Format WAV
 - 16-bitowy, liniowy
 - Częstotliwość próbkowania 44,1 kHz
 - Stereo- lub monofoniczne
- Pliki MP3:
 - MPEG-1 audio layer 3
 - Częstotliwość próbkowania: 8/11,025/12/16/22,05/24/32/44,1/48kHz
 - Rozdzielczość: 32/40/48/56/64/80/96/112/128/160/192/224/256/320 kb/s, VBR

Pliki SMF

- Format 0 lub 1

- GS () jest zastrzeżonym znakiem towarowym firmy Roland Corporation.
- Cakewalk to zastrzeżony znak towarowy a logo SONAR i Cakewalk to znaki handlowe firmy Cakewalk, Inc.
- Lexicon Pantheon zastrzeżony znak towarowy firmy Lexicon Pro, Harman International Company.
- Microsoft i Windows są zastrzeżonymi znakami towarowymi firmy Microsoft Corporation
- Zrzuty ekranowe, pokazane w tej instrukcji, wykonano zgodnie z zasadami ogólnymi firmy Microsoft Corporation.
- Apple and Macintosh to zastrzeżone znaki towarowe firmy Apple Computer, Inc.
- MacOS jest zastrzeżonym znakiem towarowym firmy Apple Inc.
- Nazwy wszystkich produktów, wymienionych w tej instrukcji, są prawnie chronionymi znakami towarowymi.
- Licencję na technologię kompresji audio MPEG Layer-3 posiadają firmy Fraunhofer IIS Corporation i THOMSON Multimedia Corporation.
- Copyright ©2003 Bitstream, Inc. Wszelkie prawa zastrzeżone. Bitstream Vera to zastrzeżony znak handlowy firmy Bitstream, Inc.
- Copyright © 2011 BOSS CORPORATION Wszelkie prawa zastrzeżone. Żadna część niniejszej publikacji nie może być w żadnej formie przetwarzana bez pisemnej zgody BOSS CORPORATION.
- MMP (Moore Microprocessor Portfolio) odnosi się do pakietu patentów, związanych z architekturą mikroprocesorową, opracowaną przez firmę Technology Properties Limited (TPL). Firma Roland uzyskała licencję na tę technologię od grupy TPL.

2. Podstawowe właściwości

BK-7m to profesjonalny moduł do tworzenia akompaniamentu, zaprojektowany w taki sposób, aby zawierał wszystko, co grający do rozrywki artysta lub poważny muzyk amator potrzebuje na estradzie, w studiu lub w domu.

Brzmienia wysokiej jakości

Najlepsze brzmienia, generowane przez moduł brzmieniowy o polifonii 128 głosów.

Moduł zawiera dwa brzmienia, używające technologii SuperNATURAL do realistycznego odtwarzania i symulacji technik odtwórczych tych instrumentów akustycznych.

Technologia

Technologia ta jest własnością firmy Roland, pozwalającą realistycznie odtwarzać zmiany tonalne i techniki wykonawcze instrumentów akustycznych, co umożliwia granie muzyki z jej naturalną i bogatą ekspresją.

Style muzyczne wysokiej jakości

Moduł Bk-7m wyposażono w ponad 400 efektownych akompaniamentów dla wszystkich gatunków muzycznych. Każdy styl składa się z czterech wstępów, czterech odmian zasadniczych, czterech zakończeń i sześciu wypełnień (trzy w kierunku akompaniamentu rozbudowanego i trzy w kierunku akompaniamentu prostego).

Cztery różne ustawienia dla każdego stylu (funkcja ONE TOUCH)

Cztery różne ustawienia najodpowiedniejszych brzmień, efektów i innych parametrów można przypisywać do partii używanych w czasie rzeczywistym w zależności od używanego stylu.

Odtwarzacz styli i plików SMF oparty na porcie USB.

Moduł odtwarza pliki SMF i style bezpośrednio z podłączonej pamięci USB.

Rekorder i odtwarzacz audio oparty na porcie USB

Moduł wyposażono w funkcję odtwarzacza audio, umożliwiającą odtwarzanie plików MP3 i WAV bezpośrednio z podłączonej pamięci USB.

Za jego pomocą można również rejestrować dźwięk. Otrzymywane pliki WAV (audio) można odtwarzać za pomocą modułu.

Kreator połączeń

Postępowanie zgodnie z instrukcjami kreatora połączeń pozwoli połączyć moduł z zewnętrznym sterownikiem MIDI (cyfrowym pianinem, klawiaturą sterującą MIDI, akordeonem cyfrowym, itp.) i od razu rozpocząć grę.

Cztery partie do grania w czasie rzeczywistym

Moduł posiada 4 partie MIDI (UP1, UP2, LWR i MBS), którymi można sterować w czasie rzeczywistym razem lub pojedynczo.

Szesnaście partii NTA

Moduł posiada 16 partii MIDI, przeznaczonych do sterowania aranżerem poprzez system MIDI.

Szesnaście partii utworu

Moduł posiada również 16 partii utworu, używanych do odtwarzania plików SMF, ale którymi można również sterować poprzez system MIDI (za pomocą komputera, podłączonego do gniazda [IN] grupy MIDI lub gniazda [COMPUTER] grupy USB. Pozwala to używać moduł jako szesnastotorowy moduł brzmieniowy MIDI.

Funkcja COVER dla plików SMF i styli muzycznych

Za pomocą prostego wyboru innego ustawienia fabrycznego możesz spowodować, aby wiedeński walc był wykonywany przez grupę rockową. Nie zmieniając aranżacji (rytm, riffy) możesz zmodyfikować cały utwór i uczynić go wręcz nierozpoznawalnym.

Funkcja SONG oraz narzędzia edycyjne dla plików SMF oraz styli muzycznych

Te narzędzia umożliwiają modyfikowanie utworów bez konieczności posiadania wiedzy o komendach MIDI, używanych zazwyczaj do wykonywania takich zmian.

Funkcja PERFORMANCE LIST

Ta funkcja umożliwia zachowywanie prawie wszystkich ustawień każdego utworu i/lub stylu muzycznego, używanych podczas występów. Wykaz z takimi ustawieniami można zachowywać w pamięci USB i ładować wtedy, gdy są potrzebne.

Procesory efektów dla styli lub plików SMF oraz partii do gry w czasie rzeczywistym

Z myślą o możliwości uzyskiwania najwyższej możliwej jakości dźwięku moduł wyposażono w trzy dedykowane procesory wieloeftowe (MFX A, B i C) do odtwarzania styli muzycznych i plików SMF. Ponadto dostępny jest również jeden procesor MFX współpracujących z partiami do gry w czasie rzeczywistym.

Kompozytowe wyjście wideo

Do gniazda [VIDEO OUTPUT] można podłączać zewnętrzny monitor, umożliwiając widowni lub kolegom muzykom odczytywanie tekstów piosenek lub wyświetlanie symboli akordów wykonywanych utworów.

... i wiele więcej!

Spis treści

1. Ważne uwagi	6	Wybieranie utworu lub stylu muzycznego z pamięci USB	35
2. Podstawowe własności	8	Odtwarzanie utworu lub stylu muzycznego z pamięci USB	36
3. Opis płyty czołowej i ściany tylnej	11	11. Inne ważne funkcje	37
Płyta czołowa	11	Zmiana tonacji	37
Ściana tylna	13	Transpozycja oktawa	37
4. Wykaz skrótów (szybki dostęp do funkcji)	14	Funkcje TRACK MUTE i CENTER CANCEL	38
5. Zanim zaczniesz posługiwać się modulem	15	Wybieranie śladu(ów) stylu muzycznego lub pliku SMF do wyciszenia	38
BK-7m	15	Tryb roboczy SPLIT	39
Podłączanie zasilacza	15	Metronom	40
Podłączanie modułu do wzmacniacza, miksera, itp.	15	12. Wykazy Zestawów Ustawień	41
Podłączanie urządzenia MIDI	16	Informacja o Zestawach Ustawień i zestawie MUSIC ASSISTANT	41
Podłączanie modułu do komputera	17	Ładowanie wykazu Zestawów Ustawień lub wykazu „Music Assistant”	41
Jeśli komputer „nie widzi” modułu	17	Wywoływanie Zestawów Ustawień	42
Podłączanie telewizora	17	Szybkie wyszukiwanie Zestawów Ustawień	42
Podłączanie opcjonalnego pedału lub sterownika pedałowego	17	Zachowywanie ustawień w formie Zestawu Ustawień	43
Montaż modułu na statywie	18	Inne funkcje opcji „Performance List”	43
Korzystanie ze słuchawek	19	Po wybraniu funkcji „Edit”	44
Włączanie i wyłączanie zasilania	19	Po wybraniu funkcji „Rename”	44
Włączanie zasilania	19	Po wybraniu funkcji „Delete”	45
Wyłączanie zasilania	20	Po wybraniu funkcji „Make New”	45
Demo modułu BK-7m	20	13. Rejestrowanie własnej gry w postaci danych audio	46
6. Operacje podstawowe	21	Zapis	46
Ekran i manipulowanie kursorem	21	Odsłuch utworu	47
Podstawowy ekran roboczy	21	Zachowywanie danych w postaci pliku audio	47
Przesuwanie kursora i edycja wartości	21	14. Funkcja COVER dla stylów muzycznych i utworów SMF	48
Poruszanie się między ekranami roboczymi	21	Korzystanie z funkcji COVER	48
7. Kreator połączeń	22	Zachowywanie zmienionego stylu lub utworu	49
Procedura ogólna	22	15. Menu opcji	50
Szczegółowy opis kategorii kreatora połączeń	23	Procedura ogólna	50
Kategoria „DIGITAL PIANO”	23	Parametry grupy „Performance Edit”	50
Kategoria „ACCORDION”	23	Parametry opcji „Tone Part View”	51
Kategoria „MASTER KEYBOARD”	24	Parametry opcji „Tone Part Effects”	54
Kategoria „GUITAR”	24	Parametry opcji „Style Parts”	59
Kategoria „DIGITAL ORGAN”	25	Podział	59
Kategoria „COMPUTER/SEQUENCER”	25	Tonacja	59
8. Partie do gry w czasie rzeczywistym	27	Parametry opcji „Arranger Setting”	60
Włączanie i wyłączanie partii do gry w czasie rzeczywistym	27	Parametry opcji „Melody Intelligent”	61
Wybieranie brzmień dla partii do gry w czasie rzeczywistym	27	Opcja „Save As Default”	61
Wybieranie brzmień za pomocą przycisku [PART]	27	Parametry globalne	62
Wybieranie brzmień za pomocą przycisków [1/MBS] – [4/UP1]	28	Opcja „Save Global”	65
Wybieranie brzmienia na podstawowym ekranie roboczym	28	Parametry MIDI	66
Wybieranie brzmień SuperNATURAL (partia UP1)	29	Ładowanie Zestawu MIDI	66
9. Funkcje stylu muzycznego	30	Opcja „Edit Style Parts”	66
Równoważenie poziomu głośności między akompaniamentem i partiami do gry w czasie rzeczywistym	30	Opcja „Edit Song Parts”	67
Muzyczne style akompaniamentowe	30	Opcja „Edit Tone Parts”	68
Korzystanie ze stylów muzycznych	30	Grupa „Edit System”	68
Wybór stylów muzycznych	32	Synchronizacja	68
Odtwarzanie stylów muzycznych	33	Opcja „Basic”	69
Funkcja ONE TOUCH	34	Opcja „Style”	70
10. Moduł BK-7m jako odtwarzacz USB	35	Opcja „NTA”	70
Przygotowanie modułu do funkcji odtwarzacza USB	35	Opcja „Parameters”	71
Rodzaje plików, które moduł potrafi czytać i odtwarzać	35	Save MIDI Set	71

Narzędzia do masteringu	71
Opcja „SMF/Style Compressor”	71
Opcja „SMF/Style Equalizer”	73
Opcja „Tone/Part Compressor”	74
Opcja „Tone/Part Equalizer”	74
Funkcje STYLE MAKEUP TOOLS i SMF	
MAKEUP TOOLS	75
Funkcje STYLE MAKEUP TOOLS i SMF	
MAKEUP TOOLS	75
Opcja „Common”	75
Opcja „Instrument”	76
Opcja „Freeze Data”	81
Zachowywanie nowej wersji stylu lub utworu	81
Funkcja V-LINK	82
Funkcja FACTORY RESET	83
Formatowanie pamięci USB	83
16. Współpraca modułu BK-7m z progra-	
mem SONAR LE	84
Instalacja programu SONAR LE	84
Definicje brzmień modelu BK-7m	84
17. Nieprawidłowości w działaniu	85
18. Ustawienia kreatora połączeń	87
19. Wykaz stylów muzycznych	88
Wartość komunikatu PC dla odmian akompa-	
nimentowych	90
Wywoływanie poprzez system MIDI Zesta-	
wów Ustawień z załadowanego wykazu	90
20. Wykaz brzmień	91
21. Zestawy perkusyjne	96
22. Dane techniczne	104
23. Tabela implementacji MIDI	106
24. Efekty procesora MFX oraz ich parame-	
try	107

3. Opis płyty czołowej i ściany tylnej

Płyta czołowa



- ① **Potencjometr [VOLUME]**
Potencjometr służy do regulacji globalnego poziomu głośności wyjściowej (wszystkich sygnałów, transmitowanych gniazdami grupy OUTPUT). Potencjometr ten służy również do regulacji poziomu głośności w słuchawkach.
- ② **Potencjometr [AUDIO IN]**
Potencjometr służy do regulacji poziomu sygnału wejściowego z gniazd INPUT grupy AUDIO.
- ③ **Potencjometr [BALANCE]**
Potencjometr służy do równoważenia poziomu głośności między stylem lub utworem, a partiami do gry w czasie rzeczywistym.
- ④ **Ekran**
Na ekranie wyświetlane są informacje, związane z wykonywanymi czynnościami.
- ⑤ **Przycisk [MENU]**
Przycisk służy do otwierania menu, przeznaczonego do przeglądania i edycji wszystkich ustawień modułu. Naciśnij go równocześnie z przyciskiem [EXIT], aby posłuchać utworów demonstracyjnych.
- ⑥ **Przycisk [EXIT]**
Przycisk umożliwia powrót na wyższy poziom menu. Naciśnij go i przytrzymaj wciśnięty, aby wrócić do podstawowego ekranu roboczego.
- ⑦ **Przycisk [KEY]**
Przycisk służy do wywołania funkcji TRANSPOSE. Ustawienia tej funkcji można odnosić do stylów, utworów i czterech partii do gry w czasie rzeczywistym (UP1, UP2, LWR, MBS).
Jeśli dioda przycisku nie będzie się świecić, style, utwory i partie będą odtwarzane z normalną wysokością dźwięków.
- ⑧ **Przycisk [TRACK MUTE/CENTER CANCEL]**
Przycisk służy do wyciszania partii melodycznej pliku SMF lub tłumienia wokalu w środku panoramy stereo pliku audio (WAV lub MP3), umożliwiając śpiewanie samodzielne tej partii.
Przytrzymanie wciśniętego tego przycisku powoduje wywołanie ekranu roboczego, przeznaczonego do wybierania partii, której (których) nie chcesz słyszeć.
- ⑨ **Koło [CURSOR/VALUE]**
Koło służy do przesuwania kursora po ekranie, do wybierania parametrów i edycji wartości. Naciśnięcie koła powoduje zaznaczenie elementu ekranowego.
- ⑩ **Przycisk [ONE TOUCH]**
Po naciśnięciu tego przycisku za pomocą przycisków [1/MBS], [2/LWR], [3/UP2] i [4/UP1] można wybierać komórki pamięci funkcji ONE TOUCH.

11 Przyciski [1/MBS], [2/LWR], [3/UP2], [4/UP1]

Przyciski te są używane do wybierania komórek pamięci funkcji ONE TOUCH (gdy świeci się dioda przycisku [ONE TOUCH]) lub przełączania partii do gry w czasie rzeczywistym (gdy świeci się dioda przycisku [PART]).

Gdy świeci się dioda przycisku [PART] przytrzymanie wciśniętego jednego z tych przycisków wywołuje ekran roboczy, umożliwiający dobieranie brzmienia dla danej partii.

12 Przycisk [PART]

Po naciśnięciu tego przycisku za pomocą przycisków [1/MBS], [2/LWR], [3/UP2] i [4/UP1] można włączać i wyłączać partie do gry w czasie rzeczywistym (strona 27).

13 Przycisk [SPLIT]

Przycisk służy do włączania trybu SPLIT. Gdy świeci się dioda przycisku, nuty wybierane na lewo od klawisza C4 w zewnętrznej klawiaturze sterującej będą sterować partiami LWR, MBS i NTA (akordy sterujące dla aranżera). Nuty wybierane na prawo od klawisza C4 będą sterować partiami UP1 i UP2. Patrz akapit „Używanie trybu SPLIT” (s. 39).

14 Przycisk [OCTAVE]

Przycisk służy do transponowania partii do gry w czasie rzeczywistym w krokach oktaowych (strona 37).

15 Przycisk [LIST] grupy PERFORMANCE

Przycisk służy do wywoływania wykazu Zestawów Ustawień (strona 41).

16 Przycisk [WRITE] grupy PERFORMANCE

Podstawową funkcją tego przycisku jest zachowywanie Zestawów Ustawień. Zależnie od wyświetlanego ekranu roboczego może służyć również do zachowywania stylu i utworów.

17 Przycisk [USB MEMORY]

Naciśnij ten przycisk, aby wywołać wykaz plików, przechowywanych w pamięci USB, podłączonej do gniazda [MEMORY] grupy USB.

18 Grupa RHYTHM FAMILY

Przyciski tej grupy służą do wybierania banku stylu akompaniamentowych, zawierającego styl, który chcesz używać w następnej kolejności. Naciśnięcie wybranego przycisku wywołuje wykaz wszystkich stylów, należących do danego banku.

19 Grupa TEMPO

Przyciski tej grupy służą do regulacji tempa aktualnie używanego stylu lub utworu. Równoczesne naciśnięcie obydwu przycisków wywołuje domyślne tempo stylu lub utworu.

UWAGA

Do wyznaczenia tempa możesz również kilkakrotnie nacisnąć przycisk [TAP TEMPO] (23) w żądanym tempie.

20 Przycisk [SYNC START/■]

Przycisk służy do włączania lub wyłączania funkcji startu synchronicznego. Gdy funkcja jest włączona, odtwarzanie stylu można uruchomić naciśnięciem klawisza lub wybraniem akordu. Patrz również strona 31. Podczas odtwarzania utworu przycisk ten służy do zatrzymywania odtwarzania.

21 Przycisk [AUDIO REC/●]

Przycisk służy do uruchamiania zapisu audio. Ta funkcja rejestruje wszystko, co trafia do gniazd OUTPUT grupy AUDIO (odtwarzany sygnał audio oraz wersje audio partii MIDI, którymi sterujesz). Patrz strona 46.

22 Przycisk [BASS INV]

Przycisk służy do włączania i wyłączania funkcji BASS INVERSION (strona 32).

23 Przycisk [TAP TEMPO]

Kilkukrotne naciśnięcie tego przycisku umożliwia zmianę aktualnie używanego tempa odtwarzania utworu lub stylu na wartość, wyliczoną z interwałów pomiędzy kolejnymi naciśnięciami tego przycisku.

Przytrzymanie wciśniętego przycisku wywołuje ekran roboczy metronomu.

24 Przycisk [AUTO FILL IN]

Przycisk służy do włączania funkcji AUTO FILL-IN, automatycznie odtwarzającej wypełnienia pomiędzy odmianami zasadniczymi w przypadku ich przełączania za pomocą przycisków grupy VARIATION.

25 Grupa VARIATION

Przyciski te służą do wybierania wariacji zasadniczej odmiany akompaniamentowej czyli prostszej lub bardziej złożonej aranżacji stylu.

26 Przycisk [INTRO/◀◀]

Gdy będzie się świecić dioda tego przycisku, odtwarzanie stylu będzie się rozpoczynać wstępem o złożoności zależnej od tego, dioda którego przycisku grupy VARIATION będzie się świecić (istnieją cztery odmiany wstępu na styl).

Po wybraniu utworu przycisk służy do cofania zapisu.

UWAGA

Przycisk można również naciskać podczas odtwarzania stylu.

27 Przycisk [ENDING/▶▶]

Gdy będzie się świecić dioda tego przycisku, odtwarzanie stylu zakończy się zakończeniem o złożoności zależnej od tego, dioda którego przycisku grupy VARIATION będzie się świecić (istnieją cztery odmiany zakończenia na styl).

Po wybraniu utworu przycisk umożliwia szybkie „przewijanie” zapisu w przód.

28 Przycisk [START/STOP/▶/II]

Przycisk służy do uruchamiania i zatrzymywania odtwarzania stylu. Po wybraniu utworu umożliwia uruchamianie i wstrzymywanie (pauza) odtwarzania utworu.

Ściana tylna



1 Gniazdo [COMPUTER] grupy USB

Za pomocą kabla USB połącz moduł z komputerem (strona 17).

2 Gniazdo [MEMORY] grupy USB

Gniazdo służy do podłączania opcjonalnej pamięci USB.

Uwaga: Firma Roland nie zaleca stosowania hubów USB, zarówno pasywnych, jak i aktywnych. Prosimy o podłączenie do tego gniazda wyłącznie pamięci USB.

UWAGA

Używaj tylko modułów pamięci USB, sprzedawanych przez firmę Roland. Jeśli używana będzie inna pamięć USB, nie możemy zagwarantować poprawności jej działania.

3 Gniazda INPUT grupy AUDIO

Gniazda służą do podłączania zewnętrznego źródła sygnału audio (odtwarzacza CD lub MP3, syntezatora, itp.).

Do regulacji poziomu sygnału wejściowego, odbieranego tymi gniazdami, służy potencjometr [AUDIO IN], umieszczony na płycie czołowej.

4 Gniazda OUTPUT grupy AUDIO

Te gniazda służą do transmitowania sygnałów audio generowanych przez moduł i doprowadzanych do modułu BK-7m.

UWAGA

Jeśli musisz lub chcesz posługiwać się tylko jednym kanałem wyjściowym, posłuż się gniazdem [L/MONO]. W celu uzyskania najlepszej jakości dźwięku zaleca się pracę w trybie stereofonicznym.

5 Gniazdo [PHONES]

Gniazdo służy do podłączania opcjonalnych słuchawek stereofonicznych (serii RH firmy Roland).

6 Gniazdo [VIDEO OUTPUT]

Gniazdo służy do łączenia instrumentu z odpowiednim wejściem odbiornika telewizyjnego lub monitora.

UWAGA

Format sygnału (PAL lub NTSC) oraz współczynnik proporcji do wyboru (strona 63).

7 Gniazdo [SWITCH/EXPRESSION] grupy PEDAL

Gniazdo służy do podłączania sprzedawanego oddzielnie pedału przełączającego (serii DP firmy Roland), zespołu pedałów przełączających (BOSS FS-5U) lub pedału ekspresji (Roland EV-5) (strona 17).

8 Gniazdo [FC-7] grupy PEDAL

Gniazdo służy do podłączania opcjonalnego sterownika pedałowego FC-7. Funkcje tego sterownika można programować w module. Patrz akapit „Sterownik pedałowy FC-7” na s. 65.

9 Gniazda [OUT/V-LINK] i IN grupy MIDI

Gniazda służą do podłączania urządzeń MIDI (strona 16).

10 Przełącznik [POWER]

Przełącznik służy do włączania i wyłączania zasilania (strona 19).

11 Gniazdo [DC IN]

Gniazdo służy do podłączania zasilacza PSB-1U, znajdującego się w wyposażeniu modułu (strona 15).

4. Wykaz skrótów (szybki dostęp do funkcji)

Przytrzymanie wciśniętego przycisku umożliwia bezpośredni skok do ekranu roboczego z odpowiednimi parametrami, co jest szybsze, niż w przypadku korzystania z menu.

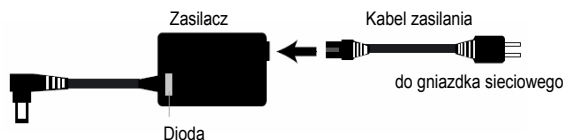
Przytrzymaj wciśnięty	Funkcja
	Resetowanie funkcji TRANSPOSE (wartość „0”)
 CENTER GANCEL	Otwieranie ekranu roboczego „Style Track Mute” lub „Song Track Mute”.
	Otwieranie ekranu roboczego „Split”.
	Otwieranie ekranu roboczego „Metronome”.

5. Zanim zaczniesz posługiwać się modulem BK-7m

Podłączanie zasilacza

1. Potencjometr [VOLUME] przekręć do końca w lewo, aby zredukować poziom głośności.
2. Podłącz zasilacz, znajdujący się w wyposażeniu modułu.

Wskaźnik diodowy będzie się świecić po podłączeniu zasilacza do gniazda zasilania prądem zmiennym.



Zasilacz należy kłaść tak, aby bok ze wskaźnikiem diodowym (patrz rysunek) znajdował się u góry, a bok z informacją tekstową na dole.

UWAGA

Zależnie od kraju kabel zasilania może mieć inny wygląd.

3. Do gniazda [DC IN] podłącz zasilacz.

Ściana tylna modułu



4. Podłącz kabel zasilania do sieci.

Uwaga: Upewnij się, czy korzystasz z zasilacza znajdującego się w wyposażeniu urządzenia (PSB-1U). Upewnij się również, czy napięcie w sieci odpowiada napięciu wejściowemu opisanemu 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.

UWAGA

Jeśli moduł nie będzie używany przez dłuższy czas, odłącz kabel zasilania od gniazda sieciowego.

Podłączanie modułu do wzmacniacza, miksera, itp.

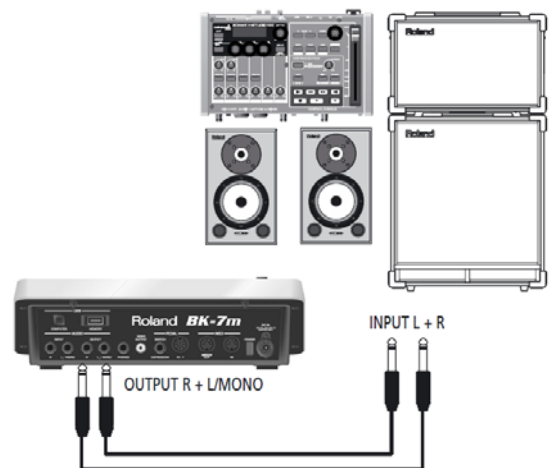
Gniazda OUTPUT można również łączyć z wejściem audio zewnętrznego instrumentu, (pianina cyfrowego, itp.) i w takim przypadku stosowanie zewnętrznego wzmacniacza jest zbędne.

UWAGA

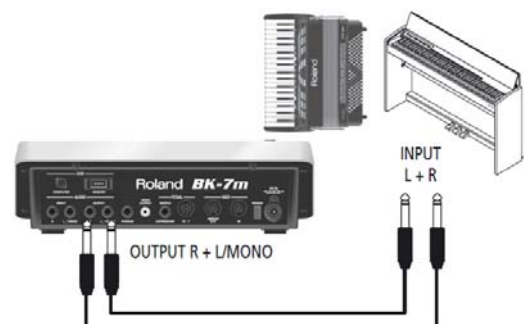
Aby ustrzec się przed uszkodzeniem głośników i lub innych urządzeń, przed wykonaniem jakichkolwiek połączeń kablowych redukcję do zera poziom głośności i wyłączaj zasilanie wszystkich urządzeń.

1. Wyłącz zasilanie wszystkich urządzeń.
2. Gniazda OUTPUT grupy AUDIO połącz z wejściem zewnętrznego urządzenia. Gniazda wyjściowe zewnętrznego urządzenia połącz z gniazdami INPUT grupy AUDIO.

Podłączanie modułu do wzmacniacza, miksera, itp.



Podłączanie modułu do wejść audio innego instrumentu.



W przypadku łączenia ze wzmacniaczem należy użyć kabli, zakończonych od strony modułu monofonicznymi wtyczkami typu JACK 1/4 cala. Typ wtyczek z drugiej strony kabla zależy od typu gniazd w sprzęcie, do którego podłączasz instrument.

UWAGA

W przypadku stosowania kabli z opornikami, poziom głośności urządzeń podłączonych do gniazd wejściowych może być niski. W takim przypadku należy stosować kable bez rezystorów.

Podłączanie urządzenia MIDI

Aby sterować modulem za pomocą pianina cyfrowego, akordeonu MIDI, itp. połączenia należy wykonać w taki sposób:

1. Potencjometr [VOLUME] przekręć do końca w lewo, aby zredukować poziom głośności.
2. Dwoma kablami MIDI (sprzedawane oddzielnie) połącz gniazdo [IN] grupy MIDI w module z gniazdem MIDI OUT w zewnętrznym instrumencie MIDI.

Aby transmitować komunikaty MIDI do urządzenia zewnętrznego (sekwencera, komputera, modułu brzmieniowego, itp.) gniazdo [OUT/V-LINK] grupy MIDI w module połącz z gniazdem MIDI IN w tym urządzeniu zewnętrznym.

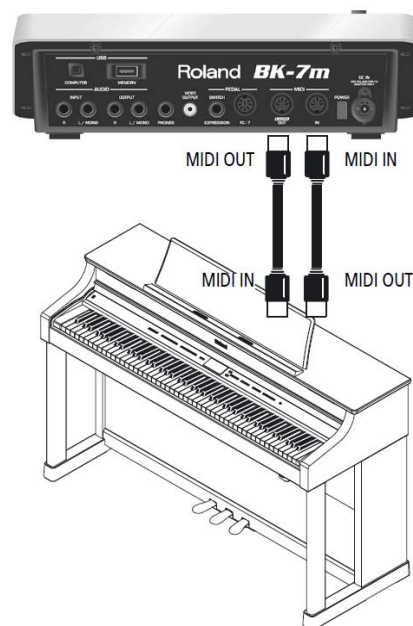


Klawiatura sterująca MIDI, itp.

UWAGA

Niektóre instrumenty, takie jak akordeon FR-3x, posiadają tylko jedno gniazdo MIDI (IN lub OUT), którego funkcję należy określić za pomocą odpowiedniego parametru. Aby można było sterować modulem za pomocą takiego instrumentu, należy go ustawić do transmitowania komunikatów MIDI.

Jeśli moduł ma współpracować z pianinem cyfrowym, gniazdo [OUT/V-LINK] grupy MIDI w module połącz z gniazdem MIDI IN w pianinie, a gniazdo [IN] grupy MIDI w module połącz z gniazdem MIDI OUT w pianinie.



Pianino cyfrowe z funkcjami MIDI, itp.

UWAGA

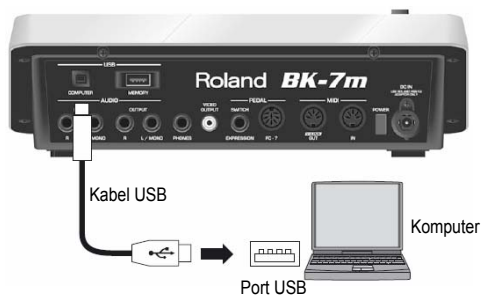
Patrz akapit „Kreator połączeń” na s. 22, aby upewnić się, czy moduł odbiera (poprawnie) komunikaty MIDI.

Podłączanie modułu do komputera

Jeśli gniazdo [COMPUTER] grupy USB, znajdujące się na tylnej ścianie modułu, połączysz z komputerowym portem USB za pomocą dostępnego w handlu kabla USB, da to możliwość wykonywania następujących rzeczy.

- Wykorzystywania modułu jako modułu brzmieniowego.
- Transferu danych między modulem i komputerowym programem sekwencerowym, co pozwoli korzystać z szerokiego wachlarza możliwości, związanych z produkcją i edycją danych muzycznych.

1. Typowym kablem USB (złącza typu A→B, dostępny w sprzedaży) połącz moduł z komputerem w pokazany niżej sposób.



2. Odnośnie wymagań systemowych patrz strona www firmy Roland: <http://www.roland.com/>

Alternatywnie gniazda grupy MIDI w module można połączyć z gniazdami interfejsu MIDI, jeśli komputer posiada taki interfejs.

Jeśli komputer „nie widzi” modułu

Zazwyczaj połączenie modułu z komputerem nie wymaga instalowania sterownika. Jednakże w przypadku pojawienia się jakichś problemów lub gdy komunikacja jest niestabilna, zastosowanie oryginalnego sterownika firmy Roland może rozwiązać ten problem.

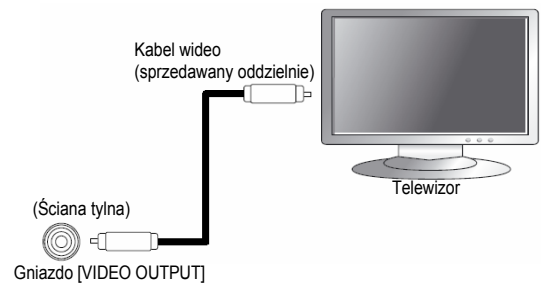
Szczegóły odnośnie ściągnięcia i instalacji oryginalnego sterownika firmy Roland można znaleźć na stronie internetowej. <http://www.roland.com/>

Wybierz sterownik, którego chcesz używać i zainstaluj go. Szczegóły w akapicie „Sterownik USB” na s. 64.

■ Ostrzeżenie

- Aby uniknąć ryzyka uszkodzenia głośników, przed wykonaniem jakichkolwiek połączeń kablowych zawsze upewnij się, że poziom głośności sprzętu jest zredukowany do minimum, a zasilanie jest wyłączone.
- Portem USB można transmitować i odbierać tylko komunikaty MIDI. Nie można transmitować ani odbierać danych audio, zarejestrowanych za pomocą modułu.
- Przed uruchomieniem programu komputerowego MIDI włącz zasilanie modułu. Nigdy nie włączaj ani nie wyłączaj zasilania modułu podczas przetwarzania danych przez komputerowy program MIDI.

Podłączanie telewizora



Przed wykonaniem połączeń musisz zredukować poziom głośności we wszystkich urządzeniach i wyłączyć ich zasilanie, aby uniknąć uszkodzenia głośników.

1. Wyłącz zasilanie modułu i podłączanego telewizora.
2. Podłącz telewizor do modułu.
Użyj kabla wideo (sprzedawany oddzielnie), aby połączyć gniazdo [VIDEO OUTPUT] z telewizorem.
3. Włącz zasilanie modułu (s. 19)
4. Włącz zasilanie telewizora.
5. (Jeśli zachodzi potrzeba) Określ format wyjściowego sygnału wideo (patrz s. 63).
6. Dobierz współczynnik proporcji, stosowany w telewizorze.

Współczynnik proporcji to zależność między szerokością i wysokością ekranu. Patrz strona 63.

Podłączanie opcjonalnego pedału lub sterownika pedałowego

■ Pedał przełączający lub pedał ekspresji

Moduł posiada gniazdo [SWITCH/EXPRESSION], do którego można podłączać opcjonalny pedał przełączający (serii DP firmy Roland lub FS-5U firmy BOSS) albo pedał ekspresji (serii EV firmy Roland).



Po podłączeniu pedału przełączającego należy określić, jaką funkcję ma pełnić (strona 64). W ustawieniu fabrycznym pedał będzie działał jako pedał SUSTAIN.

UWAGA

Używaj jedynie zalecanego pedału ekspresji (model serii EV firmy Roland; sprzedawany oddzielnie) lub pedału przełączającego (serii DP firmy Roland lub FS-5U firmy BOSS). Podłączenia pedału przełączającego lub ekspresji innego typu może być przyczyną uszkodzenia modułu.

■ Sterownik pedałowey FC-7

Do gniazda [FC-7] grupy PEDAL można podłączać sterownik pedałowey FC-7.



W ustawieniu fabrycznym pedały tego sterownika sterują funkcjami aranżera. Jednakże można im dobrać również inne funkcje (strona 65).

Montaż modułu na statywie

Zastosowanie sprzedawanego oddzielnie statywu PDS-10 umożliwia montowanie modułu w pokazany na rysunku sposób.

UWAGA

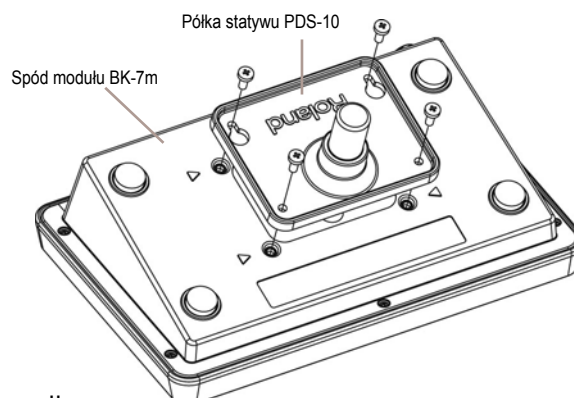
Do mocowania modułu na statywie PDS-10 (sprzedawany oddzielnie) używaj wyłącznie śrub (M5 x 12), znajdujących się w wyposażeniu modułu. Użycie innych śrub lub używanie otworów montażowych do innych celów może uszkodzić moduł.

UWAGA

Nigdy nie wkręcaj śrub montażowych w otwory w module, jeśli nie jest on zamocowany na statywie PDS-10.

UWAGA

Używając statywu PDS-10 jego nogi należy rozsunąć na maksymalną szerokość. Nie należy dopuszczać, aby całkowita wysokość statywu i zamontowanego na nim modułu przekraczała 1 m.

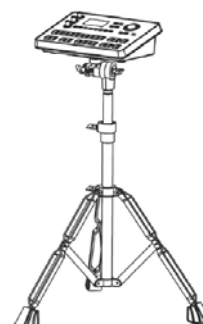


Uwaga:

Używać wyłącznie śrub, znajdujących się w wyposażeniu modułu.

Zmontowany zespół (moduł BK-7m i statyw PDS-10) powinien wyglądać tak, jak pokazano na rysunku po prawej.

- Patrz instrukcja obsługi statywu odnośnie szczegółów mocowania modułu.
- W ramach tej procedury moduł należy odwrócić do góry dnem i podłożyć pod cztery naroża lub obydwa boki pliki gazet lub czasopism, aby nie uszkodzić elementów płyty czołowej. Powinno się tak ułożyć urządzenie, aby żaden przycisk i potencjometr nie został uszkodzony.



UWAGA

Gdy urządzenie jest odwrócone, należy zachować ostrożność, aby nie upuścić urządzenia i nie dopuścić do jego przewrócenia.

Korzystanie ze słuchawek

Dzięki słuchawkom możesz korzystać z modułu i nie przeszkadzać innym, grając np. w nocy.



1. Podłącz słuchawki do gniazda [PHONES], znajdującego się na tylnej ścianie modułu. Jeśli nie chcesz przeszkadzać innym, wyłącz zasilanie zewnętrznego systemu nagłaśniającego, ponieważ gniazda OUTPUT grupy AUDIO są czynne nawet po podłączeniu słuchawek.
2. Potencjometrem [VOLUME] dobierz poziom głośności.

■ Ostrzeżenia odnośnie używania słuchawek

- Aby ustrzec się uszkodzenia wewnętrznych połączeń w kablu słuchawkowym, obchodź się z nim ostrożnie. Korzystając ze słuchawek łap za wtyczkę lub pałąk i nausznice.
- Słuchawki mogą ulec uszkodzeniu, jeśli podczas podłączania ich przy włączonym instrumencie poziom głośności nie będzie zredukowany do zera.
- Zbyt wysoki poziom sygnału wejściowego może nie tylko uszkodzić słuch, ale również słuchawki. Słuchaj muzyki odpowiednio głośno.
- Używaj słuchawek, zakończonych stereofoniczną wtyczką typu JACK 1/4 cala.

Włączanie i wyłączanie zasilania

Po wykonaniu połączeń kablowych włącz zasilanie we współpracujących urządzeniach w odpowiedniej kolejności. Włączając zasilanie w niewłaściwej kolejności ryzykujesz niewłaściwym działaniem i/lub uszkodzeniem głośników i innych urządzeń.

Włączanie zasilania

1. Wyłącz zasilanie zewnętrznego systemu nagłaśniającego.
2. Potencjometr [VOLUME] przekręć do końca w lewo, aby zredukować poziom głośności.



3. Przytrzymaj wciśnięty przycisk [POWER], aż na ekranie pojawi się komunikat „Starting Up...” (uruchamianie).



Zasilanie zostanie włączone, na ekranie modułu pojawi się ekran powitalny, a następnie podstawowy ekran roboczy.

Po krótkiej chwili moduł będzie gotowy do generowania dźwięku.



Urządzenie wyposażone zostało w obwód zabezpieczający. Po włączeniu zasilania urządzenie będzie gotowe do pracy dopiero po krótkiej (kilkusekundowej) chwili.

4. Włącz zasilanie systemu nagłaśniającego lub podłącz słuchawki (patrz s. 19).
5. Potencjometrem [VOLUME] dobierz poziom głośności.

UWAGA

Patrz akapit „Kreator połączeń” na s. 22, aby upewnić się, czy moduł odbiera (poprawnie) komunikaty MIDI.

Wyłączanie zasilania

1. Potencjometr [VOLUME] przekręć do końca w lewo, aby zredukować poziom głośności.

UWAGA

Podczas zapisu i odtwarzania oraz podczas zachowywania i odczytu danych z pamięci USB nigdy nie wyłączaj zasilania.

2. Wyłącz zasilanie zewnętrznego systemu nagłaśniającego.
3. Naciśnij przycisk [POWER].

Ekran zgaśnie i zasilanie zostanie wyłączone.



UWAGA

Jeśli chcesz zupełnie odłączyć źródło zasilania, najpierw naciśnij przycisk [POWER], a następnie wyciągnij kabel z gniazda sieciowego. Patrz akapit „Podłączanie zasilacza” na s. 15.

Demo modułu BK-7m

Moduł został wyposażony w demo, prezentujące wszystkie jego zalety. To niezły pomysł wypróbować je teraz. Demo jest zautomatyzowane, więc pokażemy tylko, jak je włączyć i wyłączyć.

UWAGA

Aby skorzystać ze wszystkich zalet pokazu, do modułu należy podłączyć zewnętrzny monitor. Patrz akapit „Podłączanie telewizora” na s. 17.

1. Naciśnij równocześnie przyciski [MENU] i [EXIT].



Moduł odtworzy kilka stylów muzycznych i wyświetli kilka obrazów.

2. Naciśnij przycisk [EXIT], aby wyłączyć demo.

UWAGA

Żadne dane MIDI nie są transmitowane gniazdem [OUT/V-LINK].

UWAGA

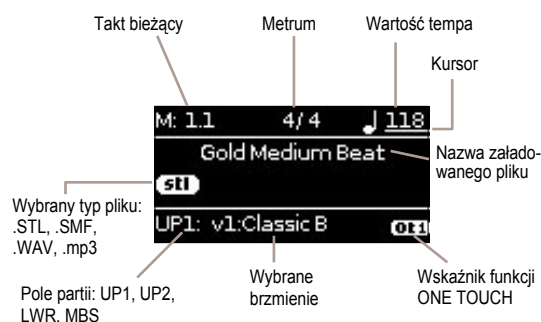
Wszelkie prawa zastrzeżone. Nieautoryzowane używanie materiału demonstracyjnego do celów innych niż prywatne jest naruszeniem prawa.

6. Operacje podstawowe

Ekran i manipulowanie kursorem

Ten akapit opisuje informacje, pojawiające się na podstawowym ekranie roboczym oraz zasady poruszania się po menu.

Podstawowy ekran roboczy



Przesuwanie kursora i edycja wartości

1. Pokręć kołem [CURSOR/VALUE], aby przedstawić kursor na wartość, którą chcesz zmienić.



2. Naciśnij koło [CURSOR/VALUE], aby zatwierdzić wybór.

Pole wartości zaznaczonego parametru będzie wyświetlane na odwróconym tle.



W naszym przykładzie chcemy zmienić wartość tempa.

3. Pokręć kołem [CURSOR/VALUE], aby zmienić wartość.

4. Naciśnij i zwolnij koło [CURSOR/VALUE], aby zatwierdzić.

Pole wartości parametru ponownie będzie wyświetlane normalnie (białe litery na czarnym tle).

Poruszanie się między ekranami roboczymi

Poniższa procedura pokazuje, jak nawigować między ekranami roboczymi w celu wyszukaniażądanego parametru.

1. Naciśnij przycisk [MENU].



Na ekranie pojawi się taki obraz:



Ten ekran roboczy służy do wybierania grupy funkcji lub opcji, zawierających parametr, którego wartość chcesz zmienić (symbol „↔” oznacza, że dla danej funkcji dostępne są kolejne ekrany robocze).

2. Pokręć kołem [CURSOR/VALUE], aby zaznaczyć żądaną grupę funkcji.

Przykładowo zaznaczymy grupę „Global”.

3. Naciśnij koło [CURSOR/VALUE], aby otworzyć grupę „Global”.

Na ekranie pojawi się taki obraz:



Na tym ekranie roboczym wartość parametrów „Display Brightness” i „Tuning” można zmienić od razu. Obok pozostałych elementów wyświetlany jest symbol „↔”, a więc posiadają one dodatkowe ekrany robocze.

4. Spróbuj wybrać inną grupę menu, postępując w poniższy sposób:

- (a) Naciśnij przycisk [EXIT], aby powrócić do ekranu roboczego „Menu”.
- (b) Pokręć kołem [CURSOR/VALUE], aby zaznaczyć element, następnie naciśnij koło, aby przejść do grupy funkcji lub parametrów.
- (c) Przytrzymaj wciśnięty przycisk [EXIT], aby wrócić do podstawowego ekranu roboczego. Przycisk [EXIT] przestanie migać.

7. Kreator połączeń

Moduł BK-7m wyposażono w „kreator połączeń”, instruujący krok po kroku, jak konfigurować moduł do komunikacji MIDI. Ten kreator pozwala zaoszczędzić wiele czasu, dlatego zalecamy używanie go za każdym razem, gdy do modułu podłączasz inne urządzenie MIDI.

Procedura ogólna

Zazwyczaj, gdy do gniazda [IN] grupy MIDI w module podłączasz zewnętrzny instrument, na ekranie pojawia się komunikat, że kreator połączeń wykrył instrument MIDI i można go użyć do wykonania żądanych ustawień.

Jeśli komunikat taki nie pojawi się, instrument zewnętrzny prawdopodobnie nie transmituje komunikatów ACTIVE SENSING (FEH). Aby uruchomić kreatora połączeń, w instrumencie zewnętrznym naciśnij po prostu dowolny klawisz. Albo uruchom kreatora ręcznie: naciśnij: [MENU] → „Wizard Connection”.

1. Wykonaj wszystkie niezbędne połączenia, nie zapominając o podłączeniu kabla MIDI. Patrz akapit „Podłączanie modułu do wzmacniacza, miksera, itp.” (s. 15) oraz „Podłączanie urządzenia MIDI” (s. 16).

UWAGA

Jeśli chcesz współpracować z pianinem cyfrowym firmy Roland, zalecamy również połączenie gniazda [OUT] grupy MIDI w module z gniazdem MIDI IN w pianinie. Dzięki temu w pianinie wyłączona zostanie automatycznie funkcja LOCAL, co jest zazwyczaj wygodniejsze.

2. Naciśnij przycisk [POWER].
Poczekaj, aż pojawi się podstawowy ekran roboczy.
3. Włącz zasilanie zewnętrznego instrumentu (pianina cyfrowego, akordeonu, itp.).
Jeśli połączenie między urządzeniami będzie poprawne, na ekranie pojawi się komunikat „MIDI Device Connected” sygnalizujący, że moduł wykrył instrument MIDI.

MIDI Device Connected

[PUSH]: Wizard
[EXIT]: Skip (4)

4. Naciśnij koło [CURSOR/VALUE], aby uruchomić kreatora połączeń.

Naciśnij przycisk [EXIT], jeśli nie chcesz używać tej funkcji. W tym przypadku moduł będzie używać ostatnio stosowaną konfigurację. Jeśli nie zmienisz żadnych ustawień, ten ekran roboczy zniknie automatycznie po pięciu sekundach.



5. Pokręć kołem [CURSOR/VALUE], aby wybrać kategorię instrumentu, a następnie naciśnij koło.

Dostępne są następujące kategorie:

Kategoria	Opis
DIGITAL PIANO	Pianina cyfrowe firmy Roland i innych firm.
ACCORDION	V-akordeon firmy Roland oraz akordeony innych firm.
MASTER KEYBOARD	Klawiatury sterujące firmy Roland/Edirol i innych firm.
GUITAR	Gitara z interfejsem MIDI (GI-20 firmy Roland, itp.)
DIGITAL ORGAN	Klasyczne organy firmy Roland/Rodgers i innych firm.
COMPUTER/ SEQUENCER	Moduł będzie pracować jako wielo-brzmieniowy moduł, współpracujący z komputerem.

6. Zależnie od wybranej kategorii kreator połączenia zada teraz serię pytań.

Proszę stosować się do wyświetlanych na ekranie instrukcji. Szczegóły w akapicie „Szczegółowy opis kategorii kreatora połączeń” na stronie 23.

7. Przy końcu procedury kreator poprosi o zachowanie ustawień.



8. Naciśnij koło [CURSOR/VALUE], aby zachować dokonane zmiany.

Pojawi się komunikat z potwierdzeniem, a następnie wyświetlony zostanie podstawowy ekran roboczy.

Naciśnij przycisk [EXIT], jeśli nie chcesz zachować ustawień. W tym przypadku moduł będzie stosować ostatnio stosowaną konfigurację.

Ustawienia ostatnio zachowanego Zestawu MIDI będą ładowane za każdym razem po włączeniu zasilania modułu. Dlatego nie ma potrzeby ponownego używania kreatora połączeń, dopóki nie zmienisz konfiguracji MIDI.

UWAGA

Oprócz parametrów, zachowywanych w Zestawie MIDI „User1”, kreator połączeń zachowuje również inne ustawienia. Szczegóły na stronie 87.

Szczegółowy opis kategorii kreatora połączeń

Zależnie od wybranej kategorii oraz opcji w obrębie kategorii, moduł może poprosić o zagranie kilku nut na zewnętrznym instrumencie. Pozwala to automatycznie ustawić poprawne kanały MIDI i wykonać kilka innych użytecznych ustawień.

Patrz również akapit „Ustawienia kanału MIDI kreatora połączeń” na stronie 26, odnośnie ogólnego opisu innych ustawień, wykonywanych przez kreatora.

Kategoria „Digital Piano”

Wybierz opcję „**Roland**” dla pianina cyfrowego firmy Roland, domyślnie transmitującego komunikaty MIDI kanałem 1.

- Jedyną czynnością będzie zachowanie ustawień (patrz punkt 7 powyżej).

Wybierz opcję „**OTHERS**”, jeśli pianino transmituje komunikaty MIDI innym kanałem. W tym przypadku do wykonania będą dwa polecenia:

- „**Play a note on piano keyboard**” → naciśnij dowolny klawisz w pianinie.
- „**Wizard Settings will be saved**” (zachowaj ustawienia, patrz punkt 7 powyżej).

UWAGA

Jeśli zachodzi potrzeba, w pianinie do odbioru i transmisji komunikatów MIDI wybierz ten sam kanał.

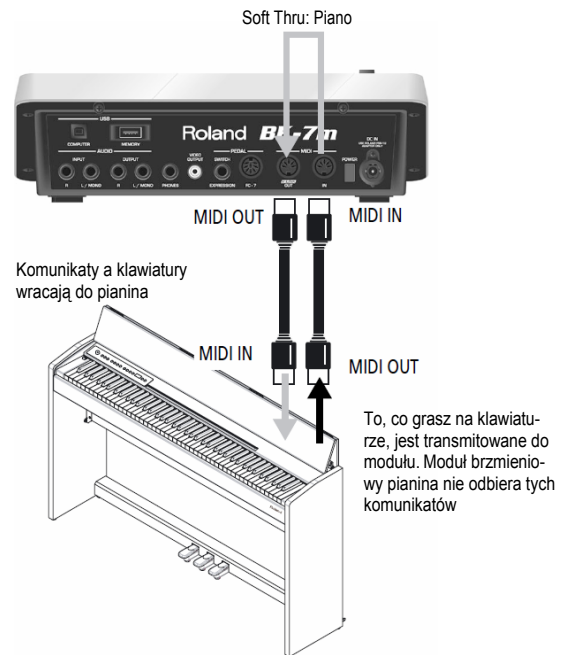
- Pianino cyfrowe można używać do sterowania partiami do gry w czasie rzeczywistym i do sterowania aranżerem.
- Zmiana stanu przycisku [SPLIT] umożliwia wybieranie jednego z dwóch dostępnych trybów wybierania akordów sterujących: „**Pianist**” (diody przycisku [SPLIT] nie świeci się) i „**Intelligent**” (diody przycisku [SPLIT] świeci się). Odnośnie szczegółów patrz akapit „Używanie trybu SPLIT” (s. 39).
- Patrz strona 27 odnośnie metod włączania i wyłączania partii do gry w czasie rzeczywistym.

Wartość „Soft Thru: Piano”

W ramach kategorii „DIGITAL PIANO” automatycznie podbierana jest wartość „Soft Thru: Piano”, co oznacza, że moduł będzie transmitować komunikat, wyłączający funkcję SOFT THRU w podłączonym pianinie. Działa to tylko wtedy, gdy spełnione są następujące warunki:

- Gniazdo [OUT] grupy MIDI w module jest połączone z gniazdem MIDI IN w pianinie.

- Podczas włączania zasilania modułu zasilanie pianina jest już włączone.
Gdy stosowana jest wartość „Soft Thru: Piano”, moduł transmituje gniazdem [OUT] grupy MIDI komunikaty MIDI, odbierane gniazdem [IN] grupy MIDI. Komunikaty te są następnie używane do sterowania modulem brzmieniowym pianina. Wyłączenie funkcji LOCAL w pianinie oznacza, że za pomocą klawiatury nie będzie można sterować bezpośrednio modulem brzmieniowym pianina.



Takie połączenie jest konieczne, aby moduł brzmieniowy pianina nie odbierał akordów sterujących aranżerem, wybieranych w lewej części klawiatury (gdy świeci się dioda przycisku [SPLIT]), gdyż akordy te służą do określania tonacji odtwarzanego stylu muzycznego.

UWAGA

Wartość parametru „Local” w pianinie nie jest resetowana po odłączeniu kabli MIDI. Musisz to zrobić ręcznie (patrz instrukcja obsługi pianina). Jednakże w większości przypadków wystarczy wyłączyć i włączyć zasilanie pianina, aby zmienić wartość parametru „Local” z „Off” na „On”.

Kategoria „ACCORDION”

Wybierz wartość „**V-ACCORDION**”, jeśli chcesz sterować modulem za pomocą akordeonu serii FR firmy Roland. Akordeonowe sekcje TREBLE, ORCHESTRAL, BASS & CHORD i (jeśli jest dostępna) FREE BASS będą sterować partiami, odpowiednio, UP1, UP2, LWR i MBS. Akordy wybierane guzikami akordowymi będą sterować aranżerem modułu.

- Jedyną czynnością będzie zachowanie ustawień (patrz punkt 7 na stronie 22).

UWAGA

Kreator modułu zakłada, że akordeon serii FR używa fabrycznie ustawionych kanałów MIDI.

Wybierz wartość „OTHERS1”, jeśli używasz akordeonu wyposażonego w interfejs MIDI. Akordeonowe sekcje TREBLE, CHORD 1, i BASS będą sterować partiami, odpowiednio, UP1 (+ UP2), LWR i MBS. Akordy wybierane guzikami akordowymi (lewa ręka) będą sterować aranżerem modułu. W tym przypadku do wykonania będą cztery polecenia:

- „Play a note on treble section” → Naciśnij dowolny klawisz lub guzik sekcji wiolinowej.
- „Play a note on chord section” → Naciśnij dowolny guzik akordowy (sekcja lewej ręki).
- „Play a note on bass section” → Naciśnij dowolny guzik basowy (sekcja lewej ręki).
- „Wizard Settings will be saved” (zachowaj ustawienia, patrz punkt 7 strona 22).

UWAGA

Patrz strona 27 odnośnie metod włączania i wyłączania partii do gry w czasie rzeczywistym.

Wybierz wartość „OTHERS2”, jeśli używasz akordeonu z interfejsem MIDI, transmitującym komunikaty MIDI związane z akordami w ramach jednej oktawy i akordy zmniejszone bez toniki.

W tym przypadku do wykonania będą cztery polecenia:

- „Play a note on treble section” → Naciśnij dowolny klawisz lub guzik sekcji wiolinowej.
- „Play a note on chord section” → Naciśnij dowolny guzik akordowy (sekcja lewej ręki).
- „Play a note on bass section” → Naciśnij dowolny guzik basowy (sekcja lewej ręki).
- „Wizard Settings will be saved” (zachowaj ustawienia, patrz punkt 7 strona 22).

Kreator połączeń ustawia tryb rozpoznawania akordów na „Accordionist1” lub „Accordionist2” (niezależnie od tego, czy dioda przycisku [SPLIT] świeci się, czy nie) oraz ustawia wartość „On” parametrów „Split” i „Arr Type” funkcji „Performance Hold”, aby ustawienia te nie zmieniały się podczas wywoływania różnych Zestawów Ustawień lub zmieniania ustawień funkcji ONE TOUCH.

UWAGA

Firma Roland zaleca wyłączanie funkcji SPLIT (dioda przycisku [SPLIT] nie świeci się), gdy używana jest kategoria „ACCORDION”.

Kategoria „MASTER KEYBOARD”

Wybierz wartość „ONE CHANNEL”, jeśli klawiatura sterująca transmituje komunikaty MIDI tylko jednym kanałem MIDI. Ten kanał MIDI będzie używany do sterowania partiami do gry w czasie rzeczywistym UP1, UP2, LWR i MBS (tylko tymi, które będą włączone) i do sterowania aranżerem.

W tym przypadku do wykonania będą dwa polecenia:

- „Play a note on piano keyboard” → naciśnij dowolny klawisz w zewnętrznym urządzeniu MIDI.
- „Wizard Settings will be saved” (zachowaj ustawienia, patrz punkt 7 strona 22).

UWAGA

Wartość parametru „Type” (strona 60) zależy od stanu przycisku [SPLIT]: „Pianist” (dioda przycisku [SPLIT] nie świeci się) lub „Intelligent” (dioda przycisku [SPLIT] świeci się).

Wybierz wartość „MULTI CHANNEL”, jeśli klawiatura sterująca transmituje komunikaty MIDI kilkoma kanałami MIDI. Kanały MIDI dla partii UP1, UP2, LWR i MBS są rozpoznawane podczas działania kreatora połączeń. Akordy wybierane w lewej części klawiatury (sekcja LWR) są również używane przez aranżer. W tym przypadku do wykonania będzie pięć poleceń:

- „Play a note on Upper 1 section” → naciśnij dowolny klawisz w najwyższej (skrajnej prawej) strefie, aby określić kanał MIDI dla partii UP1.
- „Play a note on Upper 2 section” → naciśnij dowolny klawisz w drugiej strefie od prawej, aby określić kanał MIDI dla partii UP2.
- „Play a note on Lower section” → naciśnij dowolny klawisz w trzeciej strefie od prawej, aby określić kanał MIDI dla partii LWR.
- „Play a note on Bass section” → naciśnij dowolny klawisz w trzeciej strefie od prawej, aby określić kanał MIDI dla partii MBS.
- „Wizard Settings will be saved” (zachowaj ustawienia, patrz punkt 7 strona 22).

Kreator połączeń ustawia tryb rozpoznawania akordów na „Intelligent” (niezależnie od tego, czy dioda przycisku [SPLIT] świeci się, czy nie) oraz ustawia wartość „On” parametrów „Split” i „Arr Type” funkcji „Performance Hold”, aby ustawienia te nie zmieniały się podczas wywoływania różnych Zestawów Ustawień lub zmieniania ustawień funkcji ONE TOUCH.

UWAGA

Firma Roland zaleca wyłączanie funkcji SPLIT (dioda przycisku [SPLIT] nie świeci się), gdy używana jest kategoria „MULTI CHANNEL”.

Kategoria „GUITAR”

Wybierz tę kategorię, jeśli chcesz sterować modulem za pomocą gitary podłączonej do niego przez interfejs MIDI (typu GI-20).

W tym przypadku do wykonania będą dwa polecenia:

- „Play a guitar string” → Zagraj nutę na dowolnej strunie.
- „Wizard Settings will be saved” (zachowaj ustawienia, patrz punkt 7 strona 22).

UWAGA

W ustawieniu fabrycznym niektóre gitarowe interfejsy MIDI używają oddzielnych kanałów MIDI dla każdej struny. Patrz instrukcja interfejsu MIDI, aby dowiedzieć się, jak ustawić ten sam kanał MIDI dla wszystkich strun.

Opcjonalny pedał przełączający, podłączony do gniazda [SWITCH/EXPRESSION] grupy PEDAL jest automatycznie ustawiany do wyłączenia funkcji rozpoznawania akordów (wartość „ChordRecOff”), pozwalając określać, które grane na gitarze nuty powinny być rozpoznawane przez aranżer modułu (patrz s. 65).

Kreator połączeń ustawia tryb rozpoznawania akordów na „Guitarist” (niezależnie od tego, czy dioda przycisku [SPLIT] świeci się, czy nie) oraz ustawia wartość „On” parametrów „Split” i „Arr Type” funkcji „Performance Hold”, aby ustawienia te nie zmieniały się podczas wywoływania różnych Zestawów Ustawień lub zmieniania ustawień funkcji ONE TOUCH.

UWAGA

Firma Roland zaleca wyłączenie funkcji SPLIT (dioda przycisku [SPLIT] nie świeci się), gdy używana jest kategoria „GUITAR”.

Kategoria „DIGITAL ORGAN”

Wybierz wartość „**CHURCH ORGAN1**”, jeśli organy transmitują komunikaty MIDI kanałami 12, 13 i 14.

- Jedyną czynnością będzie zachowanie ustawień (patrz punkt 7 na stronie 22).

Wybierz wartość „**CHURCH ORGAN2**”, jeśli organy transmitują komunikaty MIDI kanałami 1, 2 i 3.

- Jedyną czynnością będzie zachowanie ustawień (patrz punkt 7 na stronie 22).

Nuty grane na manuale drugim (SWELL) i pierwszym (GREAT), jak również na basowej klawiaturze pedałowej będą sterować partiami UP1, UP2, PWR i MBS. Akordy wybierane na manuale pierwszym (GREAT) będą również używane przez sekcję NTA aranżera (rozpoznawanie akordów sterujących). Kreator połączeń ustawia tryb rozpoznawania akordów na „Intelligent” (niezależnie od tego, czy dioda przycisku [SPLIT] świeci się, czy nie) oraz ustawia wartość „On” parametrów „Split” i „Arr Type” funkcji „Performance Hold”, aby ustawienia te nie zmieniały się podczas wywoływania różnych Zestawów Ustawień lub zmieniania ustawień funkcji ONE TOUCH.

Wybierz wartość „**ELECTRONIC ORGAN**”, jeśli organy transmitują komunikaty MIDI innymi kanałami niż te, które są używane w opcjach „CHURCH ORGAN1” i „CHURCH ORGAN2”. W tym przypadku kreator połączeń rozpoznaje numery kanałów MIDI, które trzeba przypisać do partii UP1, UP2, LWR i MBS. Akordy wybierane w lewej części klawiatury (sekcja LWR) są również używane przez aranżer. W tym przypadku do wykonania będą cztery polecenia:

- „**Play a note on Upper 1 section**” → naciśnij dowolny klawisz w górnej strefie, aby określić kanał MIDI dla partii UP1 i UP2.
- „**Play a note on Lower 1 section**” → naciśnij dowolny klawisz w dolnej strefie, aby określić kanał MIDI dla partii LWR.
- „**Play a note on Pedal section**” → naciśnij dowolny klawisz klawiatury pedałowej, aby określić kanał MIDI dla partii MBS.

- „**Wizard Settings will be saved**” (zachowaj ustawienia, patrz punkt 7 strona 22).

Kreator połączeń ustawia tryb rozpoznawania akordów na „Intelligent” (niezależnie od tego, czy dioda przycisku [SPLIT] świeci się, czy nie) oraz ustawia wartość „On” parametrów „Split” i „Arr Type” funkcji „Performance Hold”, aby ustawienia te nie zmieniały się podczas wywoływania różnych Zestawów Ustawień lub zmieniania ustawień funkcji ONE TOUCH.

UWAGA

Firma Roland zaleca wyłączenie funkcji SPLIT (dioda przycisku [SPLIT] nie świeci się), gdy używana jest kategoria „MULTI CHANNEL”.

UWAGA

Firma Roland zaleca wyłączenie funkcji SPLIT (dioda przycisku [SPLIT] nie świeci się), gdy używana jest jedna z tych opcji.

Kategoria „COMPUTER/SEQUENCER”

Kreator połączeń skonfiguruje moduł do pracy w trybie modułu wielobrzmieniowego, sterowanego sekwencery programem komputerowym.

- Jedyną czynnością będzie zachowanie ustawień (patrz punkt 7 na stronie 22).

UWAGA

Ta opcja wyłącza odbiór komunikatów MIDI przez aranżer i partie do gry w czasie rzeczywistym, ponieważ wszystkie kanały MIDI (szesnaście) będą zajęte.

Ustawienia kanałów MIDI kreatora połączeń

Kategoria	Typ (wartość)	Partie do gry w czasie rzeczywistym i partia sterowania aranżerem (NTA)	Kanał MIDI	Sekcje
DIGITAL PIANO	ROLAND	UP1, UP2, LWR, MBS, NTA	1	Cała szerokość klawiatury
	OTHERS	UP1, UP2, LWR, MBS, NTA	1~16*	Cała szerokość klawiatury
ACCORDION	V-ACCORDION	UP1	1	Sekcja wiolinowa
		UP2	4	Sekcja orkiestrowa
		LWR + NTA	3	Akordy
		MBS + NTA	2	Sekcja basowa lub FREE BASS
		NTA	5	Sekcja ORCH BASS
		NTA	6	Sekcja ORCH CHORD
		NTA	7	Sekcja ORCH FREE BASS
	OTHERS1 or OTHERS2	UP1 + UP2	1~16*	Sekcja wiolinowa
		LWR + NTA	1~16*	Sekcja akordowa
		MBS	1~16*	Sekcja basowa
MASTER KEYBOARD	ONE CHANNEL	UP1, UP2, LWR, MBS, NTA	1~16*	Cała szerokość klawiatury
	MULTI CHANNEL	UP1	1~16*	Najwyższa strefa
		UP2	1~16*	Strefa druga od prawej
		LWR + NTA	1~16*	Strefa trzecia od prawej
		MBS	1~16*	Strefa najniższa
GUITAR		UP1, UP2, LWR, MBS, NTA	1~16*	Wszystkie nuty
DIGITAL ORGAN	CHURCH ORGAN1	UP1 + UP2	13	Manuał II (SWELL)
		LWR + NTA	12	Manuał I (GREAT)
		MBS	14	Pedały basowe
		UP1 + UP2	2	Manuał II (SWELL)
	CHURCH ORGAN2	LWR + NTA	1	Manuał I (GREAT)
		MBS	3	Pedały basowe
		ELECTRONIC ORGAN	UP1 + UP2	1~16
	LWR		1~16	Manuał dolny
MBS	1~16		Sekcja pedałowa	
COMPUTER		Partie utworu 1~16	1~16	Ślady rekordera 1~16

[*] Kreator rozpoznaje kanał (kanały) MIDI, którymi instrument transmituje komunikaty MIDI i ustawia go (je) automatycznie.

8. Partie do gry w czasie rzeczywistym

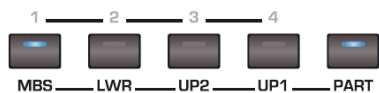
Moduł BK-7m posiada cztery partie do gry w czasie rzeczywistym, którymi można sterować poprzez system MIDI: UP1, UP2, LWR i MBS. Można używać dowolnie wybraną lub sterować wszystkimi równocześnie. Do każdej z tych partii można przypisać żądane brzmienie. Wykaz dostępnych brzmień znajduje się na stronie 91.

Włączanie i wyłączanie partii do gry w czasie rzeczywistym

1. Włącz przycisk [PART] (dioda przycisku świeci się).



Teraz przyciski [1/MBS] – [4/UP1] będą używane do włączania i wyłączania partii do gry w czasie rzeczywistym.



Gdy świeci się dioda przycisku [PART], diody przycisków [1/MBS] – [4/UP1] wskazują, które partie są aktywne.

2. Naciśnij jeden z przycisków [1/MBS] – [4/UP1], aby włączyć partię (dioda przycisku świeci się) lub ją wyłączyć (dioda przycisku nie świeci się).

Patrz akapit „Ustawienia kanałów MIDI kreatora połączeń” na s. 26, aby sprawdzić, jakimi kanałami MIDI odbierają one komunikaty MIDI. Oczywiście zależy to od wybranej kategorii i opcji (patrz s. 22).

Wybieranie brzmień dla partii do gry w czasie rzeczywistym

W module BK-7m przypisywane do partii dźwięki są nazywane „brzmieniami”. Moduł pozwala przypisać do każdej z partii do gry w czasie rzeczywistym dowolne z dostępnych w module brzmień.

Brzmienia można wybierać trzema sposobami:

Wybieranie brzmień za pomocą przycisku [PART]

1. Naciśnij przycisk [PART].
Teraz na ekranie będzie można sprawdzić, jakie brzmienia są aktualnie przypisane do tych czterech partii:

Part	
UP1:	NaturalPiano
UP2:	Vintage EP1
LWR:	St.Slow Str1
MBS:	XV Ac.Bass

2. Pokręć kołem [CURSOR/VALVE], aby zaznaczyć partię, dla której chcesz dobrać brzmienie.
3. Naciśnij koło [CURSOR/VALUE], aby przejść do poniższego ekranu roboczego:

EP - Keyboard	
Vintage EP1	
Pro Stage	
Phase EP	
[PUSH]: Go to families	

4. Jeśli potrzebne brzmienie należy do innego banku (patrz s. 91), naciśnij koło [CURSOR/VALUE].
Jeśli brzmienie należy do aktualnie wybranego banku, możesz pominąć krok (6).
5. Pokręć kołem [CURSOR/VALUE], aby zaznaczyć żądany bank brzmień, a następnie naciśnij koło, aby zatwierdzić.



6. Kołem [CURSOR/VALVE] wybierz brzmienie.
Nazwy brzmień używających technologii SuperNATURAL zaczynają się literą „N” („N.Trombone” i „N.Tenor Sax”).

UWAGA

Brzmienia SuperNATURAL można przypisywać tylko do partii UP1.

7. Zagraj kilka nut na zewnętrznej klawiaturze, aby usłyszeć dźwięk brzmienia.
Jeśli partia będzie aktywna (patrz s. 27), dźwięk wybranego brzmienia powinien pojawić się.
8. Naciśnij przycisk [EXIT], aby wyłączyć ekran roboczy.

Wybieranie brzmień za pomocą przycisków [1/MBS] – [4/UP1].

1. Przytrzymaj wciśnięty przycisk [4/UP1], [3/UP2], [2/LWR] lub [1/MBS].
Teraz na ekranie pojawi się wykaz brzmień, a nazwa aktualnie wybranego brzmienia będzie wyświetlana na odwróconym tle:



2. Jeśli potrzebne brzmienie należy do innego banku (patrz s. 91), naciśnij koło [CURSOR/VALUE].
Jeśli brzmienie należy do aktualnie wybranego banku, możesz pominąć krok (4).
3. Pokręć kołem [CURSOR/VALUE], aby zaznaczyć żądany bank brzmień, a następnie naciśnij koło, aby zatwierdzić.



4. Kołem [CURSOR/VALUE] wybierz brzmienie.
5. Naciśnij przycisk [EXIT], aby wyłączyć ekran roboczy.

Wybieranie brzmienia na podstawowym ekranie roboczym

1. Jeśli podstawowy ekran roboczy nie jest wyświetlany, przytrzymaj wciśnięty przycisk [EXIT].
W prawym, dolnym rogu ekranu pojawi się symbol jednej z czterech do gry w czasie rzeczywistym oraz nazwa przypisanego do niej brzmienia.



2. Pokręć kołem [CURSOR/VALUE], aby zaznaczyć wskaźnik partii, a następnie naciśnij koło.



3. Pokręć kołem [CURSOR/VALUE], aby zaznaczyć partię, dla której chcesz dobrać brzmienie.



Nazwa aktualnie przypisanego do partii brzmienia pojawi się po prawej stronie.



4. Pokręć kołem [CURSOR/VALUE], aby przesunąć kursor na prawo i ustawić go pod nazwą brzmienia.
5. Naciśnij koło.
6. Jeśli potrzebne brzmienie należy do innego banku (patrz s. 91), naciśnij koło [CURSOR/VALUE].
Jeśli brzmienie należy do aktualnie wybranego banku, możesz pominąć krok (8).

7. Pokręć kołem [CURSOR/VALUE], aby zaznaczyć żądany bank brzmień, a następnie naciśnij koło, aby zatwierdzić.



8. Kołem [CURSOR/VALUE] wybierz brzmienie.
9. Naciśnij przycisk [EXIT], aby wyłączyć ekran roboczy.

UWAGA

Brzmienia można również wybierać poprzez system MIDI. Jednakże należy pamiętać, że jeśli moduł odbierze pakiet (komunikat BANK SELECT + komunikat PROGRAM CHANGE), nie wywołujący żadnego brzmienia, zamiast nazwy brzmienia na ekranie pojawi się wskaźnik „---” i dana partia nie będzie odtwarzać dźwięku.

Wybieranie brzmień SuperNATURAL (partia UP1)

Moduł posiada dwa wysokiej jakości brzmienia instrumentów dętych blaszanych, wykonane w technologii SuperNATURAL firmy Roland. Są to brzmienia „N.Trombone” i „N.Tenor Sax”. Patrz wykaz brzmień na s. 91.

Różne techniki artykulacyjne, typowe dla brzmień instrumentów dętych blaszanych, dość trudno uzyskać grając na instrumencie klawiszowym, ale dzięki tej technologii można to robić bez specjalnych zabiegów i bardzo realistycznie. Jeśli będziesz grać *legato*, dźwięk będzie płynnie zmieniać wysokość dźwięku podczas przechodzenia od jednej nuty do drugiej. Jeśli będziesz grać *staccato*, dźwięk będzie mieć wyraźnie zaznaczony atak.

Jeśli zagraż nutę, a następnie naciśniesz drugi klawisz nie zwalniając pierwszego, usłyszysz dźwięk tylko drugiej nuty (tryb monofoniczny). Jeśli jednak naciśniesz równocześnie kilka klawiszy, partia UP1 usłyszysz akord (tryb polifoniczny).

W czasie rzeczywistym można również sterować niżej wymienionymi parametrami:

Sterowanie brzmieniem SuperNATURAL		
Parametr	Odbierany komunikat MIDI	Opis
Nieciągła zmiana wysokości dźwięku	PITCH BEND	Nieciągła zmiana wysokości dźwięków a nie płynna zmiana wysokości jest typowa dla instrumentów dętych blaszanych. Po odstrojeniu w dół brzmienie będzie zachowywać się w sposób typowy dla instrumentów dętych blaszanych, co oznacza nie tylko odstrojenie w dół, ale i redukcję poziomu głośności.
Dynamika	MODULATION	Zmiana dynamiki odtwarzanej nuty.

Sterowanie brzmieniem SuperNATURAL		
Parametr	Odbierany komunikat MIDI	Opis
Noise Level	Kontroler CC 16 Domyślnie: 64	Regulacja poziomu głośności zakłóceń od zadęcia i od zaworów.
Play Stability	Kontroler CC17 Domyślnie: 64	Określanie precyzji grającego. Używanie wartości bliskiej „0” spowoduje, że wysokość dźwięku na początku każdej nuty nie będzie stabilna. Ponadto nierównomierność interwałów pomiędzy poszczególnymi nutami również będą większe. Używanie wartości bliskiej „7F” spowoduje, że wysokość dźwięku na początku każdej nuty oraz synchronizacja nut będą utrzymywane.
Growl Sens	Kontroler CC18 Domyślnie: 0 (bez warkotu)	Określanie głębokości warkotu dla głośno granych nut. Używanie wartości bliskiej „0” będzie powodować, że warkot na początku każdej nuty będzie minimalny. Używanie wartości bliskiej „7F” będzie powodować, warkot na początku każdej nuty będzie mieć maksymalną wartość. Im silniej uderzysz w klawisz, tym silniejszy będzie ten efekt.
Staccato	Kontroler CC80 0~63: Normalnie 64~127: <i>Staccato</i>	Po wybraniu wartości odpowiadającej <i>staccato</i> nuty będą wyraźnie oddzielone od siebie i będą również skracane.
Fall	CC81 0~63: Normalnie 64~127: Opadanie	Po wybraniu wartości odpowiadającej opadaniu brzmienie będzie zachowywać się w sposób typowy dla instrumentów dętych blaszanych, co oznacza nie tylko odstrojenie w dół, ale i redukcję poziomu głośności.

Styl można również uruchamiać (i zatrzymywać) za pomocą sterownika MIDI. Patrz funkcja następna.

■ Przycisk [SYNC START/■]

Przycisk służy do włączania i wyłączania funkcji SYNC START (synchroniczne uruchamianie stylu) i SYNC STOP (synchroniczne zatrzymywanie stylu). Kilkakrotne naciśnięcie przycisku umożliwia wybranie jednej z poniższych opcji:

Funkcja	Stan diody przycisku	Opis
SYNC START	Świeci kolorem czerwonym	Odtwarzanie stylu będzie można uruchomić grając nutę lub akord. Naciśnij przycisk [START/STOP/▶/II], aby zatrzymać odtwarzanie.
SYNC START/STOP	Świeci kolorem zielonym	Odtwarzanie stylu będzie można uruchomić grając nutę lub akord. Odtwarzanie zostanie przerwane po zwolnieniu wszystkich klawiszy.
—	Nie świeci	Odtwarzanie stylu będzie można uruchomić i zatrzymać naciskając przycisk [START/STOP/▶/II].

■ Przyciski [1] – [4/MARK B (DELETE)] grupy VARIATION

Te przyciski służą do określania złożoności zasadniczej odmiany akompaniamentowej stylu:

Przycisk	Opis
[1]	To najprostsza zasadnicza odmiana akompaniamentowi. Dobry wybór na początek granego utworu.
[2]	Trochę bardziej złożona sekwencja, której można używać w kolejnych zwrotkach.
[3/MARK A/REPEAT]	Ta sekwencja to dobry wybór na pierwszy refren.

Przycisk	Opis
[4/MARK B (DELETE)]	Najbardziej złożona wersja zasadniczej odmiany akompaniamentowej stylu. Rozważ używanie jej w łącznikach lub w finałowym refrenie utworu.

Zwróć uwagę, że sekwencje zasadnicze są odtwarzane w pętli aż do chwili, gdy wybierzesz inną sekwencję lub przewrzesz odtwarzanie stylu.

■ Przycisk [INTRO/◀◀]



Przycisk służy do uruchamiania wstępu, używanego zazwyczaj na początku utworu. Jednakże sekwencję tę można używać w innych częściach utworu. Sposób zachowywania się tej odmiany akompaniamentowej zależy od tego, kiedy przycisk [INTRO/◀◀] zostanie naciśnięty:

Przycisk [INTRO]	Sposób zachowywania się
Naciśnięty przed uruchomieniem odtwarzania stylu	Dioda przycisku świeci się. Po uruchomieniu odtwarzania stylu aranżer odtworzy najpierw wstęp. (Ta sekwencja jest odtwarzana tylko jeden raz.)
Naciśnięty podczas odtwarzania stylu	Dioda przycisku miga sygnalizując, że odtwarzanie wstępu rozpocznie się od początku następnego taktu. Po zakończeniu odtwarzania wstępu nastąpi powrót do poprzednio używanej odmiany zasadniczej.

W rzeczywistości istnieją cztery różne warianty wstępu, które można wybierać przyciskami grupy VARIATION. I znowu od przycisków grupy VARIATION będzie zależeć złożoność melodyczna aranżacji.

■ Przycisk [ENDING/▶▶]



Ten przycisk umożliwia kończenie utworów odpowiednim zakończeniem, jeśli nie chcesz po prostu przerwać odtwarzania stylu. Sposób zachowywania się tej odmiany akompaniamentowej zależy od tego, kiedy przycisk [ENDING/▶▶] zostanie naciśnięty:

Przycisk [ENDING]	Sposób zachowywania się
Naciśnięty przed uruchomieniem odtwarzania stylu	Dioda przycisku świeci się. Po uruchomieniu odtwarzania stylu aranżer odtworzy najpierw zakończenie. Po otworzeniu zakończenia odtwarzanie zostanie przerwane.
Naciśnięty podczas odtwarzania stylu	Dioda przycisku miga sygnalizując, że odtwarzanie zakończenia rozpocznie się od początku następnego taktu. Po odtworzeniu zakończenia odtwarzanie stylu zostanie przerwane.

Istnieją cztery różne warianty zakończenia, które można wybierać przyciskami grupy VARIATION. I znowu od przycisków grupy VARIATION będzie zależać złożoność melodyczna aranżacji.

■ Przycisk [BASS INV]



Przycisk służy do włączania i wyłączania funkcji BASS INVERSION. Gdy dioda przycisku nie świeci się, partia basowa stylu jest zawsze odtwarzana toniką akordu. Przykład: Jeśli zagraś akord, składający się z nut C, E i G (który zostanie rozpoznany jako akord C-dur), partia basowa będzie odtwarzana nutą C.

Jeśli dioda przycisku [BASS INV] **świeci się**, partia basowa stylu używa najniższej nuty akordu sterującego. Przykład: jeśli zagraś akord, składający się z nut E, G i C (w dalszym ciągu jest to akord C-dur), partia basowa będzie odtwarzana nutą E. Toteż ta funkcja wprowadza większą artystyczną dowolność.

■ Przycisk [AUTO FILL IN]



Gdy świeci się dioda przycisku, moduł, przed włączeniem innej zasadniczej odmiany akompaniamentowej odtwarzane jest przejście.

Przykład: jeśli odtwarzana będzie odmiana zasadnicza 1 (w grupie VARIATION świeci się przycisk [1]), naciśnięcie przycisku [4/MARK B (DELETE)] nie spowoduje, że odmiana zasadnicza 4 będzie odtwarzana od razu – najpierw zostanie odtworzone wypełnienie.

UWAGA

Jeśli chcesz, długość wypełnienia można skrócić o połowę. Patrz akapit „Wypełnienie połówkowe” na s. 60.

Wybieranie styli muzycznych

1. W grupie RHYTHM FAMILY naciśnij jeden z przycisków, aby wybrać bank styli.



Dioda naciśniętego przycisku zaświeci się, a na ekranie pojawi się wykaz styli, należących do tego banku.



W powyższym przykładzie naciśnięto przycisk [LIVE BAND].

2. Pokręć kołem [CURSOR/VALUE], aby zaznaczyć żądany styl muzyczny, a następnie naciśnij koło, aby zatwierdzić.



Odtwarzanie stylu muzycznych

Przyjrzyjmy się teraz bliżej interaktywnym aspektom stylu oraz sposobom ich używania.

1. Podłącz sterownik MIDI (patrz s. 16).
Jeśli zachodzi potrzeba, wykonaj polecenia kreatora połączeń (patrz s. 22).
2. Potencjometrem [VOLUME] dobierz odpowiedni poziom głośności (tzn. położenie w okolicy „1/4”).



3. Gałkę potencjometru [BALANCE] ustaw w pozycji środkowej.



4. Naciśnij przycisk [INTRO/◀◀] (dioda świeci się), aby odtwarzanie stylu rozpoczęło się wstępem.



5. W grupie VARIATION naciśnij jeden z przycisków, aby określić złożoność wstępu.
6. Za pomocą sterownika MIDI wybierz akord sterujący.

Patrz akapit „Ustawienia kanałów MIDI kreatora połączeń” na s. 26, aby sprawdzić, jakie kanały MIDI przypisano do partii NTA. Te partie analizują akordy, używane do określania tonacji odtwarzanego stylu muzycznego.

Na podstawowym ekranie roboczym wyświetlana jest nazwa ostatnio wybranego akordu sterującego, rozpoznanego przez moduł:



7. Naciśnij przycisk [START/STOP/▶/II], aby uruchomić odtwarzanie stylu.



Dioda przycisku [START/STOP/▶/II] zaświeci się i rozpocznie się odtwarzanie wstępu.

8. Wybiera różne akordy i słuchaj, jak wpływają na odtwarzany styl muzyczny.
9. Naciśnij przycisk [AUTO FILL IN] (dioda przycisku zaświeci się).
Oznacza to, że w przypadku wybrania innej odmiany zasadniczej aranżer odtworzy wypełnienie przed jej włączeniem.
10. W grupie VARIATION naciśnij przycisk, aby wybrać bardziej złożony lub prostszy wariant akompaniamentu.



- Jeśli przycisk naciśniesz przed ostatnią miarą aktualnie odtwarzanego taktu, odtwarzanie wypełnienia rozpocznie się natychmiast i będzie kontynuowane do końca taktu, a następnie rozpocznie się odtwarzanie nowego wariantu odmiany zasadniczej.
- Jeśli przycisk grupy VARIATION naciśniesz w ostatniej mierze taktu, odtwarzanie wypełnienia rozpocznie się od początku następnego taktu i będzie trwać przez cały takt. Dopiero potem rozpocznie się odtwarzanie nowego wariantu odmiany zasadniczej.

11. Jeśli zachodzi potrzeba, możesz zmienić tempo odtwarzania stylu:

- Przyciskami grupy TEMPO dobierz żadaną wartość tempa.



- Przycisk [TAP TEMPO] naciśnij co najmniej trzy razy w żądanym tempie.



Moduł przeliczy interwały między kolejnymi naciśnięciami i ustawi odpowiednie tempo.

UWAGA

Równoczesne naciśnięcie przycisków grupy TEMPO przywróci domyślną wartość tempa, dobraną fabrycznie dla wybranego stylu muzycznego.

12. Naciśnij przycisk [ENDING/▶▶], aby zakończyć odtwarzanie stylu odpowiednim zakończeniem.

Możesz również przerwać odtwarzanie stylu naciskając po prostu przycisk [START/STOP/▶/II] lub zwalniając wszystkie klawisze (patrz akapit „Funkcje SYNC START i SYNC STOP” na s. 31). Gdy styl muzyczny lub plik SMF nie jest odtwarzany, dioda przycisku [TAP TEMPO] miga kolorem niebieskim sygnalizując aktualnie stosowane tempo.

Funkcja ONE TOUCH

Funkcja ONE TOUCH ułatwia dobieranie brzmień dla partii do gry w czasie rzeczywistym, dopasowanych do klimatu aktualnie używanego stylu muzycznego. Dla każdego stylu muzycznego przygotowano 4 zestawy danych.

1. Wybierz żądany styl muzyczny.
Patrz strona 32.
2. Naciśnij przycisk [ONE TOUCH] (dioda przycisku świeci się).



Dioda jednego z czterech przycisków po prawej zaświeci się wskazując, która komórka pamięci funkcji ONE TOUCH jest aktualnie używana.



3. Naciśnij przycisk [1/MBS], [2/LWR], [3/UP2] lub [4/UP1].

Dioda przycisku zaświeci się, a w prawym, dolnym rogu ekranu pojawi się wskaźnik „Ot” oraz cyfra, odpowiadająca numerowi naciśniętego przycisku.



4. Uruchom odtwarzanie stylu muzycznego.
Patrz strona 33.
5. Za pomocą podłączonego sterownika MIDI graj linię melodyczną.
Patrz akapit „Ustawienia kanałów MIDI kreatora połączeń” na s. 26, aby sprawdzić, jakie kanały MIDI przypisano do partii do gry w czasie rzeczywistym.
6. Teraz w grupie przycisków od [1/MBS] – [4/UP1] naciśnij taki, którego dioda nie świeci się.
7. Za pomocą zewnętrznego sterownika MIDI ponownie zagraj linię melodyczną.

Naciśnięty przycisk wywołał inne brzmienie dla partii linii melodycznej. Zwróć uwagę, że funkcja ONE TOUCH wywołuje również inne ustawienia, takie jak tempo, wstęp, zakończenie, itd.

UWAGA

Moduł posiada funkcję, umożliwiającą wyłączenie wywoływania niektórych ustawień podczas zmieniania komórek pamięci funkcji ONE TOUCH. Patrz funkcja „One Touch Hold” na s. 62.

10. Moduł BK-7m jako odtwarzacz USB

Ten akapit opisuje, w jaki sposób odtwarzać pliki MIDI (SMF) oraz utwory audio, znajdujące się w opcjonalnej pamięci USB. Należy pamiętać, że z pamięci USB można również wybierać style muzyczne i używać ich w taki sam sposób, jak style wewnętrzne. Nowe utwory i pliki stylów muzycznych można kopiować do pamięci USB za pomocą komputera po ich zakupieniu.

Przygotowanie modułu do funkcji odtwarzacza USB

1. Za pomocą komputera skopiuj nowy utwór i pliki stylów muzycznych do opcjonalnej pamięci USB (pendrive).

UWAGA

Używaj pamięci USB, sprzedawanych przez firmę Roland (seria M-UF). Jeśli używana będzie pamięć innego producenta, nie możemy zagwarantować poprawności jej działania.

2. Podłącz pamięć USB do modułu.



UWAGA

Ostrożnie umieść kartę pamięci w gnieździe.

UWAGA

Moduł obsługuje pamięci USB o pojemności do 2TB.

Rodzaje plików, które moduł potrafi czytać i odtwarzać

	Rozszerzenie	Format
Style muzyczne	.stl	
Pliki SMF	.mid	0 lub 1
	.kar	
Pliki audio	.mp3	- MPEG-1 audio layer 3 - Częstotliwość próbkowania: 44,1kHz - Rozdzielczość: 32/40/48/56/64/80/96/112/128/160/192/224/256/320 kb/s, VBR
	.wav	16-bitowe, liniowe - Częstotliwość próbkowania: 44,1kHz - Stereo- lub monofoniczne

Wybieranie utworu lub stylu muzycznego z pamięci USB

1. Podłącz do modułu opcjonalną pamięć USB
Po kilku sekundach na ekranie pojawi się zawartość pamięci USB.



Jeśli pamięć USB została włożona wcześniej i teraz chcesz wrócić do tego ekranu roboczego, naciśnij przycisk [USB MEMORY].

Ikona po lewej stronie nazwy pliku wskazuje jego typ:

Ikona	Opis
	Plik stylu muzycznego
	Plik SMF
	Plik audio (MP3)
	Plik audio (WAV)
	Katalog

2. Pokręć kołem [CURSOR/VALUE], aby zaznaczyć plik, który chcesz odtwarzać.



3. Naciśnij koło, aby załadować dane.

Teraz dioda przycisku [USB MEMORY] będzie się świecić wskazując, że plik w pamięci USB został wybrany.

Jeśli potrzebny plik znajduje się wewnątrz katalogu, najpierw musisz zaznaczyć ten katalog i nacisnąć koło [CURSOR/VALUE], aby zobaczyć jego zawartość, a następnie wybrać plik. Jeśli katalog został otwarty omyłkowo, naciśnij przycisk [EXIT], aby wrócić na wyższy poziom.

UWAGA

Przytrzymaj wciśnięty przycisk [EXIT], aby powrócić do podstawowego ekranu roboczego.

Odtwarzanie utworu lub stylu muzycznego z pamięci USB

Jeśli wybrany został styl muzyczny, patrz akapit „Odtwarzanie stylów muzycznych” na s. 33, bo procedura odtwarzania jest taka sama, jak dla stylów wewnętrznych.

Dlatego w dalszej części akapitu pokażemy tylko, jak odtwarzać pliki utworów, znajdujących się w pamięci USB.

UWAGA

Moduł nie posiada pamięci wewnętrznej, w której można byłoby przechowywać pliki SMF lub audio.

1. W pamięci USB zaznacz utwór (SMF lub audio), który chcesz odtwarzać.
Patrz strona 35.
2. Naciśnij przycisk [START/STOP ►/II], aby uruchomić odtwarzanie.



Dioda przycisku [START/STOP/►/II] zaświeci się i rozpocznie się odtwarzanie utworu.

3. Jeśli zachodzi potrzeba, możesz zmienić tempo odtwarzania utworu:
 - Przyciskami grupy TEMPO dobierz żądaną wartość tempa.



UWAGA

Jeśli dobierzesz wartość tempa bliską dolnej lub górnej granicy tempa dla pliku MP3 lub WAV, brzmienie utworu może być trochę dziwne.

- Przycisk [TAP TEMPO] naciśnij co najmniej trzy razy w żądanym tempie. (Ta funkcja nie jest dostępna, jeśli wybrany został plik audio (WAV lub MP3).)



Moduł przeliczy interwały między kolejnymi naciśnięciami i ustawi odpowiednie tempo.

UWAGA

Równoczesne naciśnięcie przycisków grupy TEMPO przywróci domyślną wartość tempa, dobraną fabrycznie dla wybranego stylu muzycznego.

4. Naciśnij ponownie przycisk [START/STOP/►/II], aby wstrzymać odtwarzanie.
Dioda przycisku [START/STOP/►/II] zgaśnie.
5. Naciśnij ten przycisk ponownie, aby wznowić odtwarzanie.
6. Naciśnij przycisk [SYNC START/■], aby przerwać odtwarzanie.

Do sterowania odtwarzaniem można używać następujących przycisków (patrz oznaczenia wykonane kolorem szarym)

Przycisk	Opis
[START/STOP/►/II]	Uruchamianie i wstrzymywanie odtwarzania utworu.
[SYNC START/■]	Zatrzymywanie odtwarzania utworu.
[INTRO/◀◀]	„Przewijanie” utworu w tył.
[ENDING/▶▶]	„Przewijanie” utworu w przód.

11. Inne ważne funkcje

Ten akapit opisuje pozostałe ważne funkcje, których możesz potrzebować regularnie.

Zmiana tonacji

Ta funkcja umożliwia transponowanie wysokości dźwięków modułu w krokach półtonowych. Zależnie od stosowanego trybu transpozycja obejmuje wszystkie sekcje lub tylko wybrane.

UWAGA

Jeśli wybierzesz transpozycję partii do gry w czasie rzeczywistym, partie stylu również zostaną poddane transpozycji.

1. Naciśnij przycisk [KEY].



Na ekranie pojawi się taki obraz:



Na ekranie pojawi się parametr „Key” (interwał transpozycji), a linia ta będzie już zaznaczona. Niżej pojawi się parametr „Mode”.

2. Pokręć kołem [CURSOR/VALUE], aby zmienić wartość.
3. Naciśnij koło, aby zatwierdzić wartość.

Dostępne wartości parametru „Key”

–6~0~+5 (w półtonach)

Gdy parametr „Key” będzie miał wartość różną od „0”, dioda przycisku [KEY] będzie się świecić.

UWAGA

Transponować można również sygnał audio, odbierany gniazdami INPUT grupy AUDIO (patrz opis parametru „Audio in Transpose” na s. 64).

4. Jeśli zachodzi potrzeba, można zmienić również wartość parametru „Mode”:

- (a) Zaznacz parametr kręcąc kołem [CURSOR/VALUE], a następnie naciśnij koło.

- (b) Kręcąc kołem dobierz wartość parametru, a następnie naciśnij koło, aby zatwierdzić.

Wartość	Opis
Song	Transponowane będzie tylko odtwarzanie utworu.
Part	Transponowane będą tylko partie do gry w czasie rzeczywistym.
Song + Part	Transponowane będzie odtwarzanie utworu i partie do gry w czasie rzeczywistym. Transponowane będą również partie stylu muzycznego.

Transpozycja oktavowa

Ta funkcja służy do transponowania partii UP1, UP2, LWR i MBS w górę lub w dół w krokach oktavowych.

1. Naciśnij przycisk [OCTAVE].



Na ekranie pojawi się taki obraz:

Octave	
UP1 : NaturalPiano	0
UP2 : Vintage EP1	0
LWR : St.Slow Str1	0
MBS : XV Ac.Bass	0

Na ekranie wyświetlone zostaną ustawienia transpozycji oktavowej dla czterech partii do gry w czasie rzeczywistym.

2. Pokręć kołem [CURSOR/VALUE], aby zaznaczyć partię, dla której chcesz zmienić ustawienia.
3. Naciśnij koło, a następnie pokręć nim, aby dobrać żadaną wartość.

Dostępne wartości

–4~0~+4

Funkcje TRACK MUTE i CENTER CANCEL

Funkcje te służą do wyciszania śladów stylu muzycznego lub partii melodycznej wybranego pliku SMF. Po wybraniu pliku audio WAV lub MP3 można tłumić partię wokalną ze środka panoramy stereofonicznej (funkcja CENTER CANCEL). Sposób działania funkcji zależy od typu wybranego pliku.

1. Wybierz utwór (SMF lub audio) lub styl muzyczny.
2. Naciśnij przycisk [START/STOP▶/II], aby uruchomić odtwarzanie.
3. Naciśnij przycisk [TRACK MUTE/CENTER CANCEL] (dioda przycisku świeci się).

Funkcja TRACK MUTE lub CENTER CANCEL zostanie włączona. Zależy to od typu wybranego pliku:

Typ pliku	Funkcja	Opis
Styl muzyczny	TRACK MUTE	Wyciszone zostaną wybrane ślady stylu (domyślnie: AC1~AC4).
SMF	TRACK MUTE	Wyciszony zostanie ślad pliku SMF (domyślnie: kanał 4).
Audio (mp3, wav)	CENTER CANCEL	Stłumiony zostanie dźwięk w środku panoramy stereofonicznej (część melodyczna).

UWAGA

W przypadku niektórych plików audio wokalu nie będzie można stłumić całkowicie.

4. Naciśnij ponownie przycisk [TRACK MUTE/CENTER CANCEL] tak, aby dioda przycisku zgasła).
Spowoduje to wyłączenie funkcji TRACK MUTE lub CENTER CANCEL.

Wybieranie śladu(ów) stylu muzycznego lub pliku SMF do wyciszenia

Poniższa procedura służy do wybierania śladu pliku SMF, który powinien być wyciszany po włączeniu przycisku [TRACK MUTE/CENTER CANCEL].

UWAGA

Ta funkcja nie jest dostępna w odniesieniu do plików audio.

1. Wybierz styl muzyczny lub plik SMF.
2. Przytrzymaj wciśnięty przycisk [TRACK MUTE/CENTER CANCEL].

Funkcję można również wybrać używając menu: przycisk [MENU] → „Performance Edit” → „Style/SMF Track Mute”. Zależnie od typu pliku obraz na ekranie zmieni się na taki...



lub ...



Po uruchomieniu odtwarzania zauważysz, że aktywne partie będą sygnalizowane poruszającymi się paskami, symulującymi wskaźnik poziomu wysterowania. Paski wyciszonych partii nie będą się poruszać.

3. Pokręć kołem [CURSOR/VALUE], aby przedstawić kursor na ślad, który chcesz wyciszyć.
W prawym, górnym rogu ekranu pojawi się nazwa brzmienia, przypisanego do tego śladu.
4. Naciśnij koło, aby podświetlić odpowiedni parametr.
5. Pokręć kołem, aby zmienić wartość, a potem naciśnij je, aby zatwierdzić.

Dostępne możliwości:

Na ekranie	
<brak wskazania>	Odpowiedni ślad będzie odtwarzany.
Wskaźnik „M”	Odpowiedni ślad nie będzie odtwarzany (będzie wyciszony).

6. Jeśli chcesz zachować ustawienia, które ślady stylu muzycznego lub pliku SMF mają być odtwarzane, a które wyciszone, patrz opis funkcji „Save Global” na s. 65.

Po uruchomieniu odtwarzania zauważysz, że aktywne partie będą sygnalizowane poruszającymi się paskami, symulującymi wskaźnik poziomu wysterowania. Paski wyciszonych partii nie będą się poruszać.



- Jeśli nie ma potrzeby zachowywania ustawień, przytrzymaj wciśnięty przycisk [EXIT], aby wrócić do podstawowego ekranu roboczego.

Tryb roboczy SPLIT

W trybie **SPLIT** moduł transmituje komunikaty nutowe o wysokości niższej od punktu podziału do partii MBS, LWR i NTA. Natomiast nuty o wysokości wyższej od punktu podziału są transmitowane do partii UP1 i UP2.

To działa tylko wtedy, gdy zewnętrzny sterownik MIDI transmituje wszystkie komunikaty nutowe tym samym kanałem MIDI i odbiera je tylko jednym kanałem (patrz akapit „Ustawienia kanałów MIDI kreatora połączeń” na s. 26). Dlatego sugerujemy włączanie trybu **SPLIT** tylko wtedy, gdy sterownikiem MIDI jest pianino cyfrowe lub jednostrefowa klawiatura sterująca MIDI.

UWAGA

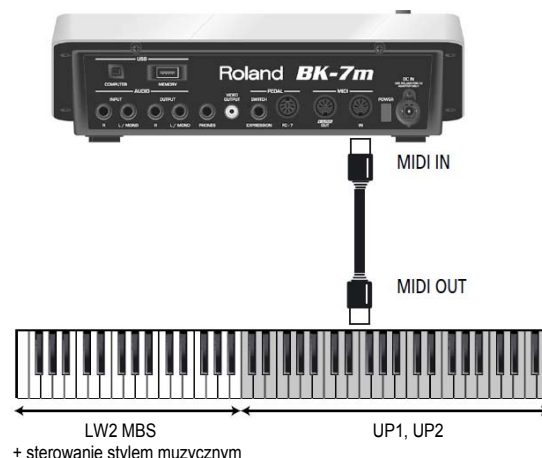
W większości przypadków domyślnym punktem podziału jest nuta C4 (60). Jednakże po wybraniu kategorii „DIGITAL PIANO” (patrz s. 22) punkt podziału jest ustawiany na nutę F#3 (54). Punkt podziału można zmienić (patrz akapit „Punkt podziału” na s. 59).

- Naciśnij przycisk [SPLIT] (dioda przycisku świeci się).



Tryb **SPLIT** zostanie włączony: nuty o wysokości niższej od punktu podziału będą używane do sterowania odtwarzaniem stylu muzyczne w czasie rzeczywistym i do sterowania partiami LWR i MBS (jeśli będą włączone).

Nuty o wysokości wyższej od punktu podziału będą sterować partiami UP1 i UP2.



W trybie **SPLIT** parametr „Type” (patrz s. 60) automatycznie przyjmuje wartość „Intelligent”.

UWAGA

Patrz strona 27 odnośnie metod włączania i wyłączania partii do gry w czasie rzeczywistym.

UWAGA

dla partii LWR można włączyć funkcję **HOLD**. Patrz akapit „Funkcja LOWER HOLD” na s. 59.

- Naciśnij ponownie przycisk [SPLIT].

Tryb **SPLIT** zostanie wyłączony, dioda przycisku zgaśnie, a parametr „Type” (patrz s. 60) przyjmie wartość „Pianist”. Ta wartość działa następująco: aranżer rozpoznaje każdy zagrany akord. Aby aranżer zmienił tonację, należy zagrać co najmniej trójdźwięk (czyli trzy dźwięki, z których zbudowany jest najprostszy akord). Możesz oczywiście zagrać więcej niż jeden trójdźwięk, ale dwa dźwięki nie wystarczą, aby aranżer rozpoznał akord.

Metronom

Instrument został wyposażony w metronom, którym można się posługiwać w rozmaitych sytuacjach. Aby go używać, wykonaj poniższe czynności:

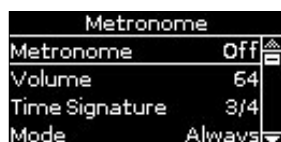
UWAGA

Gdy styl muzyczny lub plik SMF nie jest odtwarzany, dioda przycisku [TAP TEMPO] miga kolorem niebieskim sygnalizując aktualnie stosowane tempo.

1. Przytrzymaj wciśnięty przycisk [TAP TEMPO].



Na ekranie pojawi się taki obraz:



2. Pokręć kołem [CURSOR/VALUE], aby zaznaczyć pole „Metronome”.
3. Naciśnij koło, aby podświetlić wartość.
4. Kręć kołem wybierz wartość „On”, a następnie naciśnij koło, aby zatwierdzić.
Metronom rozpocznie odliczanie.

UWAGA

Metronom nie jest dostępny po wybraniu pliku audio (WAB lub MP3).

Zmieniać można wartość następujących parametrów metronomu:

Parametr	Wartość	Opis
Metronome	Off, On	Wybierz wartość „On”, aby włączyć metronom.
Volume	0~127	Regulacja poziomu głośności dźwięków metronomu.
Time Signature	1~32/16, 8, 4, 2	Wyznaczanie metrum.
Mode	Always, Play	Always: Metronom będzie słychać nawet wtedy, gdy nic nie będziesz odtwarzać. Play: Metronom będzie słychać podczas odtwarzania utworu lub stylu muzycznego.

Parametr	Wartość	Opis
Count In	Off, 1bar, 2bar	Określanie długości przedtaktu, który może mieć długość jednego („1 BAR”) lub dwóch („2 BARS”) taktów albo do wyłączenia przedtaktu. Po włączeniu przedtaktu, a przed uruchomieniem aranżera metronom „klika” wyznaczoną ilość taktów. (Ta funkcja nie jest dostępna dla plików audio.)

Ekran roboczy „Metronome” można również wywołać naciskając: przycisk [MENU] → „Global” → „Metronome”.

12. Wykazy Zestawów Ustawień

Informacja o Zestawach Ustawień i zestawie „Music Assistant”

„Wykaz Zestawów Ustawień” to zestawienie maksymalnie 999 Zestawów Ustawień. Każdy Zestaw Ustawień zawiera odnośnik do stylu muzycznego lub utworu i wszystkie ustawienia, które chcesz ładować wraz ze stylem lub utworem (patrz akapit „Parametry grupy „Performance Edit”” na s. 50), w tym takie ustawienia, jak status wstępu i zakończenia, wybraną zasadniczą odmianę akompaniamentową, itd.

Tworzone Zestawy Ustawień są zachowywane w wybranym „wykazie Zestawów Ustawień”. Pozwala to przygotować jedną grupę Zestawów Ustawień na wesela, drugą na imprezy firmowe, trzecią na uroczystości rocznicowe, itd. Wykazy Zestawów Ustawień rezydują zawsze w pamięci USB.

Oczywiście dla jednego utworu można utworzyć kilka Zestawów Ustawień. Wybranie Zestawu Ustawień podczas gry jest znacznie szybsze niż wywołanie innej funkcji instrumentu, modyfikowanie ustawień, itp.

Jeden Zestaw Ustawień można zaprogramować dla pierwszej części utworu, drugi dla łącznika, a trzeci dla zakończenia. Takie postępowanie daje np. możliwość „gry” z różnymi ustawieniami efektów.

UWAGA

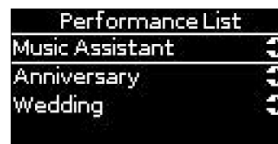
Moduł wyposażono w wykaz Zestawów Ustawień o nazwie „Music Assistant”. Tego wykazu nie można usunąć ani zmienić.

Ładowanie wykazu Zestawów Ustawień lub wykazu „Music Assistant”

- Włącz zasilanie modułu.**
Patrz strona 19.
- Podłącz do modułu opcjonalną pamięć USB.**
Ten krok jest zbędny, jeśli chcesz używać zestawu „Music Assistant”, rezydującego w pamięci wewnętrznej modułu.
- W grupie PERFORMANCE naciśnij przycisk [LIST].**



Na ekranie pojawi się wykaz wszystkich wykazów, wykrytych w pamięci USB. Wewnętrzny wykaz „Music Assistant” zawsze jest wyświetlany jako pierwszy.



UWAGA

Jeśli załadowano już jakiś wykaz, na ekranie pojawi się jego zawartość czyli nazwy Zestawów Ustawień. Aby załadować inny wykaz z pamięci USB, w grupie PERFORMANCE naciśnij przycisk [LIST] i przejdź do punktu (4) poniżej.

UWAGA

Jeśli w pamięci USB nie będzie wykazów lub pamięć USB nie będzie podłączona (właściwie), na ekranie pojawi się tylko wykaz „Music Assistant”.

- Pokręć kołem [CURSOR/VALUE], aby zaznaczyć wykaz, którego chcesz używać.
- Naciśnij koło, aby zatwierdzić.**
(W tym przykładzie zaznaczyliśmy wykaz „Music Assistant”). Na ekranie pojawi się taki obraz:



- Jeśli zachodzi potrzeba, pokręć kołem [CURSOR/VALUE], aby zaznaczyć opcję „Load”, a następnie naciśnij koło.
Na ekranie pojawią się Zestawy Ustawień, znajdujący się w wybranym wykazie.



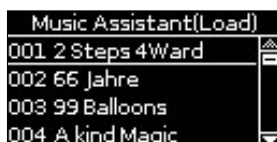
Teraz będzie można wybrać żądany Zestaw Ustawień.

Jeśli zachodzi potrzeba wybrania innego wykazu, w grupie PERFORMANCE naciśnij ponownie przycisk [LIST].

Wywoływanie Zestawów Ustawień

Poniższa procedura służy do wybierania Zestawu Ustawień z załadowanego ostatnio wykazu lub z zestawu „Music Assistant” (patrz s. 41).

1. Jeśli na ekranie nie jest już wyświetlany wykaz, w grupie PERFORMANCE naciśnij przycisk [LIST].



W tym przykładzie załadowaliśmy wykaz „Music Assistant”.

2. Pokręć kołem [CURSOR/VALUE], aby zaznaczyć Zestaw Ustawień, którego chcesz używać, a następnie naciśnij koło, aby zatwierdzić.



Dioda przycisku [LIST] będzie się świecić sygnalizując, że moduł używa teraz ustawień wybranego Zestawu Ustawień. Nazwa tego Zestawu Ustawień będzie podświetlona.



Wybrany Zestaw Ustawień odnosi się również do stylu muzycznego lub utworu, którym można sterować w zwykły sposób (przycisk [START/STOP/▶/II], [SYNC START/■], itd.) Podczas odtwarzania tego stylu lub utworu można już wybrać inny Zestaw Ustawień.

3. Aby wrócić do podstawowego ekranu roboczego, naciśnij przycisk [EXIT].

Aby wrócić do ekranu roboczego z wykazami Zestawów Ustawień, naciśnij ponownie przycisk [LIST].

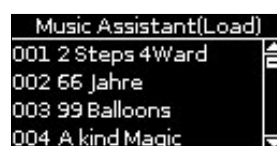
Szybkie wyszukiwanie Zestawów Ustawień

Moduł posiada funkcję, umożliwiającą przeszukiwanie podłączonej pamięci USB pod kątem plików Zestawu Ustawień, których nazwa rozpoczyna się od danej litery. Ta funkcja jest dostępna nawet podczas odtwarzania utworów lub stylu muzycznego, co pozwala przygotować następny plik bez zmuszania publiczności, aby czekała na ciąg dalszy.

1. Gdy na ekranie będzie wyświetlany wykaz Zestawów Ustawień, przytrzymaj wciśnięty przycisk [LIST].



Dioda przycisku zacznie migać, a kursor wskaże pierwszy Zestaw Ustawień, którego nazwa rozpoczyna się literą „A”.



2. Naciśnij ponownie przycisk [LIST], aby zaznaczyć pierwszy Zestaw Ustawień, zaczynający się literą „B”.

Powtórz powyższą operację dla kolejnych liter („C”, „D”, „E”, itd.), aż znajdziesz szukaną.

3. Pokręć kołem [CURSOR/VALUE], aby zaznaczyć Zestaw Ustawień, którego chcesz używać, a następnie naciśnij koło, aby zatwierdzić.



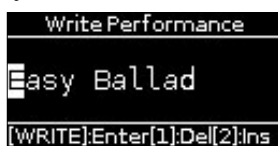
4. Przytrzymaj wciśnięty przycisk [LIST], aby wyłączyć tę funkcję.

Zachowywanie ustawień w formie Zestawu Ustawień

1. Wybierz styl muzyczny lub utwór.
2. Dobierz wszystkie ustawienia, których chcesz używać z tym stylem lub utworem.
Można np. dobrać brzmienia dla partii do gry w czasie rzeczywistym, włączyć przycisk [INTRO/◀◀], zmienić ustawienia grupy „Performance Edit”, itp.
3. W grupie PERFORMANCE naciśnij przycisk [WRITE], aby przejść do ekranu roboczego „Write Performance”.



Dioda przycisku [WRITE] zacznie migać, a na ekranie pojawi się taki obraz:



Moduł domyślnie wybiera nazwę aktualnie wybranego stylu muzycznego lub utworu dla danych, które masz zamiar zachować. Jeśli akceptujesz, przejdź do punktu (7).

4. Pokręć kołem [CURSOR/VALUE], aby wybrać żądany znak, a następnie naciśnij koło.
5. Pokręć kołem [CURSOR/VALUE], aby zaznaczyć następny znak, a następnie naciśnij koło.



6. Powtórz polecenia punktów (4) i (5), aby wprowadzić pozostałe znaki.

UWAGA

Możesz nacisnąć przycisk [1/MBS], aby skasować zaznaczony znak. Przycisk [2/LWR] umożliwia wstawienie znaku.

7. Naciśnij przycisk [WRITE], aby zachować ustawienia, tworząc w ten sposób nowy Zestaw Ustawień.

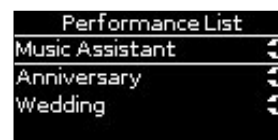
Zestaw ten zostanie dodany na końcu aktualnie używanego wykazu Zestawów Ustawień (patrz akapit „Ładowanie wykazu Zestawów Ustawień lub wykazu „Music Assistant” na s. 41).

UWAGA

Jeśli od chwili włączenia zasilania nie załadowano żadnego wykazu Zestawów Ustawień, utworzony zostanie nowy wykaz, a ten Zestaw Ustawień stanie się pierwszym Zestawem tego wykazu.

Inne funkcje grupy „Performance List”

1. Podłącz do modułu pamięć USB, zawierającą przynajmniej jeden wykaz Zestawów Ustawień.
2. W grupie PERFORMANCE naciśnij przycisk [LIST].
Na ekranie pojawi się wykaz wszystkich wykazów, wykrytych w pamięci USB.



3. Pokręć kołem [CURSOR/VALUE], aby zaznaczyć żądany wykaz, a następnie naciśnij koło, aby zatwierdzić.

Na ekranie pojawi się obraz z poniższymi funkcjami:

Funkcja	Działanie
Load	Ładowanie wykazu Zestawów Ustawień lub wykazu „Music Assistant”.
Edit*	Edycja wybranego wykazu Zestawów Ustawień („Delete”, „Move”).
Rename*	Zmiana nazwy wybranego wykazu Zestawów Ustawień.
Delete*	Usuwanie wybranego wykazu Zestawów Ustawień.
Make New	Tworzenie nowego (pustego) wykazu Zestawów Ustawień.

[*] Niedostępna, jeśli w punkcie (3) wybrano wykaz „Music Assistant”.

4. Pokręć kołem, aby zaznaczyć żądaną funkcję, a następnie naciśnij koło.
Opis funkcji „Load” w akapicie „Ładowanie wykazu Zestawów Ustawień lub zestawu „Music Assistant” na s. 41.

Po wybraniu funkcji „Edit”

Na ekranie pojawiają się wszystkie Zestawy Ustawień, znajdujące się w wybranym wykazie. Funkcja „Edit” umożliwia wykonywanie następujących operacji:

Funkcja	Działanie
Delete	Usuwanie wybranego Zestawu Ustawień z aktywnego wykazu.
Move	Modyfikowanie kolejności, w jakiej Zestawy Ustawień pojawiają się w wybranym wykazie.
Save	Zachowywanie zmodyfikowanego wykazu.

■ Delete

1. Pokręć kołem [CURSOR/VALUE], aby zaznaczyć Zestaw Ustawień, który chcesz usunąć z wykazu.
2. Naciśnij koło, aby zatwierdzić.



3. Pokręć kołem [CURSOR/VALUE], aby zaznaczyć funkcję „Delete”, a następnie naciśnij koło.

Na ekranie pojawi się taki obraz:



4. Pokręć kołem [CURSOR/VALUE], aby zaznaczyć „YES”, jeśli chcesz usunąć Zestaw Ustawień (lub „NO”, aby zrezygnować).

5. Naciśnij koło, aby zatwierdzić.

Na ekranie na krótko pojawi się potwierdzenie usunięcia Zestawu Ustawień.

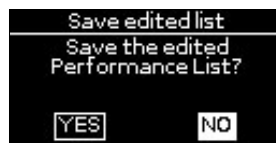
Jeśli chcesz, możesz teraz zaznaczyć do usunięcia inny Zestaw Ustawień, naciskając koło [CURSOR/VALUE], aby zatwierdzić i powtórzyć od punktu (3).

Aby zachować zmieniony wykaz Zestawów Ustawień, przejdź do punktu (6). Jeśli nie chcesz zachowywać go, przejdź do punktu (8).

Zachowywanie zmienionego wykazu Zestawów Ustawień.

6. Naciśnij koło [CURSOR/VALUE].
7. Pokręć kołem [CURSOR/VALUE], aby zaznaczyć funkcję „Save”, a następnie naciśnij koło.
Pojawi się komunikat, potwierdzający zachowanie danych.
8. Naciśnij przycisk [EXIT], aby wyłączyć ekran edycyjny.

Jeśli nie zachowasz wykazu Zestawów Ustawień, moduł będzie sygnalizować, że należy to zrobić, aby nie utracić dokonanych zmian.



9. Pokręć kołem [CURSOR/VALUE], aby zaznaczyć „YES”, jeśli chcesz zachować zmiany w pamięci USB (lub „NO”, aby zrezygnować).
10. Naciśnij koło, aby zatwierdzić.

■ Move

1. Pokręć kołem [CURSOR/VALUE], aby zaznaczyć Zestaw Ustawień, który chcesz przesunąć na inną pozycję wykazu.
2. Naciśnij koło, aby zatwierdzić.



3. Pokręć kołem [CURSOR/VALUE], aby zaznaczyć funkcję „Move”, a następnie naciśnij koło.

Na ekranie pojawi się taki obraz:



4. Pokręć kołem, aby przesunąć zaznaczony Zestaw Ustawień na żądaną pozycję, a następnie naciśnij koło.

Jeśli chcesz, możesz teraz zaznaczyć do przesunięcia inny Zestaw Ustawień, naciskając koło [CURSOR/VALUE], aby zatwierdzić i powtórzyć od punktu (4).

Patrz akapit „Zachowywanie wykazu Zestawów Ustawień”, jeśli chcesz zachować dokonane zmiany.

Po wybraniu funkcji „Rename”

Na ekranie pojawi się taki obraz:



Ten ekran roboczy umożliwia zmianę nazwy wybranego wykazu Zestawów Ustawień.

1. Pokręć kołem [CURSOR/VALUE], aby zaznaczyć żądany znak, a następnie naciśnij koło.
Możesz nacisnąć przycisk [1/MBS], aby skasować zaznaczony znak. Przycisk [2/LWR] umożliwia wstawienie znaku.
2. Pokręć kołem [CURSOR/VALUE], aby zaznaczyć następny znak, a następnie naciśnij koło.
3. Powtórz polecenia punktów (1) i (2), aby zredagować całą nazwę.
4. W grupie PERFORMANCE naciśnij przycisk [WRITE], aby zachować wykaz pod nową nazwą.
Na ekranie na krótko pojawi się komunikat z potwierdzeniem wykonania operacji, a następnie nastąpi powrót do wyświetlania wszystkich wykazów Zestawów Ustawień, znajdujących się w pamięci USB.

Jeśli w pamięci USB będzie już plik w zredagowanej nazwie, pojawi się komunikat, czy nadpisać istniejący plik. W takim przypadku wybierz „YES”, aby nadpisać plik. (Wybierz „NO”, aby wrócić do ekranu roboczego, przeznaczonego do redagowania nazwy.)

Po wybraniu funkcji „Delete”

Na ekranie pojawi się taki obraz:

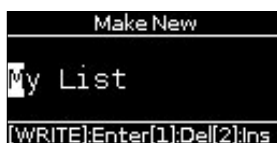


Ten ekran roboczy służy do usuwania wybranego wykazu Zestawów Ustawień.

1. Pokręć kołem [CURSOR/VALUE], aby zaznaczyć „YES”, a następnie naciśnij koło, aby usunąć wykaz.
Zaznacz „NO”, jeśli jednak nie chcesz usuwać wykazu.
Na ekranie na krótko pojawi się potwierdzenie usunięcia wybranego wykazu Zestawów Ustawień, a następnie pojawi się ekran roboczy ze wszystkimi wykazami, znajdującymi się w pamięci USB.

Po wybraniu funkcji „Make New”

Na ekranie pojawi się taki obraz:



Ten ekran roboczy służy do tworzenia nowego wykazu Zestawów Ustawień, którego nazwa zostanie automatycznie wybrana przez moduł. Jeśli akceptujesz nazwę, przejdź do punktu (4). W przeciwnym razie...

1. Pokręć kołem [CURSOR/VALUE], aby zaznaczyć żądany znak, a następnie naciśnij koło.
Możesz nacisnąć przycisk [1/MBS], aby skasować zaznaczony znak. Przycisk [2/LWR] umożliwia wstawienie znaku.
2. Pokręć kołem [CURSOR/VALUE], aby zaznaczyć następny znak, a następnie naciśnij koło.
3. Powtórz polecenia punktów (1) i (2), aby zredagować całą nazwę.
4. Naciśnij przycisk [WRITE], aby utworzyć nowy wykaz Zestawów Ustawień, który będzie pusty.
Jeśli w pamięci USB będzie już plik w zredagowanej nazwie, pojawi się komunikat, czy nadpisać istniejący plik. W takim przypadku wybierz „YES”, aby nadpisać plik. (Wybierz „NO”, aby wrócić do ekranu roboczego, przeznaczonego do redagowania nazwy.)

UWAGA

Nowy plik wykazu jest zachowywany w katalogu „My Performances” pamięci USB. Jeśli taki katalog nie istnieje, zostanie utworzony automatycznie.

13. Rejestrowanie własnej gry w postaci danych audio

Moduł umożliwia rejestrowanie wszystkiego, co można kierować do jego wyjść, tzn. odtwarzanie stylu muzycznego lub utworu, to co grasz oraz dowolny sygnał audio, przesyłany do modułu. (Sygnał metronomu nie jest rejestrowany.)

Do gniazd INPUT grupy AUDIO można podłączać dowolny mikser, jeśli chcesz rejestrować grę zespołu muzycznego lub sygnał z dodatkowych syntezatorów, pianin, maszyn perkusyjnych, itp.

Wynikowy plik audio można przechowywać w formacie WAV (ale nie MP3), co pozwala wypalać dane na płycie CD za pomocą komputera.

UWAGA

Do wykonywania zapisów audio potrzebna będzie pamięć USB.

Zapis

UWAGA

Poniższą procedurę oparto na założeniu, że parametr „REC Audio Sync” ma wartość „On” (patrz s. 64).

1. Podłącz pamięć USB, w której chcesz rejestrować dane audio.

UWAGA

Używaj pamięci USB, sprzedawanych przez firmę Roland (seria M-UF). Jeśli używana będzie pamięć innego producenta, nie możemy zagwarantować poprawności jego działania.

2. Przygotuj wszystko, co chcesz rejestrować.

- Wybierz styl muzyczny lub utwór, który chcesz używać jako akompaniament.
- Dobierz poziomy głośności, efekty, itp.

3. Potencjometrem [BALANCE] zrównoważ poziom głośności odtwarzania stylu lub utworu i partii do gry w czasie rzeczywistym.

Może trzeba będzie użyć również potencjometru [AUDIO IN].

4. Naciśnij przycisk [AUDIO REC/•] (diody przycisku miga).



5. Naciśnij przycisk [START/STOP/▶/II].

Diody przycisków [AUDIO REC/•] i [START/STOP/▶/II] zaświecą się, rozpocznie się odtwarzanie wybranego stylu muzycznego lub utworu i zapis zostanie włączony. Rejestrowane będzie wszystko, co będziesz grać (na podłączonym instrumencie).

6. Przy końcu utworu naciśnij przycisk [AUDIO REC/•] lub [START/STOP/▶/II], aby zatrzymać zapis.

Odtwarzanie stylu lub utworu zostanie przerwane. Pojawi się ekran roboczy, jak na poniższym rysunku.



Teraz można...

- Zachować utwór pod nową nazwą.
→ „Zachowywanie danych w postaci pliku audio”
- Zachować utwór pod nazwą, sugerowaną przez moduł („MyRecording001”).
→ Naciśnij przycisk [WRITE]. Po kilku sekundach pojawi się podstawowy ekran roboczy. W tym przypadku plik zachowywany jest w katalogu „My Recordings”.
- Zrezygnować z zapisu, bo nie jest dobry.
→ Naciśnij przycisk [EXIT]. Na ekranie pojawi się taki obraz:



→ Pokręć kołem [CURSOR/VALUE], aby zaznaczyć „YES”, a następnie naciśnij koło, aby usunąć zarejestrowane dane.

Uwaga: Wybranie opcji „NO” spowoduje powrót do stanu, w którym można wybrać opcję (a) lub (b).

Odsłuch utworu

Jeśli wybrano opcję (a) lub (b), teraz można posłuchać zarejestrowanego utworu:

1. Naciśnij przycisk [START/STOP ►/II], aby uruchomić zapis.

Jeśli zapis wydaje się być zbyt głośny lub zbyt cichy, możesz zechcesz zmienić wartość parametru „REC Audio Level” ([MENU] → „Global” → „Utility” → „REC Audio Level” na s. 64).

Uwaga: Moduł posiada drugi tryb zapisu, umożliwiający uruchamianie go przez uruchomieniem odtwarzania stylu lub utworu ([MENU] → „Global” → „Utility” → „REC Audio Sync” na s. 64).

Zachowywanie danych w postaci pliku audio

Po zatrzymaniu zapisu (patrz wyżej) na ekranie pojawi się następujący komunikat:

**UWAGA**

Wyświetlana sugestia nazwy zależy od pierwszego zapisu. Numer porządkowy w nazwie pliku będzie rosnąć o 1.

1. Jeśli chcesz zredagować nazwę nowego utworu, przejdź do punktu (2).

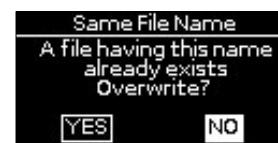
Jeśli zasugerowana nazwa jest do przyjęcia, po prostu naciśnij przycisk [WRITE] (patrz punkt (5) poniżej).

2. Pokręć kołem [CURSOR/VALUE], aby wybrać inny znak, a następnie naciśnij koło, aby zatwierdzić.**3. Pokręć kołem [CURSOR/VALUE], aby zaznaczyć następny znak, a następnie naciśnij koło.**

Możesz również nacisnąć przycisk [1/MBS], aby usunąć znak lub przycisk [2/LWR], aby wstawić nowy.

4. Powtórz polecenia punktów (2) i (3), aby zredagować całą nazwę.**5. Naciśnij przycisk [WRITE] (dioda przycisku zacznie migać), aby zachować dane pod zredagowaną nazwą i wrócić do podstawowego ekranu roboczego.**

Jeśli w pamięci USB znajduje się już plik o takiej nazwie, pojawi się pytanie, czy chcesz go nadpisać:



W takim przypadku kołem [CURSOR/VALUE] zaznacz opcję „YES”, a następnie naciśnij koło, aby stary plik zastąpić nowym (zawartość starego pliku zostanie stracona). W przeciwnym razie wybierz „NO”, aby wrócić do ekranu roboczego, gdzie można zmienić nazwę lub wprowadzić inną i naciśnij przycisk [WRITE].

Po naciśnięciu przycisku [WRITE] plik audio zostanie zachowany w pamięci USB w katalogu „My Recordings”.

14. Funkcja COVER dla stylów muzycznych i utworów SMF

Funkcja COVER umożliwia zmianę orkiestracji wybranego stylu muzycznego lub pliku SMF za pomocą jednego z trzydziestu ustawień fabrycznych. Nową wersję można zachować w pamięci USB.

Korzystanie z funkcji COVER

→ Funkcja niedostępna dla plików audio.

Funkcja umożliwia stosowanie „masek”, zmieniających instrumentację wybranego utworu lub stylu muzycznego. Poprzez proste wybranie innych ustawień wiedeński walc może być odgrywany przez heavy-metalowy zespół, itp.

1. Wybierz styl muzyczny lub utwór, który chcesz zmienić.

Patrz akapit „Wybieranie utworu lub stylu muzycznego z pamięci USB” na s. 35.

2. Naciśnij przycisk [START/STOP/▶/II], aby uruchomić odtwarzanie stylu lub utworu.



Umożliwi to odsłuch utworu lub stylu przed rozpoczęciem edycji. Jeśli wybrany został styl muzyczny, nie zapomnij zagrać kilku akordów na zewnętrznej klawiaturze MIDI. Patrz również akapit „Odtwarzanie utworu lub stylu muzycznego z pamięci USB” na s. 36.

3. Naciśnij przycisk [MENU].

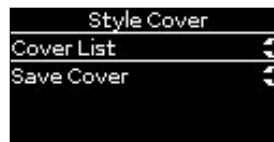


Na ekranie pojawi się taki obraz:



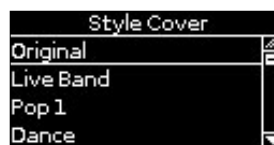
4. Pokręć kołem [CURSOR/VALUE], aby zaznaczyć funkcję „Cover (Style/SMF)”, a następnie naciśnij koło.

Na ekranie pojawi się taki obraz:



5. Pokręć kołem [CURSOR/VALUE], aby zaznaczyć opcję „Cover List”, a następnie naciśnij koło.

Na ekranie pojawi się obraz, jak na poniższym rysunku:



... lub:



6. Kołem [CURSOR/VALUE] zaznacz jedno z trzydziestu ustawień fabrycznych.

Nazwy opcji fabrycznych są dobrą wskazówką, czego można oczekiwać.

Po wybraniu opcji możesz wrócić do oryginalnej orkiestracji wybierając opcję „Original”.

7. Wypróbuj różne warianty, aby poznać działanie funkcji.

Dostępne opcje fabryczne funkcji COVER

Original, Live Band, Pop1, Dance, Acoustic1, Ethnic, Hard Rock, Pop2, Techno, Rock1, Oriental 1, A Cappella, Rock 2, House, Classic, Vocal Pop, Oriental 2, Vocal Rock, Acoustic 2, Guitars, Jungle, Traditional, Celtic, Vocal Dance, Funky, Brass Band, Hip Pop, Vocal Ac., New Age, Vocal Or.

8. Jeśli nowa wersja będzie do przyjęcia, możesz zachować styl lub utwór w pamięci USB (patrz niżej).

UWAGA

Dane funkcji COVER są częścią danych, które może odczytać tylko moduł BK-7m. Inne odtwarzacze plików SMF (lub programy sekwencerowe) zignorują te ustawienia.

Zachowywanie zmienionego stylu lub utworu

1. Wybierz żądany wariant funkcji COVER.
Patrz akapit „Używanie funkcji COVER” na s. 48.
2. Naciśnij przycisk [EXIT], aby powrócić do menu ekranowego.



3. Pokręć kołem [CURSOR/VALUE], aby zaznaczyć opcję „Save Cover”, a następnie naciśnij koło.
Na ekranie pojawi się zawartość aktualnie używanego katalogu pamięci USB.
4. Jeśli zachodzi potrzeba, pokręć kołem [CURSOR/VALUE], aby wybrać inne miejsce (inny katalog).



5. Jeśli zachodzi potrzeba, naciśnij przycisk [EXIT], aby przejść do katalogu wyższego poziomu.
6. Naciśnij przycisk [WRITE] (dioda przycisku zacznie migać).

Na ekranie pojawi się taki obraz:

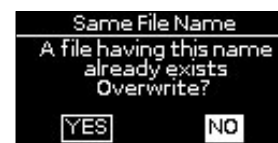


Moduł automatycznie dobierze nazwę stylu lub utworu. Jeśli akceptujesz sugerowaną nazwę, przejdź do punktu (10).

7. Pokręć kołem [CURSOR/VALUE], aby wybrać żądany znak, a następnie naciśnij koło.
8. Pokręć kołem [CURSOR/VALUE], aby zaznaczyć inny znak, a następnie naciśnij koło.
Możesz nacisnąć przycisk [1/MBS], aby skasować zaznaczony znak. Przycisk [2/LWR] umożliwia wstawienie znaku.
9. Powtórz polecenia punktów (7) i (8), aby zredukować całą nazwę.
10. Naciśnij przycisk [WRITE], aby potwierdzić chęć zachowania stylu lub utworu.

Pojawi się komunikat z potwierdzeniem, a następnie wyświetlony zostanie ekran roboczy „Style Cover”.

Jeśli w pamięci USB znajduje się już plik o takiej nazwie, pojawi się pytanie, czy chcesz go nadpisać:



W takim przypadku kołem [CURSOR/VALUE] zaznacz opcję „YES”, a następnie naciśnij koło, aby stary plik zastąpić nowym (zawartość starego pliku zostanie stracona).

W przeciwnym razie zaznacz „NO”, aby wrócić do ekranu roboczego „Save” i zredukować inną nazwę.

15. Menu opcji

Przycisk [MENU] daje dostęp do rozmaitych parametrów i funkcji.

Procedura ogólna

1. Naciśnij przycisk [MENU] (dioda przycisku zaświeci się).

Na ekranie pojawi się taki obraz:



2. Pokręć kołem [CURSOR/VALUE], aby zaznaczyć żadaną grupę funkcji.

Dostępne są następujące grupy funkcji:

Grupa funkcji	Opis
Performance Edit	Ta grupa umożliwia wybieranie różnych brzmień i edycję parametrów efektów, stosowanych do partii do gry w czasie rzeczywistym, określanie sposobu zachowywania się aranżera, wyznaczanie punktu podziału, itd. Wszystkie ustawienia tej grupy można zachowywać w Zestawie Ustawień. Patrz akapit „Parametry grupy Performance Edit”.
Cover (Style/SMF)	Grupa służy do zmieniania orkiestracji wybranego stylu lub utworu. Patrz strona 48.
Global	Ta grupa zawiera parametry, odnoszące się do wszystkich sekcji modułu (patrz s. 62).
MIDI	Ta grupa funkcji służy do edycji parametrów MIDI (patrz s. 66).
Wizard Connection	Moduł wyposażono w kreator połączeń, pomagający konfigurować go do współpracy ze sterownikiem MIDI. Odnosnie szczegółów patrz akapit „Kreator połączeń” na s. 22.
Mastering Tools	Te funkcje służą do edycji ustawień globalnego kompresora i korektora charakterystyki (patrz s. 71).

Grupa funkcji	Opis
Makeup Tools	Te funkcje służą do edycji wybranego stylu lub utworu w intuicyjny sposób, bez konieczności martwienia się o wartość poszczególnych parametrów. Patrz strona 75.
V-LINK	Funkcja V-LINK (V-LINK) umożliwia odtwarzanie obrazów w sposób zsynchronizowany z muzyką, używając do tego celu urządzenia MIDI, kompatybilnego z funkcją V-LINK (patrz s. 82).
Factory Reset	Ta funkcja służy do ładowania ustawień fabrycznych modułu (patrz s. 83).
Format USB Device	Ta funkcja służy do formatowania opcjonalnej pamięci USB (patrz s. 83).

3. Naciśnij koło [CURSOR/VALUE], aby przejść do ekranu roboczego, przeznaczonego do edycji parametrów wybranej grupy lub do uruchomienia żądanej funkcji.

Parametry grupy „Performance Edit”

W ramach każdego Zestawu Ustawień można edytować niżej wymienione parametry:

Parametr/Opcja	Opis
Tone Part View	Edycja ustawień związanych z brzmieniem. Patrz strona 51.
Tone Part Effects	Parametry efektów dla partii (MBS, LWR, UP2, UP1). Patrz strona 54.
Style Parts	Wszystkie parametry partii stylu muzycznego. Patrz strona 59.
Split	Ten parametr służy do wyznaczania punktu podziału, tzn. do dzielenia klawiatury na część lewą i prawą. Patrz strona 59.
Key	Transponowanie w krokach półtonowych w górę lub w dół. Patrz strona 37. Ten ekran roboczy można również wywołać naciskając przycisk [KEY].
Arranger Setting	Ta grupa funkcji służy do określania, jak aranżer modułu powinien skanować nadchodzące komunikaty nutowe, przeznaczonego do sterowania tonacją stylu. Patrz strona 60.
Melody Intelligent	Edycja ustawień funkcji MELODY INTELLIGENCE. Patrz strona 61.

Parametr/Opcja	Opis
Save As Default	Ta funkcja służy do zachowywania wszystkich ustawień grupy „Performance Edit” jako domyślnego Zestawu Ustawień, ładowanego automatycznie po włączeniu zasilania modułu.

Parametry opcji „Tone Part View”

Opcję można wybrać używając menu: przycisk [MENU] → „Performance Edit” → „Tone Part View”.

Tone Part View	
Tone Part	UP1
Families	Piano
Tone	NaturalPiano
Volume	127

1. Kołem [CURSOR/VALUE] wybierz partię do gry w czasie rzeczywistym (MBS, LWR, UP2, UP1), której ustawienia chcesz zmieniać.
Na ekranie pojawią się parametry wybranej partii.
2. Używaj koła [CURSOR/VALUE] do wybierania parametrów i edycji ich wartości.

Dostępne są następujące parametry:

Families

Wybieranie banku brzmień. Wykaz dostępnych brzmień i zestawów perkusyjnych znajdziesz na stronie 91. Po wybraniu nowego banku naciśnij koło [CURSOR/VALUE], a następnie pokręć nim, aby wybrać brzmienie z tego banku.

Parametr	Opis
Families	Wszystkie brzmienia rozmieszczone w 16 bankach: PIANO, GUITAR, BASS, STRINGS, itd.

Tone

Wybieranie brzmienia w ramach aktywnego banku. Wykaz dostępnych brzmień i zestawów perkusyjnych znajdziesz na stronie 91.

Wybierając nowe brzmienie możesz nacisnąć koło [CURSOR/VALUE], a następnie pokręcić nim, aby wybrać inny bank.

Parametr	Opis
Tone	Ilość brzmień zależy od wybranego banku.

Volume

Regulacja poziomu głośności wybranej partii. Wybranie wartości „0” oznacza, że dana partia nie będzie słyszalna.

Parametr	Wartość
Volume	0~127

Reverb Send

Określanie poziomu sygnału, kierowanego do efektu pogłosowego (tzn. określanie głębokości pogłosu).

Parametr	Wartość
Reverb Send	0~127

Chorus Send

Określanie poziomu sygnału, kierowanego do efektu CHORUS (tzn. określanie głębokości efektu).

Parametr	Wartość
Chorus Send	0~127

Panpot

Określanie miejsca brzmienia w panoramie stereofonicznej. „L63” oznacza umieszczenie dźwięku tylko w kanale lewym, a „R63” tylko w kanale prawym. Wybierz wartość „0”, jeśli brzmienie ma występować w środku panoramy stereofonicznej.

Parametr	Wartość
Panpot	L63~0~R63

Parametry opcji „EQ Part Edit”

1. Jeśli chcesz również zmienić ustawienia korektora charakterystyki, musisz nacisnąć koło [CURSOR/VALUE], aby wywołać ekran roboczy „EQ Part Edit”.

Eq Part Edit	
Switch	On
High Freq	3000 Hz
High Gain	-4 dB
Mid Freq	2000 Hz

2. Używaj koła [CURSOR/VALUE] do wybierania parametrów i edycji ich wartości.

Dostępne są następujące parametry:

Parametr	Zakres dostępnych wartości	Opis
Switch	Off, On	Włączanie i wyłączanie korektora.
High Freq	1500Hz, 2000Hz, 3000Hz, 4000Hz, 6000Hz, 8000Hz, 12000Hz	Określanie częstotliwości odcięcia dla zakresu wysokich częstotliwości (to jest filtr półkowy).
High Gain	-15~+15dB	Stopień podbicia lub tłumienia pasma wysokich częstotliwości. Wartości dodatnie zwiększają poziom, a wartości ujemne zmniejszają go.
Mid Freq	200~8000Hz	Określanie częstotliwości odcięcia dla zakresu średnich częstotliwości (to jest filtr punktowy).

Parametr	Zakres dostępnych wartości	Opis
Mid Gain	-15~+15dB	Stopień podbicia lub tłumienia pasma średnich częstotliwości.
Mid Q	0.5, 1.0, 2.0, 4.0, 8.0	Określanie szerokości pasma średnich częstotliwości, obejmowanych działaniem korektora. Im niższa wartość tym szersze pasmo będzie obejmowane działaniem korektora.
Low Freq	90, 150, 180, 300, 360, 600Hz	Określanie częstotliwości odcięcia dla zakresu niskich częstotliwości (to jest filtr półkowy).
Low Gain	-15~+15dB	Stopień podbicia lub tłumienia pasma niskich częstotliwości.

3. Naciśnij przycisk [EXIT], aby wyłączyć ekran roboczy „EQ Part Edit”.

Mfx

Moduł posiada procesor wieloeftowy (MFX), używany do przetwarzania dźwięku żądanych partii. Wybierz wartość „Off” dla tych partii, które nie powinny być przetwarzane przez ten procesor.

Parametr	Wartość
Mfx	Off, On

Expression Pedal

Wybierz wartość „Off”, jeśli nie chcesz używać pedału ekspresji do danej partii. Oznacza to, że dana partia do gry w czasie rzeczywistym nie będzie reagować na pracę pedału ekspresji, podłączonego do gniazda [SWITCH/EXPRESSION] grupy PEDAL.

Parametr	Wartość
Expression Pedal	Off, On

Hold Pedal

Określanie, czy i jak dana partia będzie reagować na pracę pedału HOLD, podłączonego do gniazda [SWITCH/EXPRESSION] grupy PEDAL oraz na komunikaty MIDI (kontroler CC64).

Parametr	Wartość
Hold Pedal	Auto, On, Off

Wartość „Auto” oznacza, że dana partia będzie reagować na pracę pedału tylko wtedy, gdy będzie przypisana do prawej części klawiatury (w trybie SPLIT) lub do całej szerokości klawiatury.

Wartość „On” oznacza, że dana partia zawsze będzie reagować na pracę pedału HOLD (kontroler CC64) nawet wtedy, gdy będzie przypisana do lewej części klawiatury. I na koniec, wartość „Off” oznacza, że partia nie będzie reagować na pracę pedału HOLD (kontroler CC64).

Octave Shift

Transpozycja wybranej partii do gry w czasie rzeczywistym w krokach oktaawowych.

Parametr	Wartość
Octave Shift	-4~0~+4

Coarse Tune

Odstrajanie wybranej partii do gry w czasie rzeczywistym w krokach półtonowych.

Parameter	Setting
Coarse Tune	-24~0~+24

Fine Tune

Odstrajanie dokładne wybranej partii w krokach co 1 jednostka (1/100 półtonu).

Parametr	Wartość
Fine Tune	-100~0~+100

Portamento Mode

Wybraną partię można przełączać w tryb monofoniczny. Wartość „Mono” oznacza, że gra akordowa nie będzie możliwa. Ten tryb należy stosować, aby brzmienie trąbki lub dętego instrumentu drewnianego było naturalniejsze. Natomiast wartość „Poly” oznacza możliwość gry akordowej.

Parametr	Wartość
Portamento Mode	Poly, Mono

Portamento Time

„PORTAMENTO” oznacza, że wysokość dźwięku nie zmienia się w ściśle zdefiniowany sposób lecz zmienia się płynnie od jednego dźwięku do drugiego. Parametr ten służy do określania szybkości przechodzenia od jednej wysokości do drugiej. Im wyższa wartość, tym czas przechodzenia od jednej wysokości do drugiej jest dłuższy.

Parametr	Wartość
Portamento Time	0~127

After Touch

Moduł odbiera komunikaty o docisku. Możesz określić, jak partie do gry w czasie rzeczywistym będą reagować na te komunikaty.

Parameter	Setting
After Touch	Off, Filter Up, Filter Down, Modulation, Pitch Up, Pitch Down, Volume Up, Volume Dw

Off: partia nie będzie reagować na docisk.

Filter Up: docisnięcie klawisza będzie zwiększać częstotliwość odcięcia brzmienia, przypisanego do danej partii (brzmienie stanie się dźwięczniejsze).

Filter Down: docisnięcie klawisza będzie zmniejszać częstotliwość odcięcia brzmienia, przypisanego do danej partii (brzmienie stanie się bardziej matowe).

UWAGA

Zależnie od wartości parametru „Cut Off” wybranie wartości „Filter Down” lub „Filter Up” może nie dawać zauważalnych efektów. Taki przypadek występuje w przypadku brzmień, dla których częstotliwość odcięcia ma wartość maksymalną.

Modulation: wybierz tę wartość, jeśli chcesz za pomocą docisku modulować dźwięk.

Pitch Up: docisnięcie klawisza będzie odstraiać dźwięk w górę o maksymalnie 2 półtony.

Pitch Down: docisnięcie klawisza będzie odstraiać dźwięk w dół o maksymalnie 2 półtony.

Volume Up: za pomocą docisku będzie można zwiększać poziom głośności.

Volume Down: za pomocą docisku będzie można zmniejszać poziom głośności.

Cut Off

Ten parametr filtra służy do modyfikowania częstotliwości odcięcia czyli zmiany barwy dźwięku. Wartości dodatnie powodują, że filtr będzie przepuszczać więcej alikwotów, a dźwięk będzie jaśniejszy. Im wyższa będzie ujemna wartość tego parametru, tym mniej alikwotów będzie przechodzić przez filtr i dźwięk będzie cichszy i bardziej matowy.



UWAGA

W przypadku niektórych brzmień wartości dodatnie parametru „Cutoff” mogą generować niezauważalne zmiany, ponieważ może on mieć już maksymalną wartość.

Parametr	Wartość
Cut Off	-64~+63

Resonance

Gdy wartość parametru „Resonance” rośnie, alikwoty wokół częstotliwości odcięcia są podbijane, tworząc brzmienie o silniejszym charakterze.

UWAGA

W przypadku niektórych brzmień wartości ujemne parametru „Resonance” mogą generować niezauważalne zmiany, ponieważ może on mieć już minimalną wartość.

Parametr	Wartość
Resonance	-64~+63

Attack (dotyczy tylko brzmień)

Określanie czasu narastania. Wartości ujemne skracają czas narastania przez co dźwięk staje się agresywniejszy.

Parametr	Wartość
Attack	-64~+63

Decay

Określanie czasu opadania czyli czasu, w jakim poziom głośności oraz częstotliwość odcięcia opadnie od wartości maksymalnej do wartości zasadniczej.

Parametr	Wartość
Decay	-64~+63

UWAGA

Wartość poziomu zasadniczego dla brzmień perkusyjnych wynosi zazwyczaj „0”. Do tej kategorii należą również brzmienia fortepianowe i gitarowe. Dlatego wciskanie klawisza przez dłuższy czas daje w tym przypadku niewiele, nawet po wybraniu wysokiej wartości.

Release

Określanie czasu zanikania czyli czasu, jaki upłynie do momentu zwolnienia klawisza do czasu, aż dźwięk przestanie być słyszalny. Częstotliwość odcięcia również podlega działaniu tego parametru.

Parametr	Wartość
Release	-64~+63

Vibrato Rate

Regulacja szybkości modulacji. Wartości dodatnie zwiększają, a wartości ujemne redukują szybkość (częstotliwość) modulacji.

Parametr	Wartość
Vibrato Rate	-64~+63

Vibrato Depth

Regulacja głębokości modulacji wysokości dźwięków. Wartości dodatnie oznaczają, że „drżenie” będzie wyraźniejsze, wartości ujemne osłabiają głębokość efektu VIBRATO.

Parametr	Wartość
Vibrato Depth	-64~+63

Vibrato Delay

Określanie czasu, który upłynie od momentu naciśnięcia klawisza do momentu pojawienia się efektu VIBRATO. Wartości dodatnie (+) wydłużają czas opóźnienia, a wartości ujemne skracają go.

Parametr	Wartość
Vibrato Delay	-64~+63

C1

Działanie tego parametru zależy od brzmienia, przypisanego do edytowanej partii. Może mieć wpływ na ustawienia filtra i rezonansu, przełączając prędkość wirowania w efekcie ROTARY, itd.

Parametr	Wartość
C1	0~127

Key Range Lower, Key Range Upper

Określanie przedziału aktywności nutowej dla danej partii.

Parametr	Wartość
Key Range Lower	C1~G9
Key Range Upper	C1~G9

UWAGA

Wartość parametru „Upper Range Lower” nie może być wyższa lub równa wartości parametru „Key Range Upper” (i odwrotnie).

Parametry opcji „Tone Part Effects”

Opcję można wybrać używając menu: przycisk [MENU] → „Performance Edit” → „Tone Part Effects”.

Tone Part Effects	
Mfx	↔
Reverb	↔
Chorus	↔

1. Kołem [CURSOR/VALVE] zaznacz i ustaw żądany procesor efektów (MFX, REVERB, CHORUS).

Na ekranie pojawiają się parametry wybranej partii.

Dostępne są następujące parametry:

(a) Parametry procesora MFX

Opcję można wybrać używając menu: przycisk [MENU] → „Performance Edit” → „Tone Part Effects” → „Mfx”.

Moduł został wyposażony w procesor wieloeftowy, który można wykorzystywać do przetwarzania sygnału dowolnej partii do gry w czasie rzeczywistym. Patrz opis parametru „Mfx” na s. 52 (dostępne są również 3 procesory MFX dla partii stylu lub utworu).

Mfx Switch

Wybierz wartość „Off”, jeśli procesor MFX nie jest potrzebny.

Parametr	Wartość
Mfx Switch	Off, On

Mfx Type

Procesor MFX posiada 84 rodzaje efektów, niektóre z nich są złożeniami dwóch efektów w celu uzyskania większej elastyczności pracy. Parametr służy do wybrania żadanego efektu. Lista dostępnych efektów:

1. Thru	29. OD → Delay	57. VK Rotary
2. Stereo EQ	30. DST → Chorus	58. 3D Chorus
3. Overdrive	31. DST → Flanger	59. 3D Flanger
4. Distortion	32. DST → Delay	60. 3D Step Flgr
5. Phaser	33. EH → Chorus	61. Band Chorus
6. Spectrum	34. EH → Flanger	62. Band Flanger
7. Enhancer	35. EH → Delay	63. Band Step Flg
8. Auto Wah	36. Chorus → DLY	64. VS Overdrive
9. Rotary	37. Flanger → DLY	65. VS Distortion
10. Compressor	38. CHO → Flanger	66. GT Amp Simul
11. Limiter	39. CHO/DLY	67. Gate
12. Hexa-Chorus	40. Flanger/DLY	68. Long Delay
13. Trem Chorus	41. CHO/Flanger	69. Serial Delay
14. Space-D	42. Isolator	70. MLT Tap DLY
15. St. Chorus	43. Low Boost	71. Reverse DLY
16. St. Flanger	44. Super Filter	72. Shuffle DLY
17. Step Flanger	45. Step Filter	73. 3D Delay
18. St. Delay	46. Humanizer	74. Long Time DLY
19. Mod. Delay	47. Speaker Sim	75. Tape Echo
20. 3 Tap Delay	48. Step Phaser	76. LoFi Noise
21. 4 Tap Delay	49. MLT Phaser	77. LoFi Comp
22. Time Delay	50. Inf Phaser	78. LoFi Radio
23. 2 Pitch Shifter	51. Ring Modul	79. Telephone
24. FBK Pitch	52. Step Ring	80. Phonograph
25. Reverb	53. Tremolo	81. Step Pitch
26. Gate Reverb	54. Auto Pan	82. Sympa Reso
27. OD% Chorus	55. Step Pan	83. Vib-Od-Rotary
28. OD% Flanger	56. Slicer	84. Center Canc

Niektóre wymienione wyżej nazwy mogą pojawiać się na ekranie w formie skróconej.

Mfx Edit

Jeśli chcesz edytować parametry wybranego efektu, w ramach ekranu roboczego „Mfx” naciśnij koło [CURSOR/VALUE], aby przejść do ekranu roboczego „Mfx Edit”. Następnie użyj koła [CURSOR/VALUE], aby zmienić wartość dostępnych parametrów.

Odnośnie dostępnych parametrów patrz akapit „Efekty procesora MFX oraz ich parametry” na s. 107.

Pierwsza dwa parametry każdego procesora MFX to „Chorus Send” (0~127) i „Reverb Send” (0~127). Służą one do określania, czy – i jak silnie – sygnał wyjściowy z procesora MFX powinien być przetwarzany przez procesor CHORUS i/lub REVERB.

(b) Parametry procesora REVERB

Opcję można wybrać używając menu: przycisk [MENU] → „Performance Edit” → „Tone Part Effects” → „Reverb”.

Reverb switch

Wybierz wartość „Off”, jeśli efekt pogłosowy nie jest potrzebny.

Parametr	Wartość
Reverb Switch	Off, On

Reverb Type

Wybieranie jednego z dwunastu efektów, dwa z nich to linia opóźniająca.

1. SRV Room	5. Room1	9. Hall1
2. SRV Hall	6. Room2	10. Hall2
3. SRV Plate	7. Stage1	11. Delay
4. GM2 Reverb	8. Stage2	12. Pan Delay

Reverb Edit

Jeśli chcesz edytować parametry wybranego efektu, naciśnij koło [CURSOR/VALUE], aby przejść do ekranu roboczego „Reverb Edit”. Następnie użyj koła [CURSOR/VALUE], aby zmienić wartość dostępnych parametrów.

Parametry efektów „1. SRV Room”, „2. SRV Hall” i „3. SRV Plate”:

Parametr	Wartość	Opis
Level	0~127	Poziom wejściowy do procesora REVERB.
Pre Delay	0.0~100.0 ms	Opóźnienie wstępne. Symulowanie dystansu pomiędzy sygnałem oryginalnym, a dźwiękiem odbitym.
Time	0~127	Długość (czas trwania) pogłosu. Im wyższa wartość, tym dłuższe jest pomieszczenie, którego akustykę symuluje się.
Size	1~8	Określanie sposobu propagacji odbić, co daje słuchaczowi pogląd o wysokości symulowanego pomieszczenia.
High Cut	160~12500 Hz, Bypass	Wybieranie częstotliwości, powyżej której wszystkie częstotliwości będą tłumione. Jeśli nie chcesz tłumić wysokich częstotliwości, wybierz wartość „Bypass”.
Density	0~127	Gęstość (ilość) odbić.

Parametr	Wartość	Opis
Diffusion	0~127	Określanie sposobu zmian zwartości pogłosu w czasie. Im wyższa wartość, wraz z upływem czasu zwartość pogłosu jest większa (rośnie ilość odbić). (Działanie tego parametru jest wyraźniejsze w przypadku długich pogłosów.)
LF Damp Freq	50~4000Hz	Wybieranie częstotliwości, poniżej której wszystkie częstotliwości będą tłumione.
LF Damp Gain	-36~0dB	Głębokość tłumienia pasma częstotliwości, określonego za pomocą parametru "LF Damp". Po wybraniu wartości „0” w sygnale po efekcie te częstotliwości nie będą tłumione.
HF Damp Freq	4000~12500Hz	Wybieranie częstotliwości, powyżej której wszystkie częstotliwości będą tłumione.
HF Damp Gain	-36~0dB	Głębokość tłumienia pasma częstotliwości, określonego za pomocą parametru "HF Damp". Po wybraniu wartości „0” w sygnale po efekcie te częstotliwości nie będą tłumione.

Parametry efektu „4. GM2Reverb”:

Parametr	Wartość	Opis
Level	0~127	Poziom wyjściowy z procesora REVERB.
Character	Room1, Room2, Room3, Hall1, Hall2, Plate, Delay, Pan Delay	Rodzaj pogłosu
Pre LPF	0~7	Częstotliwość odcięcia filtra, pracującego na wejściu efektu. Im wyższa wartość, tym silniejsze tłumienie wysokich częstotliwości.
Level	0~127	Poziom wyjściowy z procesora REVERB.

Parametr	Wartość	Opis
Time	0~127	Długość (czas trwania) pogłosu
Feedback	0~127	Głębokość sprzężenia zwrotnego, gdy parametr „Character” ma wartość „Delay” lub „Pan Delay”.

Parametry efektów „5. Room1”~„12. Pan Delay”:

Parametr	Wartość	Opis
Level	0~127	Poziom wyjściowy z procesora REVERB.
Time	0~127	Długość (czas trwania) pogłosu
HF Damp	200~8000Hz, Bypass	Wybieranie częstotliwości, powyżej której wszystkie częstotliwości będą tłumione. Jeśli nie chcesz tłumić wysokich częstotliwości, wybierz wartość „Bypass”.
Feedback	0~127	Głębokość sprzężenia zwrotnego.

c) Parametry efektów procesora CHORUS

Opcję można wybrać używając menu: przycisk [MENU] → „Performance Edit” → „Tone Part Effects” → „Chorus”.

Chorus switch

Wybierz wartość „Off”, jeśli efekt tego procesora nie jest potrzebny.

Parametr	Wartość
Chorus Switch	Off, On

Chorus Type

Wybieranie jednego z dwunastu efektów, jeden z nich to linia opóźniająca.

- | | | |
|------------|------------|--------------|
| 1. Chorus1 | 3. Chorus3 | 5. GM2Chorus |
| 2. Chorus2 | 4. Flanger | 6. Delay |

Chorus Edit

Jeśli chcesz edytować parametry wybranego efektu, naciśnij koło [CURSOR/VALUE], aby przejść do ekranu roboczego „Chorus Edit”. Następnie użyj koła [CURSOR/VALUE], aby zmienić wartość dostępnych parametrów.

Parametry efektów „1. Chorus1”~„4. Flanger”:

Parametr	Wartość	Opis
Level	0~127	Poziom sygnału wejściowego z procesora REVERB.

Parametr	Wartość	Opis
Output Select	Main, Rev, Main+Rev	Wybierania miejsca, do którego będzie kierowany sygnał wyjściowy z procesora: do gniazd OUTPUT grupy AUDIO (wartość „Main”), do procesora REVERB (wartość „Rev”) lub obydwie te miejsca (wartość „Main+Rev”). W dwóch ostatnich przypadkach sygnał z procesora CHORUS jest przetwarzany również przez efekt pogłosowy.
Filter Type	OFF, LPF, HPF	Określanie, czy sygnał wejściowy będzie filtrowany. Pozwala to zlikwidować zakłócenia lub „puknięcia” w sygnale basu. Wybierz wartość „OFF”, jeśli filtracja nie jest potrzebna. Wartość „LPF” tłumi częstotliwości wyższe od częstotliwości odcięcia, określanej wartością parametru „Cutoff Freq”. Wartość „HPF” tłumi częstotliwości niższe od częstotliwości odcięcia, określanej wartością parametru „Cutoff Freq.”.
Cutoff Freq	200~8000Hz	Częstotliwość odcięcia filtra. Parametr nie działa, jeśli parametr „Filter Type” ma wartość „Off”.
Pre Delay	0.0~100.0 ms	Opóźnienie wstępne czyli czas jaki upłynie do momentu pojawienia się sygnału po efekcie.
Rate Sync	Hz, Note	Określanie, czy modulacja będzie synchronizowana do tempa pracy aranżera lub rekordera (wartość „Note”), czy też nie (wartość „Hz”). Zależnie od wyboru zakres wartości jest wyrażany w hercach lub w wartościach rytmicznych.

Parametr	Wartość	Opis
Rate Hz	0.05~10.00Hz	Określanie szybkości modulacji. Może to być albo czas (milisekundy) albo wartość rytmiczna, zależnie od wartości parametru „Rate Sync”. „T” oznacza triolę, a „.” odnosi się do nuty z kropką. Wartość „2/1” oznacza, że każdy cykl trwa 2 takty. Zaletą posługiwania się wartościami rytmicznymi jest możliwość synchronizacji modulacji efektu CHORUS do tempa pracy aranżera lub rekordera.
Rate Note	1/64T, 1/64, 1/32T, 1/32, 1/16T, 1/32., 1/16, 1/8T, 1/16., 1/8, 1/4T, 1/8., 1/4, 1/2 T, 1/4., 1/2, 1/1 T, 1/2., 1/1, 2/1 T, 1/1., 2/1	
Depth	0~127	Określanie głębokości modulacji. Im wyższa wartość, tym modulacja wyraźniejsza.
Phase	0~180 deg	Przestrzenność dźwięku (tzn. „stereofoniczność” efektu).
Feedback	0~127	Określanie głębokości sprzężenia zwrotnego procesora CHORUS. Od wartości tego parametru zależy zwartość tworzonego efektu. Im wyższa wartość, tym silniejsze sprzężenie zwrotne.

Parametry efektu „5. GM2Chorus”:

Parametr	Wartość	Opis
Level	0~127	Poziom wejściowy do procesora CHORUS.
Output Select	Main, Rev, Main+Rev	Wybierania miejsca, do którego będzie kierowany sygnał wyjściowy z procesora: do gniazd OUTPUT grupy AUDIO (wartość „Main”), do procesora REVERB (wartość „Rev”) lub obydwie te miejsca (wartość „Main+Rev”). W dwóch ostatnich przypadkach sygnał z procesora CHORUS jest przetwarzany również przez efekt pogłosowy.

Parametr	Wartość	Opis
Pre LPF	0~7	Częstotliwość odcięcia filtra, pracującego na wejściu efektu. Im wyższa wartość, tym silniejsze tłumienie wysokich częstotliwości.
Level	0~127	Poziom wyjściowy z procesora CHORUS.
Feedback	0~127	Określanie głębokości sprzężenia zwrotnego.
Delay	0~127	Opóźnienie wstępne czyli czas jaki upłynie do momentu pojawienia się sygnału po efekcie.
Rate	0~127	Określanie szybkości (częstotliwości) modulacji. Im wyższa wartość, tym szybsza modulacja.
Depth	0~127	Określanie głębokości modulacji. Im wyższa wartość, tym modulacja wyraźniejsza.
Reverb Send	0~127	Określanie poziomu sygnału wyjściowego z procesora CHORUS, kierowanego na wejście procesora REVERB. Wartość „127” umożliwia wykonanie szeregowego połączenia obydwu procesorów (CHORUS przed REVERB). Jeśli nie chcesz, aby sygnał wyjściowy z procesora CHORUS był przetwarzany przez efekt procesora REVERB, wybierz wartość „0”.

Parametry efektu „6. Delay”:

Parametr	Wartość	Opis
Level	0~127	Poziom wyjściowy z procesora CHORUS.

Parametr	Wartość	Opis
Output Select	Main, Rev, Main+Rev	Wybierania miejsca, do którego będzie kierowany sygnał wyjściowy z procesora: do gniazd OUTPUT grupy AUDIO (wartość „Main”), do procesora REVERB (wartość „Rev”) lub obydwu te miejsca (wartość „Main+Rev”). Dwie ostatnie opcje oznaczają, że sygnał wyjściowy z procesora CHORUS będzie również przetwarzany przez efekt procesora REVERB.
L Delay Sync	msec, Note	Określanie, czy czas opóźnienia będzie synchronizowany do tempa (wartość „Note”), czy nie (wartość „msec”). Zależnie od wyboru zakres wartości jest wyrażany w milisekundach lub w wartościach rytmicznych.
L Delay msec	0~1000ms	Określanie czasu opóźnienia. Może to być albo czas (milisekundy) albo wartość rytmiczna, zależnie od wartości parametru „Rate Sync”. „T” oznacza triolę, a „.” odnosi się do nuty z kropką. Wartość „2/1” oznacza, że kolejne powtórzenie pojawia się po dwóch taktach lub miarach. Zaletą pracy z wartościami rytmicznymi jest to, że opóźnienie zawsze pracuje w sposób zsynchronizowany z aktualnie stosowaną wartością tempa pracy aranżera lub rekiordera.
L Delay Note	1/64T, 1/64, 1/32T, 1/32, 1/16T, 1/32., 1/16, 1/8T, 1/16., 1/8, 1/4T, 1/8., 1/4, 1/2T, 1/4., 1/2, 1/1T, 1/2., 1/1, 2/1T, 1/1., 2/1	
L Level	0~127	Poziom głośności sygnału opóźnionego (są trzy – lewy, środkowy i prawy).
HF Damp	200~8000Hz, Bypass	Częstotliwość odcięcia sygnału sprzężenia zwrotnego (kierowanego na wejście linii). Jeśli nie chcesz tłumić wysokich częstotliwości, wybierz wartość „BYPASS”.
C Delay Sync	Patrz parametr „L Delay Sync”	
C Delay msec	Patrz parametr „L Delay msec”	
C Delay Note	Patrz parametr „L Delay Note”	
C Level	Patrz parametr „L Level”	

Parametr	Wartość	Opis
C Feedback	-98~+98%	Głębokość sprzężenia zwrotnego. Wartości ujemne odwracają fazę.
R Delay Sync	Patrz parametr „L Delay Sync”	
R Delay msec	Patrz parametr „L Delay msec”	
R Delay Note	Patrz parametr „L Delay Note”	
R Level	Patrz parametr „L Level”	

Parametry opcji „Style Parts”

Opcję można wybrać używając menu: przycisk [MENU] → „Performance Edit” → „Style Parts”.

Style Parts	
Part	ADrum
Mute	Off
Solo	Off
Volume	100

Parametry tej opcji stosowane są do ośmiu partii aranżera (tzn. partii, używanych do odtwarzania wybranego stylu muzycznego).

1. Kołem [CURSOR/VALUE] wybierz partię aranżera, której parametry chcesz zmieniać (ADrum, ABass, Acc1, Acc2, Acc3, Acc4, Acc5, Acc6).

Na ekranie pojawiają się parametry wybranej partii.

2. Używaj koła [CURSOR/VALUE] do wybierania parametrów i edycji ich wartości.

Dostępne są następujące parametry:

Mute

Wyciszanie wybranej partii.

Parametr	Wartość
Mute	Off, On

Solo

Wyodrębnianie wybranej partii, co oznacza, że wszystkie inne nie będą słyszalne (będą wyciszone).

Parametr	Opis
Solo	Off, On

Volume

Regulacja poziomu głośności wybranej partii. Wybranie wartości „0” oznacza, że dana partia nie będzie słyszalna.

Parametr	Wartość
Volume	0~127

Exp. Pedal

Wybierz wartość „Off”, jeśli nie chcesz używać pedału ekspresji do danej partii. Oznacza to, że dana partia nie będzie reagować na pracę pedału ekspresji, podłączonego do gniazda [SWITCH/EXPRESSION] grupy PEDAL.

Parametr	Wartość
Exp. Pedal	Off, On

Exp. Pedal All Parts On

Jeśli nie masz pewności, które partie stylu muzycznego wciąż odbierają komunikaty o pracy pedału ekspresji i jeśli chcesz, aby wszystkie partie odbierały te komunikaty, zaznacz to pole i naciśnij koło [CURSOR/VALUE].

Exp. Pedal All Parts Off

Jeśli nie masz pewności, które partie stylu muzycznego wciąż odbierają komunikaty o pracy pedału ekspresji i jeśli chcesz, aby żadna z nich nie odbierała tych komunikatów, zaznacz to pole i naciśnij koło [CURSOR/VALUE].

Split

Ten ekran roboczy służy do edycji dwóch parametrów, związanych z klawiaturą. Opcję można wybrać używając menu: przycisk [MENU] → „Performance Edit” → „Split”.

Split	
Split Point	C 4
Lower Hold	Off

Split Point

Wyznaczanie punktu podziału.

Parametr	Wartość
Split Point	B1~B6

UWAGA: W notacji anglosaskiej dźwięk „h” jest oznaczany literą „B”, a dźwięk „b” – literą „B” z bemolem (B^b)

Lower Hold

Włączanie lub wyłączanie funkcji HOLD dla partii LWR.

Parametr	Wartość
Lower Hold	Off, On

Po wybraniu wartości „On” dźwięki partii LWR będą wybrzmiewać dopóki nie zagraż następnych nut w lewej części klawiatury. (Ta funkcja jest dostępna tylko wtedy, gdy świeci się dioda przycisku [SPLIT].)

Po wybraniu wartości „Off” dźwięk partii LWR będzie się urywać po zwolnieniu wszystkich klawiszy w lewej części klawiatury.

Key

Ta funkcja umożliwia transponowanie wysokości dźwięków w krokach półtonowych. Zależnie od stosowanego trybu transpozycja obejmuje wszystkie sekcje lub tylko wybrane. Opcję można wybrać używając menu: przycisk [MENU] → „Performance Edit” → „Key” lub naciskając przycisk [KEY]. Patrz akapit „Zmiana tonacji” na s. 37.

Parametry opcji „Arranger Setting”

Opcję można wybrać używając menu: przycisk [MENU] → „Performance Edit” → „Arranger Setting”.



Parametry tej opcji są stosowane aranżera jako całości, umożliwiając precyzyjne określenie sposobu jego pracy.

Arranger

Wybierz wartość „Off”, jeśli potrzebna jest tylko partia perkusyjna stylu, a partie melodyczne są zbędne (ABass, ACC1~6).

Parametr	Wartość
Arranger	Off, On

Type

Określenie sposobu interpretacji akordów sterujących, odbieranych przez partię NTA.

Parametr	Wartość
Type	Standard, Pianist, Accordionist1, Accordionist2, Guitarist, Intelligent, Easy

UWAGA

Jeśli parametr „Arr Type” (strona 63) będzie mieć wartość „On”, ten parametr będzie nieczynny.

Standard: Normalny tryb rozpoznawania akordów.

Pianist: W tym trybie moduł będzie rozpoznawał tylko akordy, składające się z co najmniej trzech dźwięków. Zagranie tylko dwóch nut nie spowoduje zmiany tonacji odtwarzanego stylu.

Guitarist: Wybierz tę wartość, jeśli do sterowania aranżerem używasz gitary MIDI.

Intelligent: Wybierz ten tryb wtedy, gdy chcesz, aby aranżer sam dobierał sobie brakujące nuty akordu sterującego.

Accordionist1: Wybierz tę wartość, jeśli do sterowania aranżerem używasz akordeonu serii FR.

Accordionist2: Wybierz tę wartość, jeśli do sterowania aranżerem używasz akordeonu MIDI, transmitującego informacje o akordach w obrębie jednej oktawy, a akordy zmniejszone bez nuty toniki.

Easy: To jest inny „inteligentny” system wybierania akordów. Działa następująco:

Akord durowy	Naciśnij klawisz toniki akordu.
Akord molowy	Naciśnij klawisz toniki + dowolny czarny klawisz po lewej.

Akord septymowy	Naciśnij klawisz toniki + dowolny biały klawisz po lewej
Akord molowy septymowy	Naciśnij klawisz toniki + dowolny czarny klawisz po lewej + dowolny biały klawisz po lewej.

Arranger Hold

Wybierz wartość „Off”, gdy chcesz, aby akompaniament nie był odtwarzany, jeśli partia NTA przestanie odbierać nuty sterujące. Wartość domyślna – „On”.

Parametr	Wartość
Arranger Hold	Off, On

Tempo

Każdy styl muzyczny posiada zaprogramowaną fabrycznie wartość tempa odtwarzania, wywoływaną wraz z nim. Ten parametr umożliwia określenie, czy i kiedy moduł powinien ignorować domyślne tempo i używać tempa poprzednio używanego stylu.

Parametr	Wartość
Tempo	Preset, Auto, Lock

Znaczenie tych trzech wartości:

Wartość	Wybranie nowego stylu	
	Styl nie jest odtwarzany	Styl jest odtwarzany
Preset	Ładowana jest wartość domyślna	
Auto	Ładowana jest domyślna wartość tempa nowego stylu	Domyślna wartość tempa nowego stylu nie jest ładowana. Styl jest odtwarzany w dotychczasowym tempie.
Lock	Domyślna wartość tempa nowego stylu nie jest ładowana. Styl będzie odtwarzany w dotychczasowym tempie.	

Fill In Half Bar

Po wybraniu wartości „On” długość wypełnień, odtwarzanych wtedy, gdy świecić się będzie dioda przycisku [AUTO FILL IN] będzie krótsza o połowę.

Parametr	Wartość
Fill In Half Bar	Off, On

Parametry opcji „Melody Intelligent”

Opcję można wybrać używając menu: przycisk [MENU] → „Performance Edit” → „Melody Intelligent”.

Melody Intelligent	
Switch	Off
Type	Traditional
Intell Threshold	0
Level	100

Dostępne są następujące parametry:

Switch

Wybierz wartość „On”, jeśli chcesz włączyć partię MELODY INTELL.

Partia jest sterowana akordami sterującymi partii NTA i odtwarza automatyczne harmonie, dodawane do linii melodycznej, odgrywanej za pomocą partii UP1. Do wyboru jest 18 typów harmonii (patrz niżej).

Parametr	Wartość
Switch	Off, On

UWAGA

Nie zapomnij włączyć partii UP1 (strona 27).

Type

Wybieranie jednego z osiemnastu typów harmonii:

Parametr	Wartość
Type	1:Duet, 2:Organ 3:Combo, 4:Strings, 5:Choir, 6:Block, 7:Big Band, 8:Country, 9:Traditional, 10:Brodway, 11:Gospel, 12:Romance, 13:Latin, 14:Country Guitar, 15:Country Ballad, 16:Waltz Organ, 17:Octave Type1, 18:Octave Type2

Intell Threshold

Wartość określa minimalną wartość dynamiki (pomiędzy „1” i „127”) nut partii UP1, która będzie sterować brzmieniem partii MELODY INTELL. Jeśli nie potrzebujesz tej opcji przełączającej, wybierz wartość „0”.

Parametr	Wartość
Intell Threshold	0~127

Level

Regulacja poziomu głośności partii MELODY INTELL, aby dźwięki harmonii był dobrze zmiksowany z resztą dźwięku.

Parametr	Wartość
Level	0~127

Save As Default

Ta opcja umożliwia zachowywanie aktualnych ustawień grupy „Performance Edit” jako ustawień domyślnych. Te ustawienia będą ładowane automatycznie po każdym włączeniu zasilania modułu.



1. Pokręć kołem [CURSOR/VALUE], aby zaznaczyć „YES”, a następnie naciśnij koło, aby zdefiniować bieżące ustawienia jako domyślne.

Na ekranie pojawi się komunikat z żądaniem potwierdzenia.

Jeśli nie chcesz zachować ustawień bieżących jako domyślnych, pokręć kołem [CURSOR/VALUE], aby zaznaczyć „NO”, a następnie naciśnij koło. Nastąpi powrót do ekranu roboczego „Performance Edit”.

Parametry globalne

Ustawienia globalne czyli grupy funkcji „Global” można zachowywać w pamięci globalnej modułu. Jeśli nie zachowasz zmian, stracisz je po wyłączeniu zasilania.

Patrz opis zachowywania ustawień na s. 65.

Display Brightness

Parametr można wywołać za pomocą menu: naciśnij przycisk [MENU] → „Global” → „Display Brightness”.

Global	
Display Brightness	13
Tuning	440.0 Hz
Style/SMF TrackMute	↔
Scale Tune Switch	↔

Parametr służy do regulacji jasności ekranu, jeśli staje się trudno czytelny.

Parametr	Wartość
Display Brightness	0~35

Tuning

Parametr można wywołać za pomocą menu: naciśnij przycisk [MENU] → „Global” → „Tuning”.

Global	
Display Brightness	14
Tuning	440.0 Hz
Style/SMF TrackMute	↔
Scale Tune Switch	↔

Dostrajanie modułu do instrumentów akustycznych, których nie można przestroić. Wartością domyślną jest „440.0 Hz”.

Parametr	Wartość
Tuning	415.3~466.2Hz

Style/SMF TrackMute

Patrz akapit „Funkcje TRACK MUTE i CENTER CANCEL” na s. 38.

Scale Tune Switch

Opcję można wywołać za pomocą menu: naciśnij przycisk [MENU] → „Global” → „Scale Tune Switch”.

Scale Tune Switch	
Part	Off
Style	Off

Parametr	Wartość	Opis
Part	Off, On	Wybierz wartość „On”, jeśli do partii do gry w czasie rzeczywistym mają być stosowane ustawienia opcji „Scale Tune” (patrz niżej).
Style	Off, On	Wybierz wartość „On”, jeśli do partii stylu muzycznego mają być stosowane ustawienia opcji „Scale Tune” (patrz niżej).

Scale Tune

Opcję można wywołać za pomocą menu: naciśnij przycisk [MENU] → „Global” → „Scale Tune”.

Scale Tune	
C	0
C#	0
D	0
Eb	0

Opcja służy do zmieniania wysokości dźwięków oktawy, co może być użyteczne podczas tworzenia orientalnych skal.

Parametr	Wartość	Opis
C~B (każdą nutę można ustawić indywidualnie)	-64~0~+63	Odstrajanie nut C – H w krokach co jedna jednostka. Ustawiona wartość odnosi się do wszystkich nut o tej samej nazwie. Jeśli odstroisz dźwięk „C”, spowoduje to zmianę wysokości wszystkich dźwięków C (C1, C2, C3, itd.) (wartość „-50” oznacza, że dźwięk będzie odstrojony o ćwierć tonu w dół).

One Touch Hold

Opcję można wywołać za pomocą menu: naciśnij przycisk [MENU] → „Global” → „One Touch Hold”.

Onetouch Hold	
Tempo	On
Tone Part	Off
Intro/Ending	On
Variation	Off

Parametry tej opcji umożliwiają filtrowanie niektórych ustawień funkcji ONE TOUCH. Wybierz wartość „On”, jeśli nie chcesz ładować tych ustawień z pozostałymi danymi funkcji ONE TOUCH.

Parametr	Wartość
Tempo	Off, On
Tone Part	Off, On
Intro/Ending	Off, On
Variation	Off, On
Expression Pedal	Off, On

Performance Hold

Opcję można wywołać za pomocą menu: naciśnij przycisk [MENU] → „Global” → „Performance Hold”.

Performance Hold	
Tempo	Off
Expression Pedal	Off
Tone	Off
Tone Part	Off

Parametry tej opcji służą do filtrowania niektórych ustawień Zestawu Ustawień. Wybierz wartość „On”, jeśli nie chcesz ładować tych ustawień z pozostałymi danymi Zestawu Ustawień.

Parametr	Wartość
Tempo	Off, On
Expression Pedal	Off, On
Tone	Off, On
Tone Part	Off, On
Split	Off, On
Lower Octave	Off, On
Arr Type	Off, On
Transpose	Off, On
Bass Inversion	Off, On

Metronome

Opcję można wywołać za pomocą menu: naciśnij przycisk [MENU] → „Global” → „Metronome”. Patrz akapit „Metronom” na s. 40.

Metronome	
Metronome	Off
Volume	64
Time Signature	4/4
Mode	Always

Video Settings

Opcję można wywołać za pomocą menu: naciśnij przycisk [MENU] → „Global” → „Video Settings”.

Video Settings	
Video Mode	PAL
Aspect Ratio	Full

Poniższa tabela zawiera opis parametrów opcji „Video Setting”.

Parametr	Wartość	Opis
Video Mode	PAL, NTSC	Wybierz wartość, odpowiadającą formatowi, używanemu w podłączonym monitorze.
Aspect Ratio	Full, Center	Wybierz odpowiedni współczynnik proporcji.

UWAGA

Jeśli używasz telewizora, nie zapomnij ustawić odpowiedni kanał („AV” lub temu podobny, patrz instrukcja obsługi telewizora).

Lyrics Settings

Opcję można wywołać za pomocą menu: naciśnij przycisk [MENU] → „Global” → „Global Settings”.

Lyrics Settings	
Background Mode	Color
Background Color	1
Highlight Color	1
Row Displaying	4

Poniższa tabela zawiera opis parametrów opcji „Lyrics Settings”.

Parametr	Wartość	Opis
Background Mode	Colour, Logo	[Colour]: Tłem będzie pusty ekran w wybranym kolorze (patrz niżej). [Logo]: Tłem będzie logo modułu BK-7m.
Background Colour	1~8	Wybieranie koloru tła.
Highlight Colour	1~8	Wybieranie koloru podświetlenia.
Row Displaying	2, 4	Określanie ilości linii, używanych do wyświetlania tekstu.
Chord View	Off, On	Wybierz wartość „On”, jeśli chcesz, aby razem z tekstem wyświetlane były akordy.

Utility

Parametry użytkowe opcji „Utility” można wywołać za pomocą menu: naciśnij przycisk [MENU] → „Global” → „Utility”.

Utility	
SMF QuickStart 1stNote	
Perform Next Song	On
Rec Audio Level	0 dB
Rec Audio Sync	On

Poniższa tabela zawiera opis parametrów opcji „Utility”.

Parametr	Wartość	Opis
Song Quick Start	Off, 2nd bar, 1st note	Off: Odtwarzanie rozpoczyna się od początku pliku (który może rozpoczynać się kilkoma pustymi takkami). 2nd bar: Odtwarzanie wybranego pliku SMF rozpoczynać się będzie od drugiego taktu. 1st note: To zasadniczo to samo, co wyżej z tym wyjątkiem, że odtwarzanie będzie się rozpoczynać od pierwszej nuty wybranego utworu.
Perform Next Song	Off, On	Przy końcu odtwarzania utworu następny wykaz Zestawów Ustawień będzie uruchamiany automatycznie. Jeśli wykaz Zestawów Ustawień odnosi się do stylu muzycznego, styl ten zostanie załadowany, ale odtwarzanie trzeba będzie uruchomić ręcznie za pomocą przycisku [START/STOP/▶/II].
REC Audio Level	-24, -18, -12, -6, +0 dB	Ustawianie poziomu zapisu (patrz s. 46). Na poziom zapisu nie ma wpływu położenie gałki potencjometru [VOLUME]. (Wartość domyślna: +0dB)
REC Audio Sync	Off, On	Off: Wybierz tę wartość, jeśli chcesz rejestrować dane przez uruchomieniem odtwarzania stylu lub utworu. On: Wybierz tę wartość, gdy chcesz, aby zapis rozpoczynał się w momencie uruchomienia odtwarzania stylu lub utworu. Po wybraniu tej wartości naciśnięcie przycisku [AUDIO REC] będzie równocześnie zatrzymywać odtwarzanie i zapis.

Parametr	Wartość	Opis
USB Driver	Generic, Original	Generic: Tę wartość należy wybierać wtedy, gdy stosowany jest standardowy sterownik USB systemu operacyjnego komputera. Tę opcję należy zazwyczaj stosować. Original: Tę wartość należy stosować wtedy, gdy chcesz używać sterownika, ściągniętego ze strony firmy Roland (www.roland.com).
Audio In Center Canc	Off, On	Wybierz wartość „On”, jeśli funkcja CENTER CANCEL (s. 38) powinna działać również na sygnał wejściowy, odbierany gniazdami INPUT grupy AUDIO.
Audio in Transpose	Off, On	Wybierz wartość „On”, jeśli transpozycja powinna działać również na nuty odbierane gniazdami INPUT grupy AUDIO.
Auto Power Off	Off, 240 min	Ustawianie automatycznego wyłączania zasilania modułu, jeśli nie będzie używany dłużej, niż 240 minut. Wartością domyślną jest „Off”, więc moduł będzie zasilany aż do ponownego naciśnięcia przycisku [POWER].
Version Info	n.nn	Wyświetlanie numeru wersji systemu operacyjnego, zainstalowanego w module BK-7m.

Pedal

Parametr „Footswitch” można wywołać za pomocą menu: naciśnij przycisk [MENU] → „Global” → „Pedal”.



Jeśli nie zmienisz ustawień fabrycznych, pedał przełączający będzie dublować pracę przycisku [START/STOP/▶/II].

W poniższej tabeli podano dostępne wartości parametru „Pedal”.

Wartość	Opis
Start/Stop	Uruchamianie i zatrzymywanie odtwarzania stylu lub utworu. Dublowanie działania przycisku [START/STOP/▶/II].

Wartość	Opis
Intro Ending Variation1 Variation2 Variation3 Variation4 Bass Inversion	Dublowanie pracy przycisków [INTRO/◀◀], [ENDING/▶▶], [1], [2], [3] lub [4] grupy VARIATION, [BASS INV]. Patrz akapit „Korzystanie ze stylów muzycznych” na s. 30.
Arranger Hold	Włączanie i wyłączanie funkcji ARRANGER HOLD. Patrz strona 60.
Arranger Chord Off	Wyłączanie funkcji rozpoznawania akordów w przypadku używania tylko partii perkusyjnej.
Perf. Next Perf. Prev	Wybieranie następnego lub poprzedniego Zestawu Ustawień.
Portamento	Włączanie i wyłączanie funkcji PORTAMENTO. Patrz strona 52.
Hold Soft Sostenuto	Pedał pełnić będzie funkcję pedału SOFT, SOSTENUTO lub SUSTAIN.
Track Mute	Dublowanie działania przycisku [TRACK MUTE/CENTER CANCEL].
Break Mute	Po naciśnięciu pedału odtwarzanie stylu muzycznego będzie wstrzymywane aż do końca bieżącego taktu.
Reset/Start	Naciśnięcie pedału uruchamia odtwarzanie aktywnego stylu muzycznego od początku taktu. Opcja jest użyteczna, gdy akompaniujesz soliście, który nie trzyma tempa i nagle zauważasz, że aranżer spóźnia się miarę lub dwie.
AudioXfade	Pedał będzie używany do aktywacji płynnego przejścia między dwoma utworami. Aby to działało, podczas odtwarzania jednego utworu wybierz inny i naciśnij pedał. Moduł zastosuje efekt przenikania dźwięku w celu uzyskania płynnego przejścia. (Ta funkcja jest dostępna tylko w przypadku odtwarzania dwóch plików audio.)
Fade Out	Stopniowa redukcja poziomu głośności do zera (efekt FADE OUT). W tym przypadku odtwarzanie utworu lub stylu zostanie przerwane automatycznie.

Wartość	Opis
ChordRecOff	Po wciśnięciu pedału moduł będzie ignorować akordy sterujące. Nuty będą docierać tylko do partii do gry w czasie rzeczywistym (UP1, UP2, LWR, MBS). Zwolnienie pedału przywróci funkcję rozpoznawania akordów.

Pedal Controller FC-7

Tę opcję można wywołać za pomocą menu: naciśnij przycisk [MENU] → „Global” → „Pedal Controller FC-7”.

Pedal Controller FC7	
1	Start/Stop
2	Intro
3	Variation1
4	Variation2

Poniższa tabela opisuje funkcje, które można przypisywać do pedałów sterownika FC-7.

Nr pedału	Funkcja
1	
2	Start/Stop, Intro, Ending, Variation1, Variation2, Variation3, Variation4, Bass Inversion, Arranger Hold, Arranger Chord off, Perf. Next, Perf. Prev, Portamento,
3	
4	Hold, Soft, Sostenuto, Track Mute, Break mute, Reset/Start, AudioXfade, Fade Out, ChordRecOff
5	
6	
7	

Znaczenie wartości jak w opisie parametru „Pedal” na s. 64.

Opcja „Save Global”

Ta funkcja służy do zachowywania wszystkich ustawień globalnych w celu ich automatycznego ładowania po każdym włączeniu zasilania.

Save Global	
The Global Parameters are changed. Continue?	
YES	NO

Funkcję można wywołać za pomocą menu: naciśnij przycisk [MENU] → „Global” → „Save Global”.

1. Pokręć kołem [CURSOR/VALUE], aby zaznaczyć „YES”, a następnie naciśnij koło, aby zdefiniować bieżące ustawienia jako domyślne.

Na ekranie pojawi się komunikat z żądaniem potwierdzenia.

Jeśli nie chcesz zachować ustawień bieżących jako domyślnych, pokręć kołem [CURSOR/VALUE], aby zaznaczyć „NO”, a następnie naciśnij koło. Nastąpi powrót do ekranu roboczego „Performance Edit”.

Parametry MIDI

Ten akapit omawia parametry MIDI, dostępne w module oraz związane z nimi tzw. „Zestawy MIDI”.

■ Czym jest MIDI?

MIDI jest skrótem od „Musical Instrument Digital Interface”. Jest to uniwersalny standard, umożliwiający wymianę danych przez instrumenty elektroniczne i komputery. Moduł posiada gniazda [IN] i [OUT], umożliwiające odbiór i transmisję komunikatów MIDI. Posiada również gniazdo [COMPUTER] grupy USB, zdolne do wymiany komunikatów MIDI z komputerem.

Parametry MIDI wywołuje się pomocą menu: naciśnij przycisk [MENU] → „MIDI”.



Środowisko MIDI modułu BK-7m zawiera następujące grupy opcji MIDI:

Grupa parametrów MIDI	Opis
MIDI Set	Ładowanie Zestawów MIDI „User1” – „User8”. Patrz niżej.
Edit Style Parts	Edycja wszystkich parametrów MIDI partii stylu muzycznego. Patrz niżej.
Edit Song Parts	Edycja parametrów MIDI wszystkich partii utworu. Patrz strona 67.
Edit Tone Parts	Edycja wszystkich parametrów MIDI, związanych z partiami do gry w czasie rzeczywistym (UP1, UP2, LWR MBS). Patrz strona 68.
Edit System	Te opcje zawierają parametry MIDI, odnoszące się do modułu jako całości. Patrz strona 68.
Save MIDI Set	Zachowywanie zmian w pamięci użytkownika w celu szybkiego wywołania. Patrz akapit „Zachowywanie Zestawu MIDI” na s. 71.

UWAGA

Zalecamy używanie kreatora do szybkiego konfigurowania modułu do pracy z nowymi sterownikami. Patrz akapit „Kreator połączeń” na s. 22.

Ładowanie Zestawu MIDI

Moduł może przechowywać i wywoływać 8 różnych konfiguracji MIDI.

UWAGA

Ładowanie Zestawu MIDI zmienia tylko ustawienia MIDI i nie ma wpływu na pozostałe parametry, obejmowane działaniem kreatora połączeń (patrz s. 87).

1. Pokręć kołem [CURSOR/VALUE], aby zaznaczyć wartość parametru „MIDI Set”.
2. Naciśnij koło, aby zmienić wartość.
Wartość parametru „MIDI Set” będzie teraz wyświetlana na odwróconym tle.



3. Pokręć kołem [CURSOR/VALUE], aby wybrać Zestaw MIDI, który chcesz załadować, a następnie naciśnij koło, aby zatwierdzić.
Moduł ładuje wybrany Zestaw MIDI.

Opcja „Edit Style Parts”

Niżej wymienione parametry można wywołać za pomocą menu: naciśnij przycisk [MENU] → „MIDI” → „Edit Style Parts”.



UWAGA

Zalecamy używanie kreatora do szybkiego konfigurowania modułu do pracy z nowymi sterownikami. Patrz akapit „Kreator połączeń” na s. 22. Dopiero wtedy należy zmienić te ustawienia, które nie pasują do używanej konfiguracji.

1. Kołem [CURSOR/VALUE] wybierz partię aranżera, której parametry chcesz zmieniać (ADrum, ABass, Acc1, Acc2, Acc3, Acc4, Acc5, Acc6).
Na ekranie pojawiają się parametry wybranej partii.

Tx

Wybierz wartość „On” jeśli chcesz, aby dana partia transmitowała komunikaty MIDI.

Parametr	Wartość
Tx	Off, On

Tx Ch

Wybieranie numeru kanału transmisyjnego MIDI dla danej partii.

Parametr	Wartość
Tx Ch	1~16

Tx Shift

Transponowanie komunikatów nutowych, zanim zostaną przesłane do zewnętrznego modułu brzmieniowego MIDI lub komputera. Maksymalna transpozycja wynosi ± 4 oktawy (± 48 półtonów). Każda jednostka to jeden półton.

Parametr	Wartość
Tx Shift	-48~0~+48

Tx Local

Odłączanie („Off”) partii od wewnętrznego modułu brzmieniowego lub do przywracania połączenia („On”).

Parametr	Wartość
Tx Local	Off, On

Tx Event

Opcja umożliwia określanie, czy komunikaty MIDI będą transmitowane („Off”), czy też nie („On”).

Typ komunikatów	Wartość	Opis
Program Change	Off, On	Wybierz wartość „On”, aby komunikaty o zmianie brzmienia i BANK SELECT (CC00, CC32) nie były transmitowane.
Pitch Bender	Off, On	Wybierz wartość „On”, aby komunikaty PITCH BEND nie były transmitowane.
Modulation	Off, On	Wybierz wartość „On”, aby komunikaty o modulacji (CC01) nie były transmitowane.
Volume	Off, On	Wybierz wartość „On”, aby komunikaty o poziomie głośności (CC07) nie były transmitowane.
Panpot	Off, On	Wybierz wartość „On”, aby komunikaty o panoramie (CC10) nie były transmitowane.
Expression	Off, On	Wybierz wartość „On”, aby komunikaty o ekspresji (CC11) nie były transmitowane.
Reverb	Off, On	Wybierz wartość „On”, aby komunikaty o poziomie efektu REVERB (CC91) nie były transmitowane.
Chorus	Off, On	Wybierz wartość „On”, aby komunikaty o poziomie efektu CHORUS (CC93) nie były transmitowane.
Select All	Off, On	Wybierz wartość „On”, aby blokować transmisję wszystkich wyżej wymienionych wyżej komunikatów MIDI.

UWAGA

Zalecamy używanie kreatora do szybkiego konfigurowania modułu do pracy z nowymi sterownikami. Patrz akapit „Kreator połączeń” na s. 22.

Opcja „Edit Song Parts”

Niżej wymienione parametry można wywołać za pomocą menu: naciśnij przycisk [MENU] → „MIDI” → „Edit Song Parts”.

Edit Song Parts	
Part	1
Rx	Off
Rx Ch	1
Rx Shift	0

UWAGA

Zalecamy używanie kreatora do szybkiego konfigurowania modułu do pracy z nowymi sterownikami. Patrz akapit „Kreator połączeń” na s. 22. Dopiero wtedy należy zmienić te ustawienia, które nie pasują do używanej konfiguracji.

1. Pokręć kołem [CURSOR/VALUE], aby zaznaczyć wartość parametru „Part”.

Na ekranie pojawiają się parametry wybranej partii.

Rx

Wybierz wartość „On” jeśli chcesz, aby dana partia odbierała komunikaty MIDI.

Parametr	Wartość
Rx	Off, On

Rx Ch

Wybieranie numeru kanału odbiorczego MIDI dla danej partii.

Parametr	Wartość
Rx Ch	1~16

Rx Shift

Transponowanie nut partii przed wystaniem ich do zewnętrznego modułu brzmieniowego MIDI lub do komputera. Maksymalna transpozycja wynosi ± 4 oktawy (± 48 półtonów). Każda jednostka to jeden półton.

Parametr	Wartość
Rx Shift	-48~0~+48

Rx Event

Opcja umożliwia określanie, czy komunikaty MIDI będą odbierane („Off”), czy też nie („On”).

Typ komunikatów MIDI	Wartość	Opis
Program Change	Off, On	Wybierz wartość „On”, aby komunikaty o zmianie brzmienia i BANK SELECT (CC00, CC32) nie były odbierane.
Pitch Bender	Off, On	Wybierz wartość „On”, aby komunikaty PITCH BEND nie były odbierane.
Modulation	Off, On	Wybierz wartość „On”, aby komunikaty o modulacji (CC01) nie były odbierane.
Volume	Off, On	Wybierz wartość „On”, aby komunikaty o poziomie głośności (CC07) nie były odbierane.
Panpot	Off, On	Wybierz wartość „On”, aby komunikaty o panoramie (CC10) nie były odbierane.
Expression	Off, On	Wybierz wartość „On”, aby komunikaty o ekspresji (CC11) nie były odbierane.
Reverb	Off, On	Wybierz wartość „On”, aby komunikaty o poziomie efektu REVERB (CC91) nie były odbierane.
Chorus	Off, On	Wybierz wartość „On”, aby komunikaty o poziomie efektu CHORUS (CC93) nie były odbierane.
Hold	Off, On	Wybierz wartość „On”, aby komunikaty o pracy pedału HOLD (CC64) nie były odbierane.
Sostenuto	Off, On	Wybierz wartość „On”, aby komunikaty o pracy pedału SOSTENUTO (CC66) nie były odbierane.

Typ komunikatów MIDI	Wartość	Opis
Soft	Off, On	Wybierz wartość „On”, aby komunikaty o pracy pedału SOFT (CC67) nie były odbierane.
Caf	Off, On	Wybierz wartość „On”, aby komunikaty o docisku nie były odbierane.
RPN	Off, On	Wybierz wartość „On”, aby komunikaty RPN (CC100 i CC101) nie były odbierane.
NRPN	Off, On	Wybierz wartość „On”, aby komunikaty NRPN (CC98 i CC99) nie były odbierane.
System Exclusive	Off, On	Wybierz wartość „On”, aby komunikaty systemowe EXCLUSIVE nie były odbierane.
CC16	Off, On	Kontroler ogólnego stosowania, który daje możliwość sterowania wartością parametru „C1” (patrz strona 54).
Select All	Off, On	Wybierz wartość „On”, aby blokować odbiór wszystkich wyżej wymienionych wyżej komunikatów MIDI.

Tx, Tx Ch, Tx Shift, Tx Local, Tx Event

Opis tych parametrów znajdziesz w opisie opcji „Rx Event” na s. 67.

Opcja „Edit Tone Parts”

Niżej wymienione parametry można wywołać za pomocą menu: naciśnij przycisk [MENU] → „MIDI” → „Edit Tone Parts”.

Edit Tone Parts	
Part	MBS
Rx	On
Rx Ch	1
Rx Shift	0

UWAGA

Zalecamy używanie kreatora do szybkiego konfigurowania modułu do pracy z nowymi sterownikami. Patrz akapit „Kreator połączeń” na s. 22. Dopiero wtedy należy zmienić te ustawienia, które nie pasują do używanej konfiguracji.

1. Kołem [CURSOR/VALUE] zaznacz partię do gry w czasie rzeczywistym (MBS, LWR, UP2, UP1), której ustawienia chcesz zmieniać. Na ekranie pojawiają się parametry wybranej partii.

Rx, Rx Ch, Rx Shift, Rx Event

Opis tych parametrów znajdziesz w opisie opcji „Edit Song Parts” na s. 67.

Grupa „Edit System”

Niżej wymienione opcje można wywołać za pomocą menu: naciśnij przycisk [MENU] → „MIDI” → „Edit System”.

MIDI	
Sync	↔
Basic	↔
Style	↔
NTA	↔

Grupa „Edit System” zawiera następujące opcje:

Opcja	Opis
Sync	Te parametry używane są do synchronizowania zewnętrznych urządzeń MIDI. Patrz niżej.
Basic	Parametry tej grupy mają wpływ na główny kanał komunikacyjny MIDI modułu. Główny kanał komunikacyjny MIDI służy do odbioru i transmitowania komunikatów o zmianie brzmienia i komunikatów BANK SELECT, przeznaczonych do wywoływania Zestawów Użytkownika, jak również do odbioru i transmisji innych typów komunikatów MIDI, które nie są związane z określonym kanałem MIDI. Patrz strona 69.
Style	Parametry tej grupy mają wpływ na kanał MIDI stylu muzycznego. Kanał ten jest używany do odbioru komunikatów o zmianie brzmienia i komunikatów BANK SELECT, przeznaczonych do wywoływania stylów muzycznych i komunikatów o poziomie głośności, sterujących poziomem głośności odtwarzania stylu. Patrz strona 70.
NTA	Parametry tej opcji służą do przypisywania kanału MIDI do partii NTA. Tylko nuty, odbierane jednym z tych kanałów MIDI są traktowane jako nuty akordów, sterujących odtwarzaniem stylu. Patrz strona 70.
Parameters	Ta opcja zawiera parametry MIDI, nie związane z poprzednimi opcjami. Patrz strona 71.

Opcja „Sync

Niżej wymienione parametry można wywołać za pomocą menu: naciśnij przycisk [MENU] → „MIDI” → „Edit System” → „Sync”.

Sync	
Sync Rx	SONG
Mode	Auto
Stl Start/Stop	On
Stl Clock Tx	On

Parametry opcji „Sync” służą do określania, czy instrument powinien transmitować komunikaty synchronizacji MIDI w podczas odtwarzania stylu lub utworu. Daje to możliwość synchronizowania zewnętrznych instrumentów lub sekwencerów i sekwencerowych programów komputerowych.

Parametr	Wartość	Opis
Sync Rx	Off, On	Określanie, czy odtwarzanie stylu lub utworu będzie synchronizowane z zewnątrz (wartość „On”).
Mode	Internal, Auto, MIDI, Remote	Internal: Styl lub utwór będzie odtwarzany zgodnie z tempem własnym modułu. Auto: Dobry wybór dla zdalnego sterowania odtwarzaniem utworu lub stylu muzycznego (np. za pomocą dynamicznego pedału MIDI typu PK-5A). Jeśli instrument odbierze komendę sterującą START (FA), będzie czekać na zegarowy sygnał synchronizacji, określający wartość tempa. Jeśli nie odbierze takiego sygnału, odtwarzanie zostanie uruchomione z tempem własnym. Jeśli jednak po komendzie START pojawi się sygnał zegarowy (F8), zastosowane zostanie tempo zewnętrzne. MIDI: Odtwarzanie utworu lub stylu muzycznego będzie można uruchomić i zatrzymać tylko za pomocą zewnętrznych komend sterujących START, STOP, CLOCK, odbieranych z zewnątrz. Remote: Moduł będzie czekać na komendę START, aby uruchomić odtwarzanie z własnym tempem. Po odebraniu komendy STOP, odtwarzanie zostanie zatrzymane. Zewnętrzne zegarowe sygnały synchronizacji będą ignorowane.
Stl Start/Stop Tx	Off, On	Po wybraniu wartości „On” moduł będzie transmitować komendy START i STOP.
Stl Clock Tx	Off, On	Po wybraniu wartości „On” podczas odtwarzania stylu transmitowane będą zegarowe sygnały synchronizacji MIDI.

Parametr	Wartość	Opis
SMF Start/Stop Tx	Off, On	Podobnie, jak parametr „Stl Start/Stop Tx”, ale dla utworów.
SMF Clock Tx	Off, On	Podobnie, jak parametr „Stl Clock Tx”, ale dla utworów.
SMF Pos Point Tx	Off, On	Po wybraniu wartości „On” podczas odtwarzania utworu transmitowane będą znaczniki pozycji (SONG POSITION POINTER), informujące o aktualnej pozycji odtwarzania

Opcja „Basic”

Niżej wymienione parametry można wywołać za pomocą menu: naciśnij przycisk [MENU] → „MIDI” → „Edit System” → „Basic”.

Basic	
Rx	Off
Rx Channel	13
Performance Pc R	On
Master Volume	On

Główny kanał komunikacyjny MIDI służy do odbioru i transmitowania komunikatów o zmianie brzmienia i komunikatów BANK SELECT, przeznaczonych do wywoływania Zestawów Użytkownika, jak również do odbioru i transmisji innych typów komunikatów MIDI, które nie są związane z określonym kanałem MIDI.

UWAGA

Pamiętaj, że jeśli wybierzesz inny kanał, komunikaty przeznaczone dla parametrów tej opcji mogą oddziaływać również na inne parametry, zmieniając wartości w niepożądany sposób.

Dostępne są następujące parametry:

Parametr	Wartość	Opis
Rx	Off, On	Włączanie i wyłączanie odbioru komunikatów głównym kanałem komunikacyjnym MIDI.
Rx Channel	1~16	Wybieranie głównego kanału odbiorczego.
Performance PC Rx	Off, On	Włączanie i wyłączanie odbioru komunikatów o zmianie brzmienia i komunikatów BANK SELECT, związanych z wywoływaniem Zestawów Użytkownika.
Master Volume Rx	Off, On	Włączanie lub wyłączanie odbioru komunikatów MIDI, modyfikujących poziom głośności wyjściowej instrumentu. Jest to komunikat systemowy typu EXCLUSIVE wspólny dla wszystkich nowszych urządzeń MIDI.

Parametr	Wartość	Opis
Tx	Off, On	Włączanie i wyłączanie transmisji komunikatów głównym kanałem komunikacyjnym MIDI.
Tx Channel	1~16	Wybieranie głównego kanału transmisyjnego MIDI.
Performance PC Tx	Off, On	Włączanie i wyłączanie transmisji komunikatów o zmianie brzmienia i komunikatów BANK SELECT, związanych z wywoływaniem Zestawów Użytkownika.

Opcja „Style”

Niżej wymienione parametry można wywołać za pomocą menu: naciśnij przycisk [MENU] → „MIDI” → „Edit System” → „Style”.

Style	
Rx	On
Rx Channel	11
Style Volume	On
Style Pc Rx	On

Kanał stylu muzycznych jest używany do odbioru komunikatów o zmianie brzmienia i komunikatów BANK SELECT, przeznaczonych do wywoływania stylu muzycznych i komunikatów o poziomie głośności, sterujących poziomem głośności odtwarzania stylu. Adres MIDI stylu muzycznego składa się z trzech elementów: kontrolera CC00, kontrolera CC32 i komunikatu o zmianie brzmienia (PC=PROGRAM CHANGE). Wartości kontrolerów CC00 i CC32 definiują styl muzyczny, a wartość komunikatu o zmianie brzmienia określa odmianę akompaniamentową (wstęp, zakończenie, itd.). Patrz akapit „Wartość komunikatu PC dla odmian akompaniamentowych” na s. 90.

Przesłanie do instrumentu tylko komunikatu PROGRAM CHANGE (PC) spowoduje wywołanie innej odmiany akompaniamentowej. Natomiast przesłanie tylko kontrolerów CC00 i CC32 (bez komunikatu PC) nie wywoła żadnego efektu.

UWAGA

Wywołanie innego stylu muzycznego generuje transmisję ciągu komunikatów MIDI (CC00-CC32-PC) na kanale, wybranym w ramach tej opcji, które można zarejestrować w zewnętrznym sekwencerze.

Parametr	Wartość	Opis
Rx	Off, On	Włączanie i wyłączanie odbioru komunikatów kanałem MIDI stylu muzycznego.
Rx Channel	1~16	Wybieranie kanału odbiorczego stylu muzycznego.

Parametr	Wartość	Opis
Style Volume Rx	Off, On	Włączanie i wyłączanie odbioru komunikatów sterujących poziomem głośności odtwarzania stylu.
Style Pc Rx	Off, On	Włączanie i wyłączanie odbioru komunikatów BANK SELECT i PC, przeznaczonych do wybierania stylu.
Tx	Off, On	Włączanie i wyłączanie transmisji komunikatów MIDI kanałem stylu muzycznego.
Tx Channel	1~16	Wybieranie transmisyjnego kanału MIDI stylu muzycznego.

Opcja „NTA”

Niżej wymienione parametry można wywołać za pomocą menu: naciśnij przycisk [MENU] → „MIDI” → „Edit System” → „NTA”.

NTA	
Channel	Ch 1
Rx	On
Rx Octave	0

Te parametry umożliwiają wybieranie kanałów MIDI, którymi moduł powinien odbierać akordy sterujące, przeznaczone do zmieniania tonacji odtwarzanego stylu w czasie rzeczywistym.

Parametr	Wartość	Opis
Channel	Ch1~Ch16	Kanał MIDI
Rx	Off, On	Określanie, czy wybrany kanał MIDI będzie używany (wartość „On”) do odbioru akordów sterujących, czy nie (wartość „Off”).
Rx Octave	-4~0~4	Transponowanie nut, odbieranych kanałem, wybranym za pomocą parametru „Ch” w krokach oktawowych.

Opcja „Parameters”

Niżej wymienione parametry można wywołać za pomocą menu: naciśnij przycisk [MENU] → „MIDI” → „Edit System” → „Parameters”.

Parameters	
Rx Velocity	On
Rx Sysex	On
Tx Sysex	On
Tx Data Chang	Off

Ekran roboczy zawiera kilka parametrów, nie powiązanych ze sobą (inne ekrany robocze MIDI zawsze skupiają się na określonym aspekcie).

Parametr	Wartość	Opis
Rx Velocity	On, 1~127	Włączanie i wyłączanie odbioru komunikatów o dynamice. Jeśli nie wybierzesz wartości „On”, należy określić wartość stałą.
Rx Sysex	Off, On	Określanie, czy moduł będzie odbierać (wartość „On”) komunikaty systemowe EXCLUSIVE.
Tx Sysex	Off, On	Określanie, czy moduł będzie transmitować (wartość „On”) komunikaty systemowe EXCLUSIVE.
Tx Data Change	Off, On	Określanie sposobu transmisji oryginalnych komunikatów o zmianie brzmienia, znajdujących się w odtwarzanych utworach. Moduł może zmieniać adresy brzmień (zazwyczaj wartości kontrolerów CC00 i CC32, aby odtwarzać wszystkie utwory z najlepszą możliwą jakością. Po wybraniu wartości „On” takie transformacje w czasie rzeczywistym będą również transmitowane poprzez system MIDI. Po wybraniu wartości „Off” transmitowane będą oryginalne adresy stosowanych brzmień. (Ale moduł brzmieniowy modułu BK-7m w dalszym ciągu będzie „ulepszać” odtwarzanie utworów.

Parametr	Wartość	Opis
Soft Thru	Off, Global, Piano	Wybierz wartość „Global”, jeśli moduł ma retransmitować wszystkie odbierane komunikaty MIDI (gniazdem [OUT] grupy MIDI). Wybierz wartość „Piano”, jeśli moduł będzie współpracować z pianinem cyfrowym.

Opcja „Save MIDI Set”

Zachowywanie zmian w pamięci użytkownika w celu szybkiego wywołania.

Funkcję można wywołać za pomocą menu: naciśnij przycisk [MENU] → „Global” → „Save MIDI Set”.



1. **Dobierz żądane wartości parametrów MIDI** (opcje „Edit Style Parts”, „Edit Song Parts”, „Edit Tone Parts”, „Edit System”).
2. **Pokręć kołem [CURSOR/VALUE], aby wybrać miejsce docelowe** („User1”~ „User8”).
3. **W grupie PERFORMANCE naciśnij przycisk [WRITE], aby zatwierdzić.**
Na ekranie pojawi się komunikat z potwierdzeniem, że Zestaw MIDI został zachowany.

Narzędzia do masteringu

Moduł posiada dwa procesory efektów, używane do wszystkich partii do gry w czasie rzeczywistym oraz do partii stylu i utworu.

Te procesory naszą wspólną nazwę „narzędzi do masteringu”, ponieważ pozwalają ulepszać zmiksowany sygnał wyjściowy, aby dostosować go do wymagań używanego systemu dźwiękowego.

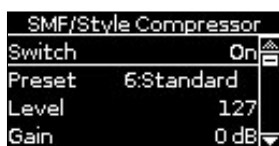
Parametry omawiane tutaj wywołuje się pomocą menu: naciśnij przycisk [MENU] → „Mastering Tools”.

Mastering Tools	
SMF/Style Compressor	↔
SMF/Style Equalizer	↔
Tone Parts Compressor	↔
Tone Parts Equalizer	↔

Opcja „SMF/Style Compressor”

To jest wielopasmowy kompresor/limiter, umożliwiający przetwarzanie trzech zakresów częstotliwości oddzielnie. Kompresor redukuje skoki poziomu sygnału i podbija „doły”, powodując wyrównanie ogólnego poziomu głośności.

Aby zmienić ustawienia kompresora, użyj menu: naciśnij przycisk [MENU] → „Mastering Tools” → „SMF/Style Compressor”.



1. Wybierz utwór lub styl muzyczny i uruchom odtwarzanie.
2. Parametrowi „Switch” dobierz wartość „On”, aby włączyć kompresor.
Kompresor będzie teraz aktywny i będzie wpływać na odtwarzanie utworu SMF lub stylu muzycznego. (Wybierz wartość „Off”, aby wyłączyć kompresor.)
3. Pokręć kołem [CURSOR/VALUE], aby zaznaczyć wartość parametru „Preset”, a następnie naciśnij koło.
4. Pokręć kołem [CURSOR/VALUE], aby wybrać jedno z ustawień fabrycznych, a następnie naciśnij koło.

Lista dostępnych ustawień fabrycznych:

- | | | |
|--------------|---------------|-------------|
| 1. Hard Comp | 4. Mid Boost | 6. Standard |
| 2. Soft Comp | 5. High Boost | 7. User |
| 3. Low Boost | | |

5. Jeśli żaden z wariantów fabrycznych nie zawiera potrzebnych ustawień, kołem [CURSOR/VALUE] dobierz żądane wartości poniższych parametrów.

Parametr	Wartość	Opis
Level	0~127	Poziom wejściowy kompresora. Im wyższa wartość, tym silniejsza kompresja trzech zakresów częstotliwości. Wyznaczana tutaj wartość jest w rzeczywistości dodawana do wartości parametru „Level” tych trzech zakresów. Po wybraniu wartości „0”, na wyjściu kompresora sygnał w ogóle się nie pojawi.
Gain	-12~0~12dB	Korekcja poziomu sygnału na wyjściu korektora. Jeśli ustawienia pozostałych parametrów prowadzą do znacznego obniżenia poziomu sygnału, wybieraj wartości dodatnie. Jeśli wartości powodują znaczące zwiększenie poziomu, wybieraj wartości ujemne. Wartość „0” oznacza, że poziom wyjściowy nie będzie ani podbijany, ani redukowany.

High/Mid/Low: Ponieważ parametry „Attack”, „Release”, „Threshold”, „Ratio” i „Level” są takie same dla każdego pasma, omówimy je tylko raz. Jak widać, każdy z trzech zakresów częstotliwości posiada własny zestaw parametrów, umożliwiających określanie sposobu ich działania.

Parametr	Wartość	Opis
Attack	0~100ms	Określanie, jak szybko kompresor danego zakresu rozpocznie przetwarzanie sygnału, gdy jego poziom przekroczy wartość, wskazywaną wartością parametru „Threshold”. Wybierz mniejszą wartość, jeśli chcesz, aby kompresja była podobna do tej, która jest stosowana w radiostacjach UKF. Wyższe wartości mogą generować zakłócenia w postaci trzasków.
Release	50~5000ms	Określanie, jak szybko kompresor danego zakresu zakończy przetwarzanie sygnału, gdy jego poziom spadnie poniżej wartości, wskazywanej wartością parametru „Threshold”.
Threshold	-36~0dB	Określanie poziomu odniesienia, który musi być osiągnięty, aby kompresor zaczął działać w danym paśmie częstotliwości. Im niższa wartość, tym bardziej kompresja będzie zauważalna.
Ratio	1:1.0~1:INF	Określanie, jak silnie redukowany będzie poziom sygnału po przekroczeniu poziomu, wskazywanego wartością parametru „Threshold”. Np. wartość „1:2.0” oznacza, że poziom sygnału, przekraczającego wartość odniesienia (wartość parametru „Threshold”) będzie redukowany o połowę. Wartość „1:INF” jest użyteczna wtedy, gdy parametr „Threshold” ma wartość „0dB” lub bliską zera. Tak działa limiter, co oznacza, że poziom sygnału nigdy nie przekracza wartości parametru „Threshold”. Może to być wykorzystywane jako zabezpieczenie kolumn głośnikowych, itp.
Level	-24~+24dB	Równoważenie poziomu sygnału wszystkich trzech pasm. Wybierz wartość ujemną, aby zredukować poziom lub wartość dodatnią, aby go zwiększyć. Wartość „0” wybieraj dla tego zakresu częstotliwości, która już posiada odpowiedni poziom sygnału.
Split High	2000~12000Hz	Te dwa parametry służą do określania częstotliwości podziału pasma. Ponieważ kompresor posiada trzy zakresy częstotliwości, można wyznaczać dwie częstotliwości: między pasmem niskich i średnich częstotliwości (parametr „Split Low”) i między pasmem średnich i wysokich częstotliwości (parametr „Split High”).
Split Low	80~800Hz	

Opcja „Write User”

Ta opcja służy do zachowywania zmian, dokonanych na ekranie roboczym „SMF/Style Compressor”.



1. Pokręć kołem [CURSOR/VALUE], aby zaznaczyć „YES”, a następnie naciśnij koło, aby zachować ustawienia.

Na ekranie pojawi się komunikat z żądaniem potwierdzenia.

Jeśli nie chcesz zachować ustawień bieżących jako domyślnych, pokręć kołem [CURSOR/VALUE], aby zaznaczyć „NO”, a następnie naciśnij koło. Nastąpi powrót do ekranu roboczego „SMF/Style Compressor”.

UWAGA

Istnieje tylko jedna komórka pamięci na ustawienia użytkownika. Zachowanie nowych ustawień nadpisuje poprzednie dane.

UWAGA

Po włączeniu zasilania ustawienia użytkownika zostaną załadowane automatycznie.

Opcja „SMF/Style Equalizer”

Aby zmienić ustawienia korektora charakterystyki, użyj menu: naciśnij przycisk [MENU] → „Mastering Tools” → „SMF/Style Equalizer”.



Korektor pełni takie same funkcje, jak potencjometry BASS, MID i TREBLE w konwencjonalnym mikserze: służy do zmieniania barwy dźwięku lub do wprowadzania poprawek tonalnych.

1. Wybierz utwór lub styl muzyczny i uruchom odtwarzanie.
2. Parametrowi „Switch” dobierz wartość „On”, aby włączyć korektor.
Korektor będzie teraz aktywny i będzie wpływać na odtwarzanie utworu SMF lub stylu muzycznego. (Wybierz wartość „Off”, aby wyłączyć korektor.)
3. Pokręć kołem [CURSOR/VALUE], aby zaznaczyć wartość parametru „Preset”, a następnie naciśnij koło.
4. Pokręć kołem [CURSOR/VALUE], aby wybrać jedno z ustawień fabrycznych, a następnie naciśnij koło.

Wykaz dostępnych ustawień fabrycznych:

- | | | |
|---------|------------|-------------|
| 1. Flat | 4. Jazz | 6. Standard |
| 2. Rock | 5. Classic | 7. User |
| 3. Pop | | |

5. Jeśli żaden z wariantów fabrycznych nie zawiera potrzebnych ustawień, kołem [CURSOR/VALUE] dobierz żądane wartości poniższych parametrów.

Parametr	Wartość	Opis
Level	0~127	Poziom wejściowy korektor. To może być konieczne wtedy, gdy poziom sygnału wejściowego będzie tak wysoki, że będzie wywoływać zniekształcenia. UWAGA Nie należy dobierać wartości „0”, gdy korektor jest włączony, ponieważ spowoduje to całkowite stłumienie dźwięku. Korekcja poziomu sygnału na wyjściu korektora. Jeśli ustawienia pozostałych parametrów prowadzą do znacznego obniżenia poziomu sygnału, wybieraj wartości dodatnie. Jeśli wartości powodują znaczące zwiększenie poziomu, wybieraj wartości ujemne. Wartość „0” oznacza, że poziom wyjściowy nie będzie ani podbijany, ani redukowany.
Gain	-9~0~9dB	Określanie częstotliwości odcięcia dla zakresu wysokich częstotliwości (to jest filtr półkowy). Stopień podbicia lub tłumienia pasma wysokich częstotliwości. Wartości dodatnie zwiększają poziom, a wartości ujemne zmniejszają go.
High Frequency	2000~12000 Hz	Określanie częstotliwości odcięcia dla zakresu średnich częstotliwości (to jest filtr punktowy). Określanie szerokości pasma średnich częstotliwości, obejmowanych działaniem korektora. Niższa wartość oznacza, że sąsiednie częstotliwości powyżej lub poniżej częstotliwości odcięcia będą również przetwarzane przez korektor.
High Gain	-15~15dB	
Mid Frequency	200~8000 Hz	
Mid Q	0.5, 1, 2, 4, 8	

Parametr	Wartość	Opis
Mid Gain	-15~15dB	Stopień podbicia lub tłumienia pasma średnich częstotliwości.
Low Frequency	50, 80, 100, 150, 200, 250, 300, 400Hz	Określanie częstotliwości odcięcia dla zakresu niskich częstotliwości (to jest filtr półkowy).
Low Gain	-15~15dB	Stopień podbicia lub tłumienia pasma niskich częstotliwości.

Opcja „Write User”

Ta opcja służy do zachowywania zmian, dokonanych na ekranie roboczym „SMF/Style Equalizer”.



1. Pokręć kołem [CURSOR/VALUE], aby zaznaczyć „YES”, a następnie naciśnij koło, aby zachować ustawienia.

Na ekranie pojawi się komunikat z żądaniem potwierdzenia.

Jeśli nie chcesz zachować ustawień bieżących jako domyślnych, pokręć kołem [CURSOR/VALUE], aby zaznaczyć „NO”, a następnie naciśnij koło. Nastąpi powrót do ekranu roboczego „SMF/Style Equalizer”.

UWAGA

Istnieje tylko jedna komórka pamięci na ustawienia użytkownika. Zachowanie nowych ustawień nadpisuje poprzednie dane.

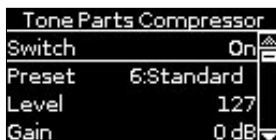
UWAGA

Po włączeniu zasilania ustawienia użytkownika zostaną załadowane automatycznie.

Opcja „Tone/Part Compressor”

Ten wielopasmowy korektor/limiter wpływa na brzmienie partii do gry w czasie rzeczywistym. Umożliwia on niezależne przetwarzanie trzech pasm częstotliwości. Kompresor redukuje skoki poziomu sygnału i podbija „dół”, powodując wyrównanie ogólnego poziomu głośności.

Aby zmienić ustawienia kompresora, użyj menu: naciśnij przycisk [MENU] → „Mastering Tools” → „Tone/Part Compressor”.



Opis dostępnych parametrów znajdziesz w opisie opcji „SMF/Style Compressor”.

■ Zachowywanie ustawień kompresora

Aby zachować ustawienia kompresora i mieć pewność, że będą ładowane zawsze po włączeniu zasilania:

1. Pokręć kołem [CURSOR/VALUE], aby zaznaczyć opcję „Write User”, a następnie naciśnij koło.



2. Pokręć kołem [CURSOR/VALUE], aby zaznaczyć „YES”, a następnie naciśnij koło, aby zachować ustawienia.

Na ekranie pojawi się komunikat z żądaniem potwierdzenia.

Jeśli nie chcesz zachować ustawień bieżących jako domyślnych, pokręć kołem [CURSOR/VALUE], aby zaznaczyć „NO”, a następnie naciśnij koło. Nastąpi powrót do ekranu roboczego „Tone/Part Compressor”.

UWAGA

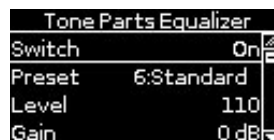
Istnieje tylko jedna komórka pamięci na ustawienia użytkownika. Zachowanie nowych ustawień nadpisuje poprzednie dane.

UWAGA

Po włączeniu zasilania ustawienia użytkownika zostaną załadowane automatycznie.

Opcja „Tone/Part Equalizer”

Aby zmienić ustawienia korektora, użyj menu: naciśnij przycisk [MENU] → „Mastering Tools” → „Tone/Part Equalizer”.

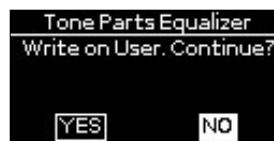


Korektor posiada takie same funkcje, jak potencjometry BASS, MID i TREBLE w konwencjonalnym mikserze: służy do zmieniania barwy dźwięku lub do wprowadzania zmian tonalnych. Omawiany tutaj korektor jest stosowany do partii do gry w czasie rzeczywistym.

Opis dostępnych parametrów znajdziesz w opisie opcji „SMF/Style Compressor” na s. 73.

- Zachowywanie ustawień korektora charakterystyki
- Aby zachować ustawienia korektora i mieć pewność, że będą ładowane zawsze po włączeniu zasilania:

1. Pokręć kołem [CURSOR/VALUE], aby zaznaczyć opcję „Write User”, a następnie naciśnij koło.



2. Pokręć kołem [CURSOR/VALUE], aby zaznaczyć „YES”, a następnie naciśnij koło, aby zachować ustawienia.

Na ekranie pojawi się komunikat z żądaniem potwierdzenia.

Jeśli nie chcesz zachować ustawień bieżących jako domyślnych, pokręć kołem [CURSOR/VALUE], aby zaznaczyć „NO”, a następnie naciśnij koło. Nastąpi powrót do ekranu roboczego „Tone/Part Compressor”.

UWAGA

Istnieje tylko jedna komórka pamięci na ustawienia użytkownika. Zachowanie nowych ustawień nadpisuje poprzednie dane.

UWAGA

Po włączeniu zasilania ustawienia użytkownika zostaną załadowane automatycznie.

Funkcje STYLE MAKEUP TOOLS i SMF MAKEUP TOOLS

Ter funkcja pozwalają modyfikować aktualnie używany styl muzyczny lub utwór SMF bez zwracania większej uwagi na poszczególne parametry.

UWAGA

Funkcje STYLE MAKEUP TOOLS i SMF MAKEUP TOOLS nie można używać do edycji plików SMF, używających formatu XG.

Funkcje STYLE MAKEUP TOOLS i SMF MAKEUP TOOLS

1. Wybierz styl muzyczny lub utwór, który chcesz zmienić (patrz s. 35).
Można również wybrać wewnętrzny styl muzyczny.
2. Naciśnij przycisk [START/STOP/▶/II], aby uruchomić odtwarzanie stylu lub utworu. Umożliwi to odsłuch utworu lub stylu przed rozpoczęciem edycji. Jeśli wybrany został styl muzyczny, nie zapomnij zagrać kilku akordów na zewnętrznej klawiaturze MIDI. Naciśnij przycisk [START/STOP/▶/II], aby wstrzymać odtwarzanie.
3. Naciśnij przycisk [MENU].
4. Pokręć kołem [CURSOR/VALUE], aby zaznaczyć opcję „Makeup Tools”, a następnie naciśnij koło.

Jeśli w punkcie (1) wybrany został styl muzyczny, na ekranie pojawi się taki obraz:



Jeśli w punkcie (1) wybrany został utwór SMF, na ekranie pojawi się taki obraz:

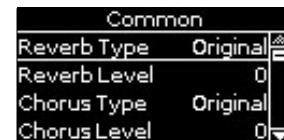


To menu umożliwia wybranie jednej z poniższych opcji:

Opcja	Opis
Common	Wybierz tę opcję, aby zmienić parametry, oddziałujące na styl lub utwór jako całość, takie jak typ efektu, tempo, itp.
Instrument	Wybierz tę opcję, aby zmienić brzmienia, używane przez styl lub utwór oraz ich parametry. Patrz strona 76.
Freeze Data	Wybierz tę opcję, aby „zapisać” nowe ustawienia do pliku. Pozwoli to na używanie nowej wersji w dowolnym sekwencie lub kompatybilnym aranżerze firmy Roland. Patrz strona 81.
Save	Wybierz tę opcję, aby zachować utwór wraz z dokonanymi ustawieniami funkcji SONG MAKEUP TOOLS. Patrz strona 81.

Opcja „Common”

Aby zmienić wartość parametrów tej opcji, naciśnij: przycisk [MENU] → „Makeup Tools” → „Common”.



Parametry ekranu roboczego „Common” są stosowane tylko do całego utworu lub stylu muzycznego.

1. Pokręć kołem [CURSOR/VALUE], aby zaznaczyć żądany parametr opcji „Common”, a następnie naciśnij koło.



Dostępne są następujące parametry:
Reverb Type: wybieranie typu efektu pogłosowego.
Wykaz dostępnych efektów:

Wartość	Znaczenie
Original	Ta wartość oznacza, że utwór będzie używać własnych (zaprogramowanych) ustawień efektu.
Room1, Room2, Room3	Efekty symulujące pogłos pokoju. Im wyższa cyfra (1, 2 lub 3), tym pokój większy.

Wartość	Znaczenie
Hall1, Hall2	Efekty symulujące pogłos sali koncertowej – małej (1) albo dużej (2), charakteryzują się większym pogłosem niż efekty „Room 1” – „Room 3”.
Plate	Symulacja efektu, uzyskiwanego za pomocą stalowej płyty.
Delay	Linia opóźniająca (bez pogłosu). Umożliwia kreowanie efektu echa.
Pan Delay	Stereofoniczna wersja linii opóźniającej (efektu DELAY). Opóźniony sygnał pojawia się na przemian w lewym i prawym kanale stereofonicznym.

Chorus Type: efekty modulowane typu CHORUS uprzestrzeniają brzmienie, symulując efekt stereofoniczny. Masz do wyboru 8 typów efektów.

Wartość	Znaczenie
Original	Utwór używa własnych (zaprogramowanych) ustawień procesora CHORUS.
Chorus 1~4	Konwencjonalne efekty typu CHORUS, uprzestrzeniające i pogłębiające brzmienie.
Fbk Chorus	Efekt CHORUS wyposażony dodatkowo w efekt podobny do efektu FLANGER.
Flanger	To efekt, który brzmi tak, jak start i lądowanie odrzutowca.
ShortDly	W pełni edytowalna linia opóźniająca, która może być stosowana zamiast efektu CHORUS lub FLANGER. Przekonasz się, że masz do dyspozycji wiele parametrów, które można modyfikować.
Short Dly FB	Linia opóźniająca o krótkim czasie opóźnienia i wielu powtórzeniach.

„Reverb Level” oraz „Chorus Level”: określanie poziomu sygnału na wyjściu procesora REVERB i CHORUS.

„Style Volume” lub „Song Volume”: regulacja ogólnego poziomu głośności wybranego stylu lub utworu, jeśli jest on cichszy lub głośniejszy w porównaniu z innymi.

„Style Tempo” lub „Song Tempo”: wyznaczanie tempa odtwarzania utworu lub stylu muzycznego (♩ = 20~250).

„Transpose”: transpozycja wszystkich partii utworu (za wyjątkiem partii perkusyjnych) w zakresie ±12 półtonów (1 oktawa). Wartość tego parametru jest zapisywana wśród danych utworu i stosowana za każdym razem, gdy go odtwarzasz.

UWAGA

Ten parametr jest niedostępny w przypadku stylu muzycznych.

„Undo Changes”: Wybierz tę opcję, aby anulować wszystkie dokonane zmiany w ustawieniach funkcji SONG MAKEUP TOOLS lub STYLE MAKEUP TOOLS i przywrócić poprzednią wersję.

2. Jeśli chcesz zachować dokonane zmiany, zachowaj styl lub utwór w pamięci USB.

Patrz akapit „Zachowywanie nowej wersji stylu muzycznego lub utworu (SMF)” na s. 81.

UWAGA

Zmiany, dokonane za pomocą opisanej wyżej procedury, można dołączyć do pliku utworu lub stylu muzycznego, używając opcji „Freeze Data” (parz s. 81). Pozwoli to stosować dokonane zmiany w dowolnym sekwencerze lub komputerowym programie sekwencerowym. Niezależnie zmiany będą na stałe przechowywane po zachowaniu zmienionego pliku utworu, ale tylko moduł BK-7m będzie w stanie je odczytać.

Opcja „Instrument”

Aby zmienić wartość parametrów tej opcji, naciśnij: przycisk [MENU] → „Makeup Tools” → „Instrument”.

Instrument	
Accordion Fr	↔
Vibraphone	↔
Music Box 1	↔
Fingered Bsl	↔

Na ekranie pojawią się wszystkie brzmienia, używane w wybranym utworze lub stylu muzycznym.

1. Pokręć kołem [CURSOR/VALUE], aby zaznaczyć brzmienie, które chcesz zmienić, a następnie naciśnij koło.



Na ekranie pojawi się taki obraz:

Palette	
Families	Accordion Fr
Tone	Accordion Fr
Mute	Off
[MENU]: Jump to 1st note	

Dioda przycisku [MENU] zacznie migać.

2. Naciśnij przycisk [MENU], aby przejść do miejsca, w którym brzmienie jest używane
Od tego miejsca odtwarzanie rozpocznie się automatycznie.
3. Pokręć kołem [CURSOR/VALUE], aby zaznaczyć parametr, którego wartość chcesz zmienić, a następnie naciśnij koło.

UWAGA

Funkcje STYLE MAKEUP TOOLS i SONG MAKEUP TOOLS nie obsługują brzmień SuperNATURAL i dlatego nie można ich wybrać.

UWAGA

Jeśli w kroku (1) powyżej wybierzesz zestaw perkusyjny, wykaz parametrów będzie wyglądał trochę inaczej, niż w przypadku innych brzmień. „Zestawy perkusyjne” to „brzmienia” szczególnego rodzaju, w których do każdej nuty przypisano brzmienie innego instrumentu perkusyjnego, umożliwiając realistyczne odtwarzanie partii perkusyjnych.

W dalszej części symbol „T” oznacza, że parametr jest dostępny dla brzmień standardowych, a symbol „D” oznacza, że parametr jest dostępny tylko dla zestawów perkusyjnych.

Dostępne są następujące parametry:

Families (T)

Wybieranie banku brzmień. Wykaz dostępnych brzmień i zestawów perkusyjnych znajdziesz na stronie 91. Po wybraniu nowego banku naciśnij koło [CURSOR/VALUE], a następnie pokręć nim, aby wybrać brzmienie z tego banku.

Parametr	Opis
Families	Wszystkie brzmienia rozmieszczono w 15 bankach: PIANO, GUITAR, BASS, STRINGS, itd.

Tone (T) lub Drum (D)

Wybieranie brzmienia w ramach aktywnego banku. Wykaz dostępnych brzmień i zestawów perkusyjnych znajdziesz na s. 91.

Wybierając nowe brzmienie możesz nacisnąć koło [CURSOR/VALUE], a następnie pokręcić nim, aby wybrać inny bank.

Parametr	Opis
Tone (T) Drum (D)	Ilość brzmień zależy od wybranego banku.

Mute (T) lub Drum Mute (D)

Wyłączanie brzmienia. Odpowiednia partia nie będzie odtwarzana. (Takie manipulacje odnoszą się tylko do danego instrumentu, a nie do całego śladu.)

UWAGA

W przypadku brzmień perkusyjnych można niezależnie wyciszyć dwie grupy brzmień (patrz niżej, parametry „Drum Mute” i „Perc Mute”).

Parametr	Wartość
Mute (T) Drum Mute (D)	Off, On

Solo

Wyłączanie wszystkich brzmień z wyjątkiem wybranego (wyodrębnianie brzmienia).

Parametr	Wartość
Solo	Off, On

Perc Mute (D)

Tłumienie (lub dodawania) brzmień perkusyjnych, używanych przez partię perkusyjną.

Parametr	Dostępne wartości
Perc Mute	Off, On

Volume

Poziom głośności brzmienia. Negatywne wartości redukują poziom, wartości dodatnie zwiększają go. (To jest wartość względna, dodawana do wartości pierwotnej.)

Parametr	Wartość
Volume	-127~0~+127

Reverb

Określanie poziomu sygnału, kierowanego do efektu pogłosowego (REVERB). Negatywne wartości redukują poziom, wartości dodatnie zwiększają go. (To jest wartość względna, dodawana do wartości pierwotnej.)

Parametr	Wartość
Reverb	-127~0~+127

Chorus

Określanie poziomu sygnału, kierowanego do efektu CHORUS. Negatywne wartości redukują poziom, wartości dodatnie zwiększają go. (To jest wartość względna, dodawana do wartości pierwotnej.)

Parametr	Wartość
Chorus	-127~0~+127

Panpot

Miejsce brzmienia w panoramie stereofonicznej. „0” oznacza „brak zmiany”, wartości ujemne przesuwają brzmienie w kierunku lewego kanału, a wartości dodatnie w kierunku prawego.

Parametr	Wartość
Panpot	-127~0~+127

UWAGA

W przypadku zestawów perkusyjnych ten parametr odnosi się do wszystkich brzmień perkusyjnych zestawu. Istnieje również parametr, który można stosować do niektórych brzmień perkusyjnych. Patrz strona 80.

Octave (T)

Transpozycja brzmienia w górę lub w dół maksymalnie o 4 oktawy.

Parametr	Wartość
Octave	-4~0~+4

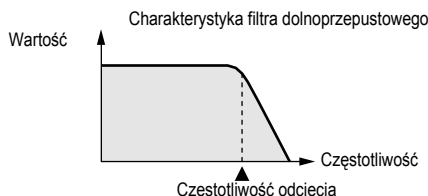
Velocity

Modyfikowanie przedziału wartości dynamiki, za pomocą którego będzie można odtwarzać brzmienie. Wartość „0” oznacza, że zarejestrowane wartości nie będą modyfikowane, wartości ujemne zredukują, a wartości dodatnie zwiększą dynamikę o wyznaczoną wartość (nie zmieniają się różnice pomiędzy głośnością poszczególnych nut).

Parametr	Wartość
Velocity	-127~+127

Cut Off

Ten parametr filtra służy do modyfikowania częstotliwości odcięcia czyli zmiany barwy dźwięku. Wartości dodatnie powodują, że filtr będzie przepuszczać więcej alikwotów, a dźwięk będzie jaśniejszy. Im wyższa będzie ujemna wartość tego parametru, tym mniej alikwotów będzie przechodzić przez filtr i dźwięk będzie cichszy i bardziej matowy.



Parametr	Wartość
Cut Off	-127~+127

UWAGA

W przypadku niektórych brzmień dodatnie wartości nie będą powodować zauważalnych zmian, ponieważ fabrycznie dobrana częstotliwość odcięcia może już mieć wartość maksymalną.

Resonance

Parametr ten jest nierozdzielnie związany z syntezatorem. Gdy wartość parametru „Resonance” rośnie, alikwoty wokół częstotliwości odcięcia są podbijane, tworząc brzmienie o silniejszym charakterze.

Parametr	Wartość
Resonance	-127~+127

UWAGA

W przypadku niektórych brzmień wartości ujemne parametru „Resonance” mogą generować niezauważalne zmiany, ponieważ może on mieć już minimalną wartość.

Następne parametry służą do edycji „obwiedni” brzmienia. Parametry obwiedni wpływają zarówno na poziom głośności (TVA) jak i na filtr cyfrowy (TVF). Częstotliwość odcięcia rośnie wraz ze wzrostem obwiedni i maleje wraz z redukcją obwiedni.

Attack (T)

Określanie czasu narastania. Wartości ujemne skracają czas narastania przez co dźwięk staje się agresywniejszy.

Parametr	Wartość
Attack	-127~+127

Decay (T)

Określanie czasu opadania czyli czasu, w jakim poziom głośności oraz częstotliwość odcięcia opadnie od wartości maksymalnej do wartości zasadniczej.

Parametr	Wartość
Decay	-127~+127

UWAGA

Wartość poziomu zasadniczego dla brzmień perkusyjnych wynosi zazwyczaj „0”. Do tej kategorii należą również brzmienia fortepianowe i gitarowe. Dlatego wciskanie klawisza przez dłuższy czas daje w tym przypadku niewiele, nawet po wybraniu wysokiej wartości.

Release (T)

Określanie czasu zanikania czyli czasu, jaki upłynie do momentu zwolnienia klawisza do czasu, aż dźwięk przestanie być słyszalny. Częstotliwość odcięcia również podlega działaniu tego parametru.

Parametr	Wartość
Release	-127~+127

UWAGA

Niektóre brzmienia zawierają naturalny (zsamplowany) efekt VIBRATO, którego głębokości ani szybkości nie można zmienić.

Użyj trzech poniższych parametrów, jeśli myślisz, że w brzmieniu instrumentu jest zbyt mało (lub zbyt dużo) efektu VIBRATO.

Vibrato Rate (T)

Regulacja szybkości modulacji. Wartości dodatnie (+) powodują, że modulacja staje się szybsza, a wartości ujemne (-), że staje się wolniejsza.

Parametr	Wartość
Vibrato Rate	-127~+127

Vibrato Depth (T)

Regulacja głębokości modulacji wysokości dźwięków. Wartości dodatnie oznaczają, że „drżenie” będzie wyraźniejsze, wartości ujemne osłabiają głębokość efektu VIBRATO.

Parametr	Wartość
Vibrato Depth	-127~+127

Vibrato Delay (T)

Określanie opóźnienia czyli czasu, który upłynie od momentu naciśnięcia klawisza do momentu pojawienia się efektu VIBRATO. Wartości dodatnie (+) wydłużają czas opóźnienia, a wartości ujemne skracają go.

Parametr	Wartość
Vibrato Delay	-127~+127

Mfx

Moduł posiada 3 procesory wieloeftowe (MFX), jeden procesor pogłosowy (REVERB) i jeden procesor CHORUS, przetwarzające style muzyczne oraz pliki SMF.

Wybierz wartość „Off” dla tych brzmień, które nie muszą być przetwarzane przez żaden procesor.

Parametr	Wartość
Mfx	Off, A, B, C

UWAGA

Po wybraniu wartości „A”, „B” lub „C” będzie można edytować dodatkowe parametry (patrz niżej).

Mfx Type

Wybieranie typu efektu. Do każdego procesora MFX można przypisać dowolną ilość brzmień. Należy jednak pamiętać, że zmiana typu efektu będzie oddziaływać na wszystkie brzmienia, przypisane do tego procesora. Wykaz dostępnych efektów procesora MFX znajduje się na stronie 55.

UWAGA

Do każdego procesora MFX można przypisać dowolną ilość brzmień. Należy jednak pamiętać, że zmiana typu efektu będzie oddziaływać na wszystkie brzmienia, przypisane do tego procesora.

UWAGA

Gdy parametr „Mfx” będzie mieć wartość „Off”, typu efektu nie będzie można określić. W tym przypadku na ekranie pojawi się wskaźnik „---”.

Mfx Edit

Jeśli chcesz edytować parametry wybranego efektu, naciśnij koło [CURSOR/VALUE], aby przejść do ekranu roboczego „Mfx Edit”. Następnie użyj koła [CURSOR/VALUE], aby zmienić wartość dostępnych parametrów.

Odnosnie dostępnych parametrów patrz akapit „Efekty procesora MFX oraz ich parametry” na s. 107.

UWAGA

Gdy parametr „Mfx” będzie mieć wartość „Off”, parametrów efektu nie będzie można edytować. W tym przypadku na ekranie pojawi się wskaźnik „No Edit”.

Equalizer

Wybierz wartość „Off”, jeśli zmienić barwę wybranego brzmienia.

Parametr	Wartość
Equalizer	Off, On

Opcja „Edit EQ”

Aby zmienić ustawienia korektora charakterystyki, naciśnij koło [CURSOR/VALUE], aby przejść do ekranu roboczego „Edit EQ”. Następnie użyj koła [CURSOR/VALUE], aby zmienić wartość dostępnych parametrów.

Parametr	Wartość	Opis
Equalizer	Off, On	Wybierz wartość „On”, jeśli chcesz zmienić barwę wybranego brzmienia. Ten parametr dubluje opisany wyżej parametr „Equalizer” i został dodany dla wygody użytkownika.
High Freq	1500 Hz, 2000 Hz, 3000 Hz, 4000 Hz, 6000 Hz, 8000 Hz, 12000 Hz	Określanie częstotliwości odcięcia dla zakresu wysokich częstotliwości (to jest filtr półkowy).
High Gain	-15~+15 dB	Stopień podbicia lub tłumienia pasma wysokich częstotliwości. Wartości dodatnie zwiększają poziom, a wartości ujemne zmniejszają go.
Mid Freq	200~8000 Hz	Określanie częstotliwości odcięcia dla zakresu średnich częstotliwości (to jest filtr punktowy).
Mid Q	0.5, 1, 2, 4, 8	Określanie szerokości pasma średnich częstotliwości, obejmowanych działaniem korektora. Niższa wartość oznacza, że sąsiednie częstotliwości powyżej lub poniżej częstotliwości odcięcia są również przetwarzane przez korektor.
Mid Gain	-15~+5 dB	Stopień podbicia lub tłumienia pasma średnich częstotliwości. Wartości dodatnie zwiększają poziom, a wartości ujemne zmniejszają go.
Low Freq	90 Hz, 150 Hz, 180 Hz, 300 Hz, 360 Hz, 600 Hz	Określanie częstotliwości odcięcia dla zakresu niskich częstotliwości (to jest filtr półkowy).
Low Gain	-15~+15 dB	Stopień podbicia lub tłumienia pasma niskich częstotliwości.

Opcja „Drum Instrument” (D)



Jeśli chcesz edytować parametry wybranych brzmień zestawu perkusyjnego, naciśnij koło [CURSOR/VALUE], aby przejść do ekranu roboczego „Drum Instrument”.

Następnie użyj koła [CURSOR/VALUE], aby zmienić wartość dostępnych parametrów.

Parametr	Wartość	Opis
Instr.	Wszystkie brzmienia perkusyjne zestawu	Wybierz brzmienie perkusyjne, które chcesz modyfikować.

Parametry wybranego brzmienia perkusyjnego

Mute	Off, On	Włączanie lub wyłączanie brzmienia perkusyjnego
Solo	Off, On	Wyciszanie wszystkich brzmień perkusyjnych z wyjątkiem wybranego.
Volume	-127~+127	Poziom głośności wybranego brzmienia perkusyjnego.
Reverb	-127~+127	Określanie poziomu sygnału danego brzmienia perkusyjnego, kierowanego do procesora REVERB. Sam efekt można zmienić w ramach opcji „Common”.
Chorus	-127~+127	Określanie poziomu sygnału danego brzmienia perkusyjnego, kierowanego do procesora REVERB. Sam efekt można zmienić w ramach opcji „Common”.
Panpot	-127~+127	Miejsce brzmienia perkusyjnego w panoramie stereofonicznej. Wartość „0” oznacza „brak zmiany”, wartości ujemne przesuwają dźwięk w kierunku lewego kanału, a dodatnie – w kierunku kanału prawego.

Parametr	Wartość	Opis
Velocity	-127~+127	Modyfikowanie przedziału wartości dynamiki, za pomocą którego będzie można odtwarzać brzmienie. Wartość „0” oznacza, że zarejestrowane wartości pozostaną niezmienione, wartości ujemne zredukują dynamikę o taką samą wartość (bez zmiany różnic). Wartość dodatnia przesunie wartość dynamiki w kierunku dodatnim.
Pitch	-127~+127	Przestrzajanie danego instrumentu perkusyjnego. „0” oznacza, że wysokość dźwięku danego instrumentu perkusyjnego nie zmieni się.
Instr. Equalizer	Global, Instr, Off	Global: Brzmienie perkusyjne będzie korzystać z ustawień korektora zestawu perkusyjnego, do którego jest przypisane. Instr: Brzmienie perkusyjne będzie używać ustawień własnych (patrz niżej). Off: Brzmienie perkusyjne nie będzie obejmowane działaniem żadnego korektora charakterystyki.
Edit EQ	Naciśnij koło [CURSOR/VALUE].	Dostęp do parametrów korektora, współpracującego z wybranym aktualnie brzmieniem perkusyjnym, gdy parametr „Equalizer” ma wartość „Int”. Patrz opcja „Edit EQ” na s. 79 odnośnie opisu dostępnych parametrów.
Undo Changes	Naciśnij koło [CURSOR/VALUE].	Anulowanie ustawień parametru „Drum Instrument” (D) aktualnie wybranego brzmienia i powrót do poprzedniej wersji ustawień.

4. Jeśli chcesz zachować dokonane zmiany, zachowaj styl lub utwór w pamięci USB.

Patrz akapit „Zachowywanie nowej wersji stylu muzycznego lub utworu (SMF)” na s. 81.

UWAGA

Zmiany, dokonane za pomocą opisanej wyżej procedury, można dołączyć do pliku utworu lub stylu muzycznego, używając opcji „Freeze Data” (parz s. 81). Pozwoli to stosować dokonane zmiany w dowolnym sekwencerze lub komputerowym programie sekwencerowym. Nie dołączone zmiany będą na stałe przechowywane po zachowaniu zmienionego pliku utworu, ale tylko moduł BK-7m będzie w stanie je odczytać.

Opcja „Freeze Data”

Aby zablokować ustawienia, naciśnij: przycisk [MENU] → „Makeup Tools” → „Freeze Data”.

Przed zapisaniem do pamięci USB tak „poprawionego” utworu możesz (ale nie musisz) „zatwierdzić” dokonane zmiany, przekształcając je w „normalne” dane stylu muzycznego lub utworu.

To może być wygodne, jeśli zechcesz odtwarzać nową wersję stylu w innym aranżerze, sekwencerze lub komputerze. Operacja nie jest konieczna w przypadku plików, które mają być wykorzystywane tylko przez moduł BK-7m lub jedno z urządzeń wymienionych wyżej.

Zachowywanie nowej wersji stylu lub utworu

1. Jeśli jesteś zadowolony z dokonanych zmian, zaznacz parametr „Save”, aby je zachować.



Na ekranie pojawi się położenie załadowanego, a następnie zmodyfikowanego pliku.

UWAGA

Jeśli chcesz zachować zmiany w stylu muzycznym lub w utworze, należy to zrobić również wtedy, gdy opcja „Freeze Data” nie była stosowana.

2. Kołem [CURSOR/DATA] wybierz inne miejsce, jeśli nie chcesz nadpisać wersji oryginalnej.
3. Naciśnij przycisk [WRITE] (przycisk miga).



Na ekranie pojawi się taki obraz:



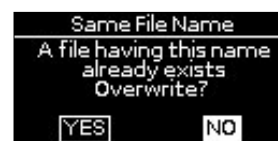
4. Pokręć kołem [CURSOR/VALUE], aby zaznaczyć żądany znak.
5. Naciśnij koło [CURSOR/VALUE], aby zatwierdzić wybór (kursor zmieni wygląd na znak podkreślenia).
6. Pokręć kołem [CURSOR/VALUE], aby zaznaczyć inny znak, a następnie naciśnij koło.



7. Powtórz polecenia punktów (4)~(6), aby zreagować całą nazwę.
8. Naciśnij przycisk [WRITE], aby potwierdzić chęć zachowania stylu lub utworu.

Pojawi się komunikat z potwierdzeniem, a następnie ekran roboczy „Style Makeup Tools” lub „Song Makeup Tools”.

Jeśli w pamięci USB znajduje się już plik o takiej nazwie, pojawi się pytanie, czy chcesz go nadpisać:



W takim przypadku kołem [CURSOR/VALUE] zaznacz opcję „YES”, a następnie naciśnij koło, aby stary plik zastąpić nowym (zawartość starego pliku zostanie stracona).

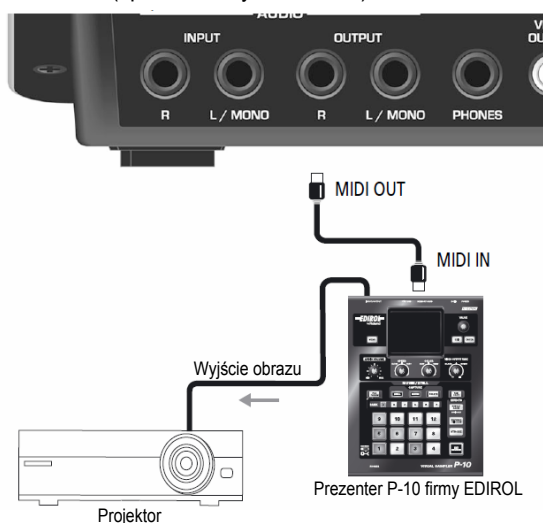
W przeciwnym razie zaznacz „NO”, aby wrócić do ekranu roboczego „Save” i zreagować inną nazwę.

Funkcja V-LINK

Moduł posiada potężny, nowy interfejs do integrowania dźwięku i obrazu w czasie rzeczywistym. Funkcja V-LINK (V-LINK) umożliwia jednocześnie granie muzyki i wyświetlanie obrazów. Gdy kompatybilne z funkcją V-LINK urządzenia zostaną połączone w ramach systemu MIDI, będzie można w łatwy sposób kreować rozmaite efekty wizualne w połączeniu z ekspresyjnymi elementami muzycznymi.

Jeśli np. moduł BK-7m będzie współpracować z prezen-
terem P-10 firmy EDIROL, za pomocą elementów płyty
czołowej modułu będzie można przełączać obrazy i ste-
rować nimi.

W celu używania funkcji V-LINK w instrumencie i pre-
zenterze P-10, obydwa urządzenia należy połączyć ka-
blem MIDI (sprzedawany oddzielnie).



UWAGA

Aby uniknąć możliwości uszkodzenia głośników, przed wyko-
naniem połączeń zredukuj do minimum poziom głośności w
całym sprzęcie i wyłącz zasilanie.

1. Naciśnij przycisk [MENU].



Na ekranie pojawi się taki obraz:



2. Pokręć kołem [CURSOR/VALUE], aby zaznaczyć opcję „V-LINK”, a następnie naciśnij koło [CURSOR+VALUE].



3. Do sterowania prezen- terem P-10 używaj nastę- pujących elementów płyty czołowej modułu.

Działanie	V-LINK	Komunikat MIDI
Naciśnij przycisk [8 BEAT/16 BEAT]	Przełączenie obrazu (klip 1)	CF 00
Naciśnij przycisk [LIVE BAND]	Przełączenie obrazu (klip 2)	CF 01
Naciśnij przycisk [ROCK]	Przełączenie obrazu (klip 3)	CF 02
Naciśnij przycisk [DISCO DANCE]	Przełączenie obrazu (klip 4)	CF 03
Naciśnij przycisk [BALL ROOM]	Przełączenie obrazu (klip 5)	CF 04
Naciśnij przycisk [50's & 60's]	Przełączenie obrazu (klip 6)	CF 05
Naciśnij przycisk [JAZZ/BLUES]	Przełączenie obrazu (klip 7)	CF 06
Naciśnij przycisk [LATIN]	Przełączenie obrazu (klip 8)	CF 07
Naciśnij przy- cisk [BOSSA/ SAMBA]	Przełączenie obrazu (klip 9)	CF 08
Naciśnij przy- cisk [TRADIT/ WORLD]	Przełączenie obrazu (klip 10)	CF 09
Naciśnij: przycisk [1] grupy VARIATION → koło [CURSOR/VALUE]	Sterowanie obrazem (BANK SELECT 0~13)	BF 00 00~13
Naciśnij: przycisk [2] grupy VARIATION → koło [CURSOR/VALUE]	Sterowanie nasycen- iem (chrominancją) (0~127)	BF 47 00~7F
Naciśnij przycisk [3] grupy VARIATION	Sterowanie szybko- ścią odtwarzania obrazu (0~127)	EF 00 00~00 40~7F 7F

UWAGA

Patrz instrukcja obsługi prezentera P-10 odnośnie skutków,
wywoływanych tymi komendami.

Funkcja FACTORY RESET

Funkcja służy do wywoływania pierwotnych ustawień fabrycznych. Jej działanie nie ma wpływu na dane, przechowywane w pamięci USB.

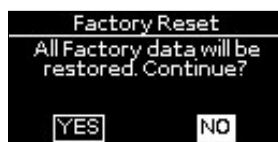
1. Naciśnij przycisk [MENU].



Na ekranie pojawi się taki obraz:



2. Pokręć kołem [CURSOR/VALUE], aby zaznaczyć opcję „Factory Reset”, a następnie naciśnij koło.



3. Pokręć kołem [CURSOR/VALUE], aby zaznaczyć „YES”, a następnie naciśnij koło, aby załadować ustawienia fabryczne.

Zaznacz „NO”, aby zrezygnować.

Na ekranie pojawi się komunikat z potwierdzeniem, że moduł został zresetowany.

Formatowanie pamięci USB

Ta funkcja służy do formatowania pamięci USB, podłączonej do modułu.

Urządzenia pamięci masowej, używające systemu plików FAT-32, nie muszą być formatowane. Mimo tego zalecamy formatowanie wszystkich nowych urządzeń USB za pomocą modułu.

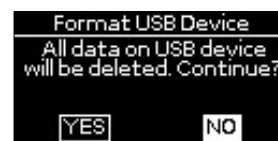
WAŻNA UWAGA: Sformatowanie pamięci USB oznacza usunięcie wszystkich znajdujących się na niej plików, utworów, stylów, itd.). Przed rozpoczęciem formatowania zawsze sprawdzaj zawartość pamięci USB.

1. Do gniazda [MEMORY] grupy USB podłącz pamięć USB, którą chcesz sformatować.

2. Naciśnij przycisk [MENU].



3. Pokręć kołem [CURSOR/VALUE], aby zaznaczyć opcję „Format USB Device”, a następnie naciśnij koło.



4. Pokręć kołem [CURSOR/VALUE], aby zaznaczyć „YES”, a następnie naciśnij koło, aby sformatować pamięć USB.

Na ekranie pojawi się komunikat z potwierdzeniem, że pamięć USB została sformatowana.

■ W pamięci USB utworzone zostaną następujące katalogi:

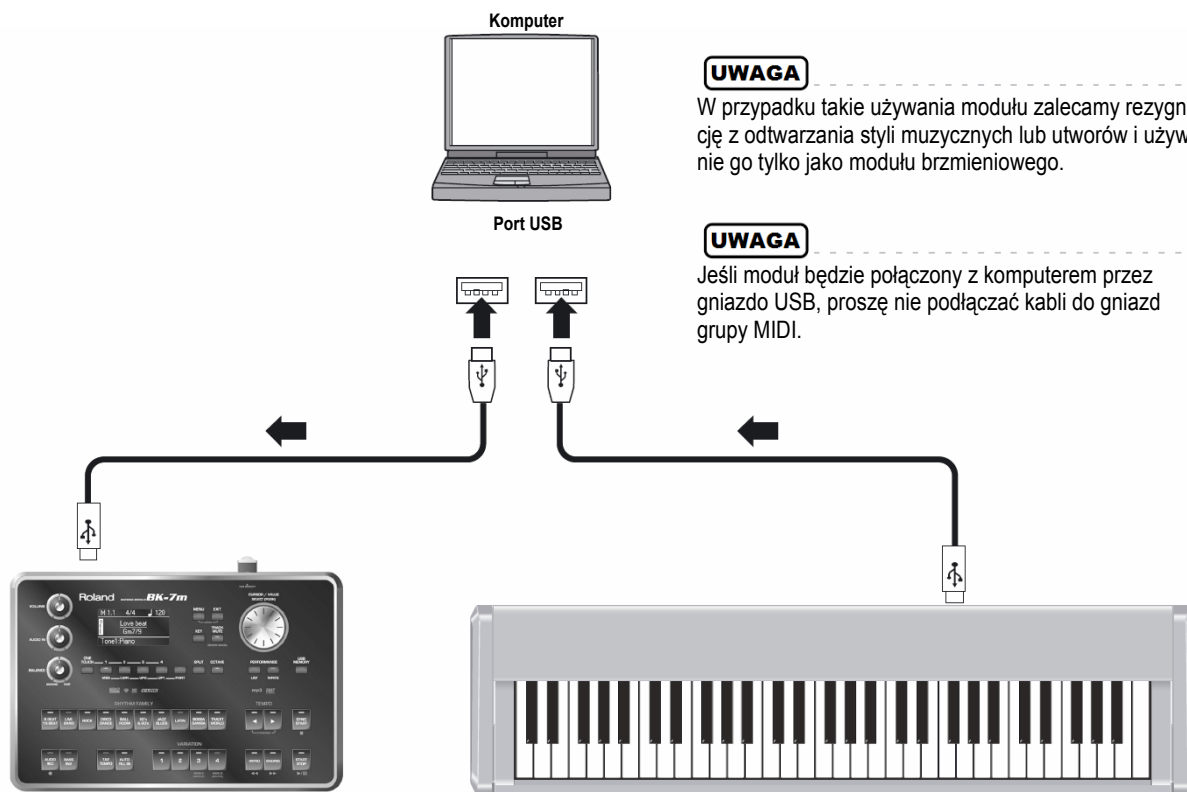
Nazwa	Przeznaczenie
My Performances	Zachowywanie wykazów Zestawów Ustawień. (Zawartość tego katalogu nie jest wyświetlana po naciśnięciu przycisku [USB MEMORY]. Należy w grupie PERFORMANCE nacisnąć przycisk [LIST], aby uzyskać dostęp do zawartości tego katalogu. Natomiast zawartość katalogu można przeglądać za pomocą komputera.)
My Recordings	Przechowywanie danych audio, zarejestrowanych za pomocą modułu (patrz s. 46).
My Songs	Przechowywanie utworów SMF, zmodyfikowanych za pomocą funkcji COVER (patrz s. 48) lub SONG MAKEUP TOOLS (patrz s. 75).
My Styles	Przechowywanie stylów muzycznych, zmodyfikowanych za pomocą funkcji COVER (patrz s. 48) lub STYLE MAKEUP TOOLS (patrz s. 75).

UWAGA

Zalecamy skopiowanie zawartości pamięci USB przed jej sformatowaniem.

16. Współpraca modułu BK-7m z programem SONAR LE

Moduł jest sprzedawany z programem SONAR LE firmy Cakewalk, działającym na komputerach z systemem Windows. Zainstalowanie tego programu daje możliwość używania modułu jako uniwersalnego modułu wielobrzmiennego z najwyższej półki. Za pomocą programu SONAR LE można tworzyć własne muzyczne bazy danych plików SMF, używając modułu brzmieniowego do odtwarzania brzmień po podłączeniu go do jednego z portów USB komputera. Po przygotowaniu plików SMF będzie można je odtwarzać bezpośrednio za pomocą modułu BK-7m (bez pośrednictwa programu SONAR LE).



UWAGA

W przypadku takiego używania modułu zalecamy rezygnację z odtwarzania stylów muzycznych lub utworów i używanie go tylko jako modułu brzmieniowego.

UWAGA

Jeśli moduł będzie połączony z komputerem przez gniazdo USB, proszę nie podłączać kabli do gniazd grupy MIDI.

UWAGA

Aby wykonać poniższą procedurę, musisz załogować się do systemu Windows na prawach administratora.

Instalacja programu SONAR LE

1. Uruchom komputer.
2. Zamknij wszystkie otwarte i działające programy.
3. Włóż do napędu płytę DVD.
4. W katalogu napędu DVD kliknij dwa razy niżej pokazaną ikonę:

Katalog [SONAR_LE] -



5. Postępuj zgodnie z instrukcjami, wyświetlanymi na ekranie.

Definicje brzmień modelu BK-7m

Ze strony www firmy Roland można ściągnąć specjalny plik „BK-7m.ins” z informacjami o wewnętrznych brzmieniach i zestawach perkusyjnych modułu BK-7m: www.Roland.com. Po zaimportowaniu tego pliku do programu SONAR LE brzmienia i zestawy perkusyjne modułu będzie można wybierać za pomocą myszy.

Aby zaimportować definicje brzmień do programu SONAR LE, patrz hasło „Import definicji brzmień” w pomocy programu. Dalsze informacje w pomocy programu SONAR LE.

■ Uzyskiwanie pomocy

Okno pomocy programu SONAR LE otwiera się po kliknięciu przycisku „Help” na pasku narzędziowym programu. Plik pomocy zawiera zakładki indeksowe, stronę wyszukiwania i stronę ulubionych. Ponadto większość okien dialogowych i modułów posiada przycisk „Help”, wyświetlający informacje pomocy, związane z danym oknem dialogowym lub modulem.

- Do ciągłego używania programu wymagana jest rejestracja produktu i można to zrobić przez Internet. Instrukcje i polityka prywatności firmy Cakewalk zostaną podane w szczegółach podczas uruchamiania produktu.
- W kolumnie „Product” na stronie rejestracji należy zaznaczyć „SONAR LE”.

UWAGA

Cakewalk to zastrzeżony znak towarowy a logo SONAR i Cakewalk to znaki handlowe firmy Cakewalk, Inc. Lexicon Pantheon to zastrzeżony znak towarowy firmy Lexicon Pro, Harman International Company.
Copyright © 2011 BOSS CORPORATION

17. Nieprawidłowości w działaniu

Objaw	Działanie	Strona
Zasilanie nie włącza się	Czy zasilacz lub kabel zasilania jest poprawnie podłączony do instrumentu i gniazda sieciowego? Nie używaj innego zasilacza i kabla zasilania niż te, które są w wyposażeniu. Może to być przyczyną nieprawidłowego działania.	15
Brak dźwięku z modułu BK-7m	Czy moduł jest podłączony do zewnętrznego wzmacniacza lub miksera? A czy włączone jest zasilanie?	15
	Czy potencjometr [VOLUME] nie jest ustawiony na minimum? Ustaw wyższą wartość.	—
	Czy połączenia MIDI i audio są prawidłowe? Sprawdź połączenia audio i MIDI.	15, 16
	Czy w słuchawkach coś słychać? Jeśli dźwięk w słuchawkach pojawia się, przyczyną może być uszkodzony kabel lub awaria wzmacniacza albo miksera. Sprawdź ponownie przewody i resztę sprzętu.	—
	Być może zewnętrzny sterownik MIDI transmituje komunikaty innym kanałem MIDI. Uruchom kreator połączeń.	22
	Czy poziom głośności odtwarzania partii nie został zredukowany do zera? Sprawdź wartość parametru „Volume” poszczególnych partii.	51, 59
Po podłączeniu do wzmacniacza poziom głośności jest zbyt niski.	Czy odebrane z zewnętrznego urządzenia MIDI komunikaty mogły zredukować poziom głośności?	69
Partie do gry w czasie rzeczywistym (MBS, LWR, UP2, UP1) nie odbierają komunikatów MIDI	Czy używasz kabla zawierającego opornik? Użyj kabla połączeniowego nie zawierającego opornika.	—
	Czy połączenia MIDI są prawidłowe? Sprawdź połączenia MIDI.	16
	Czy świeci się dioda przycisku żądanej partii do gry w czasie rzeczywistym? Jeśli nie, naciśnij go. Partie do gry w czasie rzeczywistym mogą odbierać komunikaty kanałem MIDI, nie używanym przez sterownik MIDI. Popraw ustawienia kanałów lub uruchom kreatora połączeń.	— 22
Wysokość dźwięków odtwarzanego stylu muzycznego lub utworu jest nieprawidłowa	Czy parametr „Tuning” ma odpowiednią wartość? Czy utwór lub styl nie był transponowany? Sprawdź również wartość parametrów „Style Scale Tune” i „Rx Shift”.	62 —
Nie słychać wokalu w odtwarzanych plikach audio (MP3 lub WAV). Nie słychać linii melodycznej w odtwarzanych plikach SMF	Gdy świeci się dioda przycisku [TRACK MUTE/CENTER CANCEL], wokal jest tłumiony. Jeśli świeci się dioda przycisku [TRACK MUTE/CENTER CANCEL], linia melodyczna pliku SMF jest wyciszona. Wyłącz wyciszenie.	38
Zewnętrzny wzmacniacz generuje buczący dźwięk	Czy współpracujący z modulem wzmacniacz lub inne urządzenie jest zasilany z innego gniazda zasilania, niż moduł? Podłącz urządzenie do tego gniazda zasilania, które używa moduł BK-7m.	—
Wysokość dźwięków odtwarzanego utworu jest nieprawidłowa	Czy parametr „Tuning” ma odpowiednią wartość? Czy utwór nie był transponowany?	62 37
Nie można odtwarzać utworów audio w formacie MP3	Czy utwór posiada format, który moduł potrafi odtwarzać?	35

Objaw	Działanie	Strona
Brak dźwięku (po podłączeniu urządzenia MIDI)	Czy we wszystkich urządzeniach włączono zasilanie? Czy podłączono kabel MIDI?	— 16
	Czy dobrano właściwy kanał MIDI? Patrz akapit „ Kreator połączeń ” na s. 22.	22
	Czy odpowiedni parametr „Rx” ma wartość „On”? Jeśli nie, ustaw tę wartość.	—
Po połączeniu komputera przez gniazdo [COMPUTER] moduł nie odbiera komunikatów MIDI	Partie do gry w czasie rzeczywistym mogą odbierać komunikaty kanałem MIDI, nie używanym przez sterownik MIDI. Popraw ustawienia kanałów lub uruchom kreatora połączeń.	22
Brak możliwości zapisu/odczytu z/do pamięci USB	Czy używasz (opcjonalnej) pamięci FLASH firmy Roland serii M-UF? Nie można zagwarantować niezawodnej pracy sprzętu, jeśli używasz produktu innej firmy niż Roland.	—
	Sprawdź format pamięci USB. W module można stosować pamięci USB, sformatowane na system FAT. Jeśli pamięć USB została sformatowana inaczej, należy ją sformatować na system plików FAT.	83
Nie można zachować danych w pamięci USB.	Czy pamięć USB nie jest zabezpieczona przed zapisem?	—
	Czy masz wystarczającą ilość wolnego miejsca?	—
Zapis audio nieoczekiwanie rozpoczyna się lub kończy	Czy używasz (opcjonalnej) pamięci FLASH firmy Roland serii M-UF? Nie można zagwarantować niezawodnej pracy sprzętu, jeśli używasz produktu innej firmy niż Roland.	—
	Czy masz wystarczającą ilość wolnego miejsca?	—
Ekran zewnętrzny pozostaje ciemny	Czy podłączony jest do gniazda [VIDEO OUTPUT]?	17
	Czy telewizor lub monitor został włączony – i czy wybrany został właściwy kanał? Sprawdź w instrukcji obsługi telewizora lub monitora, jak wybrać kanał, odpowiadający wejściu wideo, do którego podłączono moduł.	—
	Czy używasz odpowiedniego monitora lub telewizora?	—
Na ekranie telewizora widać cienkie poziome linie	Na ekranie telewizora mogą migotać cienkie linie, ale to właściwość telewizora, a nie objaw nieprawidłowego działania modułu.	—
Na ekranie telewizora nie widać krawędzi obrazu	W niektórych przypadkach krawędź obrazu może być niewidoczna na ekranie, ale z powodu charakterystyki telewizora, a nie z powodu nieprawidłowego działania modułu.	—
Teksty piosenek są wyświetlane niepoprawnie	W przypadku niektórych plików muzycznych teksty mogą czasami być wyświetlane nieprawidłowo. Niektóre słowa mogą pojawiać się poza krawędzią ekranu.	—
Zbyt niski poziom głośności z urządzenia, podłączonego do gniazd INPUT grupy AUDIO.	Czy używasz kabla zawierającego opornik? Użyj kabla połączeniowego nie zawierającego opornika.	—
	Sprawdź położenie gałki potencjometru [AUDIO IN] i skoryguj położenie, jeśli zachodzi potrzeba.	—
Utwory nie są odtwarzane	Typ pliku nie jest jednym z tych, które moduł potrafi rozpoznać.	35
	Być może dane utworu są uszkodzone.	—
Wykazy Zestawów Ustawień nie są wyświetlane	W pamięci USB nie ma żadnych plików z wykazem Zestawów Ustawień.	—
	Z niewiadomych przyczyn pamięć USB nie jest rozpoznawana.	—

18. Ustawienia kreatora połączeń

Funkcja kreatora połączeń (patrz s. 22) wykonuje niżej podane ustawienia w celu zapewnienia płynnej komunikacji między modułem BK-7m i zewnętrznym sterownikiem.

Instrument zewnętrzny		Ustawienia	
Kategoria	Typ	Ustawienia Zestawów Ustawień i globalne	Pozostałe ustawienia
DIGITAL PIANO	ROLAND	Transpozycja oktavowa partii LWR: +1 Punkt podziału: G3	Dioda przycisku [SPLIT] nie świeci się: tryb PIANIST Dioda przycisku [SPLIT] świeci się: tryb INTELLIGENT (Patrz parametr „Type” na s. 60) (Patrz akapit „Tryb SPLIT” na s. 39)
	OTHERS	Opcja „Performance Hold” Parametr „Lower Octave”: On Parametr „Split”: Off Parametr „Arr Type”: Off (Patrz opcja „Performance Hold” na s. 62) Parametr „Pedal”: Perf. Next (Patrz opcja „Pedal” na s. 64)	Opcja „MIDI” Parametr „Soft Thru”: Piano (Patrz opcja „Parameters” na s. 71)
ACCORDION	V-ACCORDION	Transpozycja oktavowa partii LWR: +1	Dioda przycisku [SPLIT] nie świeci się: Accordionist1 Dioda przycisku [SPLIT] świeci się: Accordionist1 (Patrz opcja „Type” na s. 60) (Patrz akapit „Tryb SPLIT” na s. 39)
	OTHERS1	Opcja „Performance Hold” Parametr „Lower Octave”: On Parametr „Split”: On Parametr „Arr Type”: On Parametr „Bass Inversion”: On (Patrz opcja „Performance Hold” na s. 62)	Dioda przycisku [SPLIT] nie świeci się: Accordionist2 Dioda przycisku [SPLIT] świeci się: Accordionist2 (Patrz akapit „Tryb SPLIT” na s. 39)
	OTHERS2		
MASTER KEYBOARD	ONE CHANNEL	Punkt podziału: C4 Opcja „Performance Hold” Parametr „Split”: Off Parametr „Arr Type”: Off (Patrz opcja „Performance Hold” na s. 62)	Dioda przycisku [SPLIT] nie świeci się: Pianist Dioda przycisku [SPLIT] świeci się: Intelligent (Patrz opcja „Type” na s. 60) (Patrz akapit „Tryb SPLIT” na s. 39)
	MULTI CHANNEL	Opcja „Performance Hold” Parametr „Split”: On Parametr „Arr Type”: On (Patrz opcja „Performance Hold” na s. 62)	Dioda przycisku [SPLIT] nie świeci się: Intelligent Dioda przycisku [SPLIT] świeci się: Intelligent (Patrz opcja „Type” na s. 60) (Patrz akapit „Tryb SPLIT” na s. 39)
GUITAR		Transpozycja oktavowa partii UP1: +1 Opcja „Performance Hold” Parametr „Tone Part”: On Parametr „Split”: On Parametr „Arr Type”: On Parametr „Bass Inversion”: On (Patrz opcja „Performance Hold” na s. 62) Opcja „One Touch Hold” Parametr „Tone Part”: On (Patrz opcja „One Touch Hold” na s. 62) Parametr „Pedal”: Perf. ChordRec Off (Patrz opcja „Pedal” na s. 64)	Dioda przycisku [SPLIT] nie świeci się: Guitarist Dioda przycisku [SPLIT] świeci się: Guitarist (Patrz opcja „Type” na s. 60) (Patrz akapit „Tryb SPLIT” na s. 39)
DIGITAL ORGAN	CHURCH ORGAN1	Opcja „Performance Hold” Parametr „Split”: On	Dioda przycisku [SPLIT] nie świeci się: Standard Dioda przycisku [SPLIT] świeci się: Standard (Patrz parametr „Type” na s. 60) (Patrz akapit „Tryb SPLIT” na s. 39)
	CHURCH ORGAN2	Parametr „Arr Type”: On (Patrz opcja „Performance Hold” na s. 62)	
	ELECTRONIC ORGAN	Opcja „Performance Hold” Parametr „Split”: On Parametr „Arr Type”: On (Patrz opcja „Performance Hold” na s. 62) Parametr „Pedal”: Perf. Next (Patrz opcja „Pedal” na s. 64)	
COMPUTER/SEQUENCER		Brak ustawień	Brak ustawień

19. Wykaz styl muzycznych

8 BEAT/16 BEAT	CC00	CC32
01 Frank's Way	6	117
02 Easy Ballad	6	118
03 Lying Beat	6	119
04 Sky Beat	6	120
05 Home Beat	6	121
06 Slow Beat	6	122
07 Thick Beat	6	123
08 Due Beat	6	124
09 Acoustic Ballad	6	125
10 Adult Contemp	6	126
11 Contemp Country	6	127
12 Gold Slow Beat	71	0
13 Gold Medium Beat	71	1
14 Romantic Ballad	6	115
15 Angel Ballad	6	109
16 Sunshine Pop	6	114
17 Blue Pop	6	110
18 British Pop	6	111
19 Sister Pop	6	113
20 Euro Ballad	6	80
21 Love Beat	6	90
22 Fast Beat	6	83
23 So Easy	6	84
24 Easy Pop	6	92
25 Natural Pop	6	93
26 Easy Beat	6	82
27 70's Pop	6	106
28 Heart Beat	6	89
29 Night Pop	6	94
30 Happy Pop	16	21
31 Easy Groove	6	85
32 Sweet Beat	6	100
33 Groovy Pop	6	101
34 Warm Pop	6	105
35 Fast Pop	6	97
36 80's Pop	6	86
37 Sunny Pop	6	102
38 Color Beat	6	104
39 Half Beat	6	95
40 Folk Beat	6	79
41 Your Ballad	6	46
42 Power Ballad	6	47
43 Guitar Pop	6	48
44 Soft Beat	6	49
45 Trendy Beat	6	50
46 Full Pop	6	51
47 Morn Pop	6	52
48 Poppin'	6	53
49 Love Ballad	6	54
50 Guitar Serenade	6	55
51 Guitar Beat	4	26
52 Piano Ballad	4	25
53 Billy Beat	7	114
54 Breakin' Beat	7	115
55 Fancy Beat	7	116
56 US Country Pop	7	117
57 Gold Beat	7	118
58 Friendly Beat	7	102
59 Radio Pop	7	101
60 Midnight Ballad	4	35
61 Pop Ballad	4	34
62 Light Soul	7	87
63 Schlager Beat	5	41
64 Nice Groove	7	92
65 Cute Pop	7	95
66 Hip Beat	7	89
67 Smooth Beat	7	88
68 Smile Pop	7	93
69 Analog Beat	7	96
70 Moonlight Pop	7	94

71 Ballad Slow Rock	7	103
72 Lovely Ballad	4	36
73 Latin Beat	7	90
74 70's Groove	7	83
75 UK Pop	7	82
76 Contemp Beat	7	53
77 Simply Pop	7	54
78 Home Pop	7	55
79 Power Pop	7	56
80 Electro Beat	7	57
81 Groovin'	7	58
82 Pop Shuffle	7	59
83 Light Beat	7	60
84 US Shuffle	4	22
85 UK Shuffle	4	23
86 Shuffle Fusion	4	24
87 Fast Beat Guitar	7	98
88 Dream Ballad	7	97

LIVE BAND	CC00	CC32
01 Eric Beat	68	14
02 Strummin' Pop	68	11
03 The Unplugged	68	13
04 Amazing Gospel	68	12
05 Night Ballad	68	5
06 6_8 Ballad	68	7
07 6_8 Pop	68	9
08 Unplugged Pop	68	2
09 Unplugged Ballad	68	1
10 Cool Live Band	68	8
11 Acoustic Pop	68	6
12 Live Pop	68	3
13 Guitar Shuffle	68	18
14 Real Band	68	10
15 Cool Pop	68	4
16 Light Pop	68	15
17 Soul Pop	68	16
18 Bright Pop	68	17

ROCK	CC00	CC32
01 Green Rock	1	83
02 Spring Rock	1	80
03 Broken Beat	1	81
04 Straight Rock	1	82
05 Joe's Rock	1	72
06 Countdown Rock	1	69
07 Cool Shuffle	1	76
08 Breaky Rock	1	68
09 Dark Rock	1	70
10 JuliRock	1	73
11 LoveRock	1	77
12 Happy Beat	1	64
13 Bright Rock	1	59
14 Easy Rock	1	61
15 Electro Rock	1	62
16 New Metal	1	63
17 MunichRock	1	74
18 Schlager Rock	1	75
19 German90Pop	1	71
20 Simple Rock	1	65
21 Rock Beat	1	66
22 Soft Rock	1	60
23 Light Rock	1	35
24 Groovy Rock	1	36
25 Smooth Rock	1	37
26 Big Rock	1	38
27 Power Rock	1	39
28 Fire Rock	1	40
29 Fast Rock	1	41
30 Rock Shuffle	1	42

DISCO/DANCE	CC00	CC32
01 Beat Generation	22	46
02 Seventies	27	25
03 Volare Gipsy	70	2
04 Night's Dance	22	44
05 Hung Disco	70	1
06 Jamiro Dance	22	15
07 Just Disco	22	16
08 2000's Disco	27	24
09 Slow Disco	27	23
10 Gold Disco	27	9
11 Ladies Dance	27	10
12 UK Dance	27	12
13 Housing	22	17
14 Survive Disco	22	18
15 Dancin'	22	28
16 Earth Boogie	22	26
17 DJ Groove	22	27
18 Euro Dance	22	19
19 Dream Dance	66	60
20 Ibiza Dance	66	61
21 Ibiza Night	66	62
22 House Maillorca	66	63
23 Club House	66	64
24 DJ Techno	66	57
25 Hard Techno	66	58
26 80's Techno	66	59
27 Ballerman	66	56
28 Latin Dance	66	65
29 Gipsy Dance	66	28
30 Barry Dance	66	32
31 70's Disco	66	27
32 SchlagerShuffle	66	21
33 Schlagermichl	66	26
34 Reggaetone	66	34
35 Stadtschlager	66	33
36 70's Schlager	66	5
37 Alpinschlager	66	3
38 Schlag Disco Fox	66	6
39 AlpenParty	66	12
40 AlpenBallade	66	10
41 Disco Schlager	66	9
42 Latin Schlager	66	7
43 Dance Schlager	66	8
44 Happy Schlager	66	2
45 Party Schlager	5	48
46 Schlager Pop	22	39
47 Meneaito	61	7
48 Disco Gully	66	13
49 Latin Disco	66	4
50 Phunk Beat	66	30
51 Spear Beat	66	29
52 Baby Beat	8	12
53 Funky Groove	66	31
54 Downtown Funk	66	22
55 Wahoo Groove	66	25
56 Breath Rap	66	35
57 Cool Rap	66	24
58 Now Hip Hop	66	23
59 HipHop Beat	5	46
60 Hip'n Hop	5	47
61 Twostep	5	45
62 Contemporary Pop	5	44
63 Soul	5	43
64 Funky	5	42
65 Funky Pop	22	38
66 80's Groove	66	11
67 70's Beat	2	92
68 Smooth Contemp	28	21
69 Light Contemp	28	22
70 Acid Pop	28	19

71	Wave Jazz	28	20
BALL ROOM		CC00	CC32
01	Gold Wien Waltz	17	55
02	Wien Waltz	17	38
03	Vienne	17	46
04	Gold Slow Waltz	17	56
05	Slow Waltz	17	39
06	3_4 Boston	17	44
07	French Valse	17	45
08	It Valzer	17	57
09	Folk Valzer 1	17	42
10	Folk Valzer 2	17	43
11	Alpenwalzer	17	49
12	Polca Disco	19	33
13	It Polca	19	34
14	Polca 1	19	25
15	Polca 2	19	26
16	Manouche	69	4
17	Paso Doble	40	4
18	Paso Doble 2	40	5
19	Paso Doble 3	40	6
20	Gold Tango	26	17
21	Cool Tango	26	15
22	It Tango	26	18
23	Folk Tango 1	26	13
24	Folk Tango 2	26	14
25	Tango	26	12
26	Mazurca 1	17	40
27	Mazurca 2	17	41
28	Tarantella Disco	53	7
29	Tarantella	53	6
30	Gold Foxtrot	34	14
31	Gold Jive	7	119
32	Jive	69	1
33	Quick Step	69	2
34	Madison	69	3
35	It Fox	50	88
36	It Swing Fox	50	89
37	Fox Latino	50	90
38	Slow Fox	50	81
39	Gold Rhumba	23	13
40	Rhumba	23	11
41	Bolero	55	2
42	It Beguine	39	27
43	Romantic Beguine	39	26
44	Gold Cha Cha	24	17
45	Cha Cha	24	14
46	Simply Cha Cha	24	13
47	Cool Cha Cha	24	15
48	It Mambo	38	14
49	It Fast Mambo	38	15
50	It Cumbia	46	5
51	Simple Cumbia	46	4
52	It Hully Gully	22	50
53	It Meneito	22	48
54	It Bachata	22	49
55	Biguine	39	20
56	Gold Samba	27	26
57	Samba	27	21
58	Big Samba	27	22
59	Gold Bossa	22	47
60	Gold Euro March	20	24
61	Cool March	20	23
50's & 60's		CC00	CC32
01	Over Rockin'	5	56
02	Love Sl Rock	5	57
03	UK Rock'N	5	51
04	Baby Rock'N	10	39
05	Go! Rock'N	5	36
06	60's Rock'N	5	37
07	Good Rock'N	10	24
08	Blue Boogie	5	38
09	Fast Surf	5	34
10	Smooth Rock'N	10	22

11	Clock Rock'N	10	23
12	Brass Rock'N	10	25
13	Easy Slow Rock	5	39
14	50's Slow Rock	5	16
15	Oldies	5	33
16	Dream Slow Rock	5	32
17	Rock'N Slow	5	35
18	Go! Twist	10	30
19	Twist	10	20
20	50's Pop	39	13
21	Beach Surf	10	21
22	Romantic 6_8	5	52
23	Schlager 6_8	5	53
24	German Oldie	5	49
25	Cool Slow Rock	5	22
26	Dixie	11	7
27	Combo boogie	9	7
28	Big Band Boogie	9	9
29	Charleston	11	6
30	Piano Rock'N	10	31
31	Piano Shuffle	15	9
32	Piano Ragtime	43	2
JAZZ/BLUES		C00	C32
01	BluEyesBand	12	41
02	OrganSwingMedium	12	42
03	Organ Jazz Fast	12	43
04	Gold Swing	12	44
05	Breezy Swing	14	25
06	Big Apple Band	14	26
07	Biggest Band	14	24
08	Bennys Big Band	14	23
09	Midnight SlSwing	12	35
10	Big Band Slow	14	18
11	Big Band Medium	14	19
12	Big Band Fast	14	20
13	Swing Medium	12	31
14	Modern Med Swing	12	33
15	Orchestra Swing	12	36
16	Strings Swing	12	34
17	Classic Big Band	14	21
18	Jazz Big Band	14	22
19	Swing Fast	12	32
20	Jz Guitar Swing	12	37
21	Gipsy Swing	12	38
22	Soft Ballad	13	14
23	Jazz Club	13	15
24	Medium Jazz	13	16
25	Smooth Med Swing	13	17
26	Scat Swing	12	23
27	Cool Swing	12	24
28	Bigger Band	14	13
29	Ensemble Swing	12	25
30	Combo Fast Swing	12	26
31	Slow Jz Waltz	17	28
32	Medium Jz Waltz	17	23
33	Piano Night	13	18
34	Piano Jazz	12	27
35	Jimmys Groove	44	31
36	Mustang Blues	44	32
37	Cool Soul	44	30
38	Fast Blues	44	17
39	Blues	44	14
40	R&B	44	18
41	Unplug Shuffle	15	11
42	Midnight Blues	44	25
LATIN		CC00	CC32
01	Carlos Beat	22	45
02	Orchestr Cha Cha	24	16
03	That's Mambo	38	13
04	Bachata	22	40
05	Go!Salsa	22	43
06	Cuba Salsa	22	42
07	Cool Merengue	22	41
08	Medium Gipsy	61	0

09	Fast Gipsy	61	1
10	Big Mambo	38	6
11	Mambo	38	9
12	Tradit Cha Cha	24	7
13	Dream Cha cha	24	9
14	Merengue	59	6
15	Fast Merengue	59	4
16	Oye Son	45	1
17	Son	45	2
18	Bomba	25	9
19	Tradit Rhumba	23	6
20	Acoustic Rhumba	23	12
21	Arg Tango	26	6
22	Salsa	25	7
23	Plena	38	10
24	Mariachi	17	27
25	Tradit Cumbia	46	2
26	Calypso	35	4
27	Limborock	35	3
BOSSA/SAMBA		CC00	CC32
01	Organ Bossa	22	46
02	Organ Samba	27	25
03	Orchestral Bossa	70	2
04	Jazz Bossa	22	44
05	Sunshine Bossa	70	1
06	Sweet Bossa	22	15
07	Club Bossa	22	16
08	Orchestral Samba	27	24
09	Acoustic Samba	27	23
10	Brazilian Samba	27	9
11	Sambalegre	27	10
12	Guitar Samba	27	12
13	Night Bossa	22	17
14	Fast Bossa	22	18
15	Guitar Bossa	22	28
16	Latin Fusion	22	26
17	Piano Latin	22	27
18	Jazz Latin	22	19
TRADIT WORLD		CC00	CC32
01	2000's Bolero	55	3
02	Country Flyer	16	26
03	Pop Gospel	44	33
04	Gospel Shuffle	44	34
05	Western Movie	4	38
06	Epic Movie	4	37
07	Holiday 1	19	30
08	Holiday 2	5	50
09	Holiday 3	12	39
10	French Java	17	52
11	Irish	67	3
12	Southern Twang	19	32
13	SteamtrainCountr	16	25
14	Posaunenpolka	19	31
15	German Polka	19	29
16	Schlagelwalzer	17	51
17	Posaunenwalzer	17	50
18	Orchestr Sl Fox	50	84
19	Pop Fox	50	86
20	Nice Fox	50	83
21	Fox Band	50	87
22	Slow Country	16	20
23	Country Ballad	16	19
24	Country Rock	16	15
25	Country Beat	16	16
26	Easy Country	16	17
27	Country Fox	50	82
28	Country Pop	50	85
29	Slow Polka	19	28
30	Austrian Polka	19	27
31	Austrian Waltz	17	47
32	Simple Sl Waltz	18	10
33	Orch Sl Waltz	18	11
34	Classic W'Waltz	17	24
35	Classic	5	40

36	6_8 March	20	11
37	US March	20	10
38	Orchestral Polka	19	9
39	Foxtrot	34	7
40	Beguine	39	16
41	Reggae	8	8
42	Island	8	10
43	Piano Waltz	18	12
44	Guitar Waltz	18	13
45	Country Swing	16	18
46	Orchestral Waltz	17	48

Wartość komunikatu PC dla odmian akompaniamentowych
Niżej podane wartości komunikatu PC (PROGRAM CHANGE) służą do wywołania żądanej odmiany akompaniamentowej poprzez system MIDI. Komunikaty te należy przesyłać do modułu kanałem MIDI stylu muzycznego (patrz opcja „Style”, parametr „Rx Channel” na s. 70).

Jeśli potrzebujesz zmienić również styl muzyczny, przed komunikatem PC nie zapomnij umieścić komunikatu BANK SELECT o odpowiednich wartościach kontrolerów CC00 i CC32 (patrz akapit „Wykaz stylów muzycznych” na s. 88).

Odmiana stylu	PC
Intro1	67
Intro2	68
Intro3	65
Intro4	66
Main1	01
Main2	02
Main3	09
Main4	10
Fill Down1	89
Fill Down2	100
Fill Down3	90
Fill Up1	97
Fill Up2	99
Fill Up3	98
Ending1	75
Ending2	76
Ending3	73
Ending4	74

Kompatybilność z instrumentami serii E

Odmiana stylu	PC
Intro	83
Fill In To Original	82
Fill In To Variation	81
Ending	84
Break Mute	85

Wywoływanie poprzez system MIDI Zestawów Ustawień z załadowanego wykazu

Niżej podane wartości komunikatów BANK SELECT i PC służą do wywołania żadanego Zestawu Ustawień z załadowanego wykazu. Te komunikaty MIDI muszą być przesyłane głównym kanałem komunikacyjnym.

Podstawowa struktura	
CC00	122 (wartość stała)
CC32	0~7 (strona)
PC	1~128 (wartość)

W poniższy sposób należy obliczać wartość kontrolerów CC00 i CC32 oraz komunikatu PC:

CC00	122 (wartość stała)
CC32	(Numer Zestawu Ustawień – 1) / 128
PC	Numer Zestawu Ustawień – (CC32 x 128)

Aby np. wywołać Zestaw Ustawień o numerze 280, do modułu należy przesłać:

CC00	122
CC32	$(280 - 1) / 128 = 2$
PC	$280 - (2 \times 128) = 24$

Uwaga: Należy pamiętać, że moduł BK-7m transmituje adresy Zestawów Ustawień w oparciu o pokazany wyżej system.

20. Wykaz brzmień

Piano	CC00	CC32	PC
NaturalPiano	0	4	0
SuperiorPiano	47	4	0
ClassicPiano	0	4	1
UprightPiano	1	4	0
Brite Piano	1	4	1
Piano+String	24	4	0
Piano+Choir	26	4	0
StackedPiano	47	4	2
Honky-tonk 1	0	4	3
RD Piano 1	0	4	2
Rock Piano	2	4	1
Dance Piano	80	4	1
Mild Piano	2	4	0
MonoAcPiano	45	4	0
European Pf	16	4	0
RD Piano 1 w	8	4	2
Honky-tonk 2	8	4	3
EP – Keyboard	CC00	CC32	PC
Vintage EP1	81	4	4
Pro Stage	47	4	4
Phase EP	44	4	4
Vintage EP2	82	4	4
Stage	80	4	4
FM EPiano1	80	4	5
FM EPiano2	81	4	5
Wurlly	24	4	4
Clav. 1	1	4	7
Harpsichord1	2	4	6
Tremolo EP	46	4	4
MIDI EPiano1	1	4	2
MIDI EPiano2	2	4	2
FM+SA EP	16	4	4
St.FM EP	16	4	5
EP Legend	10	4	5
EP Phase	32	4	5
Dist.E.Piano	17	4	4
Phase Clav	17	4	7
JP8000 Clav.	38	4	7
St.Soft EP	8	4	4
E.Piano 1	0	4	4
E.Piano 2	0	4	5
Hard FM EP	24	4	5
Cho. E.Piano	9	4	4
EP Heaven	44	4	88
Reso Clav.	16	4	7
Coupled Hps.	8	4	6
Clav. 2	0	4	7
Analog Clav.	32	4	7
Harpsichord2	24	4	6
Harpsi.w	0	4	6
Chr Perc	CC00	CC32	PC
Vibraphone	0	4	11
Marimba w	0	4	12
Glockenspiel	0	4	9
Celesta	0	4	8
Pop Celesta	1	4	8
Music Box 1	0	4	10
Carillon	9	4	14
Pop Vibe.	1	4	11
Tubular-bell	0	4	14
Vibraphone w	8	4	11
Music Box 2	1	4	10
Xylophone w	0	4	13
Church Bell	8	4	14
Balafon	17	4	12
Organ	CC00	CC32	PC
B3 Sermon	12	4	16
Blues Perc	80	4	17
All Skate!	82	4	17
R&B B3	83	4	17

	CC00	CC32	PC
HeavyTraffic	81	4	18
Organ 3	0	4	18
Stevie's B3	82	4	16
Church Org.1	0	4	19
Organ Flute	24	4	19
Theater Org.	33	4	19
Dyno Rotary	82	4	18
Hang Twice	85	4	17
Felix Ballad	84	4	17
XV Organ	80	4	18
B3 Has Come	88	4	17
Org Jazz1 /9	83	4	18
Church Org.2	8	4	19
Reed Organ	0	4	20
Head Up B3	80	4	16
Organ 1	0	4	16
Ful Organ 1	2	4	16
60's Organ	16	4	16
Jazz Organ 1	1	4	17
Perc.Organ 1	32	4	17
Rock Organ	17	4	18
Rotary Org.S	16	4	18
Rotary Org.F	24	4	18
Church Org.3	16	4	19
Rotary Organ	8	4	18
L-Organ	47	4	18
Organ 2	0	4	17
Ful Organ 2	3	4	16
Jazz Organ 2	3	4	17
Perc.Organ 2	33	4	17
Chorus Or	8	4	17
Mellow 1	83	4	16
Cheese Organ	24	4	16
JazzOrgan RD	81	4	17
Ful Organ 3	4	4	16
Jazz Organ 3	4	4	17
Perc.Organ 3	34	4	17
Fire Perc	86	4	17
Organ 101	1	4	16
Br.Ballad B3	81	4	16
JX8 Organ	30	4	16
D-50 Organ	25	4	16
VS Organ	28	4	16
Trem. Organ	8	4	16
E.Organ 16+2	2	4	17
Organ Bass	40	4	16
Ful Organ 4	10	4	16
Jazz Organ 4	5	4	17
Puff Organ	16	4	20
Hybrid Organ	27	4	16
Full Perc	87	4	17
70's E.Organ	32	4	16
Farf Organ	19	4	16
Orient.Org.1	116	4	16
Orient.Org.2	116	4	20
Accordion	CC00	CC32	PC
Acc. Master	50	4	21
Acc. Classic	51	4	21
Italian Folk	52	4	21
Fr. Musette	53	4	21
Steierische	54	4	21
Bandoneon 1	8	4	23
Bandoneon 2	0	4	23
Bandoneon 3	52	4	23
Mellow Harm	0	4	22
Hand Harm.	51	4	22
Accordion It	8	4	21
Accordion Fr	0	4	21
B.Harp Basic	8	4	22
B.Harp Suppl	9	4	22

	CC00	CC32	PC
Soft Accord	25	4	21
Accordion 1	64	4	21
Accordion 2	16	4	21
JV.Accordion	69	4	21
OrientalAcc1	65	4	21
OrientalAcc2	66	4	21
OrientalAcc3	67	4	21
OrientalAcc4	68	4	21
A. Guitar	CC00	CC32	PC
Nylon Gt.1	64	4	24
Nylon-str.Gt	0	4	24
Steel.Gt2	64	4	25
Steel.Gt4	69	4	25
Ac.Guitar1	48	4	25
2_Guitars	66	4	25
12 Strings	8	4	25
Nylon+Steel2	67	4	25
MandolinTrem	18	4	25
Banjo	0	4	105
Nylon Gt.2	32	4	24
Nylon+Steel1	9	4	25
Steel.Gt5	70	4	25
Ac.Guitar2	49	4	25
Steel.Gt1	52	4	25
Steel.Gt3	65	4	25
12Stringsoft	7	4	25
Requint Gt.2	52	4	24
Mandolin Tr.	18	2	25
Muted Banjo	1	4	105
Nylon Gt.o	16	4	24
Ac.Gtr.Hrm	51	4	25
Steel + Body	33	4	25
Atmosphere	0	4	99
HollowReleas	4	4	99
Nylon Harp	2	4	99
Steel.Gt6	32	4	25
Ac.Guitar3	50	4	25
Mandolin	16	4	25
Fl.Gtr 1	48	4	24
Fl.Gtr 2	49	4	24
Fl.GtrRoll	51	4	24
Steel-str.Gt	0	4	25
Requint Gt.1	40	4	24
Nylon+Steel3	68	4	25
Ukulele	8	4	24
Velo Harmnix	24	4	24
Gt.FretNoise	0	4	120
Atk Steel Gt	10	4	25
E. Guitar – Bass	CC00	CC32	PC
Clean Solid	69	4	27
Warm Drive	65	4	29
Distortion	64	4	30
Clean Mute	67	4	28
Jazz Guitar1	62	4	26
Ulti Ac Bass	0	4	32
Picked Bass1	0	4	34
Fingered Bs1	0	4	33
Nu Slap Bs	0	4	36
RubberBass 2	16	4	39
Clean Elect.	64	4	27
Clean El Oct	65	4	27
Dynamic Mute	66	4	27
JC ChrusGt	9	4	27
Jazz Guitar2	80	4	26
XV Ac.Bass	9	4	32
Fretless Bs1	0	4	35
Mute Bass	84	4	32
Finger Slap	1	4	33
Slap Pop	1	4	36
Overdrive3	64	4	29

	CC00	CC32	PC
Distort Gt1	3	4	30
Dist. Mute	64	4	28
Muted Over	68	4	28
PedalSteel	8	4	26
5String Bs	83	4	32
Picked Bass2	1	4	34
Slap Bass 1	0	4	37
XV Bass+Ride	16	4	32
Drum'n'Bass	82	4	38
Distort Gt2	1	4	30
LP OverDrv	9	4	29
RockRhythm2	25	4	30
Muted Gt. 2	65	4	28
Jazz Gt.	0	4	26
Picked Bass3	2	4	34
Slap Bass 2	1	4	37
Jazz Bass 1	2	4	33
Synth Bass 2	0	4	39
Picked Bass4	3	4	34
RockRhythm1	24	4	30
Muted Gt. 3	66	4	28
TC MutedGt	2	4	28
TC Clean	19	4	27
JGuitar Scat	81	4	26
Reso Slap	8	4	36
Bass Invader	80	4	39
Jazz Bass 2	3	4	33
Rock Bass	4	4	33
Fretless Bs2	1	4	35
Power Gt.2	65	4	30
Power Gt.3	66	4	30
Distort Gt3	0	4	30
Dist Rtm GTR	26	4	30
Muted Gt. 1	0	4	28
TB Saw Bass	81	4	38
MG Bass	4	4	39
Modular Bass	2	4	39
Seq Bass 1	3	4	39
SynthBass201	1	4	39
LP HalfDrv2	11	4	29
Mid Tone GTR	23	4	27
Clean Gt.	0	4	27
JC CleanGt	4	4	27
Mellow Gt.	1	4	26
RubberBass 1	13	4	39
u/i/e/o V/Sw	84	4	39
VocoBass	83	4	39
Heart Bass	5	4	33
Raver Bass 1	81	4	39
LP RearAtk	22	4	27
Clean Half	1	4	27
OpenHard 1	2	4	27
OpenHard 2	3	4	27
TC RearPk	17	4	27
Guitaron	48	4	32
Raver Bass 2	82	4	39
MG Blip Bs	7	4	39
SH101 Bass 1	17	4	39
JP-8 Bass	4	4	38
Chorus Gt	8	4	27
TC Cln ff	18	4	27
AtkCleanGt	5	4	27
Funk Pop	8	4	28
LP Rear	21	4	27
Chung Ruan	24	4	27
WireStr Bass	11	4	39
MG Oct Bass2	6	4	39
SH101 Bass 2	18	4	39
Smooth Bass	19	4	39
Overdrv Gt	0	4	29
Overdrive1	1	4	29
Overdrive2	2	4	29
More Drive	3	4	29
Dist.Fast	4	4	30
AcBass 1	45	4	32

	CC00	CC32	PC
AcBass 2	46	4	32
AcBass 3	47	4	32
SH101 Bass 3	20	4	39
RND Bass	26	4	39
Dazed Gtr	2	4	30
Attack Dist	5	4	30
LP Rear Pk	20	4	27
LP HalfDrv	10	4	29
LP Chorus	12	4	29
Rockabilly	1	4	32
AcousticBs	49	4	32
Bubble Bass	28	4	39
Sync Bass 1	24	4	39
Spike Bass	21	4	39
Power Gt.1	16	4	30
TCFntPick	16	4	27
Funk Gt.	16	4	28
Dance Dst.Gt	11	4	84
Pulse Mix Bs	31	4	39
Seq Bass 2	33	4	39
3rd Bass	34	4	39
MG Oct Bass1	35	4	39
Mild Bass	37	4	39
Gt.Feedback2	9	4	31
Gt.Feedback1	8	4	30
Gt.Harmonics	0	4	31
Ac.Gt.Harmnx	16	4	31
Gt.Cut Noise	1	4	120
MG LightBass	39	4	39
DistSynBass	40	4	39
DistEnvBass	38	4	39
LightSynBass	45	4	39
PopSynthBass	46	4	39
Pick Scrape	6	4	120
Sync Bass 2	30	4	39
SH101 Bass 4	47	4	39
TeeBee V/Sw	44	4	38
Odd Bass	15	4	39
303Sqr.Rev	43	4	38
X Wire Bass	10	4	39
Bassic Needs	83	4	38
Fretless Bs3	2	4	35
Beef FM Bass	8	4	39
Muted PickBs	8	4	34
Wood+FlessBs	8	4	35
Fretless Bs4	3	4	35
Double Pick	4	4	34
Mr.Smooth	5	4	35
String Slap	2	4	120
E.Bass Harm.	24	4	31
SynthBass101	1	4	38
Synth Bass 1	0	4	38
JP-4 Bass	3	4	38
CS Bass	2	4	38
Tekno Bass	10	4	38
Reso SH Bass	16	4	38
Rubber303 Bs	14	4	38
TB303 Bass	9	4	38
TB303 DistBs	18	4	38
TB303 Sqr Bs	17	4	38
Clavi Bass	19	4	38
Jungle Bass	21	4	38
Square Bass	22	4	38
Wild Ac.Bs	8	4	32
Baby Bass	48	4	33
AttackFinger	6	4	33
Arpeggio Bs	24	4	38
AtkSineBass	34	4	38
OB sine Bass	35	4	38
303SqDistBs	41	4	38
Echo SynBass	7	4	102
Bass Slide1	5	4	120
Bass Slide2	47	4	120
DoubleSlide	48	4	120

	CC00	CC32	PC
Strings			
St.Strings 1	16	4	48
St.Slow Str1	10	4	49
JP8 Strings1	81	4	50
Warm Strings	9	4	49
Bright Str.3	5	4	48
Orchestra 1	9	4	48
X Violin	80	4	40
Harp	0	4	46
St.Pizzicato	3	4	45
OrchestraHit	0	4	55
SlowStrings1	0	4	49
Strings	0	4	48
Syn.Strings1	0	4	50
Syn.Strings2	0	4	51
Contrabass	0	4	43
Folk Violin	116	4	40
Viola	0	4	41
Timpani	0	4	47
St.Strings 2	17	4	48
Oct Strings1	32	4	48
St.Slow Str2	11	4	49
SlowStrings2	1	4	49
Syn.Strings5	10	4	50
ChamberStr	2	4	48
Str.+Flute	13	4	48
Strings+Horn	12	4	48
FolkViolinVb	116	4	39
St.Strings 3	18	4	48
SlowStrings3	2	4	49
JP8 Strings2	80	4	50
Air Strings	8	4	51
Orchestra 2	8	4	48
Slow Violin	8	4	40
Slow Tremolo	8	4	44
Cello	0	4	42
ContraBsSect	34	4	48
Cello sect.	3	4	48
Syn.Strings4	9	4	50
StraightStr.	10	4	51
JP Saw Str.	4	4	51
Orchestra 3	20	4	48
Violin Atk	0	4	40
Trem Str.St.	0	4	44
PizzicatoStr	0	4	45
Tremolo Orch	10	4	48
Oct Strings2	33	4	48
FilteredOrch	3	4	51
S.Str+Choir	12	4	49
JP Strings	3	4	50
OB Strings	1	4	50
Bright Str.2	4	4	48
Syn.Strings3	8	4	50
Bright Str.1	1	4	48
Harp&Strings	1	4	46
SuspenseStr	9	4	44
Legato Str.	8	4	49
Velo Strings	24	4	48
Viola Attack	1	4	41
Cello Attack	1	4	42
Strings Oct	116	4	10
Vcs&Cbs Pizz	1	4	45
Solo Pizz.	8	4	45
Solo Spic.	16	4	45
StringsSpic.	17	4	45
Harp St.	2	4	46
Uilleann Harp	8	4	46
Synth Harp	16	4	46
Choir Str.	11	4	48
Mild Strings	7	4	48
60s Strings	40	4	48
High Strings	16	4	50
Tron Strings	24	4	50
Noiz Strings	25	4	50
JUNO Strings	2	4	51
DistStrings	6	4	51

Vocal	CC00	CC32	PC
Warm Voices	82	4	94
Syn Vox Pad	0	4	54
Fem Mm Srt	82	4	53
Rich Choir 1	14	4	52
St.ChoirAahs	8	4	52
Vox Pad	83	4	94
Jazz Scat	6	4	53
Choir Aahs	0	4	52
Meltd Chr	33	4	52
ChorusLahs	24	4	52
ChorusAahs	32	4	52
Harpvox	3	4	99
Voice Oohs	48	4	53
Choir Hahs	16	4	52
LFO Vox	9	4	85
St.BoysChoir	13	4	52
VoiceAah Mal	36	4	53
Itopia	3	4	91
Humming	40	4	53
Silent Night	9	4	54
Meltd Choir	9	4	52
Holy Voices	12	4	91
Solo Vox	0	4	85
JzVoiceBap	10	4	53
JzVoiceDow	11	4	53
Voice Dahs	8	4	53
JzVox Thum	12	4	53
JzVoiceDat	9	4	53
Vox Sweep	2	4	94
SynVox	1	4	54
SC Heaven	2	4	91
JX8P Vox	18	4	54
Syn.Voice 1	8	4	54
Syn.Voice 2	10	4	54
Tears Voices	12	4	94
VP330 Choir	16	4	54
Chorus Oohs2	3	4	53
Space Voice	0	4	91
Heaven II	1	4	91
Water Space	4	4	91
Cosmic Voice	8	4	91
Vocorderman	11	4	91
Horror Pad	8	4	94
Breath&Rise	11	4	94
Chorus Oohs1	0	4	53
VoiceLah Fem	16	4	53
ChorusLahFem	17	4	53
ChorusLuhFem	19	4	53
VoiceUuh Fem	23	4	53
Fem Lah&Lan	24	4	53
Brass	CC00	CC32	PC
N.Trombone*	89	64	57
Ac.Brass	80	4	61
Brass Sforz.	81	4	61
2Tps+Tb	43	4	61
Henry IV	47	4	63
Tuba 1	0	4	58
French Horns	0	4	60
Jump Brass	5	4	62
Africa Brass	80	4	63
St.Orch Brs1	36	4	61
Octave Brass	24	4	61
FatPop Brass	14	4	61
Trombone 1	0	4	57
Tuba 2	1	4	58
Tuba + Horn	8	4	58
Warm Brass	2	4	63
MG Brass fst	81	4	63
MKS Brass	4	4	62
St. Brass ff	3	4	61
Horn + Orche	2	4	60
Tuba 3	47	4	58
Fr.Horn	1	4	60
Trombone 2	1	4	57
JUNO Brass	1	4	62

	CC00	CC32	PC
Fat SynBrass	5	4	63
Poly Brass	80	4	62
PowerBrass	47	4	61
Bright Tb	4	4	57
V Twin bones	2	4	57
Polka Tuba	46	4	58
Bs.Trombone	8	4	57
Synth Brass	0	4	62
Dual Horns	9	4	60
Pro Brass	8	4	62
Orch Brass	33	4	61
St.Orch Brs2	38	4	61
Brass + Reed	25	4	61
Folk Tuba	45	4	58
P5 Brass	0	4	63
Brass 1	0	4	61
2Tps+Tb+Sax	44	4	61
Brass 2	8	4	61
Brass 3	9	4	61
Fat + Reed	26	4	61
F.Horn Rip	24	4	60
Brass sfz 1	10	4	61
OB Brass	9	4	63
Sync Brass	4	4	63
Oct SynBrass	16	4	62
Euphonium	16	4	57
Bones Sect.	2	4	61
Quad Brass2	5	4	61
SH-5 Brass	3	4	62
Brass sfz 2	12	4	61
Brass Fall	16	4	61
Brass Oct	116	4	41
Wide FreHrns	3	4	60
F.Hrn Slow	8	4	60
Velo Brass 1	16	4	63
SoaringHorns	46	4	63
Quad Brass1	4	4	61
DeepSynBrass	6	4	63
Sax – Trumpet	CC00	CC32	PC
N.Tenor Sax*	89	64	66
Tenor Sax	0	4	66
Baritone Sax	0	4	67
Bari & Tenor	8	4	67
MuteTrumpet1	0	4	59
FlugelHorn	8	4	56
Trumpet	0	4	56
BlowAltoVib	50	4	65
AltoSax Soft	46	4	65
Muted Tp 1	48	4	59
Romantic Tp	49	4	56
Trumpet2	48	4	56
Rom/Mar Tp	51	4	56
FolkTrumpVb	18	2	56
Soprano Exp.	8	4	64
Blowed Tenor	46	4	66
St.Tenor Sax	9	4	66
MariachiTp	50	4	56
Bright Tp.	24	4	56
Grow Sax	9	4	65
Folk A.Sax	17	2	65
Soprano Sax2	0	4	64
Folk A.SaxVb	18	2	65
Latin Tenor	44	4	66
Muted Tp 2	49	4	59
Tp Mar/Shk	52	4	56
Trumpet & Nz	4	4	56
MuteTrumpet2	2	4	59
TrumpetFall2	17	4	61
Super Tenor	47	4	66
Oriental SAX	116	4	65
AltoSax Exp.	8	4	65
TenorSaxFst	50	4	66
BreathyTn.	8	4	66
Warm Tp.1	25	4	56
Dark Trumpet	3	4	56

	CC00	CC32	PC
Tp Shake	53	4	56
Atk Trumpet	47	4	56
FolkTrumpet	1	4	56
FolkAlto	51	4	65
Tenor Sax 1	45	4	66
Sax Section	17	4	65
AltoSax + Tp	16	4	65
Alto Sax	0	4	65
MuteTrumpet3	3	4	59
Muted Horns	8	4	59
Twin Tp.	27	4	56
Warm Tp.2	26	4	56
Wind	CC00	CC32	PC
FluteVibAtk	52	4	73
JazzClariVib	50	4	71
FolkClarinet	51	4	71
Oboe	0	4	68
Piccolo 1	0	4	72
Bassoon	0	4	70
BottleBlow1	0	4	76
Whistle 1	0	4	78
Pan Flute1	0	4	75
English Horn	0	4	69
FTraverso	3	4	73
SoftClarinet	52	4	71
FolkClarinetVb	17	2	71
Oboe Exp.	8	4	68
BottleBlow2	47	4	76
Bs Clarinet	8	4	71
Whistle 2	1	4	78
Pan Flute2	47	4	75
Multi Wind	16	4	71
Flute Exp	2	4	73
Clarinet	0	4	71
Folk Clarin	16	2	71
Quad Wind	17	4	71
Recorder	0	4	74
The Bottle	46	4	76
Ocarina	0	4	79
TinWhistle2	46	4	75
Pipe & Reed	9	4	73
Flute 1	0	4	73
Flute 2	1	4	73
Tron Flute	51	4	73
Synth	CC00	CC32	PC
Big Lead	4	4	81
Unison Saws	46	4	90
OB Saw	26	4	81
LM Square	6	4	80
CC Solo	4	4	80
Poly Saws	83	4	90
80's PolySyn	1	4	90
Super Poly	4	4	90
D-50 Fantasy	43	4	88
Twin Sine	11	4	80
Dual Sqr&Saw	23	4	80
Velo Lead	5	4	81
MG Square	1	4	80
Hollow Mini	2	4	80
Polysynth 1	0	4	90
X-hale	81	4	94
Phenomena	80	4	86
Poly Key	82	4	90
Saw Wave	0	4	81
Unison SawLd	7	4	83
MG SawLead 2	39	4	81
TB Lead	1	4	83
Fat GR Lead	3	4	84
Brightness	0	4	100
Bell Heaven	3	4	88
New Age Pad	2	4	88
Syn.Calliope	0	4	82
OB Stab	2	4	100
Big & Raw	1	4	87
P5 Sync Lead	16	4	84

	CC00	CC32	PC
Acid Guitar	10	4	84
D-50 Fat Saw	11	4	81
Euro-Dance 2	81	4	87
Polysynth 2	2	4	90
LowBirds Pad	8	4	101
D-50 Retour	5	4	100
Fantasia 1	0	4	88
OB DoubleSaw	12	4	81
Rock Lead	18	4	84
Techno Saw	47	4	81
JP DoubleSaw	13	4	81
JP SuperSaw	15	4	81
CS Saw	30	4	81
MG Saw Lead	31	4	81
Ice Rain	0	4	96
Oct Saw Lead	35	4	81
Chiffer Lead	0	4	83
LM Pure Lead	8	4	82
Big Blue	29	4	101
Vibra Bells	8	4	98
JUNO Rave	3	4	87
LA Brass Ld	22	4	84
Big Fives	1	4	86
Goblin	0	4	101
SequenceSaw3	46	4	81
Octave Stack	9	4	90
Euro-Dance 1	80	4	87
Crispy Lead	84	4	87
LM Blow Lead	9	4	82
Xpressive	83	4	87
7th Atmos.	17	4	103
Galaxy Way	18	4	103
Rising OSC.	19	4	103
Noise Peaker	6	4	91
Raver Blade	82	4	87
Etherality	5	4	103
Reso Stack	10	4	90
Techno Stack	11	4	90
TwinOct.Rave	13	4	90
Happy Synth	15	4	90
ForwardSweep	16	4	90
ReverseSweep	17	4	90
Minor Rave	24	4	90
SuperSaws	47	4	90
Bamboo Hit	7	4	91
AuhAuh	10	4	91
Square Wave	0	4	80
Mellow FM	3	4	80
Shmoog	5	4	80
2600 Sine	8	4	80
KG Lead	10	4	80
OB Square	17	4	80
JP-8 Square	18	4	80
Dist Square	19	4	80
303SquarDst1	20	4	80
303SquarDst2	21	4	80
Pulse Lead	24	4	80
JP8 PulseLd1	26	4	80
JP8 PulseLd2	28	4	80
260RingLead	29	4	80
303DistLead	30	4	80
JP8000DistLd	31	4	80
HipHop Sq	33	4	80
Flux Pulse	35	4	80
Pulse Saw	2	4	81
GR-300 Saw	6	4	81
LA Saw	7	4	81
Doctor Solo	8	4	81
Fat Saw Lead	9	4	81
Saw Impulse	5	4	96
Strange Str.	6	4	96
FatSawLead	14	4	81
Waspy Synth	16	4	81
PM Lead	17	4	81
MG Saw	24	4	81

	CC00	CC32	PC
Crystal	0	4	98
Syn Mallet	1	4	98
P5 Saw Lead	33	4	81
Soft Crystal	2	4	98
Round Glock	3	4	98
Loud Glock	4	4	98
Natural Lead	36	4	81
Synchronized	38	4	81
SequenceSaw1	40	4	81
Digi Bells	9	4	98
SequenceSaw2	41	4	81
Reso Saw	42	4	81
Cheese Saw	43	4	81
Blow Bell	12	4	98
Choral Bells	16	4	98
Air Bells	17	4	98
Bell Harp	18	4	98
Gamelimba	19	4	98
Bottom Bell	23	4	98
Warm Atmos	1	4	99
FatSolo Lead	4	4	83
ForcefulLead	5	4	83
Oct.UnisonLd	6	4	83
Mad Lead	8	4	83
Vaporish	80	4	90
CrowdingLead	9	4	83
Space Org X	81	4	86
Double Sqr.	10	4	83
Chord maj7th	82	4	86
PureFlatLead	47	4	83
Short Chord	83	4	86
Charang	0	4	84
Wire Lead	1	4	84
ShortCircuit	80	4	55
FB.Charang	2	4	84
Brass Star	3	4	100
Mellow GR Ld	5	4	84
Org Bell	8	4	100
Goblinson	1	4	101
50's Sci-Fi	2	4	101
Abduction	3	4	101
Fat SyncLead	17	4	84
Auhbient	4	4	101
5th DecaSync	19	4	84
LFO Pad	5	4	101
Random Str	6	4	101
Dirty Sync	20	4	84
DualSyncLead	21	4	84
UFO FX	14	4	101
5th Saw Wave	0	4	86
FallInInsect	18	4	101
LFO Oct.Rave	19	4	101
5th Lead	2	4	86
Just Before	20	4	101
RandomEnding	22	4	101
JP 5th Saw	5	4	86
Random Sine	23	4	101
JP8000 5thFB	6	4	86
Noise&SawHit	25	4	101
Bass & Lead	0	4	87
Fat & Perky	2	4	87
DancingDrill	27	4	101
Dirty Stack	28	4	101
Static Hit	30	4	101
Delayed Lead	7	4	87
Acid Copter	32	4	101
Fantasia 2	1	4	88
Fantasia 3	4	4	88
Fantasia 4	5	4	88
260HamPad	7	4	88
Music Bell	10	4	98
Pad - Ethnic	CC00	CC32	PC
Pad With	81	4	89
LA Warm Pad	82	4	89
Attack! Pad	83	4	89

Human Pad	10	4	89
OB Soft Pad	6	4	89
Sitar 1	0	4	104
NAY 1	8	4	72
Shakuhachi	0	4	77
Oud 1	24	4	105
Kawala 1	8	4	75
JP8 Hollow	44	4	91
JP Soft Pad	13	4	89
Warm Squ Pad	46	4	91
Warm JP STR	47	4	89
Square Pad	45	4	91
Tambra	8	4	104
Rabab	8	4	105
Shamisen	0	4	106
Kalimba	0	4	108
Sanza	8	4	108
Stacked Pad	45	4	89
Warm Pad	0	4	89
Thick Matrix	1	4	89
Big Panner	4	4	102
Reso Panner	5	4	102
Bagpipe	0	4	109
Gopichant	16	4	105
UillInPipe Or	11	4	109
Fiddle	0	4	110
Pungi	8	4	111
Sine Pad	5	4	89
Tamboura	16	4	104
Echo Drops	0	4	102
Rotary Strng	3	4	89
Stack Pad	9	4	89
Bozouki	24	4	25
Mizmar 1	24	4	111
Uilleann Pipe	9	4	109
Sitar 2	1	4	104
Kanoun3 TrmV	60	4	107
Soundtrack	0	4	97
JP8Haunting	43	4	91
Metal Pad	0	4	93
Silky Pad 1	9	4	103
Echo Pan 1	2	4	102
Kawala 2	9	4	75
Di	16	4	72
KanounStereo	53	4	107
Zither	16	4	15
Hichiriki	16	4	111
Octave Pad	8	4	89
Sync Brs.Pad	11	4	89
Silky Pad 2	11	4	103
Star Dust	3	4	103
Mystic Pad	6	4	103
Pi Pa	32	4	105
Sitar/Drone	4	4	104
Sitar 3	5	4	104
Tsugaru	1	4	106
San Xian	9	4	105
Anklung Pad	3	4	96
Tine Pad	1	4	93
Hols Strings	4	4	97
Oct.PWM Pad	12	4	89
PWM Soft Pad	43	4	89
Koto	0	4	107
TinWhistle1	24	4	75
Syn Shamisen	8	4	106
TinWhistle Nm	25	4	75
Gu Zheng	1	4	107
LFO Sweep	44	4	89
Ambient Pad	6	4	99
Saw Strings	46	4	89
JP8 Sqr Pad	2	4	92
SoftBellPad	1	4	92
Taisho Koto	8	4	107
Kanoun	16	4	107
Bodhran	9	4	108
Bodhran Mute	10	4	108

	CC00	CC32	PC
Didgeridoo	8	4	109
Panner Pad	2	4	93
Bowed Glass	0	4	92
Special Rave	4	4	93
Halo Pad	0	4	94
Sweep Pad	0	4	95
Oud1 Tremolo	40	4	105
Oud+Strings	28	4	105
Kanoun+Choir	19	4	107
Oct Harp	24	4	107
ShakuBamboo	47	4	77
Ambient BPF	2	4	95
Converge	8	4	95
Warriors	4	4	95
Shwimmer	9	4	95
Celestial Pd	10	4	95
UillnPipe Nm	10	4	109
Er Hu	8	4	110
Gao Hu	9	4	110
Shanai 1	0	4	111
Shanai 2	1	4	111
Sweep Stack	13	4	95
Sweep Pipe	12	4	95
SawsSweep	47	4	95
Stray Pad	15	4	95
Clavi Pad	8	4	96
Suona 1	32	4	111
Suona 2	33	4	111
Tinkle Bell	0	4	112
Gender	9	4	112
Pemade	15	4	112
EP Pad	9	4	96
CP Pad	11	4	96
Ancestral	1	4	97
Prologue 1	2	4	97
Prologue 2	3	4	97
Yang Qin	24	4	46
Santur	0	4	15
Cimbalom	8	4	15
Dulcimer	24	4	15
Kanoun 3 St	54	4	107
HistoryWave	5	4	97
Echo Pan 2	3	4	102
Pan Sequence	8	4	102
Star Theme	0	4	103
Echo Bell	1	4	102
Kanoun1 TrmV	58	4	107
Kanoun2 TrmV	59	4	107
Kanoun 1	50	4	107
Kanoun 2	51	4	107
Kanoun 3	52	4	107
Panning Lead	10	4	102
D-Mention	80	4	94
Kanoun Trm	57	4	107
Kanoun 3 Oct	56	4	107
Kanoun Oct.	55	4	107
Kawala Oct.	10	4	75
Kawala Oct.V	11	4	75
Bozouki Trm	25	4	25
Bozouki TrmV	26	4	25
Rababa	10	4	110
Oud 2	25	4	105
Oud 3	26	4	105
Oud2 Tremolo	41	4	105
Oud1Trm VMix	42	4	105
Oud2Trm VMix	43	4	105
Oud Oct.	27	4	105
NAY 2	10	4	72
NAY Oct.	11	4	72
NAY Oct.VMix	12	4	72
Mizmar Trm	28	4	111
Mizmar 2	25	4	111
Mizmar Oct	27	4	111
Mizmar Trm V	29	4	111
Mizmar Dual	26	4	111

	CC00	CC32	PC
Arghool	32	4	72
Percuss – SFX	CC00	CC32	PC
Reverse Cym.	0	4	119
Woodblock	0	4	115
Taiko	0	4	116
Agogo	0	4	113
Steel Drums	0	4	114
Gun Shot	0	4	127
Telephone 1	0	4	124
Car-Stop	2	4	125
Helicopter	0	4	125
Seashore	0	4	122
Sine Perc.	10	4	118
Fl.Key Click	1	4	121
Cymbal Roll	47	4	112
Elec Perc	9	4	118
Horse-Gallop	2	4	123
Dog	1	4	123
Bird 1	0	4	123
Growl 1	5	4	123
Kitty	4	4	123
Jazz Tom	3	4	117
808 Tom	8	4	118
Melo. Tom 1	0	4	117
Breath Noise	0	4	121
Small Club	7	4	126
Explosion	3	4	127
Car-Engine	1	4	125
Seal	8	4	123
Rain	1	4	122
Thunder	2	4	122
Wind 1	3	4	122
Stream	4	4	122
Melo. Tom 2	8	4	117
Jungle SD	18	4	117
Bubble	5	4	122
Wind 2	6	4	122
Bird 2	3	4	123
DoorCreaking	2	4	124
Siren	5	4	125
Train	6	4	125
Jetplane	7	4	125
Starship	8	4	125
Burst Noise	9	4	125
Synth Drum	0	4	118
Car-Pass	3	4	125
Door	3	4	124
Telephone 2	1	4	124
Cricket	7	4	122
Rev.Snare	8	4	119
Rev.ConBD	17	4	119
Rev.Kick 1	16	4	119
White Noise	17	4	122
Winds Hit	47	4	122
Pink Noise	16	4	122
Scratch 1	4	4	124
TapeRewind	9	4	124
Growl 2	6	4	123
Rev.Tom	25	4	119
Trumpet Nz	9	4	121
Fancy Animal	7	4	123
Scratch 2	7	4	124
ScratchKey	8	4	124
Phono Noise	10	4	124
MC-500 Beep	11	4	124
HandClapMenu	40	4	115
909 HandClap	32	4	115
Finger Snaps	24	4	115
Voice ComeOn	23	4	126
Car-Crash	4	4	125
Calculating	10	4	125
Concert BD	8	4	116
Wind Chimes	5	4	124
Voice One	16	4	126
Voice Two	17	4	126

	CC00	CC32	PC
Voice Three	18	4	126
Voice Tah	19	4	126
Castanets	8	4	115
Tambourine	16	4	113
Perc. Bang	11	4	125
Burner	12	4	125
Glass & Glam	13	4	125
Ice Ring	14	4	125
Crack Bottle	16	4	125
Kajar	17	4	112
Small Taiko	1	4	116
Voice Aou	24	4	126
Voice Oou	25	4	126
Voice Hie	26	4	126
Pour Bottle	17	4	125
Open CD Tray	19	4	125
Audio Switch	20	4	125
Bounce	18	4	116
Key Typing	21	4	125
SL 1	22	4	125
SL 2	23	4	125
Kelontuk Sid	20	4	112
Car Engine	24	4	125
Car Horn	25	4	125
Boeeeen	26	4	125
R.Crossing	27	4	125
Compressor	28	4	125
Sword Boom!	29	4	125
Sword Cross	30	4	125
Stab! 1	31	4	125
Stab! 2	32	4	125
Applause 1	0	4	126
Laughing	1	4	126
Screaming	2	4	126
Punch	3	4	126
Atarigane	8	4	113
Heart Beat	4	4	126
Footsteps	5	4	126
Applause 2	6	4	126
ApplauseWave	8	4	126
Angklung	16	4	115
BabyLaughing	9	4	126
Voice Whey	20	4	126
Voice Kikit	22	4	126
Machine Gun	1	4	127
Lasergun	2	4	127
Bebarongan	25	4	116
Dholak	27	4	116
Eruption	4	4	127
Big Shot	5	4	127
Clap Hit	27	4	55
Stack Hit	25	4	55
Double Hit	10	4	55
Industry Hit	26	4	55
Strings Hit	24	4	55
Technorg Hit	22	4	55
Rave Hit	23	4	55
Bit Hit	20	4	55
Bam Hit	19	4	55
Philly Hit	9	4	55
Dist. Hit	18	4	55
Impact Hit	8	4	55
Euro Hit	3	4	55
Bass Hit	1	4	55
6th Hit	2	4	55
Techno Hit	17	4	55
Lo Fi Rave	16	4	55
Perc. Hit	11	4	55
Shock Wave	12	4	55

(*) : To są brzmienia SuperNATURAL

21. Zestawy perkusyjne

	PC: 1 [CC32: 4] STANDARD 1	PC: 2 [CC32: 4] STANDARD 2	PC: 3 [CC32: 4] STANDARD L/R	PC: 7 [CC32: 4] V-Pop1	PC: 5 [CC32: 4] V-R&B	PC: 6 [CC32: 4] V-Fiesta	PC: 9 [CC32: 4] ROOM	PC: 10 [CC32: 4] HIP HOP	PC: 11 [CC32: 4] JUNGLE	PC: 12 [CC32: 4] TECHNO
C-1	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
	Std.1 Kick1	Std.1 Kick1	---	HipHop BD1	HipHop BD1	HipHop BD1	Std.1 Kick1	Elec Kick 2	Elec Kick 2	Elec Kick 2
	Std.1 Kick2	Std.1 Kick2	---	Jazz Kick 1	Jazz Kick 1	Jazz Kick 1	Std.1 Kick2	Elec Kick 1	Elec Kick 1	Elec Kick 1
	Std.2 Kick1	Std.2 Kick1	---	Mex_Kik36	Mex_Kik36	Mex_Kik36	Std.2 Kick1	CR78 BD 1	CR78 BD 1	CR78 BD 1
	Std.2 Kick2	Std.2 Kick2	---	85Rm Bsdum1	85Rm Bsdum1	85Rm Bsdum1	Std.2 Kick2	CR78 BD 2	CR78 BD 2	CR78 BD 2
	Kick 1	Kick 1	---	85Rm Bsdum2	85Rm Bsdum2	85Rm Bsdum2	Kick 1	TR-606 BD1	TR-606 BD1	TR-606 BD1
	Kick 2	Kick 2	---	HipHop BD2	HipHop BD2	HipHop BD2	Kick 2	TR-707 BD	TR-707 BD	TR-707 BD
	Jazz Kick 1	Jazz Kick 1	---	Techno BD1	Techno BD1	Techno BD1	Jazz Kick 1	808 Kick	808 Kick	808 Kick
	Jazz Kick 2	Jazz Kick 2	---	JungleBD Set	JungleBD Set	JungleBD Set	Jazz Kick 2	TR-808 Kick	TR-808 Kick	TR-808 Kick
	Room Kick 1	Room Kick 1	---	HipHop BD1	HipHop BD1	HipHop BD1	Room Kick 1	808 BD	808 BD	808 BD
	Room Kick 2	Room Kick 2	---	909 Comp BD	909 Comp BD	909 Comp BD	Room Kick 2	TR-909 Kick	TR-909 Kick	TR-909 Kick
	Power Kick1	Power Kick1	---	85St Bsdum1	85St Bsdum1	85St Bsdum1	Power Kick1	Dance Kick 2	Dance Kick 2	Dance Kick 2
	Power Kick2	Power Kick2	---	NewJzKik	NewJzKik	NewJzKik	Power Kick2	909 Comp BD	909 Comp BD	909 Comp BD
	Elec Kick 2	Elec Kick 2	---	NewRockKik	NewRockKik	NewRockKik	Elec Kick 2	TR-909 BD2	TR-909 BD2	TR-909 BD2
	Elec Kick 1	Elec Kick 1	---	Cymbal Roll	Cymbal Roll	Cymbal Roll	Elec Kick 1	HipHop BD2	HipHop BD2	HipHop BD2
	TR-808 Kick	TR-808 Kick	---	NewRkCSik_2	NewRkCSik_2	NewRkCSik_2	TR-808 Kick	JungleBD Set	JungleBD Set	JungleBD Set
	TR-909 Kick	TR-909 Kick	---	82Rm Snare1	82Rm Snare1	82Rm Snare1	TR-909 Kick	Techno BD1	Techno BD1	Techno BD1
	Dance Kick 2	Dance Kick 2	---	82Rm Snare2	82Rm Snare2	82Rm Snare2	Dance Kick 2	Bounce	Bounce	Bounce
	Voice One	Voice One	Voice One	85St Snare1	85St Snare1	85St Snare1	Voice One	Voice One	Voice One	Voice One
	Voice Two	Voice Two	Voice Two	85St Snare2	85St Snare2	85St Snare2	Voice Two	Voice Two	Voice Two	Voice Two
	Voice Three	Voice Three	Voice Three	NewJzSn2	NewJzSn2	NewJzSn2	Voice Three	Voice Three	Voice Three	Voice Three
	85Rm Bsdum1	---	---	NewJzSn1	NewJzSn1	NewJzSn1	85St Bsdum1	HipHop BD1	TR-909 BD2	HipHop BD2
	85Rm Bsdum2	---	---	NewR&BSn	NewR&BSn	NewR&BSn	85St Bsdum2	Std2 Kick2	909 Comp BD	TR-909 BD2
	MC-500 Beep	MC-500 Beep	MC-500 Beep	NewRockSn2_2	NewRockSn2_2	NewRockSn2_2	MC-500 Beep	MC-500 Beep	MC-500 Beep	MC-500 Beep
	MC-500 Beep	MC-500 Beep	MC-500 Beep	NewRockSn1_2	NewRockSn1_2	NewRockSn1_2	MC-500 Beep	MC-500 Beep	MC-500 Beep	MC-500 Beep
	Concert Snr	Concert Snr	Concert Snr	IPopSn38_2	IPopSn38_2	IPopSn38_2	Concert Snr	Concert Snr	Concert Snr	Concert Snr
	Snare Roll	Snare Roll	Snare Roll	IPopGts39_2	IPopGts39_2	IPopGts39_2	Snare Roll	Snare Roll	Snare Roll	Snare Roll
	FingerSnaps2	Finger Snap	FingerSnaps2	IPopSn38_2	IPopSn38_2	IPopSn38_2	Finger Snap	FingerSnaps2	FingerSnaps2	FingerSnaps2
	High-Q	High-Q	High-Q	FingerSnaps2	FingerSnaps2	FingerSnaps2	High-Q	High-Q	High-Q	High-Q
	Slap	Slap	Slap	909 HandClap	909 HandClap	909 HandClap	Slap	Slap	Slap	Slap
	ScratchPush	ScratchPush	ScratchPush	808clap	808clap	808clap	ScratchPush	Scrth Push2	Scrth Push2	Scrth Push2
	ScratchPull	ScratchPull	ScratchPull	Hand clap2	Hand clap2	Hand clap2	ScratchPull	Scrth Pull2	Scrth Pull2	Scrth Pull2
	Sticks	Sticks	Sticks	909 HandClap	909 HandClap	909 HandClap	Sticks	Sticks	Sticks	Sticks
	SquareClick	SquareClick	SquareClick	IPopPhat32	IPopPhat32	Mex_Phat32	SquareClick	SquareClick	SquareClick	SquareClick
	Mtrnm.Click	Mtrnm.Click	Mtrnm.Click	GospelHClp1	GospelHClp1	Mtrnm.Click	Mtrnm.Click	Mtrnm.Click	Mtrnm.Click	Mtrnm.Click
	Mtrnm. Bell	Mtrnm. Bell	Mtrnm. Bell	IPopSRI30_1	IPopSRI30_1	Mex_SnR3034	Mtrnm. Bell	Mtrnm. Bell	Mtrnm. Bell	Mtrnm. Bell
	85St Bsdum1	Std2 Kick2	85St Bsdum1	IPopKik35	Mex_Kik35	85Rm Bsdum1	TR-909 BD2	HipHop BD1	Techno BD1	Techno BD1
	85St Bsdum2	Std2 Kick1	85St Bsdum2	IPopKik36	Mex_Kik36	85Rm Bsdum2	909 Comp BD	Std2 Kick2	TR-909 BD2	TR-909 BD2
	Side Stick	Side Stick	Side Stick	IPopCSik37_1	IPopCSik37_2	IPopCSik37_2	Side Stick	808 Rimshot	808 Rimshot	808 Rimshot
	85St Snare2	Std2 Snare1	85St Snare2	IPopSn38_1	NewR&BSn	Mex_Snr38	82Rm Snare2	Rap Snare	Dance Snare1	Dance Snare1
	909 HandClap	808clap	909 HandClap	IPopGts39_1	NewR&BSnGst	Mex_Gts39	808clap	909 HandClap	HC2 Claps 2	707 Claps
	85St Snare1	Std2 Snare2	85St Snare1	IPopSn40_1	Mex_Snr40	82Rm Snare1	House SD	House SD	909 SD 1	909 SD 1
	Real Tom 6	Real Tom 6	Real Tom 6	IPopTomLF141	IPopTomLF141	IPopTomLF141	Room Tom 5	Brush Tom	909 Tom	606 Dist.Tom
	Close HiHat2	Real Tom 6	82StClstHat8	IPopHat1_42	Mex_Hat1_42	Room Chh	Room Chh	606 CH	TR-707 HH-c	TR-707 HH-c
	Real Tom 6	Real Tom 6	Real Tom 6	IPopTomL43	IPopTomL43	IPopTomL43	Room Tom 5	Brush Tom	909 Tom	606 Dist.Tom
	Pedal HiHat2	Pedal HiHat	Pedal HiHat2	IPopHat2_44	IPopHat2_44	Mex_Hat2_44	Pedal HiHat	Pedal HiHat	Jungle HH	CR-78 chh
	Real Tom 4	Real Tom 4	Real Tom 4	IPopTomMF145	IPopTomMF145	Room Tom 2	Brush Tom	909 Tom	606 Dist.Tom	606 Dist.Tom
	Open HiHat2	Jazz Open HH	82StOpenHat8	IPopHat3_46	IPopHat3_46	Mex_Hat3_46	R8 Ohh2	R8 Ohh2	606 HiHat Op	909 OH
	Real Tom 4	Real Tom 4	Real Tom 4	IPopTomM47	IPopTomM47	Room Tom 2	Brush Tom	909 Tom	606 Dist.Tom	606 Dist.Tom
	Real Tom 1	Real Tom 1	Real Tom 1	IPopTomHF148	IPopTomHF148	Room Tom 2	Brush Tom	909 Tom	606 Dist.Tom	606 Dist.Tom
	Crash Cym.1	Crash Cym.1	Crash1c B	IPopCym12_52	IPopCym1_49	IPopCym1_49	Crash Cym.1	909 Crash	Jngl Crash	909 Crash
	Real Tom 1	Real Tom 1	Real Tom 1	IPopTomH50	IPopTomH50	IPopTomH50	Room Tom 2	Brush Tom	909 Tom	606 Dist.Tom
	Ride Cymbal	Ride Cymbal	Ride_c B	IPopRd1_51	IPopRd1_51	IPopRd1_51	Ride Cymbal	Ride Cymbal	Ride Cymbal	Ride Cymbal
	ChinaCymbal	ChinaCymbal	ChinaCymbal	IPopCym1_49	IPopCym12_52	IPopCym12_52	ChinaCymbal	ReverseCymbal	ReverseCymbal	ReverseCymbal
	Ride Bell	Ride Bell	Ridbl_c B	IPopRd2_55	IPopRd2_55	IPopRd2_55	Ride Bell	Ride Bell	Ride Bell	Ride Bell
	Tambourine	Tambourine	Tambourine	Tambourine	Tambourine	Tambourine	Shake Tamb	Shake Tamb	Shake Tamb	Shake Tamb
	Splash Cym.	Splash Cym.	Splash Cym.	Splash Cym.	Splash Cym.	Splash Cym.	Splash Cym.	Splash Cym.	Splash Cym.	Splash Cym.
	Cowbell	Cowbell	Cowbell	ChaChaCBell	ChaChaCBell	ChaChaCBell	Cowbell	808cowbe	808cowbe	808cowbe
	Crash Cym.2	Crash Cym.2	Crash Cym.2	NewRkCrCym2	NewRkCrCym2	NewRkCrCym2	Crash Cym.2	Crash Cym.2	Crash Cym.2	909 Crash
	Vibraslap	Vibraslap	Vibraslap	Vibraslap	Vibraslap	Vibraslap	Vibraslap	Vibraslap	Vibraslap	Vibraslap
	Ride Cymbal	Ride Cymbal	Ride Cymbal	NewRkRdCym1	NewRkRdCym1	NewRkRdCym1	Ride Cymbal	Ride Cymbal	Ride Cymbal	Ride Cymbal
	Bongo High	Bongo High	Bongo High	NewHiBongo	NewHiBongo	NewHiBongo	Bongo High	Bongo High	Bongo High	CR78 HiBongo
	Bongo Lo	Bongo Lo	Bongo Lo	NewLoBongo	NewLoBongo	NewLoBongo	Bongo Lo	Bongo Lo	CR78 LoBongo	CR78 LoBongo
	Mute H.Conga	Mute H.Conga	Mute H.Conga	NewCongaSlp	NewCongaSlp	NewCongaSlp	Mute H.Conga	Mute H.Conga	Mute H.Conga	808 Conga
	Conga Hi Opn	Conga Hi Opn	Conga Hi Opn	NewCongaOp	NewCongaOp	NewCongaOp	Conga Hi Opn	Conga Hi Opn	Conga Hi Opn	808 Conga
	Conga Lo Opn	Conga Lo Opn	Conga Lo Opn	NewLoConga	NewLoConga	NewLoConga	Conga Lo Opn	Conga Lo Opn	Conga Lo Opn	808 Conga
	High Timbale	High Timbale	High Timbale	NewTmbLHi	NewTmbLHi	NewTmbLHi	High Timbale	High Timbale	High Timbale	High Timbale
	Low Timbale	Low Timbale	Low Timbale	NewTmbLLo	NewTmbLLo	NewTmbLLo	Low Timbale	Low Timbale	Low Timbale	Low Timbale
	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo
	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo
	Cabasa	Cabasa	Cabasa	NewShaker2	NewShaker2	NewShaker2	Cabasa	Cabasa	Cabasa	Cabasa
	Maracas	Maracas	Maracas	NewShaker1	NewShaker1	NewShaker1	Maracas	808marac	808marac	808marac
	ShrtWhistle	ShrtWhistle	ShrtWhistle	ShrtWhistle	ShrtWhistle	ShrtWhistle	ShrtWhistle	ShrtWhistle	ShrtWhistle	ShrtWhistle
	LongWhistle	LongWhistle	LongWhistle	LongWhistle	LongWhistle	LongWhistle	LongWhistle	LongWhistle	LongWhistle	LongWhistle
	Short Guiro	Short Guiro	Short Guiro	NewQuide1	NewQuide1	NewQuide1	Short Guiro	Short Guiro	Short Guiro	Short Guiro
	Long Guiro	Long Guiro	Long Guiro	NewQuide2	NewQuide2	NewQuide2	Long Guiro	CR78 Guiro	CR78 Guiro	CR78 Guiro
	Claves	Claves	Claves	NewClaves	NewClaves	NewClaves	Claves	808clave	808clave	808clave
	Woodblock	Woodblock	Woodblock	Woodblock	Woodblock	Woodblock	Woodblock	Woodblock	Woodblock	Woodblock
	Woodblock	Woodblock	Woodblock	Woodblock	Woodblock	Woodblock	Woodblock	Woodblock	Woodblock	Woodblock
	Mute Cuica	Mute Cuica	Mute Cuica	Mute Cuica	Mute Cuica	Mute Cuica	Hoo	Hoo	Hoo	Hoo
	Open Cuica	Open Cuica	Open Cuica	Open Cuica	Open Cuica	Open Cuica	Open Cuica	Open Cuica	Open Cuica	Open Cuica
	MuteTriangl	MuteTriangl	MuteTriangl	MuteTriangl	MuteTriangl	MuteTriangl	MuteTriangl	MuteTriangl	MuteTriangl	MuteTriangl
	OpenTriangl	OpenTriangl	OpenTriangl	OpenTriangl	OpenTriangl	OpenTriangl	OpenTriangl	OpenTriangl	OpenTriangl	OpenTriangl
	Shaker	Shaker	Shaker	Shaker	Shaker	Shaker	Shaker	626 Shaker	626 Shaker	626 Shaker
	Jingle Bell	Jingle Bell	Jingle Bell	Jingle Bell	Jingle Bell	Jingle Bell	Jingle Bell	Jingle Bell	Jingle Bell	Jingle Bell
	Bell Tree	Bar Chimes	Bell Tree	Bell Tree	Bell Tree	Bell Tree	Bell Tree	Bell Tree	Bell Tree	Bell Tree
	Castanets	Castanets	Castanets	Castanets	Castanets	Castanets	Castanets	Castanets	Castanets	Castanets
	Mute Surdo	Mute Surdo	Mute Surdo	Mute Surdo	Mute Surdo	Mute Surdo	Mute Surdo	Mute Surdo	Mute Surdo	Mute Surdo
	Open Surdo	Open Surdo	Open Surdo	Open Surdo	Open Surdo	Open Surdo	Open Surdo	Open Surdo	Open Surdo	Open Surdo
	Applause 2	Applause 2	Applause 2	Cana	Cana	Cana	Applause 2	Small Club	Applause 2	Applause 2
	---	---	---	NewTmbLHifm	NewTmbLHifm	NewTmbLHifm	---	Rap Snare	Jngl BD Roll	Dance Snare1
	---	---	---	NewTmbLofm	NewTmbLofm	NewTmbLofm	---	Power Snare2	Jngl SD Roll	Elec Snare 2
	---	---	---	NewTmbLPHS	NewTmbLPHS	NewTmbLPHS	---	Noise Slap	66sn260	Dance Snare1
	---	---	---	NewShekere1	NewShekere1	NewShekere1	---	85St Snare1	Dance Snare1	House SD
	---	---	---	NewShekere2	NewShekere2	NewShekere2	---	85St Snare2	909 SD 1	Rap Snare
	---	---	---	NHBongoMute	NHBongoMute	NHBongoMute	---	82Rm Snare1	Elec Snare 2	House SD
	82Rm Snare2	---	85St Bsdum1	NewLbngoMute	NewLbngoMute	NewLbngoMute	85St Snare2	82Rm Snare2	Dance Snare1	Dance Snare1
	82Rm Snare1	---	85St Bsdum2	CajonHi	CajonHi	CajonHi	85St Snare1	Dance Snare1	Rap Snare	Rap Snare

	PC-13 [CC32: 4] ROOM L/R	PC-14 [CC32: 4] HOUSE	PC-17 [CC32: 4] POWER	PC-20 [CC32: 4] V-Rock1	PC-19 [CC32: 4] V-Rock2	PC-25 [CC32: 4] ELECTRONIC	PC-26 [CC32: 4] TR-808	PC-27 [CC32: 4] DANCE	PC-28 [CC32: 4] CR-78	PC-29 [CC32: 4] TR-606
C-1	0	---	Elec Kick 2	Std.1 Kick1	HipHop BD1	HipHop BD1	Elec Kick 2	Elec Kick 2	Elec Kick 2	Elec Kick 2
	1	---	Elec Kick 1	Std.1 Kick2	Jazz Kick 1	Jazz Kick 1	Elec Kick 1	Elec Kick 1	Elec Kick 1	Elec Kick 1
2	---	---	CR78 BD 1	Std.2 Kick1	Mex_Kick36	CR78 BD 1	CR78 BD 1	CR78 BD 1	CR78 BD 1	CR78 BD 1
	3	---	CR78 BD 2	Std2 Kick2	85Rm BsdDrum1	85Rm BsdDrum1	CR78 BD 2	CR78 BD 2	CR78 BD 2	CR78 BD 2
4	---	---	TR-606 BD1	Kick 1	85Rm BsdDrum2	85Rm BsdDrum2	TR-606 BD1	TR-606 BD1	TR-606 BD1	TR-606 BD1
	5	---	TR-707 BD	Kick 2	HipHop BD2	HipHop BD2	TR-707 BD	TR-707 BD	TR-707 BD	TR-707 BD
6	---	---	808 Kick	Jazz Kick 1	Techno BD1	Techno BD1	808 Kick	808 Kick	808 Kick	808 Kick
	7	---	TR-808 Kick	Jazz Kick 2	JungleBD Set	JungleBD Set	TR-808 Kick	TR-808 Kick	TR-808 Kick	TR-808 Kick
8	---	---	808 BD	Room Kick 1	HipHop BD1	HipHop BD1	808 BD	808 BD	808 BD	808 BD
	9	---	TR-909 Kick	Room Kick 2	909 Comp BD	909 Comp BD	TR-909 Kick	TR-909 Kick	TR-909 Kick	TR-909 Kick
10	---	---	Dance Kick 2	Power Kick1	85St BsdDrum1	85St BsdDrum1	Dance Kick 2	Dance Kick 2	Dance Kick 2	Dance Kick 2
	11	---	909 Comp BD	Power Kick2	NewJzKik	NewJzKik	909 Comp BD	909 Comp BD	909 Comp BD	909 Comp BD
12	---	---	TR-909 BD2	Elec Kick 2	NewRockKik	NewRockKik	TR-909 BD2	TR-909 BD2	TR-909 BD2	TR-909 BD2
	13	---	HipHop BD2	Elec Kick 1	Cymbal Roll	Cymbal Roll	HipHop BD2	HipHop BD2	HipHop BD2	HipHop BD2
14	---	---	JungleBD Set	TR-808 Kick	NewRkCStk_2	NewRkCStk_2	JungleBD Set	JungleBD Set	JungleBD Set	JungleBD Set
	15	---	Techno BD1	TR-909 Kick	82Rm Snare1	82Rm Snare1	Techno BD1	Techno BD1	Techno BD1	Techno BD1
16	---	---	Bounce	Dance Kick 2	82Rm Snare2	82Rm Snare2	Bounce	Bounce	Bounce	Bounce
	17	---	Voice One	Voice One	85St Snare1	85St Snare1	Voice One	Voice One	Voice One	Voice One
18	---	---	Voice Two	Voice Two	85St Snare2	85St Snare2	Voice Two	Voice Two	Voice Two	Voice Two
	19	---	Voice Three	Voice Three	NewJzSn2	NewJzSn2	Voice Three	Voice Three	Voice Three	Voice Three
20	---	---	TR-909 BD2	---	NewJzSn1	NewJzSn1	---	---	---	---
	21	---	Techno BD2	---	NewR&BSn	NewR&BSn	---	---	---	---
22	---	---	MC-500 Beep	MC-500 Beep	IPopSn40_2	IPopSn40_2	MC-500 Beep	MC-500 Beep	MC-500 Beep	MC-500 Beep
	23	---	MC-500 Beep	MC-500 Beep	IPopSn38_2	IPopSn38_2	MC-500 Beep	MC-500 Beep	MC-500 Beep	MC-500 Beep
24	---	---	Concert Snr	Concert Snr	IPopSn38_2	IPopSn38_2	Concert Snr	Concert Snr	Concert Snr	Concert Snr
	25	---	Snare Roll	Snare Roll	IPopGts39_2	IPopGts39_2	Snare Roll	Snare Roll	Snare Roll	Snare Roll
26	---	---	Finger Snap	FingerSnaps2	IPopSn40_2	IPopSn40_2	Finger Snap	FingerSnaps2	FingerSnaps2	FingerSnaps2
	27	---	High-Q	High-Q	FingerSnaps2	FingerSnaps2	High-Q	High-Q	High-Q	High-Q
28	---	---	Slap	Slap	909 HandClap	909 HandClap	Slap	Slap	Slap	Slap
	29	---	ScratchPush	ScratchPush2	808clap	808clap	Scratch Push2	Scratch Push2	Scratch Push2	Scratch Push2
30	---	---	ScratchPull	ScratchPull	Hand clap2	Hand clap2	Scratch Pull2	Scratch Pull2	Scratch Pull2	Scratch Pull2
	31	---	Sticks	Sticks	909 HandClap	909 HandClap	Sticks	Sticks	Sticks	Sticks
32	---	---	SquareClick	SquareClick	NewRkHatPul	NewRkHatPul	SquareClick	SquareClick	SquareClick	SquareClick
	33	---	Mtrnm.Click	Mtrnm.Click	GospelHClp1	GospelHClp1	Mtrnm.Click	Mtrnm.Click	Mtrnm.Click	Mtrnm.Click
34	---	---	Mtrnm. Bell	Mtrnm. Bell	NewRkSnRll	NewRkSnRll	Mtrnm. Bell	Mtrnm. Bell	Mtrnm. Bell	Mtrnm. Bell
	35	---	85Rm BsdDrum1	HipHop BD2	Power Kick2	NewRockKik	808 BD	TR-909 BD2	CR78 BD 2	CR78 BD 2
36	---	---	85Rm BsdDrum2	TR-909 BD2	Power Kick1	NewRockKik	TR-808 Kick	Techno BD2	CR78 BD 1	TR-606 BD1
	37	---	Side Stick	Side Stick	NewRkCStk_1	NewRkCStk_1	808 Rimshot	CR78 Rim	CR78 Rim	CR78 Rim
38	---	---	82Rm Snare2	House SD	Dance Snare1	NewRockSn1_1	808 Snare 1	Dance Snare1	CR78 SD 1	66sn160
	39	---	808clap	909 HandClap	808clap	NewRkSnGst	808clap	909 HandClap	707 Claps	707 Claps
40	---	---	82Rm Snare1	Elec Snare 2	Power Snare1	NewRockSn2_1	TR-808 SD2	Power Snare1	CR78 SD 2	66sn260
	41	---	Room Tom 5	909 Tom	Rock Tom 4	NewRkTomL2FI	808 Tom 2	Synth Drum 2	78 TOM	606 Tom
42	---	---	82RmCisHat8	TR-707 HH-c	Close HiHat2	NewRkHat1	TR-808 CHH	CR-78 chh	CR-78 chh	606 CH
	43	---	Room Tom 5	909 Tom	Rock Tom 4	NewRkTomL2	808 Tom 2	Synth Drum 2	78 TOM	606 Tom
44	---	---	Pedal HiHat	CR-78 chh	Pedal HiHat2	NewRkHat2	808_chh	808_chh	606 CH	606 CH
	45	---	Room Tom 2	909 Tom	Rock Tom 4	NewRkTomL1FI	808 Tom 2	Synth Drum 2	78 TOM	606 Tom
46	---	---	82RmOpenHat8	909 OH	Open HiHat2	NewRkHat3	TR-808 OHH	CR-78 ohh	606 HIHat Op	606 HIHat Op
	47	---	Room Tom 2	909 Tom	Rock Tom 4	NewRkTomM	808 Tom 2	Synth Drum 2	78 TOM	606 Tom
48	---	---	Room Tom 2	909 Tom	Rock Tom 1	NewRkTomMFI	808 Tom 2	Synth Drum 2	78 TOM	606 Tom
	49	---	Crash1c B	909 Crash	Crash Cym.1	NewRkCrCym1	808 Crash	808 Crash	808 Crash	808 Crash
50	---	---	Room Tom 2	909 Tom	Rock Tom 1	NewRkTomM	808 Tom 2	Synth Drum 2	78 TOM	606 Tom
	51	---	Ride_c B	909 Ride Cym	Ride Cymbal	NewRkRdCym1	606 Ride Cym	606 Ride Cym	606 Ride Cym	606 Ride Cym
52	---	---	ChinaCymbal	ReverseCymb1	ChinaCymbal	NewRkCrCym2	ReverseCymb1	ReverseCymb1	ChinaCymbal	ChinaCymbal
	53	---	Ridbl_c B	Ride Bell	Ride Bell	NewRkRdCym2	Ride Bell	Ride Bell	Ride Bell	Ride Bell
54	---	---	Tambourine	Shake Tamb	Tambourine	Tambourine	CR78 Tmb	Shake Tamb	CR78 Tmb	CR78 Tmb
	55	---	Splash Cym.	Splash Cym.	Splash Cym.	NewRkCrCym3	Splash Cym.	Splash Cym.	Splash Cym.	Splash Cym.
56	---	---	Cowbell	808cowbe	Cowbell	ChaChaCbell	808cowbe	808cowbe	CR78 Cow	CR78 Cow
	57	---	Crash Cym.2	909 Crash	Crash Cym.2	NewRkCrCym4	909 Crash	Crash Cym.2	909 Crash	909 Crash
58	---	---	Vibraslap	Vibraslap	Vibraslap	Vibraslap	Vibraslap	Vibraslap	Vibraslap	Vibraslap
	59	---	Ride Cymbal	Ride Cymbal	Ride Cymbal	IPopRd1_51	Ride Cymbal	RideCym Edge	RideCym Edge	RideCym Edge
60	---	---	Bongo High	CR78 HiBongo	Bongo High	NewHiBongo	Bongo High	CR78 HiBongo	CR78 HiBongo	CR78 HiBongo
	61	---	Bongo Lo	CR78 LoBongo	Bongo Lo	NewLoBongo	Bongo Lo	CR78 LoBongo	CR78 LoBongo	CR78 LoBongo
62	---	---	Mute H.Conga	808 Conga	Mute H.Conga	NewCongaSlp	808 Conga	Mute H.Conga	808 Conga	808 Conga
	63	---	Conga HI Opn	808 Conga	Conga HI Opn	NewCongaOp	808 Conga	Conga HI Opn	808 Conga	808 Conga
64	---	---	Conga Lo Opn	808 Conga	Conga Lo Opn	NewLoConga	808 Conga	Conga Lo Opn	808 Conga	808 Conga
	65	---	High Timbale	High Timbale	High Timbale	NewTmbiHi	High Timbale	High Timbale	High Timbale	High Timbale
66	---	---	Low Timbale	Low Timbale	Low Timbale	NewTmbiLo	Low Timbale	Low Timbale	Low Timbale	Low Timbale
	67	---	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo
68	---	---	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo
	69	---	Cabasa	Cabasa	Cabasa	NewShaker2	Cabasa	Cabasa	Cabasa	Cabasa
70	---	---	Maracas	808marac	Maracas	NewShaker1	808marac	Maracas	CR78 Maracas	CR78 Maracas
	71	---	ShrtWhistle	ShrtWhistle	ShrtWhistle	ShrtWhistle	ShrtWhistle	ShrtWhistle	ShrtWhistle	ShrtWhistle
72	---	---	LongWhistle	LongWhistle	LongWhistle	LongWhistle	LongWhistle	LongWhistle	LongWhistle	LongWhistle
	73	---	Short Guiro	Short Guiro	Short Guiro	NewGuide1	Short Guiro	Short Guiro	Short Guiro	Short Guiro
74	---	---	Long Guiro	CR78 Guiro	Long Guiro	NewGuide2	CR78 Guiro	Long Guiro	CR78 Guiro	CR78 Guiro
	75	---	Claves	808clave	Claves	NewClaves	808clave	Claves	CR78 Clv	CR78 Clv
76	---	---	Woodblock	Woodblock	Woodblock	Woodblock	Woodblock	Woodblock	Woodblock	Woodblock
	77	---	Woodblock	Woodblock	Woodblock	Woodblock	Woodblock	Woodblock	Woodblock	Woodblock
78	---	---	Mute Cuica	Hoo	Mute Cuica	Mute Cuica	Hoo	Hoo	Hoo	Hoo
	79	---	Open Cuica	Hoo	Open Cuica	Open Cuica	Hoo	Hoo	Hoo	Hoo
80	---	---	MuteTriangl	MuteTriangl	MuteTriangl	MuteTriangl	MuteTriangl	MuteTriangl	CR78 M Beat	CR78 M Beat
	81	---	OpenTriangl	OpenTriangl	OpenTriangl	OpenTriangl	OpenTriangl	OpenTriangl	CR78 M Beat	CR78 M Beat
82	---	---	Shaker	626 Shaker	Shaker	Shaker	626 Shaker	626 Shaker	626 Shaker	626 Shaker
	83	---	Jingle Bell	Jingle Bell	Jingle Bell	Jingle Bell	Jingle Bell	Jingle Bell	Jingle Bell	Jingle Bell
84	---	---	Bell Tree	Bell Tree	Bell Tree	Bell Tree	Bell Tree	Bell Tree	Bell Tree	Bell Tree
	85	---	Castanets	Castanets	Castanets	Castanets	Castanets	Castanets	Castanets	Castanets
86	---	---	Mute Surdo	Mute Surdo	Mute Surdo	Mute Surdo	Mute Surdo	Mute Surdo	Mute Surdo	Mute Surdo
	87	---	Open Surdo	Open Surdo	Open Surdo	Open Surdo	Open Surdo	Open Surdo	Open Surdo	Open Surdo
88	---	---	Applause 2	Applause 2	Applause 2	Cana	Small Club	Small Club	Small Club	Small Club
	89	---	66sn260	---	---	NewTmbiHiFlm	---	66sn260	---	---
90	---	---	Dance Snare1	---	---	NewTmbiLoFlm	---	909 SD 1	---	---
	91	---	909 SD 1	---	---	NewTmbiPHS	---	Elec Snare 2	---	---
92	---	---	Dance Snare1	---	---	NewShekere1	---	House SD	---	---
	93	---	Dance Snare1	---	---	NewShekere2	---	Rap Snare	---	---
94	---	---	Rap Snare	---	---	NHIngomute	---	House SD	---	---
	95	---	85Rm BsdDrum1	House SD	---	NewLIngomute	---	Dance Snare1	---	---
96	---	---	85Rm BsdDrum2	House SD	---	CajonHi	---	Rap Snare	---	---

Moduł BK-7m

Zestawy perkusyjne

		PC: 1 [CC32: 4] STANDARD 1	PC: 2 [CC32: 4] STANDARD 2	PC: 3 [CC32: 4] STANDARD L/R	PC: 7 [CC32: 4] V-Pop1	PC: 5 [CC32: 4] V-R&B	PC: 6 [CC32: 4] V-Fiesta	PC: 9 [CC32: 4] ROOM	PC: 10 [CC32: 4] HIP HOP	PC: 11 [CC32: 4] JUNGLE	PC: 12 [CC32: 4] TECHNO
C7	(96)	82Rm Snare1	---	85St BsdDrum2	CajonHi	CajonHi	CajonHi	85St Snare1	Dance Snare1	Rap Snare	Rap Snare
	97	Std.1 Snare1	Std.1 Snare1	Crash Cym.1	CajonHiFlm	CajonHiFlm	CajonHiFlm	Std.1 Snare1	Techno Hit	Techno Hit	Techno Hit
	98	Std.1 Snare2	Std.1 Snare2	85St Snare2	CajonLo	CajonLo	CajonLo	Std.1 Snare2	Philly Hit	Philly Hit	Philly Hit
	99	Std.2 Snare1	Std.2 Snare1	Ride Cymbal	CajonLoFlm	CajonLoFlm	CajonLoFlm	Std.2 Snare1	Shock Wave	Shock Wave	Shock Wave
	100	Std.2 Snare2	Std.2 Snare2	85St Snare1	FlmncoHClp1	FlmncoHClp1	FlmncoHClp1	Std.2 Snare2	Lo Fi Rave	Lo Fi Rave	Lo Fi Rave
	101	Tight Snare	Tight Snare	Real Tom 6	FlmncoHClp1	FlmncoHClp1	FlmncoHClp1	Tight Snare	Bam Hit	Bam Hit	Bam Hit
	102	Standard SN1	Standard SN1	Close HiHat2	BongoCowBell	BongoCowBell	BongoCowBell	Standard SN1	Bim Hit	Bim Hit	Bim Hit
	103	LD Snare M	LD Snare M	Real Tom 4	AFHey	AFHey	AFHey	LD Snare M	TapeRewind	TapeRewind	TapeRewind
	104	LD Snare C	LD Snare C	Ride Bell	MamboCowBell	MamboCowBell	MamboCowBell	LD Snare C	Phono Noise	Phono Noise	Phono Noise
	105	Jazz Snare 1	Jazz Snare 1	Real Tom 1	MexFVox2	MexFVox2	MexFVox2	Jazz Snare 1	Dance Snare1	Dance Snare1	Dance Snare1
	106	Jazz Snare 2	Jazz Snare 2	Open HiHat2	AFfoots	AFfoots	AFfoots	Jazz Snare 2	Power Snare2	Power Snare2	Power Snare2
	107	Room Snare 1	Room Snare 1	82StBsdDrum1P	MexFVox1	MexFVox1	MexFVox1	Room Snare 1	Elec Snare 1	Elec Snare 1	Elec Snare 1
	108	Room Snare 2	Room Snare 2	82StBsdDrum2P	MexMVox1	MexMVox1	MexMVox1	Room Snare 2	Dance Snare2	Dance Snare2	Dance Snare2
	109	Dance Snare1	Dance Snare1	82JzCrscym1P	YodelFVox1	YodelFVox1	YodelFVox1	Dance Snare1	Elec Snare 2	Elec Snare 2	Elec Snare 2
	110	Power Snare1	Power Snare1	82StSnare2P	MexMVox2	MexMVox2	MexMVox2	Power Snare1	Elec. Snare	Elec. Snare	Elec. Snare
	111	Rev.Snare	Rev.Snare	Ride_c P	YodelMVox1	YodelMVox1	YodelMVox1	Rev.Snare	Elec Snare 3	Elec Snare 3	Elec Snare 3
	112	Power Snare2	Power Snare2	82St Snare1P	MexMVox3	MexMVox3	MexMVox3	Power Snare2	66sn260	66sn260	66sn260
	113	Elec Snare 1	Elec Snare 1	Real6_t P	FlmncoFVox1	FlmncoFVox1	FlmncoFVox1	Elec Snare 1	TR-707 SD	TR-707 SD	TR-707 SD
C8	114	Dance Snare2	Dance Snare2	82St ClsHatP	YodelFVox2	YodelFVox2	YodelFVox2	Dance Snare2	808 Snare 1	808 Snare 1	808 Snare 1
	115	Elec Snare 2	Elec Snare 2	Real4_t P	FlmncoFVox2	FlmncoFVox2	FlmncoFVox2	Elec Snare 2	808 Snare 2	808 Snare 2	808 Snare 2
	116	Elec. Snare	Elec. Snare	Ridbl_c P	NewWhistle1	NewWhistle1	NewWhistle1	Elec. Snare	TR-808 SD2	TR-808 SD2	TR-808 SD2
	117	Elec Snare 3	Elec Snare 3	Real1_t P	FlmncoFVox3	FlmncoFVox3	FlmncoFVox3	Elec Snare 3	909 Snare 1	909 Snare 1	909 Snare 1
	118	TR-707 SD	TR-707 SD	82StOpenHatP	NewWhistle2	NewWhistle2	NewWhistle2	TR-707 SD	909 Snare 2	909 Snare 2	909 Snare 2
	119	808 Snare 1	808 Snare 1	---	FlmncoMVox1	FlmncoMVox1	FlmncoMVox1	808 Snare 1	909 SD 1	909 SD 1	909 SD 1
	120	808 Snare 2	808 Snare 2	---	FlmncoMVox2	FlmncoMVox2	FlmncoMVox2	808 Snare 2	TR-909 SD2	TR-909 SD2	TR-909 SD2
	121	909 Snare 1	909 Snare 1	---	BrazilVox1	BrazilVox1	BrazilVox1	909 Snare 1	Rap Snare	Rap Snare	Rap Snare
	122	909 Snare 2	909 Snare 2	---	FlmncoMVox3	FlmncoMVox3	FlmncoMVox3	909 Snare 2	JungleSD1	JungleSD1	JungleSD1
	123	Rap Snare	Rap Snare	---	BrazilVox2	BrazilVox2	BrazilVox2	Rap Snare	House SD	House SD	House SD
	124	JungleSD1	JungleSD1	---	BrazilVox3	BrazilVox3	BrazilVox3	JungleSD1	House Snare	House Snare	House Snare
	125	House SD	House SD	---	AFaahhh	AFaahhh	AFaahhh	House SD	House SD	House SD	House SD
	126	House Snare	House Snare	---	p33137v	p33137v	p33137v	House Snare	Voice Tah	Voice Tah	Voice Tah
	127	House SD	House SD	---	p33168v	p33168v	p33168v	House SD	Noise Slap	Noise Slap	Noise Slap

		PC: 13 [CC32: 4] ROOM L/R	PC: 14 [CC32: 4] HOUSE	PC: 17 [CC32: 4] POWER	PC: 20 [CC32: 4] V-Rock1	PC: 19 [CC32: 4] V-Rock2	PC: 25 [CC32: 4] ELECTRONIC	PC: 26 [CC32: 4] TR-808	PC: 27 [CC32: 4] DANCE	PC: 28 [CC32: 4] CR-78	PC: 29 [CC32: 4] TR-606
C7	(96)	85Rm BsdDrum2	House SD	---	CajonHi	CajonHi	---	---	Rap Snare	---	---
	97	Crash Cym.1	Techno Hit	Std.1 Snare1	CajonHiFlm	CajonHiFlm	Techno Hit	Techno Hit	Techno Hit	Techno Hit	Techno Hit
	98	82Rm Snare2	Philly Hit	Std.1 Snare2	CajonLo	CajonLo	Philly Hit	Philly Hit	Philly Hit	Philly Hit	Philly Hit
	99	Ride Cymbal	Shock Wave	Std.2 Snare1	CajonLoFlm	CajonLoFlm	Shock Wave	Shock Wave	Shock Wave	Shock Wave	Shock Wave
	100	82Rm Snare1	Lo Fi Rave	Std.2 Snare2	FlmncoHClp1	FlmncoHClp1	Lo Fi Rave	Lo Fi Rave	Lo Fi Rave	Lo Fi Rave	Lo Fi Rave
	101	Room Tom 5	Bam Hit	Tight Snare	FlmncoHClp1	FlmncoHClp1	Bam Hit	Bam Hit	Bam Hit	Bam Hit	Bam Hit
	102	Room Chh	Bim Hit	Standard SN1	BongoCowBell	BongoCowBell	Bim Hit	Bim Hit	Bim Hit	Bim Hit	Bim Hit
	103	Room Tom 2	TapeRewind	LD Snare M	AFHey	AFHey	TapeRewind	TapeRewind	TapeRewind	TapeRewind	TapeRewind
	104	Ride Bell	Phono Noise	LD Snare C	MamboCowBell	MamboCowBell	Phono Noise	Phono Noise	Phono Noise	Phono Noise	Phono Noise
	105	Room Tom 2	Dance Snare1	Jazz Snare 1	MexFVox2	MexFVox2	Dance Snare1	Dance Snare1	Dance Snare1	Dance Snare1	Dance Snare1
	106	R8 Ohh2	Power Snare2	Jazz Snare 2	AFfoots	AFfoots	Power Snare2	Power Snare2	Power Snare2	Power Snare2	Power Snare2
	107	82RmBsdDrum1P	Elec Snare 1	Room Snare 1	MexFVox1	MexFVox1	Elec Snare 1	Elec Snare 1	Elec Snare 1	Elec Snare 1	Elec Snare 1
	108	82RmBsdDrum2P	Dance Snare2	Room Snare 2	MexMVox1	MexMVox1	Dance Snare2	Dance Snare2	Dance Snare2	Dance Snare2	Dance Snare2
	109	82JzCrscym1P	Elec Snare 2	Dance Snare1	YodelFVox1	YodelFVox1	Elec Snare 2	Elec Snare 2	Elec Snare 2	Elec Snare 2	Elec Snare 2
	110	82RmSnare2 P	Elec. Snare	Power Snare1	MexMVox2	MexMVox2	Elec. Snare	Elec. Snare	Elec. Snare	Elec. Snare	Elec. Snare
	111	Ride_c P	Elec Snare 3	Rev.Snare	YodelMVox1	YodelMVox1	Elec Snare 3	Elec Snare 3	Elec Snare 3	Elec Snare 3	Elec Snare 3
	112	82RmSnare1P	66sn260	Power Snare2	MexMVox3	MexMVox3	66sn260	66sn260	66sn260	66sn260	66sn260
	113	Room Tom 5 P	TR-707 SD	Elec Snare 1	FlmncoFVox1	FlmncoFVox1	TR-707 SD	TR-707 SD	TR-707 SD	TR-707 SD	TR-707 SD
C8	114	82Rm ClsHatP	808 Snare 1	Dance Snare2	YodelFVox2	YodelFVox2	808 Snare 1	808 Snare 1	808 Snare 1	808 Snare 1	808 Snare 1
	115	Room Tom 2 P	808 Snare 2	Elec Snare 2	FlmncoFVox2	FlmncoFVox2	808 Snare 2	808 Snare 2	808 Snare 2	808 Snare 2	808 Snare 2
	116	Ridbl_c P	TR-808 SD2	Elec. Snare	NewWhistle1	NewWhistle1	TR-808 SD2	TR-808 SD2	TR-808 SD2	TR-808 SD2	TR-808 SD2
	117	Room Tom 2 P	909 Snare 1	Elec Snare 3	FlmncoFVox3	FlmncoFVox3	909 Snare 1	909 Snare 1	909 Snare 1	909 Snare 1	909 Snare 1
	118	82RmOpenHatP	909 Snare 2	TR-707 SD	NewWhistle2	NewWhistle2	909 Snare 2	909 Snare 2	909 Snare 2	909 Snare 2	909 Snare 2
	119	---	909 SD 1	808 Snare 1	FlmncoMVox1	FlmncoMVox1	909 SD 1	909 SD 1	909 SD 1	909 SD 1	909 SD 1
	120	---	TR-909 SD2	808 Snare 2	FlmncoMVox2	FlmncoMVox2	TR-909 SD2	TR-909 SD2	TR-909 SD2	TR-909 SD2	TR-909 SD2
	121	---	Rap Snare	909 Snare 1	BrazilVox1	BrazilVox1	Rap Snare	Rap Snare	Rap Snare	Rap Snare	Rap Snare
	122	---	JungleSD1	909 Snare 2	FlmncoMVox3	FlmncoMVox3	JungleSD1	JungleSD1	JungleSD1	JungleSD1	JungleSD1
	123	---	House SD	Rap Snare	BrazilVox2	BrazilVox2	House SD	House SD	House SD	House SD	House SD
	124	---	House Snare	JungleSD1	BrazilVox3	BrazilVox3	House Snare	House Snare	House Snare	House Snare	House Snare
	125	---	House SD	House SD	AFaahhh	AFaahhh	House SD	House SD	House SD	House SD	House SD
	126	---	Voice Tah	House Snare	p33137v	p33137v	Voice Tah	Voice Tah	Voice Tah	Voice Tah	Voice Tah
	127	---	Noise Slap	House SD	p33168v	p33168v	Noise Slap	Noise Slap	Noise Slap	Noise Slap	Noise Slap

		PC: 30 [CC32: 4] TR-707	PC: 31 [CC32: 4] TR-909	PC: 33 [CC32: 4] JAZZ	PC: 34 [CC32: 4] JAZZ L/R	PC: 41 [CC32: 4] BRUSH	PC: 42 [CC32: 4] BRUSH 2	PC: 43 [CC32: 4] BRUSH 2 L/R	PC: 44 [CC32: 4] V-JazzBrush	PC: 49 [CC32: 4] ORCHESTRA	PC: 50 [CC32: 4] ETHNIC
C-1	0	Elec Kick 2	Elec Kick 2	Std.1 Kick1	---	Std.1 Kick1	Std.1 Kick1	---	HipHop BD1	Std.1 Kick1	---
	1	Elec Kick 1	Elec Kick 1	Std.1 Kick2	---	Std.1 Kick2	Std.1 Kick2	---	Jazz Kick 1	Std.1 Kick2	---
	2	CR78 BD 1	CR78 BD 1	Std.2 Kick1	---	Std.2 Kick1	Std.2 Kick1	---	Mex Kick36	Std.2 Kick1	---
	3	CR78 BD 2	CR78 BD 2	Std.2 Kick2	---	Std.2 Kick2	Std.2 Kick2	---	85Rm BsDrum1	Std.2 Kick2	---
	4	TR-606 BD1	TR-606 BD1	Kick 1	---	Kick 1	Kick 1	---	85Rm BsDrum2	Kick 1	---
	5	TR-707 BD	TR-707 BD	Kick 2	---	Kick 2	Kick 2	---	HipHop BD2	Kick 2	---
	6	808 Kick	808 Kick	Jazz Kick 1	---	Jazz Kick 1	Jazz Kick 1	---	Techno BD1	Jazz Kick 1	---
	7	TR-808 Kick	TR-808 Kick	Jazz Kick 2	---	Jazz Kick 2	Jazz Kick 2	---	JungleBD Set	Jazz Kick 2	---
	8	808 BD	808 BD	Room Kick 1	---	Room Kick 1	Room Kick 1	---	HipHop BD1	Room Kick 1	---
	9	TR-909 Kick	TR-909 Kick	Room Kick 2	---	Room Kick 2	Room Kick 2	---	909 Comp BD	Room Kick 2	---
C0	10	Dance Kick 2	Dance Kick 2	Power Kick1	---	Power Kick1	Power Kick1	---	85St BsDrum1	Power Kick1	---
	11	909 Comp BD	909 Comp BD	Power Kick2	---	Power Kick2	Power Kick2	---	NewJzKik	Power Kick2	---
	12	TR-909 BD2	TR-909 BD2	Elec Kick 2	---	Elec Kick 2	Elec Kick 2	---	NewRockKik	Elec Kick 2	---
	13	HipHop BD2	HipHop BD2	Elec Kick 1	---	Elec Kick 1	Elec Kick 1	---	Cymbal Roll	Elec Kick 1	---
	14	JungleBD Set	JungleBD Set	TR-808 Kick	---	TR-808 Kick	TR-808 Kick	---	NewRkCStk_2	TR-808 Kick	---
	15	Techno BD1	Techno BD1	TR-909 Kick	---	TR-909 Kick	TR-909 Kick	---	82Rm Snare1	TR-909 Kick	---
	16	Bounce	Bounce	Dance Kick 2	---	Dance Kick 2	Dance Kick 2	---	82Rm Snare2	Dance Kick 2	---
	17	Voice One	Voice One	Voice One	Voice One	Voice One	Voice One	Voice One	85St Snare1	Voice One	---
	18	Voice Two	Voice Two	Voice Two	Voice Two	Voice Two	Voice Two	Voice Two	85St Snare2	Voice Two	---
	19	Voice Three	Voice Three	Voice Three	Voice Three	Voice Three	Voice Three	Voice Three	NewJzSn2	Voice Three	---
C1	20	---	---	82Br BsDrum1	---	---	82Jz BsDrum1	---	NewJzSn1	---	---
	21	---	---	82Br BsDrum2	---	---	82Jz BsDrum2	---	NewR&BSn	---	---
	22	MC-500 Beep	MC-500 Beep	MC-500 Beep	MC-500 Beep	MC-500 Beep	MC-500 Beep	MC-500 Beep	IPopSn38_2	MC-500 Beep	---
	23	MC-500 Beep	MC-500 Beep	MC-500 Beep	MC-500 Beep	MC-500 Beep	MC-500 Beep	MC-500 Beep	IPopSn40_2	MC-500 Beep	---
	24	Concert Snr	Concert Snr	Concert Snr	Concert Snr	Concert Snr	Concert Snr	Concert Snr	IPopSn38_2	Concert Snr	---
	25	Snare Roll	Snare Roll	Snare Roll	Snare Roll	Snare Roll	Snare Roll	Snare Roll	IPopGst39_2	Snare Roll	Finger Snap
	26	FingerSnaps2	FingerSnaps2	Finger Snap	Finger Snap	Finger Snap	Finger Snap	Finger Snap	IPopSn38_2	Finger Snap	Tambourine
	27	High-Q	High-Q	High-Q	High-Q	High-Q	High-Q	High-Q	FingerSnaps2	Jazz Cisd.HH	Castanets
	28	Slap	Slap	Slap	Slap	Slap	Slap	Slap	909 HandClap	Pedal HiHat	Crash Cym.1
	29	Scrth Push2	Scrth Push2	ScratchPush	ScratchPush	ScratchPush	ScratchPush	ScratchPush	808dap	Jazz Open HH	Snare Roll
C2	30	Scrth Pull2	Scrth Pull2	ScratchPull	ScratchPull	ScratchPull	ScratchPull	ScratchPull	Hand clap2	Ride Cymbal	Concert Snr
	31	Sticks	Sticks	Sticks	Sticks	Sticks	Sticks	Sticks	909 HandClap	Sticks	Concert Cym
	32	SquareClick	SquareClick	SquareClick	SquareClick	SquareClick	SquareClick	SquareClick	NewJzHatPdl	SquareClick	Concert BD
	33	Mtrnm.Click	Mtrnm.Click	Mtrnm.Click	Mtrnm.Click	Mtrnm.Click	Mtrnm.Click	Mtrnm.Click	GospelHClp1	Mtrnm.Click	Jingle Bell
	34	Mtrnm. Bell	Mtrnm. Bell	Mtrnm. Bell	Mtrnm. Bell	Mtrnm. Bell	Mtrnm. Bell	Mtrnm. Bell	IPopSRl30_1	Mtrnm. Bell	Bell Tree
	35	TR-707 BD 2	Techno BD2	82Jz BsDrum1	82Jz BsDrum1	Jazz Kick 2	82Br BsDrum1	82Br BsDrum1	NewJzKik	Jazz Kick 1	Bar Chimes
	36	TR-707 BD	TR-909 BD2	82Jz BsDrum2	82Jz BsDrum2	Jazz Kick 1	82Br BsDrum2	82Br BsDrum2	NewJzKik	Concert BD	Wadaiko
	37	TR-707 Rim	TR-909 Rim	Side Stick	Side Stick	Side Stick	Side Stick	Side Stick	NewJzSW1	Side Stick	Wadaiko Rim
	38	TR-707 SD	909 SD 1	82Jz Snare1	82Jz Snare1	Brush Swirl	82Br Snare1	82Br Snare1	NewJzSn1	Concert Snr	Shimedaiko
	39	707 Claps	909 HandClap	Hand clap2	Hand clap2	Brush Swirl	82Br Snare2	82Br Snare2	NewJzSW2	Castanets	Atarigane
	40	TR-707 SD 2	TR-909 SD2	82Jz Snare2	82Jz Snare2	Brush Swirl	Brush Swirl	Brush Swirl	NewJzSn2	Concert Snr	Hyoushigi
C3	41	TR-707 Tom	Real Tom 6	Real Tom 6	Real Tom 6	Lite Tom 4	Lite Tom 4	Lite Tom 4	NewJzTomLoFl	Timpani	Ohkawa
	42	TR-707 HH-c	TR-707 HH-c	Jazz Cisd.HH	82JzCisHat8	Brs Chh	Brs Chh	82BrCisHat8	NewJzHat1	Timpani	H kotsuzumi
	43	TR-707 Tom	909 Tom	Real Tom 6	Lite Tom 4	Lite Tom 4	Lite Tom 4	Lite Tom 4	NewJzTomLo	Timpani	L kotsuzumi
	44	TR-707 HH-c	TR-707 HH-c	Pedal HiHat	Pedal HiHat	Pedal HiHat	Pedal HiHat	Pedal HiHat	NewJzHat2	Timpani	Ban. Gu
	45	TR-707 Tom	909 Tom	Real Tom 4	Real Tom 4	Lite Tom 4	Lite Tom 4	Lite Tom 4	NewJzTomMFI	Timpani	Big Gong
	46	TR-707 OHH	909 OH	Jazz Open HH	82JzOpenHat8	Brush Ohh	82BrOpenHat8	82BrOpenHat8	NewJzHat3	Timpani	Small Gong
	47	TR-707 Tom	909 Tom	Real Tom 4	Real Tom 4	Lite Tom 4	Lite Tom 4	Lite Tom 4	NewRkTomMid	Timpani	Bend Gong
	48	TR-707 Tom	909 Tom	Real Tom 1	NewJzTom1	Lite Tom 4	Lite Tom 4	Lite Tom 4	NewJzTomHFI	Timpani	RAMA Cymbal
	49	909 Crash	909 Crash	Crash Cym.1	Crash1c B	Brush Crash	Brush Crash	82BrCrCym18	NewJzCrCym1	Timpani	RAMA Cymbal
	50	TR-707 Tom	909 Tom	Real Tom 1	Real Tom 1	Lite Tom 4	Lite Tom 4	Lite Tom 4	NewJzTomHi	Timpani	Gamelan Gong
C4	51	909 Ride Cym	909 Ride Cym	Ride Cym IN	Ride. j B	Ride Cym IN	Ride Cym IN	82BrRdCymB	NewJzRide1	Timpani	Udo. Short
	52	ChinaCymbal	ChinaCymbal	ChinaCymbal	ChinaCymbal	ChinaCymbal	ChinaCymbal	ChinaCymbal	NewJzCrCym2	Timpani	Udo. Long
	53	Ride Bell	Ride Bell	Ride Bell	Ridbl. c B	Brush RideBL	Brush RideBL	82BrRdBellB	NewJzRide2	Timpani	Udo. slap
	54	344Tambourn	344Tambourn	Tambourine	Tambourine	Tambourine	Tambourine	Tambourine	Tambourine	Tambourine	Bendir
	55	Splash Cym.	Splash Cym.	Splash Cym.	Splash Cym.	Splash Cym.	Splash Cym.	Splash Cym.	Splash Cym.	Splash Cym.	Req. Dum
	56	808cowbe	808cowbe	Cowbell	Cowbell	Cowbell	Cowbell	Cowbell	ChaChaCbell	Cowbell	Req. tik
	57	Crash Cym.2	Crash Cym.2	Crash Cym.2	Crash Cym.2	Crash Cym.2	Crash Cym.2	Crash Cym.2	NewJzCrCym1	Con.Cymbal2	Tabla. Te
	58	Vibraslap	Vibraslap	Vibraslap	Vibraslap	Vibraslap	Vibraslap	Vibraslap	Vibraslap	Vibraslap	Tabla. Na
	59	RideCym Edge	RideCym Edge	RideCym Edge	RideCym Edge	RideCym Edge	RideCym Edge	RideCym Edge	NewRkRdCym1	Concert Cym.	Tabla. Tun
	60	Bongo High	Bongo High	Bongo High	Bongo High	Bongo High	Bongo High	Bongo High	NewHiBongo	Bongo High	Tabla. Ge
C5	61	Bongo Lo	Bongo Lo	Bongo Lo	Bongo Lo	Bongo Lo	Bongo Lo	Bongo Lo	NewLoBongo	Bongo Lo	Tabla. Ge Hi
	62	Mute H. Conga	Mute H. Conga	Mute H. Conga	Mute H. Conga	Mute H. Conga	Mute H. Conga	Mute H. Conga	NewCongaSp	Mute H. Conga	Talking Drum
	63	Conga Hi Opn	Conga Hi Opn	Conga Hi Opn	Conga Hi Opn	Conga Hi Opn	Conga Hi Opn	Conga Hi Opn	NewCongaOp	Conga Hi Opn	Bend tlk_drm
	64	Conga Lo Opn	Conga Lo Opn	Conga Lo Opn	Conga Lo Opn	Conga Lo Opn	Conga Lo Opn	Conga Lo Opn	NewLoConga	Conga Lo Opn	Caxixi
	65	High Timbale	High Timbale	High Timbale	High Timbale	High Timbale	High Timbale	High Timbale	NewTmbHi	High Timbale	Djembe
	66	Low Timbale	Low Timbale	Low Timbale	Low Timbale	Low Timbale	Low Timbale	Low Timbale	NewTmbLo	Low Timbale	Djembe_rim
	67	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo	Low Timbale
	68	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo	Timbl Paila
	69	Cabasa	Cabasa	Cabasa	Cabasa	Cabasa	Cabasa	Cabasa	NewShaker2	Cabasa	High Timbale
	70	808marac	808marac	Maracas	Maracas	Maracas	Maracas	Maracas	NewShaker1	Maracas	Cowbell
C6	71	ShrtWhistle	ShrtWhistle	ShrtWhistle	ShrtWhistle	ShrtWhistle	ShrtWhistle	ShrtWhistle	ShrtWhistle	ShrtWhistle	Bongo High
	72	LongWhistle	LongWhistle	LongWhistle	LongWhistle	LongWhistle	LongWhistle	LongWhistle	LongWhistle	LongWhistle	Bongo Lo
	73	Short Guiro	Short Guiro	Short Guiro	Short Guiro	Short Guiro	Short Guiro	Short Guiro	NewGuide1	Short Guiro	Mute H. Conga
	74	Long Guiro	CR78 Guiro	Long Guiro	Long Guiro	Long Guiro	Long Guiro	Long Guiro	NewGuide2	Long Guiro	Conga Hi Opn
	75	Claves	808clav	Claves	Claves	Claves	Claves	Claves	NewClaves	Claves	Conga MLow
	76	Woodblock	Woodblock	Woodblock	Woodblock	Woodblock	Woodblock	Woodblock	Woodblock	Woodblock	Conga Slap
	77	Woodblock	Woodblock	Woodblock	Woodblock	Woodblock	Woodblock	Woodblock	Woodblock	Woodblock	Conga Lo Opn
	78	Hoo	Hoo	Mute Cuica	Mute Cuica	Mute Cuica	Mute Cuica	Mute Cuica	Mute Cuica	Mute Cuica	Conga Slide
	79	Hoo	Hoo	Open Cuica	Open Cuica	Open Cuica	Open Cuica	Open Cuica	Open Cuica	Open Cuica	Mut Pandiero
	80	MuteTriangl	MuteTriangl	MuteTriangl	MuteTriangl	MuteTriangl	MuteTriangl	MuteTriangl	MuteTriangl	MuteTriangl	Opn Pandiero
C7	81	OpenTriangl	OpenTriangl	OpenTriangl	OpenTriangl	OpenTriangl	OpenTriangl	OpenTriangl	OpenTriangl	OpenTriangl	Open Surdo
	82	626 Shaker	626 Shaker	Shaker	Shaker	Shaker	Shaker	Shaker	Shaker	Shaker	Mute Surdo
	83	Jingle Bell	Jingle Bell	Jingle Bell	Jingle Bell	Jingle Bell	Jingle Bell	Jingle Bell	Jingle Bell	Jingle Bell	Tamborin
	84	Bell Tree	Bell Tree	Bell Tree	Bell Tree	Bell Tree	Bell Tree	Bell Tree	Bell Tree	Bell Tree	Agogo
	85	Castanets	Castanets	Castanets	Castanets	Castanets	Castanets	Castanets	Castanets	Castanets	Agogo
	86	Mute Surdo	Mute Surdo	Mute Surdo	Mute Surdo	Mute Surdo	Mute Surdo	Mute Surdo	Mute Surdo	Mute Surdo	Shaker
	87	Open Surdo	Open Surdo	Open Surdo	Open Surdo	Open Surdo	Open Surdo	Open Surdo	Open Surdo	Open Surdo	Low Whistle
	88	Small Club	Applause 2	Applause	Applause	Applause	Applause	Applause	Cana	Applause	Low Whistle
	89	---	---	---	---	---	---	---	NewTmbHiFlm	---	Mute Cuica
	90	---	---	---	---	---	---	---	NewTmbLoFlm	---	Open Cuica
	91	---	---	---	---	---	---	---	NewTmbPHS	---	MuteTriangl
C8	92	---	---	---	---	---	---	---	NewShekere1	---	OpenTriangl
	93	---	---	---	---	---	---	---	NewShekere2	---	Short Guiro
	94	---	---	---	---	---	---	---	NHBngoMute	---	Long Guiro
	95	---	---	---	82Jz BsDrum1	---	---	82Br BsDrum1	NewLbngoMute	---	Cabasa Up
	96	---	---	---	82Jz BsDrum2	---	---	82Br BsDrum2	CajonHi	---	Cabasa Down

	PC: 51 [CC32: 4] KICK & SNARE	PC: 52 [CC32: 4] KICK&SNARE 2	PC: 53 [CC32: 4] ASIA	PC: 54 [CC32: 4] CYMBAL&CLAPS	PC: 55 [CC32: 4] GAMELAN 1	PC: 56 [CC32: 4] GAMELAN 2	PC: 57 [CC32: 4] SFX	PC: 58 [CC32: 4] RHYTHM FX	PC: 59 [CC32: 4] RHYTHM FX 2	PC: 60 [CC32: 4] RHYTHM FX 3
C-1	0	---	---	---	---	---	---	---	---	---
	1	---	---	---	---	---	---	---	---	---
	2	---	---	---	---	---	---	---	---	---
	3	---	---	---	---	---	---	---	---	---
	4	---	---	---	---	---	---	---	---	---
	5	---	---	---	---	---	---	---	---	---
	6	---	---	---	---	---	---	---	---	---
	7	---	---	---	---	---	---	---	---	---
	8	---	---	---	---	---	---	---	---	---
	9	---	---	---	---	---	---	---	---	---
	10	---	---	---	---	---	---	---	---	---
	11	---	---	---	---	---	---	---	---	---
C0	12	---	---	---	---	---	---	---	---	---
	13	---	---	---	---	---	---	---	---	---
	14	---	---	---	---	---	---	---	---	---
	15	---	---	---	---	---	---	---	---	---
	16	---	---	---	---	---	---	---	---	---
	17	---	---	---	---	---	---	---	---	---
	18	---	---	---	---	---	---	---	---	R Bs Mute NZ
	19	---	---	---	---	---	---	---	---	R Bs StQuail
	20	---	---	---	---	---	---	---	---	R Bs Atk NZ
	21	---	---	---	---	---	MC-500 Beep	---	---	R ClnGtCutUp
	22	---	---	---	---	---	MC-500 Beep	---	---	R ClnGtCutDn
	23	---	---	---	---	---	ybtn3.xtp	---	---	R ClnGtrMtdUp
	24	---	---	---	---	---	ybtn2.xtp	---	---	R ClnGtrMtdDn
C1	25	CR78 BD 1	CR78 BD 1	Gamelan Gong	---	---	Guitar Slap	---	---	R DstGtCutUp
	26	CR78 BD 2	CR78 BD 2	Gamelan Gong	---	---	Chord Stroke	---	---	R DstGtCutDn
	27	TR-606 BD1	TR-606 BD1	Gamelan Gong	---	---	Chord Stroke	---	---	R DstGtrSgdn
	28	TR-707 BD	TR-707 BD	Gamelan Gong	---	---	Blwa 3	---	---	R DstGtrMute
	29	808 BD	808 BD	Gamelan Gong	---	---	Phono Noise	---	---	R SlGtrSdNz1
	30	909 Comp BD	909 Comp BD	Gamelan Gong	---	---	TapeRewind	---	---	R SlGtrSdNz2
	31	TR-909 BD2	TR-909 BD2	Gamelan Gong	---	---	Scrth Push2	---	---	R SlGtrSdNz3
	32	HipHop BD2	HipHop BD2	Gamelan Gong	rev.lvohh	---	Scrth Pull2	---	---	R SlGtrSdNz4
	33	HipHop BD1	HipHop BD1	Gamelan Gong	Rev. LVCHH 1	---	Gt.CutNoise2	---	---	R SlGtrStkSD
	34	Jungle BD2	Jungle BD2	Gamelan Gong	Rev. LVCHH 2	---	Gt.CutNoise2	---	---	R SlGtrStkU1
	35	JungleBD Set	JungleBD Set	Gender	Jungle HH	---	Dist.CutNoiz	---	---	R SlGtrStkU2
C2	36	Techno BD2	Techno BD2	Gender	Close HiHat	KendangWadon	Dist.CutNoiz	Rev.Kick 1	rev.707bd	R SlGtrStkD2
	37	Techno BD1	Techno BD1	Gender	Jazz Clsd.HH	KendangWadon	Bass Slide	Rev.ConBD	rev.909bd2	R Tbone NZ
	38	Mix Kick	Mix Kick	Gender	Room Chh	Bebarongan	Pick Scrape	Rev.PowerK1	rev.hphhp_bd1	R Tpet NZ
	39	Standard KK1	Standard KK1	Gender	Close HiHat1	Pelegongan	High-Q	Rev.Elec.K1	rev.jgl_bd2	R St BsDrum1
	40	Std.1 Kick1	85St BsDrum1	Bonang	Close HiHat2	Kelontuk	Slap	Rev.Snare 1	rev.tech_bd2	R St BsDrum2
	41	Std.1 Kick2	85St BsDrum2	Bonang	TR-707 HH-c	Kelontuk Mt	Scrth Push	Rev.Snare 2	rev.606sn2	R Rm BsDrum1
	42	Std.2 Kick1	82Br BsDrum1	Bonang	606 CH	Kelontuk Sid	Scrth Pull	Rev.Std1SD1	rev.c78sd1	R Rm BsDrum2
	43	Std.2 Kick2	82Br BsDrum2	Bonang	808_chh	Gong Wadon	Sticks	Rev.TightSD	rev.c78sd2	R Jz BsDrum1
	44	Kick 1	82Jz BsDrum1	Bonang	TR-808 CHH	Gong Lanang	SquareClick	Rev.DanceSD	rev.jgl_sd2	R Jz BsDrum2
	45	Kick 2	82Jz BsDrum2	RAMA Cymbal	CR-78 chh	Ceng Ceng	Mtrnm.Click	Rev.808SD	rev.tech_sd2	R Br BsDrum1
	46	Soft Kick	TR-909 BD2	RAMA Cymbal	GS Pedal HH	Kopyak Op	Mtrnm. Bell	Rev.Tom 1	rev.707sd	R Br BsDrum2
	47	Jazz Kick 1	909 Comp BD	Sagat R	Pedal HiHat	Kopyak Mt	Gt.FretNoiz	Rev.Tom 2	rev.606sn1	rev.hphhp_bd1
C3	48	Jazz Kick 2	ConcertBD Mt	Sagat L-c	Pedal HiHat2	Kajar	Gt.CutNoise	Rev.Sticks	rev.909sd1	rev.707bd
	49	Concert BD	Concert BD	Jaw Harp Wow	Half OpenHH1	Kempur	Gt.CutNoise	Rev.Slap	rev.hphhp_sd2	rev.jgl_bd2
	50	Room Kick 1	85Rm BsDrum1	Wadaiko	Half OpenHH2	Jegogan	String Slap	ReverseCymb1	rev.jgl_sd1	rev.707bd
	51	Room Kick 2	85Rm BsDrum2	Wadaiko Rim	Open Hi Hat	Jegogan33up	FLKeyClick	Rev.Cymbal2	Rev. House SD	rev.Kick 1
	52	Power Kick1	HipHop BD1	Taiko	Jazz Open HH	Jegogan33dw	Laughing	Rev.Open HH	Rev. LVCHH 1	rev.909bd2
	53	Power Kick2	Std2 Kick2	Shimedaiko	R8 OHh2	Jegogan33dw	Screaming	Rev.RideCym	rev.606htcl	rev.hphhp_bd1
	54	Elec Kick 2	Jngl BD Roll	Atarigane	Open HiHat2	Jegogan	Punch	Rev.CR-780HH	rev.707chh	rev.909bd2
	55	Elec Kick 1	TR-909 BD2	Hyoushigi	909 OH	Jublag	Heart Beat	Rev.Cld.HH	rev.808chh	rev.tech_bd2
	56	Elec. Kick	Techno BD2	Ohkawa	TR-707 OHH	Jublag33up	Footsteps	Rev.BendGong	rev.jgl_hh	R St Snare2
	57	TR-808 Kick	Techno BD1	H kotsuzumi	606 HiHat Op	Jublag33dw	Footsteps	Rev.Belltree	rev.344tmb2	R St Snare1
	58	TR-909 Kick	HipHop BD2	L Kotsuzumi	808_ohh	Jublag33dw	Applause	Rev.Guiro	rev.344tmb3	R Rm Snare2
	59	Dance Kick 2	TR-909 BD2	Yyoo Dude	TR-808 OHH	Jublag	Creaking	Rev.Bendir	rev.808ohh	R Rm Snare1
C4	60	Std.1 Snare1	85St Snare2	Buk_f	CR-78 ohh	Penyachah33dw	Door	Rev.GunShot	rev.707ohh	R Jz Snare1
	61	Std.1 Snare2	85St Snare1	Buk_r	Crash Cym.1	Penyachah	Scratch	Rev.Scratch	rev.lvohh	R Jz Snare2
	62	Std.2 Snare1	Std.2 Snare1	Gengari_p	Crash Cym.2	Penyachah	Wind Chimes	Rev.Lasergun	rev.606cym	R Br Snare1
	63	Std.2 Snare2	Std.2 Snare2	Gengari_m	GS Crash	Penyachah33up	Car-Engine	Click	Rev. HynLuo	R Br Snare2
	64	Tight Snare	Tight Snare	Gengari_f	Brush Crash	Penyachah33dw	Car-Stop	Tekno Thip	rev.707fx	R Br Snare1
	65	Concert Snr	Concert Snr	Gengari_m	Hard Crash	Penyachah33dw	Car-Pass	Pop Drop	Voice One	Rev.Snare 1
	66	Jazz Snare 1	82Jz Snare1	Gengari S	909 Crash	Penyachah	Car-Crash	Wood Slap	rev.one	R St Snare2
	67	Jazz Snare 2	82Jz Snare2	Jang-Gu_c	808 Crash	Pemad33up	Siren	Dist.Kick	Voice Two	rev.606sn2
	68	Room Snare 1	82Rm Snare2	Jang-Gu_k	Crash Mute 1	Pemad33dw	Train	Sym.Drops	rev.two	R Rm Snare2
	69	Room Snare 2	82Rm Snare1	Jang-Gu_r	Crash Mute 2	Pemad33dw	Jetplane	Rev.Hi-Q	Voice Three	Rev. House SD
	70	Dance Snare1	Rap Snare	Jing_p	ReverseCymb1	Pemad33dw	Helicopter	ShrtWhistle	rev.three	rev.hphhp_sd2
	71	Power Snare1	House SD	Jing_f	Rev.Cymbal2	Pemad33dw	Starship	Ice Block	Voice Tah	rev.606sn1
C5	72	Rev.Snare	Rev.Snare	Jing_m	Reverse Cym.	Pemad33up	Gun Shot	Digi Tambrn.	rev.tah	rev.hphhp_sd2
	73	Power Snare2	Power Snare2	Asian Gong 1	rev.tra_cym	Pemad33dw	Machine Gun	Alias	Voice 1	R Jz Snare2
	74	Elec Snare 1	Elec Snare 1	Big Gong	Crash Cym.1	Pemad33dw	Lasergun	Mod.Bell	Voice Au	Rev.Snare 1
	75	Dance Snare2	Dance Snare1	Small Gong	Splash Cym.	Pemad33dw	Explosion	Tambourine	Voice Whey	Rev.808SD
	76	Elec Snare 2	Rap Snare	Pai Ban	Ride Bell	Pemad33up	Dog	Metalic Perc	Frog Vpoc	Rev. House SD
	77	House Snare	Dance Snare1	Ban_Gu	Brush RideBL	Reyong33dw	HorseGallop	Velo FX Noiz	rev.yyooch	Rev.Hi-Q
	78	Elec. Snare	66sn260	tangu60	Ride Cymbal	Reyong33dw	Bird	St.NoiseClap	Doubly	Rev.DanceSD
	79	Elec Snare 3	909 SD 1	tanmt60	Ride Cymbal	Reyong33dw	Rain	Swish	rev.doubly	Rev.Tom 1
	80	808 Snare 1	Elec Snare 2	Bend Gong L	Brush Ride	Reyong33dw	Thunder	Noise Slap	Baert	Rev.Tom 1
	81	808 Snare 2	Power Snare1	Bend Gong	Ride Cym IN	Reyong33up	Wind	Voice 1	Baert	Rev.Tom 1
	82	909 Snare 1	House SD	Huyin Luo L	Ride Cym IN	Reyong33dw	Seashore	Voice Au	Bounce	R 606 Tom
	83	909 Snare 2	Jngl SD Roll	hynlo60	Ride Cym IN	Reyong33dw	Stream	Hoo	rev.bounce	R Jngl Crash
C6	84	Brush Swirl	Brush Swirl	Huyin Luo Mt	RideCym Edge	Reyong33dw	Bubble	Tape Stop 1	Dist Knock	Rev. LVCHH 1
	85	Brush Tap	Brush Tap	Hu yin Luo H	RideCym Edge	Reyong33dw	Kitty	Tape Stop 2	ytwn3.xtp	Rev. LVCHH 1
	86	Brush Slap1	82Br Snare1	Hynlo mute	RideCym Edge	Reyong33up	Bird 2	Missile	xxx	Rev.CR-780HH
	87	Brush Slap2	82Br Snare2	naobo60	606 Ride Cym	Reyong33dw	Growl	Space Birds	Noise Attack	Rev. LVCHH 1
	88	Brush Slap	Brush Slap	xao6060	TR808 Ride	Reyong33dw	Applause 2	FlyingMonstr	SpaceWorms	R Stab! 1
	89	Brush Swirl	Brush Swirl	Dholak 1	ChinaCymbal	---	Telephone 1	---	Emergency!	R Bounce
	90	Brush Swirl	Brush Swirl	Dholak 2	Chaina Cym2	---	Telephone 2	---	Calculating	R St Snare2
	91	Long Swirl	Long Swirl	---	Hand Clap	---	Small Club	---	SawLFOsaw	R Br Snare1
	92	Standard SN1	Standard SN1	---	Hand clap2	---	Small Club 2	---	---	rev.hphhp_sd2
	93	LD Snare M	LD Snare M	---	808clap	---	ApplauseWave	---	---	Shaker
	94	LD Snare C	LD Snare C	---	909 HandClap	---	Eruption	---	---	Rev.Slap
	95	Rap Snare	Rap Snare	---	HC2 Claps 2	---	Big Shot	---	---	R Clap Hit
C7	96	HipHop SD2	HipHop SD2	---	707 Claps	---	Perc. Bang	---	---	R Boeeen

	PC: 30 [CC32: 4] TR-707	PC: 31 [CC32: 4] TR-909	PC: 33 [CC32: 4] JAZZ	PC: 34 [CC32: 4] JAZZ L/R	PC: 41 [CC32: 4] BRUSH	PC: 42 [CC32: 4] BRUSH 2	PC: 43 [CC32: 4] BRUSH 2 L/R	PC: 44 [CC32: 4] V-JazzBrush	PC: 49 [CC32: 4] ORCHESTRA	PC: 50 [CC32: 4] ETHNIC
(C7)	(96)	---	---	82Jz BsdDrum2	---	---	82Br BsdDrum2	CajonHi	---	Cabasa Down
	97	Techno Hit	Techno Hit	Crash Cym. 1	---	---	Brush Crash	CajonHiFilm	Applause 2	Claves
	98	Philly Hit	Philly Hit	82Br Snare1	82Jz Snare1	---	82Jz Snare1	82Br Snare1	CajonLo	Small Club
	99	Shock Wave	Shock Wave	82Br Snare2	Ride Cym IN	---	82Jz Snare2	Ride Cym IN	CajonLoFilm	Timpani
	100	Lo Fi Rave	Lo Fi Rave	Brush Swirl	82Jz Snare2	Brush Swirl	Brush Swirl	82Br Snare2	FilmcoHClp1	Timpani
	101	Bam Hit	Bam Hit	Brush Tap	Real Tom 6	Brush Tap	Brush Tap	Lite Tom 4	FilmcoHClp1	Timpani
	102	Bim Hit	Bim Hit	Brush Slap1	Jazz Clsd.HH	Brush Slap1	Brush Slap1	Brs Chh	BongoCowBell	Timpani
	103	TapeRewind	TapeRewind	Brush Slap2	Real Tom 4	Brush Slap2	Brush Slap2	Lite Tom 4	AfHey	Timpani
	104	Phono Noise	Phono Noise	Brush Slap	Ride Bell	Brush Slap	Brush Slap	Brush RideBL	MamboCowBell	Timpani
	105	Dance Snare1	Dance Snare1	Brush Swirl	Real Tom 1	Brush Swirl	Brush Swirl	Lite Tom 4	MexFVox2	Timpani
	106	Power Snare2	Power Snare2	Brush Swirl	Jazz Open HH	Brush Swirl	Brush Swirl	Brush Ohh	AlFoots	Timpani
	107	Elec Snare 1	Elec Snare 1	Long Swirl	82JzBsdDrum1P	Long Swirl	Long Swirl	82BrBsdDrum1P	MexFVox1	Timpani
	108	Dance Snare2	Dance Snare2	Jazz Snare 1	82JzBsdDrum2P	Jazz Snare 1	Jazz Snare 1	82BrBsdDrum2P	MexMVox1	Timpani
	109	Elec Snare 2	Elec Snare 2	Jazz Snare 2	82JzCryCym1P	Jazz Snare 2	Jazz Snare 2	82BrCryCym1P	YodelFVox1	Timpani
	110	Elec Snare 3	Elec Snare 3	Std.1 Snare1	82Jz Snare1P	Std.1 Snare1	Std.1 Snare1	82Br Snare1P	MexMVox2	Timpani
	111	Elec Snare 3	Elec Snare 3	Std.1 Snare2	Ride J P	Std.1 Snare2	Std.1 Snare2	82Br RdCym P	YodelMVox1	Timpani
	112	66sn260	66sn260	Std.2 Snare1	82Jz Snare2P	Std.2 Snare1	Std.2 Snare1	82Br Snare2P	MexMVox3	Timpani
	113	TR-707 SD	TR-707 SD	Std.2 Snare2	Real6 t P	Std.2 Snare2	Std.2 Snare2	Lite4 t P	FilmcoFVox1	Timpani
	114	808 Snare 1	808 Snare 1	Tight Snare	82Jz ClsHatP	Tight Snare	Tight Snare	82BrClsHat P	YodelFVox2	---
	115	808 Snare 2	808 Snare 2	Standard SN1	Real4 t P	Standard SN1	Standard SN1	Lite4 t P	FilmcoFVox2	---
	116	TR-808 SD2	TR-808 SD2	LD Snare M	Ridbl c P	LD Snare M	LD Snare M	82Br RdBellP	NewWhistle1	---
	117	909 Snare 1	909 Snare 1	LD Snare C	Real1 t P	LD Snare C	LD Snare C	Lite4 t P	FilmcoFVox3	---
	118	909 Snare 2	909 Snare 2	Room Snare 1	82JzOpenHatP	Room Snare 1	Room Snare 1	82BrOpenHatP	NewWhistle2	---
	119	909 SD 1	909 SD 1	Room Snare 2	---	Room Snare 2	Room Snare 2	---	FilmcoMVox1	---
	120	TR-909 SD2	TR-909 SD2	Dance Snare1	---	Dance Snare1	Dance Snare1	---	FilmcoMVox2	---
	121	Rap Snare	Rap Snare	Power Snare1	---	Power Snare1	Power Snare1	---	BrazilVox1	---
	122	JungleSD1	JungleSD1	Rev.Snare	---	Rev.Snare	Rev.Snare	---	FilmcoMVox3	---
	123	House SD	House SD	Power Snare2	---	Power Snare2	Power Snare2	---	BrazilVox2	---
	124	House Snare	House Snare	Elec Snare 1	---	Elec Snare 1	Elec Snare 1	---	BrazilVox3	---
	125	House SD	House SD	Dance Snare2	---	Dance Snare2	Dance Snare2	---	AfAuhhh	---
	126	Voice Tah	Voice Tah	Elec Snare 2	---	Elec Snare 2	Elec Snare 2	---	p33137v	---
	127	Noise Slap	Noise Slap	Elec Snare 3	---	Elec Snare 3	Elec Snare 3	---	p33168v	---

	PC: 51 [CC32: 4] KICK & SNARE	PC: 52 [CC32: 4] KICK & SNARE 2	PC: 53 [CC32: 4] ASIA	PC: 54 [CC32: 4] CYMBAL&CLAPS	PC: 55 [CC32: 4] GAMELAN 1	PC: 56 [CC32: 4] GAMELAN 2	PC: 57 [CC32: 4] SFX	PC: 58 [CC32: 4] RHYTHM FX	PC: 59 [CC32: 4] RHYTHM FX 2	PC: 60 [CC32: 4] RHYTHM FX 3
(C7)	(96)	HipHop SD2	HipHop SD2	---	707 Claps	---	---	Perc. Bang	---	R Boeeeen
	97	JungleSD1	JungleSD1	---	---	---	---	---	---	R Bounce
	98	Jungle SD2	Jungle SD2	---	---	---	---	---	---	R CD Tray
	99	Slap	Slap	---	---	---	---	---	---	R Drill
	100	MG_Blip	MG_Blip	---	---	---	---	---	---	R Glass Stir
	101	House SD	House SD	---	---	---	---	---	---	R Ice Ring
	102	CR78 SD 1	CR78 SD 1	---	---	---	---	---	---	R Klnzapcm
	103	CR78 SD 2	CR78 SD 2	---	---	---	---	---	---	R Scratch 4
	104	66sn160	66sn160	---	---	---	---	---	---	R Scratch 5
	105	66sn260	66sn260	---	---	---	---	---	---	R Scratch 6
	106	TR-707 SD	TR-707 SD	---	---	---	---	---	---	R Scratch 7
	107	TR-707 SD 2	TR-707 SD 2	---	---	---	---	---	---	R Seal
	108	TR-707 SD 3	TR-707 SD 3	---	---	---	---	---	---	R Stab! 1
	109	TR-808 SD2	TR-808 SD2	---	---	---	---	---	---	R Stab! 2
	110	909 SD 1	909 SD 1	---	---	---	---	---	---	R Swrd Boom!
	111	TR-909 SD2	TR-909 SD2	---	---	---	---	---	---	R Swrd Cross
	112	---	---	---	---	---	---	---	---	R Thrill Hit
	113	---	---	---	---	---	---	---	---	R Audio Sw
	114	---	---	---	---	---	---	---	---	R Typing 1
	115	---	---	---	---	---	---	---	---	R Typing 2
	116	---	---	---	---	---	---	---	---	R Typing 3
	117	---	---	---	---	---	---	---	---	R Typing 4
	118	---	---	---	---	---	---	---	---	R Typing 5
	119	---	---	---	---	---	---	---	---	R Typing 6
	120	---	---	---	---	---	---	---	---	---
	121	---	---	---	---	---	---	---	---	---
	122	---	---	---	---	---	---	---	---	---
	123	---	---	---	---	---	---	---	---	---
	124	---	---	---	---	---	---	---	---	---
	125	---	---	---	---	---	---	---	---	---
	126	---	---	---	---	---	---	---	---	---
	127	---	---	---	---	---	---	---	---	---

	PC: 61 [CC32: 4] SFX 2	PC: 63 [CC32: 4] CYM&CLAPS 2	PC: 64 [CC32: 4] V-VoxDrum	PC: 117 [CC32: 3] Oriental 3	PC: 32 [CC32: 4] MultiDrum	PC: 65 [CC32: 4] Or. R&B	PC: 66 [CC32: 4] Or. Techno	PC: 117 [CC32: 4] Oriental 4		
C-1	0	---	---	---	IPopCym12_52	House Kick	House Kick	---		
	1	---	---	---	IPopRd1_51	HipHop Kick	HipHop Kick	---		
	2	---	---	---	R&B Snare	TR-808 Kick	SimpleKick	---		
	3	---	---	---	R&B Clap	909 Kick2	909 Kick2	---		
	4	---	---	---	Techno Snare	HipHopSnare2	HipHopSnare2	---		
	5	---	---	---	House Snare	Techno Snare	Techno Snare	---		
	6	---	---	---	Jungle Snare	TR-808 SD2	R&B Snare	---		
	7	---	---	---	Ps Snare	R&B Clap	R&B Clap	---		
	8	---	---	---	909 Snare	707 Claps	707 Claps	---		
	9	---	---	---	909Snare2	344Tambourn	344Tambourn	---		
C0	10	---	---	---	909 Kick 3	R&B OHHsh	TR-909 OHHsh	---		
	11	---	---	---	House Kick	R&B OHH	TR-909 OHH	---		
	12	---	---	---	NewRockKik	Wadaiko	Wadaiko	---		
	13	---	---	---	Cymbal Roll	Ohkawa	Ohkawa	---		
	14	---	---	---	NewRkCstk_2	Shimedaiko	Shimedaiko	---		
	15	---	---	---	82Rm Snare1	H kotsuzumi	TR-909 OHHsh	H kotsuzumi	---	
	16	---	---	---	82Rm Snare2	L Kotsuzumi	TR-909 OHH	L Kotsuzumi	L Kotsuzumi	
	17	---	---	---	85St Snare1	Tabla_Ge	Ah	Tabla_Ge	---	
	18	---	---	---	85St Snare2	Tabla_Na	Ha	Tabla_Na	---	
	19	---	---	---	NewJzSn2	Tabla_Te	ShutHa	Tabla_Te	---	
C1	20	---	---	---	NewJzSn1	Tabla_Tun	ShutHi	Tabla_Tun	---	
	21	---	---	---	NewR&BSn	Udo_Long	One	Udo_Long	---	
	22	---	---	---	NewRockSn2_2	Djembe_rim	Two	Djembe_rim	Djembe_rim	---
	23	---	---	---	NewRockSn1_2	909 HandClap	Three	909 HandClap	909 HandClap	---
	24	---	---	---	IPopSn38_2	Tambourine	Four	Tambourine	Tambourine	---
	25	---	---	---	IPopGstS39_2	ChaChaCBell	Snare Roll	IPopHat1_42	IPopHat1_42	---
	26	---	---	---	IPopSn38_2	Agogo	FingerSnaps2	IPopHat2_44	IPopHat2_44	---
	27	---	---	---	FingerSnaps2	Agogo	High-Q	IPopHat3_46	IPopHat3_46	---
	28	---	---	---	909 HandClap	NewShaker2	Slap	NewShaker2	NewShaker2	---
	29	---	---	---	808clap	NewShaker1	Scrtch Push2	NewShaker1	NewShaker1	---
C2	30	---	---	---	Hand clap2	IPopSn40_1	Scrtch Pull2	IPopSn40st	IPopSn40st	---
	31	A.Bs.Mute Nz	---	---	909 HandClap	Elec Snare 2	Sticks	HipHop Snare	HipHop Snare	---
	32	A.Bs.TouchNz	Rev. LVCHH 2	---	IPopPht32	909 Snare 2	SquareClick	Jungle Snare	Jungle Snare	---
	33	A.Bs.AtackNz	Rev. LVCHH 2	---	GospelHClp1	909 Snare 1	Mtrnm.Click	House Snare	House Snare	---
	34	DstGT.MuteNz	Rev. LVCHH 2	---	p35010v	Elec Kick 2	Mtrnm. Bell	808 BD	Techno BD2	---
	35	StlGt.SldNz1	Rev. LVCHH 2	---	p05006v	TR-909 BD2	HipHop Kick	909 Kick 3	TR-909 BD2	TR-707 BD
	36	StlGt.SldNz2	Close HlHat2	---	p33079v	Std.2 Kick1	SimpleKick	SimpleKick	909 Kick	TR-707 BD
	37	StlGt.SldNz3	Jazz Cld.HH	---	p33146v	IPopCstk37_1	Side Stick	Side Stick	TR-909 Rim	TR-707 Rim
	38	StlGt.SldNz4	Close HlHat2	---	p32011v	IPopSn38_1	HipHop Snare	R&B Snare	909 SD 1	TR-707 SD
	39	Gt.StrokeNz1	Room Chh	---	p43001v	HandClap1st	707 Claps	HandClap1st	HandClap1st	Hand Clap 2
C3	40	Gt.StrokeNz2	TR-707 HH-c	---	p33137v	Hand Clap 21	HipHopSnare2	Hand Clap 21	Hand Clap 21	TR-707 SD
	41	Gt.StrokeNz3	606 CH	---	p33168v	TR-707 SD	85St Tom16	909Snare2	TR-909 SD2	Tom
	42	Gt.StrokeNz4	TR-808 CHH	---	p33012v	Jazz Cld.HH	HipHopCHH	R&B CHH	TR-707 HH-c	TR-707 HH-c
	43	Gt.StrokeNz5	CR-78 chh	---	p34001v	Real Tom 6	85St Tom16	IPopKik36	IPopKik36	Tom
	44	Open CD Tray	GS Pedal HH	---	p33014v	Pedal HlHat	HipHopCHH	R&B CHH	TR-707 HH-c	TR-707 HH-c
	45	Audio Switch	Pedal HlHat	---	p33157v	Real Tom 4	85St Tom12	IPopCstk37st	909 Tom	Tom
	46	Key Typing 1	Pedal HlHat2	---	p33019v	Jazz Open HH	HipHopOHH	R&B OHH	909 OH	TR-707 HH-o
	47	Key Typing 2	Half OpenHH1	---	p33164v	Real Tom 4	85St Tom12	IPopTomL43	909 Tom	Tom
	48	Key Typing 3	Half OpenHH2	---	p33159v	IPopTomL43	85St Tom10	IPopTomM47	909 Tom	Tom
	49	Key Typing 4	Open HlHat2	---	p35029v	Crash Cym.1	85St CrsCym1	IPopCym12_52	909 Crash	TR-707 Crash
C4	50	Key Typing 5	Open HlHat2	---	p33158v	IPopTomM47	85St Tom10	IPopTomH50	909 Tom	Tom
	51	Key Typing 6	Open Hi Hat	---	p43002v	NewRkRdCym1	85St RdCym	IPopRd1_51	909 Ride Cym	Ride Cymbal
	52	BabyLaughing	Jazz Open HH	---	cym013v	IPopRd2_55	ChinaCymbal	IPopCym1_49	ChinaCymbal	Dholla2 Dom2
	53	Clap Hit	909 OH	---	p45002v	Dholla Dom	85St RdBell	Dholla Dom	Dholla Dom	Dholla 2 Sak
	54	Stab1 1	TR-707 OHH	---	p36017v	Dholla Sak 1	Tambourine	Dholla Sak 1	Dholla Sak 1	Tambourine
	55	Stab1 2	606 HlHat Op	---	p34109v	Dholla Sak 2	Splash Cym.	Dholla Sak 2	Dholla Sak 2	Dholla2 Rim1
	56	Bounce Hit	TR-808 OHH	---	p36019v	Dholla Sak 3	Cowbell	Dholla Sak 3	Dholla Sak 3	Cowbell
	57	Boeeeen	CR-78 ohh	---	p44001v	Dholla Rim	Crash Cym.2	Dholla Rim	Dholla Rim	Dholla2 RimC
	58	Glass & Glam	Crash Cym.1	---	p36009v	Dholla Raka	Vlbraslap	Dholla Raka	Dholla Raka	Cabasa
	59	Ice Ring	GS Crash	---	AfAahhh	Dholla Tak 1	Ride Cymbal	Dholla Tak 1	Dholla Tak 1	Doff 2 Dom 2
C5	60	Crack Bottle	Hard Crash	---	NewHiBongo	Dholla Tak 2	Bongo High	Dholla Tak 2	Dholla Tak 2	Doff2 Sak 1B
	61	Pour Bottle	Brush Crash	---	NewLoBongo	DofDom 1	Bongo Lo	DofDom 1	DofDom 1	Low Bongo
	62	Soda	Hard Crash	---	NewCongaSlp	DofDom 2	Mute H.Conga	DofDom 2	DofDom 2	Doff 2 Sak 2
	63	Car Engine 2	909 Crash	---	NewCongaOp	DofDom 3	Conga Hi Opn	DofDom 3	DofDom 3	High Bongo
	64	Car Horn	Jngl Crash	---	NewLoConga	DofTak 1	Conga Lo Opn	DofTak 1	DofTak 1	Doff 2 Rim 3
	65	R.Crossing	808 Crash	---	NewTmbIHl	DofTak 2	High Timbale	DofTak 2	DofTak 2	Tabla1 Dom 2
	66	SL 1	Crash Mute 2	---	NewTmbILO	DofSak 1	Low Timbale	DofSak 1	DofSak 1	Tabla Roll
	67	SL 2	Crash Mute 1	---	Agogo	DofRim 1	Agogo	DofRim 1	DofRim 1	Tabla 2 Sak
	68	Over Blow	Crash Mute 2	---	Agogo	DofSak 2	Agogo	DofSak 2	DofSak 2	Tabla Fx
	69	Sword Boom!	Crash Mute 2	---	NewShaker2	DofRim 2	Cabasa	DofRim 2	DofRim 2	Tabla2 Tak1D
C6	70	Sword Cross	Crash Mute 1	---	NewShaker1	DofSak 3	Maracas	DofSak 3	DofSak 3	Tabla 2 Tik
	71	Industry Hit	Crash Mute 2	---	ShrtWhistle	DofFinger 1	ShrtWhistle	DofFinger 1	DofFinger 1	Tabla2 Rim 2
	72	Drill Hit	rev.tra_csm	---	LongWhistle	DofFinger 2	LongWhistle	DofFinger 2	DofFinger 2	Rek 2 Dom 1B
	73	Compressor	rev.tra_csm	---	NewQuide1	Tabla Raka 1	Short Guiro	Tabla Raka 1	Tabla Raka 1	Rek 2 Rim 2
	74	Thrill Hit	Reverse Cym.	---	NewQuide2	Tabla Tak 1	Long Guiro	Tabla Tak 1	Tabla Tak 1	Rek Dom 1
	75	Explosion 2	rev.tra_csm	---	NewClaves	Tabla Tik 1	Claves	Tabla Tik 1	Tabla Tik 1	Rek 2 Tak 1
	76	Seal	Splash Cym.	---	Woodblock	Tabla Dom	Woodblock	Tabla Dom	Tabla Dom	Rek 2 Tak 2C
	77	Fancy Animal	Ride Bell	---	Woodblock	Tabla Sak	Woodblock	Tabla Sak	Tabla Sak	Rek 2 Sak 1
	78	Cricket	Ride Bell	---	Mute Cuica	Tabla Roll	Mute Cuica	Tabla Roll	Tabla Roll	Hager 2
	79	Baert	Ride Bell	---	Open Cuica	Tabla Tak 2	Open Cuica	Tabla Tak 2	Tabla Tak 2	Rek2Khan Cl2
C7	80	Frog Vpoc	Brush RideBL	---	MuteTriangl	Tabla Raka 2	MuteTriangl	Tabla Raka 2	Tabla Raka 2	Zir 2
	81	Wind 2	Ride Cymbal	---	OpenTriangl	Tabla Rim 1	OpenTriangl	Tabla Rim 1	Tabla Rim 1	Rek2Khan Op2
	82	Scratch 3	Ride Cymbal	---	Shaker	Tabla Toks	Shaker	Tabla Toks	Tabla Toks	Rek 2 Roll
	83	Scratch 4	Ride Cymbal	---	Jingle Bell	Tabla Rim 2	Jingle Bell	Tabla Rim 2	Tabla Rim 2	Rek 2 Sak 1
	84	Scratch 5	Brush Ride	---	Bell Tree	Tabla Tik 2	Bell Tree	Tabla Tik 2	Tabla Tik 2	Sagat Mid
	85	Scratch 6	606 Ride Cym	---	Castanets	Rek Raka	Castanets	Rek Raka	Rek Raka	Sagat Hi
	86	Scratch 7	TR808 Ride	---	Mute Surdo	Rek Dom	Mute Surdo	Rek Dom	Rek Dom	Sagat Sak
	87	Noise Attack	ChinaCymbal	---	Open Surdo	Rek Trill	Open Surdo	Rek Trill	Rek Trill	Jingle Bell L
	88	Bounce	Chaina Cym2	---	Cana	Rek Tak 1	ReverseCymb1	Rek Tak 1	Rek Tak 1	ZaghroutaSm3
	89	Dist Knock	Hand clap2	---	NewTmbIHlFim	Rek Rim	Hoo	Rek Rim	Rek Rim	ZaghrouteEd3
C8	90	xxx	HC2 Claps 2	---	NewTmbLOfIm	Rek Brass 1	Hoo	Rek Brass 1	Rek Brass 1	TablaNurDom3
	91	---	808clap	---	NewTmbIPH5	Rek Tok	MuteTriangl	Rek Tok	Rek Tok	Nakrazhan 1
	92	---	808clap	---	NewShekere1	Rek Brass 2	OpenTriangl	Rek Brass 2	Rek Brass 2	TablaNurRim2
	93	---	HC2 Claps 2	---	NewShekere2	Rek Tak 2	MuteTriangl	Rek Tak 2	Rek Tak 2	Nakrazhan 2
	94	---	909 HandClap	---	NHBngoMute	Rek Sak	OpenTriangl	Rek Sak	Rek Sak	TablaNurTak3
	95	---	HC2 Claps 2	---	NewLBngoMute	Rek Tik	808 Tom 2	Rek Tik	Rek Tik	TR-707 BD
	96	---	707 Claps	---	CajonHi	Mazhar Dom	808 Tom 2	Mazhar Dom	Mazhar Dom	Hand Clap 1

		PC: 61 [CC32: 4] SFX 2	PC: 63 [CC32: 4] CYM&CLAPS 2	PC: 64 [CC32: 4] V-VoxDrum	PC: 117 [CC32: 3] Oriental 3	PC: 32 [CC32: 4] MultiDrum	PC: 65 [CC32: 4] Or. R&B	PC: 66 [CC32: 4] Or. Techno	PC: 117 [CC32: 4] Oriental 4
C7	(96)	---	707 Claps	CajonHi	Mazhar Dom	808 Tom 2	Mazhar Dom	Mazhar Dom	Hand Clap 1
	97	---	---	CajonHiFilm	Mazhar Tak	808 Tom 2	Mazhar Tak	Mazhar Tak	---
	98	---	---	CajonLo	Mazhar Sak	808 Tom 2	Mazhar Sak	Mazhar Sak	---
	99	---	---	CajonLoFilm	Mazhar Brass	808 Tom 2	Mazhar Brass	Mazhar Brass	---
	100	---	---	FilmcoHCip1	Sagat Mid	808 Tom 2	Sagat Mid	Sagat Mid	---
	101	---	---	FilmcoHCip1	Sagat Hi	808cowbe	Sagat Hi	Sagat Hi	---
	102	---	---	BongoCowBell	Sagat Closed	808 Conga	Sagat Closed	Sagat Closed	---
	103	---	---	AFhey	Sagat Sak	808 Conga	Sagat Sak	Sagat Sak	---
	104	---	---	MamboCowBell	Dofs Tak	808 Conga	Dofs Tak	Dofs Tak	---
	105	---	---	MexPVox2	Dofs Dom	Synth Drum 2	Dofs Dom	Dofs Dom	---
C8	106	---	---	Affoots	Dofs Sak	Synth Drum 2	Dofs Sak	Dofs Sak	---
	107	---	---	MexPVox1	Dofs Rim 1	Synth Drum 2	Dofs Rim 1	Dofs Rim 1	---
	108	---	---	MexMVox1	Dofs Rim 2	Synth Drum 2	Dofs Rim 2	Dofs Rim 2	---
	109	---	---	YodelPVox1	Dofs Dom st.	Synth Drum 2	Dofs Dom st.	Dofs Dom st.	---
	110	---	---	MexMVox2	TablaNurDom	Synth Drum 2	TablaNurDom	TablaNurDom	---
	111	---	---	YodelMVox1	Dofs Sak st.	R&B OHHsh	Dofs Sak st.	Dofs Sak st.	---
	112	---	---	MexMVox3	TablaNurRim	R&B OHH	TablaNurRim	TablaNurRim	---
	113	---	---	FilmcoFVox1	TablaNurTak	R&B CHH	TablaNurTak	TablaNurTak	---
	114	---	---	YodelFVox2	TablaNurSak	R&B OHH	TablaNurSak	TablaNurSak	---
	115	---	---	FilmcoFVox2	BassSlideFX	TR-909 CHH	BassSlideFX	BassSlideFX	---
C9	116	---	---	NewWhistle1	BassSlapFX	TR-909 OHH	BassSlapFX	BassSlapFX	---
	117	---	---	FilmcoFVox3	ZaghroutaSm2	909 Crash	ZaghroutaSm2	ZaghroutaSm2	---
	118	---	---	NewWhistle2	Zir 1	IPopKik36	Zir 1	Zir 1	---
	119	---	---	FilmcoMVox1	ZaghroutaEd2	IPopCstk37st	ZaghroutaEd2	ZaghroutaEd2	---
	120	---	---	FilmcoMVox2	NewHiBongo	IPopSn38st	NewHiBongo	NewHiBongo	---
	121	---	---	BrazilVox1	NewLoBongo	IPopSn40st	NewLoBongo	NewLoBongo	---
	122	---	---	FilmcoMVox3	NewCongaSlp	IPopHat1_42	NewCongaSlp	NewCongaSlp	---
	123	---	---	BrazilVox2	NewCongaOp	IPopHat2_44	NewCongaOp	NewCongaOp	---
	124	---	---	BrazilVox3	NewLoConga	IPopHat3_46	NewLoConga	NewLoConga	---
	125	---	---	AfAahhh	NewTmbiHi	IPopTomL43	NewTmbiHi	NewTmbiHi	---
G9	126	---	---	p33137v	NewTmbiLo	IPopTomM47	NewTmbiLo	NewTmbiLo	---
	127	---	---	p33168v	Hager 1	IPopTomH50	Hager 1	Hager 1	---

22. Dane techniczne

Typ ekranu	
Ekran	128 x 64 pikseli, graficzny LCD
Moduł brzmieniowy	
Maksymalna polifonia	128 głosów (kompatybilność ze standardami GM2/GS/XG)
Brzmienia	1 092
	57 zestawów perkusyjnych
Partie multitimbralowe	4 do gry w czasie rzeczywistym (UP1, UP2, LWR, MBS) + 16 partii utworu
Globalny strój instrumentu	415.3~466.2Hz
Transpozycja półtonowa	-6~+5 półtonów (dla danych audio i MIDI oraz sygnału wejściowego z gniazd INPUT grupy AUDIO)
Zakres zmian tempa	20~250BPM dla plików SMF stylu muzycznych
	75~125% dla plików MP3 i WAV
Wyciszanie partii	Funkcja TRACK MUTE: style muzyczne, pliki SMF
	Funkcja CENTER CANCELER pliki MP3, WAV i sygnał z gniazd INPUT grupy AUDIO
Efekty	
Dla partii UP1, UP2, LWR, MBS	Pogłosowe: 12 typów
	CHORUS: 6 typów
	MXF: 84 typy
	Korektor parametryczny: 6 ustawień fabrycznych + 1 użytkownika
	Wielopasmowy kompresor: 6 ustawień fabrycznych + 1 użytkownika
Sekcja stylu muzycznych i plików SMF	Pogłosowe: 8 typów
	CHORUS: 8 typów
	MXF A/B/C: 84 rodzaje każdy
	Korektor parametryczny: 6 ustawień fabrycznych + 1 użytkownika
	Wielopasmowy kompresor: 6 ustawień fabrycznych + 1 użytkownika
Sekcja stylu muzycznych	
Style muzyczne	433 w dziesięciu bankach
Ustawienia funkcji ONE TOUCH	4 na każdy styl muzyczny
Funkcja STYLE COVER	30 opcji fabrycznych
Funkcja STYLE MAKEUP TOOLS	Edycja doboru brzmień
Utwory	
Odtwarzanie w czasie rzeczywistym	Pliki SMF (Format 0 lub 1), KAR, MP3, WAV
Ekstrakcja akordów	Automatyczna detekcja akordów z plików SMF
Funkcja SMF MAKEUP TOOLS	Edycja doboru brzmień
Funkcja SONG COVER	30 opcji fabrycznych
Zestawy Użytkownika	
Wykazy Zestawów Ustawień	Nieograniczona ilość (przechowywane w pamięci USB)
	954 zestawy funkcji MUSIC ASSISTANT (pamięć wewnętrzna)
Ilość Zestawów Użytkownika w wykazie	maksymalnie 999
Wyszukiwarka	Szybkie wyszukiwanie Zestawów Użytkownika
Demo	
Demo	Tak

Zapis	
Nośnik	Pamięć USB typu FLASH
Format zapisu	Pliki audio: WAV (44,1 kHz, 16-bitowe liniowe)
Wideo	
Tekst	SMF i MP3/WAV
Elementy panelu	
Potencjometry	VOLUME, AUDIO IN, BALANCE
Koder obrotowy	Koło danych z funkcją przełączania przez naciśnięcie
Złącza	
Sluchawkowe	1x 1/4" typu JACK (stereofoniczne)
Wejścia audio	INPUT R, L/MONO (1/4" typu JACK)
Gniazda USB	1x USB (pamięć masowa)
	1x COMPUTER (odbiór i transmisja komunikatów MIDI)
Gniazda MIDI	IN, OUT (z obsługą funkcji V-LINK)
Wyjście wideo	1x kompozytowe (PAL lub NTSC, do wyboru)
Wyjścia audio	OUTPUT R, L/MONO (1/4" typu JACK)
Gniazda pedałów	SWITCH/EXPRESSION (programowalne), FC-7 (programowalne)
Dane ogólne	
Zasilanie	9V prądu stałego, zasilacz PSB-1U w wyposażeniu
Pobór mocy	900 mA
Wymiary	303 (W) x 194 (D) x 101mm (H)
Waga	1,7kg (bez zasilacza)
Dołączone akcesoria	Instrukcja obsługi, zasilacz, 4 wkręty (M5 x 12), płyta DVD z programem Cakewalk LE
Opcje	
USB	Pamięć typu FLASH (moduły serii M-UF)
Wzmacniacze	Serii KC
Statyw	PDS-10, SS-PC1
Pedały	Sterownik pedałowy FC-7
	Pedały przełączające serii DP lub FS-5U firmy BOSS
	Pedał ekspresji serii EV firmy Roland

Uwaga: W interesie ulepszania produktu, podane powyżej dane i wygląd urządzenia mogą ulegać zmianom, bez wcześniejszego o tym powiadomienia.

23. Tabela implementacji MIDI

Moduł akompaniamentowy

Data: styczeń 2011

Model: BK-7m

Wersja: 1.00

Funkcja		Transmitowane	Odbierane	UWAGI
Kanał podstawowy	Domyślnie Zmienne	1 – 16 1 – 16, Off	1 – 16 1 – 16, Off	
Mode (Tryb)	Domyślnie Komunikaty Zmienne	Mode 3 Mode 3, 3 (M=1) *****	Mode 3 Mode 3, 3 (M=1)	*2
Numer nuty	True Voice	0 – 127 *****	0 – 127 0 – 127	
Dynamika	NOTE ON NOTE OFF	O *1 X	O *1 X	
Docisk	Polifoniczny Kanałowy	O O	O *1 O *1	
Pitch Bend		O *1	O *1	
Kontrolery (CONTROL CHANGE)	0, 32	O *1	O *1	BANK SELECT
	1	O *1	O *1	Modulacja
	5		O	Czas trwania efektu PORTAMENTO
	6, 38		O *1	Dane
	7	O *1	O *1	Poziom głośności
	10	O *1	O *1	Panorama
	11	O *1	O *1	Ekspresja
	16	O	O	Parametr „Noise Level” (s. 29)
	17	O	O	Parametr „Play Stability” (s. 29)
	18	O	O	Parametr „Growl Sens” (s. 29)
	64	O *1	O *1	Pedał HOLD
	65		O *1	PORTAMENTO
	66	O *1	O *1	Pedał SOSTENUTO
	67	O *1	O *1	Pedał SOFT
	69	O	O	Pedał HOLD 2
	71	O	O	Dobroć filtra
	72	O	O	Czas zanikania obwiedni
	73	O	O	Czas narastania obwiedni
	74	O	O	Częstotliwość odcięcia
	75	O	O	Czas opadania obwiedni
	76	O	O	Częstotliwość efektu VIBRATO
	77	O	O	Głębokość efektu VIBRATO
	78	O	O	Opóźnienie efektu VIBRATO
	80	O	O	Parametr „Staccato” (s. 29)
	81	O	O	Parametr „Fall” (s. 29)
	84	O	O	Sterowanie efektem PORTAMENTO
	91	O	O	Głębokość efektu REVERB
	93	O	O	Głębokość efektu CHORUS
	98, 99	O	O	NRPN LSB, MSB
	100, 101	O	O	RPN LSB, MSB
PROGRAM CHANGE	Wartość rzeczywista	0 – 127 *1 *****	O *1 0 – 127	Numery brzmień od 1–128
Systemowe EXCLUSIVE		O *1	O *1	
Systemowe ogólne	SONG POSITION	O *1	O	
	SONG SELECT	X	X	
	TUNE REQUEST	X	X	
Systemowe czasu rzeczywistego	Zegarowe	O	O	
	Komendy sterujące	O *1	O	
Komunikaty zewnętrzne	ALL SOUND OFF	X	O (120, 126, 127)	
	RESET ALL CONTROL	X	O (121)	
	LOCAL ON/OFF	X	X (partie utworu)	
	ALL NOTES OFF	X	O (123 – 125)	
	ACTIVE SENSING	O	O	
	SYSTEM RESET	X	X	
Uwagi		* 1 O X do wyboru. * 2 Rozpoznawane jako M=1 jeśli nawet M≠1		

Mode 1: OMNI ON, POLY
Mode 3: OMNI OFF, POLY

Mode 2: OMNI ON, MONO
Mode 4: OMNI OFF, MONO

O: Yes
X: No

24. Efekty procesora MFX oraz ich parametry

Uwaga: Większość nazw wymienionych niżej parametrów nie może być wyświetlana w całości na ekranie modułu i dlatego wyświetlane są w formie skróconej.

1. Thru

Procesor efektów jest omijany (BYPASS).

2. Stereo EQ

Czteropunktowy stereofoniczny korektor charakterystyki częstotliwościowej (pasmo częstotliwości niskich, 2x średnich i wysokich). Przed przetworzeniem przez efekt sygnał stereofoniczny (np. niektórych brzmień fortepianowych) jest miksowany w sygnał monofoniczny.

- **EQ Low Frequency (200, 400Hz)**—wyznaczanie częstotliwości środkowej przedziału niskich częstotliwości.
- **EQ Low Gain (-15dB-0-15dB)**—stopień podbicia (wartości dodatnie) lub tłumienia (wartości ujemne) przedziału niskich częstotliwości. Wartości ujemne redukują poziom.
- **EQ High Frequency (2000, 4000, 8000Hz)**—wyznaczanie częstotliwości środkowej przedziału wysokich częstotliwości.
- **EQ High Gain (-15dB-0-15dB)**—stopień podbicia (wartości dodatnie) lub tłumienia (wartości ujemne) przedziału wysokich częstotliwości. Wartości ujemne redukują poziom.
- **EQ Mid 1 Frequency (200-8000Hz)**—wyznaczanie częstotliwości środkowej pierwszego przedziału średnich częstotliwości. To jest korektor parametryczny.
- **EQ Mid 1 Q (0.5, 1.0, 2.0, 4.0, 8.0)**—wyznaczanie szerokości drugiego przedziału średnich częstotliwości. Im wyższa wartość, tym przedział jest węższy.
- **EQ Mid 2 Gain (-15dB-0-15dB)**—stopień podbicia (wartości dodatnie) lub tłumienia (wartości ujemne) drugiego przedziału średnich częstotliwości.
- **EQ Mid 2 Frequency (200-8000Hz)**—wyznaczanie częstotliwości środkowej drugiego przedziału średnich częstotliwości. To jest korektor parametryczny.
- **EQ Mid 2 Q (0.5, 1.0, 2.0, 4.0, 8.0)**—wyznaczanie szerokości drugiego przedziału średnich częstotliwości. Im wyższa wartość, tym przedział jest węższy.
- **EQ Mid 2 Gain (-15dB-0-15dB)**—stopień podbicia (wartości dodatnie) lub tłumienia (wartości ujemne) drugiego przedziału średnich częstotliwości.
- **Level (0-127)**—poziom sygnału wyjściowego. Parametr służy do kompensowania nadmiernych różnic poziomu, wynikających z dokonanych ustawień.

3. Overdrive

Delikatny przester o brzmieniu podobnym do brzmienia wzmacniaczy lampowych.

- **Drive (0-127)**—głębokość zniekształcenia. Parametr zmienia również poziom głośności.
- **Panpot (L64-0-63R)**—miejsce sygnału po efekcie w panoramie stereofonicznej. Jest to efekt monofoniczny, miksujący sygnały wejściowe. Jednakże sygnał wyjściowy można kierować do dowolnego miejsca panoramy stereofonicznej.
- **Amp Simulator Type**—wybieranie typu symulowanego wzmacniacza lampowego: **SMALL**: mały wzmacniacz, **BUILT-IN**: wzmacniacz jednoelementowy, **2-STACK**: duży wzmacniacz dwuelementowy, **3-STACK**: duży wzmacniacz trójelementowy.
- **EQ Low Gain (-15dB-0-15dB)**—stopień podbicia (wartości dodatnie) lub tłumienia (wartości ujemne) przedziału niskich częstotliwości.
- **EQ High Gain (-15dB-0-15dB)**—stopień podbicia (wartości dodatnie) lub tłumienia (wartości ujemne) przedziału wysokich częstotliwości.
- **Level (0-127)**—poziom sygnału wyjściowego. Parametr służy do kompensowania nadmiernych różnic poziomu, wynikających z dokonanych ustawień.

4. Distortion

Silniejszy przester niż w przypadku efektu OVERDRIVE. Parametry są takie same, jak dla „3. Overdrive”.

5. Phaser

Do sygnału oryginalnego dodawana jest zmodulowana i przesunięta w fazie kopia tego sygnału.

- **Phaser Manual (100-8000Hz)**—wyznaczanie częstotliwości podstawowej, podlegającej modulacji.
- **Phaser Rate (0.05-10.0Hz)**—wyznaczanie częstotliwości czyli szybkości modulacji.

- **Phaser Depth (0-127)**—wyznaczanie głębokości modulacji.
- **Phaser Resonance (0-127)**—wyznaczanie głębokości sprzężenia zwrotnego. Im wyższa wartość, tym brzmienie ma bardziej „syntetyczny charakter”.
- **Phaser Mix Level (0-127)**—określanie poziomu sygnału po efekcie w stosunku do poziomu sygnału oryginalnego.
- **Panpot (L64-0-63R)**—miejsce sygnału po efekcie w panoramie stereofonicznej. Jest to efekt monofoniczny, miksujący sygnały wejściowe. Jednakże sygnał wyjściowy można kierować do dowolnego miejsca panoramy stereofonicznej.
- **Level (0-127)**—poziom sygnału wyjściowego. Parametr służy do kompensowania nadmiernych różnic poziomu, wynikających z dokonanych ustawień.

6. Spectrum

Efekt jest rodzajem filtra, modyfikującego barwę dźwięku przez podbijanie lub redukcję poziomu określonych częstotliwości.

- **Spectrum 250Hz Gain (-15dB-0-15dB)**
- **Spectrum 500Hz Gain (-15dB-0-15dB)**
- **Spectrum 1000Hz Gain (-15dB-0-15dB)**
- **Spectrum 1250Hz Gain (-15dB-0-15dB)**
- **Spectrum 2000Hz Gain (-15dB-0-15dB)**
- **Spectrum 3150Hz Gain (-15dB-0-15dB)**
- **Spectrum 4000Hz Gain (-15dB-0-15dB)**
- **Spectrum 8000Hz Gain (-15dB-0-15dB)**—wyznaczanie stopnia podbicia (wartości dodatnie) lub tłumienia (wartości ujemne) poszczególnych częstotliwości.
- **Spectrum Band Width Q (0.5, 1.0, 2.0, 4.0, 8.0)**—wyznaczanie szerokości przedziału wokół danej częstotliwości środkowej równocześnie dla wszystkich powyższych parametrów.
- **Panpot (L64-0-63R)**—miejsce sygnału po efekcie w panoramie stereofonicznej. Jest to efekt monofoniczny, miksujący sygnały wejściowe. Jednakże sygnał wyjściowy można kierować do dowolnego miejsca panoramy stereofonicznej.
- **Level (0-127)**—poziom sygnału wyjściowego. Parametr służy do kompensowania nadmiernych różnic poziomu, wynikających z dokonanych ustawień.

7. Enhancer

Efekt steruje strukturą alikwotów w przedziale wysokich częstotliwości, nadając brzmieniu dźwięczności i zważności.

- **Enhancer Sens (0-127)**—wyznaczanie czułości efektu ENHANCER.
- **Mix Level (0-127)**—określanie poziomu alikwotów, generowanych przez efekt.
- **EQ Low Gain (-15dB-0-15dB)**—stopień podbicia (wartości dodatnie) lub tłumienia (wartości ujemne) przedziału niskich częstotliwości.
- **EQ Low Gain (-15dB-0-15dB)**—stopień podbicia (wartości dodatnie) lub tłumienia (wartości ujemne) przedziału wysokich częstotliwości.
- **Level (0-127)**—poziom sygnału wyjściowego. Parametr służy do kompensowania nadmiernych różnic poziomu, wynikających z dokonanych ustawień.

8. Auto Wah

Efekt steruje filtrem, kreując okresowe zmiany barwy dźwięku (automatyczny efekt WAH).

- **Auto Wah Filter Type (LPF, BPF)**—wybieranie typu filtra. **LPF**: efekt WAH jest stosowany do szerokiego przedziału częstotliwości. **BPF**: efekt WAH jest stosowany do wąskiego przedziału częstotliwości.
- **Auto Wah Rate (0.05-10.0Hz)**—wyznaczanie częstotliwości czyli szybkości modulacji.
- **Auto Wah Depth (0-127)**—wyznaczanie głębokości modulacji.
- **Auto Wah Sens (0-127)**—wyznaczanie czułości filtra na działanie efektu.
- **Auto Wah Manual (0-127)**—wyznaczanie częstotliwości środkowej przedziału, w którym efekt będzie stosowany.
- **Auto Wah Peak (0-127)**—wyznaczanie głębokości efektu WAH, stosowanego w wyznaczonym przedziale częstotliwości. Im wyższa wartość parametru, tym węższy przedział częstotliwości.
- **Level (0-127)**—poziom sygnału wyjściowego. Parametr służy do kompensowania nadmiernych różnic poziomu, wynikających z dokonanych ustawień.

9. Rotary

Effekt jest symulatorem efektu wirujących głośników, często stosowanego do brzmień organowych. Ponieważ prędkość wirowania głośników wysoko- i niskotonowych można określać niezależnie, daje to możliwość kreowania bardzo wiernej symulacji tego unikalnego typu modulacji. Ten efekt najlepiej stosować do brzmień organów elektrycznych (bank „ORGAN”) – sekcja HARMONIC BAR posiada własny efekt ROTARY).

- **Tweeter Slow Rate (0.05–10.0Hz)**
- **Woofers Slow Rate (0.05–10.0Hz)**—wyznaczanie wolniejszej prędkości wirowania głośnika wysoko- i niskotonowego.
- **Tweeter Fast Rate (0.05–10.0Hz)**
- **Woofers Fast Rate (0.05–10.0Hz)**—wyznaczanie szybszej prędkości wirowania głośnika wysoko- i niskotonowego.
- **Rotary Speed (Slow, Fast)**—przełącznik prędkości wirowania, wspólny dla głośnika nisko- i wysokotonowego. **SLOW**: redukcja prędkości wirowania do wartości, wskazywanej wartością parametrów „Tweeter Slow Rate” i „Woofers Slow Rate”. **FAST**: zwiększenie prędkości wirowania do wartości, wskazywanej wartością parametrów „Tweeter Fast Rate” i „Woofers Fast Rate”.
- **Tweeter Acceleration (0–15)**
- **Woofers Acceleration (0–15)**—określanie szybkości (czasu) przejścia od jednej prędkości wirowania do drugiej („Fast” lub „Slow”). Im niższa wartość, tym czas przejścia jest dłuższy.
- **Tweeter Level (0–127)**
- **Woofers Level (0–127)**—wyznaczanie poziomu głośności odtwarzania dźwięków przez dany głośnik.
- **Separation (0–127)**—Wyznaczanie przestrzennej dyspersji dźwięku.
- **Level (0–127)**—poziom sygnału wyjściowego.

10. Compressor

Kompresor redukuje skoki poziomu sygnału i podbija „dół”, powodując wyrównanie ogólnego poziomu głośności.

- **Compressor Sustain (0–127)**—wyznaczanie stopnia kompresji sygnału wejściowego.
- **Compressor Attack (0–127)**—wyznaczanie szybkości zadziałania kompresora czyli czasu, jaki upłynie od momentu pojawienia się sygnału do momentu zadziałania kompresora.
- **Panpot (L64–0–63R)**—miejsce sygnału po efekcie w panoramie stereofonicznej. Jest to efekt monofoniczny, miksujący sygnały wejściowe. Jednakże sygnał wyjściowy można kierować do dowolnego miejsca panoramy stereofonicznej.
- **Compressor Post Gain (0, +6, +12, +18dB)**—wyznaczanie poziomu wyjściowego. Używaj tego parametru do kompensacji strat poziomu głośności, spowodowanej kompresją.
- **EQ Low Gain (–15dB–0–15dB)**—stopień podbicia (wartości dodatnie) lub tłumienia (wartości ujemne) przedziału niskich częstotliwości.
- **EQ High Gain (–15dB–0–15dB)**—stopień podbicia (wartości dodatnie) lub tłumienia (wartości ujemne) przedziału wysokich częstotliwości.
- **Level (0–127)**—poziom sygnału wyjściowego.

11. Limiter

Effekt tłumí sygnał, który przekracza wyznaczony poziom odniesienia, eliminując możliwość wystąpienia zniekształceń. W odróżnieniu od kompresora ten efekt nie podbija słabszych sygnałów.

- **Limiter Threshold (0–127)**—wyznaczanie punktu zadziałania efektu czyli poziomu odniesienia.
- **Limiter Release (0–127)**—określanie, jak długo sygnał będzie kompresowany od momentu, gdy poziom sygnału spadnie poniżej wartości, określanej wartością parametru „Limiter Threshold”.
- **Limiter Ratio (1.5:1, 2:1, 4:1, 100:1)**—wyznaczanie stopnia kompresji. Wybierz wartość „100:1”, jeśli poziom odniesienia nie powinien być nigdy przekroczony (podstawowa funkcja tego efektu).
- **Panpot (L64–0–63R)**—miejsce sygnału po efekcie w panoramie stereofonicznej. Jest to efekt monofoniczny, miksujący sygnały wejściowe. Jednakże sygnał wyjściowy można kierować do dowolnego miejsca panoramy stereofonicznej.
- **Limiter Post Gain (0, +6, +12, +18dB)**—wyznaczanie poziomu wyjściowego. Używaj tego parametru do kompensacji strat poziomu głośności, spowodowanej kompresją.
- **EQ Low Gain (–15dB–0–15dB)**—stopień podbicia (wartości dodatnie) lub tłumienia (wartości ujemne) przedziału niskich częstotliwości.
- **EQ High Gain (–15dB–0–15dB)**—stopień podbicia (wartości dodatnie) lub tłumienia (wartości ujemne) przedziału wysokich częstotliwości.
- **Level (0–127)**—poziom sygnału wyjściowego.

12. Hexa-Chorus

Sześciofazowy CHORUS (sześć warstw), który tworzy bardzo zwarty i przestrzenny efekt.

- **Chorus Pre Delay (0.0–100.0ms)**—opóźnienie wstępne czyli czas pomiędzy momentem pojawienia się sygnału bezpośredniego, a momentem pojawienia się sygnału po efekcie CHORUS.
- **Chorus Rate (0.05–10.0Hz)**—wyznaczanie częstotliwości czyli szybkości modulacji.
- **Chorus Depth (0–127)**—wyznaczanie głębokości modulacji.
- **Chorus Pre Delay Deviation (0–20)**—określanie różnic opóźnień dla poszczególnych warstw (sześciu) efektu.
- **Chorus Depth Deviation (–20–0–20)**—określanie różnic czasu opóźnienia dla poszczególnych warstw efektu.
- **Chorus Pre Delay Deviation (0–20)**—wyznaczanie miejsca w panoramie stereofonicznej dla poszczególnych warstw.
0: wszystkie warstwy są umieszczane centralnie.
20: warstwy są rozmieszczane co 60 stopni względem środka panoramy stereofonicznej.
- **Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W)**—równoważenie poziomu sygnału bezpośredniego (D) i sygnału po efekcie (W).
- **Level (0–127)**—poziom sygnału wyjściowego.

13. Trem Chorus

Effekt typu CHORUS wzbogacony o efekt TREMOLO (okresowe zmiany poziomu głośności czyli modulacja poziomu głośności).

- **Chorus Pre Delay (0.0–100.0ms)**—opóźnienie wstępne czyli czas pomiędzy momentem pojawienia się sygnału bezpośredniego, a momentem pojawienia się sygnału po efekcie CHORUS.
- **Chorus Rate (0.05–10.0Hz)**—wyznaczanie częstotliwości czyli szybkości modulacji.
- **Chorus Depth (0–127)**—wyznaczanie głębokości modulacji.
- **Tremolo Rate (0.05–10.0Hz)**—wyznaczanie częstotliwości czyli szybkości modulacji efektu TREMOLO.
- **Tremolo Separation (0–127)**—wyznaczanie poziomu głośności efektu TREMOLO w stosunku do poziomu efektu CHORUS.
- **Tremolo Phase (0–180 deg)**—wyznaczanie przesunięcia fazowego efektu TREMOLO.
- **Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W)**—równoważenie poziomu sygnału bezpośredniego (D) i sygnału po efekcie (W).
- **Level (0–127)**—poziom sygnału wyjściowego.

14. Space-D

Wielokrotny efekt typu CHORUS z dwufazową modulacją stereofoniczną. Efekt modulacji jest niezauważalny, ale sam efekt CHORUS jest bardzo wyraźny.

- **Chorus Pre Delay (0.0–100.0ms)**—opóźnienie wstępne czyli czas pomiędzy momentem pojawienia się sygnału bezpośredniego, a momentem pojawienia się sygnału po efekcie CHORUS.
- **Chorus Rate (0.05–10.0Hz)**—wyznaczanie częstotliwości czyli szybkości modulacji.
- **Chorus Depth (0–127)**—wyznaczanie głębokości modulacji.
- **Chorus Phase (0–180deg)**—wyznaczanie przesunięcia fazowego.
- **EQ Low Gain (–15dB–0–15dB)**—stopień podbicia (wartości dodatnie) lub tłumienia (wartości ujemne) przedziału niskich częstotliwości.
- **EQ High Gain (–15dB–0–15dB)**—stopień podbicia (wartości dodatnie) lub tłumienia (wartości ujemne) przedziału wysokich częstotliwości.
- **Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W)**—równoważenie poziomu sygnału bezpośredniego (D) i sygnału po efekcie (W).
- **Level (0–127)**—poziom sygnału wyjściowego.

15. St. Chorus

Stereofoniczny efekt typu CHORUS. Efekt posiada dodatkowy filtr, który umożliwia zmianę barwy tonów sygnału po efekcie.

- **Filter Type (OFF, LPF, HPF)**—wybieranie typu filtra. **OFF**: filtr nie jest stosowany. **LPF**: filtr dolnoprzepustowy. **HPF**: filtr górnoprzepustowy.
- **Cutoff Freq (200–8000Hz)**—wyznaczanie częstotliwości odcięcia.
- **Chorus Pre Delay (0.0–100.0ms)**—opóźnienie wstępne czyli czas pomiędzy momentem pojawienia się sygnału bezpośredniego, a momentem pojawienia się sygnału po efekcie CHORUS.
- **Chorus Rate (0.05–10.0Hz)**—wyznaczanie częstotliwości czyli szybkości modulacji.
- **Chorus Depth (0–127)**—wyznaczanie głębokości modulacji.
- **Chorus Phase (0–180deg)**—wyznaczanie przesunięcia fazowego.
- **EQ Low Gain (–15dB–0–15dB)**—stopień podbicia (wartości dodatnie) lub tłumienia (wartości ujemne) przedziału niskich częstotliwości.
- **EQ High Gain (–15dB–0–15dB)**—stopień podbicia (wartości dodatnie) lub tłumienia (wartości ujemne) przedziału wysokich częstotliwości.
- **Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W)**—równoważenie poziomu sygnału bezpośredniego (D) i sygnału po efekcie (W).
- **Level (0–127)**—poziom sygnału wyjściowego.

16. St. Flanger

Stereofoniczny efekt typu FLANGER. Efekt kreuje metaliczne brzmienie, podobne do odgłosu startującego lub lądującego odrzutowca.

- **Filter Type (OFF, LPF, HPF)**—wybieranie typu filtra. „OFF”: filtr nie jest stosowany. LPF: filtr dolnoprzepustowy, który tłumi częstotliwości wyższe od częstotliwości odcięcia, określanej wartością parametru „Cutoff Frequency”. HPF: filtr górnoprzepustowy.
- **Cutoff Freq (200–8000Hz)**—wyznaczanie częstotliwości odcięcia.
- **Flanger Pre Delay (0.0–100.0 ms)**—opóźnienie wstępne czyli czas jaki upłynie do momentu pojawienia się sygnału po efekcie FLANGER.
- **Flanger Rate (0.05–10.0Hz)**—wyznaczanie częstotliwości czyli szybkości modulacji.
- **Flanger Depth (0–127)**—wyznaczanie głębokości modulacji.
- **Flanger Phase (0–180deg)**—wyznaczanie przesunięcia fazowego.
- **Flanger Feedback (-98~+98%)**—wyznaczanie głębokości sprzężenia zwrotnego. Wartości ujemne odwracają fazę.
- **EQ Low Gain (-15dB–0–15dB)**—stopień podbicia (wartości dodatnie) lub tłumienia (wartości ujemne) przedziału niskich częstotliwości.
- **EQ High Gain (-15dB–0–15dB)**—stopień podbicia (wartości dodatnie) lub tłumienia (wartości ujemne) przedziału wysokich częstotliwości.
- **Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W)**—równoważenie poziomu sygnału bezpośredniego (D) i sygnału po efekcie (W).
- **Level (0–127)**—poziom sygnału wyjściowego.

17. Step Flanger

Efekt, w którym słychać progi zmian wysokości dźwięku.

- **Flanger Pre Delay (0.0–100.0 ms)**—opóźnienie wstępne czyli czas jaki upłynie do momentu pojawienia się sygnału po efekcie FLANGER.
- **Flanger Rate (0.05–10.0Hz)**—wyznaczanie częstotliwości czyli szybkości modulacji.
- **Flanger Depth (0–127)**—wyznaczanie głębokości modulacji.
- **Flanger Feedback (-98~+98%)**—wyznaczanie głębokości sprzężenia zwrotnego. Wartości ujemne odwracają fazę.
- **Step Rate (0.10–20.0Hz, nuta)**—określanie współczynnika zmiany wysokości dźwięków.
- **Flanger Phase (0–180deg)**—wyznaczanie przesunięcia fazowego.
- **EQ Low Gain (-15dB–0–15dB)**—stopień podbicia (wartości dodatnie) lub tłumienia (wartości ujemne) przedziału niskich częstotliwości.
- **EQ High Gain (-15dB–0–15dB)**—stopień podbicia (wartości dodatnie) lub tłumienia (wartości ujemne) przedziału wysokich częstotliwości.
- **Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W)**—równoważenie poziomu sygnału bezpośredniego (D) i sygnału po efekcie (W).
- **Level (0–127)**—poziom sygnału wyjściowego.

18. St. Delay

Stereofoniczna linia opóźniająca, umożliwiająca kreowanie efektu echa (powtórzenia).

- **Delay FBK Mode (Normal, Cross)**—określanie sposobu stosowania sprzężenia zwrotnego. NORMAL: lewy sygnał opóźniony jest wyprowadzany lewym kanałem stereofonicznym, a prawy sygnał opóźniony jest wyprowadzany kanałem prawym. CROSS: lewy sygnał opóźniony jest wyprowadzany prawym kanałem stereofonicznym, a prawy sygnał opóźniony jest wyprowadzany kanałem lewym.
- **Delay Left (0.0–500.0ms)**—wyznaczanie czasu opóźnienia w lewym kanale.
- **Delay Right (0.0–500.0ms)**—wyznaczanie czasu opóźnienia w prawym kanale.
- **FBK Phase Left (Normal, Invert)**—określanie przesunięcia fazowego lewego opóźnienia. NORMAL: Sygnał opóźniony jest zgodny w fazie z sygnałem bezpośrednim. INVERT: Sygnał opóźniony jest przesunięty fazowo o 180 stopni.
- **FBK Phase Right (Normal, Invert)**—określanie przesunięcia fazowego prawego opóźnienia. NORMAL: Sygnał opóźniony jest zgodny w fazie z sygnałem bezpośrednim. INVERT: Sygnał opóźniony jest przesunięty fazowo o 180 stopni.
- **Delay Feedback (-98%–0–98%)**—wyznaczanie głębokości sprzężenia zwrotnego linii opóźniającej. Wartości ujemne odwracają fazę.
- **Delay HF Damp (200–8000Hz, Bypass)**—częstotliwość graniczna – w sygnale po efekcie będą tłumione wszystkie częstotliwości wyższe. Jeśli nie chcesz tłumić wysokich częstotliwości, wybierz wartość BYPASS.
- **EQ Low Gain (-15dB–0–15dB)**—stopień podbicia (wartości dodatnie) lub tłumienia (wartości ujemne) przedziału niskich częstotliwości.
- **EQ High Gain (-15dB–0–15dB)**—stopień podbicia (wartości dodatnie) lub tłumienia (wartości ujemne) przedziału wysokich częstotliwości.
- **Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W)**—równoważenie poziomu sygnału bezpośredniego (D) i sygnału po efekcie (W).
- **Level (0–127)**—poziom sygnału wyjściowego.

19. Mod. Delay

Linia opóźniająca z dołożoną modulacją sygnału opóźnionego, co powoduje powstawanie efektu, podobnego dla efektu FLANGER.

- **Delay FBK Mode (Normal, Cross)**—określanie sposobu stosowania sprzężenia zwrotnego. NORMAL: lewy sygnał opóźniony jest wyprowadzany lewym kanałem stereofonicznym, a prawy sygnał opóźniony jest wyprowadzany kanałem prawym. CROSS: lewy sygnał opóźniony jest wyprowadzany prawym kanałem stereofonicznym, a prawy sygnał opóźniony jest wyprowadzany kanałem lewym.
- **Delay Left (0.0–500.0ms)**—wyznaczanie czasu opóźnienia w lewym kanale.
- **Delay Right (0.0–500.0ms)**—wyznaczanie czasu opóźnienia w prawym kanale.
- **Delay Feedback (-98%–0–98%)**—wyznaczanie głębokości sprzężenia zwrotnego linii opóźniającej. Wartości ujemne odwracają fazę.
- **Delay HF Damp (200–8000Hz, Bypass)**—częstotliwość graniczna – w sygnale po efekcie będą tłumione wszystkie częstotliwości wyższe. Jeśli nie chcesz tłumić wysokich częstotliwości, wybierz wartość BYPASS.
- **Modulation Rate (0.05–10.0Hz)**—wyznaczanie częstotliwości czyli szybkości modulacji.
- **Modulation Depth (0–127)**—wyznaczanie głębokości modulacji.
- **Modulation Phase (0–180deg)**—wyznaczanie przesunięcia fazowego.
- **EQ Low Gain (-15dB–0–15dB)**—stopień podbicia (wartości dodatnie) lub tłumienia (wartości ujemne) przedziału niskich częstotliwości.
- **EQ High Gain (-15dB–0–15dB)**—stopień podbicia (wartości dodatnie) lub tłumienia (wartości ujemne) przedziału wysokich częstotliwości.
- **Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W)**—równoważenie poziomu sygnału bezpośredniego (D) i sygnału po efekcie (W).
- **Level (0–127)**—poziom sygnału wyjściowego.

20. 3 Tap Delay

Trójelementowa linia opóźniająca, której opóźnione sygnały pojawiają się w środku panoramy stereofonicznej oraz w obu położeniach skrajnych.

- **Delay Left (0.0–500.0ms, nuta)**—wyznaczanie czasu opóźnienia w lewym kanale.
- **Delay Right (200–1000.0ms, nuta)**—wyznaczanie czasu opóźnienia w prawym kanale.
- **Delay Center (200–1000ms, nuta)**—wyznaczanie czasu opóźnienia sygnału środkowego.
- **Delay Feedback (-98%–0–98%)**—wyznaczanie głębokości sprzężenia zwrotnego linii opóźniającej. Wartości ujemne odwracają fazę.
- **Delay HF Damp (200–8000Hz, Bypass)**—częstotliwość graniczna – w sygnale po efekcie będą tłumione wszystkie częstotliwości wyższe. Jeśli nie chcesz tłumić wysokich częstotliwości, wybierz wartość BYPASS.
- **Delay Level Left (0–127)**—wyznaczanie poziomu głośności lewego opóźnienia.
- **Delay Level Right (0–127)**—wyznaczanie poziomu głośności prawego opóźnienia.
- **Delay Level Center (0–127)**—wyznaczanie poziomu głośności środkowego opóźnienia.
- **EQ Low Gain (-15dB–0–15dB)**—stopień podbicia (wartości dodatnie) lub tłumienia (wartości ujemne) przedziału niskich częstotliwości.
- **EQ High Gain (-15dB–0–15dB)**—stopień podbicia (wartości dodatnie) lub tłumienia (wartości ujemne) przedziału wysokich częstotliwości.
- **Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W)**—równoważenie poziomu sygnału bezpośredniego (D) i sygnału po efekcie (W).
- **Level (0–127)**—poziom sygnału wyjściowego.

21. 4 Tap Delay

Czteroelementowa linia opóźniająca.

- **Delay 1–4 (200–1000ms, nuta)**—wyznaczanie czasu opóźnienia poszczególnych składników linii.
- **Delay Level 1–4 (0–127)**—wyznaczanie poziomu głośności poszczególnych składników linii opóźniającej.
- **Delay Feedback (-98%–0–98%)**—wyznaczanie głębokości sprzężenia zwrotnego linii opóźniającej. Wartości ujemne odwracają fazę.
- **Delay HF Damp (200–8000Hz, Bypass)**—częstotliwość graniczna – w sygnale po efekcie będą tłumione wszystkie częstotliwości wyższe. Jeśli nie chcesz tłumić wysokich częstotliwości, wybierz wartość BYPASS.
- **Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W)**—równoważenie poziomu sygnału bezpośredniego (D) i sygnału po efekcie (W).
- **Level (0–127)**—poziom sygnału wyjściowego.

22. Time Delay

Efekt umożliwia kontrolę czasu opóźnienia i wysokości dźwięków w czasie rzeczywistym. Wydłużanie czasu opóźnienia powoduje obniżanie wysokości dźwięków, a skracanie czasu opóźnienia powoduje zwiększanie wysokości dźwięków.

- **Delay Time (200–1000ms, nuta)**—wyznaczanie czasu opóźnienia linii.
- **Delay Feedback (-98%–0–98%)**—wyznaczanie głębokości sprzężenia zwrotnego linii opóźniającej. Wartości ujemne odwracają fazę.
- **Delay Acceleration (0–15)**—czas, w którym nastąpi przejście od aktualnie stosowanych ustawień do nowych ustawień. Współczynnik zmian czasu opóźnienia bezpośrednio oddziałuje na współczynnik zmiany wysokości dźwięków.
- **Delay HF Damp (200–8000Hz, Bypass)**—częstotliwość graniczna – w sygnale po efekcie będą tłumione wszystkie częstotliwości wyższe. Jeśli nie chcesz tłumić wysokich częstotliwości, wybierz wartość BYPASS.
- **Panpot (L64–0–63R)**—miejsce sygnału po efekcie w panoramie stereofonicznej. Jest to efekt monofoniczny, miksujący sygnały wejściowe. Jednakże sygnał wyjściowy można kierować do dowolnego miejsca panoramy stereofonicznej.
- **EQ Low Gain (-15dB–0–15dB)**—stopień podbicia (wartości dodatnie) lub tłumienia (wartości ujemne) przedziału niskich częstotliwości.
- **EQ High Gain (-15dB–0–15dB)**—stopień podbicia (wartości dodatnie) lub tłumienia (wartości ujemne) przedziału wysokich częstotliwości.
- **Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W)**—równoważenie poziomu sygnału bezpośredniego (D) i sygnału po efekcie (W).
- **Level (0–127)**—poziom sygnału wyjściowego.

23. 2 Pitch Shifter

Efekt zmienia wysokość oryginalnego dźwięku. Ten dwuelementowy przesuwnik stroju dodaje dwa głosy, przesunięte o wyznaczony interwał w stosunku do wysokości dźwięku oryginalnego.

- **Pitch Shift Mode (1–5)**—wyższe wartości tego parametru powodują wolniejszą reakcję, ale stabilniejszy strój.
- **Pitch A Coarse (-24–0–+12 semitone)**—wyznaczanie pierwszego odstrojenia w krokach półtonowych (-2~+1 oktawy).
- **Pitch B Coarse (-24–0–+12 semitone)**—wyznaczanie drugiego odstrojenia w krokach półtonowych (-2~+1 oktawy).
- **Pitch A Fine (-100–0–+100 cent)**—wyznaczanie pierwszego odstrojenia w krokach co 2 jednostki (dokładnie, -100~ +100 jednostek). Jedna jednostka to 1/100 półtonu.
- **Pitch B Fine (-100–0–+100 cent)**—wyznaczanie drugiego odstrojenia w krokach co 2 jednostki (dokładnie, -100~ +100 jednostek). Jedna jednostka to 1/100 półtonu.
- **Pitch A Pre Delay (0.0–500.0 ms)**—opóźnienie wstępne czyli czas jaki upłynie do momentu pojawienia się pierwszego przestrojonego sygnału.
- **Pitch B Pre Delay (0.0–500.0 ms)**—opóźnienie wstępne czyli czas jaki upłynie do momentu pojawienia się drugiego przestrojonego sygnału.
- **Pitch A Panpot (L64–0–63R)**—wyznaczanie miejsca w panoramie stereofonicznej dla pierwszego odstrojonego sygnału. L64 to skrajne lewe położenie (sygnał tylko w kanale lewym), a wartość 63R to skrajne prawe położenie (sygnał tylko w kanale prawym).
- **Pitch B Panpot (L64–0–63R)**—wyznaczanie miejsca w panoramie stereofonicznej dla drugiego odstrojonego sygnału. L64 to skrajne lewe położenie (sygnał tylko w kanale lewym), a wartość 63R to skrajne prawe położenie (sygnał tylko w kanale prawym).
- **Level Balance (A100:0B, A50:50B, A0:100B)**—równoważenie poziomu głośności sygnałów odstrojonych.
Po wybraniu wartości „A100:0B” słyszalny będzie tylko sygnał A, a po wybraniu wartości „A0:100B” tylko sygnał B.
- **Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W)**—równoważenie poziomu sygnału bezpośredniego (D) i sygnału po efekcie (W).
- **Level (0–127)**—poziom sygnału wyjściowego.

24. FBK Pitch

Przesuwnik stroju z funkcją wielokrotnego echa.

- **Pitch Shift Mode (1–5)**—wyższe wartości tego parametru powodują wolniejszą reakcję, ale stabilniejszy strój.
- **Pitch Coarse (-24–0–+12 półtonów)**—wyznaczanie odstrojenia w krokach półtonowych (-2~+1 oktawy).
- **Pitch Fine (-100–0–+100)**—wyznaczanie odstrojenie w krokach co 2 jednostki (dokładnie, 1 jednostka to 1/100półtonu).
- **Pitch Pre Delay (0.0–100.0 ms)**—opóźnienie wstępne czyli czas jaki upłynie do momentu pojawienia się sygnału przestrojonego.

- **Pitch Feedback (-98–+98%)**—wyznaczanie głębokości sprzężenia zwrotnego. Wartości ujemne odwracają fazę.
- **Panpot (L64–0–63R)**—miejsce sygnału po efekcie w panoramie stereofonicznej. Jest to efekt monofoniczny, miksujący sygnały wejściowe. Jednakże sygnał wyjściowy można kierować do dowolnego miejsca panoramy stereofonicznej.
- **EQ Low Gain (-15dB–0–15dB)**—stopień podbicia (wartości dodatnie) lub tłumienia (wartości ujemne) przedziału niskich częstotliwości.
- **EQ High Gain (-15dB–0–15dB)**—stopień podbicia (wartości dodatnie) lub tłumienia (wartości ujemne) przedziału wysokich częstotliwości.
- **Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W)**—równoważenie poziomu sygnału bezpośredniego (D) i sygnału po efekcie (W).
- **Level (0–127)**—poziom sygnału wyjściowego.

25. Reverb

Miły dla ucha efekt pogłosowy.

- **Reverb Type (Room 1, Room 2, Stage 1, Stage 2, Hall 1, Hall 2)**—wybieranie typu pogłosu.
Room1: zwarty pogłos o krótkim czasie zanikania.
Room2: mniej zwarty pogłos o krótkim czasie zanikania.
Stage1: pogłos z większą ilością późnych odbić.
Stage2: pogłos z silnie zaznaczonymi odbiciami wstępnymi.
Hall1: Pogłos o dźwięcznym charakterze.
Hall2: Mocny pogłos o dźwięcznym charakterze.
- **Reverb Pre Delay (0.0–100.0 ms)**—opóźnienie wstępne czyli czas jaki upłynie do momentu pojawienia się sygnału po efekcie.
- **Reverb Time (0–127)**—długość pogłosu czyli czas trwania efektu.
- **Reverb HF Damp (200–8000Hz, Bypass)**—wyznaczanie częstotliwości granicznej – w sygnale po efekcie będą tłumione wszystkie częstotliwości wyższe. Jeśli nie chcesz tłumić wysokich częstotliwości, wybierz wartość BYPASS.
- **EQ Low Gain (-15dB–0–15dB)**—stopień podbicia (wartości dodatnie) lub tłumienia (wartości ujemne) przedziału niskich częstotliwości.
- **EQ High Gain (-15dB–0–15dB)**—stopień podbicia (wartości dodatnie) lub tłumienia (wartości ujemne) przedziału wysokich częstotliwości.
- **Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W)**—równoważenie poziomu sygnału bezpośredniego (D) i sygnału po efekcie (W).
- **Level (0–127)**—poziom sygnału wyjściowego.

26. Gate Reverb

Efekt ten jest specjalnym typem efektu pogłosowego, w którym pogłos jest tłumiony wcześniej, niż wtedy, gdyby zanikał w naturalny sposób.

- **Reverb Type (Normal, Reverse, Sweep 1, Sweep 2)**—określanie typu pogłosu.
NORMAL: konwencjonalny pogłos bramkowany.
REVERSE: pogłos odtwarzany od tyłu.
SWEEP1: Pogłos przesuwany się w panoramie stereofonicznej od prawego do lewego kanału.
SWEEP2: Pogłos przesuwany się w panoramie stereofonicznej od lewego do prawego kanału.
- **Reverb Pre Delay (0.0–100.0 ms)**—opóźnienie wstępne czyli czas jaki upłynie do momentu pojawienia się sygnału po efekcie.
- **Reverb Gate Time (5–500ms)**—wyznaczanie czasu od momentu pojawienia się pogłosu do chwili, aż zaniknie.
- **EQ Low Gain (-15dB–0–15dB)**—stopień podbicia (wartości dodatnie) lub tłumienia (wartości ujemne) przedziału niskich częstotliwości.
- **EQ High Gain (-15dB–0–15dB)**—stopień podbicia (wartości dodatnie) lub tłumienia (wartości ujemne) przedziału wysokich częstotliwości.
- **Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W)**—równoważenie poziomu sygnału bezpośredniego (D) i sygnału po efekcie (W).
- **Level (0–127)**—poziom sygnału wyjściowego.

27. OD→Chorus

Szeregowe połączenie efektów OVERDRIVE i CHORUS.

(termin „szeregowe” oznacza, że sygnał wyjściowy z pierwszego efektu jest doprowadzany do wejścia drugiego).

- **Overdrive Drive (0–127)**—wyznaczanie głębokości zniekształcenia. Parametr zmienia również poziom głośności.
- **Overdrive Panpot (L64–0–63R)**—określanie miejsca sygnału przesterowanego w panoramie stereofonicznej.
- **Chorus Pre Delay (0.0–100.0ms)**—opóźnienie wstępne czyli czas pomiędzy momentem pojawienia się sygnału bezpośredniego, a momentem pojawienia się sygnału po efekcie CHORUS.
- **Chorus Rate (0.05–10.0Hz)**—wyznaczanie częstotliwości czyli szybkości modulacji.
- **Chorus Depth (0–127)**—wyznaczanie głębokości modulacji.
- **Chorus Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W)**—równoważenie poziomu sygnału bezpośredniego (D) i sygnału po efekcie CHORUS (W).
- **Level (0–127)**—poziom sygnału wyjściowego.

28. OD → Flanger

Szeregowe połączenie efektów OVERDRIVE i FLANGER.

- **Overdrive Drive (0~127)**—wyznaczanie głębokości zniekształcenia. Parametr zmienia również poziom głośności.
- **Overdrive Panpot (L64~0~63R)**—określanie miejsca sygnału przesterowanego w panoramie stereofonicznej.
- **Flanger Pre Delay (0.0~100.0 ms)**—opóźnienie wstępne czyli czas jaki upłynie do momentu pojawienia się sygnału po efekcie FLANGER.
- **Flanger Rate (0.05~10.0Hz)**—wyznaczanie częstotliwości czyli szybkości modulacji.
- **Flanger Depth (0~127)**—wyznaczanie głębokości modulacji.
- **Flanger Feedback (-98~+98%)**—wyznaczanie głębokości sprzężenia zwrotnego. Wartości ujemne odwracają fazę.
- **Flanger Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W)**—równoważenie poziomu sygnału bezpośredniego (D) i sygnału po efekcie FLANGER (W).
- **Level (0~127)**—poziom sygnału wyjściowego.

29. OD → Delay

Szeregowe połączenie efektu OVERDRIVE i linii opóźniającej.

- **Overdrive Drive (0~127)**—wyznaczanie głębokości zniekształcenia. Parametr zmienia również poziom głośności.
- **Overdrive Panpot (L64~0~63R)**—określanie miejsca sygnału przesterowanego w panoramie stereofonicznej.
- **Delay Time (0.0~500.0ms)**—wyznaczanie czasu opóźnienia linii.
- **Delay Feedback (-98%~0~98%)**—wyznaczanie głębokości sprzężenia zwrotnego linii opóźniającej. Wartości ujemne odwracają fazę.
- **Delay HF Damp (200~8000Hz, Bypass)**—częstotliwość graniczna – w sygnale po efekcie będą tłumione wszystkie częstotliwości wyższe. Jeśli nie chcesz tłumić wysokich częstotliwości, wybierz wartość BYPASS.
- **Delay Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W)**—równoważenie poziomu sygnału bezpośredniego (D) i sygnału wyjściowego linii opóźniającej (W).
- **Level (0~127)**—poziom sygnału wyjściowego.

30. DST → Chorus

Szeregowe połączenie efektów DISTORTION i CHORUS.

- **Distortion Drive (0~127)**—wyznaczanie stopnia zniekształcenia. Parametr zmienia również poziom głośności.
- **Distortion Panpot (L64~0~63R)**—określanie miejsca sygnału przesterowanego w panoramie stereofonicznej.
- **Chorus Pre Delay (0.0~100.0ms)**—opóźnienie wstępne czyli czas pomiędzy momentem pojawienia się sygnału bezpośredniego, a momentem pojawienia się sygnału po efekcie CHORUS.
- **Chorus Rate (0.05~10.0Hz)**—wyznaczanie częstotliwości czyli szybkości modulacji.
- **Chorus Depth (0~127)**—wyznaczanie głębokości modulacji.
- **Chorus Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W)**—równoważenie poziomu sygnału bezpośredniego (D) i sygnału po efekcie CHORUS (W).
- **Level (0~127)**—poziom sygnału wyjściowego.

31. DST → Flanger

Szeregowe połączenie efektów DISTORTION i FLANGER.

- **Distortion Drive (0~127)**—wyznaczanie stopnia zniekształcenia. Parametr zmienia również poziom głośności.
- **Distortion Panpot (L64~0~63R)**—określanie miejsca sygnału przesterowanego w panoramie stereofonicznej.
- **Flanger Pre Delay (0.0~100.0 ms)**—opóźnienie wstępne czyli czas jaki upłynie do momentu pojawienia się sygnału po efekcie FLANGER.
- **Flanger Rate (0.05~10.0Hz)**—wyznaczanie częstotliwości czyli szybkości modulacji.
- **Flanger Depth (0~127)**—wyznaczanie głębokości modulacji.
- **Flanger Feedback (-98~+98%)**—wyznaczanie głębokości sprzężenia zwrotnego. Wartości ujemne odwracają fazę.
- **Flanger Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W)**—równoważenie poziomu sygnału bezpośredniego (D) i sygnału po efekcie FLANGER (W).
- **Level (0~127)**—poziom sygnału wyjściowego.

32. DST → Delay

Szeregowe połączenie efektu DISTORTION i linii opóźniającej.

- **Distortion Drive (0~127)**—wyznaczanie stopnia zniekształcenia. Parametr zmienia również poziom głośności.
- **Distortion Panpot (L64~0~63R)**—określanie miejsca sygnału przesterowanego w panoramie stereofonicznej.
- **Delay Time (0.0~500.0ms)**—wyznaczanie czasu opóźnienia linii.
- **Delay Feedback (-98%~0~98%)**—wyznaczanie głębokości sprzężenia zwrotnego linii opóźniającej. Wartości ujemne odwracają fazę.
- **Delay HF Damp (200~8000Hz, Bypass)**—częstotliwość graniczna – w sygnale po efekcie będą tłumione wszystkie częstotliwości wyższe. Jeśli nie chcesz tłumić wysokich częstotliwości, wybierz wartość BYPASS.
- **Delay Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W)**—równoważenie poziomu sygnału bezpośredniego (D) i sygnału wyjściowego linii opóźniającej (W).
- **Level (0~127)**—poziom sygnału wyjściowego.

33. EH → Chorus

Szeregowe połączenie efektów ENHANCER i CHORUS.

- **Enhancer Sens (0~127)**—wyznaczanie czułości efektu ENHANCER.
- **Enhancer Mix Level (0~127)**—określanie poziomu alikwotów, generowanych przez efekt ENHANCER.
- **Chorus Pre Delay (0.0~100.0ms)**—opóźnienie wstępne czyli czas pomiędzy momentem pojawienia się sygnału bezpośredniego, a momentem pojawienia się sygnału po efekcie CHORUS.
- **Chorus Rate (0.05~10.0Hz)**—wyznaczanie częstotliwości czyli szybkości modulacji.
- **Chorus Depth (0~127)**—wyznaczanie głębokości modulacji.
- **Chorus Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W)**—równoważenie poziomu sygnału bezpośredniego (D) i sygnału po efekcie CHORUS (W).
- **Level (0~127)**—poziom sygnału wyjściowego.

34. EH → Flanger

Szeregowe połączenie efektów ENHANCER i FLANGER.

- **Enhancer Sens (0~127)**—wyznaczanie czułości efektu ENHANCER.
- **Enhancer Mix Level (0~127)**—określanie poziomu alikwotów, generowanych przez efekt ENHANCER.
- **Flanger Pre Delay (0.0~100.0 ms)**—opóźnienie wstępne czyli czas jaki upłynie do momentu pojawienia się sygnału po efekcie FLANGER.
- **Flanger Rate (0.05~10.0Hz)**—wyznaczanie częstotliwości czyli szybkości modulacji.
- **Flanger Depth (0~127)**—wyznaczanie głębokości modulacji.
- **Flanger Feedback (-98~+98%)**—wyznaczanie głębokości sprzężenia zwrotnego. Wartości ujemne odwracają fazę.
- **Flanger Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W)**—równoważenie poziomu sygnału bezpośredniego (D) i sygnału po efekcie FLANGER (W).
- **Level (0~127)**—poziom sygnału wyjściowego.

35. EH → Delay

Szeregowe połączenie efektu ENHANCER i linii opóźniającej.

- **Enhancer Sens (0~127)**—wyznaczanie czułości efektu ENHANCER.
- **Enhancer Mix Level (0~127)**—określanie poziomu alikwotów, generowanych przez efekt ENHANCER.
- **Delay Time (0.0~500.0ms)**—wyznaczanie czasu opóźnienia linii.
- **Delay Feedback (-98%~0~98%)**—wyznaczanie głębokości sprzężenia zwrotnego linii opóźniającej. Wartości ujemne odwracają fazę.
- **Delay HF Damp (200~8000Hz, Bypass)**—częstotliwość graniczna – w sygnale po efekcie będą tłumione wszystkie częstotliwości wyższe. Jeśli nie chcesz tłumić wysokich częstotliwości, wybierz wartość BYPASS.
- **Delay Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W)**—równoważenie poziomu sygnału bezpośredniego (D) i sygnału wyjściowego linii opóźniającej (W).
- **Level (0~127)**—poziom sygnału wyjściowego.

36. Chorus → DLY

Szeregowe połączenie efektu CHORUS i linii opóźniającej.

- **Chorus Pre Delay (0.0~100.0ms)**—opóźnienie wstępne czyli czas pomiędzy momentem pojawienia się sygnału bezpośredniego, a momentem pojawienia się sygnału po efekcie CHORUS.
- **Chorus Rate (0.05~10.0Hz)**—wyznaczanie częstotliwości czyli szybkości modulacji.
- **Chorus Depth (0~127)**—wyznaczanie głębokości modulacji.
- **Chorus Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W)**—równoważenie poziomu sygnału bezpośredniego (D) i sygnału po efekcie CHORUS (W).
- **Delay Time (0.0~500.0ms)**—wyznaczanie czasu opóźnienia linii.
- **Delay Feedback (-98%~0~98%)**—wyznaczanie głębokości sprzężenia zwrotnego linii opóźniającej. Wartości ujemne odwracają fazę.
- **Delay HF Damp (200~8000Hz, Bypass)**—częstotliwość graniczna – w sygnale po efekcie będą tłumione wszystkie częstotliwości wyższe. Jeśli nie chcesz tłumić wysokich częstotliwości, wybierz wartość BYPASS.
- **Delay Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W)**—równoważenie poziomu sygnału bezpośredniego (D) i sygnału wyjściowego linii opóźniającej (W).
- **Level (0~127)**—poziom sygnału wyjściowego.

37. Flanger → DLY

Szeregowe połączenie efektu FLANGER i linii opóźniającej.

- **Flanger Pre Delay (0.0~100.0 ms)**—opóźnienie wstępne czyli czas jaki upłynie do momentu pojawienia się sygnału po efekcie FLANGER.
- **Flanger Rate (0.05~10.0Hz)**—wyznaczanie częstotliwości czyli szybkości modulacji.
- **Flanger Depth (0~127)**—wyznaczanie głębokości modulacji.
- **Flanger Feedback (-98~+98%)**—wyznaczanie głębokości sprzężenia zwrotnego. Wartości ujemne odwracają fazę.
- **Flanger Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W)**—równoważenie poziomu sygnału bezpośredniego (D) i sygnału po efekcie FLANGER (W).
- **Delay Time (0.0~500.0ms)**—wyznaczanie czasu opóźnienia linii.
- **Delay Feedback (-98%~0~98%)**—wyznaczanie głębokości sprzężenia zwrotnego linii opóźniającej. Wartości ujemne odwracają fazę.
- **Delay HF Damp (200~8000Hz, Bypass)**—częstotliwość graniczna – w sygnale po efekcie będą tłumione wszystkie częstotliwości wyższe. Jeśli nie chcesz tłumić wysokich częstotliwości, wybierz wartość BYPASS.
- **Delay Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W)**—równoważenie poziomu sygnału bezpośredniego (D) i sygnału wyjściowego linii opóźniającej (W).
- **Level (0~127)**—poziom sygnału wyjściowego.

38. CHO → Flanger

Szeregowe połączenie efektów CHORUS i FLANGER.

- **Chorus Pre Delay (0.0~100.0ms)**—opóźnienie wstępne czyli czas pomiędzy momentem pojawienia się sygnału bezpośredniego, a momentem pojawienia się sygnału po efekcie CHORUS.
- **Chorus Rate (0.05~10.0Hz)**—wyznaczanie częstotliwości czyli szybkości modulacji efektu CHORUS.
- **Chorus Depth (0~127)**—wyznaczanie głębokości modulacji efektu CHORUS.
- **Chorus Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W)**—równoważenie poziomu sygnału bezpośredniego (D) i sygnału po efekcie CHORUS (W).
- **Flanger Pre Delay (0.0~100.0 ms)**—opóźnienie wstępne czyli czas jaki upłynie do momentu pojawienia się sygnału po efekcie FLANGER.
- **Flanger Rate (0.05~10.0Hz)**—wyznaczanie częstotliwości czyli szybkości modulacji efektu FLANGER.
- **Flanger Depth (0~127)**—wyznaczanie głębokości modulacji efektu FLANGER.
- **Flanger Feedback (-98~+98%)**—wyznaczanie głębokości sprzężenia zwrotnego. Wartości ujemne odwracają fazę.
- **Flanger Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W)**—równoważenie poziomu sygnału bezpośredniego (D) i sygnału po efekcie FLANGER (W).
- **Level (0~127)**—poziom sygnału wyjściowego.

39. CHO/DLY

Równoległe połączenie efektów CHORUS i FLANGER. (Termin „równoległe” oznacza, że sygnał wejściowy jest przetwarzany oddzielnie przez obydwa efekty.)

- **Chorus Pre Delay (0.0~100.0ms)**—opóźnienie wstępne czyli czas pomiędzy momentem pojawienia się sygnału bezpośredniego, a momentem pojawienia się sygnału po efekcie CHORUS.
- **Chorus Rate (0.05~10.0Hz)**—wyznaczanie częstotliwości czyli szybkości modulacji.
- **Chorus Depth (0~127)**—wyznaczanie głębokości modulacji.
- **Chorus Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W)**—równoważenie poziomu sygnału bezpośredniego (D) i sygnału po efekcie CHORUS (W).
- **Delay Time (0.0~500.0ms)**—wyznaczanie czasu opóźnienia linii.
- **Delay Feedback (-98%~0~98%)**—wyznaczanie głębokości sprzężenia zwrotnego linii opóźniającej. Wartości ujemne odwracają fazę.
- **Delay HF Damp (200~8000Hz, Bypass)**—częstotliwość graniczna – w sygnale po efekcie będą tłumione wszystkie częstotliwości wyższe. Jeśli nie chcesz tłumić wysokich częstotliwości, wybierz wartość BYPASS.
- **Delay Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W)**—równoważenie poziomu sygnału bezpośredniego (D) i sygnału wyjściowego linii opóźniającej (W).
- **Level (0~127)**—poziom sygnału wyjściowego.

40. Flanger/DLY

Równoległe połączenie efektu FLANGER i linii opóźniającej.

- **Flanger Pre Delay (0.0~100.0 ms)**—opóźnienie wstępne czyli czas jaki upłynie do momentu pojawienia się sygnału po efekcie FLANGER.
- **Flanger Rate (0.05~10.0Hz)**—wyznaczanie częstotliwości czyli szybkości modulacji.
- **Flanger Depth (0~127)**—wyznaczanie głębokości modulacji.
- **Flanger Feedback (-98~+98%)**—wyznaczanie głębokości sprzężenia zwrotnego. Wartości ujemne odwracają fazę.
- **Flanger Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W)**—równoważenie poziomu sygnału bezpośredniego (D) i sygnału po efekcie FLANGER (W).
- **Delay Time (0.0~500.0ms)**—wyznaczanie czasu opóźnienia linii.
- **Delay Feedback (-98%~0~98%)**—wyznaczanie głębokości sprzężenia zwrotnego linii opóźniającej. Wartości ujemne odwracają fazę.
- **Delay HF Damp (200~8000Hz, Bypass)**—częstotliwość graniczna – w sygnale po efekcie będą tłumione wszystkie częstotliwości wyższe. Jeśli nie chcesz tłumić wysokich częstotliwości, wybierz wartość BYPASS.
- **Delay Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W)**—równoważenie poziomu sygnału bezpośredniego (D) i sygnału wyjściowego linii opóźniającej (W).
- **Level (0~127)**—poziom sygnału wyjściowego.

41. CHO/Flanger

Równoległe połączenie efektów CHORUS i FLANGER.

- **Chorus Pre Delay (0.0~100.0ms)**—opóźnienie wstępne czyli czas pomiędzy momentem pojawienia się sygnału bezpośredniego, a momentem pojawienia się sygnału po efekcie CHORUS.
- **Chorus Rate (0.05~10.0Hz)**—wyznaczanie częstotliwości czyli szybkości modulacji efektu CHORUS.
- **Chorus Depth (0~127)**—wyznaczanie głębokości modulacji efektu CHORUS.
- **Chorus Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W)**—równoważenie poziomu sygnału bezpośredniego (D) i sygnału po efekcie CHORUS (W).
- **Flanger Pre Delay (0.0~100.0 ms)**—opóźnienie wstępne czyli czas jaki upłynie do momentu pojawienia się sygnału po efekcie FLANGER.
- **Flanger Rate (0.05~10.0Hz)**—wyznaczanie częstotliwości czyli szybkości modulacji efektu FLANGER.
- **Flanger Depth (0~127)**—wyznaczanie głębokości modulacji efektu FLANGER.
- **Flanger Feedback (-98~+98%)**—wyznaczanie głębokości sprzężenia zwrotnego. Wartości ujemne odwracają fazę.
- **Flanger Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W)**—równoważenie poziomu sygnału bezpośredniego (D) i sygnału po efekcie FLANGER (W).
- **Level (0~127)**—poziom sygnału wyjściowego.

42. Isolator

To jest silnie tłumiący korektor charakterystyki, co pozwala stosować efekty specjalne poprzez redukcję poziomu głośności w rozmaitych pasmach.

- **Boost/Cut Low/Mid/High Level (-60-0-4 [dB])**—podbijanie lub tłumienie przedziału wysokich, średnich i niskich częstotliwości. Po wybraniu wartości -60dB tłumienie jest pełne (brak dźwięku w wybranym przedziale częstotliwości). Wartość „0dB” odpowiada poziomowi wejściowemu.
 - **Anti Phase Low Sw (Off, On)**—przełącznik funkcji ANTI-PHASE dla pasma niskich częstotliwości. Po wybraniu wartości „On” przeciwny kanał stereofoniczny jest poddawany inwersji i dodawany do sygnału.
 - **Anti Phase Low Level (0-127)**—wyznaczanie poziomu funkcji ANTI-PHASE dla zakresu niskich częstotliwości. Manipulowanie poziomem wybranych częstotliwości pozwala uwypuklać określone partie. (Opcja jest efektywna tylko w stosunku do stereofonicznego sygnału wejściowego.)
 - **Anti Phase Mid Sw (Off, On)**—przełącznik funkcji ANTI-PHASE dla przedziału średnich częstotliwości. Po wybraniu wartości „On” przeciwny kanał stereofoniczny jest poddawany inwersji i dodawany do sygnału.
 - **Anti Phase Mid Level (0-127)**—wyznaczanie poziomu funkcji ANTI-PHASE dla zakresu średnich częstotliwości. Manipulowanie poziomem wybranych częstotliwości pozwala uwypuklać określone partie. (Opcja jest efektywna tylko w stosunku do stereofonicznego sygnału wejściowego.)
 - **Low Boost Sw (Off, On)**—przełącznik układu podbijania niskich częstotliwości.
- Włączenie układu powoduje uwypuklenie basów.
- **Low Boost Level (0-127)**—wzrost wartości parametru zwiększa poziom głośności przedziału niskich częstotliwości. W zależności od dobranych wartości parametrów efektu i filtra ten efekt może być trudno rozpoznawalny.
 - **Level (0-127)**—poziom sygnału wyjściowego.

43. Low Boost

Efekt zwiększa poziom głośności przedziału niskich częstotliwości.

- **Boost Frequency (50-125 [Hz])**—wyznaczanie częstotliwości środkowej przedziału niskich częstotliwości, obejmowanego działaniem efektu.
- **Boost Gain (0-12 [dB])**—wyznaczanie stopnia podbicia przedziału niskich częstotliwości.
- **Boost Width (Wide, Mid, Narrow)**—określanie szerokości przedziału niskich częstotliwości, obejmowanego działaniem efektu.
- **EQ Low Gain (-15dB-0-15dB)**—stopień podbicia (wartości dodatnie) lub tłumienia (wartości ujemne) przedziału niskich częstotliwości.
- **EQ High Gain (-15dB-0-15dB)**—stopień podbicia (wartości dodatnie) lub tłumienia (wartości ujemne) przedziału wysokich częstotliwości.
- **Level (0-127)**—poziom sygnału wyjściowego.

44. Super Filter

Efekt jest filtrem o skrajnie stromych zboczach charakterystyki. Częstotliwość odcięcia może się zmieniać okresowo.

- **Filter Type (LPF, BPF, HPF, NOTCH)**—wybieranie typu filtra. Wybrany zakres częstotliwości będzie przepuszczany przez filtr. *LPF*: częstotliwości niższe od częstotliwości odcięcia. *BPF*: częstotliwości wokół częstotliwości odcięcia. *HPF*: częstotliwości powyżej częstotliwości odcięcia. *NOTCH*: częstotliwości poza obszarem wokół częstotliwości odcięcia.
- **Filter Slope (-12, -24, -36 [dB])**—wyznaczanie tłumienności na oktawę: -36dB: skrajnie stroma, -24dB: stroma, -12dB: łagodna.
- **Filter Cutoff (0-127)**—wyznaczanie częstotliwości odcięcia filtra. Im wyższa wartość, tym wyższa częstotliwość odcięcia.
- **Filter Resonance (0-127)**—wyznaczanie dobroci filtra cyfrowego. Im wyższa wartość, tym silniej są podbijane częstotliwości wokół częstotliwości odcięcia.
- **Filter Gain (0-12 [dB])**—wyznaczanie stopnia podbicia sygnału wyjściowego.
- **Modulation Sw (Off, On)**—przełącznik modulacji.
- **Modulation Wave (TRI, SQR, SIN, SAW1, SAW2)**—wybieranie przebiegu modulującego: *TRI*: przebieg trójkątny, *SQR*: przebieg prostokątny, *SIN*: przebieg sinusoidalny, *SAW1*: przebieg pilokształtny (narastający), *SAW2*: przebieg pilokształtny (opadający).
- **Rate [sync] (Hz, nuta)**—określanie, czy modulacja będzie synchronizowana do tempa pracy aranżera lub rekordera (wartość rytmiczna), czy też nie (wartość „Hz”). Zależnie od wyboru zakres wartości jest wyrażany w hercach lub w wartościach rytmicznych.
- **Rate [Hz] (0.05-10.00Hz)**—wyznaczanie częstotliwości czyli szybkości modulacji.
- **Rate [note] (wartości rytmiczne)**—jeśli powyższemu parametrowi „sync” wybierzesz wartość „Note”, parametr „Rate” może przyjmować wartości tempa. Wybierz wartość odpowiadającą odpowiedniej wartości rytmicznej.

- **Depth (0-127)**—wyznaczanie głębokości modulacji.
- **Attack (0-127)**—określanie prędkości, z jaką będzie się zmieniać częstotliwość odcięcia. Parametr jest stosowany wtedy, gdy parametr „Modulation Wave” ma wartość „SQR”, „SAW1” lub „SAW2”.
- **Level (0-127)**—poziom sygnału wyjściowego.

45. Step Filter

Efekt jest filtrem, którego częstotliwość odcięcia można modulować krokowo.

- Istnieje możliwość wyboru wzorca modulacji.
- **Step 1-16 (0-127)**—wyznaczanie częstotliwości odcięcia dla każdego kroku.
 - **Rate [sync] (Hz, nuta)**—określanie, czy modulacja będzie synchronizowana do tempa pracy aranżera lub rekordera (wartość rytmiczna), czy też nie (wartość „Hz”). Zależnie od wyboru zakres wartości jest wyrażany w hercach lub w wartościach rytmicznych.
 - **Rate [Hz] (0.05-10.00Hz)**—wyznaczanie częstotliwości czyli szybkości modulacji.
 - **Rate [nuta] (wartości rytmiczne)**—jeśli powyższemu parametrowi „Sync” wybierzesz wartość rytmiczną, parametr „Rate” może przyjmować wartości tempa. Wybierz wartość odpowiadającą odpowiedniej wartości rytmicznej.
 - **Attack (0-127)**—określanie prędkości, z jaką będzie się zmieniać częstotliwość odcięcia poszczególnych kroków.
 - **Filter Type (LPF, BPF, HPF, NOTCH)**—wybieranie typu filtra. Wybrany zakres częstotliwości będzie przepuszczany przez filtr. *LPF*: częstotliwości niższe od częstotliwości odcięcia. *BPF*: częstotliwości wokół częstotliwości odcięcia. *HPF*: częstotliwości powyżej częstotliwości odcięcia. *NOTCH*: częstotliwości poza obszarem wokół częstotliwości odcięcia.
 - **Filter Slope (-12, -24, -36 [dB])**—wyznaczanie tłumienności na oktawę: -36dB: skrajnie stroma, -24dB: stroma, -12dB: łagodna.
 - **Filter Resonance (0-127)**—wyznaczanie dobroci filtra cyfrowego. Im wyższa wartość, tym silniej są podbijane częstotliwości wokół częstotliwości odcięcia.
 - **Filter Gain (0-12 [dB])**—wyznaczanie stopnia podbicia sygnału wyjściowego.
 - **Level (0-127)**—poziom sygnału wyjściowego.

46. Humanizer

Efekt nadaje brzmieniu samogłoskowy charakter, co czyni go podobnym do głosu ludzkiego.

- **Drive Sw (OFF, ON)**—przełącznik poniższego parametru „Drive”.
- **Drive (0-127)**—głębokość zniekształcenia. Parametr zmienia również poziom głośności.
- **Vowel 1 (a, e, i, o, u)**
- **Vowel 2 (a, e, i, o, u)**—wybieranie samogłoski.
- **Rate [sync] (Hz, nuta)**—określanie, czy modulacja będzie synchronizowana do tempa pracy aranżera lub rekordera (wartość rytmiczna), czy też nie (wartość „Hz”). Zależnie od wyboru zakres wartości jest wyrażany w hercach lub w wartościach rytmicznych.
- **Rate [Hz] (0.05-10.00Hz)**—wyznaczanie szybkości przejścia pomiędzy dwoma samogłoskami, wybranymi za pomocą parametrów „Vowel 1” i „Vowel 2”.
- **Rate [note] (wartości rytmiczne)**—jeśli powyższemu parametrowi „sync” wybierzesz wartość „Note”, parametr „Rate” może przyjmować wartości tempa. Wybierz wartość odpowiadającą odpowiedniej wartości rytmicznej.
- **Depth (0-127)**—wyznaczanie głębokości efektu.
- **Input Sync Sw (Off, On)**—określanie, czy generator przebiegów wolnozmiennych (LFO), wykorzystywany do przełączania samogłosek, będzie resetowany sygnałem wejściowym (On), czy też nie (Off).
- **Input Sync Threshold (0-127)**—wyznaczanie poziomu odniesienia, przy którym resetowany będzie generator przebiegów wolnozmiennych (LFO).
- **Manual (0-100)**—wyznaczanie punktu przełączania samogłosek. Wartość „49” lub mniejsza: Samogłoska, wybrana za pomocą parametru „Vowel 1” będzie wybrzmiewać dłużej. 50: Obydwie samogłoski będą mieć taki sam czas wybrzmiewania. Wartość „50” lub więcej: Samogłoska, wybrana za pomocą parametru „Vowel 2” będzie wybrzmiewać dłużej.
- **EQ Low Gain (-15dB-0-15dB)**—stopień podbicia (wartości dodatnie) lub tłumienia (wartości ujemne) przedziału niskich częstotliwości.
- **EQ High Gain (-15dB-0-15dB)**—stopień podbicia (wartości dodatnie) lub tłumienia (wartości ujemne) przedziału wysokich częstotliwości.
- **Panpot (L64-0-63R)**—miejsce sygnału po efekcie w panoramie stereofonicznej. Jest to efekt monofoniczny, miksujący sygnały wejściowe. Jednakże sygnał wyjściowy można kierować do dowolnego miejsca panoramy stereofonicznej.
- **Level (0-127)**—Output level.

47. Speaker Sim

Symulator typu głośników oraz parametrów mikrofonu, stosowanych to rejestrowania głosu spikera.

- **Speaker Type**—typ głośnika. Poniższa tabela zawiera specyfikację poszczególnych wartości powyższego parametru. Kolumna „Głośnik” podaje średnicę głośnika (w calach) oraz ich ilość.

Typ	Obudowa	Głośnik	Typ mikrofonu
Small 1	mała z otwartym tyłem	10	dynamiczny
Small 2	mała z otwartym tyłem	10	dynamiczny
Middle	z otwartym tyłem	12 x 1	dynamiczny
JC-120	z otwartym tyłem	12 x 2	dynamiczny
Built In 1	z otwartym tyłem	12 x 2	dynamiczny
Built In 2	z otwartym tyłem	12 x 2	pojemnościowy
Built In 3	z otwartym tyłem	12 x 2	pojemnościowy
Built In 4	z otwartym tyłem	12 x 2	pojemnościowy
Built In 5	z otwartym tyłem	12 x 2	pojemnościowy
BG Stack 1	szczelna	12 x 2	pojemnościowy
BG Stack 2	szczelna duża	12 x 2	pojemnościowy
MS Stack 1	szczelna duża	12 x 4	pojemnościowy
MS Stack 2	szczelna duża	12 x 4	pojemnościowy
Metal Stk 1	duża wieżowa podwójna	12 x 4	pojemnościowy
2-Stack	duża wieżowa podwójna	12 x 4	pojemnościowy
3-Stack	duża wieżowa potrójna	12 x 4	pojemnościowy

- **Mic Setting (1, 2, 3)**—wyznaczanie położenia mikrofonu, rejestrującego głos spikera. Im wyższa wartość, tym mikrofon jest umieszczony dalej.
- **Mic Level (0~127)**—poziom głośności mikrofonu.
- **Direct Level (0~127)**—poziom sygnału bezpośredniego.
- **Level (0~127)**—poziom sygnału wyjściowego.

48. Step Phaser

Efekt jest przesuwaniem fazowym, w którym przesunięcia fazy następują skokowo.

- **Phaser Mode (4-Stage, 8-Stage, 12-Stage)**—wyznaczanie ilości skoków fazy.
- **Phaser Manual (0~127)**—wyznaczanie częstotliwości zasadniczej, od której stosowana będzie modulacja.
- **Step Rate [sync] (Hz, Note)**—określanie, czy modulacja będzie synchronizowana do tempa pracy aranżera lub rekordera (wartość „Note”), czy też nie (wartość „Hz”). Zależnie od wyboru zakres wartości jest wyrażany w hercach lub w wartościach rytmicznych.
- **Step Rate (0.05~10.0Hz)**—wyznaczanie częstotliwości czyli szybkości modulacji.
- **Step Rate [note] (wartości rytmiczne)**—jeśli powyższemu parametrowi „Sync” wybierzesz wartość „Note”, parametr „Step Rate” może przyjmować wartości tempa. Wybierz wartość odpowiadającą odpowiedniej wartości rytmicznej.
- **Depth (0~127)**—wyznaczanie głębokości modulacji.
- **Polarity (Inverse, Synchro)**—określanie, czy przesunięcia fazowe modulacji w lewym i prawym kanale będą zgodne czy przeciwnie. *INVERSE*: Kanaly stereo są przesunięte fazowo względem siebie. Zastosowanie do sygnału monofonicznego daje możliwość uzyskania pseudo stereofonii. *SYNCHRO*: Modulacja nie jest przesunięta fazowo. Tę wartość należy wybierać przetwarzając stereofoniczny sygnał wejściowy.
- **Resonance (0~127)**—wyznaczanie głębokości sprzężenia zwrotnego.
- **Cross Feedback (-98~+98%)**—wyznaczanie głębokości skrośnego sprzężenia zwrotnego. Wartości ujemne odwracają fazę.
- **Step Rate [sync] (Hz, nota)**—określanie, czy modulacja będzie synchronizowana do tempa pracy aranżera lub rekordera (wartość rytmiczna), czy też nie (wartość „Hz”). Zależnie od wyboru zakres wartości jest wyrażany w hercach lub w wartościach rytmicznych.
- **Step Rate [Hz] (0.10~20.00Hz)**—wyznaczanie częstotliwości (szybkości) zmian skokowych.
- **Step Rate [note] (wartości rytmiczne)**—jeśli powyższemu parametrowi „Sync” wybierzesz wartość „Note”, parametr „Step Rate” może przyjmować wartości tempa. Wybierz wartość odpowiadającą odpowiedniej wartości rytmicznej.
- **Mix Level (0~127)**—wyznaczanie poziomu sygnału po efekcie.

- **EQ Low Gain (-15dB~0~15dB)**—stopień podbicia (wartości dodatnie) lub tłumienia (wartości ujemne) przedziału niskich częstotliwości.
- **EQ High Gain (-15dB~0~15dB)**—stopień podbicia (wartości dodatnie) lub tłumienia (wartości ujemne) przedziału wysokich częstotliwości.
- **Level (0~127)**—poziom sygnału wyjściowego.

49. MLT Phaser

Skrajnie wysokie różnice przesunięć fazowych generują głęboki i mocny efekt.

- **Phaser Mode (4-stage, 8-stage, 12-stage, 16-stage, 20-stage, 24-stage)**—wyznaczanie ilości skoków fazy.
- **Phaser Manual (0~127)**—wyznaczanie częstotliwości zasadniczej, od której stosowana będzie modulacja.
- **Rate [sync] (Hz, Note)**—określanie, czy modulacja będzie synchronizowana do tempa pracy aranżera lub rekordera (wartość „Note”), czy też nie (wartość „Hz”). Zależnie od wyboru zakres wartości jest wyrażany w hercach lub w wartościach rytmicznych.
- **Rate [Hz] (0.05~10.0Hz)**—wyznaczanie częstotliwości czyli szybkości modulacji.
- **Rate [note] (wartości rytmiczne)**—jeśli powyższemu parametrowi „sync” wybierzesz wartość „Note”, parametr „Rate” może przyjmować wartości tempa. Wybierz wartość odpowiadającą odpowiedniej wartości rytmicznej.
- **Depth (0~127)**—wyznaczanie głębokości modulacji.
- **Resonance (0~127)**—wyznaczanie głębokości sprzężenia zwrotnego.
- **Mix Level (0~127)**—wyznaczanie poziomu sygnału po efekcie.
- **Panpot (L64~0~63R)**—miejsce sygnału po efekcie w panoramie stereofonicznej. Jest to efekt monofoniczny, miksujący sygnały wejściowe. Jednakże sygnał wyjściowy można kierować do dowolnego miejsca panoramy stereofonicznej.
- **EQ Low Gain (-15dB~0~15dB)**—stopień podbicia (wartości dodatnie) lub tłumienia (wartości ujemne) przedziału niskich częstotliwości.
- **EQ High Gain (-15dB~0~15dB)**—stopień podbicia (wartości dodatnie) lub tłumienia (wartości ujemne) przedziału wysokich częstotliwości.
- **Level (0~127)**—poziom sygnału wyjściowego.

50. Inf Phaser

Przesuwnik fazy, obniżający lub podwyższający w sposób ciągły częstotliwość modulacji.

- **Mode (1, 2, 3, 4)**—im wyższa wartość, tym głębszy efekt.
- **Speed (-100~100)**—wyznaczanie szybkości zmian częstotliwości modulacji (+: wzrost/-: redukcja).
- **Resonance (0~127)**—wyznaczanie głębokości sprzężenia zwrotnego.
- **Mix Level (0~127)**—wyznaczanie poziomu sygnału po efekcie.
- **Panpot (L64~0~63R)**—miejsce sygnału po efekcie w panoramie stereofonicznej. Jest to efekt monofoniczny, miksujący sygnały wejściowe. Jednakże sygnał wyjściowy można kierować do dowolnego miejsca panoramy stereofonicznej.
- **EQ Low Gain (-15dB~0~15dB)**—stopień podbicia (wartości dodatnie) lub tłumienia (wartości ujemne) przedziału niskich częstotliwości.
- **EQ High Gain (-15dB~0~15dB)**—stopień podbicia (wartości dodatnie) lub tłumienia (wartości ujemne) przedziału wysokich częstotliwości.
- **Level (0~127)**—poziom sygnału wyjściowego.

51. Ring Modul

Modulator pierścieniowy to efekt, który stosuje modulację amplitudy sygnału wejściowego, generując dźwięki typu „dzwonkowego”. Częstotliwość modulacji można zmieniać poziomem sygnału wejściowego.

- **Frequency (0~127)**—wyznaczanie częstotliwości, do której stosowana będzie modulacja.
- **Sens (0~127)**—wyznaczanie głębokości modulacji częstotliwościowej.
- Określanie, czy częstotliwość modulacji będzie zmieniać się w kierunku częstotliwości wyższych („UP”), czy niższych („DOWN”).
- **EQ Low Gain**—stopień podbicia lub tłumienia przedziału niskich częstotliwości. Wartości dodatnie (+) podbijają przedział wysokich częstotliwości.
- **EQ High Gain**—stopień podbicia lub tłumienia przedziału wysokich częstotliwości. Wartości dodatnie podbijają przedział wysokich częstotliwości.

- **Balance**—równoważenie poziomu głośności pomiędzy sygnałem bezpośrednim i sygnałem po efekcie. Po wybraniu wartości D100:0W wyprowadzany jest tylko sygnał bezpośredni, a po wybraniu wartości D0:100W – tylko sygnał po efekcie.
- **Level (0~127)**—poziom sygnału wyjściowego.

52. Step Ring

To jest modulator pierścieniowy, wykorzystujący do modyfikowania częstotliwości modulacji 16-elementową sekwencję.

- **Step 1~16 (0~127)**—wyznaczanie częstotliwości dla każdego elementu sekwencji.
- **Rate [sync] (Hz, nuta)**—określanie, czy modulacja będzie synchronizowana do tempa pracy aranżera lub rekordera (wartość rytmiczna), czy też nie (wartość „Hz”). Zależnie od wyboru zakres wartości jest wyrażany w hercach lub w wartościach rytmicznych.
- **Rate [Hz] (0.05~10.00Hz)**—częstotliwość (szybkość) modulacji.
- **Rate [note] (wartości rytmiczne)**—jeśli powyższemu parametrowi „sync” wybierzesz wartość „Note”, parametr „Rate” może przyjmować wartości tempa. Wybierz wartość odpowiadającą odpowiedniej wartości rytmicznej.
- **Attack (0~127)**—określanie prędkości, z jaką będzie się zmieniać częstotliwość odcięcia poszczególnych kroków.
- **EQ Low Gain (-15dB~0~15dB)**—stopień podbicia (wartości dodatnie) lub tłumienia (wartości ujemne) przedziału niskich częstotliwości.
- **EQ High Gain (-15dB~0~15dB)**—stopień podbicia (wartości dodatnie) lub tłumienia (wartości ujemne) przedziału wysokich częstotliwości.
- **Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W)**—równoważenie poziomu sygnału bezpośredniego (D) i sygnału po efekcie (W).
- **Level (0~127)**—poziom sygnału wyjściowego.

53. Tremolo

Efekt moduluje (czyli zmienia okresowo) poziom głośności.

- **Modulation Wave (TRI, SQR, SIN, SAW1, SAW2)**—wybieranie przebiegu modulującego. TRI: przebieg trójkątny, SQR: przebieg prostokątny, SIN: przebieg sinusoidalny, SAW1/2: przebieg piłkastościenny.
- **Rate [sync] (Hz, nuta)**—określanie, czy modulacja będzie synchronizowana do tempa pracy aranżera lub rekordera (wartość rytmiczna), czy też nie (wartość „Hz”). Zależnie od wyboru zakres wartości jest wyrażany w hercach lub w wartościach rytmicznych.
- **Rate [Hz] (0.05~10.0Hz)**—wyznaczanie częstotliwości czyli szybkości modulacji.
- **Rate [note] (wartości rytmiczne)**—jeśli powyższemu parametrowi „sync” wybierzesz wartość „Note”, parametr „Rate” może przyjmować wartości tempa. Wybierz wartość odpowiadającą odpowiedniej wartości rytmicznej.
- **Depth (0~127)**—wyznaczanie głębokości efektu.
- **EQ Low Gain (-15dB~0~15dB)**—stopień podbicia (wartości dodatnie) lub tłumienia (wartości ujemne) przedziału niskich częstotliwości.
- **EQ High Gain (-15dB~0~15dB)**—stopień podbicia (wartości dodatnie) lub tłumienia (wartości ujemne) przedziału wysokich częstotliwości.
- **Level (0~127)**—poziom sygnału wyjściowego.

54. Auto Pan

Efekt moduluje (zmienia okresowo) miejsce brzmienia w panoramie stereofonicznej.

- **Modulation Wave (TRI, SQR, SIN, SAW1, SAW2)**—wybieranie przebiegu modulującego. TRI: przebieg trójkątny, SQR: przebieg prostokątny, SIN: przebieg sinusoidalny, SAW1/2: przebieg piłkastościenny.
- **Rate [sync] (Hz, nuta)**—określanie, czy modulacja będzie synchronizowana do tempa pracy aranżera lub rekordera (wartość rytmiczna), czy też nie (wartość „Hz”). Zależnie od wyboru zakres wartości jest wyrażany w hercach lub w wartościach rytmicznych.
- **Rate [Hz] (0.05~10.0Hz)**—wyznaczanie częstotliwości czyli szybkości modulacji.
- **Rate [note] (wartości rytmiczne)**—jeśli powyższemu parametrowi „sync” wybierzesz wartość „Note”, parametr „Rate” może przyjmować wartości tempa. Wybierz wartość odpowiadającą odpowiedniej wartości rytmicznej.
- **Depth (0~127)**—wyznaczanie głębokości efektu.
- **EQ Low Gain (-15dB~0~15dB)**—stopień podbicia (wartości dodatnie) lub tłumienia (wartości ujemne) przedziału niskich częstotliwości.
- **EQ High Gain (-15dB~0~15dB)**—stopień podbicia (wartości dodatnie) lub tłumienia (wartości ujemne) przedziału wysokich częstotliwości.
- **Level (0~127)**—poziom sygnału wyjściowego.

55. Step Pan

Do modulacji panoramy wykorzystywana jest szesnastoelementowa sekwencja.

- **Step 1~16 (L64~0~63R)**—przypisywanie pozycji w panoramie stereofonicznej poszczególnym elementom sekwencji.
- **Rate [sync] (Hz, nuta)**—określanie, czy modulacja będzie synchronizowana do tempa pracy aranżera lub rekordera (wartość rytmiczna), czy też nie (wartość „Hz”). Zależnie od wyboru zakres wartości jest wyrażany w hercach lub w wartościach rytmicznych.
- **Rate [Hz] (0.05~10.00Hz)**—częstotliwość (szybkość) modulacji.
- **Rate [note] (wartości rytmiczne)**—jeśli powyższemu parametrowi „sync” wybierzesz wartość „Note”, parametr „Rate” może przyjmować wartości tempa. Wybierz wartość odpowiadającą odpowiedniej wartości rytmicznej.
- **Attack (0~127)**—określanie prędkości, z jaką będzie się zmieniać miejsce w panoramie stereofonicznej poszczególnych kroków.
- **Input Sync Sw (Off, On)**—określanie, czy nuta wejściowa będzie resetować sekwencję (ponowny start od początku) (On), czy też nie (Off).
- **Input Sync Threshold (0~127)**—wyznaczanie poziomu głośności nuty wejściowej, przy którym nuta taka będzie rozpoznawana.
- **Level (0~127)**—poziom sygnału wyjściowego.

56. Slicer

Dzięki zastosowaniu następujących po sobie kolejnych redukcji poziomu głośności efekt przekształca brzmienie w taki sposób, aby uzyskiwał charakter frazy akompaniamentowej. Jest to szczególnie efektywne w stosunku do brzmień o długim czasie wybrzmiewania.

- **Step 1~16 (0~127)**—wyznaczanie poziomu głośności poszczególnym elementom tłumiącym.
- **Rate [sync] (Hz, nuta)**—określanie, czy modulacja będzie synchronizowana do tempa pracy aranżera lub rekordera (wartość rytmiczna), czy też nie (wartość „Hz”). Zależnie od wyboru zakres wartości jest wyrażany w hercach lub w wartościach rytmicznych.
- **Rate [Hz] (0.05~10.00Hz)**—częstotliwość (szybkość) modulacji.
- **Rate [note] (wartości rytmiczne)**—jeśli powyższemu parametrowi „sync” wybierzesz wartość „Note”, parametr „Rate” może przyjmować wartości tempa. Wybierz wartość odpowiadającą odpowiedniej wartości rytmicznej.
- **Attack (0~127)**—określanie prędkości, z jaką będzie się zmieniać poziom głośności.
- **Input Sync Sw (Off, On)**—określanie, czy nuta wejściowa będzie resetować sekwencję (ponowny start od początku) (On), czy też nie (Off).
- **Input Sync Threshold (0~127)**—wyznaczanie poziomu głośności nuty wejściowej, przy którym nuta taka będzie rozpoznawana.
- **Mode (Legato, Slash)**—określanie sposobu zmian poziomu głośności pomiędzy kolejnymi krokami.
LEGATO: Poziom głośności w momencie przejścia pomiędzy sąsiednimi krokami nie zmienia się. Jeśli poziom następnego kroku jest taki sam, głośność nie zmieni się.
SLASH: Przed przejściem do następnego kroku poziom jest chwilowo redukowany do zera. Taka zmiana występuje również wtedy, gdy poziom głośności następnego kroku jest taki sam, jak poprzedniego.
- **Shuffle (0~127)**—określanie sposobu synchronizacji zmian poziomu głośności dla kroków parzystych. Im wyższa wartość, tym progresja kroku następuje później.
- **Level (0~127)**—Output level.

57. VK Rotary

Efekt umożliwia stosowanie zmiennej reakcji głośnika obrotowego z równoczesnym silniejszym podbiciem przedziału niskich częstotliwości.

Efekt pochodzi z modelu VK-7.

- **Speed (Slow, Fast)**—określanie prędkości wirowania.
- **Brake (Off, On)**—przełącznik wirowania głośnika obrotowego. Po wybraniu wartości „On”, obroty będą stopniowo maleć do zera. Po wybraniu wartości „Off”, obroty będą stopniowo rosnąć.
- **Woofers Slow Speed (0.05~10.0Hz)**—wyznaczanie wolniejszej prędkości wirowania głośnika niskotonowego.
- **Woofers Fast Speed (0.05~10.0Hz)**—wyznaczanie szybszej prędkości wirowania głośnika niskotonowego.
- **Woofers Trans Up (0~127)**—wyznaczanie współczynnika szybkości zmiany prędkości wirowania od szybkości mniejszej do większej po zmianie wartości parametru „Speed” ze „Slow” na „Fast”.

- **Woofer Trans Down (0~127)**—wyznaczanie współczynnika szybkości zmiany prędkości wirowania głośnika niskotonowego od szybkości większej do mniejszej po zmianie wartości parametru „Speed” ze „Fast” na „Slow”.
- **Woofer Level (0~127)**—wyznaczanie poziomu głośności głośnika niskotonowego.
- **Tweeter Slow Speed (0.05~10.0Hz)**—wyznaczanie wolniejszej prędkości wirowania głośnika wysokotonowego.
- **Tweeter Fast Speed (0.05~10.0Hz)**—wyznaczanie szybszej prędkości wirowania głośnika wysokotonowego.
- **Tweeter Trans Up (0~127)**—wyznaczanie współczynnika szybkości zmiany prędkości wirowania głośnika wysokotonowego od szybkości mniejszej do większej po zmianie wartości parametru „Speed” ze „Slow” na „Fast”.
- **Tweeter Trans Down (0~127)**—wyznaczanie współczynnika szybkości zmiany prędkości wirowania głośnika wysokotonowego od szybkości większej do mniejszej po zmianie wartości parametru „Speed” z „Fast” na „Slow”.
- **Tweeter Level (0~127)**—wyznaczanie poziomu głośności głośnika wysokotonowego.
- **Spread (0~10)**—kreowanie przestrzeni stereofonicznej wirującego głośnika. Im wyższa wartość, tym brzmienie jest szersze, bardziej rozłożone w panoramie stereofonicznej.
- **EQ Low Gain (-15dB~0~15dB)**—stopień podbicia (wartości dodatnie) lub tłumienia (wartości ujemne) przedziału niskich częstotliwości.
- **EQ High Gain (-15dB~0~15dB)**—stopień podbicia (wartości dodatnie) lub tłumienia (wartości ujemne) przedziału wysokich częstotliwości.
- **Level (0~127)**—poziom sygnału wyjściowego.

58. 3D Chorus

Do efektu CHORUS wprowadzany jest dodatkowo efekt 3D (trzeci wymiar). Sygnał po efekcie CHORUS będzie rozmieszczany 90 stopni w lewo i w prawo od środka panoramy stereofonicznej.

- **Filter Type (OFF, LPF, HPF)**—wybieranie typu filtra. „OFF”: filtr nie jest stosowany. LPF: filtr dolnoprzepustowy, który tłumi częstotliwości wyższe od częstotliwości odcięcia, określanej wartością parametru „Cutoff Frequency”. HPF: filtr górnoprzepustowy.
- **Cutoff Freq (200~8000Hz)**—wyznaczanie częstotliwości odcięcia.
- **Chorus Pre Delay (0.0~100.0ms)**—opóźnienie wstępne czyli czas pomiędzy momentem pojawienia się sygnału bezpośredniego, a momentem pojawienia się sygnału po efekcie CHORUS.
- **Rate [sync] (Hz, nuta)**—określanie, czy modulacja będzie synchronizowana do tempa pracy aranżera lub reordera (wartość rytmiczna), czy też nie (wartość „Hz”). Zależnie od wyboru zakres wartości jest wyrażany w hercach lub w wartościach rytmicznych.
- **Chorus Rate (0.05~10.0Hz)**—wyznaczanie częstotliwości czyli szybkości modulacji.
- **Rate [note] (wartości rytmiczne)**—jeśli powyższemu parametrowi „sync” wybierzesz wartość „Note”, parametr „Rate” może przyjmować wartości tempa. Wybierz wartość odpowiadającą odpowiedniej wartości rytmicznej.
- **Chorus Depth (0~127)**—wyznaczanie głębokości modulacji.
- **Phase (0~180deg)**—wyznaczanie przesunięcia fazowego.
- **Output Mode (Speaker, Phones)**—wybieranie metody wyprowadzania sygnału po efekcie gniazdami grupy OUTPUT. Po wybraniu wartości „Speaker” optymalny efekt 3D będzie można uzyskać korzystając z głośników, a po wybraniu wartości „Phones” optymalny efekt 3D będzie można uzyskać korzystając ze słuchawek.
- **EQ Low Gain (-15dB~0~15dB)**—stopień podbicia (wartości dodatnie) lub tłumienia (wartości ujemne) przedziału niskich częstotliwości.
- **EQ High Gain (-15dB~0~15dB)**—stopień podbicia (wartości dodatnie) lub tłumienia (wartości ujemne) przedziału wysokich częstotliwości.
- **Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W)**—równoważenie poziomu sygnału bezpośredniego (D) i sygnału po efekcie (W).
- **Level (0~127)**—poziom sygnału wyjściowego.

59. 3D Flanger

Do efektu typu FLANGER wprowadzany jest dodatkowy, trzeci wymiar (3D). Efekt FLANGER będzie rozmieszczany 90 stopni w lewo i w prawo od środka panoramy stereofonicznej.

- **Filter Type (OFF, LPF, HPF)**—wybieranie typu filtra. „OFF”: filtr nie jest stosowany. LPF: filtr dolnoprzepustowy, który tłumi częstotliwości wyższe od częstotliwości odcięcia, określanej wartością parametru „Cutoff Frequency”. HPF: filtr górnoprzepustowy.
- **Cutoff Freq (200~8000Hz)**—wyznaczanie częstotliwości odcięcia.
- **Pre Delay (0.0~100.0 ms)**—opóźnienie wstępne czyli czas jaki upłynie do momentu pojawienia się sygnału po efekcie FLANGER.
- **Rate [sync] (Hz, nuta)**—określanie, czy modulacja będzie synchronizowana do tempa pracy aranżera lub reordera (wartość rytmiczna), czy też nie (wartość „Hz”). Zależnie od wyboru zakres wartości jest wyrażany w hercach lub w wartościach rytmicznych.
- **Rate [Hz] (0.05~10.0Hz)**—wyznaczanie częstotliwości czyli szybkości modulacji.

- **Rate [note] (wartości rytmiczne)**—jeśli powyższemu parametrowi „sync” wybierzesz wartość „Note”, parametr „Rate” może przyjmować wartości tempa. Wybierz wartość odpowiadającą odpowiedniej wartości rytmicznej.
- **Depth (0~127)**—wyznaczanie głębokości modulacji.
- **Phase (0~180deg)**—wyznaczanie przesunięcia fazowego.
- **Feedback (-98%~0~+98%)**—wyznaczanie głębokości sprzężenia zwrotnego. Wartości ujemne odwracają fazę.
- **Output Mode (Speaker, Phones)**—wybieranie metody wyprowadzania sygnału po efekcie gniazdami grupy OUTPUT. Po wybraniu wartości „Speaker” optymalny efekt 3D będzie można uzyskać korzystając z głośników, a po wybraniu wartości „Phones” optymalny efekt 3D będzie można uzyskać korzystając ze słuchawek.
- **EQ Low Gain (-15dB~0~15dB)**—stopień podbicia (wartości dodatnie) lub tłumienia (wartości ujemne) przedziału niskich częstotliwości.
- **EQ High Gain (-15dB~0~15dB)**—stopień podbicia (wartości dodatnie) lub tłumienia (wartości ujemne) przedziału wysokich częstotliwości.
- **Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W)**—równoważenie poziomu sygnału bezpośredniego (D) i sygnału po efekcie (W).
- **Level (0~127)**—poziom sygnału wyjściowego.

60. 3D Step Flgr

Do krokowego efektu typu FLANGER wprowadzany jest dodatkowy, trzeci wymiar (3D). Efekt FLANGER będzie rozmieszczany 90 stopni w lewo i w prawo od środka panoramy stereofonicznej.

- **Filter Type (OFF, LPF, HPF)**—wybieranie typu filtra. „OFF”: filtr nie jest stosowany. LPF: filtr dolnoprzepustowy, który tłumi częstotliwości wyższe od częstotliwości odcięcia, określanej wartością parametru „Cutoff Frequency”. HPF: filtr górnoprzepustowy.
- **Cutoff Freq (200~8000Hz)**—wyznaczanie częstotliwości odcięcia.
- **Pre Delay (0.0~100.0 ms)**—opóźnienie wstępne czyli czas jaki upłynie do momentu pojawienia się sygnału po efekcie FLANGER.
- **Rate [sync] (Hz, Note)**—określanie, czy modulacja będzie synchronizowana do tempa pracy aranżera lub reordera (wartość „Note”), czy też nie (wartość „Hz”). Zależnie od wyboru zakres wartości jest wyrażany w hercach lub w wartościach rytmicznych.
- **Rate [Hz] (0.05~10.0Hz)**—wyznaczanie częstotliwości czyli szybkości modulacji.
- **Rate [note] (wartości rytmiczne)**—jeśli powyższemu parametrowi „sync” wybierzesz wartość „Note”, parametr „Rate” może przyjmować wartości tempa. Wybierz wartość odpowiadającą odpowiedniej wartości rytmicznej.
- **Depth (0~127)**—wyznaczanie głębokości modulacji.
- **Phase (0~180deg)**—wyznaczanie przesunięcia fazowego.
- **Feedback (-98%~0~+98%)**—wyznaczanie głębokości sprzężenia zwrotnego. Wartości ujemne odwracają fazę.
- **Step Rate [sync] (Hz, nuta)**—określanie, czy modulacja będzie synchronizowana do tempa pracy aranżera lub reordera (wartość rytmiczna), czy też nie (wartość „Hz”). Zależnie od wyboru zakres wartości jest wyrażany w hercach lub w wartościach rytmicznych.
- **Step Rate [Hz] (0.10~20.00Hz)**—określanie współczynnika zmiany wysokości dźwięków.
- **Step Rate [note] (wartości rytmiczne)**—jeśli powyższemu parametrowi „sync” wybierzesz wartość „Note”, parametr „Step Rate” może przyjmować wartości tempa. Wybierz wartość odpowiadającą odpowiedniej wartości rytmicznej.
- **Output Mode (Speaker, Phones)**—wybieranie metody wyprowadzania sygnału po efekcie gniazdami grupy OUTPUT. Po wybraniu wartości „Speaker” optymalny efekt 3D będzie można uzyskać korzystając z głośników, a po wybraniu wartości „Phones” optymalny efekt 3D będzie można uzyskać korzystając ze słuchawek.
- **EQ Low Gain (-15dB~0~15dB)**—stopień podbicia (wartości dodatnie) lub tłumienia (wartości ujemne) przedziału niskich częstotliwości.
- **EQ High Gain (-15dB~0~15dB)**—stopień podbicia (wartości dodatnie) lub tłumienia (wartości ujemne) przedziału wysokich częstotliwości.
- **Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W)**—równoważenie poziomu sygnału bezpośredniego (D) i sygnału po efekcie (W).
- **Level (0~127)**—poziom sygnału wyjściowego.

61. Band Chorus

W tym przypadku efekt CHORUS można stosować niezależnie do przedziału niskich i wysokich częstotliwości.

- **Split Frequency (200~8000Hz)**—częstotliwość podziału.
- **Low Pre Delay (0.0~100.0ms)**—wyznaczanie czasu opóźnienia dla przedziału niższych częstotliwości.
- **Low Rate [sync] (Hz, Note)**—określanie, czy modulacja przedziału niższych częstotliwości będzie synchronizowana do tempa pracy aranżera lub reordera (wartość „Note”), czy też nie (wartość „Hz”). Zależnie od wyboru zakres wartości jest wyrażany w hercach lub w wartościach rytmicznych.
- **Low Rate [Hz] (0.05~10.0Hz)**—wyznaczanie częstotliwości (szybkości) modulacji.

- **Low Rate [note] (wartości rytmiczne)**—jeśli powyższemu parametrowi „sync” wybierzesz wartość „Note”, parametr „Low Rate” może przyjmować wartości tempa. Wybierz wartość odpowiadającą odpowiedniej wartości rytmicznej.
- **Low Depth (0~127)**—wyznaczanie głębokości modulacji przedziału niższych częstotliwości.
- **Low Phase (0~180 deg)**—wyznaczanie przesunięcia fazowego dla przedziału niższych częstotliwości.
- **High Pre Delay (0.0~100.0ms)**—wyznaczanie czasu opóźnienia dla przedziału wyższych częstotliwości.
- **High Rate [sync] (Hz, Note)**—określanie, czy modulacja przedziału wyższych częstotliwości będzie synchronizowana do tempa pracy aranżera lub rekordera (wartość „Note”), czy też nie (wartość „Hz”). Zależnie od wyboru zakres wartości jest wyrażany w hercach lub w wartościach rytmicznych.
- **High Rate [Hz] (0.05~10.00Hz)**—częstotliwość (szybkość) modulacji.
- **High Rate [note] (wartości rytmiczne)**—jeśli powyższemu parametrowi „sync” wybierzesz wartość „Note”, parametr „Rate” może przyjmować wartości tempa. Wybierz wartość odpowiadającą odpowiedniej wartości rytmicznej.
- **High Depth (0~127)**—głębokość modulacji przedziału wysokich częstotliwości.
- **High Phase (0~180 deg)**—przesunięcie fazowe dla przedziału wyższych częstotliwości.
- **Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W)**—równoważenie poziomu sygnału bezpośredniego (D) i sygnału po efekcie (W).
- **Level (0~127)**—poziom sygnału wyjściowego.

62. Band Flanger

W tym przypadku efekt FLANGER można stosować niezależnie do przedziału niskich i wysokich częstotliwości.

- **Split Frequency (200~8000Hz)**—częstotliwość podziału.
- **Low Pre Delay (0.0~100.0ms)**—czas opóźnienia dla przedziału niższych częstotliwości.
- **Low Rate [sync] (Hz, Note)**—określanie, czy modulacja przedziału niższych częstotliwości będzie synchronizowana do tempa pracy aranżera lub rekordera (wartość „Note”), czy też nie (wartość „Hz”). Zależnie od wyboru zakres wartości jest wyrażany w hercach lub w wartościach rytmicznych.
- **Low Rate [Hz] (0.05~10.00Hz)**—częstotliwość (szybkość) modulacji.
- **Low Rate [note] (wartości rytmiczne)**—jeśli powyższemu parametrowi „sync” wybierzesz wartość „Note”, parametr „Low Rate” może przyjmować wartości tempa. Wybierz wartość odpowiadającą odpowiedniej wartości rytmicznej.
- **Low Depth (0~127)**—głębokość modulacji przedziału niższych częstotliwości.
- **Low Phase (0~180 deg)**—przesunięcie fazowe dla przedziału niższych częstotliwości.
- **Low Feedback (-98%~0~+98%)**—wyznaczanie sprzężenia zwrotnego dla przedziału niższych częstotliwości.
- **High Pre Delay (0.0~100.0ms)**—czas opóźnienia dla przedziału wyższych częstotliwości.
- **High Rate [sync] (Hz, Note)**—określanie, czy modulacja przedziału wyższych częstotliwości będzie synchronizowana do tempa pracy aranżera lub rekordera (wartość „Note”), czy też nie (wartość „Hz”). Zależnie od wyboru zakres wartości jest wyrażany w hercach lub w wartościach rytmicznych.
- **High Rate [Hz] (0.05~10.00Hz)**—częstotliwość (szybkość) modulacji.
- **High Rate [note] (wartości rytmiczne)**—jeśli powyższemu parametrowi „sync” wybierzesz wartość „Note”, parametr „Rate” może przyjmować wartości tempa. Wybierz wartość odpowiadającą odpowiedniej wartości rytmicznej.
- **High Depth (0~127)**—głębokość modulacji przedziału wysokich częstotliwości.
- **High Phase (0~180 deg)**—przesunięcie fazowe dla przedziału wyższych częstotliwości.
- **High Feedback (-98%~0~+98%)**—sprzężenie zwrotne dla przedziału wyższych częstotliwości.
- **Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W)**—równoważenie poziomu sygnału bezpośredniego (D) i sygnału po efekcie (W).
- **Level (0~127)**—poziom sygnału wyjściowego.

63. Band Step Flg

W tym przypadku krokowy efekt FLANGER można stosować niezależnie do przedziału niskich i wysokich częstotliwości.

- **Split Frequency (200~8000Hz)**—częstotliwość podziału.
- **Low Pre Delay (0.0~100.0ms)**—czas opóźnienia dla przedziału niższych częstotliwości.
- **Low Rate [sync] (Hz, Note)**—określanie, czy modulacja przedziału niższych częstotliwości będzie synchronizowana do tempa pracy aranżera lub rekordera (wartość „Note”), czy też nie (wartość „Hz”). Zależnie od wyboru zakres wartości jest wyrażany w hercach lub w wartościach rytmicznych.
- **Low Rate [Hz] (0.05~10.00Hz)**—częstotliwość (szybkość) modulacji.
- **Low Rate [note] (wartości rytmiczne)**—jeśli powyższemu parametrowi „sync” wybierzesz wartość „Note”, parametr „Low Rate” może przyjmować wartości tempa. Wybierz wartość odpowiadającą odpowiedniej wartości rytmicznej.
- **Low Depth (0~127)**—głębokość modulacji przedziału niższych częstotliwości.
- **Low Phase (0~180 deg)**—przesunięcie fazowe dla przedziału niższych częstotliwości.
- **Low Feedback (-98%~0~+98%)**—wyznaczanie sprzężenia zwrotnego dla przedziału niższych częstotliwości.
- **Low Step Rate [sync] (Hz, Note)**—określanie, czy modulacja będzie synchronizowana do tempa pracy aranżera lub rekordera (wartość „Note”), czy też nie (wartość „Hz”). Zależnie od wyboru zakres wartości jest wyrażany w hercach lub w wartościach rytmicznych.
- **Low Step Rate [Hz] (0.10~20.00Hz)**—częstotliwość (szybkość) modulacji dla przedziału niższych częstotliwości.
- **Low Step Rate [note] (wartości rytmiczne)**—jeśli powyższemu parametrowi „sync” wybierzesz wartość „Note”, parametr „Step Rate” może przyjmować wartości tempa. Wybierz wartość odpowiadającą odpowiedniej wartości rytmicznej.
- **High Pre Delay (0.0~100.0ms)**—czas opóźnienia dla przedziału wyższych częstotliwości.
- **High Rate [sync] (Hz, Note)**—określanie, czy modulacja przedziału wyższych częstotliwości będzie synchronizowana do tempa pracy aranżera lub rekordera (wartość „Note”), czy też nie (wartość „Hz”). Zależnie od wyboru zakres wartości jest wyrażany w hercach lub w wartościach rytmicznych.
- **High Rate [Hz] (0.05~10.00Hz)**—częstotliwość (szybkość) modulacji.
- **High Rate [note] (wartości rytmiczne)**—jeśli powyższemu parametrowi „sync” wybierzesz wartość „Note”, parametr „Rate” może przyjmować wartości tempa. Wybierz wartość odpowiadającą odpowiedniej wartości rytmicznej.
- **High Depth (0~127)**—głębokość modulacji przedziału wysokich częstotliwości.
- **High Phase (0~180 deg)**—przesunięcie fazowe dla przedziału wyższych częstotliwości.
- **High Feedback (-98%~0~+98%)**—wyznaczanie sprzężenia zwrotnego dla przedziału wyższych częstotliwości.
- **High Step Rate [sync] (Hz, nuta)**—określanie, czy modulacja będzie synchronizowana do tempa pracy aranżera lub rekordera (wartości rytmiczne), czy też nie (wartości w hercach). Zależnie od wyboru zakres wartości jest wyrażany w hercach lub w wartościach rytmicznych.
- **High Step Rate [Hz] (0.10~20.00Hz)**—częstotliwość (szybkość) modulacji dla przedziału wyższych częstotliwości.
- **High Rate [note] (wartości rytmiczne)**—jeśli powyższemu parametrowi „sync” wybierzesz wartość „Note”, parametr „Rate” może przyjmować wartości tempa. Wybierz wartość odpowiadającą odpowiedniej wartości rytmicznej.
- **Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W)**—równoważenie poziomu sygnału bezpośredniego (D) i sygnału po efekcie (W).
- **Level (0~127)**—poziom sygnału wyjściowego.

64. VS Overdrive

Efekt ten to silny przester typu OVERDRIVE.

- **Drive (0~127)**—głębokość zniekształcenia. Parametr zmienia również poziom głośności.
- **Tone (0~127)**—regulacja barwy dźwięku.
- **Amplifier Sw (Off, On)**—przełącznik symulatora wzmacniacza.
- **Amplifier Type (Small, Built-In, 2-Stack, 3-Stack)**—typ wzmacniacza gitarowego. *SMALL*: mały wzmacniacz, *BUILT-IN*: wzmacniacz jednoelementowy, *2-STACK*: duży wzmacniacz dwuelementowy, *3-STACK*: duży wzmacniacz trójelementowy.
- **EQ Low Gain (-15dB~0~15dB)**—stopień podbicia (wartości dodatnie) lub tłumienia (wartości ujemne) przedziału niskich częstotliwości.
- **EQ High Gain (-15dB~0~15dB)**—stopień podbicia (wartości dodatnie) lub tłumienia (wartości ujemne) przedziału wysokich częstotliwości.
- **Panpot (L64~0~63R)**—miejsce sygnału po efekcie w panoramie stereofonicznej. Jest to efekt monofoniczny, miksujący sygnały wejściowe. Jednakże sygnał wyjściowy można kierować do dowolnego miejsca panoramy stereofonicznej.
- **Level (0~127)**—poziom sygnału wyjściowego.

65. VS Distortion

Silniejszy przester niż w przypadku efektu OVERDRIVE. Parametry są takie same, jak dla "64. Overdrive".

66. GT Amp Simul

Efekt jest symulatorem wzmacniacza gitarowego.

- **Pre Amp Sw (Off, On)**—przełącznik symulatora wzmacniacza.
- **Pre Amp Type (JC-120, Clean Twin, Match Drive, BG Lead, MS1959I, MS1959II, MS1959III, Sldn Lead, Metal 5150, Metal Lead, OD-1, OD-2 Turbo, Distortion, Fuzz)**—typ wzmacniacza gitarowego.
- **Pre Amp Volume (0~127)**—poziom głośności oraz głębokość zniekształcenia.
- **Pre Amp Master (0~127)**—ogólny poziom głośności przedwzmacniacza.
- **Pre Amp Gain (Low, Middle, High)**—wyznaczanie poziomu zniekształcenia w przedwzmacniaczu.
- **Pre Amp Bass (0~127)**
- **Pre Amp Middle (0~127)**
- **Pre Amp Treble (0~127)**—regulacja barwy tonów w przedziale niskich, średnich i wysokich częstotliwości.
* Wartości parametru „Pre Amp Middle” nie można dobrać, jeśli parametr „Pre Amp Type” ma wartość „Match Drive”.
- **Pre Amp Presence (0~127 [Match Drive: -127~0])**—Regulacja barwy tonów pasma bardzo wysokich częstotliwości.
- **Pre Amp Bright (Off, On)**—po wybraniu wartości „On” brzmienie jest ostrzejsze i głośniejsze.
* Parametr jest dostępny wtedy, gdy parametr „Pre Amp Type” ma wartość „JC-120”, „Clean Twin” lub „BG Lead”.
- **Speaker Sw (Off, On)**—określanie, czy sygnał będzie przechodził przez głośnik (On), czy też nie (Off).
- **Speaker Type**—typ głośnika. Poniższa tabela zawiera specyfikację poszczególnych wartości powyższego parametru. Kolumna „Głośnik” podaje średnicę głośnika (w calach) oraz ich ilość.

Typ	Obudowa	Głośnik	Typ mikrofonu
Small 1	mała z otwartym tyłem	10	dynamiczny
Small 2	mała z otwartym tyłem	10	dynamiczny
Middle	z otwartym tyłem	12 x 1	dynamiczny
JC-120	z otwartym tyłem	12 x 2	dynamiczny
Built In 1	z otwartym tyłem	12 x 2	dynamiczny
Built In 2	z otwartym tyłem	12 x 2	pojemnościowy
Built In 3	z otwartym tyłem	12 x 2	pojemnościowy
Built In 4	z otwartym tyłem	12 x 2	pojemnościowy
Built In 5	z otwartym tyłem	12 x 2	pojemnościowy
BG Stack 1	szczelna	12 x 2	pojemnościowy
BG Stack 2	szczelna duża	12 x 2	pojemnościowy
MS Stack 1	szczelna duża	12 x 4	pojemnościowy
MS Stack 2	szczelna duża	12 x 4	pojemnościowy
Metal Stk 1	duża wieżowa podwójna	12 x 4	pojemnościowy
2-Stack	duża wieżowa podwójna	12 x 4	pojemnościowy
3-Stack	duża wieżowa potrójna	12 x 4	pojemnościowy

- **Mic Setting (1, 2, 3)**—położenie mikrofonu, zbierającego dźwięk z głośnika. Im wyższa wartość parametru, tym większa odległość mikrofonu od głośnika.
- **Mic Level (0~127)**—poziom głośności mikrofonu.
- **Direct Level (0~127)**—poziom sygnału bezpośredniego.
- **Panpot (L64~0~63R)**—miejsce sygnału po efekcie w panoramie stereofonicznej. Jest to efekt monofoniczny, miksujący sygnały wejściowe. Jednakże sygnał wyjściowy można kierować do dowolnego miejsca panoramy stereofonicznej.
- **Level (0~127)**—poziom sygnału wyjściowego.

67. Gate

Efekt służy do tłumienia zanikającego pogłosu w zależności od poziomu sygnału na wejściu efektu. Efekt należy stosować wtedy, gdy chcesz stworzyć efekt nienaturalnie zanikającego pogłosu.

- **Threshold (0~127)**—poziom sygnału, od którego rozpoczynać się będzie zamykanie bramki.
- **Mode (Gate, Duck)**—typ bramki. *GATE*: Bramka zamknie się, gdy poziom sygnału oryginalnego będzie spadać, tłumiąc sygnał oryginalny. *DUCK*: Bramka zamknie się, gdy poziom sygnału oryginalnego będzie rosnąć, tłumiąc sygnał oryginalny.
- **Attack (0~127)**—czas otwierania się bramki.
- **Hold (0~127)**—czas, jaki upłynie od momentu, gdy bramka zacznie się zamykać do momentu, gdy poziom sygnału spadnie poniżej wartości, wskazanej wartością parametru „Threshold”.
- **Release (0~127)**—czas, jaki upłynie do momentu pełnego otwarcia się bramki.
- **Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W)**—równoważenie poziomu sygnału bezpośredniego (D) i sygnału po efekcie (W).
- **Level (0~127)**—poziom sygnału wyjściowego.

68. Long Delay

Linia opóźniająca o długim czasie opóźnienia.

- **Delay Time [sync] (msec, Note)**—określanie, czy czas opóźnienia będzie zsynchronizowany do tempa pracy aranżera lub rekordera (wartość „Note”), czy też nie (wartość „Hz”) Zależnie od wyboru zakres wartości jest wyrażany w milisekundach lub w wartościach rytmicznych.
- **Delay Time [msec] (0~2600ms)**—czas opóźnienia linii.
- **Delay Time [nuta] (wartości nutowe)**—jeśli powyższemu parametrowi „sync” wybierzesz wartość „Note”, parametr „Delay Time” może przyjmować wartości tempa. Wybierz wartość odpowiadającą odpowiedniej wartości rytmicznej.
- **Phase (Normal, Inverse)**—określanie przesunięcia fazowego sygnału opóźnionego (*NORMAL*: zgodny w fazie, *INVERT*: przeciwny w fazie).
- **Feedback (-98%~0~98%)**—głębokość sprzężenia zwrotnego linii opóźniającej. Wartości ujemne odwracają fazę.
- **Delay HF Damp (200~8000Hz, Bypass)**—częstotliwość graniczna – w sygnale po efekcie będą tłumione wszystkie częstotliwości wyższe. Jeśli nie chcesz tłumić wysokich częstotliwości, wybierz wartość BYPASS.
- **Panpot (L64~0~63R)**—miejsce sygnału po efekcie w panoramie stereofonicznej. Jest to efekt monofoniczny, miksujący sygnały wejściowe. Jednakże sygnał wyjściowy można kierować do dowolnego miejsca panoramy stereofonicznej.
- **EQ Low Gain (-15dB~0~15dB)**—stopień podbicia (wartości dodatnie) lub tłumienia (wartości ujemne) przedziału niskich częstotliwości.
- **EQ High Gain (-15dB~0~15dB)**—stopień podbicia (wartości dodatnie) lub tłumienia (wartości ujemne) przedziału wysokich częstotliwości.
- **Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W)**—równoważenie poziomu sygnału bezpośredniego (D) i sygnału po efekcie (W).
- **Level (0~127)**—poziom sygnału wyjściowego.

69. Serial Delay

Szeregowe połączenie dwóch linii opóźniających. Sprzężenie zwrotne można stosować niezależnie dla każdego składnika, co daje możliwość tworzenia skomplikowanych powtórzeń.

- **Delay 1 Time [sync] (msec, Note)**—określanie, czy czas opóźnienia pierwszej linii będzie zsynchronizowany do tempa pracy aranżera lub rekordera (wartość „Note”), czy też nie (wartość „Hz”) Zależnie od wyboru zakres wartości jest wyrażany w milisekundach lub w wartościach rytmicznych.

- **Delay 1 Time [msec] (0~1300ms)**—czas opóźnienia dla pierwszego składnika.
- **Delay 1 Time [nuta] (wartości nutowe)**—jeśli powyższemu parametrowi [sync] wybierzesz wartość „Note”, parametr „Delay 1 Time” może przyjmować wartości tempa. Wybierz wartość odpowiadającą odpowiedniej wartości rytmicznej.
- **Delay 1 Feedback (-98%~0~+98%)**—sprężenie zwrotne dla pierwszego składnika.
- **Delay 1 HF Damp (200~8000Hz, Bypass)**—częstotliwość graniczna – w sygnale wyjściowym pierwszej linii opóźniającej będą tłumione wszystkie częstotliwości wyższe. (BYPASS: brak tłumienia).
- **Delay 2 Time [sync] (msec, Note)**—określanie, czy czas opóźnienia drugiej linii będzie synchronizowany do tempa pracy aranżera lub rekordera (wartość „Note”), czy też nie (wartość „Hz”) Zależnie od wyboru zakres wartości jest wyrażany w milisekundach lub w wartościach rytmicznych.
- **Delay 2 Time [msec] (0~1300ms)**—czas opóźnienia dla drugiego składnika.
- **Delay 2 Time [nuta] (wartości nutowe)**—jeśli powyższemu parametrowi [sync] wybierzesz wartość „Note”, parametr „Delay 2 Time” może przyjmować wartości tempa. Wybierz wartość odpowiadającą odpowiedniej wartości rytmicznej.
- **Delay 2 Feedback (-98%~0~+98%)**—sprężenie zwrotne dla drugiego składnika.
- **Delay 2 HF Damp (200~8000Hz, Bypass)**—częstotliwość graniczna – w sygnale wyjściowym drugiej linii opóźniającej będą tłumione wszystkie częstotliwości wyższe. BYPASS: brak tłumienia).
- **Panpot (L64~0~63R)**—miejsce sygnału po efekcie w panoramie stereofonicznej. Jest to efekt monofoniczny, miksujący sygnały wejściowe. Jednakże sygnał wyjściowy można kierować do dowolnego miejsca panoramy stereofonicznej.
- **EQ Low Gain (-15dB~0~15dB)**—stopień podbicia (wartości dodatnie) lub tłumienia (wartości ujemne) przedziału niskich częstotliwości.
- **EQ High Gain (-15dB~0~15dB)**—stopień podbicia (wartości dodatnie) lub tłumienia (wartości ujemne) przedziału wysokich częstotliwości.
- **Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W)**—równoważenie poziomu sygnału bezpośredniego (D) i sygnału po efekcie (W).
- **Level (0~127)**—poziom sygnału wyjściowego.

70. MLT Tap DLY

Efekt składa się z czterech linii opóźniających. Parametry każdej linii można określać za pomocą wartości rytmicznych w oparciu o wartości bieżącego tempa. Istnieje również możliwość regulacji poziomu głośności i miejsca w panoramie stereofonicznej każdego sygnału opóźnionego.

- **Delay Time 1~4 [sync] (msec, Note)**—określanie, czy czas opóźnienia będzie synchronizowany do tempa pracy aranżera lub rekordera (wartość „Note”), czy też nie (wartość „msec”). Zależnie od wyboru zakres wartości jest wyrażany w milisekundach lub w wartościach rytmicznych.
- **Delay 1~4 Time [msec] (0~2600ms)**—czas opóźnienia poszczególnych linii.
- **Delay 1~4 Time [nuta] (wartości nutowe)**—jeśli powyższemu parametrowi „sync” wybierzesz wartość „Note”, parametr „Delay 1~4 Time” może przyjmować wartości tempa. Wybierz wartość odpowiadającą odpowiedniej wartości rytmicznej.
- **Delay 1 Feedback (-98%~0~98%)**—głębokość sprężenia zwrotnego pierwszej linii opóźniającej. Wartości ujemne odwracają fazę.
- **HF Damp (200~8000Hz, Bypass)**—częstotliwość graniczna – w sygnale po efekcie będą tłumione wszystkie częstotliwości wyższe. Jeśli nie chcesz tłumić wysokich częstotliwości, wybierz wartość BYPASS.
- **Delay 1~4 Panpot (L64~0~63R)**—miejsce w panoramie stereofonicznej poszczególnych sygnałów opóźnionych.
- **Delay 1~4 Level (0~127)**—poziom głośności poszczególnych linii opóźniających.
- **EQ Low Gain (-15dB~0~15dB)**—stopień podbicia (wartości dodatnie) lub tłumienia (wartości ujemne) przedziału niskich częstotliwości.
- **EQ High Gain (-15dB~0~15dB)**—stopień podbicia (wartości dodatnie) lub tłumienia (wartości ujemne) przedziału wysokich częstotliwości.
- **Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W)**—równoważenie poziomu sygnału bezpośredniego (D) i sygnału po efekcie (W).
- **Level (0~127)**—poziom sygnału wyjściowego.

71. Reverse DLY

Efekt jest odwrotną linią opóźniającą, która do sygnału bezpośredniego dodaje sygnał opóźniony i odwrócony. Za odwróconą linią opóźniającą stosowany jest efekt TAP DELAY.

- **Threshold (0~127)**—określanie poziomu, przy którym odwrócona linia opóźniająca zaczyna być stosowana.
- **Rev Delay Time [sync] (msec, Note)**—określanie, czy czas opóźnienia linii odwróconej będzie synchronizowany do tempa pracy aranżera lub rekordera (wartość „Note”), czy też nie (wartość „Hz”) Zależnie od wyboru zakres wartości jest wyrażany w milisekundach lub w wartościach rytmicznych.
- **Rev Delay Time [msec] (0~1300ms)**—czas opóźnienia linii odwróconej.
- **Rev Delay Time [nuta] (wartości nutowe)**—jeśli powyższemu parametrowi [sync] wybierzesz wartość „Note”, parametr „Delay 1 Time” może przyjmować wartości tempa. Wybierz wartość odpowiadającą odpowiedniej wartości rytmicznej.
- **Rev Delay Feedback (-98%~0~+98%)**—sprężenie zwrotne linii odwróconej.
- **Rev Delay HF Damp (200~8000Hz, Bypass)**—częstotliwość graniczna – w sygnale wyjściowym odwróconej linii opóźniającej będą tłumione wszystkie częstotliwości wyższe (BYPASS: brak tłumienia).
- **Rev Delay Panpot (L64~0~63R)**—miejsce w panoramie stereofonicznej odwróconego sygnału opóźnionego.
- **Rev Delay Level (0~127)**—poziom głośności odwróconego sygnału opóźnionego.
- **Delay 1 Time [sync] (msec, Note)**
- **Delay 2 Time [sync] (msec, Note)**
- **Delay 3 Time [sync] (msec, Note)**—określanie, czy czas opóźnienia linii będzie synchronizowany do tempa pracy aranżera lub rekordera (wartość „Note”), czy też nie (wartość „Hz”) Zależnie od wyboru zakres wartości jest wyrażany w milisekundach lub w wartościach rytmicznych.
- **Delay 1 Time [msec] (0~1300ms)**
- **Delay 2 Time [msec] (0~1300ms)**
- **Delay 3 Time [msec] (0~1300ms)**—wyznaczanie czasu opóźnienia linii.
- **Delay 1 Time [nuta] (wartości nutowe)**
- **Delay 2 Time [nuta] (wartości nutowe)**
- **Delay 3 Time [nuta] (wartości nutowe)**—jeśli powyższemu parametrowi [sync] wybierzesz wartość „Note”, parametr „Delay 2 Time” może przyjmować wartości tempa. Wybierz wartość odpowiadającą odpowiedniej wartości rytmicznej.
- **Delay 3 Feedback (-98%~0~+98%)**—sprężenie zwrotne trzeciego składnika.
- **Delay HF Damp (200~8000Hz, Bypass)**—częstotliwość graniczna – w sygnale wyjściowym linii opóźniającej będą tłumione wszystkie częstotliwości wyższe (BYPASS: brak tłumienia).
- **Delay 1 Panpot (L64~0~63R)**
- **Delay 2 Panpot (L64~0~63R)**—miejsce w panoramie stereofonicznej dla sygnału opóźnionego drugiej linii.
- **Delay 1 Level (0~127)**
- **Delay Level (0~127)**—poziom głośności efektu TAP DELAY.
- **EQ Low Gain (-15dB~0~15dB)**—stopień podbicia (wartości dodatnie) lub tłumienia (wartości ujemne) przedziału niskich częstotliwości.
- **EQ High Gain (-15dB~0~15dB)**—stopień podbicia (wartości dodatnie) lub tłumienia (wartości ujemne) przedziału wysokich częstotliwości.
- **Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W)**—równoważenie poziomu sygnału bezpośredniego (D) i sygnału po efekcie (W).
- **Level (0~127)**—poziom sygnału wyjściowego.

72. Shuffle DLY

Linia opóźniająca ze skrośnymi sygnałami opóźniającymi, nadająca brzmieniu swingujący charakter.

- **Delay Time [sync] (msec, Note)**—określanie, czy czas opóźnienia będzie synchronizowany do tempa pracy aranżera lub rekordera (wartość „Note”), czy też nie (wartość „msec”) Zależnie od wyboru zakres wartości jest wyrażany w milisekundach lub w wartościach rytmicznych.
- **Delay Time [msec] (0~2600ms)**—czas opóźnienia linii.
- **Delay Time [nuta] (wartości nutowe)**—jeśli powyższemu parametrowi „sync” wybierzesz wartość „Note”, parametr „Delay Time” może przyjmować wartości tempa. Wybierz wartość odpowiadającą odpowiedniej wartości rytmicznej.

- **Shuffle Rate (0~100%)**—współczynnik (procentowy), określający czas jaki upłynie, zanim pojawi się opóźniony sygnał B, po zaniknięciu czasu sygnału opóźnionego A. Po wybraniu wartości „100%” obydwie czasy są jednakowe.
- **Acceleration (0~15)**—czas, w którym nastąpi przejście od aktualnie stosowanych ustawień do nowych ustawień.
- **Feedback (-98%~0~98%)**—głębokość sprzężenia zwrotnego linii opóźniającej. Wartości ujemne odwracają fazę.
- **HF Damp (200~8000Hz, Bypass)**—częstotliwość graniczna – w sygnale po efekcie będą tłumione wszystkie częstotliwości wyższe. Jeśli nie chcesz tłumić wysokich częstotliwości, wybierz wartość BYPASS.
- **Panpot A (L64~0~63R)**
- **Panpot B (L64~0~63R)**—miejsce w panoramie stereofonicznej obydwu sygnałów opóźnionych.
- **Level A (0~127)**
- **Level B (0~127)**—poziom głośności obydwu sygnałów opóźnionych.
- **EQ Low Gain (-15dB~0~15dB)**—stopień podbicia (wartości dodatnie) lub tłumienia (wartości ujemne) przedziału niskich częstotliwości.
- **EQ High Gain (-15dB~0~15dB)**—stopień podbicia (wartości dodatnie) lub tłumienia (wartości ujemne) przedziału wysokich częstotliwości.
- **Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W)**—równoważenie poziomu sygnału bezpośredniego (D) i sygnału po efekcie (W).
- **Level (0~127)**—poziom sygnału wyjściowego.

73. 3D Delay

Do linii opóźniającej wprowadzany jest dodatkowy, trzeci wymiar (3D). Sygnał opóźniony będzie rozmieszczany 90 stopni w lewo i w prawo od środka panoramy stereofonicznej.

- **Delay Left Time [sync] (msec, Note)**—określanie, czy czas opóźnienia linii będzie synchronizowany do tempa pracy aranżera lub reordera (wartość „Note”), czy też nie (wartość „Hz”) Zależnie od wyboru zakres wartości jest wyrażany w milisekundach lub w wartościach rytmicznych.
- **Delay Right [msec] (0~2600ms)**—czas opóźnienia lewego sygnału opóźnionego.
- **Delay Left Time [nuta] (wartości nutowe)**—jeśli powyższemu parametrowi [sync] wybierzesz wartość „Note”, parametr „Delay Left Time” może przyjmować wartości tempa. Wybierz wartość odpowiadającą odpowiedniej wartości rytmicznej.
- **Delay Right Time [sync] (msec, Note)**—określanie, czy czas opóźnienia linii będzie synchronizowany do tempa pracy aranżera lub reordera (wartość „Note”), czy też nie (wartość „Hz”) Zależnie od wyboru zakres wartości jest wyrażany w milisekundach lub w wartościach rytmicznych.
- **Delay Right Time [msec] (0~2600ms)**—czas opóźnienia prawego sygnału opóźnionego.
- **Delay Right Time [nuta] (wartości nutowe)**—jeśli powyższemu parametrowi [sync] wybierzesz wartość „Note”, parametr „Delay Right Time” może przyjmować wartości tempa. Wybierz wartość odpowiadającą odpowiedniej wartości rytmicznej.
- **Delay Center Time [sync] (msec, Note)**—określanie, czy czas opóźnienia linii będzie synchronizowany do tempa pracy aranżera lub reordera (wartość „Note”), czy też nie (wartość „Hz”) Zależnie od wyboru zakres wartości jest wyrażany w milisekundach lub w wartościach rytmicznych.
- **Delay center Time [msec] (0~2600ms)**—czas opóźnienia centralnego sygnału opóźnionego.
- **Delay Center Time [nuta] (wartości nutowe)**—jeśli powyższemu parametrowi [sync] wybierzesz wartość „Note”, parametr „Delay Center Time” może przyjmować wartości tempa. Wybierz wartość odpowiadającą odpowiedniej wartości rytmicznej.
- **Center Feedback (-98%~0~98%)**—głębokość sprzężenia zwrotnego centralnej linii opóźniającej. Wartości ujemne odwracają fazę.
- **Delay HF Damp (200~8000Hz, Bypass)**—częstotliwość graniczna – w sygnale po efekcie będą tłumione wszystkie częstotliwości wyższe. Jeśli nie chcesz tłumić wysokich częstotliwości, wybierz wartość BYPASS.
- **Left Level (0~127)**
- **Right Level (0~127)**
- **Center Level (0~127)**—poziom głośności poszczególnych sygnałów opóźnionych.
- **Output Mode (Speaker, Phones)**—wybieranie metody wyprowadzania sygnału po efekcie gniazdami grupy OUTPUT. Po wybraniu wartości „Speaker” optymalny efekt 3D będzie można uzyskać korzystając z głośników, a po wybraniu wartości „Phones” optymalny efekt 3D będzie można uzyskać korzystając ze słuchawek.
- **EQ Low Gain (-15dB~0~15dB)**—stopień podbicia (wartości dodatnie) lub tłumienia (wartości ujemne) przedziału niskich częstotliwości.

- **EQ High Gain (-15dB~0~15dB)**—stopień podbicia (wartości dodatnie) lub tłumienia (wartości ujemne) przedziału wysokich częstotliwości.
- **Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W)**—równoważenie poziomu sygnału bezpośredniego (D) i sygnału po efekcie (W).
- **Level (0~127)**—poziom sygnału wyjściowego.

74. Long Time DLY

Linia opóźniająca, w której czas opóźnienia może się płynnie zmieniać, kreując w ten sposób długie opóźnienia.

- **Delay Time [sync] (msec, Note)**—określanie, czy czas opóźnienia będzie synchronizowany do tempa pracy aranżera lub reordera (wartość „Note”), czy też nie (wartość „msec”) Zależnie od wyboru zakres wartości jest wyrażany w milisekundach lub w wartościach rytmicznych.
- **Delay Time [msec] (0~2600ms)**—czas opóźnienia linii.
- **Delay Time [nuta] (wartości nutowe)**—jeśli powyższemu parametrowi „sync” wybierzesz wartość „Note”, parametr „Delay Time” może przyjmować wartości tempa. Wybierz wartość odpowiadającą odpowiedniej wartości rytmicznej.
- **Delay Acceleration (0~15)**—czas, w którym nastąpi przejście od aktualnie stosowanych ustawień do nowych ustawień. Współczynnik zmian czasu opóźnienia bezpośrednio oddziałuje na współczynnik zmiany wysokości dźwięków.
- **Feedback (-98%~0~98%)**—głębokość sprzężenia zwrotnego linii opóźniającej. Wartości ujemne odwracają fazę.
- **Delay HF Damp (200~8000Hz, Bypass)**—częstotliwość graniczna – w sygnale po efekcie będą tłumione wszystkie częstotliwości wyższe. Jeśli nie chcesz tłumić wysokich częstotliwości, wybierz wartość BYPASS.
- **Panpot (L64~0~63R)**—miejsce sygnału po efekcie w panoramie stereofonicznej. Jest to efekt monofoniczny, miksujący sygnały wejściowe. Jednakże sygnał wyjściowy można kierować do dowolnego miejsca panoramy stereofonicznej.
- **EQ Low Gain (-15dB~0~15dB)**—stopień podbicia (wartości dodatnie) lub tłumienia (wartości ujemne) przedziału niskich częstotliwości.
- **EQ High Gain (-15dB~0~15dB)**—stopień podbicia (wartości dodatnie) lub tłumienia (wartości ujemne) przedziału wysokich częstotliwości.
- **Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W)**—równoważenie poziomu sygnału bezpośredniego (D) i sygnału po efekcie (W).
- **Level (0~127)**—poziom sygnału wyjściowego.

75. Tape Echo

Efekt symuluje wirtualne echo taśmowe, kreując w ten sposób realistyczny efekt, uzyskiwany za pomocą takiego urządzenia. Efekt symuluje echo taśmowe urządzenia Space Echo RE-201 firmy Roland.

- **Mode (S, M, L, S+M, S+L, M+L, S+M+L)**—wybieranie kombinacji głowic odtwarzających. Do wyboru są trzy głowice o różnym czasie opóźnienia. S: krótkim, M: średnim, L: długim.
- **Repeat Rate (0~127)**—szybkość taśmy. Wzrost wartości parametru skraca odstęp między sygnałami opóźnionymi.
- **Intensity (0~127)**—ilość powtórzeń.
- **Bass (-15dB~0~15dB)**—podbijanie (wartości dodatnie) lub tłumienie (wartości ujemne) przedziału wysokich częstotliwości.
- **Treble (-15dB~0~15dB)**—podbijanie (wartości dodatnie) lub tłumienie (wartości ujemne) przedziału wysokich częstotliwości.
- **Head S Pan (L64~0~63R)**
- **Head M Pan (L64~0~63R)**
- **Head L Pan (L64~0~63R)**—niezależne rozmieszczanie w panoramie stereofonicznej poszczególnych sygnałów opóźnionych.
- **Tape Distortion (0~5)**—określanie poziomu zniekształceń, pochodzących od taśmy. Parametr symuluje niewielkie zmiany tonalne, które można zidentyfikować za pomocą analizatora sygnału analogowego. Im większa wartość, tym większe zniekształcenia.
- **Wow/Flutter Rate (0~127)**—szybkość kołysania i drżenia dźwięku (złożone zmiany wysokości dźwięku, spowodowane zużywaniem się taśm i nieregularnościami prędkości przesuwu).
- **Wow/Flutter Depth (0~127)**—głębokość kołysania i drżenia.
- **Echo Level (0~127)**—poziom głośności echa.
- **Direct Level (0~127)**—poziom sygnału bezpośredniego.
- **Level (0~127)**—poziom sygnału wyjściowego.

76. LoFi Noise

W porównaniu z efektem LO-FI efekt ten wprowadza dodatkowo rozmaite zakłócenia, takie jak biały szum lub zakłócenia dyskowe.

- **LoFi Type (1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9)**—stopień degradacji dźwięku. Im wyższa wartość, tym gorsza jakość dźwięku.
- **Post Filter Type (OFF, LPF, HPF)**—typ filtra. *OFF*: filtr nie jest stosowany. *LPF*: filtr dolnoprzepustowy, który tłumí częstotliwości wyższe od częstotliwości odcięcia, określanej wartością parametru „Post Filter Cutoff”. *HPF*: filtr górnoprzepustowy.
- **Post Filter Cutoff (200–8000, Bypass)**—częstotliwość odcięcia filtra.
- **W/P Noise Type (White, Pink)**—przełączanie pomiędzy białym i różowym szumem.
- **W/P Noise LPF (200–8000, Bypass)**—częstotliwość środkowa filtra dolnoprzepustowego, stosowanego do przydźwięku (*BYPASS*: brak tłumienia).
- **W/P Noise Level (0–127)**—poziom głośności białego lub różowego szumu.
- **Disc Noise (LP, EP, SP, RND)**—Typ szumu płyty winylowej. Częstotliwość szumu zależy od wybranego typu.
- **Disc Noise LPF (200–8000, Bypass)**—częstotliwość odcięcia filtra dolnoprzepustowego, stosowanego do szumu płyty analogowej. Jeśli nie chcesz tłumić wysokich częstotliwości, wybierz wartość *BYPASS*.
- **Disc Noise Level (0–127)**—poziom głośności zakłóceń od płyty analogowej.
- **Hum Noise Type (50Hz, 60Hz)**—częstotliwość przydźwięku.
- **Hum Noise LPF (200–8000, Bypass)**—częstotliwość środkowa filtra dolnoprzepustowego, stosowanego do przydźwięku (*BYPASS*: brak tłumienia).
- **Hum Noise Level (0–127)**—poziom głośności przydźwięku.
- **EQ Low Gain (–15dB–0–15dB)**—stopień podbicia (wartości dodatnie) lub tłumienia (wartości ujemne) przedziału niskich częstotliwości.
- **EQ High Gain (–15dB–0–15dB)**—stopień podbicia (wartości dodatnie) lub tłumienia (wartości ujemne) przedziału wysokich częstotliwości.
- **Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W)**—równoważenie poziomu sygnału bezpośredniego (D) i sygnału po efekcie (W).
- **Level (0–127)**—poziom sygnału wyjściowego.

77. LoFi Comp

Efekt intencjonalnie degraduje jakość dźwięku w kreatywnym celu.

- **Pre Filter Type (1, 2, 3, 4, 5, 6)**—wybieranie typu filtra wstępnego, stosowanego przed efektem zasadniczym (LO-FI).
- **LoFi Type (1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9)**—stopień degradacji dźwięku. Im wyższa wartość, tym gorsza jakość dźwięku.
- **Post Filter Type (OFF, LPF, HPF)**—typ filtra. *OFF*: filtr nie jest stosowany. *LPF*: filtr dolnoprzepustowy, który tłumí częstotliwości wyższe od częstotliwości odcięcia, określanej wartością parametru „Post Filter Cutoff”. *HPF*: filtr górnoprzepustowy.
- **Post Filter Cutoff (200–8000, Bypass)**—częstotliwość odcięcia filtra.
- **EQ Low Gain (–15dB–0–15dB)**—stopień podbicia (wartości dodatnie) lub tłumienia (wartości ujemne) przedziału niskich częstotliwości.
- **EQ High Gain (–15dB–0–15dB)**—stopień podbicia (wartości dodatnie) lub tłumienia (wartości ujemne) przedziału wysokich częstotliwości.
- **Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W)**—równoważenie poziomu sygnału bezpośredniego (D) i sygnału po efekcie (W).
- **Level (0–127)**—poziom sygnału wyjściowego.

78. LoFi Radio

Oprócz efektu LO-FI możliwe jest również generowanie zakłóceń radiowych.

- **LoFi Type (1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9)**—stopień degradacji dźwięku. Im wyższa wartość, tym gorsza jakość dźwięku.
- **Post Filter Type (OFF, LPF, HPF)**—typ filtra. *OFF*: filtr nie jest stosowany. *LPF*: filtr dolnoprzepustowy, który tłumí częstotliwości wyższe od częstotliwości odcięcia, określanej wartością parametru „Post Filter Cutoff”. *HPF*: filtr górnoprzepustowy.
- **Post Filter Cutoff (200–8000, Bypass)**—częstotliwość odcięcia filtra.
- **Radio Detune (0–127)**—symulacja zakłóceń, powstających podczas przestrajania radioodbiornika. Im wyższa wartość, tym przestrajanie rozleglejsze.
- **Radio Noise Level (0–127)**—poziom głośności zakłóceń radiowych.
- **EQ Low Gain (–15dB–0–15dB)**—stopień podbicia (wartości dodatnie) lub tłumienia (wartości ujemne) przedziału niskich częstotliwości.
- **EQ High Gain (–15dB–0–15dB)**—stopień podbicia (wartości dodatnie) lub tłumienia (wartości ujemne) przedziału wysokich częstotliwości.
- **Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W)**—równoważenie poziomu sygnału bezpośredniego (D) i sygnału po efekcie (W).
- **Level (0–127)**—poziom sygnału wyjściowego.

79. Telephone

Efekt symuluje tonalny charakter połączenia telefonicznego.

- **Voice Quality (0–15)**—określanie jakości audio głosu w słuchawce.
- **Treble (–15dB–0–15dB)**—podbijanie lub tłumienie wysokich tonów głosu w słuchawce.
- **Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W)**—równoważenie poziomu sygnału bezpośredniego (D) i sygnału po efekcie (W).
- **Level (0–127)**—poziom sygnału wyjściowego.

80. Phonograph

Symulacja dźwięku, zarejestrowanego na analogowej płycie i odtwarzanego za pomocą gramofonu. Efekt symuluje również rozmaite rodzaje zakłóceń, typowych dla płyt analogowych, a nawet nieregularności prędkości obrotowej talerza starego gramofonu.

- **Signal Distortion (0–127)**—głębokość zniekształceń sygnału.
- **Frequency Range (0–127)**—określanie reakcji częstotliwościowej urządzenia odtwarzającego. Redukcja wartości parametru symuluje stare urządzenie o wąskim paśmie przenoszenia.
- **Disc Type (LP, EP, SP)**—wybieranie prędkości obrotowej talerza gramofonu. Od wartości tego parametru zależy również częstotliwość zakłóceń, uzyskiwanych za pomocą techniki *scratch*.
- **Scratch Noise Level (0–127)**—poziom zakłóceń, spowodowanych rysami na płycie.
- **Dust Noise Level (0–127)**—poziom zakłóceń, spowodowanych kurzem, pokrywającym płytę.
- **Hiss Noise Level (0–127)**—poziom ciągłych „syków”.
- **Total Noise Level (0–127)**—ogólny poziom głośności zakłóceń.
- **Wow (0–127)**—głębokość długookresowych nieregularności obrotu.
- **Flutter (0–127)**—głębokość krótkookresowych nieregularności obrotu.
- **Random (0–127)**—głębokość nieregularności obrotu o niezdefiniowanym cyklu.
- **Total Wow/Flutter (0–127)**—wyznaczanie głębokości nieregularności obrotu.
- **Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W)**—równoważenie poziomu sygnału bezpośredniego (D) i sygnału po efekcie (W).
- **Level (0–127)**—poziom sygnału wyjściowego.

81. Step Pitch

Efekt jest przesuwnikiem stroju, w którym głębokość odstrojenia zmienia się zgodnie z szesnastoelementową sekwencją.

- **Step 1–16 (–24–0–12 półtonów)**—odstrojenie poszczególnych kroków (w krokach półtonowych).
- **Rate [sync] (Hz, nuta)**—określanie, czy modulacja będzie synchronizowana do tempa pracy aranżera lub rekordera (wartość rytmiczna), czy też nie (wartość „Hz”). Zależnie od wyboru zakres wartości jest wyrażany w hercach lub w wartościach rytmicznych.
- **Rate [Hz] (0.05–10.00Hz)**—częstotliwość (szybkość) modulacji.
- **Rate [note] (wartości rytmiczne)**—jeśli powyższemu parametrowi „sync” wybierzesz wartość „Note”, parametr „Rate” może przyjmować wartości tempa. Wybierz wartość odpowiadającą odpowiedniej wartości rytmicznej.
- **Attack (0–127)**—określanie prędkości, z jaką będzie się zmieniać wysokość dźwięku pomiędzy poszczególnymi krokami.
- **Gate Time (0–127)**—Długość odstrojonego dźwięku dla każdego z kroków
- **Fine (–100–100)**—dokładne odstrojenie dla wszystkich kroków (w krokach co 2 jednostki).
- **Delay Time [sync] (msec, Nuta)**—określanie, czy czas opóźnienia będzie synchronizowany do tempa pracy aranżera lub rekordera (wartość „Nuta”), czy też nie (wartość „Hz”) Zależnie od wyboru zakres wartości jest wyrażany w milisekundach lub w wartościach rytmicznych.
- **Delay Time [msec] (0–1300ms)**—czas opóźnienia pomiędzy dźwiękiem oryginalnym, a przestrojonym.
- **Delay Time [nuta] (wartości nutowe)**—jeśli powyższemu parametrowi „sync” wybierzesz wartość „Note”, parametr „Delay Time” może przyjmować wartości tempa. Wybierz wartość odpowiadającą odpowiedniej wartości rytmicznej.
- **Feedback (–98%–0–+98%)**—sprężenie zwrotne dla sygnału przestrojonego.
- **EQ Low Gain (–15dB–0–15dB)**—stopień podbicia (wartości dodatnie) lub tłumienia (wartości ujemne) przedziału niskich częstotliwości.

- **EQ High Gain (-15dB-0-15dB)**—stopień podbicia (wartości dodatnie) lub tłumienia (wartości ujemne) przedziału wysokich częstotliwości.
- **Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W)**—równoważenie poziomu sygnału bezpośredniego (D) i sygnału po efekcie (W).
- **Level (0-127)**—poziom sygnału wyjściowego.

82. Sympa Reso

W fortepianie akustycznym wciśnięcie pedału tłumika wywołuje rezonans nie uderzonych strun, co pogłębia i wzbogaca brzmienie. To jest symulacja tego efektu.

- **Depth (0-127)**—głębokość efektu.
- **Damper (0-127)**—Głębokość wciśnięcia pedału tłumika (sterowanie rezonansem)
- **Pre HPF (16-15000Hz, Bypass)**—częstotliwość filtra dolnoprzepustowego, wycinającego wysokie częstotliwości z sygnału wejściowego (BYPASS: brak tłumienia).
- **Pre HPF (16-15000Hz, Bypass)**—częstotliwość filtra górnoprzepustowego, wycinającego niskie częstotliwości z sygnału wejściowego (BYPASS: brak tłumienia).
- **Peaking Freq (200-8000Hz, Bypass)**—Częstotliwość środkowa filtra, wzmacniającego lub tłumiącego wybrany przedział częstotliwości sygnału wejściowego.
- **Peaking Gain (-15dB-0-15dB)**—stopień podbicia lub tłumienia przedziału, określonego za pomocą parametru „Peaking Freq”.
- Szerokość pasma częstotliwości, podbijanego lub tłumionego zgodnie z wartością parametru „Peaking Gain” (im wyższa wartość, tym węższe pasmo).
- **HF Damp (16-15000Hz, Bypass)**—częstotliwość graniczna – w sygnale wyjściowym będą tłumione wszystkie częstotliwości wyższe (BYPASS: brak tłumienia).
- **LF Damp (200-8000Hz, Bypass)**—częstotliwość graniczna – w sygnale wyjściowym będą tłumione wszystkie częstotliwości niższe (BYPASS: brak tłumienia).
- **Lid (6, 5, 4, 3, 2, 1)**—symulacja zmian dźwięku, spowodowanych różnym uchyleniem wieka pudła rezonansowego fortepianu.
- **EQ Low Frequency (200Hz, 400Hz)**—częstotliwość środkowa przedziału niskich częstotliwości, poddawanego korekcji.
- **EQ Low Gain (-15dB-0-15dB)**—stopień podbicia (wartości dodatnie) lub tłumienia (wartości ujemne) przedziału niskich częstotliwości.
- **EQ Mid Frequency (200-8000Hz)**—częstotliwość środkowa przedziału średnich częstotliwości, poddawanego korekcji.
- **EQ Mid Gain (-15dB-0-15dB)**—stopień podbicia (wartości dodatnie) lub tłumienia (wartości ujemne) przedziału średnich częstotliwości.
- **EQ Mid Q (0.5, 1.0, 2.0, 4.0, 8.0)**—szerokość przedziału średnich częstotliwości, określonego za pomocą parametru „EQ Mid Frequency” (im wyższa wartość, tym przedział węższy).
- **EQ High Frequency (2000Hz, 4000Hz, 8000Hz)**—częstotliwość środkowa przedziału wysokich częstotliwości, poddawanego korekcji.
- **EQ High Gain (-15dB-0-15dB)**—stopień podbicia (wartości dodatnie) lub tłumienia (wartości ujemne) przedziału wysokich częstotliwości.
- **Level (0-127)**—poziom sygnału wyjściowego.

- **Rotary Woofer Fast Speed (0.05-10.00Hz)**—wyznaczanie szybszej prędkości wirowania głośnika niskotonowego.
- **Rotary Woofer Acceleration (0-15)**—określanie szybkości (czasu) przejścia od jednej prędkości wirowania do drugiej (“Fast” lub “Slow”) głośnika niskotonowego. Im niższa wartość, tym czas przejścia jest dłuższy.
- **Rotary Woofer Level (0-127)**—poziom głośności dźwięku z głośnika wysokotonowego.
- **Rotary Tweeter Slow Speed (0.05-10.00Hz)**—wolniejsza prędkość wirowania głośnika wysokotonowego.
- **Rotary Tweeter Fast Speed (0.05-10.00Hz)**—szybsza prędkość wirowania głośnika wysokotonowego.
- **Rotary Tweeter Acceleration (0-15)**—określanie szybkości (czasu) przejścia od jednej prędkości wirowania do drugiej (“Fast” lub “Slow”) głośnika wysokotonowego. Im niższa wartość, tym czas przejścia jest dłuższy.
- **Rotary Tweeter Level (0-127)**—poziom głośności dźwięku z głośnika wysokotonowego.
- **Rotary Separation (0-127)**—przestrzenna dyspersja dźwięku.
- **Rotary Level (0-127)**—wyznaczanie poziomu głośności wyjściowej efektu.

84. Center Canc

Tłumienie dźwięku, znajdującego się w centrum panoramy stereofonicznej. Jest to wygodny sposób wycinania wokalu.

- **L-R Balance (-50-0-50)**—różnicowanie poziomu głośności lewego i prawego kanału w celu wycięcia dźwięku.
- **Range Low (16-15000Hz)**—dolna częstotliwość graniczna tłumionego przedziału częstotliwości.
- **Range High (16-15000Hz)**—górną częstotliwość graniczną tłumionego przedziału częstotliwości.

83. Vib-Od-Rotary

Efekt łączy przester i efekt ROTARY z efektem CHORUS lub VIBRATO. Efekt VIBRATO okresowo moduluje wysokość dźwięku (inaczej, niż efekt ROTARY). Efekt CHORUS miksuje normalne brzmienie organowe z dźwiękiem, przetwarzanym przez efekt VIBRATO, wzbogacając i uprzestrzeniając brzmienie.

- **Vibrato Chorus Switch (Off, On)**—przełącznik efektu VIBRATO CHORUS.
- **Vibrato Chorus Type (V-1, V-2, V-3, C-1, C-2, C-3)**— V-1, V-2, V-3: stosowany jest efekt VIBRATO (modulacja stroju). Wyższe wartości powodują zwiększenie głębi efektu.
C-1, C-2, C-3: stosowany jest efekt CHORUS, pogłębiający i uprzestrzeniający brzmienie. Wyższe wartości powodują zwiększenie głębi efektu.
- **Vibrato Chorus Vintage ('50, '60, '70)**—brzmienie w duchu lat pięćdziesiątych, sześćdziesiątych lub siedemdziesiątych.
- **Vibrato Chorus Level (0-127)**—poziom głośności efektu VIBRATO CHORUS.
- **Overdrive Switch (Off, On)**—przełącznik efektu OVERDRIVE.
- **Overdrive Drive (0-127)**—głębokość zniekształcenia.
- **Overdrive Level (0-127)**—poziom głośności przesteru.
- **Rotary Switch (Off, On)**—przełącznik efektu ROTARY.
- **Rotary Speed (Slow, Fast)**—prędkość wirowania.
- **Rotary Woofer Slow Speed (0.05-10.00Hz)**—wolniejsza prędkość wirowania głośnika niskotonowego.

Informacja

W przypadku awarii instrumentu, skontaktuj się z centrum serwisowym firmy Roland lub autoryzowanym dystrybutorem firmy Roland.

AFRICA

EGYPT

Al Fanny Trading Office
9, EBN Hagar Al Askalany Street,
ARD E1 Golf, Heliopolis,
Cairo 11341, EGYPT
TEL: (022)-417-1828

REUNION

MARCEL FO-YAM Sarl
25 Rue Jules Hermann,
Chaudron - BP79 97 491
Ste Clotilde Cedex,
REUNION ISLAND
TEL: (0262) 218-429

SOUTH AFRICA

T.O.M.S. Sound & Music (Pty)Ltd.
2 ASTRON ROAD DENVER
JOHANNESBURG ZA 2195,
SOUTH AFRICA
TEL: (011) 417 3400

Paul Bothner(PTY)Ltd.
Royal Cape Park, Unit 24
Londonderry Road, Ottery 7800
Cape Town, SOUTH AFRICA
TEL: (021) 799 4900

ASIA

CHINA

Roland Shanghai Electronics Co.,Ltd.
5F, No.1500 Pingliang Road
Shanghai 200090, CHINA
TEL: (021) 5580-0800

Roland Shanghai Electronics Co.,Ltd. (BEIJING OFFICE)
3F, Soluxe Fortune Building
63 West Dawang Road, Chaoyang
District, Beijing, CHINA
TEL: (011) 5960-2565

HONG KONG

Tom Lee Music
11/F Silvercord Tower 1
30 Canton Rd
Tsimshatsui, Kowloon,
HONG KONG
TEL: 852-2737-7688

Parsons Music Ltd.

8th Floor, Railway Plaza, 39
Chatham Road South, T.S.T.,
Kowloon, HONG KONG
TEL: 852-2333-1863

INDIA

Rivera Digitec (India) Pvt. Ltd.
411, Nirman Kendra Mahalaxmi
Flats Compound Off. Dr. Edwin
Moses Road, Mumbai-400011,
INDIA
TEL: (022) 2493 9051

INDONESIA

PT. Citra Intirama
Ruko Garden Shopping Arcade
Unit 8 CR, Podomoro City
Jl Letjend. S. Parman Kav.28
Jakarta Barat 11470, INDONESIA
TEL: (021) 5698-5519/5520

KOREA

Cosmos Corporation
1461-9, Seocho-Dong,
Seocho Ku, Seoul, KOREA
TEL: (02) 3486-8855

MALAYSIA/ SINGAPORE

Roland Asia Pacific Sdn. Bhd.
45-1, Block C2, Jalan PJU 1/39,
Dataran Prima, 47301 Petaling
Jaya, Selangor, MALAYSIA
TEL: (03) 7805-3263

PHILIPPINES

G.A. Yungco & Co. Inc.
339 Gil J. Puyat Avenue
Makati, Metro Manila 1200,
PHILIPPINES
TEL: (02) 899 9801

TAIWAN

ROLAND TAIWAN ENTERPRISE CO., LTD.
9F-5, No. 112 Chung Shan
North Road Sec. 2 Taipei 104,
TAIWAN R.O.C.
TEL: (02) 2561 3339

THAILAND

Theera Music Co., Ltd.
100-108 Soi Verng Nakornkasem,
New Road, Sumpantawong,
Bangkok 10100, THAILAND
TEL: (02) 224-8821

VIET NAM

VIET THUONG CORPORATION
386 CACH MANG THANG TAM ST.
DIST.3, HO CHI MINH CITY,
VIET NAM
TEL: (08) 9316540

OCEANIA

AUSTRALIA/ NEW ZEALAND

**Roland Corporation
Australia Pty., Ltd.**
38 Campbell Avenue
Dee Why West. NSW 2099,
AUSTRALIA

For Australia
TEL: (02) 9982 8266
For New Zealand
TEL: (09) 3098 715

CENTRAL/LATIN AMERICA

ARGENTINA

Instrumentos Musicales S.A.
Av.Santa Fe 2055
(1123) Buenos Aires, ARGENTINA
TEL: (011) 4508-2700

BARBADOS

A&B Music Supplies LTD
12 Webster Industrial Park
Wilkey, St.Michael, BARBADOS
TEL: (246) 430-1100

BRAZIL

Roland Brasil Ltda.
Rua San Jose, 211
Parque Industrial San Jose
Cotia - Sao Paulo - SP, BRAZIL
TEL: (011) 4615 5666

CHILE

Comercial Fancy II S.A.
Rut: 96.919.420-1
Natalio Cox #739, 4th Floor
Santiago - Centro, CHILE
TEL: (02) 688-9540

COLOMBIA

Centro Musical Ltda.
Cra 43 B No 25 A 41 Bododega 3
Medellin, COLOMBIA
TEL: (574) 3812529

COSTA RICA

JUAN Bansbach Instrumentos Musicales
Ave.1. Calle 11, Apartado 10237,
San Jose, COSTA RICA
TEL: 258-0211

CURACAO

Zeelandia Music Center Inc.
Orionweg 30
Curacao, Netherlands Antilles
TEL: (305) 5926866

DOMINICAN REPUBLIC

Instrumentos Fernando Giraldez
Calle Proyecto Central No.3
Ens. La Esperilla
Santo Domingo,
DOMINICAN REPUBLIC
TEL: (809) 683 0305

ECUADOR

Mas Musica
Rumichaca 822 y Zaruma
Guayaquil - ECUADOR
TEL: (593-4) 2302364

EL SALVADOR

OMNI MUSIC
75 Avenida Norte y Final Alameda
Juan Pablo II,
Edificio No.4010 San Salvador,
EL SALVADOR
TEL: 262-0788

GUATEMALA

Casa Instrumental
Calzada Roosevelt 34-01, zona 11
Ciudad de Guatemala,
GUATEMALA
TEL: (502) 599-2888

HONDURAS

Almacen Pajaro Azul S.A. de C.V.
BO.Paz Barahona
3 Ave.11 Calle S.O
San Pedro Sula, HONDURAS
TEL: (504) 553-2029

MARTINIQUE

Musique & Son
Z.Les Mangle
97232 Le Lamentin,
MARTINIQUE F.W.I.
TEL: 596 596 426860

Gigamus SARL

10 Rte De La Folie
97200 Fort De France
MARTINIQUE F.W.I.
TEL: 596 596 715222

MEXICO

Casa Veerkamp, s.a. de c.v.
Av. Toluca No. 323, Col. Olivar
de los Padres 01780 Mexico D.F.,
MEXICO
TEL: (55) 5668-6699

NICARAGUA

Bansbach Instrumentos Musicales Nicaragua
Altamira D'Este Calle Principal
de la Farmacia Sta.Avenida
1 Cuadra al Lago.#503
Managua, NICARAGUA
TEL: (505) 277-2557

PANAMA

SUPRO MUNDIAL, S.A.
Boulevard Andrews, Albrook,
Panama City, REP. DE PANAMA
TEL: 315-0101

PARAGUAY

Distribuidora De Instrumentos Musicales
J.E. Olear y ESQ. Manduvira
Asuncion, PARAGUAY
TEL: (595) 21 492147

PERU

Audionet
Distribuciones Musicales SAC
Juan Fanning 530
Miraflores
Lima - PERU
TEL: (511) 4461388

TRINIDAD

AMR Ltd
Ground Floor
Maritime Plaza
Barataria TRINIDAD W.I.
TEL: (868) 638 6385

URUGUAY

Todo Musica S.A.
Francisco Acuna de Figueroa
1771
C.P. 11.800
Montevideo, URUGUAY
TEL: (02) 924-2335

VENEZUELA

Instrumentos Musicales Allegro, C.A.
Av. las Industrias edf. Guitarr import
#7 zona Industrial de Turumo
Caracas, VENEZUELA
TEL: (212) 244-1122

EUROPE

BELGIUM/FRANCE/ HOLLAND/ LUXEMBOURG

Roland Central Europe N.V.
Houtstraat 3, B-2260, Oevel
(Westerlo) BELGIUM
TEL: (014) 575811

CROATIA

ART-CENTAR
Degenova 3,
HR - 10000 Zagreb, CROATIA
TEL: (1) 466 8493

CZECH REP.

CZECH REPUBLIC DISTRIBUTOR S.R.O
Votárova 247/16
180 00 Praha 8, CZECH REP.
TEL: (2) 830 20270

DENMARK

Roland Scandinavia A/S
Skagerrakvej 7 Postbox 880
DK-2100 Copenhagen,
DENMARK
TEL: 3916 6200

FINLAND

Roland Scandinavia As, Filial Finland
Vanha Nurmiarventie 62
01670 Vantaa, FINLAND
TEL: (0) 9 68 24 020

GERMANY/AUSTRIA

Roland Elektronische Musikinstrumente HmbH.
Oststrasse 96, 22844 Norderstedt,
GERMANY
TEL: (040) 52 60090

GREECE/CYPRUS

STOLLAS S.A.
Music Sound Light
155, New National Road
Patras 26442, GREECE
TEL: 2610 435400

HUNGARY

Roland East Europe Ltd.
2045 Torokbalint, FSD Park,
building 3, HUNGARY
TEL: (23) 511011

IRELAND

Roland Ireland
E2 Calmount Park, Calmount
Avenue, Dublin 12,
Republic of IRELAND
TEL: (01) 4294444

ITALY

Roland Italy S. p. A.
Viale delle Industrie 8,
20020 Arese, Milano, ITALY
TEL: (02) 937-78300

NORWAY

Roland Scandinavia Avd. Kontor Norge
Lilleakerveien 2 Postboks 95
Lilleaker N-0216 Oslo,
NORWAY
TEL: 2273 0074

POLAND

ROLAND POLSKA SP. Z O.O.
ul. Kty Grodziskie 168
03-289 Warszawa, POLAND
TEL: (022) 678 9512

PORTUGAL

Roland Iberia, S.L.
Branch Office Porto
Edificio Tower Plaza
Rotunda Eng. Edgar Cardoso
23, 9ºG
4400-676 Vila Nova de Gaia,
PORTUGAL
TEL: (+351) 22 608 00 60

ROMANIA

FBS LINES
Piata Libertatii 1,
535500 Gheorgheni, ROMANIA
TEL: (266) 364 609

RUSSIA

Roland Music LLC
Dorozhnaya ul.3, korp.6
117 545 Moscow, RUSSIA
TEL: (495) 981-4967

SERBIA

Music AP Ltd.
Sutjeska br. 5 XS - 24413 Palic,
SERBIA
TEL: (024) 539 395

SLOVAKIA

DAN Acoustic s.r.o.
Povazská 18,
SK - 940 01 Nové Zámky,
SLOVAKIA
TEL: (035) 6424 330

SPAIN

Roland Iberia, S.L.
Paseo Garcia Faria, 33-35
08005 Barcelona, SPAIN
TEL: 93 493 91 00

SWEDEN

Roland Scandinavia A/S SWEDISH SALES OFFICE
Märbackagatan 31, 4 tr.
SE-123 43 Farsta, SWEDEN
TEL: (0) 8 683 04 30

SWITZERLAND

Roland (Switzerland) AG
Landstrasse 5, Postfach,
CH-4452 Itingen, SWITZERLAND
TEL: (061) 975-9987

UKRAINE

EURHYTHMICS Ltd.
P.O.Box 37-a,
Nedecy Str. 30
UA - 89600 Mukachevo, UKRAINE
TEL: (03131) 414-400

UNITED KINGDOM

Roland (U.K.) Ltd.
Atlantic Close, SWANSEA SA7 9FJ,
UNITED KINGDOM
TEL: (01792) 702701

MIDDLE EAST

BAHRAIN

Moon Stores
No.1231&1249 Rumaytha
Building Road 3931,
Manama 339, BAHRAIN
TEL: 17 813 942

IRAN

MOCO INC.
NO.16 End of Nike St. Shariaty
Ave, Roberouye Cerah Mirdamad
Teheran, IRAN
TEL: (021)-2288-2998

ISRAEL

Halilit P. Greenspoon & Sons Ltd.
8 Retzif Ha'alia Hashnia St.
Tel-Aviv-Yafo ISRAEL
TEL: (03) 6823666

JORDAN

MUSIC HOUSE CO. LTD.
FREDDY FOR MUSIC
P.O. Box 922846
Amman 11192, JORDAN
TEL: (06) 5692696

KUWAIT

EASA HUSAIN AL-YOUSIFI & SONS CO.
Al-Yousifi Service Center
P.O.Box 126 (Safat) 13002,
KUWAIT
TEL: 00 965 802929

LEBANON

Chahine S.A.L.
George Zeidan St., Chahine Bldg.,
Achrafieh, P.O.Box: 16-5857
Beirut, LEBANON
TEL: (01) 20-1441

OMAN

TALENTZ CENTRE L.L.C.
Malatan House No.1
Al Noor Street, Ruwi
SULTANATE OF OMAN
TEL: 2478 3443

QATAR

AL-EMADI TRADING & CONTRACTING CO.
P.O. Box 62, Doha, QATAR
TEL: 4423-5554

SAUDI ARABIA

aDawlah Arabian Electronics APL
Behind Pizza Inn
Prince Turkey Street
aDawlah Building,
PO BOX 2154,
Alkhobar 31952,
SAUDI ARABIA
TEL: (03) 8643601

SYRIA

Technical Light & Sound Center
PO Box 13520 Bldg No.49
Khaled Abn Alwalid St.
Damascus, SYRIA
TEL: (011) 223-5384

TURKEY

ZUHAL DED TICARET A.S.
Galip Dede Cad. No.33
Beyoglu, Istanbul, TURKEY
TEL: (0212) 249 85 10

U.A.E.

Zak Electronics & Musical Instruments Co. L.L.C.
Zabeel Road, Al Sherooq Bldg.,
No. 14, Ground Floor, Dubai,
U.A.E.
TEL: (04) 3360715

NORTH AMERICA

CANADA

Roland Canada Ltd. (Head Office)
5480 Parkwood Way Richmond B.
C., V6V 2M4, CANADA
TEL: (604) 270 6626

Roland Canada Ltd. (Toronto Office)

170 Admiral Boulevard
Mississauga On L5T 2N6,
CANADA
TEL: (905) 362 9707

U. S. A.

Roland Corporation U.S.
5100 S. Eastern Avenue
Los Angeles, CA 90040-2938,
U. S. A.
TEL: (323) 890 3700



Wg stanu na dzień 01.10.2010 (ROLAND

Dla krajów UE



- UK** This symbol indicates that in EU countries, this product must be collected separately from household waste, as defined in the relevant legislation. The waste handling authorities must not be disposed together with household waste.
- DE** Dieses Symbol bedeutet, dass dieses Produkt in EU-Ländern getrennt vom Hausmüll gesammelt werden muss gemäß der entsprechenden Rechtsvorschriften. Mit diesem Symbol gekennzeichnete Produkte dürfen nicht zusammen mit dem Hausmüll entsorgt werden.
- FR** Ce symbole indique que ce produit ne peut être éliminé avec les ordures ménagères, mais doit être collecté séparément des déchets ménagers, selon les réglementations nationales et/ou européennes en vigueur. Les pouvoirs publics doivent veiller à ce que ce produit ne soit pas éliminé avec les ordures ménagères.
- IT** Questo simbolo indica che nel paese dell'Unione Europea questo prodotto deve essere raccolto separatamente dai rifiuti, secondo le disposizioni in vigore nel paese. Il prodotto che è portatore questo simbolo non deve essere smaltito insieme ai rifiuti domestici.
- ES** Este símbolo indica que este producto no debe eliminarse con los residuos domésticos, sino que debe ser recogido por separado de los residuos domésticos, tal como está regulado en cada país. Los poderes públicos deben velar por que este producto no sea eliminado con los residuos domésticos.
- PT** Este símbolo indica que este produto não deve ser eliminado com os resíduos domésticos, mas sim separado dos resíduos domésticos, tal como está regulado em cada país. Os poderes públicos devem assegurar que este produto não seja eliminado com os resíduos domésticos.
- NL** Dit symbool geeft aan dat in landen van de EU dit product gescheiden van huishoudelijk afval moet worden ingezameld, zoals bepaald door de nationale wetgeving. Het is niet toegestaan dit afval samen met het huishoudelijk afval te worden verwijderd.
- DK** Dette symbol betyder, at et EU-land skal samle dette produkt separat fra almindeligt husholdningsaffald, som ikke skal smides i den almindelige affaldsbeholdning.
- NO** Dette symbolet indiker at dette produkt skal samles separat fra all annen husholdningsavfall i EU-landene. Det skal samles separat fra vanlig husholdningsavfall i produktets hjemmeland og andre land som har tilsluttet seg til EU-landenes avfallsregulering.

- SE** Symbolet anger att i EU-land ska detta produkt samlas separat från hushållsavfall. I enlighet med nationella eller lokala regler ska produkterna inte föras vidare till hushållsavfallsbehandling.
- FI** Tämä symboli tarkoittaa, että tämä EU-maasta valmistettu tuote on kerättävä erikseen kotitalousjätteen mukana. Tämä tuote ei saa joutua kotitalousjätteen yhdessä käsittelyyn.
- HU** Ez a jelölés arra utal, hogy az Unióban a termék a háztartási hulladéktól külön kell gyűjteni, az adott országban érvényes jogszabályoknak megfelelően. Az ezzel a jelöléssel ellátott terméket nem szabad a háztartási hulladékkal együtt eldobni.
- PL** Symbol ten oznacza, że produkt ten musi być zebrany oddzielnie od odpadów domowych, co wynika z przepisów, obowiązujących w danym państwie. Produkt ten nie może być wywzrosty do składowania lub wywzrosty do składowania odpadów.
- CZ** Tento symbol indikuje, že v zemích EÚ musí byť tento výrobok zbieraný oddelene od domáceho odpadu, čo je predpísané príslušnými zákonmi. Výrobky označené týmto symbolom nesmú byť likvidované spolu s domácou odpadom.
- SK** Tento symbol znamená, že v krajinách EÚ sa tento výrobok musí zbierať oddelene od domáceho odpadu, podľa národných zákonov a predpisov. Výrobky s týmto symbolom nesmú byť likvidované spolu s domácou odpadom.
- EL** Σημειώστε ότι, σε χώρες της ΕΕ, οι προϊόντα αυτά πρέπει να συλλέγονται χωριστά από τον οικιακό απορριμματοφόρο. Τα προϊόντα αυτά δεν πρέπει να απορριμματοφορούνται με τον οικιακό απορριμματοφόρο.
- LT** Šis simbolis rodo, kad ES šalyse šis produktas turi būti surinktas atskirai nuo buitinių atliekų. Šio simbolio produktai turi būti surinkti atskirai nuo buitinių atliekų.
- LV** Šis simbols norāda, ka ES valstīs šis produkts jāsavstarpina atsevišķi no mājsaimniecības atkritumiem. Šis simbols norāda, ka šis produkts jāsavstarpina atsevišķi no mājsaimniecības atkritumiem.
- SI** To simbol označuje, da se to izdelek mora zbirati ločeno od običnega gospodinjstvenega odpadla, kar je določeno v zakonodaji vsake države. Produkti s tem simbolom ne smejo biti zbirani skupaj s gospodinjstvenim odpadkom.
- GR** Το σύμβολο αυτό υποδηλώνει ότι, σε χώρες της Ε.Ε., οι συσκευές αυτές πρέπει να συλλέγονται χωριστά από τον οικιακό απορριμματοφόρο. Τα προϊόντα αυτά δεν πρέπει να απορριμματοφορούνται με τον οικιακό απορριμματοφόρο.



Zgodnie z Art. 22 ust.1 i 2 Ustawy o zużytym sprzęcie elektrycznym i elektronicznym (Dz.U.180 poz. 1495), nie wolno umieszczać, wyrzucać, magazynować wraz z innymi odpadami.

Niebezpieczne związki zawarte w sprzęcie elektrycznym i elektronicznym wykazują bardzo niekorzystne oddziaływanie na rośliny, drobnoustroje, a przede wszystkim na człowieka, uszkadzają bowiem jego układ centralny i obwodowy układ nerwowy oraz układ krwionośny i wewnętrzny, a dodatkowo powodują silne reakcje alergiczne.

Zużyte urządzenie należy dostarczyć do lokalnego Punktu Zbiórki zużytych urządzeń elektrycznych, który zarejestrowany jest w Głównym Inspektoracie Ochrony Środowiska i prowadzi selektywną zbiórkę odpadów.

Zapamiętaj!!!!

Zgodnie z Art. 35 ustawy, użytkownik sprzętu przeznaczonego dla gospodarstw domowych, po zużyciu takiego sprzętu, zobowiązany jest do oddania go zbierającemu zużyty sprzęt elektryczny i elektroniczny.

Selektywna zbiórka odpadów pochodzących z gospodarstw domowych oraz ich przetwarzanie przyczynia się do ochrony środowiska, obniża przedostawanie się szkodliwych substancji do atmosfery oraz wód powierzchniowych.

Roland

602.00.0450.01 RES 818-11 BK-7m – OM/E2



60200045001