

GW-7 Workstation

Instrukcja obsługi

Dziękujemy i gratulujemy zakupu instrumentu Roland GW-7

Przed rozpoczęciem użytkowania prosimy o uważne przeczytanie sekcji zatytułowanych: "Warunki bezpiecznego użytkowania instrumentu" oraz "Ważne uwagi" niniejszej instrukcji (s. 2-3, s. 4). Rozdziały te zawierają istotne informacje dotyczące bezpiecznego użytkowania 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.



Konwencje stosowane w niniejszej instrukcji:

Nazwy przycisków podawane są w nawiasach kwadratowych [], np. [ENTER].

Odwołania do innych stron są podawane w postaci (s. **).

Stosowana jest następująca symbolika:



To ważna uwaga, nie zapomnij jej przeczytać.



To jest oznaczenie informacji, odnoszącej się do parametru lub funkcji; przeczytaj, jeśli zachodzi taka potrzeba.



To jest oznaczenie użytecznej wskazówki lub podpowiedzi; przeczytaj, jeśli zachodzi taka potrzeba.



To jest oznaczenie informacji dodatkowej; przeczytaj, jeśli zachodzi taka potrzeba.



To jest oznaczenie objaśnienia pojęcia lub terminu; przeczytaj, jeśli zachodzi taka potrzeba.

Copyright © 2005 ROLAND CORPORATION

* Wszelkie prawa zastrzeżone. Kopiowanie całości lub fragmentów niniejszej publikacji bez pisemnej zgody ROLAND CORPORATION jest zabronione.

WARUNKI BEZPIECZNEGO UŻYTKOWANIA INSTRUMENTU

INSTRUKCJE POSTĘPOWANIA ZAPOBIEGAJĄCE POWSTAWANIU POŻARU, PORAŻENIA PRĄDEM ELEKTRYCZNYM I OBRAŻEŃ

 WARNING	Używany do ostrzegania użytkownika przed ryzykiem śmierci lub poważnych obrażeń w przypadku nieprawidłowego posługiwania się urządzeniem.
 CAUTION	Symbol używany do ostrzegania użytkownika przed ryzykiem obrażeń lub szkód materialnych w przypadku nieprawidłowego posługiwania się urządzeniem. * Szkody materialne dotyczą uszkodzeń lub podobnych efektów w wyposażeniu mieszkania i umebławania, a także zwierząt domowych.

	Symbol  zwraca uwagę użytkownika na ważne instrukcje i ostrzeżenia. Określone znaczenie tego symbolu uwarunkowane jest znakiem znajdującym się w obrębie trójkąta. Symbol ten używany jest do ogólnych ostrzeżeń, uwag i zwracania uwagi na niebezpieczeństwa.
	Symbol  przypomina użytkownikowi o czynnościach, których nie należy wykonać (są zabronione). Określona 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. Określona czynność, którą należy wykonać oznaczona jest znakiem zawartym w okręgu. Symbol ten oznacza, że należy wtyczkę zasilającą wyciągnąć z gniazdka elektrycznego.

----- ALWAYS OBSERVE THE FOLLOWING -----

WARNING

- Przed rozpoczęciem eksploatacji instrumentu przeczytaj wszystkie instrukcje. 
- Nie otwieraj (lub modyfikuj) urządzenia lub jego zasilacza. 
- Nie próbuj samodzielnie naprawiać urządzenia lub wymieniać jego części (za wyjątkiem przypadków, w których niniejsza instrukcja w sposób szczegółowy o tym nie mówi). Konserwację lub naprawę zleć sprzedawcy lub najbliższemu serwisowi firmowemu firmy Roland. 
- Nie umieszczaj instrumentu w miejscach:
 - Poddanych na działanie wysokich temperatur (w pobliżu urządzeń wydzielających ciepło, przy kaloryferach, nie umieszczaj go wewnątrz zamkniętych pojazdów). 
 - Wilgotnych (łazienki, umywalki, mokre powierzchnie) 
 - Zapylonych, lub
 - Narażonych na opady atmosferyczne, lub
 - Zapylonych, lub
 - Poddanych silnym wibracjom
- Wyrób należy eksploatować tylko na stojakach zalecanych przez wytwórcę. 

WARNING

- Gdy korzystasz ze statywu zalecanego przez wytwórcę, musi on być umieszczony na trwałej i stabilnej podstawie. Jeśli nie korzystasz ze statywu, należy upewnić się, czy miejsce na którym ustawione jest urządzenie posiada wypoziomowaną powierzchnię zapewniającą prawidłowe podtrzymywanie urządzenia. 
- Upewnij się, czy korzystasz z zasilacza znajdującego się w wyposażeniu urządzenia. 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. 
- - Unikaj stawiania ciężkich przedmiotów na kablu zasilającym, nie skręcaj go i nie zaginaj. Możesz go w ten sposób uszkodzić, spowodować spięcia lub odcięcie zasilania. Uszkodzony kabel zasilający może być przyczyną porażenia prądem lub pożaru. 
- Instrument, również w połączeniu ze wzmacniaczem, słuchawkami, głośnikami może spowodować nieodwracalne uszkodzenia słuchu. Unikaj długiego słuchania zbyt głośnej muzyki. Jeśli zauważysz pogorszenie się słuchu lub dzwonienie w uszach, zaleca się skontaktowanie z laryngologiem. 

⚠ WARNING

- Unikaj przedostawiania się do wnętrza instrumentu przedmiotów (środków łatwopalnych, monet, spinaczy); lub cieczy (wody, napojów, itp.).



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

- Nadzoruj posługiwanie się instrumentem przez dzieci.



- Unikaj uderzeń w instrument. Nie upuść instrumentu.



- Nie podłączaj do jednego gniazda sieciowego kilku urządzeń. Bądź szczególnie ostrożny gdy używasz przedłużacza – maksymalna moc wszystkich podłączonych urządzeń nie może przewyższać mocy znamionowej przedłużacza (w watach, amperach). Nadmierne obciążenie sieci może spowodować przegrzewanie się kabla lub spowodować jego nadtopienie.



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



⚠ CAUTION

- Urządzenie i zasilacz powinny być umieszczone w takim miejscu, aby zapewnić im prawidłową wentylację.



- Właściwym statywem dla urządzenia jest wyłącznie statyw KS-12. Użycie innych statywów może spowodować niestabilność urządzenia.



- Kabel zasilacza wyjmuj przytrzymując za wtyk.



- Regularnie należy wyłączać zasilanie instrumentu i suchym materiałem wycierać kurz i inne zabrudzenia z wtyków zasilacza. Odłącz wtyczkę z ujęcia mocy, jeśli przez dłuższy czas urządzenie nie jest w użyciu. Nagromadzenie pyłu między wtyczką i gniazdkiem sieciowym może być spowodowane wadliwą izolacją i może prowadzić do pożaru.



- Unikaj splątania kabli połączeń i zasilających. Kable zabezpiecz przed ingerencją dzieci.



- Nie umieszczaj na instrumencie ciężkich przedmiotów



- Nie dotykaj zasilacza, kabli i wtyczek mokrymi lub wilgotnymi rękami.



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



- Wyłącz zasilanie i wyciągnij wtyczkę zasilacza z gniazda sieciowego przy czyszczeniu instrumentu.



- Odłącz kabel zasilacza od gniazda sieciowego podczas burzy.



WAŻNE UWAGI

W uzupełnieniu do uwag zawartych w rozdziale “Zasady bezpieczeństwa” (s. 2-3), stosuj się także do poniższych zaleceń:

Zasilanie

- Nie podłączaj urządzenia do tego samego wylotu elektrycznego, używanego przez przyrząd elektryczny, który jest kontrolowany przez inwerter (np. lodówka, maszyna do zmywania naczyń, kuchenka mikrofalowa, klimatyzator) albo inne urządzenie posiadające silnik elektryczny. W zależności od przeznaczenia przyrządu elektrycznego, zakłócenia zasilania mogą powodować wadliwe działanie urządzenia lub wytwarzać słyszalny szum. Jeżeli użycie oddzielnego otworu wylotowego nie jest możliwe, podłącz filtr przeciwszumowy pomiędzy urządzeniem a tym otworem.
- Podczas długiego użytkowania, zasilacz zacznie generować niewielką ilość ciepła. Jest to zjawisko normalne i nie powinno niepokoić użytkownika.
- Przed podłączeniem do innych urządzeń, wyłącz w nich 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 powstania przydźwięku sieciowego. Aby zminimalizować ten problem, przesuń 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 używane są telefony komórkowe, może to powodować zakłócenia w prawidłowej pracy instrumentu. Zakłócenia te mogą powstawać w chwili inicjowania rozmowy telefonicznej lub podczas przetwarzania danych. W tym przypadku, należy oddalić źródło zakłóceń od urządzenia lub je wyłączyć.
- 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.
- Nie dopuść do tego, aby przedmioty pozostawały na klawiaturze. Może to spowodować nieprawidłowe działanie klawiszy klawiatury.

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.

Naprawy i dane

- Wszystkie dane zapisane w pamięci instrumentu mogą zostać utracone podczas napraw. Ważne dane powinny być zawsze zapisywane na innym urządzeniu MIDI (np. sekwencer) lub na papierze (w miarę możliwości). Podczas napraw należy zachować szczególną ostrożność, aby dane nie zostały stracone. Czasami (szczególnie, jeśli został uszkodzony kabel łączący z pamięcią) odzyskanie danych może okazać się niemożliwe i firma Roland nie ponosi za to odpowiedzialności.

Ostrzeżenia dodatkowe

- Zawartość pamięci może zostać bezpowrotnie utracona podczas nieprawidłowego posługiwania się instrumentem. Aby ustrzec się przed ryzykiem utraty ważnych danych, zalecane jest okresowe zapisywanie danych na innym urządzeniu MIDI (np. na sekwencerze).
- Niestety, czasem może okazać się niemożliwe przywrócenie zawartości pamięci urządzenia MIDI (np. sekwencer), jeśli dane 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.
- Podczas przewożenia instrumentu, zabezpiecz go w chroniący od uszkodzeń fabryczny karton. Jeśli nie posiadasz kartonu, musisz użyć odpowiedniego opakowania.
- Używaj jedynie zalecanego pedału ekspresji (model EV-5; sprzedawany oddzielnie). Podłączenie innego urządzenia może być przyczyną uszkodzenia instrumentu.
- Efektywny zasięg działania sterownika D BEAM jest silnie redukowany w ostrym świetle, takim jak bezpośrednie naświetlenie światłem słonecznym. Należy o tym pamiętać posługując się tym sterownikiem.

* Microsoft i Windows są zastrzeżonymi znakami towarowymi firmy Microsoft Corporation

* Pełna nazwa Windows® to: system operacyjny Microsoft® Windows®

* Apple and Macintosh jest zastrzeżonym znakiem towarowym firmy Apple Computer, Inc.

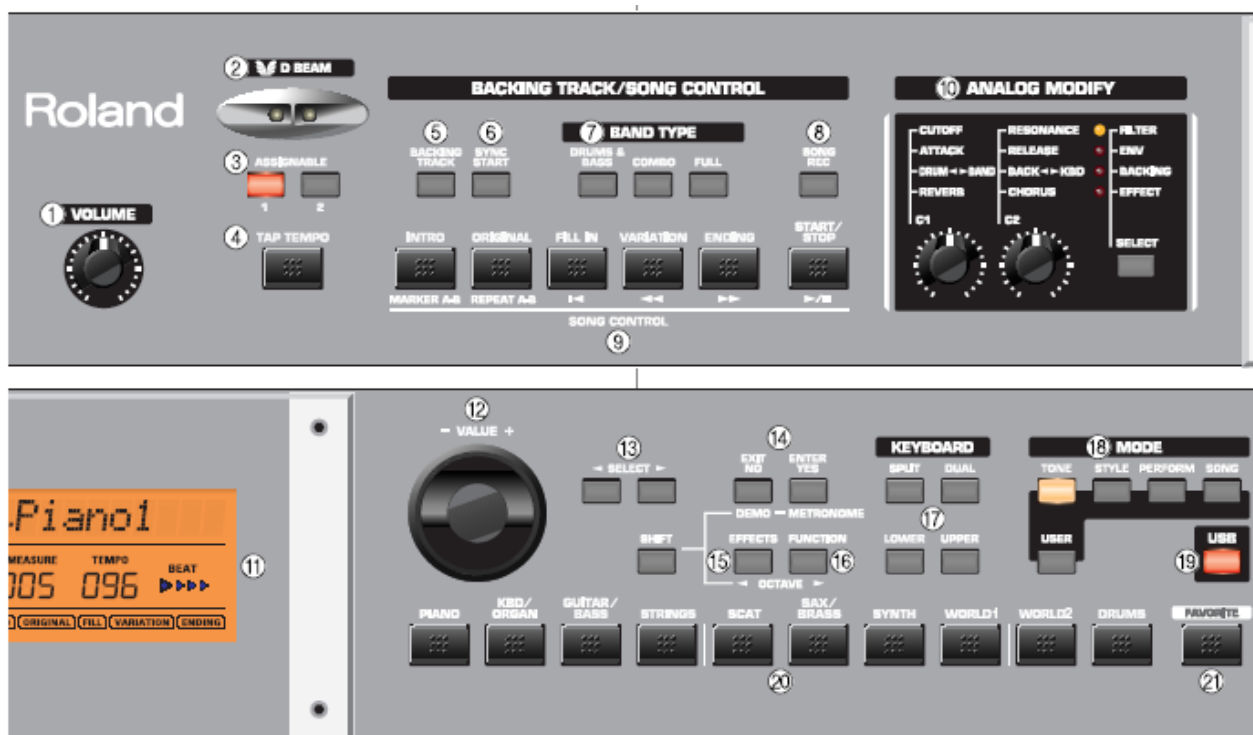
* MacOS jest zastrzeżonym znakiem towarowym firmy Apple Computer, Inc.

Spis treści

WARUNKI BEZPIECZNEGO UŻYTKOWANIA INSTRUMENTU	2	Stosowanie efektów	19
WAŻNE UWAGI	4	Regulacja poziomu sygnału do efektu pogłosowego i modulowanego	19
Opis płyt	6	Edycja efektów	19
Panel przedni	6	Lista efektów procesora MFX	20
Panel tylni	7	Funkcje utworu	21
Wstęp	8	Rejestrowanie utworu	21
Podstawowe informacje o GW-7	8	Opcja ALL	21
Połączenia	8	Klawiatura:	21
Podłączanie wyposażenia zewnętrznego, pedałów i przełączników	8	Single	21
Podłączanie zasilacza	9	Funkcja PUNCH-IN/OUT	22
Włączanie i wyłączanie zasilania	9	Nagrywanie następnego utworu (Po uprzednio wykonanym zapisie)	22
Włączanie zasilania	9	Zachowywanie utworu	22
Wyłączanie zasilania	9	Kasowanie utworu	22
Regulacja kontrastu ekranu	9	Wywoływanie i odtwarzanie utworu	23
Odtwarzanie utworów demonstracyjnych	9	Zmiana punktu odtwarzania utworu	23
Odtwarzanie brzmień za pomocą klawiatury	9	Funkcja MINUS-ONE	23
Tryb roboczy MAIN	9	Funkcje złącza USB i funkcje systemowe	24
Tryb roboczy Split	10	Transfer plików portem USB	24
Tryb roboczy DUAL	10	Przerywanie połączenia USB	24
Metronom	10	Parametry systemowe	24
Przywracanie ustawień fabrycznych	10	Funkcje parametrów systemowych	25
Resetowanie pamięci stylu i utworów użytkownika	10	Funkcje MIDI	26
Tryby robocze klawiatury	11	Kanały MIDI	26
Wybieranie brzmień	11	Parametry MIDI	26
Wywoływanie brzmienia	11	Funkcja BULK DUMP	27
Ulubione brzmienie	11	Ładowanie danych	27
Rejestrowanie ulubionego brzmienia	11	GW-7 jako moduł brzmieniowy MIDI	27
Rejestrowanie ulubionego brzmienia	11	Nieprawidłowości w działaniu	28
Brzmienia perkusyjne i efekty dźwiękowe (SFX)	11	Nie można włączyć zasilania	28
Zestawy perkusyjne	11	Brak dźwięku z GW-7	28
Efekty dźwiękowe (SFX)	11	Brak dźwięku z danej partii	28
Ustawienia oktawowo	11	Brak dźwięku z podłączonego urządzenia MIDI	28
Edycja brzmienia	12	Brak dźwięku w określonym przedziale wysokości dźwięków	28
Edycja brzmienia	12	Efekty nie są stosowane	28
Zapis zmodyfikowanego brzmienia	12	Efekty źle wybrzmieniają	28
Pozostałe funkcje	13	Brak odstraniania drążkiem BENDER/MODULATION	28
GW-7n jako klawiatura sterująca MIDI	13	Dźwięk pojawia się na przemian w lewym i w prawym kanale	28
Graj z akompaniamentem	14	Dźwięk jest zniekształcony	29
Odtwarzanie frazy	14	Efekty źle wybrzmieniają	29
Zmiana charakteru akompaniamentu	14	Nuty są tłumione	29
Równoważenie poziomu głośności	14	Wykaz brzmień	30
Dobieranie tempa	14	Zestawy perkusyjne	35
Start synchroniczny	14	Dodawanie nowych stylów muzycznych	40
Zatrzymywanie akompaniamentu	14	Funkcja Chord Intelligence (tryb MODE 1)	41
Wybieranie stylu	15	Dane techniczne	44
Dodawanie nowych stylów muzycznych	15	Indeks	45
Wybieranie stylu	15		
Inne funkcje związane ze stylami	15		
Funkcje wspomagające grę i efekty	16		
Funkcje wspomagające	16		
Sterownik D Beam	16		
Drążek PITCH BEND/MODULATION	17		
Pedał dodatkowy	17		
Posługiwanie się fabrycznymi Zestawami Ustawień	17		
Funkcje wspomagające	17		
Edycja Zestawu Ustawień	17		
Zapis zmodyfikowanego brzmienia	17		
Parametry Zestawu Ustawień	18		

Opis instrumentu

Panel przedni



1. Potencjometr VOLUME

Regulacja poziomu głośności wyjściowej całego instrumentu.

2. Sterownik D Beam

Aby go używać, wystarczy poruszać nad nim ręką (s. 16)

3. Grupa ASSIGNABLE

Przyciski można wykorzystywać do włączania i wyłączania sterownika D BEAM lub do wybierania mu funkcji (s. 16)

4. Przycisk [TAP TEMPO]

Przycisk służy do wyznaczania wartości tempa (s. 14)

5. Przycisk BACKING TRACK

Przycisk służy do włączania akompaniamentu (s. 14)

6. Przycisk SYNC START

Przycisk służy do włączania opcji startu synchronicznego (s. 14)

7. Grupa BAND TYPE

Przyciski służą do określania charakteru akompaniamentu lub do włączania funkcji MINUS ONE. (s. 14, s. 23).

8. Przycisk SONG REC

Naciśnij przycisk, aby rozpocząć rejestrowanie utworu (s. 21)

9. Grupa SONG CONTROL

Przyciski służą do odtwarzania akompaniamentu lub utworu (s. 14, s. 23).

10. Grupa ANALOG MODIFY

Potencjometry C1 i C2 służą do modyfikowania wartości parametru funkcji, wybranej za pomocą przycisku SELECT (s. 12, s. 14, s. 25).

11. Ekran

Wyświetla rozmaite informacje, zależnie od wykonywanych operacji.

12. Koło VALUE

Koło służy do modyfikowania wartości parametrów, wyświetlanych na ekranie.

13. Przyciski [◀] [▶] grupy SELECT

Przyciski służą do wywoływania ekranów roboczych, kategorii brzmień lub stylów muzycznych.

14. Przyciski [EXIT/NO] i [ENTER/YES]

Naciśnij odpowiedni przycisk, aby w odpowiedzi na komunikat ekranowy uruchomić polecenie „Anuluj” (EXIT) lub „Wykonaj” (ENTER). Aby posłuchać utworów demonstracyjnych, wciśnij (tzn. naciśnij i przytrzymaj) przycisk [SHIFT] i naciśnij przycisk [EXIT/NO] (s. 9)

Aby użyć metronomu, wciśnij (tzn. naciśnij i przytrzymaj) przycisk [SHIFT] i naciśnij przycisk [ENTER/YES]. (s. 10)

15. Przycisk [EFFECTS]

Przycisk służy do wywoływania parametrów efektów (s. 19) Aby obniżyć wysokość dźwięków, odtwarzanych za pomocą klawiatury w krokach oktaowych wciśnij (tzn. naciśnij i przytrzymaj) przycisk [SHIFT] i naciśnij przycisk [EFFECTS] (s. 11)

16. Przycisk [FUNCTION]

Przycisk służy do wywoływania ekranu roboczego z różnymi parametrami.

Aby podwyższać wysokość dźwięków, odtwarzanych za pomocą klawiatury w krokach oktaowych wciśnij (**tn. naciśnij i przytrzymaj**) przycisk [SHIFT] i naciśnij przycisk [FUNCTION] (s. 11)

17. Grupa KEYBOARD

Przyciski tej grupy służą do wybierania trybu roboczego klawiatury. (s. 9, s. 11).

18. Grupa MODE

Przyciski tej grupy służą do wybierania trybu roboczego instrumentu

19. Przycisk USB

Za pośrednictwem złącza USB instrument może wymieniać dane stylu muzycznych lub pliki utworów z komputerem (s. 24)

20. Grupa przycisków od [PIANO] – [DRUMS]

Przyciski tej grupy służą do wybierania kategorii (banku) brzmień (s. 9–11)

21. Przycisk FAVORITE

Przycisk służy do wywoływania ulubionych brzmień (s. 11)

22. Drążek BENDER/MODULATION

Ruchami w lewo i w prawo można płynnie odstrać w dół i w górę wybrzmiewające dźwięki. Pchnięcie drążka od siebie wprowadza modulację (efekt VIBRATO) (s. 17)



Panel tylny

**1. Złącze USB**

za pomocą kabla USB podłącz instrument do komputera. (s. 24)

2. Gniazda MIDI (IN, OUT)

Do tych gniazd podłącz inne urządzenia MIDI (s. 26)

3. Grupa PEDAL

Gniazda służą do podłączania sprzedawanego oddzielnie pedału przełączającego (serii DP firmy Roland), zespołu pedałów przełączających (BOSS FS-5U) lub pedału ekspresji (Roland EV-5) (s. 8, s. 17).

4. Gniazdo HOLD PEDAL

Gniazdo służy do podłączania sprzedawanego oddzielnie pedału przełączającego (serii DP firmy Roland) (s. 8)

5. Grupa OUTPUT

Gniazda służą do podłączania magnetofonu kasetowego, wzmacniacza mocy, wzmacniacza audio, odsłuchu, itp. (s. 8)

6. Gniazdo słuchawkowe

Gniazdo służy do podłączania sprzedawanych oddzielnie słuchawek stereofonicznych. Po podłączeniu słuchawek sygnał wyjściowy jest w dalszym ciągu wyprowadzany gniazdami [R] i [L/MONO].

7. Zaczep kabla zasilania

Używaj zaczepu, aby zabezpieczyć się przed przypadkowym wyrwaniem z gniazda kabla zasilania (s. 9)

8. Gniazdo zasilania

Gniazdo zasilania, przeznaczone do podłączania zasilacza (s. 9)

9. Przełącznik zasilania POWER

Włączanie i wyłączanie zasilania. (s. 9)

Podstawowe informacje o GW-7

TERM

Co to jest brzmienie? (s. 11)

W przypadku modelu GW-7 każdy z odtwarzanych dźwięków będziemy nazywać brzmieniem. W porównaniu z orkiestrą, brzmienie to instrument, na którym gra jeden z jej członków. Pojęcie brzmienia obejmuje również takie parametry, jak efekty i filtry.

TERM

Co to jest akompaniament? (s. 14)

Akompaniament to funkcja automatycznego zespołu akompaniującego.

TERM

Co to jest **styl muzyczny**? (s. 15)

Styl muzyczny to szablon akompaniamentu wykorzystywany przez funkcje automatycznego akompaniamentu. Instrument posiada szablony rozmaitych stylów muzycznych, takich jak *rock*, *dance*, *jazz* i style latynoamerykańskie. Po podłączeniu instrumentu do komputera za pomocą złącza USB można korzystać z dodatkowych stylów muzycznych. (s. 24)

NOTE

Za pomocą instrumentu nie można programować stylów muzycznych; należy posługiwać się stylami fabrycznymi lub załadować dane, dostępne w handlu.

TERM

Co to jest **Zestaw Ustawień**? (s. 16)

Zestaw Ustawień to zbiór parametrów, opisujących brzmienie, styl muzyczny, tryb pracy klawiatury oraz inne elementy funkcjonowania instrumentu.

TERM

Co to jest utwór? (s. 21)

Model GW-7 posiada szesnastośladowy sekwencer, przeznaczony do rejestrowania muzyki, którą grasz. Do tego, co grasz na klawiaturze, można dodać automatyczny akompaniament i wszystko zarejestrować jako utwór. Dane utworu można również załadować z komputera, podłączonego za pomocą złącza USB (s. 24)

Połączenia

NOTE

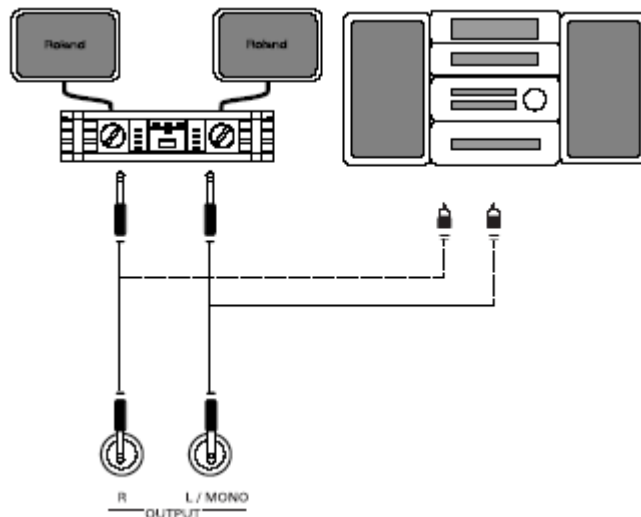
Aby uniknąć nieprawidłowego działania i/lub uszkodzenia głośników lub innych współpracujących urządzeń, przed wykonaniem jakichkolwiek połączeń należy wyłączyć zasilanie lub zredukować poziom głośności.

Podłączanie wyposażenia zewnętrznego, pedałów i przełączników

Podłączanie sprzętu zewnętrznego

Istnieje możliwość rejestrowania własnej gry (lub utworu, zapisanego za pomocą instrumentu) na kasecie magnetofonowej lub w innym urządzeniu, przeznaczonym do zapisu audio. Do gniazd **OUTPUT** na tylnej ścianie instrumentu podłącz urządzenie rejestrujące.

Magnetofon kasetowy, wzmacniacz mocy, wzmacniacz audio, aktywny system monitorujący, itp.



Podłączanie pedału i przełącznika

NOTE

Przed podłączeniem pedału musisz wyłączyć zasilanie instrumentu.

Do gniazda **HOLD PEDAL** podłącz sprzedawany oddzielnie pedał przełączający (serii DP firmy Roland). Pedal ten można wykorzystywać do podtrzymywania wybrzmiewania nut nawet po zwolnieniu klawiszy.

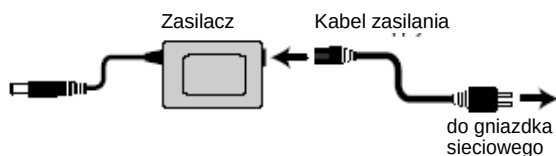
Do gniazda **CONTROL JACK** podłącz sprzedawany oddzielnie pedał przełączający (serii DP firmy Roland), zespół pedałów przełączających (BOSS FS-5U) lub pedał ekspresji (Roland EV-5). Podłączony pedał można wykorzystywać do rozmaitych celów (s. 25)

NOTE

Używaj jedynie zalecanego pedału ekspresji (model EV-5; sprzedawany oddzielnie). Podłączenie innego urządzenia może być przyczyną uszkodzenia instrumentu.

Podłączanie zasilacza

1. Wyjmij instrument z kartonu i umieść go na poziomej powierzchni.
2. Podłącz zasilacz, znajdujący się w wyposażeniu.



MEMO

W zależności od tego, w jakim kraju się znajdujesz, rodzaj zasilacza może być inny od tego, który pokazano na rysunku. Jeśli tak jest, pominiń punkt 2.

3. Podłącz zasilacz do gniazda DC IN na tylnej ścianie instrumentu, a następnie włóż wtyczkę do gniazda sieciowego.

NOTE

Aby zabezpieczyć się przed nagłą utratą zasilania, która może nastąpić w wyniku wyrwania wtyczki zasilacza, kabel zasilacza należy zamocować na zaczepie w sposób pokazany na poniższym rysunku.

Zaczepek kabla zasilania



Ścianka tylna

Włączanie i wyłączanie zasilania

Włączanie zasilania

NOTE

Po wykonaniu połączeń kablowych włącz zasilanie we współpracujących urządzeniach w odpowiedniej kolejności. Włączenie zasilania w innej kolejności może być przyczyną uszkodzenia głośników lub współpracujących urządzeń.

1. Zanim włączysz zasilanie, potencjometr VOLUME przekręć w lewo do oporu, aby zredukować do zera poziom głośności.
2. Na tylnej ścianie instrumentu naciśnij przycisk POWER.

NOTE

Urządzenie wyposażone zostało w obwód zabezpieczający. Krótka przerwa w działaniu (kilkusekundowa) po włączeniu zasilania jest zjawiskiem normalnym, po której urządzenie zacznie normalnie funkcjonować.

NOTE

Jeśli instrument jest podłączony do wzmacniacza, najpierw włącz zasilanie w instrumencie, a dopiero później we wzmacniaczu.

3. Za pomocą potencjometru VOLUME ustaw odpowiedni poziom głośności.

Wyłączanie zasilania

1. Naciśnij ponownie przycisk POWER.

NOTE

Jeśli instrument jest podłączony do wzmacniacza, najpierw wyłącz zasilanie we wzmacniaczu, a dopiero później w instrumencie.

Regulacja kontrastu ekranu

Wciśnij (tzn. naciśnij i przytrzymaj) przycisk [FUNCTION] i pokręć kołem VALUE.

Odsłuch utworów demonstracyjnych

1. Wciśnij przycisk [SHIFT] i naciśnij przycisk [EXIT]. Na ekranie pojawi się komunikat „DEMO PLAY”.
2. Naciśnij przycisk [START/STOP], aby uruchomić odtwarzanie utworu demonstracyjnego.
3. Naciśnij przycisk [START/STOP], aby zakończyć odtwarzanie.
4. Naciśnij przycisk [EXIT], aby powrócić do poprzedniego ekranu roboczego.

NOTE

Wszelkie prawa zastrzeżone. Nieautoryzowane wykorzystywanie niniejszych materiałów do celów innych niż prywatne i dla własnej przyjemności jest naruszeniem praw autorskich.

NOTE

Żadne dane MIDI z odtwarzanego utworu demonstracyjnego nie są wysyłane gniazdem MIDI OUT.

Odtwarzanie brzmień za pomocą klawiatury

Natychmiast po włączeniu zasilania instrument przejdzie do stanu, w którym na całej szerokości klawiatury będzie można odtwarzać brzmienie fortepianowe. Klawiatura instrumentu może pracować w ramach jednego z trzech trybów roboczych.

MAIN	Na całej szerokości klawiatury odtwarzane jest jedno brzmienie
SPLIT	Część klawiatury na lewo od punktu podziału staje się partią LOWER, a część na prawo od tego punktu staje się partią UPPER. Każda partia może posługiwać się innym brzmieniem.
DUAL	Na całej szerokości klawiatury odtwarzane są dwa brzmienia.

Tryb roboczy MAIN

1. W sposób opisany w akapicie „Włączanie zasilania” włącz zasilanie. Wywołane zostanie brzmienie fortepianowe.
2. Wywołaj żądane brzmienie.
 1. W grupie MODE naciśnij przycisk [TONE] tak, aby przycisk zaświecił się.
 2. Kołem VALUE przeglądaj brzmienia. Albo naciśnij jeden z dziesięciu przycisków [PIANO]-[DRUMS], aby wybrać kategorię



Szczegóły na s. 11.

3. Zagraj coś na klawiaturze.

Za pomocą potencjometru VOLUME dobierz poziom głośności.

Tryb roboczy SPLIT

1. Jeśli lewą i prawą ręką chciałbyś odtwarzać różne brzmienia, w grupie **KEYBOARD** naciśnij przycisk **[SPLIT]**.

MEMO

Brzmienie wybrane w trybie MAIN (tzn. wtedy, gdy przyciski **[SPLIT]** i **[DUAL]** nie świecą się zostanie przypisane do partii **UPPER** (prawa część klawiatury).

2. **Przypisywanie brzmienia do poszczególnych partii.**
 1. Aby wybrać brzmienie dla partii **UPPER**, naciśnij przycisk **[UPPER]** tak, aby zaczął świecić. Aby wybrać brzmienie dla partii **LOWER**, naciśnij przycisk **[LOWER]** tak, aby zaczął świecić.
 2. Kołem **VALUE** przeglądaj brzmienia. Albo naciśnij jeden z dziesięciu przycisków **[PIANO]**-**[DRUMS]**, aby wybrać kategorię.
3. **Zagraj coś na klawiaturze.**

Za pomocą potencjometru **VOLUME** dobierz poziom głośności.

MEMO

Punkt podziału znajduje się w klawiszu **C4** (numer nuty **60**).

MEMO

W trybie **SPLIT** dla każdego brzmienia automatycznie dobierana jest najodpowiedniejsza transpozycja oktawa.

TIP

Jeśli przycisk **[SPLIT]** naciśniesz i przytrzymasz (przez co najmniej 2 sekundy), pojawi się ekran roboczy, umożliwiający wyznaczenie innego punktu podziału klawiatury. Kołem **VALUE** zmień punkt podziału. Gdy skończysz, naciśnij przycisk **[EXIT]**.

TIP

Jeśli przycisk **[UPPER]** lub **[LOWER]** naciśniesz i przytrzymasz (przez co najmniej 2 sekundy), pojawi się ekran roboczy, umożliwiający wyznaczenie poziomu głośności odtwarzania brzmienia, przypisanego do danej partii. Kołem **VALUE** dobierz odpowiedni poziom głośności. Gdy skończysz, naciśnij przycisk **[EXIT]**.

NOTE

Do partii **LOWER** nie można przypisać zestawu perkusyjnego.

Tryb roboczy DUAL

1. Jeśli na całej szerokości klawiatury chciałbyś równocześnie odtwarzać dwa brzmienia, w grupie **KEYBOARD** naciśnij przycisk **[DUAL]**.
2. **Wybierz dwa brzmienia.**
 1. Aby zmienić brzmienie, wybrane w trybie MAIN, naciśnij przycisk **[UPPER]** tak, aby zaczął świecić. Aby zmienić drugie brzmienie, nałożone na pierwsze, naciśnij przycisk **[LOWER]** tak, aby zaczął świecić.
 2. Kołem **VALUE** przeglądaj brzmienia. Możesz również wybrać kategorię, używając do tego celu przyciski od **[PIANO]** – **[DRUMS]**.
3. **Zagraj coś na klawiaturze.**

Za pomocą potencjometru **VOLUME** dobierz poziom głośności.

TIP

Jeśli przycisk **[UPPER]** lub **[LOWER]** naciśniesz i przytrzymasz (przez co najmniej 2 sekundy), pojawi się ekran roboczy, umożliwiający wyznaczenie poziomu głośności odtwarzania brzmienia, przypisanego do danej partii. Kołem **VALUE** dobierz odpowiedni poziom głośności. Gdy skończysz, naciśnij przycisk **[EXIT]**.

NOTE

Do brzmienia nałożonego nie można przypisać zestawu perkusyjnego.

Metronom

Podczas ćwiczeń z nowym utworem wygodnie jest posługiwać się metronomem.

1. **Wciśnij przycisk **[SHIFT]** i naciśnij przycisk **[ENTER]**.**

Pojawi się ekran roboczy z parametrami metronomu i usłyszysz „klikanie”.
2. Przyciskami **SELECT** **[◀]** i **[▶]** oraz kołem **VALUE** wyznacz metrum oraz poziom głośności.
3. **Aby zatrzymać metronom, wciśnij (tzn. naciśnij i przytrzymaj) przycisk **[SHIFT]** i naciśnij przycisk **[ENTER]**.**

Przywracanie ustawień fabrycznych

1. **Naciśnij przycisk **[FUNCTION]**.**
2. Przyciskami **SELECT** **[◀]** i **[▶]** odszukaj ekran roboczy z nagłówkiem **“Utility?”** i naciśnij przycisk **[ENTER]**.
3. Przyciskami **SELECT** **[◀]** i **[▶]** odszukaj ekran roboczy **“Factory Reset?”**
4. **Naciśnij przycisk **[ENTER]**. Na ekranie pojawi się komunikat „Sure?” (czy jesteś pewien?).**
5. **Naciśnij przycisk **[ENTER]**, aby zresetować instrument.**

Jeśli w zamian naciśniesz przycisk **[EXIT]**, powrócisz do poprzedniego ekranu roboczego, a operacja resetowania zostanie anulowana.

Po zresetowaniu instrumentu na ekranie pojawi się poprzedni ekran roboczy.

MEMO

Operacja resetowania przywraca fabryczne ustawienia parametrów systemowych, parametrów brzmień użytkownika oraz parametrów Zestawów Ustawień użytkownika.

Resetowanie pamięci stylów i utworów użytkownika

1. **Naciśnij przycisk **[FUNCTION]**.**
2. Przyciskami **SELECT** **[◀]** i **[▶]** odszukaj ekran roboczy z nagłówkiem **“Utility?”** i naciśnij przycisk **[ENTER]**.
3. Przyciskami **SELECT** **[◀]** i **[▶]** odszukaj ekran roboczy **“Init IntDRV?”**
4. **Naciśnij przycisk **[ENTER]**. Na ekranie pojawi się komunikat „Sure?” (czy jesteś pewien?).**
5. **Naciśnij przycisk **[ENTER]**, aby zresetować ustawienia.**

Jeśli w zamian naciśniesz przycisk **[EXIT]**, powrócisz do poprzedniego ekranu roboczego, a operacja resetowania zostanie anulowana.

Po zresetowaniu instrumentu na ekranie pojawi się poprzedni ekran roboczy.

Tryby robocze klawiatury

Wybieranie brzmień

Instrument posiada 657 rozmaitych brzmień. Brzmienia te można wykorzystywać w ramach trzech trybów roboczych (MAIN, SPLIT, DUAL) (s. 9).

Wywoływanie brzmienia

1. W grupie **MODE** naciśnij przycisk **[TONE]** tak, aby przycisk zaświecił się.

Pamięć brzmień posiada następującą strukturę.

Numer	Typ	Opis
P001–P657	Fabryczne	Brzmienia własne instrumentu, których nie można nadpisać.
U001–U144	Użytkownika	Ten obszar pamięci służy do przechowywania brzmień użytkownika. Aby się nimi posługiwać, naciśnij przycisk [USER] tak, aby zaczął świecić. Aby wrócić do brzmień fabrycznych, naciśnij przycisk [USER] tak, aby zgasił. * U129–U144 to zestawy perkusyjne.

2. Kołem **VALUE** przeglądaj brzmienia. Albo naciśnij jeden z dziesięciu przycisków **[PIANO]–[DRUMS]**, aby wybrać kategorię.

TIP

Przyciskami **SELECT** [**◀**] i [**▶**] można wywoływać kolejne kategorie jedna po drugiej.

TIP

Jeśli po wywołaniu brzmienia fabrycznego wciśniesz na 2 sekundy przycisk kategorii, w której to brzmienie się znajduje, następnym razem, gdy naciśniesz ten przycisk to brzmienie zostanie wywołane automatycznie. (Ta opcja nie jest dostępna w przypadku brzmień użytkownika.)

MEMO

W trybach **SPLIT** i **DUAL** można wybierać niezależnie dwa brzmienia. (s. 10)

MEMO

Gdy świeci się przycisk **[BACKING TRACK]**, lewa część klawiatury odtwarza brzmienie smyczkowego oraz akord basowy. Aby wyłączyć tę opcję, naciśnij przycisk **[BACKING TRACK]** tak, aby zgasił.

Ulubione brzmienie (funkcja FAVORITE)

TERM

Funkcja umożliwia przypisanie jednego brzmienia do każdego przycisku kategorii (**[PIANO]–[DRUMS]**), bez względu na to, czy to brzmienie należy do tej kategorii, czy też nie. Jeśli np. przypiszesz do przycisków najczęściej używane brzmienia, podczas występu na żywo będziesz mógł je szybko wywoływać.

Rejestrowanie ulubionego brzmienia

Po wywołaniu brzmienia wciśnij (**tn. naciśnij i przytrzymaj**) przycisk **[FAVORITE]** i naciśnij przycisk kategorii, do którego chcesz przypisać to brzmienie.

Wywoływanie ulubionego brzmienia

Naciśnij przycisk **[FAVORITE]** tak, aby zaczął świecić, a następnie naciśnij przycisk odpowiedniej kategorii.
(banki od **[PIANO]–[DRUMS]**, w którym znajduje się poszukiwane brzmienie).

Brzmienia perkusyjne i efekty dźwiękowe (SFX)

Zestawy perkusyjne

Ostatnie 51 brzmień (P607 – P657) to zestawy perkusyjne. Gdy wywołujesz zestaw perkusyjny, do każdego klawisza przypisywane jest brzmienie innego instrumentu perkusyjnego i tak np. do lewego skrajnego klawisza przypisywane jest brzmienie bębna basowego, a pozostałe klawisze będą odtwarzać brzmienie werbla i pozostałych instrumentów perkusyjnych. Zestaw perkusyjny to zbiór dziewięciu lub więcej brzmień perkusyjnych, z których każde jest przypisane do innego klawisza.

NOTE

Zestawu perkusyjnego nie można przypisywać do lewej części klawiatury w trybie **SPLIT**, ani wybierać go jako drugiego brzmienia w trybie **DUAL**.

Efekty dźwiękowe (SFX)

Instrument posiada efekty dźwiękowe oraz brzmienia perkusyjne (P543 – P606), z których jedno można przypisać do klawiatury i wykorzystywać do odtwarzania linii melodycznych. W trybie **MAIN**, **SPLIT** i **DUAL** brzmieniem takim można posługiwać się na całej szerokości klawiatury.

TIP

W przypadku trybu **SPLIT** zapewne zechcesz ustawić punkt podziału w C6, aby efekt dźwiękowy lub brzmienie perkusyjne grać prawą ręką lub w okolicy C3, gdy zechcesz to zrobić lewą ręką.

Ustawienia oktavowe

Wysokość dźwięków brzmienia można przesuwając w górę lub w dół w krokach oktavowych w zakresie ± 4 oktawy. **Wciśnij przycisk **[SHIFT]** i użyj przycisków [**◀**][**▶**] grupy **OCTAVE**.**

W trybie roboczym SPLIT

Jeśli świeci się przycisk **[UPPER]**, wciśnij przycisk **[SHIFT]** i użyj przycisków [**◀**][**▶**] grupy **OCTAVE**, aby zmienić ustawienia dla partii **UPPER**.

Jeśli świeci się przycisk **[LOWER]**, powyższa operacja zmieni ustawienia oktavowe dla partii **LOWER**.

W trybie DUAL

Jeśli świeci się przycisk **[UPPER]**, wciśnij przycisk **[SHIFT]** i użyj przycisków [**◀**][**▶**] grupy **OCTAVE**, aby zmienić ustawienia dla pierwszego brzmienia.

Jeśli świeci się przycisk **[LOWER]**, powyższa operacja zmieni ustawienia oktavowe dla drugiego brzmienia.

Edycja brzmienia

Potencjometry C1 i C2 służą do modyfikowania ustawień aktualnie wywołanego brzmienia

(również zestawów perkusyjnych). Po dokonaniu zmian należy je wpisać do pamięci użytkownika.

Jeśli np. w grupie KEYBOARD świecą się przycisk [SPLIT] i [UPPER], poniższa procedura zmodyfikuje brzmienie, przypisane w trybie SPLIT do partii UPPER.

1. **Przycisk [SELECT] grupy ANALOG MODIFY naciśnij tyle razy, aby zaczęła świecić dioda FILTER.**

2. **Pokręć potencjometrem [C1], aby zmienić częstotliwość odcięcia, lub potencjometrem [C2], aby zmienić dobroć filtra.**

CUTOFF	Częstotliwość, przy której filtr zaczyna działać, tłumiąc wszystkie częstotliwości wyższe. Pokręć potencjometrem w prawo, aby brzmienie stało się jaśniejsze i głośniejsze lub w lewo, aby stało się cichsze i bardziej matowe.
RESONANCE	Stopień podbicia częstotliwości w rejonie częstotliwości odcięcia, co powoduje, że brzmienie staje się wyraźniejsze i bardziej zauważalne. Pokręć potencjometrem w lewo, aby wzmocnić wyrazistość brzmienia lub w lewo, aby je osłabić.

3. **Przycisk [SELECT] grupy ANALOG MODIFY naciśnij tyle razy, aby zaczęła świecić dioda ENV.**

4. **Pokręć potencjometrem [C1], aby zmienić czas narastania obwiedni, lub potencjometrem [C2], aby zmienić czas zanikania obwiedni.**

Te parametry modyfikują sposób zmian poziomu głośności w czasie od chwili naciśnięcia klawisza do momentu zwolnienia.

ATTACK	Czas, jaki upłynie od momentu naciśnięcia klawisza do momentu, gdy brzmienie osiągnie maksymalny poziom głośności. Pokręć potencjometrem w prawo, aby wydłużyć ten czas lub w lewo, aby go skrócić.
RELEASE	Czas, jaki upłynie od momentu zwolnienia klawisza do chwili, gdy poziom głośności brzmienia osiągnie wartość 0. Pokręć potencjometrem w prawo, aby wydłużyć ten czas lub w lewo, aby go skrócić.

Szczegółowa edycja brzmienia

Aktualnie wywołane brzmienie (w tym zestawy perkusyjne) można również modyfikować w bardziej szczegółowy sposób. Po dokonaniu zmian należy je wpisać do pamięci użytkownika.

1. **Naciśnij przycisk [FUNCTION].**
2. Przyciskami SELECT [◀] i [▶] **odszukaj ekran roboczy "Edit Tone"**
3. **Naciśnij przycisk [ENTER].**
Gdy naciśniesz przycisk [EXIT], powrócisz do poprzedniego ekranu roboczego.
4. Przyciskami [◀] i [▶] **odszukaj parametr, a kołem VALUE dobierz żadaną wartość.**

Parametr	Zakres	Opis
Tone Volume	0-127	Poziom głośności
Porta Sw	OFF, ON	Przełącznik efektu PORTAMENTO, określający, czy efekt jest włączony (ON), czy też nie (OFF).

Parametr	Zakres	Opis
Porta Time	0-127	Szybkość przejścia od jednej wysokości do drugiej, gdy efekt PORTAMENTO jest włączony. Im wyższa wartość, tym czas przejścia jest dłuższy.
Cutoff	-64-+63	Częstotliwość odcięcia, opisana w lewej kolumnie na tej stronie.
Resonance	-64-+63	Dobroć filtra, opisana w lewej kolumnie na tej stronie.
Attack Time	-64-+63	Czas narastania, opisany w lewej kolumnie na tej stronie.
Decay Time	-64-+63	Czas opadania, jaki upłynie od momentu osiągnięcia przez brzmienie maksymalnego poziomu głośności do momentu osiągnięcia poziomu zasadniczego, określonego wartością parametru TONE VOLUME). Im wyższa wartość, tym czas dłuższy.
Release Time	-64-+63	Czas zanikania, opisany w lewej kolumnie na tej stronie.
Vib Rate	-64-+63	Szybkość (częstotliwość) modulacji efektu VIBRATO (patrz niżej). Im wyższa wartość, tym szybsze VIBRATO.
Vib Depth	-64-+63	Głębokość efektu VIBRATO. Im wyższa wartość, tym efekt VIBRATO jest wyraźniejszy.
Vib Delay	-64-+63	Czas opóźnienia pojawienia się efektu VIBRATO. Im wyższa wartość, tym efekt pojawi się później.

TERM

PORTAMENTO to efekt, który powoduje, że przejście wysokości dźwięku pomiędzy sąsiednimi dźwiękami odbywa się w sposób płynny.

TERM

VIBRATO to efekt, wykorzystujący LFO (generator przebiegów wolnozmiennych) do okresowego modulowania wysokości odtwarzanego dźwięku.

Zapis zmodyfikowanego brzmienia

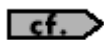
Po zmodyfikowaniu parametrów brzmienia należy wpisać je do pamięci użytkownika, aby nie utracić wprowadzonych zmian.

1. **Naciśnij przycisk [FUNCTION].**
2. Przyciskami SELECT [◀] i [▶] **odszukaj ekran roboczy "Write Tone?"**
3. **Naciśnij przycisk [ENTER]; na ekranie pojawi się „Tone Num: U001.”**
4. **Kołem VALUE wybierz miejsce przeznaczenia brzmienia w pamięci użytkownika (U001 – U144). Następnie naciśnij przycisk [ENTER].**
5. **Zredaguj nazwę brzmienia.**
Przyciskami [◀] i [▶] grupy SELECT przestawiaj kursor, a kołem VALUE wybieraj znaki.
6. **Naciśnij przycisk [ENTER]; na ekranie pojawi się „Write Sure?”**
7. **Naciśnij przycisk [ENTER], aby wpisać nowe brzmienie do pamięci użytkownika.**
Gdy naciśniesz przycisk [EXIT], powrócisz do poprzedniego ekranu roboczego, ale brzmienie nie zostanie wpisane do pamięci użytkownika.

Pozostałe funkcje



Czułość klawiatury (patrz s. 18)



Master Tune (s. 25)



Poziom głośności (s. 18)



Transpozycja (s. 25).



Tryb akordowy (s. 18)

GW-7 jako klawiatura sterująca MIDI

Istnieje możliwość zmiany numeru kanału transmisyjnego MIDI klawiatury. Jest to użyteczne, gdy instrument współpracuje z komputerem, sekwencerem lub zewnętrznym modulem brzmieniowym.

1. **Wciśnij przycisk [SHIFT] i w grupie MODE naciśnij przycisk [SONG] tak, aby zaczął świecić. Na ekranie pojawi się komunikat „Kbd Ch:1.”.**
2. **Kołem VALUE wybierz wartość (1 – 16).**
3. **W grupie SELECT naciśnij przycisk [▶]; na ekranie pojawi się parametr „Local Ctrl: OFF.”**
Pozwoli to zmienić ustawienia funkcji LOCAL (s. 26).
4. **W grupie SELECT naciśnij przycisk [◀], aby powrócić do poprzedniego ekranu roboczego.**

Graj z akompaniamentem

Odtwarzanie frazy

1. **Naciśnij przycisk [BACKING TRACK] tak, aby przycisk zaświecił się.**
Gdy zagrasz coś w lewej części klawiatury, usłyszysz sekcję smyczków oraz basowy akord.
MEMO
W tym momencie punkt podziału klawiatury znajduje się w C4 (numer nuty 60).
TIP
Jeśli przycisk [SPLIT] naciśniesz i przytrzymasz (przez co najmniej 2 sekundy), pojawi się ekran roboczy, umożliwiający wyznaczenie innego punktu podziału klawiatury. Kołem VALUE zmień punkt podziału. Gdy skończysz, naciśnij przycisk [EXIT].
2. **Naciśnij przycisk [START/STOP]; usłyszysz akompaniament.**
MEMO
Jeśli przycisk [BACKING TRACK] nie będzie się świecić, po naciśnięciu przycisku [START/STOP] usłyszysz tylko partię perkusyjną akompaniamentu.
3. **Lewą ręką graj akordy (lub naciskaj pojedyncze klawisze).**
4. **Gdy zagrasz inny akord (lub naciśniesz inny klawisz), tonacja akompaniamentu zmieni się.**
5. **Niżej opisane przyciski służą do wywoływania rozmaitych odmian akompaniamentowych aktualnie wybranego stylu muzycznego.**

INTRO	Wstęp.
ORIGINAL	Zasadnicza odmiana akompaniamentowa.
FILL IN	Wypełnienie (przejście od odmiany zasadniczej ORIGINAL lub do wariacji VARIATION).
VARIATION	Wariacja odmiany zasadniczej, zazwyczaj bardziej rozbudowana.
ENDING	Zakończenie. Gdy chcesz zatrzymać akompaniament, zamiast przycisku [START/STOP] możesz nacisnąć ten przycisk.

MEMO

Nazwa akordu jest wyświetlana w odpowiednim miejscu na ekranie.

Lewą ręką wybieraj akordy sterujące, a prawą ręką graj linię melodyczną.

Zmiana charakteru akompaniamentu

Przyciski grupy BAND TYPE służą do zmieniania charakteru odtwarzanego akompaniamentu

DRUMS & BASS	Proste sekwencje akompaniamentowi, tylko perkusja i bas
COMBO	Sekwencje akompaniamentowi odtwarzane za pomocą kilku różnych instrumentów
FULL	Pełne sekwencje akompaniamentowe, zrealizowane za pomocą dużej ilości instrumentów.

Po włączeniu zasilania wybierany jest wariant FULL.

Równoważenie poziomu głośności

Równoważenie poziomu głośności pomiędzy partią perkusyjną a pozostałymi partiami

1. **Przycisk [SELECT] grupy ANALOG MODIFY naciśnij tyle razy, aby zaczęła świecić dioda BACKING.**
2. **Potencjometrem C1 (DRUM ◀▶ BAND) zrównoważ poziom głośności odtwarzania partii perkusyjnej i pozostałych partii.**
Im dalej w lewo przekręcisz ten potencjometr, tym poziom głośności odtwarzania partii perkusyjnej będzie wyższy.

Równoważenie poziomu głośności pomiędzy akompaniamentem a partiami klawiaturowymi

1. **Przycisk [SELECT] grupy ANALOG MODIFY naciśnij tyle razy, aby zaczęła świecić dioda BACKING.**
2. **Potencjometrem C2 (DRUM ◀▶ BAND) zrównoważ poziom głośności odtwarzania akompaniamentu i partii klawiaturowych.**

Im dalej w lewo przekręcisz ten potencjometr, tym poziom głośności odtwarzania akompaniamentu będzie wyższy.

TIP

Aby zmienić poziom głośności całego instrumentu, użyj potencjometru VOLUME.

Dobieranie tempa

1. **Naciśnij przycisk [TAP TEMPO].**
Na ekranie pojawi się aktualnie stosowana wartość tempa.
2. **Kołem VALUE dobierz żadaną wartość tempa.**

TIP

Tempo można dobrać również naciskając w żądanym tempie przycisk [TAP TEMPO] trzy razy lub więcej.

TIP

Aby powrócić do tempa oryginalnego, wciśnij przycisk [SHIFT] i naciśnij przycisk [TAP TEMPO].

3. **Naciśnij przycisk [EXIT], aby powrócić do poprzedniego ekranu roboczego**

Start synchroniczny

1. **Naciśnij przycisk [SYNC START] tak, aby przycisk zaświecił się.**

TERM

Start synchroniczny to funkcja, która automatycznie uruchamia odtwarzanie akompaniamentu w momencie naciśnięcia klawisza, znajdującego się na lewo od punktu podziału.

Jest to wygodne wtedy, gdy akompaniament powinien pojawić dopiero w momencie zagrania akordu sterującego.

TIP

Aby wyłączyć opcję startu synchronicznego, naciśnij ponownie przycisk [SYNC START] tak, aby przycisk zgasł.

Zatrzymywanie akompaniamentu

1. **Naciśnij ponownie przycisk [START/STOP], aby zatrzymać odtwarzanie.**

TIP

Wybieranie stylu

Pamięć stylów muzycznych posiada następującą strukturę.

Numer	Typ	Opis
Ps001–Ps110	Fabryczne	Style własne instrumentu, których nie można nadpisać.
Us001–Us099	Użytkownika	Do tego obszaru pamięci poprzez gniazdo USB można ładować z komputera dostępne w handlu style muzyczne (s. 24)

TIP

Aby się nimi posługiwać, naciśnij przycisk [USER] tak, aby zaczął świecić. Aby powrócić do stylów fabrycznych, naciśnij ponownie przycisk [USER] tak, aby zgasł.

Wybieranie stylu

1. Naciśnij przycisk [BACKING TRACK] tak, aby przycisk zaświecił się.
2. W grupie MODE naciśnij przycisk [STYLE] tak, aby przycisk zaświecił się.
3. Naciśnij przycisk [USER], aby zgasł.
4. Przyciskami [◀] i [▶] grupy SELECT wybierz styl według gatunku.
Zaraz po naciśnięciu przycisku grupy SELECT na ekranie pojawi się nazwa pierwszego stylu muzycznego w wybranym banku.♥
5. Kółem VALUE przeglądaj style muzyczne.

Wybieranie stylu użytkownika

1. Naciśnij przycisk [BACKING TRACK] tak, aby przycisk zaświecił się.
2. W grupie MODE naciśnij przycisk [STYLE] tak, aby przycisk zaświecił się.
3. Naciśnij przycisk [USER] tak, aby przycisk zaświecił się.
4. Kółem VALUE przeglądaj style muzyczne, a następnie naciśnij przycisk [ENTER].

Dodawanie nowych stylów muzycznych

cf.

Podłącz instrument do komputera. (s. 24). Skopiuj style z komputera do pamięci użytkownika.

Kasowanie stylu muzycznego

1. Naciśnij przycisk [FUNCTION].
2. Przyciskami SELECT [◀] i [▶] odszukaj ekran roboczy „Utility?”. Następnie naciśnij przycisk [ENTER].
3. Przyciskami [◀] i [▶] odszukaj opcję „delete Style?”. Następnie naciśnij przycisk [ENTER].
4. Kółem VALUE odszukaj styl użytkownika, który chcesz skasować (Us001 – Us099).
5. Naciśnij przycisk [ENTER]; na ekranie pojawi się „Delete Sure?”.
6. Naciśnij przycisk [ENTER], aby skasować wybrany styl muzyczny.
Gdy naciśniesz przycisk [EXIT], powrócisz do poprzedniego ekranu roboczego, ale styl nie zostanie skasowany z pamięci użytkownika.

Inne funkcje związane ze stylami

cf.

Równoważenie poziomu głośności pomiędzy akompaniamentem i partiami klawiaturowymi (s. 14)

cf.

Regulacja poziomu głośności wybranej partii stylu (s. 18)

cf.

Zmiana punktu podziału (s. 18)

cf.

Funkcja HOLD (s. 18)

Funkcje wspomagające grę i efekty

Funkcje wspomagające

Sterownik D Beam

Posługiwanie się sterownikiem D-Beam sprowadza się do poruszania ręką nad jego czujnikiem. Jednocześnie może sterować jedną lub dwiema wybranymi funkcjami. Zmieniając ustawienia możesz sterować różnymi efektami.

Aby włączyć sterownik, w grupie ASSIGNABLE naciśnij przycisk [1] lub [2], tak, aby zaczął świecić. Aby wyłączyć sterownik, naciśnij przycisk tak, aby zgasł.

NOTE

Obydwu przycisków tej grupy nie można używać jednocześnie.

Przypisywanie funkcji sterownikowi D-Beam

1. W grupie ASSIGNABLE naciśnij przycisk [1] lub [2], aby włączyć sterownik D-Beam.
2. Kolem VALUE wybierz funkcję, którą chcesz przypisać do sterownika.

Wartość	Opis
DRUM ROLL	Po umieszczeniu dłoni na sterowniku będzie odtwarzany pasaż na werblu. Gdy zbliżysz dłoń do sterownika, poziom głośności efekt zwiększy się. Chimer szybki ruch dłonią spowoduje odtworzenia odtworzenie dźwięku talerza.
CHIMES	Gdy umieścisz dłoń nad sterownikiem, usłyszysz dźwięk dzwonów. Tym głośniejszy, im szybciej będziesz poruszać ręką.
CUICA	W zależności od położenia dłoni nad sterownikiem słychać będzie rozmaite dźwięki. Tym głośniejsze, im szybciej będziesz poruszać ręką.
GIRO	Jak wyżej.
CONGA	Jak wyżej.
SITAR	Jak wyżej.
TABLA	Jak wyżej.
WADON	Jak wyżej.
GENDER	Jak wyżej.
BIG GONG	Gdy umieścisz dłoń nad sterownikiem, usłyszysz dźwięk gongu. Tym głośniejszy, im szybciej będziesz poruszać ręką.
BUBLE	Gdy umieścisz dłoń nad sterownikiem, pojawi się odgłos bulgotania. Tym głośniejszy, im bliżej sterownika przysuniesz dłoń.
STREAM	Gdy umieścisz dłoń nad sterownikiem, pojawi się odgłos lejącej się wody. Tym głośniejszy, im bliżej sterownika przysuniesz dłoń.
EXPLOSION	Gdy umieścisz dłoń nad sterownikiem, usłyszysz odgłos wybuchu. Tym głośniejszy, im szybciej będziesz poruszać ręką.
GUN SHOT	Gdy umieścisz dłoń nad sterownikiem, usłyszysz odgłos wystrzału z pistoletu. Tym głośniejszy, im szybciej będziesz poruszać ręką.
ENGINE	Gdy umieścisz dłoń nad sterownikiem, usłyszysz odgłos pracującego silnika. Tym głośniejszy, im bliżej sterownika przysuniesz dłoń.
APPLAUSE+	Gdy umieścisz dłoń nad sterownikiem, usłyszysz oklaski. Im bliżej ją przysuniesz, tym odgłos będzie głośniejszy, a gdy umieścisz ją tuż przy sterowniku, usłyszysz dodatkowo wiwat.
LAUGHING	Gdy umieścisz dłoń nad sterownikiem, usłyszysz śmiech. Tym głośniejszy, im szybciej będziesz poruszać ręką.

Wartość	Opis
SCREAMING	Gdy umieścisz dłoń nad sterownikiem, usłyszysz krzyk. Tym głośniejszy, im szybciej będziesz poruszać ręką.
BIRD	Gdy umieścisz dłoń nad sterownikiem, usłyszysz śpiew ptaka. Tym głośniejszy, im szybciej będziesz poruszać ręką.
DOG	Gdy umieścisz dłoń nad sterownikiem, usłyszysz szczekanie psa. Tym głośniejsze, im szybciej będziesz poruszać ręką.
SEASHORE	Gdy umieścisz dłoń nad sterownikiem, usłyszysz szum morza. Tym głośniejszy, im bliżej sterownika przysuniesz dłoń.
RAIN+	Gdy umieścisz dłoń nad sterownikiem, pojawi się odgłos padającego deszczu. Im bliżej ją przysuniesz, tym odgłos będzie głośniejszy, a gdy umieścisz ją tuż przy sterowniku, dodatkowo zagrzmi.
MODULATION	Sterownik D-Beam będzie pełnić funkcję modulatora (s. 17).
EXPRESSION	Im bliżej przysuniesz dłoń do sterownika, tym poziom głośności będzie większy. Gdy odsuniesz rękę, poziom głośności przyjmie wartość początkową.
BEND UP	Im bliżej przysuniesz dłoń do sterownika, tym wysokość odtwarzanych dźwięków będzie wyższa. Gdy odsuniesz rękę, efekt odstrojenia zniknie.
BEND DOWN	Im bliżej przysuniesz dłoń do sterownika, tym wysokość odtwarzanych dźwięków będzie niższa. . Gdy odsuniesz rękę, efekt odstrojenia zniknie.
EXP+UP	Gdy dłoń umieścisz blisko sterownika, poziom głośności wzrośnie, a dźwięki zostaną odstrojone w górę. Gdy odsuniesz rękę, efekt zniknie.
EXP+UP	Gdy dłoń umieścisz blisko sterownika, poziom głośności wzrośnie, a dźwięki zostaną odstrojone w dół. Gdy odsuniesz rękę, efekt zniknie.
TEMPO UP	Gdy umieścisz dłoń nad sterownikiem, tempo odtwarzania będzie szybsze. Gdy odsuniesz rękę, tempo powróci do oryginalnej wartości.
TEMPO DOWN	Gdy umieścisz dłoń nad sterownikiem, tempo odtwarzania będzie wolniejsze. Gdy odsuniesz rękę, tempo powróci do oryginalnej wartości.
START/STOP	Gdy umieścisz dłoń nad sterownikiem, rozpocznie się odtwarzanie. Odtwarzanie zostanie zatrzymane po ponownym umieszczeniu dłoni nad sterownikiem.
FILL	Gdy podczas odtwarzania stylu muzycznego umieścisz dłoń nad sterownikiem, spowoduje to odtworzenie wypełnienia. (Dublowanie pracy przycisku [FILL IN]).
FADE OUT	Po umieszczeniu dłoni nad sterownikiem poziom głośności zacznie stopniowo maleć do zera. Odtwarzanie stylu muzycznego zostanie zatrzymane, a po dwóch lub trzech sekundach poziom głośności powróci do wartości oryginalnych.

NOTE

Jeśli wyłączysz zasilanie, gdy na ekranie będzie wyświetlany ekran roboczy z ustawieniami dla sterownika D-Beam, dokonane zmiany nie zostaną zapamiętane. Zanim wyłączysz zasilanie, najpierw naciśnij przycisk [EXIT].

NOTE

Efekty generujące dźwięk, takie jak np. pasaż na werblu (DRUM ROLL), nie są rejestrowane w utworze.

Drażek PITCH BEND/MODULATION

Drażek PITCH BEND/MODULATION, umieszczony po lewej stronie klawiatury, umożliwia posługiwanie się dwoma efektami.

TERM

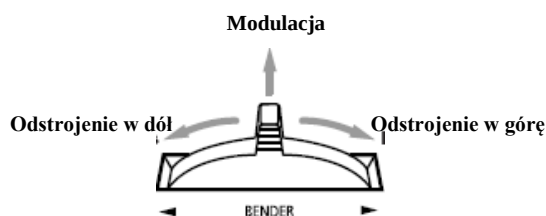
PITCH BEND to efekt, obniżający wysokość wybrzmiewających dźwięków po przesunięciu drążka w lewo i podwyższający wysokość takich dźwięków po przesunięciu drążka w prawo.

TERM

MODULATION to efekt okresowej zmiany wysokości odtwarzanych dźwięków, powstający po przesunięciu drążka od siebie.

MEMO

Jeśli parametr MFX ma wartość **ROTARY**, zamiast do modulacji drążek służy do przełączania prędkości wirowania w efekcie wirujących głośników.



Jeśli odepchniesz drążek od siebie i jednocześnie odchyliš w lewo lub w prawo, obydwa efekty będą stosowane równocześnie.

cf.

Głębokość odstrajania można zmienić. Szczegóły w akapicie "Zakres odstrajania" (s. 25).

Pedał dodatkowy

Do gniazda **CONTROL PEDAL** na tylnej ścianie instrumentu można podłączyć sprzedawany oddzielnie pedał przełączający (Boss FS-5U) lub pedał ekspresji (Roland EV-5).

cf.

Pedałowi można przypisywać rozmaite funkcje. Szczegóły w akapicie „Pedał” (s. 25).

Posługiwanie się fabrycznymi Zestawami Ustawień

Wybranie fabrycznego Zestawu Ustawień umożliwia szybkie wywołanie ustawień, odpowiednich dla utworu, który zamierzasz grać.

Fabryczny Zestaw Ustawień zawiera następujące dane.

- Numer stylu muzycznego
- Wartość tempa odtwarzania stylu
- Numery brzmień, przypisanych do partii klawiaturowych
- Rodzaje efektów (modulowany i pogłos)
- Typ akompaniamentu
- Czulość klawiatury

MEMO

Jeśli w grupie **MODE** świeci się przycisk **[PERFORM]**, po naciśnięciu klawisza w lewej części klawiatury usłyszysz brzmienie sekcji smyczkowej oraz akord basowy.

Zestawy Ustawień

1. W grupie **MODE** naciśnij przycisk **[PERFORM]** tak, aby przycisk zaświecił się.
2. Kołem **VALUE** wybierz żądany Zestaw Ustawień.
Jeśli chcesz wywołać Zestaw Ustawień użytkownika, naciśnij przycisk **[USER]** tak, aby zaczął świecić.

MEMO

Pf001 – Pf110 to fabryczne Zestawy Ustawień, a **Uf001 – Uf032** to Zestawy Ustawień użytkownika.

Edycja Zestawu Ustawień

Parametry Zestawu Ustawień można zmieniać i przechowywać je jako Zestaw Ustawień użytkownika.

1. Naciśnij przycisk **[FUNCTION]**.
2. Przyciskami **SELECT** [**◀**] i [**▶**] odszukaj ekran roboczy z nagłówkiem „Edit Perform?” i naciśnij przycisk **[ENTER]**.
Gdy naciśniesz przycisk **[EXIT]**, powrócisz do poprzedniego ekranu roboczego.
3. Przyciskami [**◀**] i [**▶**] odszukaj parametr, a kołem **VALUE** dobierz żadaną wartość.

cf.

Szczegóły w akapicie „Parametry Zestawu Ustawień” (s. 18).

Zapis Zestawu Ustawień do pamięci

1. Naciśnij przycisk **[FUNCTION]**.
2. Przyciskami **SELECT** [**◀**] i [**▶**] odszukaj ekran roboczy „Write Perform?”
3. Naciśnij przycisk **[ENTER]**; na ekranie pojawi się „Perform Num: Uf001.”.
4. Kołem **VALUE** wybierz miejsce w pamięci, do którego chcesz wpisać Zestaw, a następnie naciśnij przycisk **[ENTER]**.
5. Zredaguj nazwę Zestawu Ustawień.
Przyciskami [**◀**] i [**▶**] grupy **SELECT** przestawiaj kursor, a kołem **VALUE** wybieraj znaki.
6. Naciśnij przycisk **[ENTER]**; na ekranie pojawi się „Write Sure?”.
7. Naciśnij przycisk **[ENTER]**, aby zachować Zestaw.
Gdy naciśniesz przycisk **[EXIT]**, powrócisz do poprzedniego ekranu roboczego, ale Zestaw Ustawień nie zostanie wpisany do pamięci użytkownika.

Funkcje wspomagające grę i efekty

Parametry Zestawu Ustawień

Parametr	Zakres	Opis
Kbd Velo Sw	OFF, ON	Parametr służy do określania, czy dynamika nut będzie stała (OFF), czy też nie (ON).
Kbd Velocity	1–127	Parametr służy do określania stałej wartości dynamiki, gdy parametr „Kbd Velo Sw” ma wartość „OFF”.
Split Point	36–96	Parametr służy do wyznaczania punktu podziału w trybie SPLIT. Punkt podziału to najniższa nuta partii UPPER. 60 odpowiada klawiszowi C4 .
Oct Main	-4–+4	Parametr służy do wyznaczania transpozycji oktawową brzmienia w trybie MAIN, pierwszego brzmienia w trybie DUAL oraz brzmienia przypisanego do partii UPPER w trybie SPLIT. * W przypadku zestawu perkusyjnego parametr nie transponuje wysokości dźwięków lecz zmienia sposób przypisania brzmień perkusyjnych do klawiszy.
Oct Dual	-4–+4	Parametr służy do wyznaczania transpozycji oktawową drugiego brzmienia w trybie DUAL.
Oct Split	-4–+4	Parametr służy do wyznaczania transpozycji oktawową brzmienia, przypisanego w trybie SPLIT do lewej części klawiatury.
Vol Main	0–127	Parametr służy do wyznaczania poziomu głośności brzmienia w trybie MAIN, pierwszego brzmienia w trybie DUAL oraz brzmienia przypisanego do partii UPPER w trybie SPLIT.
Vol Dual	0–127	Parametr służy do wyznaczania poziomu głośności drugiego brzmienia w trybie DUAL.
Vol Split	0–127	Parametr służy do wyznaczania poziomu głośności brzmienia, przypisanego do lewej części klawiatury w trybie SPLIT.
Vol ChordBs	0–127	Parametr służy do wyznaczania poziomu głośności akordu basowego. Gdy świeci się przycisk [BACKING TRACK], ale styl nie jest odtwarzany, po zagranie akordu w lewej części klawiatury słychać akord basowy.
Vol Drum	0–127	Parametr służy do wyznaczania poziomu głośności partii perkusyjnej stylu muzycznego.
Vol Bass	0–127	Parametr służy do wyznaczania poziomu głośności partii basowej stylu muzycznego.
Vol Backing	0–127	Parametr służy do wyznaczania poziomu głośności partii akompaniamentowych 1 – 6 stylu muzycznego.
Pan Main	RND, L63–0–R63	Parametr służy do wyznaczania miejsca w panoramie stereo brzmienia w trybie MAIN, pierwszego brzmienia w trybie DUAL oraz brzmienia przypisanego do partii UPPER w trybie SPLIT. RND. Miejsce brzmienia jest określane w sposób przypadkowy dla każdej nuty. L63–0–R63 : Wartości zaczynające się literą „L” umieszczają brzmienie w lewej części panoramy stereo, 0 oznacza położenie środkowe, a wartości zaczynające się literą „R” umieszczają brzmienie w prawej części panoramy stereo.
Pan Dual	RND, L63–0–R63	Parametr służy do wyznaczania miejsca w panoramie stereo dla drugiego brzmienia w trybie DUAL. RND. Miejsce brzmienia jest określane w sposób przypadkowy dla każdej nuty. L63–0–R63 : Wartości zaczynające się literą „L” umieszczają brzmienie w lewej części panoramy stereo, 0 oznacza położenie środkowe, a wartości zaczynające się literą „R” umieszczają brzmienie w prawej części panoramy stereo.
Pan Split	RND, L63–0–R63	Parametr służy do wyznaczania miejsca w panoramie stereo dla brzmienia, przypisanego w trybie SPLIT do lewej części klawiatury. RND. Miejsce brzmienia jest określane w sposób przypadkowy dla każdej nuty. L63–0–R63 : Wartości zaczynające się literą „L” umieszczają brzmienie w lewej części panoramy stereo, 0 oznacza położenie środkowe, a wartości zaczynające się literą „R” umieszczają brzmienie w prawej części panoramy stereo.
Chord Mode	OFF, MODE 1, MODE 2	Parametr służy do wybierania procedury sterującej dla automatycznego akompaniamentu. OFF : Akord będzie się składał tylko z nut, odpowiadających naciśniętym klawiszom w lewej części klawiatury. MODE 1 : Do wybierania akordów można używać funkcji CHORD INTELLIGENCE (tabela na s. 41) MODE 2 : Akordy można wybierać w następujący sposób. Akordy durowe: Naciśnij klawisz toniki żądanego akordu Akordy molowe: Naciśnij klawisz toniki oraz pierwszy czarny klawisz na lewo od klawisza toniki Akordy septymowe: Naciśnij klawisz toniki oraz pierwszy biały klawisz na lewo od klawisza toniki Akordy molowe septymowe: Naciśnij klawisz toniki + pierwszy czarny klawisz i pierwszy biały klawisz na lewo od klawisza toniki
Backing Hold	OFF, ON	Parametr służy do określania sposobu odtwarzania stylu muzycznego. OFF : Gdy w lewej części klawiatury zwolnisz klawisze akordu sterującego, odtwarzana będzie tylko partia perkusyjna, a pozostałe partie zostaną wyciszone. ON : Akord sterujący jest zapamiętywany. Po zwolnieniu klawiszy w lewej części odtwarzany jest pełny akompaniament w wybranej tonacji, dopóki nie wybierzesz następnego akordu sterującego.
Bass Inv	OFF, ON	Parametr służy do włączania (ON) i wyłączania (OFF) inwersji basu. OFF : Partia basu jest odtwarzana toniką akordu sterującego. ON : Partia basu jest odtwarzana najniższą nutą wybranego akordu sterującego.
ScaleType	EQUAL, ARABIC	Parametr służy do wybierania skali muzycznej. EQUAL (skala równomiernie temperowana): Jest to strój stosowany powszechnie w muzyce zachodniej, w którym oktawa jest podzielona na dwanaście jednakowych odcinków. ARABIC (skala arabska): W porównaniu ze skalą równomiernie temperowaną dźwięki E i H są obniżone o pół tonu, a dźwięki C#, F# i G# są podwyższone o pół tonu. Interwały G-H, C-E, F-Gis, B-Cis i Dis-F3 są tercjami neutralnymi (między tercją małą i wielką).
Scale Mode	MAIN, ALL	Parametr służy do wybierania partii, do której stosowana będzie wybrana skala. MAIN : Skala jest stosowana w trybie MAIN, do partii UPPER w trybie SPLIT i do pierwszego brzmienia w trybie DUAL.
Scale C–B	-64–+63	ALL : Skala jest stosowana do wszystkich partii.

Alternatywą dla skali równomiernie temperowanej może być skala, w której można określać wysokość każdego dźwięku skali w celu tworzenia skal, wykorzystywanych w innych kulturach muzycznych lub okresach historycznych (np. skale orientalne lub barokowe).

Istnieje możliwość określania wysokości każdego dźwięku w oktawie (**C**, **C#**, **D**, **Eb**, **E**, **F**, **F#**, **G**, **Ab**, **A**, **B**, **H**). Ustawienia są stosowane do każdego dźwięku o takiej samej nazwie (tzn. **C** w każdej oktawie, **C#** w każdej oktawie, itd.). W większości przypadków wysokość dźwięku jest odstrajana o ćwierć tonu w górę lub w dół, więc będziesz wybierać wartość **-50** lub **50**.

Stosowanie efektów

Model GW-7 został wyposażony w procesor pogłosowy, procesor efektów modulowanych oraz procesor wieloeftowy (MFX). W każdym procesorze można wybierać efekt, który będzie stosowany do brzmień.

Regulacja poziomu sygnału do efektu pogłosowego i modulowanego

1. W grupie ANALOG MODIFY naciśnij tyle razy przycisk [SELECT], aż zacznie świecić dioda EFFECT.
2. Pokręć potencjometrem [C1] (procesor pogłosowy (REVERB)) lub [C2] (procesor efektów modulowanych (CHORUS)).

NOTE

Procesor CHORUS można stosować tylko wtedy, gdy wyłączony jest procesor MFX.

Edycja efektów

1. Naciśnij przycisk [EFFECTS].
2. Przyciskami [◀] i [▶] odszukaj parametr, a kołem VALUE dobierz żadaną wartość.

Parametr	Zakres	Opis
MFX	Patrz s. 20	Parametr służy do wybierania efektu w procesorze MFX. Wybór jest zapamiętywany dla każdego brzmienia. Aby dowiedzieć się więcej, zajrzyj do rozdziału "Lista efektów procesora MFX" (s. 20). Efekty procesora MFX nie są stosowane do następujących trzech typów brzmień: brzmień, przypisanych do partii LOWER w trybie SPLIT. Brzmień drugich w trybie DUAL. Zestawów perkusyjnych.
Tone MFX	OFF, ON	Zazwyczaj parametr ten powinien mieć wartość ON. Wybrana wartość jest stosowana do całego instrumentu. ON: Gdy wywołujesz brzmienie, zmienia się odpowiednio efekt procesora MFX. OFF: Wywoływanie brzmień nie powoduje zmian efektu procesora MFX.
Chorus	OFF, CHORUS 1–4, FB CHORUS, FLANGER, SHORT DLY, S DLY FB	Parametr służy do wybierania typu efektu modulowanego. Wybór jest zapamiętywany dla każdego Zestawu Ustawień. Procesor CHORUS można stosować tylko wtedy, gdy wyłączony jest procesor MFX. OFF: Efekt modulowany nie jest stosowany. CHORUS 1–4: Typowy efekt CHORUS, pogłębiający i uprzestrzeniający brzmienie. FB CHORUS: Efekt CHORUS ze sprzężeniem zwrotnym. FLANGER: Metalicznie brzmiący efekt, przypominający odgłos lądującego odrzutowca. SHORT DLY: Linia opóźniająca, kreująca efekt echa. S DLY FB: Linia opóźniająca o krótkim czasie opóźnienia i powtórzeniami.
Cho Main	0–127	Parametr służy do określania poziomu efektu modulowanego, stosowanego w trybie MAIN, do partii UPPER w trybie SPLIT oraz do pierwszego brzmienia w trybie DUAL. Wybór jest zapamiętywany dla każdego brzmienia.
Cho Dual	0–127	Parametr służy do określania poziomu efektu modulowanego, stosowanego do drugiego brzmienia w trybie DUAL. Wybór jest zapamiętywany dla każdego Zestawu Ustawień.
Cho Split	0–127	Parametr służy do określania poziomu efektu modulowanego, stosowanego do partii LOWER w trybie SPLIT. Wybór jest zapamiętywany dla każdego Zestawu Ustawień.
Reverb	OFF, ROOM 1–3, HALL 1–2, PLATE, DELAY, PAN DELAY	Parametr służy do wybierania typu efektu pogłosowego. Wybór jest zapamiętywany dla każdego Zestawu Ustawień. OFF: Pogłos nie jest stosowany. ROOM 1–3: Symulacje akustyki pokoju. Im wyższy numer, tym większy pokój. HALL 1–2: Symulacje akustyki sali koncertowej. Im wyższy numer, tym większa sala. PLATE: Cyfrowa symulacja pogłosu, uzyskiwanego za pomocą metalowej płyty. Szczególnie odpowiednia dla brzmień perkusyjnych. DELAY: Linia opóźniająca (bez pogłosu), kreująca efekt powtarzającego się echa. PAN DELAY: Linia opóźniająca z powtórzeniami, pojawiającymi się na przemian w lewym i w prawym kanale stereofonicznym.
Rev Main	0–127	Parametr służy do określania poziomu efektu pogłosowego, stosowanego w trybie MAIN, do partii UPPER w trybie SPLIT oraz do pierwszego brzmienia w trybie DUAL. Wybór jest zapamiętywany dla każdego brzmienia.
Rev Dual	0–127	Parametr służy do określania poziomu efektu pogłosowego, stosowanego do drugiego brzmienia w trybie DUAL. Wybór jest zapamiętywany dla każdego Zestawu Ustawień.
Rev Split	0–127	Parametr służy do określania poziomu efektu pogłosowego, stosowanego do partii LOWER w trybie SPLIT. Wybór jest zapamiętywany dla każdego Zestawu Ustawień.

3. Po zakończeniu edycji naciśnij przycisk [EFFECTS] lub [EXIT], aby wrócić do poprzedniego ekranu roboczego.

Lista efektów procesora MFX

OFF	Efekt nie jest stosowany.
ENHANCER	Efekt steruje strukturą harmoniczną w przedziale wysokich częstotliwości, nadając brzmieniu dźwięczności i wyrazistości.
OVERDRIVE 1-4	Przestery o naturalnym brzmieniu, typowe dla wzmacniacza lampowego. 1: Mały wzmacniacz 2: Wzmacniacz combo 3: Duży wzmacniacz dwuelementowy 4: Duży wzmacniacz trójelementowy.
DISTORTION 1-4	Efekt kreuje bardziej intensywny przester niż efekt typu OVERDRIVE. Dostępne są cztery odmiany tego przesteru.
PHASER	Efekt wprowadza do oryginalnego brzmienia zmodulowany dźwięk przesunięty w fazie.
AUTO WAH	Efekt okresowo moduluje filtr cyfrowy, kreując w ten sposób efekt WAH (okresowa zmiana barwy tonów).
ROTARY	Efekt jest symulatorem znanego w przeszłości klasycznego efektu wirujących głośników. Istnieje możliwość przełączania za szybkości wirowania (wolno/szybko) drążkiem BENDER/MODULATION (kierunek „od siebie”). Efekt jest szczególnie efektywny w stosunku do brzmień organowych.
ST FLANGER	Efekt kreuje metalicznie brzmiący dźwięk, przypominający odgłos startującego odrzutowca..
STEP FLANGER	W tym efekcie wysokość dźwięków zmienia się skokowo.
COMPRESSOR	Efekt tłumi dźwięki o wysokim poziomie i podbija dźwięki o niskim poziomie głośności, aby wynikowe brzmienie było bardziej zwarte.
LIMITER	Efekt tłumi dźwięki, które są głośniejsze od wyznaczonego poziomu odniesienia, eliminując zniekształcenia.
HEXA CHORUS	Efekt ten to sześcioelementowy efekt CHORUS, pogłębiający brzmienie (sześć modułów CHORUS z zróżnicowanym czasem opóźnienia).
TREMOLO CHO	Efekt CHORUS z dodanym efektem TREMOLO.
ST CHORUS	Stereofoniczny efekt CHORUS
SPACE-D	Wielokrotny efekt typu CHORUS z dwufazową modulacją stereofoniczną. Efekt modulacji jest niezauważalny, ale sam efekt CHORUS jest bardzo wyraźny.
ST DELAY	Linia opóźniająca, kreująca efekt echa.
MOD DELAY	Linia opóźniająca z modulacją, kreująca efekt podobny do efektu FLANGER.
3TAP DELAY	Trójpowtórzeniowa linia opóźniająca dla lewego i prawego kanału oraz dla środka panoramy.
4TAP DELAY	Czteropowtórzeniowa linia opóźniająca.
TM CTRL DLY	Linia opóźniająca, umożliwiająca modyfikowanie czasu opóźnienia w czasie rzeczywistym za pomocą drążka BENDER/MODULATION (ruch w kierunku "od siebie").
REVERB	Efekt pogłosowy, uzyskiwany w dużej przestrzeni.
GATE REV NR	Pogłos bramkowany, w którym pogłos jest tłumiony, zanim zaniknie w sposób naturalny.
GATE REV RV	Pogłos bramkowany, w którym pogłos stopniowo rośnie.
GATE REV S1	Efekt, w którym pogłos przesuwa się od prawego do lewego kanału stereofonicznego.
GATE REV S2	Efekt, w którym pogłos przesuwa się od lewego do prawego kanału stereofonicznego.

2PITCH SHIFT	Efekt ten to przesuwnik stroju, który zmienia wysokość oryginalnego dźwięku. Do dźwięku oryginalnego dodawane są dwa dźwięki odstrojone.
FB PITCH SFT	Przesuwnik stroju ze sprzężeniem zwrotnym.
OD>CHORUS	Efekty OVERDRIVE i CHORUS połączone szeregowo.
OD>FLANGER	Efekty OVERDRIVE i FLANGER połączone szeregowo.
OD>DELAY	Efekt OVERDRIVE i linia opóźniająca połączone szeregowo.
DS>CHORUS	Efekty DISTORTION i CHORUS połączone szeregowo.
DS>FLANGER	Efekty DISTORTION i FLANGER połączone szeregowo.
DS>DELAY	Efekt DISTORTION i linia opóźniająca połączone szeregowo.
EH>CHORUS	Efekty ENHANCER i CHORUS połączone szeregowo.
EH>FLANGER	Efekty ENHANCER i FLANGER połączone szeregowo.
EH>DELAY	Efekt ENHANCER i linia opóźniająca połączone szeregowo.
CHO>DELAY	Efekt CHORUS i linia opóźniająca połączone szeregowo.
FL>DELAY	Efekt FLANGER i linia opóźniająca połączone szeregowo.
CHO>FLANGER	Efekty CHORUS i FLANGER połączone szeregowo.
CHO/DELAY	Efekt CHORUS i linia opóźniająca połączone równolegle.
FL/DELAY	Efekt FLANGER i linia opóźniająca połączone równolegle.
CHO/FLANGER	Efekty CHORUS i FLANGER połączone równolegle.

Funkcje utworu

Pamięć utworów posiada następującą strukturę.

Name	Type	Explanation
Sng00	Utwór tymczasowy	Obszar pamięci do zapisu i odtwarzania utworów. Zawartość jest kasowana po wyłączeniu zasilania.
Sng01–Sng99	Utwory użytkownika	Utwory można rejestrować i zachowywać. Zawartość jest podtrzymywana po wyłączeniu zasilania.

Rejestrowanie utworu

Do rejestrowania własnych utworów można posługiwać się szesnastokładowym sekwencerem, w który wyposażono GW-7.

Dostępne są cztery procedury zapisu.

Rejestrowanie nowego utworu:	
ALL	Równocześnie rejestrowany jest akompaniament i praca klawiatury.
KBD (Keyboard)	Rejestrowana jest tylko praca klawiatury.
Rejestrowanie dodatkowego materiału do istniejącego utworu	
SINGLE	Zapis pojedynczego śladu. Możesz wybrać ślad do zapisu.
PUNCH (Punch-in/out)	Ponowny zapis fragmentu śladu.

NOTE

Instrument posiada w pamięci utworów jedno miejsce na utwór tymczasowy (Sng00). Ten obszar pamięci jest przeznaczony na zapisywanie utworu - zawartość jest kasowana po wyłączeniu zasilania. Jeśli nie chcesz stracić utworu, zapisz dane do pamięci użytkownika (Sng01 – Sng99) (s. 22)

NOTE

Przed wykonaniem pierwszego zapisu opcja „SINGLE” jest wybierana automatycznie. Pamiętaj, że jeśli wybierzesz opcję „ALL” lub „KBD” zawartość utworu tymczasowego zostanie skasowana. Aby dodać nowy materiał do już istniejącego utworu, należy wybrać opcję „SINGLE” lub „PUNCH”. Jeśli utwór tymczasowy (Sng00) nie zawiera żadnych danych, opcji „SINGLE” lub „PUNCH” nie można wybrać.

Zapis utworu jest niemożliwy, jeśli instrument jest sterowany za pomocą zewnętrznego urządzenia MIDI.

Opcja ALL

W ramach tej opcji rejestrowana jest praca klawiatury oraz pełny akompaniament.

NOTE

Zawartość utworu tymczasowego (Sng00) zostanie skasowana przez nowy zapis.

1. Przygotuj się, wybierając tryb roboczy klawiatury (s. 9), brzmienie (s. 11) oraz styl muzyczny (s. 14).
2. Naciśnij przycisk [SONG REC] tak, aby przycisk zaświecił się.
3. Kołem VALUE parametrowi „Rec Mode” wybierz wartość ALL.
4. Naciśnij przycisk [▶/■], aby uruchomić zapis.
5. Graj.
6. Naciśnij przycisk [▶/■], aby zatrzymać zapis.

Opcja KBD

Ten tryb zapisu rejestruje tylko pracę klawiatury. Akompaniament jest niedostępny.

NOTE

Zawartość utworu tymczasowego (Sng00) zostanie skasowana przez nowy zapis.

1. Przygotuj się, wybierając tryb roboczy klawiatury (s. 9) i brzmienie (s. 11).
2. Naciśnij przycisk [SONG REC] tak, aby przycisk zaświecił się.
3. Kołem VALUE parametrowi „Rec Mode” wybierz wartość KBD.
4. Jeśli zachodzi potrzeba, użyj metronomu (s. 10)
5. Naciśnij przycisk [▶/■], aby uruchomić zapis.
6. Graj.
7. Naciśnij przycisk [▶/■], aby zatrzymać zapis.

Opcja SINGLE

This recording mode lets you layer additional material onto the previously recorded sounds, and record each track separately.

NOTE

Praca zapisu jest niedostępna, jeśli utwór tymczasowy (Sng00) nie zawiera żadnych danych.

1. Naciśnij przycisk [SONG REC] tak, aby przycisk zaświecił się.
2. Kołem VALUE parametrowi „Rec Mode” wybierz wartość SINGLE.
3. W grupie SELECT naciśnij przycisk [▶]. Pojawi się ekran roboczy zapisywania śladu. Kołem VALUE wybierz ślad, który chcesz zapisywać.
4. Wybierz brzmienia (s. 11).
5. Naciśnij przycisk [▶/■], aby uruchomić zapis.
6. Graj.
7. Naciśnij przycisk [▶/■], aby zatrzymać zapis.
Jeśli chcesz dograć coś nowego, kontynuuj od punktu 1.
Praca klawiatury oraz partie akompaniamentowe są rejestrowane na następujących śladach.

Ślad	Nazwa partii
1	Pierwsza melodyczna akompaniamentu
2	Basowa akompaniamentu *1
3	Druga melodyczna akompaniamentu
4	Praca klawiatury w trybie MAIN *2
5	Trzecia melodyczna akompaniamentu
6	Praca klawiatury w trybie DUAL *3
7	Czwarta melodyczna akompaniamentu
8	Piąta melodyczna akompaniamentu
9	Szоста melodyczna akompaniamentu
10	Perkusyjna akompaniamentu
11	Praca klawiatury w trybie SPLIT *4
12	
13	

Funkcje utworu

Ślad	Nazwa partii
14	
15	
16	Praca klawiatury w trybie MAIN *5

*1: Linia basu, którą słyhać podczas odtwarzania stylu muzycznego

*2: Tryb MAIN, partia UPPER w trybie SPLIT lub pierwsze brzmienie w trybie DUAL

*3: Drugie brzmienie w trybie DUAL

*4: Partia LOWER w trybie SPLIT

*5: Jeśli wybierzesz zestaw perkusyjny w trybie MAIN, przypiszesz go do partii UPPER w trybie SPLIT lub zastosujesz jako pierwsze brzmienie w trybie DUAL

Funkcja PUNCH-IN/OUT

Funkcja służy do wykonywania ponownego zapisu śladu w wybranym obszarze. Dane, znajdujące się przed i za miejscem wykonywania ponownego zapisu nie są kasowane.

NOTE

Ta procedura zapisu jest niedostępna, jeśli utwór tymczasowy (Sng00) nie zawiera żadnych danych.

1. Naciśnij przycisk [SONG REC] tak, aby przycisk zaświecił się.
2. Kołem VALUE parametrowi „Rec Mode” wybierz wartość PUNCH.
3. W grupie SELECT naciśnij przycisk [►]. Pojawi się ekran roboczy zapisywania śladu. Kołem VALUE wybierz ślad, który chcesz zapisywać.
4. Naciśnij przycisk [►/■], aby rozpocząć odtwarzanie.
5. Naciśnij pedał w punkcie, od którego ma rozpocząć się zapis.
6. Graj.
7. Naciśnij ponownie przycisk [SONG REC], aby zatrzymać zapis.
8. Naciśnij przycisk [►/■], aby zatrzymać odtwarzanie.
Jeśli dogrywkę chcesz wykonać ponownie, kontynuuj od punktu 3.

Zapis typu PUNCH wykonywany za pomocą pedału

Do włączania i zatrzymywania zapisu można wykorzystywać sprzedawany oddzielnie pedał przełączający (Roland serii DP) lub przełącznik pedałow (Boss FS-5U). W ten sposób do gry będziesz mógł używać obydwu rąk lub grać linię melodyczną prawą ręką, a lewą używać do manipulowania drążkiem BENDER/MODULATION.

1. Podłącz pedał przełączający do gniazda CONTROL PEDAL na tylnej ścianie instrumentu.
2. Naciśnij przycisk [FUNCTION].
3. Przyciskami SELECT [◀] i [▶] odszukaj ekran roboczy z nagłówkiem “Edit System?” i naciśnij przycisk [ENTER].
4. Przyciskami [◀] i [▶] odszukaj parametr „Pedal”, a kołem VALUE dobierz wartość PUNCH I/O.
5. Naciśnij przycisk [SONG REC] tak, aby przycisk zaświecił się.
6. Kołem VALUE parametrowi „Rec Mode” wybierz wartość PUNCH.
7. W grupie SELECT naciśnij przycisk [►]. Pojawi się ekran roboczy zapisywania śladu. Kołem VALUE wybierz ślad, który chcesz zapisywać.
8. Naciśnij przycisk [►/■], aby rozpocząć odtwarzanie.

9. Naciśnij pedał w punkcie, od którego ma rozpocząć się zapis.
10. Graj.
11. Naciśnij ponownie pedał, aby zatrzymać zapis.
12. Naciśnij przycisk [►/■], aby zatrzymać odtwarzanie.
Jeśli dogrywkę chcesz wykonać ponownie, kontynuuj od punktu 7.

Zapis innego utworu

(Po uprzednio wykonanym zapisie)

1. Zapisz do pamięci zarejestrowany poprzednio utwór. (Patrz uaga poniżej.)
2. Wykonaj zapis nowego utworu, jak opisano w akapicie „Opcja ALL” (s. 21)



Utwór tymczasowy (Sng00) zawiera dane utworu, który właśnie został zapisany. Jeśli wybierzesz opcję zapisu ALL, poprzednio zarejestrowany utwór zostanie skasowany, aby zrobić miejsce w pamięci na nowe dane.

Zachowywanie utworu

Poniższa procedura podaje metodę przeniesienia danych utworu tymczasowego (Sng00) do trwałej pamięci użytkownika (Sng01-Sng99).

1. Naciśnij przycisk [FUNCTION].
2. Przyciskami SELECT [◀] i [▶] odszukaj ekran roboczy “Write Song?” Następnie naciśnij przycisk [ENTER].
3. Zredaguj nazwę utworu.
Przyciskami [◀] i [▶] grupy SELECT przestawiaj kursor, a kołem VALUE wybieraj znaki.
4. Naciśnij przycisk [ENTER]; na ekranie pojawi się „Write Sure?”.
5. Naciśnij przycisk [ENTER], aby zachować utwór.
Gdy naciśniesz przycisk [EXIT], powrócisz do poprzedniego ekranu roboczego, ale utwór nie zostanie wpisany do pamięci użytkownika.

Kasowanie utworu

Poniższa procedura podaje metodę kasowania z pamięci użytkownika (Sng01-Sng99) wybranego utworu.

1. Naciśnij przycisk [FUNCTION].
2. Przyciskami SELECT [◀] i [▶] odszukaj ekran roboczy “Utility?” Następnie naciśnij przycisk [ENTER].
3. Przyciskami [◀] i [▶] odszukaj opcję „Delete Song?”.
4. Kołem VALUE wybierz utwór, który chcesz skasować.
5. Naciśnij przycisk [ENTER]; na ekranie pojawi się „Delete Sure?”.
6. Naciśnij przycisk [ENTER], aby skasować utwór.
Gdy naciśniesz przycisk [EXIT], powrócisz do poprzedniego ekranu roboczego, ale utwór nie zostanie wpisany do pamięci użytkownika.

Wywoływanie i odtwarzanie utworu

1. W grupie **MODE** naciśnij przycisk **[SONG]** tak, aby przycisk zaświecił się.
2. Kółem **VALUE** wybierz utwór.
3. Naciśnij przycisk **[ENTER]**.
4. Naciśnij przycisk **[▶/■]**, aby uruchomić odtwarzanie utworu.
Naciśnij ponownie przycisk **[▶/■]**, aby zatrzymać odtwarzanie.

NOTE

Wywołanie utworu z pamięci użytkownika powoduje skasowanie zawartości utworu tymczasowego (Sng00), gdyż na to miejsce kopiowane są dane utworu, wybranego z pamięci użytkownika.

NOTE

Nie można odtwarzać plików SMF, posiadających więcej niż 16 partii.

Zmiana punktu odtwarzania utworu

Do tego celu służą następujące przyciski.

- **[|◀]**
Skok na początek utworu.
- **[◀◀]**
Skok na początek poprzedniego taktu.
- **[▶▶]**
Skok na początek następnego taktu.

Odtwarzanie w pętli wybranego fragmentu utworu

Istnieje możliwość wyznaczenia fragmentu utworu (A – B), który będzie odtwarzany w pętli.

1. Przyciskami **[◀◀][▶▶]** odszukaj takt, od którego będzie się rozpoczynać odtwarzanie.
2. Naciśnij przycisk **[MARKER A-B]**, aby wstawić w tym miejscu znacznik A.
3. Przyciskami **[◀◀][▶▶]** odszukaj takt, w którym odtwarzanie ma się zakończyć.
4. Naciśnij przycisk **[MARKER A-B]**, aby wstawić w tym miejscu znacznik B.
5. Naciśnij przycisk **[REPEAT A-B]**.
6. Naciśnij przycisk **[▶/■]**, aby rozpocząć odtwarzanie.

NOTE

Znacznika końca pętli nie należy umieszczać w ostatnim takcie utworu; w takim przypadku odtwarzanie w pętli nie będzie działać prawidłowo.

Funkcja MINUS-ONE

Funkcja służy do wyciszania wybranego śladu utworu. Np. po skopiowaniu pliku SMF do instrumentu można wyciszyć odpowiedni ślad, aby daną partię odegrać samodzielnie.

Wyciszanie śladu

1. W grupie **BAND TYPE** naciśnij przycisk **[DRUMS & BASS]** (wartość domyślna: ślad 10), przycisk **[COMBO]** (wartość domyślna: ślad 1) lub przycisk **[FULL]** (wartość domyślna: ślad 2), aby wybrać ślad, który chcesz wyciszyć.
2. Naciśnij przycisk **[▶/■]**. Rozpocznie się odtwarzanie utworu, a wybrany w punkcie 1 ślad będzie wyciszony.

Zmiana wyciszonego śladu

Istnieje możliwość zmiany numeru śladu, przypisanego do poszczególnych przycisków grupy **BAND TYPE**.

1. W grupie **BAND TYPE** wciśnij (tzn. naciśnij i przytrzymaj) przycisk **[DRUMS & BASS]**, **[COMBO]** lub **[FULL]**. Pojawi się ekran roboczy wyciszania śladu.
2. Kółem **VALUE** wybierz ślad.

Funkcje portu USB i funkcje systemowe

Transfer plików portem USB

Za pośrednictwem złącza USB instrument może wymieniać dane styli muzycznych lub pliki utworów z komputerem.

NOTE

Niżej wymienionych czynności nie wolno wykonywać podczas wymiany danych złączem USB lub gdy świeci się przycisk USB. Wykonanie jednej z tych operacji może spowodować zawieszenie się komputera lub uszkodzenie plików, znajdujących się w pamięci instrumentu.

- Podłączać lub odłączać kabel USB
- Restartować lub wyłączać komputer, uruchamiać lub wyłączać tryb uśpienia lub hibernacji komputera.
- Wyłączać zasilanie instrumentu.

NOTE

Jeśli posługujesz się systemem operacyjnym Windows 2000 lub Windows XP, musisz zalogować jako jeden z niżej wymienionych użytkowników, aby wykonać poprawne połączenie USB.

- Jako administrator.
- Jako użytkownik z uprawnieniami administratora.

NOTE

Nie podłączaj do tego samego komputera dwóch lub więcej instrumentów typu GW-7 za pośrednictwem USB. W takim układzie system nie będzie działał prawidłowo.

1. **Wyłącz zasilanie komputera.**
2. **Włącz zasilanie instrumentu.**
3. **Sprzedawanym oddzielnie kablem USB połącz instrument z komputerem.**
4. **W instrumencie naciśnij przycisk [USB] tak, aby zaczął świecić.** Po nawiązaniu łączności z komputerem na ekranie instrumentu pojawi się komunikat „USB Connecting” (łączenie przez USB). Następnie instrument pojawi się w komputerze jako dodatkowy napęd zewnętrzny („GW-7_DRV” lub „Dysk wymienialny”).

MEMO

Litera napędu zależy od ich ilości, rozpoznanych przez

Pasek zadań

system Windows. ((Nie dotyczy systemu Mac OS.)

NOTE

Możliwa jest wymiana danych z systemem Windows 2000/Me/XP (lub wersja wcześniejsza) i Mac OS 9.04 (lub wersje późniejsze). Jeśli wystąpi problem w systemie, skontaktuj się z najbliższym dealerem firmy Roland.

5. **Na ekranie komputera otwórz ikonę GW-7, a następnie otwórz katalog „Style” lub „Song”.**
6. **Można wykonywać następujące operacje.**
 - Kopiować pliki styli muzycznych z katalogu „Style” na dysk twardy komputera metodą przenieś-i-upuść.
 - Kopiować pliki utworów z katalogu „Song” na dysk twardy komputera metodą przenieś-i-upuść.
 - Kopiować pliki styli muzycznych z dysku twardego komputera do katalogu „Style” metodą przenieś-i-upuść.
 - Kopiować pliki utworów z dysku twardego komputera do katalogu „Song” metodą przenieś-i-upuść.
 - Usuwać niepotrzebne pliki.

NOTE

Nie usuwaj katalogów „Style” lub „Song”, ani nie zmieniaj ich nazw. Jeśli to zrobisz, system będzie funkcjonować nieprawidłowo.

NOTE

Nazwy plików styli muzycznych lub utworów nie mogą być dłuższe niż 8 znaków i mogą składać się tylko z cyfr i wielkich liter. Pliki styli muzycznych muszą mieć rozszerzenie **STL**, a pliki utworów rozszerzenie **MID**. Instrument nie obsługuje plików o innym formacie.

7. **Przerwij połączenie pomiędzy komputerem i instrumentem, jak opisano w akapicie następnym, a następnie w instrumencie naciśnij przycisk [USB] lub [EXIT].**

MEMO

Podczas kopiowania dużej ilości styli muzycznych do instrumentu na ekranie pojawiają się kolejno komunikaty „Busy” (zajęty) i „Converting” (przekształcanie), a proces może trwać dłuższą chwilę. Dzieje się tak dlatego, że pliki styli muzycznych o rozszerzeniu **STL** są przekształcane na format własny instrumentu (**STH**).

Przerywanie połączenia USB

1. **W zależności od używanego komputera podejmij jedno z niżej wymienionych działań.**
 - **Macintosh:** przenieś do kosza ikonę „GW-7_DRV” lub „Dysk wymienialny”.
 - **Windows XP:** Kliknij ikonę „Mój komputer”, następnie prawym przyciskiem kliknij ikonę „GW-7_DRV” lub „Dysk wymienialny” i wybierz opcję „Wysuń”.
 - **Windows 2000/Me:** 
1. Kliknij ikonę na pasku zadań, a następnie kliknij komunikat „Bezpiecznie usuń...”



Pasek szybkiego uruchamiania

- Zmieniać nazwy plików.
- 2. W oknie dialogowym „Usuwanie sprzętu”, kliknij [OK].

2. **Odłącz kabel USB od komputera i instrumentu.**

Parametry systemowe

1. **Naciśnij przycisk [FUNCTION].**
2. **Przyciskami SELECT [◀] i [▶] odszukaj ekran roboczy „Edit System?” Następnie naciśnij przycisk [ENTER].**

Gdy naciśniesz przycisk [EXIT], powrócisz do poprzedniego ekranu roboczego.
3. **Przyciskami [◀] i [▶] odszukaj parametr, a kołem VALUE dobierz żadaną wartość.**



Szczegóły w akapicie „Funkcje parametrów systemowych” (s. 25).

4. **Gdy skończysz, naciśnij przycisk [EXIT].**

Funkcje parametrów systemowych

Parametr	Zakres	Opis
LCD Contrast	-20~+20	Regulacja kontrastu ekranu LCD.
Local Ctrl	OFF, ON	Patrz "Funkcja LOCAL" (s. 26).
Master Tune	427.4–452.6 Hz	Odstrajanie instrumentu jako całości. Wyświetlana wartość odnosi się do dźwięku A4 (środkowe A).
Transpose	-12~+12	Transponowanie brzmienia instrumentu w krokach półtonowych.
Trans Mode	INT, SNG, I+S, MID, I+M, S+M, ALL	Wybieranie partii, na które będzie oddziaływać transpozycja półtonowa. INT: Tylko partia klawiatury. Transpozycja nie oddziaływuje na nuty, nadchodzące gniazdem MIDI IN SNG Transpozycji zostaną poddane wyłącznie partie odtwarzanego utworu (Song). I+S: Transponowane są partie utworu oraz partia klawiatury. MID: Transpozycja oddziaływuje tylko na nuty, nadchodzące gniazdem MIDI IN I+M: Transponowane są nuty, odbierane gniazdem MIDI IN oraz partia klawiatury. S+M: Transpozycja oddziaływuje na nuty, nadchodzące gniazdem MIDI IN oraz na partie utworu ALL: Transpozycja oddziaływuje na nuty, nadchodzące gniazdem MIDI IN oraz na wszystkie partie utworu.
P.Bend Range	0–24	Wyznaczanie głębokości odstrajania drążkiem BENDER/MODULATION (ruchy w lewo i w prawo) (s. 17)
Pedal	EXPRESSION, CHORD OFF, CHORD TGL, SOSTENUTO, SOFT, ROTARY S/F, START/STOP, BASS INV, PUNCH I/O	Wybieranie funkcji, którą pełnić będzie sprzedawany oddzielnie pedał, podłączony do gniazda CONTROL PEDAL. EXPRESSION: Pedał pełni funkcję pedału ekspresji. CHORD OFF: Gdy pedał jest wciśnięty, funkcja CHORD ASSIGN jest wyłączona, dając możliwość gry na całej szerokości klawiatury. CHORD TGL: Naciśnięcie pedału powoduje wyłączenie funkcji CHORD ASSIGN jest wyłączona, dając możliwość gry na całej szerokości klawiatury. Ponowne naciśnięcie pedału włącza funkcję CHORD ASSIGN i lewa część klawiatury znowu służy do wybierania akordów sterujących. SOSTENUTO: Pedał pełni funkcję pedału SOSTENUTO. Naciśnięcie pedału wydłuża wybrzmiewanie nut. (Funkcja odnosi się tylko do partii klawiatury.) SOFT: Pedał pełni funkcję pedału tłumika. Wciśnięcie pedału powoduje, że wybrzmiewające dźwięki stają się cichsze. (Funkcja odnosi się tylko do partii klawiatury.) ROTARY S/F: Przeliczanie szybkości wirowania w efekcie ROTARY . Opcja jest czynna tylko wtedy, gdy parametr MFX ma wartość ROTARY (s. 20) START/STOP: Dublowanie pracy przycisku [START/STOP] BASS INV: Włączanie i wyłączanie inwersji basu. (s. 18) PUNCH I/O: Wyznaczanie początku i końca zapisu w ramach trybu PUNCH-IN/OUT (s. 22)
Pedal Pol	STD, RVS	Przeliczanie polaryzacji pedału przełączającego, podłączonego do gniazda CONTROL PEDAL. Niektóre pedały przełączające działają w konfiguracji odwrotnej (zwarty w stanie zwolnionym). Jeśli posługujesz się takim pedałem, wybierz wartość RVS. Jeśli posługujesz się pedałem firmy Roland, wybierz wartość STD.
Hold Pol	STD, RVS	Przeliczanie polaryzacji pedału przełączającego, podłączonego do gniazda HOLD PEDAL. (patrz opis parametru „Pedal Pol” powyżej)
C1	REVERB SEND, CHORUS SEND, PORTA SW, PORTA TIME, DECAY TIME, VIB RATE, VIB DEPTH, VIB DELAY	Wybieranie parametru, sterowanego potencjometrem [C1], gdy świeci się dioda EFFECT REVERB SEND: Wyznaczanie poziomu sygnału, kierowanego z każdego brzmienia do efektu pogłosowego (REVERB). CHORUS SEND: Wyznaczanie poziomu sygnału, kierowanego z każdego brzmienia do efektu modulowanego (CHORUS). PORTA SW: Przekręcenie gałki potencjometru w prawo spowoduje włączenie efektu PORTAMENTO, a przekręcenie w lewo wyłączenie go. (s. 12) PORTA TIME: Wyznaczanie czasu trwania efektu PORTAMENTO. Przekręć w prawo, aby zwiększyć czas trwania efektu (s. 12) DECAY TIME: Wyznaczanie czasu opadania. Przekręć w prawo, aby wydłużyć czas opadania (s. 12) VIB RATE: Wyznaczanie szybkości efektu VIBRATO. Przekręć w prawo, aby modulacja była szybsza. (s. 12) VIB DEPTH: Wyznaczanie głębokości efektu VIBRATO. Przekręć w prawo, aby modulacja była wyraźniejsza. (s. 12) VIB DELAY: Wyznaczanie czasu opóźnienia pojawiania się efektu VIBRATO. Przekręć w prawo, aby wydłużyć czas opóźnienia (s. 12)
C2	Jak dla "C1" powyżej	Wybieranie parametru, sterowanego potencjometrem [C2], gdy świeci się dioda EFFECT
Split Ctrl	OFF, ON	Określanie, czy sterowniki (pedał HOLD, pedał sterujący, drążek BENDER/MODULATION) będą oddziaływać na partię LOWER w trybie SPLIT.
Metro Time	1/4, 2/4, 3/4, 4/4, 5/4, 6/4, 6/8, 9/8	Wyznaczanie metrum (ilość miar w takcie) dla metronomu (s. 10)
Metro Vol	0–127	Regulacja poziomu głośności metronomu. (s. 10)
MIDI TxRx	ALL, KBD, STL, SNG, OFF	Patrz akapit "Transmisja i odbiór MIDI (parametr „MIDI TxRx”) (s.26).
Sync Rx	OFF, ON	Patrz akapit "Synchronizacja MIDI (parametr „Sync Rx”) (s. 26).
P.Bend TxRx	OFF, ON	Patrz akapit „Transmisja i odbiór komunikatów PITCH BEND (parametr „P.Bend TxRx”) (s. 27).
Mod TxRx	OFF, ON	Patrz akapit „Transmisja i odbiór komunikatów o modulacji (parametr „Mod TxRx”) (s. 27).
Prog TxRx	OFF, ON	Patrz akapit „Transmisja i odbiór komunikatów o zmianie brzmienia (parametr „Prog TxRx”) (s. 27).
Velocity Rx	OFF, ON	Patrz akapit "Odbiór komunikatów o dynamice (parametr „Velocity Rx”) (s. 27).
Clock Tx	OFF, ON	Patrz akapit „Transmisja zegarowych sygnałów synchronizacji (parametr „Clock Tx”) (s. 27).
StartStop Tx	OFF, ON	Patrz akapit „Transmisja komend sterujących (parametr „StartStop Tx”) (s. 27).
SongPos TxRx	OFF, ON	Patrz akapit „Transmisja i odbiór znaczników pozycji (parametr „SongPos TxRx”) (s. 27).
Lyrics Tx	OFF, ON	Patrz akapit „Odbiór tekstów (parametr „Lyrics Tx”) (s. 27).

Funkcje MIDI

Instrument potrafi transmitować i odbierać dane muzyczne po podłączeniu go do zewnętrznego urządzenia MIDI, co daje możliwość wzajemnego sterowania w zależności od potrzeb. Jedno urządzenie może np. odtwarzać lub wywoływać brzmienia, znajdujące się w pamięci drugiego urządzenia.

TERM

MIDI jest skrótem od „Musical Instrument Digital Interface”. Jest to uniwersalny standard wymiany danych muzycznych pomiędzy instrumentami muzycznymi i komputerami.

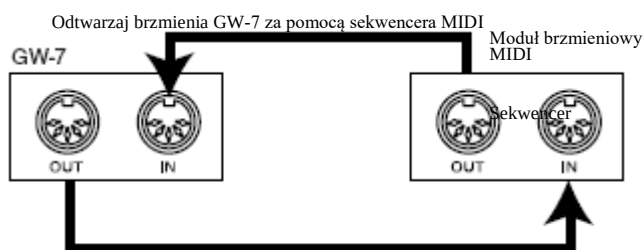
Interfejs MIDI instrumentu umożliwia transmisję danych oraz ich odbiór od innych urządzeń. Instrument można wykorzystywać na wiele sposobów, łącząc go z innymi urządzeniami za pomocą tych gniazd.

* Oddzielna publikacja zatytułowana „Implementacja MIDI” również jest dostępna. Zawiera ona wszystkie szczegóły odnośnie sposobu zaimplementowania systemu MIDI w tym urządzeniu. Jeśli chciałbyś otrzymać tą publikację (np. gdy jesteś programistą) skontaktuj się z najbliższym serwisem Rolanda.

Przykład połączenia

NOTE

Przed wykonaniem połączeń kablowych zredukuj do zera poziom głośności we wszystkich urządzeniach i wyłącz ich zasilanie, aby uniknąć uszkodzenia głośników.



Użyj GW-7 do odtwarzania brzmień modułu MIDI

Kanały MIDI

System MIDI obsługuje szesnaście kanałów, ponumerowanych od 1-16. Jeśli nawet połączysz dwa urządzenia, nie będziesz w stanie wywoływać ani odtwarzać brzmień we współpracującym urządzeniu, jeśli nie będą pracować na tym samym kanale MIDI. Model GW-7 potrafi odbierać dane MIDI wszystkimi szesnastoma kanałami.

1	Pierwsza melodyczna akompaniamentu
2	Basowa akompaniamentu *1
3	Druga melodyczna akompaniamentu
4	Praca klawiatury w trybie MAIN *2
5	Trzecia melodyczna akompaniamentu
6	Praca klawiatury w trybie DUAL *3
7	Czwarta melodyczna akompaniamentu
8	Piąta melodyczna akompaniamentu
9	Druga melodyczna akompaniamentu
10	Perkusyjna akompaniamentu
11	Praca klawiatury w trybie SPLIT *4
12	Akord basowy (klawiatura) *5
13	
14	
15	
16	Praca klawiatury w trybie MAIN *6

*1: Linia basu, którą słyszać podczas odtwarzania stylu muzycznego

*2: Tryb MAIN, partia UPPER w trybie SPLIT lub pierwsze brzmienie w trybie DUAL

*3: Drugie brzmienie w trybie DUAL

*4: Partia LOWER w trybie SPLIT

*5: Bas, który jest odtwarzany zgodnie z akordem, wybieranym w lewej części klawiatury gdy świeci się przycisk [BACKING TRACK], ale styl muzyczny nie jest odtwarzany.

*6: Jeśli wybierzesz zestaw perkusyjny w trybie MAIN, przypiszesz go do partii UPPER w trybie SPLIT lub zastosujesz jako pierwsze brzmienie w trybie DUAL

Parametry MIDI

Szczegóły odnośnie modyfikowania ustawień znajdziesz w akapicie „Parametry systemowe” (s. 24).

MEMO

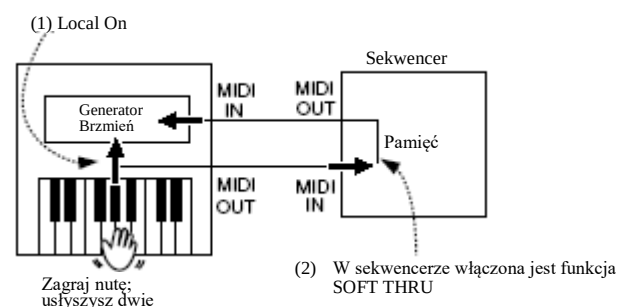
Zmiany w parametrach MIDI, oprócz parametru „Local Ctrl” są zachowywane w pamięci dopiero po wyłączeniu trybu edycyjnego.

Funkcja LOCAL (parametr „Local Ctrl”)

(On/Off, ustawienie początkowe: On)

Jeśli nuty, wydobywane za pomocą klawiatury, trafiają do modułu brzmieniowego zarówno torem (1) i (2), jak pokazano na rysunku, dźwięki mogą być powielane lub przerywane. Aby tego uniknąć, tor (1) należy wyłączyć, używając do tego celu parametru „Local Ctrl”.

Po podłączeniu instrumentu do sekwencera MIDI parametr ten powinien mieć wartość „Off”.



NOTE

Wartość parametru jest repetowana po wyłączeniu zasilania.

Transmisja i odbiór MIDI (parametr „MIDI TxRx”)

Parametr służy do określania, które partie będą transmitować i odbierać komunikaty MIDI.

Wartość	Znaczenie
ALL	Wszystkie partie
KBD	- Partie klawiaturowe, wymienione w tabeli w lewej kolumnie na tej stronie. - Partie utworu (1–16)
STL	- Partie stylu muzycznego (akompaniamentowi 1-6, basowa, perkusyjna) - Partie utworu (1–16)
SNG	Tylko partie utworu (1–16)
OFF	Żadna z partii nie będzie odbierać ani transmitować komunikatów MIDI.

Synchronizacja MIDI (parametr „Sync Rx”)

Parametr służy do określania sposobu synchronizacji instrumentu podczas pracy w systemie MIDI. Synchronizacja jest możliwa, gdy gniazdo MIDI OUT zewnętrznego urządzenia MIDI jest połączone z gniazdem MIDI IN instrumentu. (Jeśli wykonasz odwrotne połączenie, zajrzyj do instrukcji obsługi współpracującego urządzenia MIDI.)

Off	GW-7 nie będzie synchronizowany z zewnętrznym urządzeniem MIDI.
On	Instrument będzie odbierał komendy sterujące START (lub CONTINUE), a tempo jego pracy będzie zgodne z tempem, wyznaczonym w zewnętrznym urządzeniu MIDI. Po odebraniu komendy START instrument czeka chwilę na nadejście zegarowego sygnału synchronizacji. Jeśli instrument odbiera zegarowe sygnały synchronizacji, pracuje zgodnie z ich tempem. Jeśli nie, stosowane jest tempo własne. W obu przypadkach komenda STOP powoduje zatrzymanie zapisu lub odtwarzania.

Transmisja i odbiór komunikatów PITCH BEND (parametr „P.Bend TxRx”)

(On/Off, ustawienie początkowe: On)

Parametr włącza (wartość „On”) i wyłącza (wartość „Off”) transmisję i odbiór komunikatów PITCH BEND. Komunikaty te w sposób tymczasowy odstrajają wysokość dźwięków, wydobywanych za pomocą klawiatury.

Transmisja i odbiór komunikatów o modulacji (parametr „Mod TxRx”)

(On/Off, ustawienie początkowe: On)

Parametr włącza (wartość „On”) i wyłącza (wartość „Off”) transmisję i odbiór komunikatów o modulacji. Komunikaty te służą do kreowania efektu VIBRATO (kontroler CC01).

Transmisja i odbiór komunikatów o zmianie brzmienia (parametr „Prog TxRx”)

(On/Off, ustawienie początkowe: On)

Parametr włącza (wartość „On”) i wyłącza (wartość „Off”) transmisję i odbiór komunikatów o zmianie brzmienia. Komunikaty te służą do wywoływania brzmień.

Odbiór komunikatów o dynamice (parametr „Velocity Rx”)

(On/Off, ustawienie początkowe: On)

Parametr włącza (wartość „On”) i wyłącza (wartość „Off”) transmisję i odbiór komunikatów o dynamice. Parametr ten odnosi się wyłącznie do komunikatów nutowych, odbieranych poprzez MIDI. Gdy parametr ma wartość „On”, instrument posługuje się odbieranymi wartościami dynamiki. W przeciwnym wypadku stosowane będą wartości określone tutaj.

Transmisja zegarowych sygnałów synchronizacji (parametr „Clock Tx”)

(On/Off, ustawienie początkowe: On)

Parametr służy do określania, czy instrument będzie transmitować zegarowe sygnały synchronizacji. Wartość „On” należy stosować, gdy chcesz sterować zewnętrznym urządzeniem MIDI.

Transmisja komend sterujących (parametr „StartStop Tx”)

(On/Off, ustawienie początkowe: On)

Parametr służy do określania, czy instrument będzie transmitować komendy sterujące.

Tryb Song: komendy START, STOP i CONTINUE.

Tryb STYLE: Komendy START i STOP

Transmisja i odbiór znaczników pozycji (parametr „SongPos TxRx”)

(On/Off, ustawienie początkowe: On)

Parametr służy do określania, czy instrument będzie transmitować i odbierać znaczniki pozycji, informujące o aktualnie pozycji utworu w trybie SONG. Wybierz wartość „Off”, aby wyłączyć obsługę tych komunikatów. Parametr jest czynny tylko wtedy, gdy świeci się przycisk [SONG].

Odbiór tekstów (parametr „Lyrics Tx”)

(On/Off, ustawienie początkowe: Off)

Parametr umożliwia transmisję do zewnętrznego urządzenia MIDI tekstów piosenek, osadzonych w odtwarzanych plikach SMF formatu 0.

Funkcja BULK DUMP

Dane brzmień użytkownika oraz Zestawy Ustawień użytkownika można przysyłać poprzez system MIDI i zapisywać w zewnętrznym sekwencerze lub innym urządzeniu MIDI. Przygotuj zewnętrzny sekwencer do procedury normalnego zapisu i wykonaj polecenia poniższych punktów.

NOTE

W ten sposób nie można przysyłać danych stylu użytkownika i utworów użytkownika. Do tego celu należy zastosować transfer przez złącze USB. (s. 24)

1. Gniazdo MIDI OUT instrumentu połącz z gniazdem MIDI IN zewnętrznego sekwencera za pomocą sprzedawanego oddzielnie kabla MIDI.
2. Naciśnij przycisk [FUNCTION].
3. Przyciskami SELECT [◀] i [▶] odszukaj ekran roboczy z nagłówkiem “Utility?” i naciśnij przycisk [ENTER].
4. Przyciskami [◀][▶] grupy SELECT wybierz „Bulk Dump?”
5. Naciśnij przycisk [ENTER]; na ekranie pojawi się „Sure?”.
6. Naciśnij przycisk [ENTER], aby uruchomić funkcję. Naciśnięcie przycisku [EXIT] spowoduje odwołanie operacji i powrót do poprzedniego ekranu roboczego.

Ładowanie danych (funkcja BULK LOAD)

Przesłane w ramach funkcji BULK DUMP dane można ładować później do pamięci instrumentu.

NOTE

W ten sposób nie można przysyłać danych stylu użytkownika i utworów użytkownika. Do tego celu należy zastosować transfer przez złącze USB. (s. 24)

NOTE

Po uruchomieniu funkcji BULK LOAD nadpisywana jest zawartość pamięci, przeznaczonej na brzmienia użytkownika oraz Zestawy Ustawień użytkownika. Przed uruchomieniem funkcji należy zapisać ważne dane w zewnętrznym urządzeniu MIDI.

1. Włącz zasilanie instrumentu.
2. Gniazdo MIDI IN instrumentu połącz z gniazdem MIDI OUT zewnętrznego sekwencera za pomocą sprzedawanego oddzielnie kabla MIDI.
3. W zewnętrznym sekwencerze uruchom transmisję danych.

GW-7 jako moduł brzmieniowy MIDI

Naciśnij przycisk [SONG], aby uruchomić tryb roboczy SONG.

Nieprawidłowości w działaniu

Ten rozdział podaje punkty do sprawdzenia oraz działania, które należy podjąć, gdy instrument nie funkcjonuje zgodnie z oczekiwaniami. W zależności od problemu zajrzyj do odpowiedniego akapitu.

Zasilanie nie włącza się

Czy zasilacz lub kabel zasilania jest poprawnie podłączony do instrumentu i gniazda sieciowego? (s. 9)

Nie używaj innego zasilacza niż ten, który znajduje się w wyposażeniu. Może to być przyczyną nieprawidłowego działania.

Brak dźwięku

Czy potencjometr VOLUME nie jest ustawiony na minimum? Jeśli naciskanie klawiszy nie generuje dźwięku, to czy parametr „Local Ctrl” nie ma wartości „Off”?

Wybierz wartość „Off” (s. 25, s. 26).

Czy działanie pedalów lub komunikatów MIDI mogło zredukować do zera poziom głośności?

Brak dźwięku z danej partii

Czy poziom głośności partii nie został zredukowany do zera?

Dobierz wartość odpowiednich parametrów (s. 18)

Czy za pomocą funkcji MINUS-ONE nie wyciszyłeś danej partii? (s. 23)

Czy numer kanału odbiorczego MIDI danej partii odpowiada numerowi kanału transmisyjnego?

Dopasuj numer kanału komunikacyjnego w obu urządzeniach (s. 26)

Brak dźwięku z podłączonego urządzenia MIDI

Czy komunikaty MIDI są transmitowane?

Parametrowi **MIDI TxRx** dobierz wartość inną niż **OFF**. (s. 25, s. 26).

Czy numer kanału transmisyjnego MIDI danej partii odpowiada numerowi kanału odbiorczego?

Dopasuj numer kanału komunikacyjnego w obu urządzeniach

Brak dźwięku w określonym przedziale wysokości dźwięków

Niektóre brzmienia, takie jak zestawy perkusyjne lub basy, mają ograniczony zakres wysokości.

Efekty nie są stosowane

Efekty nie są stosowane, jeśli wartość poziomu efektu wynosi 0.

Zwiększ wartość parametrów **Cho Main**, **Cho Dual**, **Cho Split**, **Rev Main**, **Rev Dual**, and **Rev Split** (s. 19)

Jeśli parametr **MFX** nie ma wartości **OFF**, efekt modulowany nie jest stosowany w trybie **MAIN**, do partii **UPPEFR** w trybie **SPLIT** i do pierwszego brzmienia w trybie **DUAL**.

Effekt źle wybrzmiewają

If **Tone MFX** is **OFF**, some combinations of tones and effects may sound different in comparison to other tones.

Parametrowi **Tone MFX** dobierz wartość **ON**. Albo wybierz inny typ efektu dla procesora **MFX** (s. 19)

Brak odstrajania drążkiem BENDER/MODULATION

Czy zakres odstrajania nie ma wartości 0?

Parametrowi **Sond.Bend Range** dobierz wartość różną od zera (s. 25)

Dźwięk pojawia się na przemian w lewym i w prawym kanale

Niektóre brzmienia w taki właśnie sposób generują dźwięk.

Ustawień tych brzmień nie można zmienić.

Jeśli parametry **Pan Main**, **Pan Dual** lub **Pan Split** ma ją wartość **Rnd**, dźwięk pojawia się na przemian w przeciwnym kanale stereofonicznych (s. 18)

Dźwięk jest zniekształcony

W przypadku niektórych efektów lub poziomu głośności partii dźwięk może być zniekształcony.

Dobierz wartość poniższych parametrów.

- Parametry poziomu głośności: **Vol Main**, **Vol Dual**, **Vol Split**, **Vol ChordBs**, **Vol Drum**, **Vol Bass**, **Vol Backing** (p. 18)
- Głębokość pogłosu i efektu modulowanego dla partii klawiatury: **Cho Main**, **Cho Dual**, **Cho Split**, **Rev Main**, **Rev Dual**, and **Rev Split** (s. 19)
- Ogólny poziom głośności i zrównoważenia (s. 14)

Czy nie stosowałeś efektów, zniekształcających brzmienie, takich jak przester? (s. 20)

Wysokość dźwięków jest nieprawidłowa

W przypadku niektórych brzmień wysokość dźwięków w pewnych zakresach może być inna niż w przypadku innych brzmień. Czy strój instrumentu może być nieprawidłowy?

Sprawdź wartość parametru **Master Tune** (s. 25)

Czy wysokość dźwięków nie mogła być zmieniona za pomocą pedału lub komunikatów **PITCH BEND**, odebranych z zewnątrz?

Nuty są tłumione

Jeśli spróbujesz zagrać więcej niż 64 nuty równocześnie, niektóre dźwięki mogą być tłumione?

Wykaz brzmień

Button	No.	Tone	Category	PC	CC 00	CC 32
PIANO	1	StPiano 1	PIANO	1	8	2
	2	EuropeanPf	PIANO	1	16	2
	3	Piano 2	PIANO	2	0	2
	4	Honkytonk	PIANO	4	0	2
	5	Piano 1	PIANO	1	0	2
	6	StPiano 2	PIANO	2	8	2
	7	Piano 3	PIANO	3	0	2
	8	EG+EP 1	PIANO	3	1	2
	9	EG+EP 2	PIANO	3	2	2
	10	StPiano 3	PIANO	3	8	2
	11	OldUpright	PIANO	4	8	2
	12	E.Piano 1	ELECTRIC PIANO	5	0	2
	13	St.Soft EP	ELECTRIC PIANO	5	8	2
	14	Dyno EP	ELECTRIC PIANO	5	47	2
	15	Wurlt	ELECTRIC PIANO	5	48	2
	16	EP Legend	ELECTRIC PIANO	6	10	2
	17	Hard FM EP	ELECTRIC PIANO	6	24	2
	18	EP Phase	ELECTRIC PIANO	6	32	2
	19	FM+SA EP	ELECTRIC PIANO	5	16	2
	20	60s EP	ELECTRIC PIANO	5	24	2
	21	Hard EP	ELECTRIC PIANO	5	25	2
	22	Mellow EP	ELECTRIC PIANO	5	26	2
	23	E.Piano 2	ELECTRIC PIANO	6	0	2
	24	Detuned EP	ELECTRIC PIANO	6	8	2
	25	SLFM EP	ELECTRIC PIANO	6	16	2
	26	Nylon+EP	ELECTRIC PIANO	100	5	2
KBD/ ORGAN	27	Organ 2	ORGAN	18	0	2
	28	Organ 1	ORGAN	17	0	2
	29	R&B Organ	ORGAN	17	10	2
	30	Cool Organ	ORGAN	17	34	2
	31	60s Organ1	ORGAN	17	16	2
	32	Cheese Org	ORGAN	17	24	2
	33	Org Oct 2	ORGAN	17	21	4
	34	Org Oct 1	ORGAN	17	20	4
	35	Perc Org 1	ORGAN	18	9	2
	36	Organ 3	ORGAN	19	0	2
	37	Rotary Org	ORGAN	19	8	2
	38	RotarySlow	ORGAN	19	16	2
	39	RotaryFast	ORGAN	19	24	2
	40	ChurchOrg1	ORGAN	20	0	2
	41	ChurchOrg2	ORGAN	20	8	2
	42	OrganFlute	ORGAN	20	24	2
	43	Trem Flute	ORGAN	20	32	2
	44	Reed Organ	ORGAN	21	0	2
	45	Organ 101	ORGAN	17	1	2
	46	Dtnd Org 1	ORGAN	17	7	2
	47	Trem Organ	ORGAN	17	8	2
	48	Organ 108	ORGAN	17	9	2
	49	60s Organ2	ORGAN	17	17	2
	50	60s Organ3	ORGAN	17	18	2
	51	Pop Organ	ORGAN	17	31	2
	52	Rock Organ	ORGAN	17	32	2
	53	Even Bar	ORGAN	17	33	2
	54	Organ Bass	ORGAN	17	40	2
	55	Organ 201	ORGAN	18	1	2
	56	Chorus Org	ORGAN	18	8	2
	57	Dtnd Org 2	ORGAN	18	10	2
	58	Perc Org 2	ORGAN	18	32	2
	59	ChurchOrg3	ORGAN	20	16	2
	60	Puff Organ	ORGAN	21	16	2
	61	Squeeze Me	ACCORDION	22	5	4
	62	Oktober	ACCORDION	22	6	4
	63	Vint Accdn	ACCORDION	22	10	4
	64	Romance	ACCORDION	22	11	4
	65	La Seine	ACCORDION	22	12	4
	66	Accdn 1	ACCORDION	22	1	4
	67	Accdn 2	ACCORDION	22	2	4
	68	Accdn 3	ACCORDION	22	3	4
	69	AccdnJuno	ACCORDION	22	4	4
	70	Accdn It	ACCORDION	22	8	2
	71	Accdn Fr	ACCORDION	22	0	2
KBD/ ORGAN	72	Bandoneon	ACCORDION	24	0	2
	73	Harmonica1	ACCORDION	23	0	2
	74	Harmonica2	ACCORDION	23	1	2
	75	Harp1 2	KEYBOARD	7	24	2
	76	St.Harp1	KEYBOARD	7	16	2
	77	Harp1 1	KEYBOARD	7	0	2
	78	CoupledHps	KEYBOARD	7	8	2
	79	Clav	KEYBOARD	8	0	2
	80	Comp Clav	KEYBOARD	8	8	2
	81	Pulse Clav	KEYBOARD	8	39	2
	82	Celesta	CHROMATIC PERC	9	0	2
	83	Music Box	CHROMATIC PERC	11	0	2
	84	Vibraphone	CHROMATIC PERC	12	0	2
	85	Marimba	CHROMATIC PERC	13	0	2
	86	Xylophone	CHROMATIC PERC	14	0	2
	87	Tublr Bell	CHROMATIC PERC	15	0	2
	88	Stt Crystl	CHROMATIC PERC	99	2	2
	89	LoudGlockn	CHROMATIC PERC	99	4	2
	90	Chotr&Bell	CHROMATIC PERC	99	16	2
	91	TinkleBell	CHROMATIC PERC	113	0	2
	92	Glocken	CHROMATIC PERC	10	0	2
	93	Hard Vibe	CHROMATIC PERC	12	1	2
	94	St.Vibe	CHROMATIC PERC	12	8	2
	95	St.Marimba	CHROMATIC PERC	13	8	2
	96	ChurchBell	CHROMATIC PERC	15	8	2
	97	Carillon	CHROMATIC PERC	15	9	2
	98	Crystal	CHROMATIC PERC	99	0	2
	99	Syn Mallet	CHROMATIC PERC	99	1	2
	100	FindGlocken	CHROMATIC PERC	99	3	2
GUITAR/ BASS	101	GlocknChime	CHROMATIC PERC	99	5	2
	102	Ctr Bells	CHROMATIC PERC	99	6	2
	103	X'mas Bell	CHROMATIC PERC	99	7	2
	104	VibraBells	CHROMATIC PERC	99	8	2
	105	Digi Bell	CHROMATIC PERC	99	9	2
	106	Air Bells	CHROMATIC PERC	99	17	2
	107	Bell Harp	CHROMATIC PERC	99	18	2
	108	Gamelimba	CHROMATIC PERC	99	19	2
	109	Nylon Gt 1	ACOUSTIC GUITAR	25	0	2
	110	Velo Harm	ACOUSTIC GUITAR	25	24	2
	111	Nylon+Steel	ACOUSTIC GUITAR	26	9	2
	112	Requint Gt	ACOUSTIC GUITAR	25	40	2
	113	FlamencoGt	ACOUSTIC GUITAR	25	49	2
	114	SttStr Gt1	ACOUSTIC GUITAR	26	0	2
	115	12 Str Gt	ACOUSTIC GUITAR	26	8	2
	116	Mandolin	ACOUSTIC GUITAR	26	16	2
	117	Ukulele	ACOUSTIC GUITAR	25	8	2
	118	Guitarron	ACOUSTIC GUITAR	25	9	4
	119	Nylon Gt 2	ACOUSTIC GUITAR	25	16	2
	120	Nylon Gt 3	ACOUSTIC GUITAR	25	32	2
	121	SttStr Gt2	ACOUSTIC GUITAR	26	32	2
	122	Steel+Body	ACOUSTIC GUITAR	26	33	2
	123	E.Gt Harm	ACOUSTIC GUITAR	32	0	2
	124	Ac.Gt Harm	ACOUSTIC GUITAR	32	16	2
	125	Atmosphere	ACOUSTIC GUITAR	100	0	2
	126	Nylon Harp	ACOUSTIC GUITAR	100	2	2
	127	Gt Fret Nz	ACOUSTIC GUITAR	121	0	2
	128	Jazz Gt 1	ELECTRIC GUITAR	27	0	2
	129	PedalSteel	ELECTRIC GUITAR	27	8	2
	130	Clean Gt 2	ELECTRIC GUITAR	28	1	2
	131	JC Cln Gt	ELECTRIC GUITAR	28	4	2
	132	MidTune Gt	ELECTRIC GUITAR	28	23	2
	133	Muted Gt	ELECTRIC GUITAR	29	0	2
	134	Overdrive	ELECTRIC GUITAR	30	0	2
	135	Dist Gt 1	ELECTRIC GUITAR	31	0	2
	136	Power Gt 1	ELECTRIC GUITAR	31	16	2
	137	Mellow Gt	ELECTRIC GUITAR	27	1	2
	138	Jazz Gt 2	ELECTRIC GUITAR	27	2	2
	139	Clean Gt 1	ELECTRIC GUITAR	28	0	2
	140	Open Hard	ELECTRIC GUITAR	28	3	2
	141	Chorus Gt	ELECTRIC GUITAR	28	8	2
	142	Clean Gt 3	ELECTRIC GUITAR	28	48	2

Button	No.	Tone	Category	PC	CC 00	CC 32
GUITAR/ BASS	143	Mt Dist Bs	ELECTRIC GUITAR	29	1	2
	144	Funk Pop	ELECTRIC GUITAR	29	8	2
	145	Funk Gt	ELECTRIC GUITAR	29	16	2
	146	Jazz Man	ELECTRIC GUITAR	29	24	2
	147	Gt Pinch	ELECTRIC GUITAR	30	4	2
	148	Dist Gt 2	ELECTRIC GUITAR	31	1	2
	149	Dazed Gt	ELECTRIC GUITAR	31	2	2
	150	Feedback 1	ELECTRIC GUITAR	31	8	2
	151	Feedback 2	ELECTRIC GUITAR	31	9	2
	152	Power Gt 2	ELECTRIC GUITAR	31	17	2
	153	5th Dist	ELECTRIC GUITAR	31	18	2
	154	Rock Rhy 1	ELECTRIC GUITAR	31	24	2
	155	Rock Rhy 2	ELECTRIC GUITAR	31	25	2
	156	Rock Rhy 3	ELECTRIC GUITAR	31	26	2
	157	Feedback 3	ELECTRIC GUITAR	32	8	2
	158	Gt Cuthz 1	ELECTRIC GUITAR	121	1	2
	159	Gt Cuthz 2	ELECTRIC GUITAR	121	3	2
	160	Dist Cuthz	ELECTRIC GUITAR	121	4	2
	161	PickScrape	ELECTRIC GUITAR	121	6	2
	162	AcBass 1	BASS	33	0	2
	163	AcBass 2	BASS	33	1	2
STRINGS	217	StStrings	STRINGS	49	16	2
	218	StSlowStr	STRINGS	50	10	2
	219	Legato Str	STRINGS	50	8	2
	220	SynStrings	STRINGS	51	0	2
	221	SuspensStr	STRINGS	45	9	2
	222	Pizz Str	STRINGS	46	0	2
	223	XP Strings	STRINGS	49	4	4
	224	Str Oct	STRINGS	49	32	4
	225	OR Str Oct	STRINGS	49	35	4
	226	Violin 1	STRINGS	41	0	2
	227	SlowVioln1	STRINGS	41	8	2
	228	Viola 1	STRINGS	42	0	2
	229	Cello 1	STRINGS	43	0	2
	230	Contrabass	STRINGS	44	0	2
	231	Violin 2	STRINGS	41	1	2
	232	SlowVioln2	STRINGS	41	9	2
	233	Viola 2	STRINGS	42	1	2
	234	Cello 2	STRINGS	43	1	2
	235	Trem Str	STRINGS	45	0	2
	236	Slow Trem	STRINGS	45	8	2
	237	Strings 1	STRINGS	49	0	2
	238	Strings 2	STRINGS	49	1	2
SCAT	239	Orchestra1	STRINGS	49	8	2
	240	Orchestra2	STRINGS	49	9	2
	241	Trem Orch	STRINGS	49	10	2
	242	XP Orch	STRINGS	49	21	4
	243	Choir Str	STRINGS	49	11	2
	244	Velo Str	STRINGS	49	24	2
	245	60s Str	STRINGS	49	40	2
	246	Slow Str 1	STRINGS	50	0	2
	247	Slow Str 2	STRINGS	50	1	2
	248	Warm Str	STRINGS	50	9	2
	249	OB Strings	STRINGS	51	1	2
	250	Syn Str 1	STRINGS	51	2	2
	251	70s Str 1	STRINGS	51	8	2
	252	70s Str 2	STRINGS	51	9	2
	253	Syn Str 2	STRINGS	52	0	2
	254	Syn Str 3	STRINGS	52	1	2
	255	Double Hit	STRINGS	56	10	2
	256	Orch Hit	STRINGS	56	0	2
	257	Bass Hit	STRINGS	56	1	2
	258	6th Hit	STRINGS	56	2	2
	259	Euro Hit	STRINGS	56	3	2
	260	Techno Hit	STRINGS	56	4	2
SAX/ BRASS	261	Impact Hit	STRINGS	56	8	2
	262	Philly Hit	STRINGS	56	9	2
	263	Lo-Fi Rave	STRINGS	56	16	2
	264	StChoir	VOCAL	53	8	2
	265	Humming	VOCAL	54	40	2
	266	Voice Doors	VOCAL	54	0	2
	267	Syn Vox	VOCAL	55	0	2
	268	Solo Vox	VOCAL	56	0	2
	269	ChoirAahs1	VOCAL	53	0	2
	270	Mellow Chr	VOCAL	53	9	2
	271	ChoirAahs2	VOCAL	53	32	2
	272	Syn Voice	VOCAL	55	8	2
	273	Ana Voice	VOCAL	55	19	2
	274	Harp Vox	VOCAL	100	3	2
	275	HltwReleas	VOCAL	100	4	2
	276	Blow Tenor	SAX	67	8	2
	277	XP Breath	SAX	67	10	4
	278	Sop Sax 1	SAX	65	0	2
	279	Alto Sax 1	SAX	66	0	2
	280	XP AltoSax	SAX	66	2	4
	281	Tenor Sax1	SAX	67	0	2
	282	XP Ten Sax	SAX	67	2	4
	283	Barito Sax	SAX	68	0	2
	284	Sop Sax 2	SAX	65	8	2
GUITAR/ BASS	143	Mt Dist Bs	ELECTRIC GUITAR	29	1	2
	144	Funk Pop	ELECTRIC GUITAR	29	8	2
	145	Funk Gt	ELECTRIC GUITAR	29	16	2
	146	Jazz Man	ELECTRIC GUITAR	29	24	2
	147	Gt Pinch	ELECTRIC GUITAR	30	4	2
	148	Dist Gt 2	ELECTRIC GUITAR	31	1	2
	149	Dazed Gt	ELECTRIC GUITAR	31	2	2
	150	Feedback 1	ELECTRIC GUITAR	31	8	2
	151	Feedback 2	ELECTRIC GUITAR	31	9	2
	152	Power Gt 2	ELECTRIC GUITAR	31	17	2
	153	5th Dist	ELECTRIC GUITAR	31	18	2
	154	Rock Rhy 1	ELECTRIC GUITAR	31	24	2
	155	Rock Rhy 2	ELECTRIC GUITAR	31	25	2
	156	Rock Rhy 3	ELECTRIC GUITAR	31	26	2
	157	Feedback 3	ELECTRIC GUITAR	32	8	2
	158	Gt Cuthz 1	ELECTRIC GUITAR	121	1	2
	159	Gt Cuthz 2	ELECTRIC GUITAR	121	3	2
	160	Dist Cuthz	ELECTRIC GUITAR	121	4	2
	161	PickScrape	ELECTRIC GUITAR	121	6	2
	162	AcBass 1	BASS	33	0	2
	163	AcBass 2	BASS	33	1	2
	164	Fingrd Bs1	BASS	34	0	2
	165	Jazz Bass	BASS	34	2	2
	166	Fingrd Bs3	BASS	34	3	2
	167	Pick Bass1	BASS	35	0	2
	168	Frtlss Bs1	BASS	36	0	2
	169	Slap Bass1	BASS	37	0	2
	170	Syn Bass 1	BASS	39	0	2
	171	Rezo SH Bs	BASS	39	16	2
	172	Square Bs	BASS	39	22	2
	173	AcBass 3	BASS	33	2	2
	174	AcBass 4	BASS	33	3	2
	175	Baby Bass	BASS	33	4	4
	176	Fingrd Bs2	BASS	34	1	2
	177	Fingrd Bs4	BASS	34	4	2
	178	FingerSlap	BASS	34	7	2
	179	Pick Bass2	BASS	35	3	2
	180	Mt Pick Bs	BASS	35	8	2
	181	Frtlss Bs2	BASS	36	1	2
	182	Frtlss Bs3	BASS	36	2	2
	183	Frtlss Bs4	BASS	36	3	2
	184	Syn Frtlss	BASS	36	4	2
	185	Mr.Smooth	BASS	36	5	2
	186	Frtlss Bs5	BASS	36	8	2
	187	Fat Frtlss	BASS	36	48	2
	188	Rezo Slap	BASS	37	8	2
	189	Slap Bass2	BASS	38	0	2
	190	Syn Bs 101	BASS	39	1	2
	191	Juno Bass	BASS	39	2	2
	192	106 Bass	BASS	39	3	2
	193	Acid Bass	BASS	39	8	2
	194	TB908 Bass	BASS	39	9	2
	195	Techno Bs	BASS	39	10	2
	196	Clav Bass	BASS	39	19	2
	197	Hammer	BASS	39	20	2
	198	JungleBass	BASS	39	21	2
	199	Pop Syn Bs	BASS	39	23	2
	200	LightSynBs	BASS	39	24	2
	201	FaTB Bass	BASS	39	25	2
	202	Syn Bass 2	BASS	40	0	2
	203	Syn Bs 201	BASS	40	1	2
	204	Mod Bass	BASS	40	2	2
	205	Seq Bass	BASS	40	3	2
	206	Beef FM Bs	BASS	40	8	2
	207	X Wire Bs	BASS	40	9	2
	208	RubberBass	BASS	40	16	2
	209	SH101 Bs 1	BASS	40	17	2
	210	SH101 Bs 2	BASS	40	18	2
	211	SmoothBass	BASS	40	19	2
	212	Mild Bass	BASS	40	20	2
	213	Detuned Bs	BASS	40	21	2

Wykaz brzmień

Button	No.	Tone	Category	PC	CC 00	CC 32
SAX/ BRASS	285	Alto Sax 2	SAX	66	1	2
	286	Hyper Alto	SAX	66	8	2
	287	Tenor Sax2	SAX	67	1	2
	288	Velo Tenor	SAX	67	9	2
	289	Flute Vib	WIND	74	48	2
	290	Piccolo	WIND	73	0	2
	291	Oboe	WIND	69	0	2
	292	Bassoon	WIND	71	0	2
	293	Clarinet	WIND	72	1	2
	294	Pan Flute	WIND	76	0	2
	295	Whistle	WIND	79	0	2
	296	English Horn	WIND	70	0	2
	297	Jz Clarinet	WIND	72	0	2
	298	Bs Clarinet	WIND	72	8	2
	299	Flute	WIND	74	0	2
	300	Recorder	WIND	75	0	2
	301	Ocarina	WIND	80	0	2
	302	Bottle Blow	WIND	77	0	2
	303	Trumpet 1	ACOUSTIC BRASS	57	0	2
	304	Latin Tp 1	ACOUSTIC BRASS	57	7	4
	305	Latin Tp 2	ACOUSTIC BRASS	57	6	4
	306	Flugelhorn	ACOUSTIC BRASS	57	8	2
	307	Trombone 1	ACOUSTIC BRASS	58	0	2
	308	Tuba 1	ACOUSTIC BRASS	59	0	2
	309	Mute Tp 1	ACOUSTIC BRASS	60	0	2
	310	Fr.Horns 1	ACOUSTIC BRASS	61	0	2
	311	Brass 1	ACOUSTIC BRASS	62	0	2
	312	Brass Fall	ACOUSTIC BRASS	62	16	2
	313	Twin Tp	ACOUSTIC BRASS	62	24	2
	314	Tb Sect 1	ACOUSTIC BRASS	62	26	2
	315	Latin Tbs1	ACOUSTIC BRASS	62	28	4
	316	Latin Tbs2	ACOUSTIC BRASS	62	29	4
	317	Brass Oct	ACOUSTIC BRASS	62	30	4
	318	Trumpet 2	ACOUSTIC BRASS	57	1	2
	319	Trumpet 3	ACOUSTIC BRASS	57	2	2
	320	Dark Tp	ACOUSTIC BRASS	57	3	2
	321	XP Trumpet	ACOUSTIC BRASS	57	5	4
	322	Bright Tp	ACOUSTIC BRASS	57	24	2
	323	Warm Tp	ACOUSTIC BRASS	57	25	2
	324	Trombone 2	ACOUSTIC BRASS	58	1	2
	325	Trombone 3	ACOUSTIC BRASS	58	2	2
	326	Bright Tb	ACOUSTIC BRASS	58	4	2
	327	Tuba 2	ACOUSTIC BRASS	59	1	2
	328	Mute Tp 2	ACOUSTIC BRASS	60	2	2
	329	Fr.Horns 2	ACOUSTIC BRASS	61	1	2
	330	XP Horns	ACOUSTIC BRASS	61	10	4
	331	FrHornSolo	ACOUSTIC BRASS	61	8	2
	332	XP Horn	ACOUSTIC BRASS	61	4	4
	333	Horn Orch	ACOUSTIC BRASS	61	16	2
	334	Brass 2	ACOUSTIC BRASS	62	1	2
	335	Brass 3	ACOUSTIC BRASS	62	8	2
	336	XP Brass 1	ACOUSTIC BRASS	62	6	4
	337	XP Brass 2	ACOUSTIC BRASS	62	11	4
	338	XP Tp&Sax	ACOUSTIC BRASS	62	15	4
	339	Twin Bones	ACOUSTIC BRASS	62	25	2
	340	Tb Sect 2	ACOUSTIC BRASS	62	27	2
SYNTH	341	Syn Brass1	SYNTH BRASS	63	0	2
	342	Jump Brass	SYNTH BRASS	63	5	2
	343	OctSynBrass	SYNTH BRASS	63	16	2
	344	VeloBrass2	SYNTH BRASS	64	17	2
	345	Poly Brass	SYNTH BRASS	63	1	2
	346	Syn Brass5	SYNTH BRASS	63	3	2
	347	Juno Brass	SYNTH BRASS	63	4	2
	348	Syn Brass3	SYNTH BRASS	63	8	2
	349	Quak Brass	SYNTH BRASS	63	9	2
	350	Oct Brass	SYNTH BRASS	63	18	2
	351	Syn Brass2	SYNTH BRASS	64	0	2
	352	Soft Brass	SYNTH BRASS	64	1	2
	353	Syn Brass4	SYNTH BRASS	64	8	2
	354	VeloBrass1	SYNTH BRASS	64	16	2
	355	Big Lead	SYNTH LEAD	82	4	2
SYNTH	356	SquareWave	SYNTH LEAD	81	0	2
	357	Mellow FM	SYNTH LEAD	81	3	2
	358	CC Solo	SYNTH LEAD	81	4	2
	359	260 Sync	SYNTH LEAD	81	17	2
	360	Saw Wave 1	SYNTH LEAD	82	0	2
	361	Pulse Saw	SYNTH LEAD	82	2	2
	362	GR-300	SYNTH LEAD	82	6	2
	363	Waspy Syn	SYNTH LEAD	82	16	2
	364	Rhythm Saw	SYNTH LEAD	82	45	4
	365	Seq Saw	SYNTH LEAD	82	46	2
	366	SynCallio	SYNTH LEAD	83	0	2
	367	PurePan Ld	SYNTH LEAD	83	2	2
	368	Charang	SYNTH LEAD	85	0	2
	369	Wire Lead	SYNTH LEAD	85	1	2
	370	Dist Lead	SYNTH LEAD	85	8	2
	371	Square	SYNTH LEAD	81	1	2
	372	Hollow Min	SYNTH LEAD	81	2	2
	373	Shmoog	SYNTH LEAD	81	5	2
	374	LM Square	SYNTH LEAD	81	6	2
	375	Sine Wave	SYNTH LEAD	81	8	2
	376	DistSquare	SYNTH LEAD	81	16	2
	377	P5 Saw	SYNTH LEAD	82	1	2
	378	Feline GR	SYNTH LEAD	82	3	2
	379	Velo Lead	SYNTH LEAD	82	5	2
	380	LA Saw	SYNTH LEAD	82	7	2
	381	Dr.Solo	SYNTH LEAD	82	8	2
	382	Saw Wave 2	SYNTH LEAD	82	9	2
	383	Saw Wave 3	SYNTH LEAD	82	10	2
	384	Natural Ld	SYNTH LEAD	82	36	2
	385	Vent Synth	SYNTH LEAD	83	1	2
	386	Chiffer Ld	SYNTH LEAD	84	0	2
	387	5thSawWave	SYNTH LEAD	87	0	2
	388	Big Fives	SYNTH LEAD	87	1	2
	389	Bass&Lead	SYNTH LEAD	88	0	2
	390	Big&Raw	SYNTH LEAD	88	1	2
	391	Fat&Perky	SYNTH LEAD	88	2	2
	392	Delayed Ld	SYNTH LEAD	88	7	2
	393	Poly Syn	POLY SYNTHESIZER	91	0	2
	394	80sPolySyn	POLY SYNTHESIZER	91	1	2
	395	Ice Rain	POLY SYNTHESIZER	97	0	2
	396	Warm Atmos	POLY SYNTHESIZER	100	1	2
	397	Brightness	POLY SYNTHESIZER	101	0	2
	398	Fantasia 1	POLY SYNTHESIZER	89	0	2
	399	Fantasia 2	POLY SYNTHESIZER	89	1	2
	400	Harm Rain	POLY SYNTHESIZER	97	1	2
	401	African wd	POLY SYNTHESIZER	97	2	2
	402	Clav Pad	POLY SYNTHESIZER	97	8	2
	403	Rave	POLY SYNTHESIZER	98	8	2
	404	Warm Pad	PAD	90	0	2
	405	Thick Pad	PAD	90	1	2
	406	Rotary Str	PAD	90	3	2
	407	Soft Pad	PAD	90	4	2
	408	SpaceVoice	PAD	92	0	2
	409	Heaven II	PAD	92	1	2
	410	Itopia	PAD	92	3	2
	411	Tine Pad	PAD	94	1	2
	412	Panner Pad	PAD	94	2	2
	413	Sweep Pad	PAD	96	0	2
	414	Polar Pad	PAD	96	1	2
	415	Shwimmer	PAD	96	9	2
	416	Soundtrack	PAD	98	0	2
	417	AmbientPad	PAD	100	6	2
	418	Goblin Syn	PAD	102	1	2
	419	ResoPanner	PAD	103	5	2
	420	StarTheme1	PAD	104	0	2
	421	Horn Pad	PAD	90	2	2
	422	Sine Pad	PAD	90	5	2
	423	BowedGlass	PAD	93	0	2
	424	Metal Pad	PAD	94	0	2
	425	Halo Pad	PAD	95	0	2
	426	Converge	PAD	96	8	2

Button	No.	Tone	Category	PC	CC 00	CC 32
SYNTH	427	CelestPad	PAD	96	10	2
	428	Ancestral	PAD	98	1	2
	429	Prologue	PAD	98	2	2
	430	Goblin	PAD	102	0	2
	431	50s Sci-Fi	PAD	102	2	2
	432	Echo Drops	PAD	103	0	2
	433	Echo Bell	PAD	103	1	2
	434	Echo Pan 1	PAD	103	2	2
	435	Echo Pan 2	PAD	103	3	2
	436	Big Panner	PAD	103	4	2
	437	WaterPiano	PAD	103	6	2
	438	StarTheme2	PAD	104	1	2
WORLD 1	439	SitarDrone	WORLD 1	105	4	4
	440	Sitar 3	WORLD 1	105	3	4
	441	Sarod	WORLD 1	105	24	4
	442	Erhu	WORLD 1	111	8	4
	443	ErhuVib	WORLD 1	111	10	4
	444	ErhuHarm	WORLD 1	111	11	4
	445	Bonang 2	WORLD 1	113	26	4
	446	Gender 2	WORLD 1	113	27	4
	447	Saron	WORLD 1	113	28	4
	448	Yangqin	WORLD 1	47	32	4
	449	YangqinHrd	WORLD 1	47	33	4
	450	YangqinTrm	WORLD 1	47	34	4
	451	Yangqin Trm	WORLD 1	47	36	4
	452	Guzheng	WORLD 1	108	1	4
	453	GuzhengTrm	WORLD 1	108	2	4
	454	Guzheng Trm	WORLD 1	108	4	4
	455	GuzhengHrm	WORLD 1	108	3	4
	456	Sandian	WORLD 1	107	16	4
	457	SanxunTrem	WORLD 1	107	17	4
	458	Pipa	WORLD 1	106	32	4
	459	PipaVib	WORLD 1	106	33	4
	460	PipaTrem	WORLD 1	106	34	4
	461	Pipa Trem	WORLD 1	106	37	4
	462	PipaHarm	WORLD 1	106	35	4
	463	Qudi	WORLD 1	74	24	4
	464	QudiOm	WORLD 1	74	25	4
	465	Bangdi	WORLD 1	74	28	4
	466	BandiGnwl	WORLD 1	74	29	4
	467	Bandi Gnwl	WORLD 1	74	30	4
	468	Xiao	WORLD 1	78	8	4
	469	XiaoOm	WORLD 1	78	9	4
	470	Xun	WORLD 1	74	32	4
	471	XunOm	WORLD 1	74	33	4
	472	Shakuhachi	WORLD 1	78	0	2
	473	Hulusi	WORLD 1	112	40	4
	474	Shanai 1	WORLD 1	112	0	2
	475	Shanai 2	WORLD 1	112	1	2
	476	Pungi	WORLD 1	112	8	2
	477	Suona	WORLD 1	112	32	4
	478	SuonaGnwl	WORLD 1	112	33	4
	479	Suona Gnwl	WORLD 1	112	34	4
	480	Hichiriki	WORLD 1	112	16	2
	481	Bagpipe	WORLD 1	110	0	2
	482	Shamisen	WORLD 1	107	0	2
	483	Tsugaru	WORLD 1	107	1	2
	484	Koto	WORLD 1	108	0	2
	485	TaishoKoto	WORLD 1	108	8	2
	486	Zither	WORLD 1	47	24	2
	487	Harp	WORLD 1	47	0	2
	488	Bonang 1	WORLD 1	113	8	2
	489	Gender 1	WORLD 1	113	9	2
	490	Gamelan Gong	WORLD 1	113	10	2
	491	St.Gamelan	WORLD 1	113	11	2
	492	RamaCymbal	WORLD 1	113	16	2
	493	Akarigane	WORLD 1	114	8	2
	494	Gopichant	WORLD 1	106	16	2
	495	Sitar 2	WORLD 1	105	1	2
	496	Sitar 1	WORLD 1	105	0	2
	497	Dind Sitar	WORLD 1	105	2	2
WORLD 1	498	TamburaDrn	WORLD 1	105	17	4
WORLD 2	499	SteelDrums	WORLD 2	115	0	2
	500	Quena	WORLD 2	75	8	4
	501	Zampona	WORLD 2	76	16	4
	502	Duduk	WORLD 2	112	41	4
	503	Banjo	WORLD 2	106	0	2
	504	Mute Banjo	WORLD 2	106	1	2
	505	Bouzouki	WORLD 2	106	11	4
	506	Saz	WORLD 2	106	13	4
	507	Tar	WORLD 2	106	12	4
	508	HurdyGurdy	WORLD 2	111	18	4
	509	Fiddle	WORLD 2	111	0	2
	510	Kemanche	WORLD 2	111	16	4
	511	Gadulka	WORLD 2	111	17	4
	512	Rabab 2	WORLD 2	106	10	4
	513	Rabab 1	WORLD 2	106	8	2
	514	Oud 1	WORLD 2	106	24	2
	515	Oud 2	WORLD 2	106	25	4
	516	OudTrem	WORLD 2	106	27	4
	517	Oud Trem	WORLD 2	106	28	4
	518	Oud&Str	WORLD 2	106	28	4
	519	Tambura	WORLD 2	105	9	4
	520	Kancon 2	WORLD 2	108	17	4
	521	Kancon Oct	WORLD 2	108	18	4
	522	Kancon&Chr	WORLD 2	108	19	4
	523	Kancon 1	WORLD 2	108	16	2
	524	Kawala 2	WORLD 2	76	9	4
	525	Kawala Oct	WORLD 2	76	10	4
	526	Kawala 1	WORLD 2	76	8	2
	527	Kaval Duo	WORLD 2	76	32	4
	528	Nay	WORLD 2	74	18	4
	529	Nay Oct	WORLD 2	74	19	4
	530	Mizmar	WORLD 2	112	24	4
	531	Mizmar Oct	WORLD 2	112	25	4
	532	MizmarDual	WORLD 2	112	26	4
	533	Zurna	WORLD 2	112	42	4
	534	Gajda	WORLD 2	110	16	4
	535	Santur 3	WORLD 2	16	2	4
	536	Santur 2	WORLD 2	16	1	2
	537	Santur 1	WORLD 2	16	0	2
	538	Cimbalom	WORLD 2	16	8	2
	539	Kalimba	WORLD 2	109	0	2
	540	Balafon 1	WORLD 2	13	16	2
	541	Balafon 2	WORLD 2	13	17	2
	542	Log Drum	WORLD 2	13	24	2
	543	Timpani	PERCUSSION	48	0	2
	544	Castanets	PERCUSSION	116	8	2
	545	Agogo Bell	PERCUSSION	114	0	2
	546	Woodblock	PERCUSSION	116	0	2
	547	Talko	PERCUSSION	117	0	2
	548	Concert BD	PERCUSSION	117	8	2
	549	Mt CnctBD	PERCUSSION	117	9	2
	550	Melo Tom 1	PERCUSSION	118	0	2
	551	Real Tom	PERCUSSION	118	1	2
	552	Melo Tom 2	PERCUSSION	118	8	2
	553	Rock Tom	PERCUSSION	118	9	2
	554	Synth Drum	PERCUSSION	119	0	2
	555	808 Tom	PERCUSSION	119	8	2
	556	Elec Perc	PERCUSSION	119	9	2
	557	RevCymbal1	PERCUSSION	120	0	2
	558	RevCymbal2	PERCUSSION	120	1	2
	559	Rev Snare1	PERCUSSION	120	8	2
	560	Rev Snare2	PERCUSSION	120	9	2
	561	Rev Kick	PERCUSSION	120	16	2
	562	RevCnctBD	PERCUSSION	120	17	2
	563	Rev Tom 1	PERCUSSION	120	24	2
	564	Rev Tom 2	PERCUSSION	120	25	2
	565	Thunder	SFX	123	2	2
	566	Wind	SFX	123	3	2
	567	Bird 1	SFX	124	0	2
	568	Bird 2	SFX	124	3	2

Wykaz brzmień

Button	No.	Tone	Category	PC	CC 00	CC 32
WORLD 2	569	HorseGallop	SFX	124	2	2
	570	Telephone2	SFX	125	1	2
	571	Helicopter	SFX	126	0	2
	572	Car Engine	SFX	126	1	2
	573	Car-Pass	SFX	126	3	2
	574	Siren	SFX	126	5	2
	575	Train	SFX	126	6	2
	576	Applause 1	SFX	127	0	2
	577	Laughing	SFX	127	1	2
	578	Screaming	SFX	127	2	2
	579	Explosion	SFX	128	3	2
	580	Breath Nz	SFX	122	0	2
	581	FlKeyClick	SFX	122	1	2
	582	Seashore	SFX	123	0	2
	583	Rain	SFX	123	1	2
	584	Stream	SFX	123	4	2
	585	Bubble	SFX	123	5	2
	586	Dog	SFX	124	1	2
	587	Kitty	SFX	124	4	2
	588	Growl	SFX	124	5	2
	589	Telephone1	SFX	125	0	2
	590	Door Creak	SFX	125	2	2
	591	Door	SFX	125	3	2
	592	Scratch 1	SFX	125	4	2
	593	Scratch 2	SFX	125	7	2
	594	WindChimes	SFX	125	5	2
	595	Car-Stop	SFX	126	2	2
	596	Car-Crash	SFX	126	4	2
	597	Jetplane	SFX	126	7	2
	598	Starship	SFX	126	8	2
	599	Burst Nz	SFX	126	9	2
	600	Punch	SFX	127	3	2
	601	Heart Beat	SFX	127	4	2
	602	Footsteps	SFX	127	5	2
	603	Applause 2	SFX	127	6	2
	604	Gun Shot	SFX	128	0	2
	605	MachineGun	SFX	128	1	2
	606	Laser Gun	SFX	128	2	2

Zestawy perkusyjne

Button	No.	Rhythm	Category	PC	CC 00	CC 32
DRUMS	607	Standard 1	DRUMS	1	0	2
	608	Jazz Kit 1	DRUMS	33	0	2
	609	New TR-909	DRUMS	31	0	2
	610	Hip Hop	DRUMS	10	0	2
	611	R&B	DRUMS	14	0	2
	612	Tech&House	DRUMS	12	0	2
	613	Drum'n'Bass	DRUMS	11	0	2
	614	Latin Perc	DRUMS	47	0	4
	615	India Perc	DRUMS	45	0	4
	616	GamelanPrc	DRUMS	46	0	4
	617	China Perc	DRUMS	44	0	4
	618	India Kit	DRUMS	94	0	4
	619	OrientKit	DRUMS	93	0	4
	620	Std Latin	DRUMS	75	0	4
	621	Jazz Latin	DRUMS	76	0	4
	622	TR909Latin	DRUMS	77	0	4
	623	HipHopLatin	DRUMS	80	0	4
	624	R&B Latin	DRUMS	81	0	4
	625	TechnoLatin	DRUMS	78	0	4
	626	D'n'B Latin	DRUMS	79	0	4
	627	Std Asia	DRUMS	67	0	4
	628	Jazz Asia	DRUMS	68	0	4
	629	TR909 Asia	DRUMS	69	0	4
	630	HipHopAsia	DRUMS	70	0	4
	631	R&B Asia	DRUMS	71	0	4
	632	TechnoAsia	DRUMS	72	0	4
	633	D'n'B Asia	DRUMS	73	0	4
	634	Std OR	DRUMS	82	0	4
	635	Jazz OR	DRUMS	83	0	4
	636	TR-909 OR	DRUMS	84	0	4
	637	HipHop OR	DRUMS	87	0	4
	638	R&B OR	DRUMS	88	0	4
	639	Techno OR	DRUMS	85	0	4
	640	D'n'B OR	DRUMS	86	0	4
	641	MxKit&Latin	DRUMS	89	0	4
	642	MxKit&India	DRUMS	90	0	4
	643	MxKit&OR	DRUMS	92	0	4
	644	MxKit&Chin	DRUMS	91	0	4
	645	Standard 2	DRUMS	2	0	2
	646	Standard 3	DRUMS	3	0	2
	647	Room	DRUMS	9	0	2
	648	Power	DRUMS	17	0	2
	649	Jazz Kit 2	DRUMS	34	0	2
	650	Brush Kit	DRUMS	41	0	2
	651	Orchestra	DRUMS	49	0	2
	652	Ethnic	DRUMS	50	0	2
	653	Electronic	DRUMS	25	0	2
	654	TR-909&909	DRUMS	26	0	2
	655	Dance	DRUMS	27	0	2
	656	Kick&Snare	DRUMS	51	0	2
	657	SFX	DRUMS	57	0	2

Zestawy perkusyjne

	PC: 1 [CC32: 2] Standard 1	PC: 33 [CC32: 2] Jazz Kit 1	PC: 34 [CC32: 2] New TR-909	PC: 10 [CC32: 2] Hip Hop	PC: 14 [CC32: 2] R&B	PC: 12 [CC32: 2] Techno/House	PC: 11 [CC32: 2] Drum'n'Bass	PC: 47 [CC32: 4] Latin Perc	PC: 45 [CC32: 4] India Perc	PC: 46 [CC32: 4] GamelanPro	PC: 44 [CC32: 4] China Perc
9	10										
11			909 Kick 3	909 Kick 3	909 Kick 3	909 Kick 3	909 Kick 3				
12	13		House Kick	House Kick	House Kick	House Kick	House Kick				
14			TR-909 Kick	TR-909 Kick	TR-909 Kick	TR-909 Kick	TR-909 Kick				
16	15		HipHop Kick	HipHop Kick	HipHop Kick	HipHop Kick	HipHop Kick				
17			SimpleKick	SimpleKick	SimpleKick	SimpleKick	SimpleKick				
18			TR-909 CHHsh	TR-909 CHHsh	TR-909 CHHsh	TR-909 CHHsh	TR-909 CHHsh				
19			TR-909 CHH	TR-909 CHH	TR-909 CHH	TR-909 CHH	TR-909 CHH				
20			Ah	Ah	Ah	Ah	Ah				
21	18		Ha	Ha	Ha	Ha	Ha				
22			ShutHa	ShutHa	ShutHa	ShutHa	ShutHa				
23			ShutHi	ShutHi	ShutHi	ShutHi	ShutHi				
24			One	One	One	One	One				
25			Two	Two	Two	Two	Two				
26			Three	Three	Three	Three	Three				
27			Four	Four	Four	Four	Four				
28			Snare Roll	Snare Roll	Snare Roll	Snare Roll	Snare Roll				
29			Finger Snap	Finger Snap	Finger Snap	Finger Snap	Finger Snap				
30			High-Q	High-Q	High-Q	High-Q	High-Q				
31			Slap	Slap	Slap	Slap	Slap				
32			Scratch Push	Scratch Push2	Scratch Push2	Scratch Push2	Scratch Push2				
33			Scratch Pull	Scratch Pull2	Scratch Pull2	Scratch Pull2	Scratch Pull2				
34			Sticks	Sticks	Sticks	Sticks	Sticks				
35			SquareClick	SquareClick	SquareClick	SquareClick	SquareClick				
36			Mmm Click	Mmm Click	Mmm Click	Mmm Click	Mmm Click				
37			Mmm Ball	Mmm Ball	Mmm Ball	Mmm Ball	Mmm Ball				
38			Kick 1	Jazz Kick 2	909 Kick	HipHop Kick	909 Kick 3				
39			Kick 2	Jazz Kick 1	909 Kick2	SimpleKick	House Kick	909 Kick2			
40			Side Stick	Side Stick	Side Stick	Side Stick	Side Stick	Voice 1			
41			Snare 2	Jazz Snare 1	909 Snare	HipHop Snare	Techno Snare	Bongo Lo1			
42			909Clap	Hand Clap2	909Clap	R&B Clap	909Clap	Bongo Lo2			
43			Snare 1	Jazz Snare	909Snare2	HipHopSnare2	House Snare	Bongo Hi			
44			Real Tom 6	Real Tom 6	909 Tom 2	Real Tom 6	Synth Drum 2	Tabla Tun			
45			Close HHat	Jazz Clad.HH	TR-909 CHH	HipHop CHH	R&B CHH	Conga Hi			
46			Real Tom 6	Real Tom 6	909 Tom 2	Real Tom 6	Synth Drum 2	Conga Slap			
47			Pedal HHat	Jazz Ped.HH	TR-909 CHH	HipHop CHH	R&B CHH	Tabla Slap			
48			Open HHat	Jazz Open HH	TR-909 CHH	HipHop CHH	R&B CHH	Udo Slap			
49			Real Tom 4	Real Tom 4	909 Tom 2	Real Tom 4	Synth Drum 2	Cong.Cong			
50			Real Tom 1	Real Tom 1	909 Tom 2	Real Tom 1	Synth Drum 2	Udo Short			
51			Crash Cym.1	Crash Cym.1	909 Crash	Crash Cym.1	909 Crash	Claves			
52			China Cymbal	China Cymbal	909 Crash	Crash Cym.1	909 Crash	Claves			
53			Ride Ball	Ride Ball	909 Crash	Crash Cym.1	909 Crash	Claves			
54			Tambourine	Tambourine	909 Crash	Crash Cym.1	909 Crash	Claves			
55			Splash Cym.	Splash Cym.	909 Crash	Crash Cym.1	909 Crash	Claves			
56			Cowbell	Cowbell	909 Crash	Crash Cym.1	909 Crash	Claves			
57			Crash Cym.2	Crash Cym.2	909 Crash	Crash Cym.1	909 Crash	Claves			
58			Vibraslap	Vibraslap	909 Crash	Crash Cym.1	909 Crash	Claves			
59			Ride Cymbal	Ride Cymbal	909 Crash	Crash Cym.1	909 Crash	Claves			
60			Bongo High	Bongo High	909 Crash	Crash Cym.1	909 Crash	Claves			
61			Bongo Lo	Bongo Lo	909 Crash	Crash Cym.1	909 Crash	Claves			
62			Mute H.Conga	Mute H.Conga	909 Crash	Crash Cym.1	909 Crash	Claves			
63			Conga Hi Opn	Conga Hi Opn	909 Crash	Crash Cym.1	909 Crash	Claves			
64			Conga Lo Opn	Conga Lo Opn	909 Crash	Crash Cym.1	909 Crash	Claves			
65			High Timbale	High Timbale	909 Crash	Crash Cym.1	909 Crash	Claves			
66			Low Timbale	Low Timbale	909 Crash	Crash Cym.1	909 Crash	Claves			
67			Agogo	Agogo	909 Crash	Crash Cym.1	909 Crash	Claves			
68			Agogo	Agogo	909 Crash	Crash Cym.1	909 Crash	Claves			
69			Cabasa	Cabasa	909 Crash	Crash Cym.1	909 Crash	Claves			
70			Marcas	Marcas	909 Crash	Crash Cym.1	909 Crash	Claves			
71			ShutWhistle	ShutWhistle	909 Crash	Crash Cym.1	909 Crash	Claves			
72			LongWhistle	LongWhistle	909 Crash	Crash Cym.1	909 Crash	Claves			
73			Short Guiro	Short Guiro	909 Crash	Crash Cym.1	909 Crash	Claves			
74			Long Guiro	Long Guiro	909 Crash	Crash Cym.1	909 Crash	Claves			
75			Claves	808claves	909 Crash	Crash Cym.1	909 Crash	Claves			
76			Woodblock	Woodblock	909 Crash	Crash Cym.1	909 Crash	Claves			
77			Woodblock	Woodblock	909 Crash	Crash Cym.1	909 Crash	Claves			
78			Mute Cuica	Mute Cuica	909 Crash	Crash Cym.1	909 Crash	Claves			
79			Open Cuica	Open Cuica	909 Crash	Crash Cym.1	909 Crash	Claves			
80			Mute Triangle	Mute Triangle	909 Crash	Crash Cym.1	909 Crash	Claves			
81			Open Triangle	Open Triangle	909 Crash	Crash Cym.1	909 Crash	Claves			
82			Shaker	Shaker	909 Crash	Crash Cym.1	909 Crash	Claves			
83			Jingle Ball	Jingle Ball	909 Crash	Crash Cym.1	909 Crash	Claves			
84			Bar Chimes	Ball Tree	909 Crash	Crash Cym.1	909 Crash	Claves			
85			Castanets	Castanets	909 Crash	Crash Cym.1	909 Crash	Claves			
86			Mute Surdo	Mute Surdo	909 Crash	Crash Cym.1	909 Crash	Claves			
87			Open Surdo	Open Surdo	909 Crash	Crash Cym.1	909 Crash	Claves			
88					909 Crash	Crash Cym.1	909 Crash	Claves			
89					909 Crash	Crash Cym.1	909 Crash	Claves			
90					909 Crash	Crash Cym.1	909 Crash	Claves			
91					909 Crash	Crash Cym.1	909 Crash	Claves			
92					909 Crash	Crash Cym.1	909 Crash	Claves			
93					909 Crash	Crash Cym.1	909 Crash	Claves			
94					909 Crash	Crash Cym.1	909 Crash	Claves			
95					909 Crash	Crash Cym.1	909 Crash	Claves			
96					909 Crash	Crash Cym.1	909 Crash	Claves			
97					909 Crash	Crash Cym.1	909 Crash	Claves			
98					909 Crash	Crash Cym.1	909 Crash	Claves			
99					909 Crash	Crash Cym.1	909 Crash	Claves			
100					909 Crash	Crash Cym.1	909 Crash	Claves			
101					909 Crash	Crash Cym.1	909 Crash	Claves			
102					909 Crash	Crash Cym.1	909 Crash	Claves			
103					909 Crash	Crash Cym.1	909 Crash	Claves			
104					909 Crash	Crash Cym.1	909 Crash	Claves			
105					909 Crash	Crash Cym.1	909 Crash	Claves			
106					909 Crash	Crash Cym.1	909 Crash	Claves			
107					909 Crash	Crash Cym.1	909 Crash	Claves			
108					909 Crash	Crash Cym.1	909 Crash	Claves			
109					909 Crash	Crash Cym.1	909 Crash	Claves			
110					909 Crash	Crash Cym.1	909 Crash	Claves			
111					909 Crash	Crash Cym.1	909 Crash	Claves			
112					909 Crash	Crash Cym.1	909 Crash	Claves			

Zestawy perkusyjne

	PC: 94 [CC32: 4] India Kit	PC: 88 [CC32: 4] Orient Kit	PC: 75 [CC32: 4] Std Latin	PC: 74 [CC32: 4] Jazz Latin	PC: 77 [CC32: 4] TR808Latin	PC: 80 [CC32: 4] HipHopLatin	PC: 81 [CC32: 4] R&B Latin	PC: 78 [CC32: 4] TechnoLatin	PC: 79 [CC32: 4] D'n'B Latin	PC: 87 [CC32: 4] Std Asia	PC: 84 [CC32: 4] Jazz Asia
	9										
	10				900 Kick 3	900 Kick 3	900 Kick 3	900 Kick 3	900 Kick 3		
	11				House Kick	House Kick	House Kick	House Kick	House Kick		
	12		Mix HH Cl 4	Mix HH Cl 4	TR-808 Kick	TR-808 Kick	TR-808 Kick	TR-808 Kick	900 Kick		
	13		Mix HH Cl 1	Mix HH Cl 1	HighHop Kick	HighHop Kick	HighHop Kick	HighHop Kick	HighHop Kick		
	14		Mix HH Cl 2	Mix HH Cl 2	Simple Kick	Simple Kick	Simple Kick	Simple Kick	Simple Kick		
	15		Mix HH Cl 3	Mix HH Cl 3	TR-808 CHH	TR-808 CHH	TR-808 CHH	TR-808 CHH	TR-808 CHH		
	16		Mix HH Op 1	Mix HH Op 1	TR-808 CHH	TR-808 CHH	TR-808 CHH	TR-808 CHH	TR-808 CHH		
	17		Mix HH Op 2	Mix HH Op 2	TR-808 CHH	TR-808 CHH	TR-808 CHH	TR-808 CHH	TR-808 CHH		
	18		Mix Snare 1	Mix Snare 1	Ah	Ah	Ah	Ah	Ah		
	19		Mix Snare 2	Mix Snare 2	Ha	Ha	Ha	Ha	Ha		
	20		Mix Snare 3	Mix Snare 3	ShutHa	ShutHa	ShutHa	ShutHa	ShutHa		
	21		Mix Snare 4	Mix Snare 4	ShutHi	ShutHi	ShutHi	ShutHi	ShutHi		
	22		Mix Kick 2	Mix Kick 2	One	One	One	One	One		
	23		Mix Kick 3	Mix Kick 3	Two	Two	Two	Two	Two		
	24		Mix Kick 4	Mix Kick 4	Three	Three	Three	Three	Three		
	25		Mix Kick 1	Mix Kick 1	Four	Four	Four	Four	Four		
	26		Snare Roll	Snare Roll	Snare Roll	Snare Roll	Snare Roll	Snare Roll	Snare Roll		
	27		Finger Snap	Finger Snap	Snap	Snap	Snap	Snap	Snap		
	28		High-Q	High-Q	High-Q	High-Q	High-Q	High-Q	High-Q		
	29		Slap	Slap	Slap	Slap	Slap	Slap	Slap		
	30		Scratch Push	Scratch Push	Scratch Push2	Scratch Push2	Scratch Push2	Scratch Push2	Scratch Push2		
	31		Scratch Pull	Scratch Pull	Scratch Pull2	Scratch Pull2	Scratch Pull2	Scratch Pull2	Scratch Pull2		
	32		Sticks	Sticks	Sticks	Sticks	Sticks	Sticks	Sticks		
	33		Square Click	Square Click	Square Click	Square Click	Square Click	Square Click	Square Click		
	34		Mmm Click	Mmm Click	Mmm Click	Mmm Click	Mmm Click	Mmm Click	Mmm Click		
	35		Mmm Ball	Mmm Ball	Mmm Ball	Mmm Ball	Mmm Ball	Mmm Ball	Mmm Ball		
	36		Kick 1	Jazz Kick 2	900 Kick	HighHop Kick	900 Kick	900 Kick	TR-808 Kick		
	37		TR-707 BD Low	TR-707 BD Low	TR-707 BD Low	TR-707 BD Low	TR-707 BD Low	TR-707 BD Low	TR-707 BD Low		
	38		TR-707 Rm	TR-707 Rm	TR-707 Rm	TR-707 Rm	TR-707 Rm	TR-707 Rm	TR-707 Rm		
	39		TR-707 SD	TR-707 SD	TR-707 SD	TR-707 SD	TR-707 SD	TR-707 SD	TR-707 SD		
	40		900 Clap	Hand Clap ST	900 Clap	Hand Clap	900 Clap	Hand Clap	900 Clap		
	41		TR-707 SD	Hand Clap ST	900 Clap	Hand Clap	900 Clap	Hand Clap	900 Clap		
	42		Real Tom 6	Real Tom 6	Real Tom 6	Real Tom 6	Real Tom 6	Real Tom 6	Real Tom 6		
	43		TR-707 HH-c	TR-707 HH-c	TR-707 HH-c	TR-707 HH-c	TR-707 HH-c	TR-707 HH-c	TR-707 HH-c		
	44		Real Tom 6	Real Tom 6	Real Tom 6	Real Tom 6	Real Tom 6	Real Tom 6	Real Tom 6		
	45		TR-707 HH-c	TR-707 HH-c	TR-707 HH-c	TR-707 HH-c	TR-707 HH-c	TR-707 HH-c	TR-707 HH-c		
	46		Real Tom 4	Real Tom 4	Real Tom 4	Real Tom 4	Real Tom 4	Real Tom 4	Real Tom 4		
	47		TR-707 HH-c	TR-707 HH-c	TR-707 HH-c	TR-707 HH-c	TR-707 HH-c	TR-707 HH-c	TR-707 HH-c		
	48		Real Tom 4	Real Tom 4	Real Tom 4	Real Tom 4	Real Tom 4	Real Tom 4	Real Tom 4		
	49		Real Tom 1	Real Tom 1	Real Tom 1	Real Tom 1	Real Tom 1	Real Tom 1	Real Tom 1		
	50		TR-707 Crash	TR-707 Crash	TR-707 Crash	TR-707 Crash	TR-707 Crash	TR-707 Crash	TR-707 Crash		
	51		Real Tom 1	Real Tom 1	Real Tom 1	Real Tom 1	Real Tom 1	Real Tom 1	Real Tom 1		
	52		Ride Cymbal	Ride Cymbal	Ride Cymbal	Ride Cymbal	Ride Cymbal	Ride Cymbal	Ride Cymbal		
	53		Dobolla Dom	Dobolla Dom	Dobolla Dom	Dobolla Dom	Dobolla Dom	Dobolla Dom	Dobolla Dom		
	54		Dobolla Sak	Dobolla Sak	Dobolla Sak	Dobolla Sak	Dobolla Sak	Dobolla Sak	Dobolla Sak		
	55		Jingle Ball	Tambourine	Tambourine	Tambourine	Tambourine	Tambourine	Tambourine		
	56		Dobolla Tak2	Dobolla Tak2	Dobolla Tak2	Dobolla Tak2	Dobolla Tak2	Dobolla Tak2	Dobolla Tak2		
	57		Cowbell	Cowbell	Cowbell	Cowbell	Cowbell	Cowbell	Cowbell		
	58		Dobolla Tak1	Dobolla Tak1	Dobolla Tak1	Dobolla Tak1	Dobolla Tak1	Dobolla Tak1	Dobolla Tak1		
	59		Cabasa	Cabasa	Cabasa	Cabasa	Cabasa	Cabasa	Cabasa		
	60		Doll Dom	Doll Dom	Doll Dom	Doll Dom	Doll Dom	Doll Dom	Doll Dom		
	61		Table Ga	Table Ga	Table Ga	Table Ga	Table Ga	Table Ga	Table Ga		
	62		Table Ga Hi	Table Ga Hi	Table Ga Hi	Table Ga Hi	Table Ga Hi	Table Ga Hi	Table Ga Hi		
	63		Hand Clap2	Hand Clap2	Hand Clap2	Hand Clap2	Hand Clap2	Hand Clap2	Hand Clap2		
	64		Table Na	Table Na	Table Na	Table Na	Table Na	Table Na	Table Na		
	65		Table Tun	Table Tun	Table Tun	Table Tun	Table Tun	Table Tun	Table Tun		
	66		Tambourine1	Tambourine1	Tambourine1	Tambourine1	Tambourine1	Tambourine1	Tambourine1		
	67		Conga Slap	Conga Slap	Conga Slap	Conga Slap	Conga Slap	Conga Slap	Conga Slap		
	68		Tambourine2	Tambourine2	Tambourine2	Tambourine2	Tambourine2	Tambourine2	Tambourine2		
	69		Udo Slap	Udo Slap	Udo Slap	Udo Slap	Udo Slap	Udo Slap	Udo Slap		
	70		Cong Cong	Cong Cong	Cong Cong	Cong Cong	Cong Cong	Cong Cong	Cong Cong		
	71		Udo Short	Udo Short	Udo Short	Udo Short	Udo Short	Udo Short	Udo Short		
	72		Udo Long	Udo Long	Udo Long	Udo Long	Udo Long	Udo Long	Udo Long		
	73		Xiao Bo	Xiao Bo	Xiao Bo	Xiao Bo	Xiao Bo	Xiao Bo	Xiao Bo		
	74		Timbl Paila	Timbl Paila	Timbl Paila	Timbl Paila	Timbl Paila	Timbl Paila	Timbl Paila		
	75		Kwasengari p	Kwasengari p	Kwasengari p	Kwasengari p	Kwasengari p	Kwasengari p	Kwasengari p		
	76		Gamelan Gong	Gamelan Gong	Gamelan Gong	Gamelan Gong	Gamelan Gong	Gamelan Gong	Gamelan Gong		
	77		Ride Ball	Ride Ball	Ride Ball	Ride Ball	Ride Ball	Ride Ball	Ride Ball		
	78		Cong Cong	Cong Cong	Cong Cong	Cong Cong	Cong Cong	Cong Cong	Cong Cong		
	79		Splash Cym.	Splash Cym.	Splash Cym.	Splash Cym.	Splash Cym.	Splash Cym.	Splash Cym.		
	80		Nao Bo	Nao Bo	Nao Bo	Nao Bo	Nao Bo	Nao Bo	Nao Bo		
	81		Crash Cym.1	Crash Cym.1	Crash Cym.1	Crash Cym.1	Crash Cym.1	Crash Cym.1	Crash Cym.1		
	82		Vibraslap	Vibraslap	Vibraslap	Vibraslap	Vibraslap	Vibraslap	Vibraslap		
	83		Ride Ball	Ride Ball	Ride Ball	Ride Ball	Ride Ball	Ride Ball	Ride Ball		
	84		Conga M/Low	Conga M/Low	Conga M/Low	Conga M/Low	Conga M/Low	Conga M/Low	Conga M/Low		
	85		Cga Mute Hi	Cga Mute Hi	Cga Mute Hi	Cga Mute Hi	Cga Mute Hi	Cga Mute Hi	Cga Mute Hi		
	86		Cga Mute Lo	Cga Mute Lo	Cga Mute Lo	Cga Mute Lo	Cga Mute Lo	Cga Mute Lo	Cga Mute Lo		
	87		Dholak 1	Dholak 1	Dholak 1	Dholak 1	Dholak 1	Dholak 1	Dholak 1		
	88		Dholak 2	Dholak 2	Dholak 2	Dholak 2	Dholak 2	Dholak 2	Dholak 2		
	89		Dhol 1	Dhol 1	Dhol 1	Dhol 1	Dhol 1	Dhol 1	Dhol 1		
	90		Wadon 6	Wadon 6	Wadon 6	Wadon 6	Wadon 6	Wadon 6	Wadon 6		
	91		Wadon 1	Wadon 1	Wadon 1	Wadon 1	Wadon 1	Wadon 1	Wadon 1		
	92		Wadon 5	Wadon 5	Wadon 5	Wadon 5	Wadon 5	Wadon 5	Wadon 5		
	93		Wadon 7	Wadon 7	Wadon 7	Wadon 7	Wadon 7	Wadon 7	Wadon 7		
	94		Wadon 3	Wadon 3	Wadon 3	Wadon 3	Wadon 3	Wadon 3	Wadon 3		
	95		Wadon 4	Wadon 4	Wadon 4	Wadon 4	Wadon 4	Wadon 4	Wadon 4		
	96		Wadon 2	Wadon 2	Wadon 2	Wadon 2	Wadon 2	Wadon 2	Wadon 2		
	97		Wadon 8	Wadon 8	Wadon 8	Wadon 8	Wadon 8	Wadon 8	Wadon 8		
	98		Wadon 9	Wadon 9	Wadon 9	Wadon 9	Wadon 9	Wadon 9	Wadon 9		
	99		Wadon 10	Wadon 10	Wadon 10	Wadon 10	Wadon 10	Wadon 10	Wadon 10		
	100		Wadon 11	Wadon 11	Wadon 11	Wadon 11	Wadon 11	Wadon 11	Wadon 11		
	101		Wadon 12	Wadon 12	Wadon 12	Wadon 12	Wadon 12	Wadon 12	Wadon 12		
	102		Wadon 13	Wadon 13	Wadon 13	Wadon 13	Wadon 13	Wadon 13	Wadon 13		
	103		Wadon 14	Wadon 14	Wadon 14	Wadon 14	Wadon 14	Wadon 14	Wadon 14		
	104		Wadon 15	Wadon 15	Wadon 15	Wadon 15	Wadon 15	Wadon 15	Wadon 15		
	105		Wadon 16	Wadon 16	Wadon 16	Wadon 16	Wadon 16	Wadon 16	Wadon 16		
	106		Wadon 17	Wadon 17	Wadon 17	Wadon 17	Wadon 17	Wadon 17	Wadon 17		
	107		Wadon 18	Wadon 18	Wadon 18	Wadon 18	Wadon 18	Wadon 18	Wadon 18		
	108		Wadon 19	Wadon 19	Wadon 19	Wadon 19	Wadon 19	Wadon 19	Wadon 19		
	109		Wadon 20	Wadon 20	Wadon 20	Wadon 20	Wadon 20	Wadon 20	Wadon 20		
	110		Wadon 21	Wadon 21	Wadon 21	Wadon 21	Wadon 21	Wadon 21	Wadon 21		
	111		Wadon 22	Wadon 22	Wadon 22	Wadon 22	Wadon 22	Wadon 22	Wadon 22		
	112		Wadon 23	Wadon 23	Wadon 23	Wadon 23	Wadon 23	Wadon 23	Wadon 23		
	113		Wadon 24	Wadon 24	Wadon 24	Wadon 24	Wadon 24	Wadon 24	Wadon 24		
	114		Wadon 25	Wadon 25	Wadon 25	Wadon 25	Wadon 25	Wadon 25	Wadon 25		
	115		Wadon 26	Wadon 26	Wadon 26	Wadon 26	Wadon 26	Wadon 26	Wadon 26		
	116		Wadon 27	Wadon 27	Wadon 27	Wadon 27	Wadon 27	Wadon 27	Wadon 27		

Zestawy perkusyjne

[illegible]

Zestawy perkusyjne

	PG: 11 [CC32: 4] Dyb OR	PG: 18 [CC32: 4] MxKbLatin	PG: 19 [CC32: 4] MxKbMedia	PG: 22 [CC32: 4] MxKbOR	PG: 21 [CC32: 4] MxKbChin	PG: 2 [CC32: 2] Standard 2	PG: 3 [CC32: 2] Standard 3	PG: 9 [CC32: 2] Room	PG: 17 [CC32: 2] Power	PG: 14 [CC32: 2] Jazz Kit 2	PG: 41 [CC32: 2] Brush Kit
10	909 Kick 3								Ndk 1		
11	House Kick								Ndk 2		
12	909 Kick										
13	HighPop Kick										
14	Sample Kick										
15	TR-909 CH-H										
16	TR-909 CH-H										
17	Alt										
18	Ha										
19	SnH Ha	Mix Rev 5	Mix Rev 5	Mix Rev 5	Mix Rev 5						
20	SnH Hi	Mix Rev 4	Mix Rev 4	Mix Rev 4	Mix Rev 4						
21	One	Mix Rev 3	Mix Rev 3	Mix Rev 3	Mix Rev 3						
22	Two	Mix Rev 2	Mix Rev 2	Mix Rev 2	Mix Rev 2						
23	Three	Mix Rev 1	Mix Rev 1	Mix Rev 1	Mix Rev 1						
24	Four										
25	TR-909 Kick	Mix Sandy 1	Mix Sandy 1	Mix Sandy 1	Mix Sandy 1						
26	Saure Roll	Mix Sandy 1	Mix Sandy 1	Mix Sandy 1	Mix Sandy 1						
27	Snare	Mix Sandy 2	Mix Sandy 2	Mix Sandy 2	Mix Sandy 2						
28	High Q	Mix Sandy 3	Mix Sandy 3	Mix Sandy 3	Mix Sandy 3						
29	Snare	Mix Sandy 4	Mix Sandy 4	Mix Sandy 4	Mix Sandy 4						
30	Scratch Push2	Mix Sandy 5	Mix Sandy 5	Mix Sandy 5	Mix Sandy 5						
31	Scratch Pull2	Mix Sandy 6	Mix Sandy 6	Mix Sandy 6	Mix Sandy 6						
32	Scratch	Mix Sandy 7	Mix Sandy 7	Mix Sandy 7	Mix Sandy 7						
33	SquareClick	Mix Sandy 8	Mix Sandy 8	Mix Sandy 8	Mix Sandy 8						
34	MmmClick	Mix Sandy 9	Mix Sandy 9	Mix Sandy 9	Mix Sandy 9						
35	Mmm Ball	Mix Sandy 10	Mix Sandy 10	Mix Sandy 10	Mix Sandy 10						
36	TR-909 Kick	Mix Sandy 11	Mix Sandy 11	Mix Sandy 11	Mix Sandy 11						
37	TR-707 Kick	Mix Sandy 12	Mix Sandy 12	Mix Sandy 12	Mix Sandy 12						
38	Jingle Snare	Mix Sandy 13	Mix Sandy 13	Mix Sandy 13	Mix Sandy 13						
39	909 Kick	Mix Sandy 14	Mix Sandy 14	Mix Sandy 14	Mix Sandy 14						
40	Ps Snare	Mix Sandy 15	Mix Sandy 15	Mix Sandy 15	Mix Sandy 15						
41	808 Tom2	Mix Sandy 16	Mix Sandy 16	Mix Sandy 16	Mix Sandy 16						
42	RBS CHH	Mix Sandy 17	Mix Sandy 17	Mix Sandy 17	Mix Sandy 17						
43	808 Tom2	Mix Sandy 18	Mix Sandy 18	Mix Sandy 18	Mix Sandy 18						
44	RBS CHH	Mix Sandy 19	Mix Sandy 19	Mix Sandy 19	Mix Sandy 19						
45	808 Tom2	Mix Sandy 20	Mix Sandy 20	Mix Sandy 20	Mix Sandy 20						
46	HighPop CHH	Mix Sandy 21	Mix Sandy 21	Mix Sandy 21	Mix Sandy 21						
47	808 Tom2	Mix Sandy 22	Mix Sandy 22	Mix Sandy 22	Mix Sandy 22						
48	808 Tom2	Mix Sandy 23	Mix Sandy 23	Mix Sandy 23	Mix Sandy 23						
49	Jungle Snare	Mix Sandy 24	Mix Sandy 24	Mix Sandy 24	Mix Sandy 24						
50	909 Crash	Mix Sandy 25	Mix Sandy 25	Mix Sandy 25	Mix Sandy 25						
51	TR-707 SD	Mix Sandy 26	Mix Sandy 26	Mix Sandy 26	Mix Sandy 26						
52	Ride Cymbal	Mix Sandy 27	Mix Sandy 27	Mix Sandy 27	Mix Sandy 27						
53	China Cymbal	Mix Sandy 28	Mix Sandy 28	Mix Sandy 28	Mix Sandy 28						
54	Ride Bell	Mix Sandy 29	Mix Sandy 29	Mix Sandy 29	Mix Sandy 29						
55	Tam Bourne	Mix Sandy 30	Mix Sandy 30	Mix Sandy 30	Mix Sandy 30						
56	Splash Cym.	Mix Sandy 31	Mix Sandy 31	Mix Sandy 31	Mix Sandy 31						
57	808 Tom2	Mix Sandy 32	Mix Sandy 32	Mix Sandy 32	Mix Sandy 32						
58	Crash Cym.2	Mix Sandy 33	Mix Sandy 33	Mix Sandy 33	Mix Sandy 33						
59	Vibraslap	Mix Sandy 34	Mix Sandy 34	Mix Sandy 34	Mix Sandy 34						
60	Ride Cymbal	Mix Sandy 35	Mix Sandy 35	Mix Sandy 35	Mix Sandy 35						
61	Drum	Mix Sandy 36	Mix Sandy 36	Mix Sandy 36	Mix Sandy 36						
62	Drum	Mix Sandy 37	Mix Sandy 37	Mix Sandy 37	Mix Sandy 37						
63	Drum	Mix Sandy 38	Mix Sandy 38	Mix Sandy 38	Mix Sandy 38						
64	Drum	Mix Sandy 39	Mix Sandy 39	Mix Sandy 39	Mix Sandy 39						
65	Drum	Mix Sandy 40	Mix Sandy 40	Mix Sandy 40	Mix Sandy 40						
66	Drum	Mix Sandy 41	Mix Sandy 41	Mix Sandy 41	Mix Sandy 41						
67	Drum	Mix Sandy 42	Mix Sandy 42	Mix Sandy 42	Mix Sandy 42						
68	Drum	Mix Sandy 43	Mix Sandy 43	Mix Sandy 43	Mix Sandy 43						
69	Drum	Mix Sandy 44	Mix Sandy 44	Mix Sandy 44	Mix Sandy 44						
70	Drum	Mix Sandy 45	Mix Sandy 45	Mix Sandy 45	Mix Sandy 45						
71	Drum	Mix Sandy 46	Mix Sandy 46	Mix Sandy 46	Mix Sandy 46						
72	Drum	Mix Sandy 47	Mix Sandy 47	Mix Sandy 47	Mix Sandy 47						
73	Drum	Mix Sandy 48	Mix Sandy 48	Mix Sandy 48	Mix Sandy 48						
74	Drum	Mix Sandy 49	Mix Sandy 49	Mix Sandy 49	Mix Sandy 49						
75	Drum	Mix Sandy 50	Mix Sandy 50	Mix Sandy 50	Mix Sandy 50						
76	Drum	Mix Sandy 51	Mix Sandy 51	Mix Sandy 51	Mix Sandy 51						
77	Drum	Mix Sandy 52	Mix Sandy 52	Mix Sandy 52	Mix Sandy 52						
78	Drum	Mix Sandy 53	Mix Sandy 53	Mix Sandy 53	Mix Sandy 53						
79	Drum	Mix Sandy 54	Mix Sandy 54	Mix Sandy 54	Mix Sandy 54						
80	Drum	Mix Sandy 55	Mix Sandy 55	Mix Sandy 55	Mix Sandy 55						
81	Drum	Mix Sandy 56	Mix Sandy 56	Mix Sandy 56	Mix Sandy 56						
82	Drum	Mix Sandy 57	Mix Sandy 57	Mix Sandy 57	Mix Sandy 57						
83	Drum	Mix Sandy 58	Mix Sandy 58	Mix Sandy 58	Mix Sandy 58						
84	Drum	Mix Sandy 59	Mix Sandy 59	Mix Sandy 59	Mix Sandy 59						
85	Drum	Mix Sandy 60	Mix Sandy 60	Mix Sandy 60	Mix Sandy 60						
86	Drum	Mix Sandy 61	Mix Sandy 61	Mix Sandy 61	Mix Sandy 61						
87	Drum	Mix Sandy 62	Mix Sandy 62	Mix Sandy 62	Mix Sandy 62						
88	Drum	Mix Sandy 63	Mix Sandy 63	Mix Sandy 63	Mix Sandy 63						
89	Drum	Mix Sandy 64	Mix Sandy 64	Mix Sandy 64	Mix Sandy 64						
90	Drum	Mix Sandy 65	Mix Sandy 65	Mix Sandy 65	Mix Sandy 65						
91	Drum	Mix Sandy 66	Mix Sandy 66	Mix Sandy 66	Mix Sandy 66						
92	Drum	Mix Sandy 67	Mix Sandy 67	Mix Sandy 67	Mix Sandy 67						
93	Drum	Mix Sandy 68	Mix Sandy 68	Mix Sandy 68	Mix Sandy 68						
94	Drum	Mix Sandy 69	Mix Sandy 69	Mix Sandy 69	Mix Sandy 69						
95	Drum	Mix Sandy 70	Mix Sandy 70	Mix Sandy 70	Mix Sandy 70						
96	Drum	Mix Sandy 71	Mix Sandy 71	Mix Sandy 71	Mix Sandy 71						
97	Drum	Mix Sandy 72	Mix Sandy 72	Mix Sandy 72	Mix Sandy 72						
98	Drum	Mix Sandy 73	Mix Sandy 73	Mix Sandy 73	Mix Sandy 73						
99	Drum	Mix Sandy 74	Mix Sandy 74	Mix Sandy 74	Mix Sandy 74						
100	Drum	Mix Sandy 75	Mix Sandy 75	Mix Sandy 75	Mix Sandy 75						
101	Drum	Mix Sandy 76	Mix Sandy 76	Mix Sandy 76	Mix Sandy 76						
102	Drum	Mix Sandy 77	Mix Sandy 77	Mix Sandy 77	Mix Sandy 77						
103	Drum	Mix Sandy 78	Mix Sandy 78	Mix Sandy 78	Mix Sandy 78						
104	Drum	Mix Sandy 79	Mix Sandy 79	Mix Sandy 79	Mix Sandy 79						
105	Drum	Mix Sandy 80	Mix Sandy 80	Mix Sandy 80	Mix Sandy 80						
106	Drum	Mix Sandy 81	Mix Sandy 81	Mix Sandy 81	Mix Sandy 81						
107	Drum	Mix Sandy 82	Mix Sandy 82	Mix Sandy 82	Mix Sandy 82						
108	Drum	Mix Sandy 83	Mix Sandy 83	Mix Sandy 83	Mix Sandy 83						
109	Drum	Mix Sandy 84	Mix Sandy 84	Mix Sandy 84	Mix Sandy 84						
110	Drum	Mix Sandy 85	Mix Sandy 85	Mix Sandy 85	Mix Sandy 85						
111	Drum	Mix Sandy 86	Mix Sandy 86	Mix Sandy 86	Mix Sandy 86						
112	Drum	Mix Sandy 87	Mix Sandy 87	Mix Sandy 87	Mix Sandy 87						
113	Drum	Mix Sandy 88	Mix Sandy 88	Mix Sandy 88	Mix Sandy 88						
114	Drum	Mix Sandy 89	Mix Sandy 89	Mix Sandy 89	Mix Sandy 89						
115	Drum	Mix Sandy 90	Mix Sandy 90	Mix Sandy 90	Mix Sandy 90						
116	Drum	Mix Sandy 91	Mix Sandy 91	Mix Sandy 91	Mix Sandy 91						
117	Drum	Mix Sandy 92	Mix Sandy 92	Mix Sandy 92	Mix Sandy 92						
118	Drum	Mix Sandy 93	Mix Sandy 93	Mix Sandy 93	Mix Sandy 93						
119	Drum	Mix Sandy 94	Mix Sandy 94	Mix Sandy 94	Mix Sandy 94						
120	Drum	Mix Sandy 95	Mix Sandy 95	Mix Sandy 95	Mix Sandy 95						
121	Drum	Mix Sandy 96	Mix Sandy 96	Mix Sandy 96	Mix Sandy 96						
122	Drum	Mix Sandy 97	Mix Sandy 97	Mix Sandy 97	Mix Sandy 97						

	PC: 49 [CC32: 2] Orchestra	PC: 50 [CC32: 2] Ethnic	PC: 25 [CC32: 2] Electronic	PC: 26 [CC32: 2] TR-808&909	PC: 27 [CC32: 2] Dance	PC: 51 [CC32: 2] Kick&Snare	PC: 57 [CC32: 2] SFX
C1							
24	25	Snare Roll	Finger Snap	Snare Roll	Snare Roll	-----	-----
26		Finger Snap	Tambourine	Finger Snap	Finger Snap	-----	-----
27	27	Jazz Clsd.HH	Castanets	High-Q	High-Q	-----	-----
28		Pedal HiHat	Crash Cym.1	Slap	Slap	-----	-----
29		Jazz Open HH	Snare Roll	Scotch Push2	Scotch Push2	-----	-----
30	30	Ride Cymbal	Concert Snr	Scotch Pul2	Scotch Pul2	-----	-----
31		Sticks	Concert Cym.	Sticks	Sticks	-----	Scotch Push2
32	32	SquareClick	Concert BD	SquareClick	SquareClick	-----	Scotch Pul2
33		Mtrnm.Click	Jingle Bell	Mtrnm.Click	Mtrnm.Click	-----	Git.CutNoise2
34	34	Mtrnm. Bell	Bell Tree	Mtrnm. Bell	Mtrnm. Bell	-----	Git.CutNoise2
35		Jazz Kick 1	Bar Chimes	Elec Kick 2	Dance Kick 2	-----	Dist.CutNoiz
C2							
36		Concert BD	Wadaiko	Elec Kick 1	TR-808 Kick	-----	Dist.CutNoiz
37	37	Side Stick	Wadaiko Rim	Side Stick	808 Rimshot	-----	Baso Slide
38		Concert Snr	Shimedaiko	Elec. Snare	808 Snare 1	-----	Pick Scrape
39	39	Castanets	Atarigane	808clap	808clap	-----	High-Q
40		Concert Snr	Hyoushigi	Elec Snare 2	909 Snare 1	Std.1 Kick1	Slap
41		Timpani	Ohkawa	Synth Drum 2	808 Tom 2	Std.1 Kick2	ScratchPush
42	42	Timpani	H kotsuzumi	Jazz Clsd.HH	808 chh	Std.2 Kick1	ScratchPull
43		Timpani	L Kotsuzumi	Synth Drum 2	808 Tom 2	Std2 Kick2	Sticks
44	44	Timpani	Ban Gu	Pedal HiHat	808 chh	Kick 1	SquareClick
45		Timpani	Big Gong	Synth Drum 2	808 Tom 2	Kick 2	Mtrnm.Click
46	46	Timpani	Small Gong	Jazz Open HH	808 ohh	Soft Kick	Mtrnm. Bell
47		Timpani	Bend Gong	Synth Drum 2	808 Tom 2	Jazz Kick 1	Git.FretNoise
C3							
48		Timpani	Rama Cymbal	Synth Drum 2	808 Tom 2	Jazz Kick 2	Git.Cut Noise
49	49	Timpani	Rama Cymbal	Crash Cym.1	Crash Cym.1	Concert BD	Git.Cut Noise
50		Timpani	Gamelan Gong	Synth Drum 2	808 Tom 2	Room Kick 1	String Slap
51	51	Timpani	Udo Short	Ride Cymbal	Ride Cymbal	Room Kick 2	FLKeyClick
52		Timpani	Udo Long	ReverseCymbal	China Cymbal	Power Kick1	Laughing
53		Timpani	Udo Slap	Ride Bell	Ride Bell	Power Kick2	Screaming
54	54	Tambourine	Bendir	Tambourine	Tambourine	Elec Kick 2	Punch
55		Splash Cym.	Req Dum	Splash Cym.	Splash Cym.	Elec Kick 1	Heart Beat
56	56	Cowbell	Req Tik	Cowbell	808cowbe	Elec. Kick	Footsteps
57		Con.Cymbal2	Tabla Te	Crash Cym.2	Crash Cym.2	TR-808 Kick	Footsteps
58	58	Vibraslap	Tabla Na	Vibraslap	Vibraslap	TR-909 Kick	Applause
59		Concert Cym.	Tabla Tun	Ride Cymbal	Ride Cymbal	Dance Kick 2	DoorCreaking
C4							
60		Bongo High	Tabla Ge	Bongo High	Bongo High	Std.1 Snare1	Door
61	61	Bongo Lo	Tabla Ge Hi	Bongo Lo	Bongo Lo	Std.1 Snare2	Scratch
62		Mute H.Conga	Talking Drum	Mute H.Conga	808 Conga	Std.2 Snare1	Wind Chimes
63	63	Conga Hi Opn	Bend Tik Dm	Conga Hi Opn	808 Conga	Std.2 Snare2	Car-Engine
64		Conga Lo Opn	Caxidi	Conga Lo Opn	808 Conga	Tight Snare	Car-Stop
65		High Timbale	Djembe	High Timbale	High Timbale	Concert Snr	Car-Pass
66	66	Low Timbale	Djembe rim	Low Timbale	Low Timbale	Jazz Snare 1	Car-Crash
67		Agogo	Low Timbale	Agogo	Agogo	Jazz Snare 2	Siren
68	68	Agogo	Timbl Paila	Agogo	Agogo	Room Snare 1	Train
69		Cabasa	High Timbale	Cabasa	Cabasa	Room Snare 2	Jetplane
70	70	Maracas	Cowbell	Maracas	808marac	Dance Snare1	Helicopter
71		ShrtWhistle	Bongo High	ShrtWhistle	ShrtWhistle	Power Snare1	Starship
C5							
72		LongWhistle	Bongo Lo	LongWhistle	LongWhistle	Rev.Snare	Gun Shot
73	73	Short Guiro	Mute H.Conga	Short Guiro	Short Guiro	Power Snare2	Machine Gun
74		Long Guiro	Conga Hi Opn	Long Guiro	Long Guiro	Elec Snare 1	Lasergun
75	75	Claves	Conga M/Low	Claves	808claves	Dance Snare2	Explosion
76		Woodblock	Conga Slap	Woodblock	Woodblock	Elec Snare 2	Dog
77		Woodblock	Conga Lo Opn	Woodblock	Woodblock	House Snare	Horse-Gallop
78	78	Mute Cuica	Conga Slide	Mute Cuica	Mute Cuica	Elec. Snare	Bird
79		Open Cuica	Mut Pandiero	Open Cuica	Open Cuica	Elec Snare 3	Rain
80	80	Mute Triangl	Open Pandiero	Mute Triangl	Mute Triangl	808 Snare 1	Thunder
81		Open Triangl	Open Pandiero	Open Triangl	Open Triangl	808 Snare 2	Wind
82	82	Shaker	Mute Surdo	Shaker	Shaker	909 Snare 1	Seashore
83		Jingle Bell	Tamborin	Jingle Bell	Jingle Bell	909 Snare 2	Stream
C6							
84		Bell Tree	Agogo	Bell Tree	Bell Tree	Brush Swirl	Bubble
85	85	Castanets	Agogo	Castanets	Castanets	Brush Tap	Kitty
86		Mute Surdo	Shaker	Mute Surdo	Mute Surdo	Brush Slap1	Bird 2
87	87	Open Surdo	Low Whistle	Open Surdo	Open Surdo	Brush Slap2	Growl
88		Applause	Low Whistle	-----	-----	Brush Slap	Applause 2
89		-----	Mute Cuica	-----	-----	Brush Swirl	Telephone 1
90	90	-----	Open Cuica	-----	-----	Brush Swirl	Telephone 2
91		-----	Mute Triangle	-----	-----	Long Swirl	-----
92	92	-----	Open Triangle	-----	-----	-----	-----
93		-----	Short Guiro	-----	-----	-----	-----
94	94	-----	Long Guiro	-----	-----	-----	-----
95		-----	Cabasa Up	-----	-----	-----	-----
C7							
96		-----	Cabasa Down	-----	-----	-----	-----
97	97	-----	Claves	-----	-----	-----	-----
98		-----	Woodblock	-----	-----	-----	-----
99	99	-----	Woodblock	-----	-----	-----	-----
100		-----	-----	-----	-----	-----	-----

Style muzyczne

	Nazwa	Tempo	Metrum
Rock:			
1	SteadyRk	73	4/4
2	PowerRck	132	4/4
3	ElecRock	124	4/4
4	DynoRock	76	4/4
5	ThumpRck	104	4/4
6	USBallad	88	4/4
Dance:			
7	FeverDnc	113	4/4
8	80sTekno	134	4/4
9	EuroDnce	138	4/4
10	IbizaDnc	138	4/4
11	KeepOnDc	140	4/4
12	90sTekno	140	4/4
13	HrdTekno	140	4/4
14	90sHouse	132	4/4
15	ClubHous	130	4/4
16	Hip'nHop	102	4/4
17	NowHipHp	87	4/4
18	Cool Rap	94	4/4
19	PianoRap	94	4/4
20	70sDance	108	4/4
21	EasyHop	88	4/4
8Beat:			
22	PianoBal	56	4/4
23	Soul Bal	58	4/4
24	ClassBal	62	4/4
25	SimpleBl	80	4/4
26	AlClapBl	80	4/4
27	LayBakBl	83	4/4
28	PoppinBl	92	4/4
29	UKLiteBl	104	4/4
30	UpTempBl	110	4/4
31	SmilePop	118	4/4
32	German P	120	4/4
16Beat:			
33	Easy Pop	64	4/4
34	Soul Pop	75	4/4
35	NightPop	78	4/4
36	Guitar P	86	4/4
37	LatinPop	92	4/4
38	LightPop	94	4/4
39	FeelGood	98	4/4
40	Groovy P	100	4/4
41	SunnyPop	104	4/4
Jazz:			
42	JzBallad	70	4/4
43	BigBand	144	4/4
44	JazzClub	150	4/4
45	BgBndBld	82	4/4
46	JazzWltz	100	3/4
Latin:			
47	LuvBossa	136	4/4
48	MidBossa	150	4/4
49	UpBossa	168	4/4
50	UpSamba	103	4/4
51	Discsamb	117	4/4
52	Salsa	100	4/4
53	Merengue	124	4/4
54	Bachata	128	2/4
55	Jogetmly	114	4/4
56	Guarach	181	4/4

	Nazwa	Tempo	Metrum
Traditional:			
57	Blues	61	4/4
58	70s R&B	117	4/4
59	FunkSoul	105	4/4
60	Reggae	140	4/4
61	Country	130	4/4
62	CntryPop	105	4/4
63	Cajun	114	4/4
64	Cool6_8	64	6/8
65	Oldie6_8	92	6/8
66	Schlager	127	4/4
67	March4_4	125	4/4
68	Polka	130	4/4
69	PolkaPop	127	4/4
Ballroom:			
70	70sDisco	126	4/4
71	BigSamba	116	4/4
72	Rockin'	185	4/4
73	Boogie	150	4/4
74	Twist	162	4/4
75	EngWltz	91	3/4
76	W'Waltz	180	3/4
77	SlWaltz	90	3/4
78	Tango	120	4/4
79	Musette	175	3/4
80	Cha-Cha	130	4/4
81	Mambo	102	4/4
82	Beguine	110	4/4
83	Rhumba	100	4/4
84	Shuffle	145	4/4
85	Foxtrot	185	4/4
86	Charlest	205	4/4
87	PasDoble	122	4/4
World:			
88	Wehda-Kb	120	4/4
89	WehdaKb2	135	4/4
90	Masmoudi	120	8/4
91	Dabkah-T	113	6/4
92	Saidi	110	4/4
93	Saidi-EG	95	4/4
94	Progmks	119	4/4
95	Disco-OR	102	4/4
96	Raja Bha	89	4/4
97	Dadra	70	6/8
98	Kehrva A	110	4/4
99	Bhangra	109	4/4
100	Bangla	110	4/4
101	Cmprsari	132	4/4
102	Minang	82	4/4
103	Popsunda	98	4/4
104	Kromong	128	4/4
105	Korean	100	4/4
106	K_latin	134	4/4
107	ChinaPop	89	4/4
108	JiangNan	72	4/4
109	ChnOpera	120	4/4
110	JingJu	136	4/4

Funkcja Chord Intelligence (tryb MODE 1)

● = Nuty składowe akordu.

* = Klawisze, które należy nacisnąć, aby usłyszeć akord.

C	C#	D	E $\flat$	E	F
CM7	C#M7	DM7	E $\flat$ M7	EM7	FM7
C7	C#7	D7	E $\flat$ 7	E7	F7
Cm	C#m	Dm	E $\flat$ m	Em	Fm
Cm7	C#m7	Dm7	E $\flat$ m7	Em7	Fm7
CmM7	C#mM7	DmM7	E $\flat$ mM7	EmM7	FmM7
Cdim	C#dim	Ddim	E $\flat$ dim	Edim	Fdim
Cm7 (b5)	C#m7 (b5)	Dm7 (b5)	E $\flat$ m7 (b5)	Em7 (b5)	Fm7 (b5)
Caug	C#aug	Daug	E $\flat$ aug	Eaug	Faug
Csus4	C#sus4	Dsus4	E $\flat$ sus4	Esus4	Fsus4
C7sus4	C#7sus4	D7sus4	E $\flat$ 7sus4	E7sus4	F7sus4

Funkcja Chord Intelligence (tryb MODE 1)

● = Nuty składowe akordu.

* = Klawisze, które należy nacisnąć, aby usłyszeć akord.

F#	G	A $\flat$	A	B $\flat$	B
F#M7	GM7	A $\flat$ M7	AM7	B $\flat$ M7	BM7
F#7	G7	A $\flat$ 7	A7	B $\flat$ 7	B7
F#m	Gm	A $\flat$ m	Am	B $\flat$ m	Bm
F#m7	Gm7	A $\flat$ m7	Am7	B $\flat$ m7	Bm7
F#mM7	GmM7	A $\flat$ mM7	AmM7	B $\flat$ mM7	BmM7
F#dim	Gdim	A $\flat$ dim	Adim	B $\flat$ dim	Bdim
F#m7 (b5)	Gm7 (b5)	A $\flat$ m7 (b5)	Am7 (b5)	B $\flat$ m7 (b5)	Bm7 (b5)
F#aug	Gaug	A $\flat$ aug	Aaug	B $\flat$ aug	Baug
F#sus4	Gsus4	A $\flat$ sus4	Asus4	B $\flat$ sus4	Bsus4
F#7sus4	G7sus4	A $\flat$ 7sus4	A7sus4	B $\flat$ 7sus4	B7sus4

Tabela implementacji MIDI

Function...		Transmitted	Recognized	Remarks
Basic Channel	Default Changed	1-16 1-16, OFF	1-16 1-16, OFF	
Mode	Default Messages Altered	Mode 3 Mode 3, 4 (M = 1) *****	Mode 3 Mode 3, 4 (M = 1)	* 2
Note Number :	True Voice	0-127 *****	0-127 0-127	
Velocity	Note On Note Off	O X	O X	
After Touch	Key's Channel's	X X	O O	
Pitch Bend		O *1	O *1	
Control Change	0, 32	O *1	O *1	Bank select
	1	O *1	O *1	Modulation
	5	O	O	Portamento time
	6, 38	O	O	Data entry
	7	O	O	Volume
	10	O	O	Panpot
	11	O	O	Expression
	64	O	O	Hold 1
	65	O	O	Portamento
	66	O	O	Sostenuto
	67	O	O	Soft
	71	O	O	Resonance
	72	O	O	Release time
	73	O	O	Attack time
	74	O	O	Cutoff
	75	O	O	Decay time
	76	O	O	Vibrato rate
	77	O	O	Vibrato depth
	78	O	O	Vibrato delay
	84	O	O	Portamento control
Program Change : True Number	91	O	O (Reverb)	Effects 1 depth
	93	O	O (Chorus)	Effects 3 depth
	98, 99	O	O	NRPN LSB, MSB
	100, 101	O	O	RPN LSB, MSB
Program Change : True Number		O *1 *****	O *1 0-127	Program No. 1-128
System Exclusive		O	O	
System Common	: Song Position	O *1	O *1	
	: Song Select	X	X	
	: Tune Request	X	X	
System Real Time	: Clock	O *1	O	
	: Commands	O *1 *3	O *3	
Aux Messages	: All Sound Off	X	O (120, 126, 127)	
	: Reset All Controllers	X	O (121)	
	: Local On/Off	X	O	
	: All Notes Off	X	O (123-125)	
	: Active Sensing	O	O	
	: System Reset	X	X	
Notes		* 1 O X is selectable. * 2 Recognized as M=1 even if M≠1. * 3 Continue is not transmitted or received in Style mode.		

Mode 1 : OMNI ON, POLY
Mode 3 : OMNI OFF, POLY

Mode 2 : OMNI ON, MONO
Mode 4 : OMNI OFF, MONO

O : Yes
X : No

Dane techniczne

GW-7 Workstation

Klawiatura

61 klawiszy (czuła dynamicznie)

Generator Brzmień

Maksymalna polifonia

64 głosy

Partie

16 partii + partia klawiatury

Pamięć próbek

32 MB (16-bitowe)

Pamięć stała

Brzmienia: 606 + 256 (GM2)

Zestawy perkusyjne 51 +9 (GM2)

Zestawy Ustawień: 110

Pamięć użytkownika

Brzmienia: 128

Zestawy perkusyjne 16

Zestawy Ustawień: 32

Efekty

Procesor MFX: 47 typów

Procesor pogłosowy: 8 typów

Procesor CHORUS: 8 typów

Transpozycja

-12 - +12

Akompaniament

Wartość tempa odtwarzania stylu

20 - 250

Ślady

16

Rejestrator 16-śladowy

4 tryby nagrywania (ALL, Keyboard, Single, Punch IN/OUT)

Pamięć stała

Style muzyczne 110

Pamięć użytkownika

Style muzyczne 99

Utwory: 99

Typ akompaniamentu

3 poziomy Drum&Bass, Combo, Full Band

Pozostałe:

USB (Transfer danych)

System Operacyjny:

Windows: Windows 2000/Me/XP

Macintosh: Mac OS 9.0.4 lub nowszy, Mac OS X 10.0 lub nowszy

Sterowniki

Sterownik D Beam: 1

Drążek BENDER/MODULATION: 1

Potencjometry sterujące: 2

Wyświetlacz

Duży, podświetlany ekran LCD

Złącza

Gniazda wyjściowe (L/MONO), R)

Gniazdo słuchawkowe

Gniazda MIDI (IN, OUT)

Gniazdo pedału HOLD

Gniazdo pedału sterującego

Złącze USB

Zasilanie

9 V (zasilacz prądu stałego)

Pobór prądu

1 000 mA

Wymiary

1 045 (dł.) x 320 (szer.) x 86 (wys.) mm

Waga

5.0 kg (bez zasilacza)

Akcesoria

Instrukcja obsługi

Zasilacz prądu stałego (serii ACI lub PSB-1U)

Opcje

Statyw: KS-12

Pedał przełączający: Serii

DP

Pedał przełączający: BOSS FS-5U Pedał ekspresji: Pedał

EV-5

** W interesie ulepszania produktu, podane powyżej dane i wygląd urządzenia mogą ulegać zmianom, bez wcześniejszego o tym powiadomienia.*



Produkt odpowiada normom Europejskiej Dyrektywy nr 89/336/EEC.

Dla krajów UE

For the USA

FEDERAL COMMUNICATIONS COMMISSION RADIO FREQUENCY INTERFERENCE STATEMENT

This equipment has been tested and found to comply with the limits for a Class B digital device, pursuant to Part 15 of the FCC Rules. These limits are designed to provide reasonable protection against harmful interference in a residential installation. This equipment generates, uses, and can radiate radio frequency energy and, if not installed and used in accordance with the instructions, may cause harmful interference to radio communications. However, there is no guarantee that interference will not occur in a particular installation. If this equipment does cause harmful interference to radio or television reception, which can be determined by turning the equipment off and on, the user is encouraged to try to correct the interference by one or more of the following measures:

- Reorient or relocate the receiving antenna.
- Increase the separation between the equipment and receiver.
- Connect the equipment into an outlet on a circuit different from that to which the receiver is connected.
- Consult the dealer or an experienced radio/TV technician for help.

This device complies with Part 15 of the FCC Rules. Operation is subject to the following two conditions:

- (1) This device may not cause harmful interference, and
- (2) This device must accept any interference received, including interference that may cause undesired operation.

Unauthorized changes or modification to this system can void the users authority to operate this equipment.
This equipment requires shielded interface cables in order to meet FCC class B Limit.

For Canada

NOTICE

This Class B digital apparatus meets all requirements of the Canadian Interference-Causing Equipment Regulations.

AVIS

Cet appareil numérique de la classe B respecte toutes les exigences du Règlement sur le matériel brouilleur du Canada.

For the USA

DECLARATION OF CONFORMITY Compliance Information Statement

Model Name : GW-7
Type of Equipment : Workstation
Responsible Party : Roland Corporation U.S.
Address : 5100 S. Eastern Avenue, Los Angeles, CA 90040-2938
Telephone : (323) 890-3700

AFRICA

EGYPT

Al Fanny Trading Office
9, EBN Hagar Al Askalany
Street,
ARD El Golf, Heliopolis,
Cairo 11341, EGYPT
TEL: 20-2417-1828

REUNION

Maison FO - YAM Marcel
25 Rue Jules Hermann,
Chaudron - BP 97 491
Ste Cloudie Cedex,
REUNION ISLAND
TEL: (0262) 218-429

SOUTH AFRICA

Tha Other Music Shop (PTY) Ltd.
11 Melle St., Braamfontein,
Johannesburg,
SOUTH AFRICA
TEL: (011) 403 4105
FAX: (011) 403 1234

Paul Bothner (PTY) Ltd.
17 Wendmuller Centre,
Main Road, Claremont 7708
SOUTH AFRICA
TEL: (021) 674 4030

ASIA

CHINA

Roland Shanghai Electronics
Co., Ltd.
5F, No.1500 Pingliang Road
Shanghai 200900, CHINA
TEL: (021) 5580-0800

Roland Shanghai Electronics
Co., Ltd.
(BEIJING OFFICE)
10F, No.183 Section Anhui
Chaoyang District Beijing
100011 CHINA
TEL: (010) 6426-5050

Roland Shanghai Electronics
Co., Ltd.
(GUANGZHOU OFFICE)
2/F, No.30 Si You Nan Er Jie
Yi Xiang, Wu Yang Xin Cheng,
Guangzhou 510600, CHINA
TEL: (020) 8736-0428

HONG KONG

Tom Lee Music Co., Ltd.
Service Division
22-32 Pun Shan Street, Tsuen
Wan, New Territories,
HONG KONG
TEL: 2415 0911

Parsons Music Ltd.
8th Floor, Railway Plaza, 39
Chatham Road South, T.S.T.,
Kowloon, HONG KONG
TEL: 2333 1863

INDIA

Rivera Digitech (India) Pvt. Ltd.
409, Nirman Kendra
Mahalaxmi Flats Compound
Off. Dr. Edwin Moses Road,
Mumbai-400011, INDIA
TEL: (022) 2493 9051

INDONESIA

PT Citra Inti Rama
Jl. Ciderang Timur No. 15J-150
Jakarta Pusat
INDONESIA
TEL: (021) 6324170

KOREA

Cosmos Corporation
1461-9, Seocho-Dong,
Seocho Ku, Seoul, KOREA
TEL: (02) 3486-8855

MALAYSIA

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

SINGAPORE

SWEE LEE MUSIC
COMPANY PTE. LTD.
150 Sims Drive,
SINGAPORE 387381
TEL: 6846-3676

CRISTOFORI MUSIC PTE LTD
Blk 3014, Bedok Industrial Park E,
#02-2148, SINGAPORE 489980
TEL: 6243-9555

TAIWAN

ROLAND TAIWAN
ENTERPRISE CO., LTD.
Room 5, 9th Fl. No. 112 Chung
Shan N. Road Sec. 2, Taipei,
TAIWAN, R.O.C.
TEL: (02) 2561 3339

THAILAND

Theera Music Co., Ltd.
330 Verrag Nakorn Kasem, Soi 2,
Bangkok 10100, THAILAND
TEL: (02) 2248821

VIETNAM

Saigon Music
Suite DF-8
40 Ba Huyen Thanh Quan Street
Hochiminh City, VIETNAM
TEL: (08) 930-1969

AUSTRALIA/ NEW ZEALAND

AUSTRALIA/ NEW ZEALAND

Roland Corporation
Australia Pty., Ltd.
38 Campbell Avenue
Dee Why West, NSW 2099
AUSTRALIA

For Australia
Tel: (02) 9882 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
Wildcay, St. Michael, Barbados
TEL: (246) 430-1100

BRAZIL

Roland Brasil Ltda.
Rua San Jose, 780 Sala B
Parque Industrial San Jose
Coisa - Sao Paulo - SP, BRAZIL
TEL: (011) 4615 5666

CHILE

Comercial Fancy II S.A.
Rut. 96.919.4201
Nataliel Cox 4739, 4th Floor
Santiago - Centro, CHILE
TEL: (02) 688-5540

COLOMBIA

Centro Musical Ltda.
Cra 43 B No 25 A 41 Bododega 9
Medellin, Colombia
TEL: (574) 3812529

COSTA RICA

JUAN Baresbach Instrumentos
Musicales
Ave. 1, Calle 11, Apanado 10237,
San Jose, COSTA RICA
TEL: (258) 0211

CURACAO

Zeelandia Music Center Inc.
Orionweg 30
Curacao, Netherlands Antilles
TEL: (0593) 692866

DOMINICAN REPUBLIC

Instrumentos Fernando Giraldes
Calle Proyecto Central No.3
Ens. La Esperilla
Santo Domingo,
Dominican Republic
TEL: (009) 683 0305

ECUADOR

Musikita
Rumidhaca 822 y Zaruma
Guayaquil - Ecuador
TEL: (593-4) 2302364

EL SALVADOR

OMNI MUSIC
75 Avenida Norie y Pinal
Alameda Juan Pablo II,
Edificio No. 4010 San Salvador,
EL SALVADOR
TEL: 262-0788

GUATEMALA

Casa Instrumental
Calle Roosevelt 34-01, zona 11
Ciudad de Guatemala
Guatemala
TEL: (502) 599-2888

HONDURAS

Almacen Pajaro Azul S.A. de C.V.
B.O. Paz Barahona
3 Ave. 11 Calle S.O.
San Pedro Sula, Honduras
TEL: (504) 553-2029

MARTINIQUE

Musique & Son
Z.I. Les Mangle
97232 Le Lamentin
Martinique F.W.I.
TEL: 596 596 426860

Gigamusic SARI
10 Rue 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
Alameda D'Este Calle Principal
de la Farmacia 5ta. 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. Okar y ESQ. Manduvira
Asuncion PARAGUAY
TEL: (595) 21 492147

PERU

Audionet
Distribuciones Musicales SAC
Juan Francisco 530
Miraflores
Lima - Peru
TEL: (511) 461388

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. Guitar
Import
47 Zona Industrial de Turumo
Caracas, Venezuela
TEL: (212) 244-1122

EUROPE

AUSTRIA

Roland Elektronische
Musikinstrumente GmbH.
Austrian Office
Eduard-Bodem-Gasse 8,
A-6020 Innsbruck, AUSTRIA
TEL: (0512) 26 44 260

BELGIUM/FRANCE/ HOLLAND/ LUXEMBOURG

Roland Central Europe N.V.
Houtstraat 3, B-2260, Oevel
(Westerlo) BELGIUM
TEL: (014) 575811

CZECH REP.

K-AUDIO
Kardasovska 626,
CZ-198 00 Praha 9,
CZECH REP.
TEL: (2) 666 10529

DENMARK

Roland Scandinavia A/S
Nordhavnsvej 7, Postbox 880,
DK-2100 Copenhagen
DENMARK
TEL: 3916 6200

FINLAND

Roland Scandinavia As, Filial
Finland
Eläntontie 5
FIN-01510 Vantaa, FINLAND
TEL: (09) 68 24 020

GERMANY

Roland Elektronische
Musikinstrumente GmbH.
Oststrasse 96, 22844
Nordsee, GERMANY
TEL: (040) 52 60090

GREECE

STOLLAS S.A.
Music Sound Light
155, New National Road
Patras 26442, GREECE
TEL: 2610 495400

HUNGARY

Roland East Europe Ltd.
Warehouse Area "DEPO" F/83
H-2046 Torokbalint,
HUNGARY
TEL: (23) 511011

IRELAND

Roland Ireland
G2 Calmoun Park, Calmoun
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

MX MUSIC SP. Z.O.O.
Ul. Gibralska 4,
PL-03664 Warszawa POLAND
TEL: (022) 679 44 19

PORTUGAL

Roland Iberia, S.L.
Portugal Office
Cais das Pedras, 8/9-1 Dio
4050-465, Porto, PORTUGAL
TEL: 22 608 00 60

ROMANIA

FBS LINES
Pana Liberatii 1,
53500 Chorgheni,
ROMANIA
TEL: (266) 364 609

RUSSIA

MuTék
3-Bogoyanskaya Ser. 1.k.1
107 564 Moscow, RUSSIA
TEL: (095) 169 5043

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
Darvick Center 28, 2 tr.
S-131 30 Nacka SWEDEN
TEL: (08) 702 00 20

SWITZERLAND

Roland (Switzerland) AG
Landstrasse 5, Postfach,
CH-4452 Ittigen,
SWITZERLAND
TEL: (061) 927-8383

UKRAINE

TIC-TAC
Mira Ser. 19/108
P.O. Box 180
255400 Munkachovo,
UKRAINE
TEL: (03131) 414-40

UNITED KINGDOM

Roland (U.K.) Ltd.
Atlantic Close, Swarsea
Enterprise Park, SWANSEA
SA7 9FJ,
UNITED KINGDOM
TEL: (01792) 702701

MIDDLE EAST

BAHRAIN

Moon Stores
No.16, Bab Al Bahrain Avenue,
P.O. Box 247, Manama 304,
State of BAHRAIN
TEL: 17 211 005

CYPRUS

Radex Sound Equipment Ltd.
17, Diagonou Street, Nicosia,
CYPRUS
TEL: (022) 66-9436

IRAN

MOCO INC.
No.41 Nike St., Dr. Shariyati Ave.,
Robenoye Centre Mirdamad
Tehran, IRAN
TEL: (021) 285-4169

ISRAEL

Halilit F. Greenspoon & Sons
Ltd.
8 Reziv Ha'Alia Hashmuya St.
Tel-Aviv-Yafo ISRAEL
TEL: (03) 6823666

JORDAN

AMMAN Trading Agency
245 Prince Mohammad St.,
Amman 1118, JORDAN
TEL: (06) 464-1200

KUWAIT

EASA HUSAIN AL-YOUSIFI
& SONS CO.
Abdullah Salem Street,
Safat, KUWAIT
TEL: 243-6399

LEBANON

Chahine S.A.L.
Gerge Zekran St., Chahine
Bldg., Achrafieh, P.O. Box 16-
5857
Beirut, LEBANON
TEL: (011) 20-1441

OMAN

TALENTZ CENTRE L.L.C.
P.O. BOX 37, MUSCAT,
POSTAL CODE 113
TEL: 931-3705

QATAR

Al Emadi Co. (Badi Studio &
Stores)
P.O. Box 62, Doha, QATAR
TEL: 4423-554

SAUDI ARABIA

aDawlah Universal
Electronics APL
Corniche Road, Alkossary
Bldg., 1st Floor, Alkhobar,
SAUDI ARABIA

P.O. Box 2154, Alkhobar 31952
SAUDI ARABIA
TEL: (03) 858 2081

SYRIA

Technical Light & Sound
Center
Rawa, Abdul Qader Jazairi St.
Bldg. No. 21, P.O. BOX 13520,
Damascus, SYRIA
TEL: (011) 223-5384

TURKEY

Ant Musik Al etleri Ithalat Ve
Ihracat Ltd Sti
Siraselviler Caddesi
Siraselviler Pasaji No.74/20
Taksim - Istanbul, TURKEY
TEL: (0212) 2449624

U.A.E.

Zak Electronics & Musical
Instruments Co. L.L.C.
Zabed Road, Al Shercoq Bldg.,
No. 14, Grand Floor, Dubai,
U.A.E.
TEL: (04) 3360715

NORTH AMERICA

CANADA

Roland Canada Music Ltd.
(Head Office)
5480 Parkwood Way
Richmond B.C., V6V 2M4
CANADA
TEL: (604) 270 6626

Roland Canada Music 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