

Roland



VA-7 VA-5

V-Arranger Keyboard
128-voice polyphony

Dziękujemy za zakup i gratulujemy wyboru aranżera ROLAND VA-7/VA-5. Logo „V” (jak w nazwie „V-Arranger”) to symbol specjalny, który w danym roku otrzymuje tylko jeden produkt firmy ROLAND (poprzednie urządzenia rodziny „V” to VG-8, V-Drums oraz rejestratory cyfrowe serii VS). Modele VA-7 i VA-5 stanowią początek nowej generacji instrumentów klawiszowych, będących również aranżerami automatycznego akompaniamentu. Instrumenty te posiadają wiele innowacyjnych rozwiązań. Procesor VariPhrase, całkowicie nowe i bardzo realistyczne brzmienia standardowe i perkusyjne, całkowicie nowe style akompaniamentowe, animowany ekran dotykowy, wejście audio z oddzielnym procesorem efektów oraz intuicyjny interfejs użytkownika to najważniejsze ich cechy.

- W celu dobrego zrozumienia wszystkich funkcji i możliwości urządzenia oraz bezawaryjnego użytkowania go przez wiele lat prosimy o uważne przeczytanie w całości niniejszej instrukcji. Na początek przyjmijmy następujące założenia:
 - słowem „przycisk” będziemy określać przyciski płyty czołowej, a słowem „pole” - elementy ekranu dotykowego LCD;
 - odnośnik typu „⇒ 3.5.3” oznacza: „zajrzyj do akapitu o podanym numerze”, gdzie pierwsza liczba to numer rozdziału, druga liczba to numer podrozdziału, a ostatnia liczba to numer akapitu.
- Niniejsza instrukcja zawiera ilustracje i rysunki, prezentujące typowy wygląd ekranu LCD. Jednakże należy pamiętać, że urządzenie może być wyposażone w nowszą wersję systemu operacyjnego, a więc wygląd ekranu nie zawsze będzie odpowiadać temu, co pokazują te rysunki. Iomega® to zastrzeżony znak towarowy. Zip™ to znak towarowy firmy Iomega Corporation. Wszystkie nazwy produktów, pojawiające się w niniejszej instrukcji, są zastrzeżonymi znakami towarowymi, będącymi własnością ich posiadaczy.

Zanim zaczniesz posługiwać się urządzeniem, przeczytaj uważnie akapity **Warunki bezpiecznej eksploatacji** oraz **Uwagi wstępne**. Akapity te zawierają ważne informacje odnośnie poprawnej eksploatacji urządzenia.

Ważne uwagi wstępne

OSTRZEŻENIE

Posługując się urządzeniami elektrycznymi należy przestrzegać podstawowych zasad bezpieczeństwa, w tym niżej wymienionych:

1. Przed rozpoczęciem eksploatacji instrumentu przeczytaj wszystkie instrukcje.
2. Nie eksploatuj urządzenia w pobliżu wody - np. blisko wanny, umywalki, zlewu kuchennego lub w wilgotnym środowisku, np. w pobliżu basenu, itp.
3. Wyrób należy eksploatować tylko na stojakach, zalecanych przez wytwórcę.
4. Instrument ten, zarówno sam, jak i eksploatowany ze słuchawkami lub wzmacniaczem, może być przyczyną trwałej utraty słuchu. Nie pracuj zbyt długo przy poziomach głośności ustawionych zbyt wysoko. Jeżeli zauważysz pogorszenie się słuchu lub dzwonienie w uszach, powinieneś skontaktować się z laryngologiem.
5. Instrument powinien być umieszczony w takim miejscu i w taki sposób, aby miał zapewnione właściwe chłodzenie.
6. Instrument powinien być eksploatowany w miejscach oddalonych od źródeł ciepła takich jak grzejniki, kaloryfery lub inne urządzenia, wytwarzające ciepło.
7. Instrument powinien być podłączony do instalacji elektrycznej o parametrach podanych w instrukcji oraz umieszczonych na nim.
8. Jeżeli przez dłuższy okres czasu instrument jest nie używany, należy odłączyć go od gniazdka sieciowego.
9. Należy zwracać uwagę, aby do wnętrza instrumentu nie dostawały się żadne przedmioty lub ciecze.
10. Wszelkie naprawy należy powierzać wykwalifikowanemu personelowi, a szczególnie, gdy:
 - A. Uszkodzeniu uległa wtyczka sieciowa.
 - B. Do wnętrza dostał się przedmiot lub instrument został zalany cieczą.
 - C. Instrument został zmoczony przez deszcz.
 - D. Instrument wykazuje nieprawidłowości w działaniu lub zauważalne przekłamanie w odtwarzaniu danych.
 - E. Instrument upadł na twarde podłoże lub została uszkodzona obudowa.
11. Wszelkie naprawy należy powierzać wykwalifikowanemu personelowi. W próbuj robić tego na własną rękę lub wbrew zaleceniom, umieszczonym w instrukcji, a dotyczącym obsługi instrumentu przez użytkownika.

Charakterystyka urządzenia

Procesor VariPhrase (dotyczy modelu VA-7)

Model VA-7 to nowatorskie urządzenie w dziedzinie technologii samplingu, umożliwiające „elastyczne” przetwarzanie danych oraz manipulowanie frazami audio w podobny sposób, jak komunikatami MIDI. Automatyczny akompaniament można łączyć z odtwarzanymi w czasie rzeczywistym zsampłowanymi frazami, odtwarzając partie wokalne lub brzmienia akustyczne w taki sposób, aby wywoływać wrażenie, że są one elementem stylu akompaniamentowego, odtwarzanego za pomocą automatycznego akompaniamentu. Dzięki wyjątkowej jakości uzyskiwanego brzmienia procesor VariPhrase umożliwia polifoniczne odtwarzanie sampli, przechowywanych w pamięci stałej ROM bez lub z niewielką artykulacją, tak typową dla konwencjonalnych samplerów. Po raz pierwszy zostało to uzyskane na bazie pojedynczych sampli, a nie na czasochłonnej i skomplikowanej technice multisampli.

Ponadto procesor VariPhrase umożliwia stosowanie automatycznej synchronizacji (bez utraty jakości dźwięku) zsampłowanego materiału w ramach funkcji ARRANGER i SONG COMPOSER. Umożliwia to również dzielenie długich fraz (np. całej zwrotki lub refrenu) na pojedyncze sylaby i odtwarzanie ich jedna po drugiej idealnie zsynchronizowane z tempem pracy automatycznego akompaniamentu lub sekwencera. Efekt jest naprawdę kapitalny. Pierwsze wrażenia w akapicie 3.5.1.

Klawiatura czuła na docisk i dynamikę gry

To rozkosz korzystać z klawiatury modelu VA-7. Zdolność do generowania komunikatów o docisku kanałowym pozwala sterować poziomem głośności, barwą tonów oraz funkcjami aranżera w intuicyjny sposób. Klawiatura modelu VA-5 ma te same cechy, z wyjątkiem czułości na docisk.

Sterownik RIBBON (tylko model VA-7) i sterownik D-BEAM

Sterownik D-BEAM, czyli sterownik wykorzystujący promienie podczerwone służy do intuicyjnego sterowania brzmieniami i aranżerem poprzez poruszanie dłonią nad czujnikiem sterownika. Sterownik RIBBON to pas czułego na dotyk materiału, przetwarzającego ruch przesuwanego po nim palca na komunikaty sterujące, wykorzystywane do podobnych celów, jak sterownik D-BEAM. Instrument posiada oczywiście także drążek [[BENDER/MODULATION]], łączący w sobie funkcje dźwigni PITCH BEND (odstrajanie dźwięków) oraz kółka MODULATION (kreator efektu VIBRATO).

Nowy moduł brzmieniowy

Model VA-5/VA-7 został wyposażony w nowy moduł brzmieniowy o 128-głosowej polifonii oraz 3649 brzmień konwencjonalnych i 119 zestawów perkusyjnych, począwszy od niewiarygodnie realistycznych brzmień akustycznych aż do całkowicie odrealnionych brzmień stylu *techno*. Nigdy do tej pory nie wyprodukowano instrumentu elektronicznego, kreującego tak niewiarygodnie prawdziwe brzmienia akustyczne, zawierające wszystkie niuanse tonalne i wszystkie „szумы”, nieodłącznie towarzyszące brzmieniom instrumentów akustycznych (skrzypienie strun gitarowych, rezonanse instrumentów perkusyjnych, itp.).

Efekty

Oprócz niezbędnych efektów typu pogłosowych (REVERB), efektu modulowanych (CHORUS/FLANGER), linii opóźniających (DELAY) i dwupunktowego korektora charakterystyki częstotliwościowej instrument został wyposażony w dodatkowy procesor efektów, zawierający 89 efektów prostych i złożonych.

Ustawienia użytkownika

Model VA-5/VA-7 to pierwszy instrument firmy ROLAND, który umożliwia wywoływanie ulubionych brzmień za pomocą specjalnych przycisków, umieszczonych na płycie czołowej. Fabryczne ustawienia dla tych przycisków można dowolnie zmieniać.

Ponadto funkcja ONE TOUCH PROGRAM, dostępna już we wcześniejszych modelu firmy ROLAND, została poszerzona o cztery komórki pamięci na każdy styl muzyczny - włącznie ze stylami DISK LINK - oraz możliwość przypisywania własnych ustawień do tych komórek.

Oczywiście instrument posiada również funkcję USER PROGRAM, za pomocą której, można przechowywać w pamięci 128 ustawień płyty czołowej.

Napęd dyskietek oraz napęd dysków ZIP (tylko model VA-7)

Twórcy modelu VA-7 pomyśleli sobie, że docenisz posiadanie napędu dysków ZIP, umożliwiającego przechowywanie danych na dyskach o pojemności 100 MB i dlatego tak zaprogramowali system operacyjny, aby umożliwiał on bezpośredni dostęp do napędu ZIP. Oczywiście VA-7 posiada również wygodne funkcje bazy danych, znane z modeli G-1000 i EM-2000.

Programy Użytkownika (funkcja USER PROGRAM)

Oprócz możliwości szybkiego modyfikowania istniejących stylów akompaniamentowych funkcja USER PROGRAM pozwala również rejestrować w pamięci ustawienia płyty czołowej w celu szybkiego wywoływania ich w

przyszłości. Jeśli chciałbyś mieć ich więcej niż 128, zawartość pamięci funkcji USER PROGRAM można przenieść na dysk ZIP lub dyskietkę i załadować je, gdy będą potrzebne.

Jeśli nie masz zamiaru modyfikować istniejących stylów akompaniamentowych lub jesteś zbyt zajęty, aby zagłębiać się w ten temat, można je przystosować do własnych potrzeb, zmieniając brzmienia, przypisane do poszczególnych partii aranżera i zapisując nowe ustawienia w pamięci funkcji USER PROGRAM.

128 stylów muzycznych + 559 na dysku ZIP (tylko model VA-7)

Model VA-5/VA-7 został fabrycznie wyposażony w 128 stylów akompaniamentowych wysokiej jakości, odwzorowujących wszystkie style muzyczne, które możesz potrzebować. Każdy styl akompaniamentowy posiada cztery zasadnicze odmiany akompaniamentowe (BASIC, ADVANCED, ORIGINAL, VARIATION), dwa wstępy (INTRO), dwa zakończenia (ENDING), cztery orkiestracje oraz różne inne elementy, umożliwiające zbudowanie dużo więcej, niż 128 stylów akompaniamentowych.

64 komórki pamięci funkcji DISK LINK umożliwiają przypisywanie stylów akompaniamentowych, przechowywanych na dysku ZIP lub dyskietce do przycisków płyty czołowej w celu szybkiego ich wywołania, a jeśli uważasz, że ta oferta to jeszcze za mało, na załączonym dysku ZIP  znajdziesz dodatkowe style akompaniamentowe.

Konfigurowanie aranżera

Przycisk [VIRTUAL BAND] udostępnia funkcję pomocy, która po zadaniu kilku pytań konfiguruje instrument zgodnie z twoimi życzeniami. Programowanie aranżera nigdy nie było łatwiejsze.

Szesnastośładowy sekwencer

Model VA-5/VA-7 został wyposażony w szesnastośładowy sekwencer z pełnym zestawem funkcji edycyjnych.

Trzy procedury sterujące

Aranżerem instrumentu można sterować trzema sposobami:

- procedura sterująca STANDARD - aranżer rozpoznaje akordy sterujące w taki sposób, jak można tego oczekiwać od tej klasy instrumentu;
- procedura sterująca INTELLIGENT - w tym przypadku nie ma potrzeby grania pełnych akordów w celu ich usłyszenia. Naciśnięcie jednego, dwóch lub trzech klawiszy umożliwia wydobywanie nawet najbardziej złożonych akordów, o jakich mógłbyś pomyśleć;
- procedura sterująca PIANO jest przeznaczona dla pianistów, którzy taką technikę gry chcą wykorzystywać do odtwarzania wszystkich brzmień, nie tylko fortepianowych.

Intuicyjny interfejs użytkownika

Instrument został wyposażony w duży dotykowy ekran, umożliwiający kompleksową obsługę instrumentu.

Wyświetlanie tekstów piosenek

System operacyjny instrumentu został przystosowany do wyświetlania na ekranie tekstów piosenek, dołączanych do niektórych plików SMF (czyli plików muzycznych w standardzie General MIDI) oraz do transmitowania takich tekstów do konwertera LVC-1. To powinno pomóc w zapamiętywaniu tekstów piosenek, które chciałbyś śpiewać.

Ponadto model VA-7 został wyposażony w wejście audio, które można wykorzystywać do samplowania fraz lub do podłączenia mikrofonu. Wokal można przetwarzać za pomocą przeznaczonych specjalnie do tego celu efektów REVERB i CHORUS.

Wyposażenie instrumentu

Po rozpakowaniu instrumentu powinieneś znaleźć wymienione niżej rzeczy. Jeśli czegoś będzie brakować, skontaktuj się ze sprzedawcą instrumentu.

- instrukcja obsługi, którą właśnie czytasz;
- dysk ZIP (dotyczy modelu VA-7), zawierający 559 stylów muzycznych, ponad 300 plików SMF, 62 frazy VARI, 33 utwory demonstracyjne, 1 zestaw danych funkcji USER PROGRAM, zawierający ustawienia fabryczne oraz 1 zestaw danych MIDI, również zawierający ustawienia fabryczne.

Model VA-5 jest dostarczany z dyskietką, zawierającą 32 utwory demonstracyjne, 1 zestaw danych funkcji USER PROGRAM, zawierający ustawienia fabryczne, 1 zestaw danych MIDI, również zawierający ustawienia fabryczne oraz pliki SMF;

- metalowa podstawka pod nuty;
- kabel zasilania.

Opcje użytkowe

Sterownik pedałow FC-7

Sterownik taki umożliwia sterowanie funkcjami wyboru odmian akompaniamentowych podczas odtwarzania stylu akompaniamentowego i należy go podłączać do gniazda [FC7 PEDAL], znajdującego się na tylnej ścianie instrumentu.

UWAGA: Pedał ten nie może być wykorzystywany jako pedał MIDI, gdyż nie generuje on komunikatów MIDI lecz sygnały impulsowe. Nie próbuj podłączać go do gniazda MIDI [IN] żadnego instrumentu.

Pedały sterujące EV-5 lub BOSS FV-300L

Pedały te można wykorzystywać do różnych celów, takich jak np. sterowanie poziomem głośności.

Pedały przełączające DP-2, DP-6 lub FS-5U

Będziesz prawdopodobnie potrzebować dwa pedały przełączające. Jeden z nich powinien być podłączony do gniazda [SUSTAIN FOOTSWITCH] w celu sterowania efektem SUSTAIN. Drugi można używać do różnych celów, a zadanie dla tego pedału można przechowywać wśród danych funkcji USER PROGRAM.

Dyski ze stylami akompaniamentowymi serii MSA, MSD i MSE

Style akompaniamentowe na dyskieciek serii MSE zostały specjalnie zaprogramowane dla takich instrumentów, jak VA-5, VA-7, G-1000, EM-2000, G-800, G-600, E-96 i RA-800. Style te wykorzystują w pełni potencjał brzmieniowy modelu VA-5/VA-7. Z odczytem stylu serii MSA i MSD również nie będziesz mieć żadnych problemów (odgórna kompatybilność).

Słuchawki serii RH

Do dwóch gniazd słuchawkowych PHONES można podłączać stereofoniczne słuchawki serii RH (RH-25 lub RH-50).

Uwagi o kompatybilności

Chociaż style muzyczne ze starszych modeli firmy ROLAND można wykorzystywać również w tym instrumencie, to dane pamięci PERFORMANCE modelu G-1000 oraz dane funkcji USER PROGRAM modelu EM-2000 nie są kompatybilne.

Standard General MIDI 2

Rozszerzony standard General MIDI oferuje większe możliwości ekspresyjne oraz definiuje zagadnienia nie zunifikowane do tej pory, takie jak sposób edycji brzmień lub obsługi efektów. Zwiększono również ilość brzmień, dostępnych w ramach standardu. Moduł brzmieniowy wyposażony w logo standardu General MIDI 2 jest w stanie poprawnie odtwarzać pliki dźwiękowe, sygnowane znakiem standardu General MIDI lub General MIDI 2. W niektórych przypadkach podstawowa forma standardu General MIDI, nie zawierającego nowych opcji rozszerzających jego możliwości, jest nazywana standardem General MIDI 1.

UWAGA: Tylko funkcja SONG COMPOSER modelu VA-5/VA-7 jest w pełni kompatybilna ze standardem General MIDI 2.

Uwagi wstępne

Zasilanie

- Nie podłączaj urządzenia do tego samego obwodu, do którego podłączono urządzenie, generujące zakłócenia liniowe (takie jak silnik elektryczny lub oświetleniowe systemy iluminujące).
- Zanim podłączysz urządzenie do czegokolwiek, we wszystkich innych wyłącz zasilanie. Pozwoli to uniknąć uszkodzenia i/lub zniszczenia kolumn głośnikowych lub innych urządzeń.

Miejsce użytkowania

- Nie narażaj urządzenia na bezpośrednie światło słoneczne, umieszczaj go z dala od źródeł ciepła, nie zostawiaj go wewnątrz zamkniętych pojazdów. Nadmierne ciepło może odkształcić lub odbarwić obudowę urządzenia.
- Urządzenie może zakłócać pracę odbiorników telewizyjnych i radiowych. Nie posługuj się nim w pobliżu takich odbiorników.
- Nie umieszczaj urządzenia w pobliżu urządzeń, generujących silne pola magnetyczne (np. głośników).

Konserwacja

- Do codziennej kosmetyki obudowy urządzenia używaj suchej, miękkiej szmatki lub tylko lekko zwilżonej wodą. Silniejsze zabrudzenia usuwaj za pomocą delikatnych, nie ścierających detergentów. Nie zapomnij później wytrzeć instrumentu do sucha.
- Nigdy nie używaj benzyny, rozcieńczalników, alkoholi i żadnych chemicznych rozpuszczalników, gdyż pozwoli to uniknąć możliwości odkształcenia i/lub odbarwienia.

Ostrzeżenia dodatkowe

- Chroń urządzenie przed uderzeniami.
- Uważaj, aby do wnętrza urządzenia nie przedostała się jakakolwiek ciecz lub ciało stałe. Jeżeli coś takiego się zdarzy, natychmiast przerwij pracę, wyłącz zasilanie i skontaktuj się z wykwalifikowanym serwisem firmy ROLAND.
- Nigdy nie uderzaj w ekran ani nie naciskaj go z dużą siłą.
- Przyciskami i manipulatorami urządzenia należy posługiwać się delikatnie, gdyż w przeciwnym wypadku może to być przyczyną uszkodzeń.
- Jeżeli zauważysz nieprawidłowości w działaniu urządzenia lub będzie ci się wydawać, że pracuje ono nieprawidłowo, natychmiast przerwij pracę, wyłącz zasilanie i skontaktuj się z wykwalifikowanym serwisem firmy ROLAND.
- Aby uniknąć porażenia prądem elektrycznym nigdy nie otwieraj obudowy urządzenia.

Dyski ZIP

- dysk należy wkładać poziomo i delikatnie popchnąć, aby cały schował się w napędzie. Jeżeli mechanizm napędu nie załaduje dysku całkowicie, może go popchnąć delikatnie ukośnie w dół;
- dyski ZIP wyjmuje się z napędu za pomocą przycisku [EJECT], w który napęd jest

wyposażony. Nigdy nie próbuj wyjmować dysku ZIP „na siłę”;

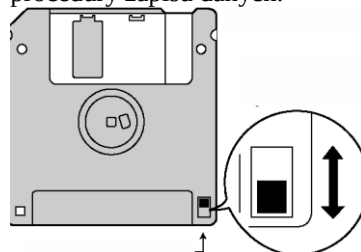
- nie używany dysk ZIP należy przechowywać w pudełku, w którym został kupiony;
- dyski ZIP należy chronić przed bezpośrednim nasłanianiem promieniami słonecznymi, przed nadmierną wilgocą, polami magnetycznymi i wysoką temperaturą;
- nigdy nie próbuj wkładać dyskietek do napędu ZIP lub czyścić napędu ZIP za pomocą 3,5-calowej dyskietki czyszczącej.

Ekran dotykowy

- plamy z ekranu należy usuwać za pomocą etanolu, ale nie wolno dopuścić, aby etanol dostał się do szczelin pomiędzy obudową a szybą ekranu, bo może to być przyczyną powstania usterki. Nie wolno używać rozpuszczalników organicznych i detergentów, za wyjątkiem etanolu (alkoholu etylowego).

Dyskietki

- dyskietka składa się z plastikowej obudowy i cienkiego krążka, pokrytego cienką warstwą magnetyczną, a więc potrzebna jest wielka precyzja, aby na tak małej powierzchni można było gromadzić tak wiele informacji. Aby zachować integralność magnetycznego nośnika dyskietki należy zwracać uwagę na to, aby:
 - nigdy nie dotykać nośnika;
 - nie używać i nie przechowywać dyskietek w miejscach o dużej zawartości kurzu;
 - nie narażać dyskietki na wysokie temperatury. Zalecany przedział temperatur to 10 - 50 stopni Celsjusza;
 - nie narażać dyskietki na pola magnetyczne, generowane np. przez głośniki;
- 1 dyskietka posiada kołeczek zabezpieczający, chroniący jej zawartość przed przypadkowym skasowaniem lub nadpisaniem innymi danymi. Zaleca się, aby kołeczek ten zawsze znajdował się w położeniu PROTECT (dyskietka zabezpieczona), a przestawiać go w położenie „WRITE” tylko przed uruchomieniem procedury zapisu danych.



- 1 dyskietki z ważnymi danymi zawsze powinny być zabezpieczone przed zapisem (kołeczek zabezpieczający w położeniu PROTECT);
- papierowa etykieta dyskietki powinna być dokładnie przyklejona, aby nie oderwała się w tedy, gdy dyskietka będzie znajdować się w napędzie

SPIS TREŚCI

WAŻNE UWAGI WSTĘPNE	2
CHARAKTERYSTYKA URZĄDZENIA	3
OPCJE UŻYTKOWE	5
UWAGI WSTĘPNE	6
ROZDZIAŁ 1: OPIS PŁYTY CZOŁOWEJ I ŚCIANY TYLNEJ.....	15
1.1. PŁYTA CZOŁOWA	15
1.2. ŚCIANA TYLNA.....	19
ROZDZIAŁ 2: ODSŁUCH UTWORÓW DEMONSTRACYJNYCH	20
ROZDZIAŁ 3: FUNKCJE PODSTAWOWE	22
3.1. OPIS OGÓLNY	22
3.2. FUNKCJA EASY ROUTING (SZYBKI ZAPIS USTAWIEŃ).....	22
3.3. EKRAN ROBOCZY MASTER.....	24
3.3.1. Do czego służą poszczególne przyciski? (opcja Panel info)	24
3.4. POSŁUGIWANIE SIĘ ARANŻEREM	25
3.4.1. Profesjonalne łączenie odmian zasadniczych	26
3.4.2. Wstęp i zakończenie.....	26
3.5. DODAWANIE MELODII DO AKOMPANIAMENTU.....	27
3.5.1. Modyfikowanie tempa odtwarzania.....	27
3.5.2. Gdy dźwięki melodii są zbyt głośne	28
3.5.3. Dobieranie brzmień dla prawej ręki	28
3.5.3.1. Funkcja SUPER TONES (super brzmienia).....	28
3.5.3.2. Funkcja ONE TOUCH.....	29
3.6. ODSŁUCH PLIKÓW SMF.....	31
3.6.1. Funkcja MINUS ONE.....	32
3.6.1.1. Połączenie partii UPPER 1 z utworem	33
ROZDZIAŁ 4: WIĘCEJ SZCZEGÓŁÓW	34
4.1. GRUPA KEYBOARD MODE	34
4.1.1. Przyciski [ARRANGER] i [PIANO]	34
4.1.2. Punkt podziału.....	35
4.1.3. Przycisk [OTHER]	35
4.1.3.1. Czym są partie?	36
4.1.3.2. Procedura sterująca WHOLE	36
4.1.3.3. Włączanie i wyłączanie partii	36
4.1.3.4. Procedura sterująca SPLIT	37
4.2. PRZYCISK [TONE].....	37
4.2.1. Dobieranie brzmień dla partii klawiaturowych	37
4.2.1.1. Wywoływanie brzmień za pomocą przycisków płyty czołowej	37
4.2.1.2. Wywoływanie brzmień za pomocą pół ekranu	39
4.2.2. Wybieranie ulubionych brzmień.....	41
4.2.3. Wywoływanie różnych Map Brzmień	41
4.2.3.1. Kilka słów o nowych brzmieniach	42
4.2.4. Klawiatura jako perkusja	43
4.2.4.1. Funkcja ROLL	44
4.2.4.2. Wyznaczanie rozdzielczości funkcji ROLL	44
4.2.4.3. Dobieranie zestawu perkusyjnego dla partii MDR	44
4.3. FUNKCJA VARI PHRASE 	46
4.3.1. Włączanie partii VARI PHRASE	46
4.3.2. Wywoływanie innych partii	47
4.3.3. Współpraca funkcji VARI PHRASE z górnymi partiami klawiaturowymi.....	49
4.3.4. Przykłady zastosowań fraz funkcji VARI PHRASE	49
4.3.4.1. Parametr Key Assign	49

4.3.4.2. Parametr Trigger.....	50
4.3.5. Ekspresja w czasie rzeczywistym.....	51
4.3.5.1. Co trzeba wiedzieć o funkcji VARI PHRASE.....	51
4.3.5.2. Sterownik D-BEAM.....	51
4.3.5.3. Inne sterowniki.....	51
4.3.6. Sterowanie frazą w czasie rzeczywistym za pomocą ekranu.....	52
4.3.6.1. Kilka słów o przycisku [DATA].....	52
4.3.7. Stosowanie efektów do partii VARI PHRASE.....	53
4.3.7.1. Głębokość efektów.....	53
4.3.7.2. Pola Single Part i Palette.....	54
4.4. STEROWNIKI.....	54
4.4.1. Sterownik D-BEAM.....	54
4.4.2. Sterownik dotykowy RIBBON (dotyczy modelu VA-7).....	55
4.4.3. Docisk (dotyczy modelu VA-7).....	56
4.4.4. Drążek [BENDER/MODULATION].....	56
4.4.5. Transpozycja.....	56
4.4.5.1. Zmiana wartości parametru Transpose za pomocą ekranu.....	57
4.4.5.2. Wybieranie sekcji do transpozycji.....	57
4.4.6. Funkcja OCTAVE.....	58
4.4.7. Funkcja HOLD (pedał SUSTAIN).....	58
4.4.8. Pedał przełączający.....	58
4.4.9. Pedał sterujący.....	59
4.4.10. Przestrajanie instrumentu jako całości.....	59
4.4.10.1. Funkcja SCALE TUNING.....	59
4.4.11. Metronom.....	59
4.4.11.1. Wybór miejsca wyprowadzania sygnałów metronomu.....	60
4.4.11.2. Określanie warunków pracy metronomu.....	60
4.4.11.3. Grupa Count-In.....	60
4.5. ŚPIEW Z AKOMPANIAMENTEM W CZASIE RZECZYWISTYM 	61
4.5.1. Pole Single Part.....	62
4.6. ARANŻER I STYLE AKOMPANIAMENTOWE.....	62
4.6.1. Wywoływanie stylów akompaniamentowych.....	62
4.6.1.1. Wywoływanie stylów akompaniamentowych za pomocą przycisków płyty czołowej.....	62
4.6.1.2. Wywoływanie stylów akompaniamentowych za pomocą pól ekranu.....	63
4.6.1.3. Funkcja DISK LINK.....	64
4.6.1.4. Funkcja DISK USER.....	65
4.6.1.5. Wyrzucanie dysku ZIP 	66
4.6.2. Orkiestracja i przenikanie (morphing).....	67
4.6.2.1. Orkiestracja (funkcja ORCHESTRATOR).....	67
4.6.2.2. Przenikanie (funkcja MORPHING).....	68
4.7. FUNKCJA SONG COMPOSER.....	69
4.7.1. Zapis muzyki.....	69
4.7.1.1. Odsłuch utworu.....	70
4.7.2. Ponowny zapis melodii (pole 2nd Trk).....	70
4.7.2.1. Przedtakt i/lub metronom.....	71
4.7.3. Zapis utworu na dysk.....	71
4.8. POŁĄCZENIA AUDIO.....	73
ROZDZIAŁ 5: WIĘCEJ O PARTII VARI PHRASE (DOTYCZY MODELU VA-7).....	74
5.1. PAMIĘĆ UŻYTKOWNIKA.....	74
5.1.1. Ładowanie fraz, zestawów fraz oraz plików audio.....	74
5.1.1.1. Po naciśnięciu pola Single Phrase.....	74
5.1.1.2. Po naciśnięciu pola Phrase Set.....	75
5.1.2. Wywoływanie pamięci użytkownika.....	75
5.2. TWORZENIE (SAMPLOWANIE) WŁASNYCH FRAZ.....	76
5.2.2. Edycja frazy (modyfikowanie materiału audio).....	78
5.2.2.1. Pole Truncate.....	78
5.2.2.2. Normalizacja.....	79
5.2.3. Dekodowanie frazy.....	79
5.2.3.1. Tonacja zasadnicza.....	80
5.2.3.2. Dobieranie tempa frazy: metrum, takt, miara, tempo.....	80
5.2.3.3. Parametr Event Sense.....	81
5.2.4. Zapis frazy na dysk.....	82

5.3. PARAMETRY FRAZY	83
5.3.1. <i>Opcję Pitch</i>	83
5.3.1.1. Parametr Coarse Tune (-24 - +24).....	83
5.3.1.2. Parametr Fine Tune (-50 - +50).....	84
5.3.2. <i>Opcja Amplitude</i>	84
5.3.2.1. Parametr Phrase Gain (-12 - +12)	84
5.3.2.2. Grupa Fade	84
5.3.3.2. Parametr Time Keyfollow (-200 - +200)	85
5.3.3.3. Grupa Formant Keyfollow	85
5.3.5. <i>Opcja Portamento</i>	86
5.4. PARAMETRY GLOBALNE FUNKCJI VARI PHRASE.....	87
5.4.1. Parametr Playback.....	87
5.4.2. Parametr Trigger (⇒ 4.3.4.2).....	88
5.4.3. <i>Opcja Mode</i>	88
5.4.3.1. Parametr Loop	88
5.4.3.2. Parametr T.Quantize	88
5.4.3.3. Parametr Robot.....	88
5.5. STEROWANIE PARTIĄ VARI PHRASE	89
5.5.1. Funkcja LEGTO LOCK.....	89
5.5.2. Funkcja PAUSE	89
5.5.3. Dobieranie zadania dla pedału przełączającego	89
5.6. NAPRAWDĘ GLOBALNE PARAMETRY FUNKCJI VARI PHRASE	90
5.6.1. Parametr Style Linked.....	90
5.6.2. Grupa Sync Settings	90
5.6.2.1. Parametr Double Speed On/BPM Lower Than	90
5.6.2.2. Parametr Half Speed On/BPM Higher Than	90
5.6.2.3. Parametr Sync Adjust	91
ROZDZIAŁ 6: ZAAWANSOWANE FUNKCJE PARTII Klawiaturowych.....	91
6.1. FUNKCJE PARTII UPPER 1	91
6.1.1. <i>Trochę więcej o funkcji SUPER TONES (super brzmienia)</i>	91
6.1.2. Dobieranie brzmień dla zestawów użytkownika.....	92
6.2. FUNKCJE PARTII UPPER 2	93
6.2.1. Funkcja UPPER2 SPLIT	93
6.2.2.1. Podział partii UPPER 2 i VARI PHRASE	94
6.2.2. Dynamiczny drugi punkt podziału (funkcja UP2 TO LEFT)	95
6.2.3. Przestrzajanie partii UPPER 2.....	95
6.2.4. Efekt PORTAMENTO.....	96
6.2.4.1. Parametr Portam. Time	97
6.3. FUNKCJA LWR HOLD	97
6.3.1. Zakres działania funkcji LWR HOLD	97
6.4. CZUŁOŚĆ NA DYNAMIKĘ GRY	98
6.4.1. Parametr Key Touch	98
6.4.2. Przedziały aktywności	98
6.5. SKALA UŻYTKOWNIKA	99
6.5.1. Zmiana wysokości innych dźwięków	100
6.5.2. Zapis nowej skali do pamięci	100
6.5.3. Modyfikowanie głębokości odstrojenia dźwięków skali (funkcja PITCH EDIT).....	100
ROZDZIAŁ 7: TROCHĘ WIĘCEJ O ARANŻERZE.....	101
7.1. ARANŻER A STYLE AKOMPANIAMENTOWE	101
7.1.1. Uruchamianie stylu akompaniamentowego	101
7.1.2. Zatrzymywanie stylu akompaniamentowego	102
7.1.3. Opcje synchronizacji odtwarzania stylu akompaniamentowego	102
7.2. WYWOŁYWANIE ODMIAN AKOMPANIAMENTOWYCH	103
7.2.1. Funkcja FILL IN HALF BAR	103
7.2.2. Dur, mol i septyma.....	104
7.2.3. Wywoływanie odmian akompaniamentowych za pomocą docisku 	104
7.3. FUNKCJA MELODY INTELLIGENCE.....	106
7.4. FUNKCJA ONE TOUCH.....	106
7.4.1. Wywoływanie danych funkcji USER PROGRAM, gdy stosowane są ustawienia innej komórki pamięci tej funkcji.....	107
7.4.2. Ignorowanie pewnych ustawień funkcji ONE TOUCH	107

7.4.3. Programowanie własnych ustawień wywoływania brzmień.....	107
7.5. NASTĘPNE USTAWIENIA DLA ARANŻERA.....	108
7.5.1. Funkcja ARR HOLD	108
7.5.2. Klawiaturowy przedział rozpoznawania akordów	109
7.5.3. Funkcja ARRANGER CHORD.....	109
7.5.4. Inwersja basu	110
7.5.5. Funkcja DYNAMIC ARRANGER	110
7.6. OPCJE ARANŻERA (EKRAŃ ROBOCZY ARRANGER OPTIONS)	111
7.6.1. Opcja Tempo	111
7.6.1.1. Grupa Fill Ritardando.....	111
7.6.1.2. Parametr BPM	111
7.6.1.3. Pola RIT i ACC	112
7.6.2. Opcja Chord Family Assign	112
7.6.3. Opcja Intro Ending Fill In	113
7.6.4. Opcja Accomp Wrap (funkcja WRAP)	114
7.7. DOBIERANIE BRZMIĘŃ DLA PARTII ARANŻERA	114
7.7.1. Blokowanie ustawień (pola z ikoną klódka)	115
7.8. PRACA ZE STYLAMI DYSKOWYMI	115
7.8.1. Programowanie własnych powiązań w ramach funkcji DISK LINK.....	115
7.8.1.1. Wyszukiwanie stylu na dysku ZIP (dotyczy modelu VA-7).....	116
7.8.2. Zmiana nazwy stylu dyskowego (opcja Rename)	118
7.8.3. Kasowanie stylu akompaniamentowych (opcja Delete).....	119
ROZDZIAŁ 8: MIKSER, EFEKTY I EDYCJA.....	119
8.1. STRUKTURA EKRAŃÓW ROBOCZYCH MIKSERA	120
8.1.1. Kilka słów o partii AUDIO IN (nie dotyczy modelu VA-5)	121
8.2. POZIOM GŁOŚNOŚCI I PANORAMA	121
8.2.1. Opcja Global Volume.....	121
8.2.2. Wyciszanie partii	122
8.2.3. Opcja Keybrd Mixer.....	122
8.2.4. Opcja Style Mixer.....	122
8.2.5. Panorama.....	123
8.2.6. Więcej o blokowaniu	123
8.3. EFEKTY I KOREKTOR CHARAKTERYSTYKI CZĘSTOTLIWOŚCIOWEJ	124
8.3.1. Współpraca bloków REVERB, CHORUS i DELAY z partiami instrumentu	124
8.3.2. Parametry efektów	125
8.3.2.1. Rodzaje efektów bloku REVERB i ich parametry	126
8.3.2.2. Rodzaje efektów bloku CHORUS i ich parametry	127
8.3.4. Korektor charakterystyki częstotliwościowej (blok EQ)	129
8.3.4.1. Wybieranie partii, współpracujących z korektorem	130
8.4. WIELOEFEKTOWY BLOK SZEREGOWY M-FX.....	130
8.4.1. Sterowanie w czasie rzeczywistym za pomocą ekranu	130
8.4.1.1. Opcja M-FX Sel Mode.....	131
8.4.1.2. Przypisywanie efektu bloku M-FX do partii klawiaturowej	132
8.4.2. Dobieranie efektu bloku M-FX.....	132
8.4.2.1. Rozkład sygnału wyjściowego.....	133
8.5. EFEKTY PARTII VARI PHRASE i AUDIO IN (DOTYCZY MODELU VA-7)	133
8.5.1. Rodzaje efektów pogłosowych dla partii VARI PHRASE i AUDIO IN.....	134
8.5.2. Rodzaje efektów typu CHORUS dla partii VARI PHRASE i AUDIO IN.....	134
8.6. EDYCJA PARAMETRÓW PARTII KŁAWIATUROWYCH	134
8.6.1. Modulacja (efekt VIBRATO)	135
8.6.2. Barwa tonów (filtr cyfrowy)	135
8.6.3. Obwiednia	136
ROZDZIAŁ 9: FUNKCJA USER PROGRAM	136
9.1. ZAPIS DANYCH DO ZBIORU USER PROGRAM.....	137
9.2. WYWOŁYWANIE ZBIORÓW USER PROGRAM	138
9.2.1. Opcja Free Panel	138
9.2.2. Wywoływanie zbioru USER PROGRAM (grupa, bank, numer)	138
9.2.3. Wywoływanie zbiorów USER PROGRAM za pomocą przycisków grupy USER PROGRAM.....	139
9.2.4. Selektowne ładowanie danych	139
9.3. AUTOMATYCZNE FUNKCJE DLA ZBIORÓW USER PROGRAM	140
9.3.1. Opcja Song & MIDI Link	140

9.3.1.1. Wiązanie utworu ze zbiorem USER PROGRAM	140
9.3.1.2. Wiązanie zestawu MIDI ze zbiorem USER PROGRAM	141
9.3.2. Wywoływanie zbioru USER PROGRAM w momencie włączenia zasilania	141
ROZDZIAŁ 10: FUNKCJA SONG COMPOSER (PODSTAWY)	141
10.1. KILKA UWAG O REJESTROWANIU UTWORÓW	141
10.1.1. Formatowanie dysku	142
10.1.2. Przed zapisem.....	143
10.2. WYSZUKIWANIE UTWORÓW NA DYSKU	143
10.2.1. Opcja Play & Search (nie dotyczy modelu VA-5)	143
10.3. FUNKCJE ODTWARZANIA UTWORÓW	144
10.3.1. Funkcja LYRICS.....	144
10.3.2. Przewijanie zapisu i resetowanie sekwencera.....	145
10.3.3. Odtwarzanie w pętli	145
10.3.4. Zmiana tempa odtwarzania.....	145
10.3.5. Wyciszanie i wyodrębnianie partii	145
10.3.5.1. Wyodrębnianie partii (funkcja SOLO).....	145
10.3.5.2. Wyciszanie śladów (funkcja MUTE).....	146
10.3.6. Równoważenie poziomu głośności	146
10.3.7. Transpozycja	146
10.4. ŁAŃCUCHY UTWORÓW (FUNKCJA SONG CHAIN)	147
10.4.1. Kompilacja i edycja łańcucha utworów	147
10.4.1.1. Odtwarzanie łańcucha utworów	148
10.4.1.3. Kasowanie łańcucha utworów	149
10.5. OPCJE FUNKCJI SONG COMPOSER.....	149
10.5.1. Opcja Play & Search Input (nie dotyczy modelu VA-5).....	150
ROZDZIAŁ 11: FUNKCJA SONG COMPOSER (CIĄG DALSZY)	151
11.1. SZESNASTOŚŁADOWY SEKWENCER	151
11.1.1. Uwagi ogólne	151
11.1.1.1. Ślady a kanały MIDI.....	151
11.1.2. Przykład 1: Zapis śladu.....	152
11.1.2.1. Wybór metody zapisu i pierwszego taktu.....	153
11.1.2.2. Dobór warunków pracy metronomu, kwantyzacja i transpozycja oktawową.....	153
11.1.2.3. Funkcja ROLL	154
11.1.2.4. Dobieranie brzmienia lub zestawu perkusyjnego.....	154
11.1.2.5. Poziom głośności	154
11.1.2.6. Chcesz stosować efekty?	155
11.1.2.7. Zapis wymienny (pole Mode ma wartość ERASE) lub nakładkowy (pole Mode ma wartość MERGE)	155
11.1.2.8. Zapis wstawkowy typu PUNCH	155
11.1.3. Zapis utworu na dysk.....	156
11.1.4. Przykład 2: Zapis utworu od podstaw.....	156
11.1.4.1. Stosowanie dwóch śladów perkusyjnych	157
11.1.4.2. Włączanie partii VARI PHRASE.....	157
11.2. EDYCJA UTWORÓW SEKWENCEROWYCH	157
11.2.1. Szybka edycja i funkcje użytkowe	157
11.2.1.1. Pole Play Trk	157
11.2.1.2. Wyciszanie śladów	157
11.2.1.3. Wyodrębnianie śladów	157
11.2.1.4. Mikser: zmiana poziomu głośności i dodawanie efektów	157
11.2.1.5. Pola REC	158
11.2.2. Edycja szczegółowa.....	158
11.2.2.1. Gdy parametr Data Type ma wartość Note	159
11.2.2.2. Funkcja ERASE (pole Erase).....	159
11.2.2.3. Funkcja DELETE (pole Delete).....	160
11.2.2.4. Funkcja INSERT (pole Insert).....	161
11.2.2.5. Funkcja TRANSPOSE (pole Trnspose).....	161
11.2.2.6. Funkcja VELOCITY (pole Velocity).....	161
11.2.2.7. Funkcja QUANTIZE (pole Quantize).....	162
11.2.2.8. Funkcja GATE TIME (pole Gate T.)	162
11.2.2.9. Funkcja SHIFT (pole Shift)	163
11.2.3. Inne funkcje użytkowe.....	163

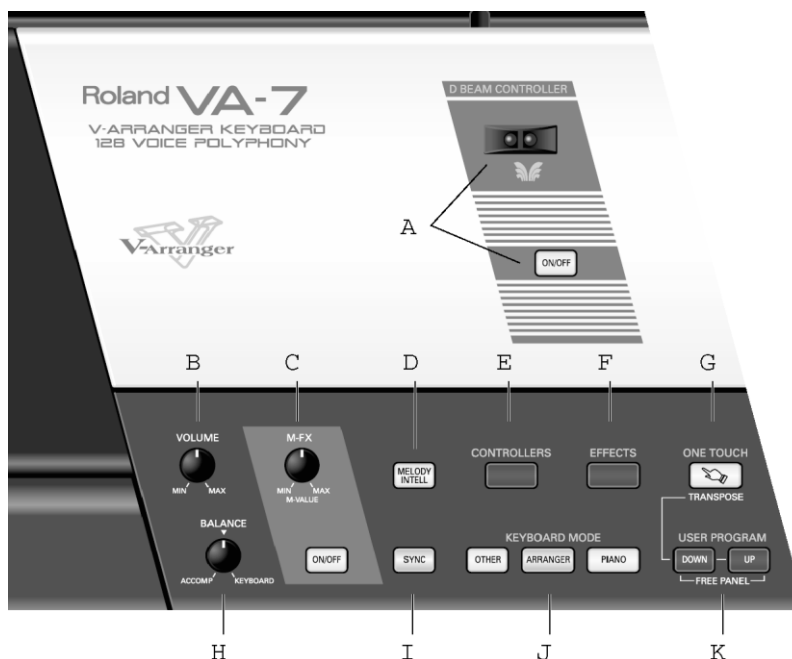
11.2.3.1. Funkcja CHANGE (pole Change).....	164
11.2.3.2. Funkcja COPY (pole Copy).....	165
11.2.3.3. Funkcja EXCHANGE (pole Exchange).....	165
11.2.3.4. Funkcja NAME (pole Name).....	166
11.2.3.5. Funkcja INITIALIZE (pole Initialize).....	166
11.3. KONWERTER STYLI AKOMPANIAMENTOWYCH.....	166
11.3.1. Uwagi ogólne.....	166
11.3.2. Posługiwanie się konwerterem stylów.....	167
11.4. FUNKCJA HEADER POST EDIT.....	168
ROZDZIAŁ 12: PROGRAMOWANIE STYLU UŻYTKOWNIKA.....	170
12.1. KONCEPCJA.....	170
12.1.1. Sekwencje.....	170
12.1.2. Ślady.....	171
12.1.3. Odmiany zapętlone i proste.....	171
12.1.3.1. Odmiany zapętlone.....	171
12.1.3.2. Odmiany proste.....	171
12.2. ZAPIS STYLU UŻYTKOWNIKA OD PODSTAW.....	172
12.2.1. Uruchamianie procedury edycyjnej (włączanie funkcji USER STYLE COMPOSER).....	172
12.2.2. Wybór śladu, wariacji, typu i odmiany.....	173
12.2.2.1. Praca z klonami.....	173
12.2.3. Zapis.....	173
12.2.4. Dobieranie tonacji.....	174
12.2.4.1. Parametr Octave.....	174
12.2.5. Kwantyzacja.....	174
12.2.6. Dobór brzmień.....	174
12.2.7. Metrum.....	175
12.2.8. Wyznaczanie długości sekwencji akompaniamentowej.....	175
12.2.8.1. Klonowanie, funkcje edycyjne i komunikaty ostrzegawcze (opcja Shared).....	176
12.2.9. Tempo.....	177
12.2.10. Zapis.....	177
12.2.11. Odtwarzanie, a potem decyzja: zachować zapis czy dokonać go ponownie?.....	177
12.2.12. Zapis stylu użytkownika na dysk.....	178
12.2.12.1. Redagowanie nazwy pliku.....	178
12.2.12.2. Zapis stylu na dysk.....	178
12.2.13. Programowanie innych partii i odmian akompaniamentowych.....	179
12.2.14. Wyciszanie partii podczas zapisu.....	179
12.2.15. Uwagi odnośnie programowania.....	179
12.2.15.1. Metronom i przedtakt.....	179
12.2.15.2. Odtwarzanie za pomocą aranżera.....	180
12.3. KOPIOWANIE STYLI ISTNIEJĄCYCH.....	180
12.3.1. Kopiowanie kompletnych odmian akompaniamentowych (wszystkie ślady).....	180
12.3.2. Kopiowanie pojedynczych śladów (partii akompaniamentowych).....	181
12.3.2.1. Aby użyć innego stylu dyskowego.....	181
12.3.3. Sposób kopiowania.....	181
12.4. EDYCJA STYLU UŻYTKOWNIKA.....	182
12.4.1. Edycja poprzez zapis w czasie rzeczywistym.....	182
12.4.1.1. Wprowadzanie nut.....	182
12.4.1.2. Wprowadzanie kontrolerów.....	182
12.4.1.3. Wprowadzanie danych lub modyfikacja danych istniejących.....	182
12.4.1.4. Zmiana brzmienia.....	182
12.4.1.5. Przestrzajanie instrumentów perkusyjnych.....	183
12.4.1.6. Edycja ekspresji, panoramy i poziomu sygnału do efektów.....	183
12.4.1.7. Programowanie tempa stylu.....	184
12.4.2. Funkcje edycyjne, które nie są elementem opcji edycyjnej.....	184
12.4.2.1. Opcja Length.....	184
12.4.2.2. Opcja Time Signature.....	185
12.5. EDYCJA STYLU UŻYTKOWNIKA.....	185
12.5.1. Funkcja ERASE (pole Erase).....	186
12.5.2. Funkcja DELETE (pole Delete).....	186
12.5.3. Funkcja INSERT (pole Insert).....	187
12.5.4. Funkcja TRANSPOSE (pole Trnspose).....	187
12.5.5. Funkcja VELOCITY (pole Velocity).....	187

12.5.6. Funkcja QUANTIZE (pole Quantize).....	188
12.5.7. Funkcja GATE TIME (pole Gate T.).....	188
12.5.8. Funkcja SHIFT (pole Shift).....	189
12.6. MIKROEDYCJA	189
12.6.1. Funkcja CHANGE (pole Change).....	190
12.6.2. Funkcja INSERT (pole Insert).....	191
12.6.3. Funkcja MOVE MIX (pole MoveMix).....	192
12.6.4. Funkcja COPY MIX (pole CopyMix).....	193
12.7. FUNKCJE UŻYTKOWE	193
12.7.1. Funkcja CHANGE (pole Change).....	193
12.7.2. Funkcja COPY (pole Copy).....	194
12.7.3. Funkcja NAME (pole Name).....	194
12.7.4. Funkcja DELETE (pole Delete).....	195
ROZDZIAŁ 13: ROZMAITOŚCI	195
13.1. STEROWNIKI.....	195
13.1.1. Sterownik D-BEAM.....	196
13.1.2. Odstrajanie (PITCH BEND)	198
13.1.3. Modulacja	198
13.1.4. Sterownik dotykowy RIBBON (nie dotyczy modelu VA-5)	199
13.1.5. Docisk.....	199
13.1.5.1. Parametry dla partii klawiaturowych (oprócz partii VARI PHRASE)	199
13.1.5.2. Parametry dla partii VARI PHRASE	200
13.1.5.3. Parametry dla aranżera	200
13.1.6. Pedal SUSTAIN (kontroler CC64)	201
13.1.7. Pedal przełączający.....	201
13.1.7.1. Parametry dla partii VAR I PHRASE	202
13.1.7.2. Dwa dodatkowe zastosowania pedału przełączającego.....	202
13.1.8. Pedal sterujący.....	203
13.1.8.1. Wylączenie reakcji partii na pedał sterujący	203
13.1.8.2. Sterowanie poziomem głośności.....	203
13.1.8.3. Parametr Assign w położeniu M-FX Value 1 lub M-FX Value 2	203
13.2. PARAMETRY GLOBALNE	203
13.2.1. Parametr Tone Recall	204
13.2.2. Parametr Factory Resume	204
13.2.2.1. Główne ustawienia dobierane w ramach opcji Tone	205
13.2.2.2. Główne ustawienia dobierane w ramach opcji Mixer	205
13.2.3. Parametr Virtual Band Autorun.....	205
ROZDZIAŁ 14: MIDI.....	205
14.1. INFORMACJE OGÓLNE O SYSTEMIE MIDI.....	205
14.1.1. Komunikaty MIDI, wykorzystywane w tym instrumencie.....	206
14.1.1.1. Kontrolery.....	207
14.1.1.2. Komunikaty o docisku (tylko kanałowy typ docisku: CHANNEL AFTERTOUCH*).....	208
14.1.1.3. ALL SOUND OFF.....	208
14.1.1.4. ALL NOTES OFF*.....	208
14.1.1.5. RESET ALL CONTROLLERS*.....	208
14.1.1.6. Funkcja ACTIVE SENSING	208
14.1.1.7. Komunikaty systemowe EXCLUSIVE.....	208
14.1.1.8. Uniwersalne komunikaty systemowe EXCLUSIVE	208
14.1.2. Tabele implementacji	209
14.2. ODBIÓR KOMUNIKATÓW MIDI	209
14.2.1. Odbiór komunikatów MIDI (RX).....	209
14.2.2. Transmisja komunikatów MIDI (TX)	209
14.2.3. Edycja funkcji MIDI.....	209
14.2.4. Opcje grupy Macro Settings.....	210
14.2.5. Co dalej?.....	210
14.3. POLA KEYBOARD MIDI, STYLE MIDI ORAZ SONG MIDI	210
14.3.1. Funkcja LOCAL	211
14.3.2. Grupa Limit.....	211
14.3.3. Pola TX Filter i RX Filter	211
14.3.4. Filtrowanie komunikatów MIDI dla partii aranżera (pole Tx Filter)	212
14.3.5. Filtrowanie komunikatów MIDI dla partii VARI PHRASE (nie dotyczy modelu VA-5).....	212

14.3.6. Filtrowanie komunikatów MIDI dla partii AUDIO IN (nie dotyczy modelu VA-5)	213
14.4. FUNKCJE UŻYTKOWE MIDI	213
14.4.1. Synchronizacja transmisji i odbioru MIDI (opcja Sync).....	213
14.4.2. Grupa Style TX Sync	213
14.4.3. Grupa Song TX Sync	213
14.4.3.1. Grupy Style RX Sync i Song RX Sync	213
14.4.4. Główny kanał komunikacyjny (opcja Basic)	214
14.4.4.1. Grupy MIDI TX i MIDI RX	214
14.4.5. Opcja Style	214
14.4.5.1. Wywoływanie stylów muzycznych poprzez MIDI	215
14.4.6. Opcja NTA.....	215
14.4.7. Opcja Param	216
14.5. ZESTAWY MIDI	217
14.5.1. Zapis Zestawu MIDI.....	217
14.5.2. Wywoływanie Zestawu MIDI	217
14.5.2.1. Zestaw MIDI, wywoływany po włączeniu zasilania.....	217
14.5.3. Zapis Zestawów MIDI na dysk.....	217
14.5.4. Ładowanie Zestawów MIDI	218
ROZDZIAŁ 15: FUNKCJE DYSKOWE	218
15.1. ŁADOWANIE DANYCH Z DYSKU (OPCJA LOAD)	219
15.1.1. Ładowanie stylu użytkownika/kopiowanie stylu z pamięci stałej ROM.....	219
15.1.2. Ładowanie Zestawu zbiorów USER PROGRAM.....	219
15.1.3. Ładowanie Zestawu MIDI.....	219
15.1.4. Ładowanie fraz funkcji VARI PHRASE.....	220
15.2. ZAPIS DANYCH NA DYSK (OPCJA SAVE)	220
15.2.1. Zapis stylu akompaniamentowego użytkownika	220
15.2.1.1. Redagowanie nazwy stylu akompaniamentowego	220
15.2.2. Zapis utworu.....	220
15.2.3. Zapis Zestawu zbiorów USER PROGRAM	221
15.2.4. Zapis Zestawu MIDI.....	221
15.2.5. Zapis fraz funkcji VARI PHRASE.....	221
15.3. KASOWANIE PLIKÓW (FUNKCJA DELETE)	222
15.4. DYSKOWE FUNKCJE UŻYTKOWE	223
15.4.1. Formatowanie dysków (funkcja Format)	223
15.4.2. Funkcje kopiowania	223
15.4.2.1. Kopiowanie zawartości całej dyskietki na inną dyskietkę	223
15.4.2.2. Kopiowanie wybranego pliku z jednej dyskietki na inną (przykład: kopiowanie utworu)	225
15.4.2.3. Kopiowanie z dysku ZIP na dyskietkę (przykład: kopiowanie stylów akompaniamentowych).....	226
15.4.3. Kopiowanie plików innego typu	226
15.4.3.1. Kopiowanie fraz funkcji VARI PHRASE lub zestawów fraz	226
15.4.4. Zmiana nazwy pliku (funkcja RENAME).....	226
ROZDZIAŁ 17: RODZAJE EFEKTÓW BLOKU M-FX I ICH MODYFIKOWALNE PARAMETRY	227

Rozdział 1: Opis płyty czołowej i ściany tylnej

1.1. Płyta czołowa



A. Sekcja sterownika D-BEAM

Przycisk [ON/OFF] służy do włączania (dioda przycisku świeci się) i wyłączania sterownika. Jeśli przycisk ten wciśniesz (tzn. naciśniesz i przytrzymasz) na kilka sekund, na ekranie pojawi się ekran roboczy, umożliwiający wybranie parametru, którego to wartość będzie można zmieniać za pomocą sterownika D-BEAM. Parametr można wybierać również po naciśnięciu przycisku [CONTROLLERS].

UWAGA: Technologia sterownika D-BEAM została opatentowana przez firmę Interactive Light, Inc.

Poruszaj ręką lub ciałem nad dwoma „oczami” sterownika w celu sterowania wartością wybranego parametru (poziom głośności, częstotliwość odcięcia, głębokość modulacji, itp.).

B. Potencjometr [VOLUME]

Potencjometr ten służy do regulowania poziomu głośności wyjściowej instrumentu jako całości. Dotyczy to zarówno głośników, jak i gniazd słuchawkowych. Położenie tego potencjometru determinuje również poziom głośności wyjściowej w gniazdach STEREO OUT.

C. Potencjometr [M-FX] oraz przełącznik [ON/OFF]

Potencjometr [M-FX] służy do modyfikowania w czasie rzeczywistym wartości wybranego parametru efektu procesora multieffektowego (blok MULTI). Przycisk [ON/OFF] służy do włączania procesora multieffektowego. Jeśli przycisk ten wciśniesz (tzn. naciśniesz i przytrzymasz) na kilka sekund, na ekranie pojawi się ekran roboczy, umożliwiający wybranie parametru, którego to wartość będzie można zmieniać za pomocą potencjometru [M-FX]. Należy pamiętać, że działanie potencjometru będzie odnosić się tylko do tych partii instrumentu, które zostały przypisane do procesora multieffektowego.

D. Przycisk [MELODY INTELL]

Przycisk służy do włączania automatycznej harmonii (drugi i trzeci głos) do odgrywanych solówek lub melodii. Jeśli przycisk ten wciśniesz (tzn. naciśniesz i przytrzymasz) na kilka sekund, na ekranie pojawi się ekran roboczy, umożliwiający wybranie typu stosowanej harmonii.

E. Przycisk [CONTROLLERS]

Przycisk służy do wywoływania ekranu roboczego, umożliwiającego określanie warunków pracy sterowników instrumentu (sterownika D-BEAM, itd., ale również pedałów i trzech potencjometrów, sterujących odtwarzaniem fraz funkcji VARI PHRASE).

F. Przycisk [EFFECTS]

Przycisk służy do wywoływania ekranu roboczego, umożliwiającego edycję wszystkich efektów. Model VA-7 został wyposażony w dwa zestawy efektów: grupę czterech efektów, które są dostępne dla większości partii instrumentu oraz grupę dwóch efektów, zarezerwowanych dla procesora VariPhrase oraz wejścia audio.

G. Przycisk [ONE TOUCH/TRANSPOSE]

Ten przycisk jest dwufunkcyjny: jeśli go naciśniesz, na ekranie pojawi się ekran roboczy, umożliwiający modyfikowanie ustawień funkcji ONE TOUCH, obowiązujących dla aktualnie wywołanego stylu akompaniamentowego (⇒ 3.5.3).

Jeśli przycisk ten wciśniesz, to za pomocą przycisków grupy USER PROGRAM/FREE PANEL [DOWN] i [UP] będziesz mógł transponować klawiaturę w krokach półtonowych skali chromatycznej.

H. Potencjometr [BALANCE]

Potencjometr ten służy do równoważenia poziomu głośności odtwarzania akompaniamentu w stosunku do poziomu głośności odtwarzania partii klawiaturowych.

I. Przycisk [SYNC]

Naciśnięcie tego przycisku uaktywnia jedną z dwóch funkcji synchronizujących. W ustawieniu fabrycznym uaktywniana jest funkcja startu synchronicznego. Jeśli przycisk ten wciśniesz na kilka sekund, na ekranie pojawi się ekran roboczy, umożliwiający wybranie drugiej opcji synchronizującej.

J. Grupa KEYBOARD MODE

Te trzy przyciski służą do wybierania procedury, sterującej automatycznym akompaniamentem i określającej czy klawiatura instrumentu będzie podzielona (po naciśnięciu przycisku [ARRANGER]), czy na całej jej szerokości będzie można odtwarzać tylko jedno brzmienie (po naciśnięciu przycisku [PIANO]). Naciśnięcie przycisku [OTHER] udostępnia inne konfiguracje oraz daje możliwość modyfikowania parametrów, związanych z klawiaturą, takich jak transpozycja półtonowa i oktawową oraz sposób odstrajania partii aranżera.

K. Przyciski USER PROGRAM/FREE PANEL [DOWN] i [UP]

Naciśnięcie przycisku [DOWN] wywołuje z pamięci Program Użytkownika (ustawienia płyty czołowej tworzone za pomocą funkcji USER PROGRAM) o numerze o jedność niższym od aktualnie stosowanego, a naciśnięcie przycisku [UP] wywołuje Program Użytkownika o numerze o jedność wyższym od aktualnie stosowanego.



L. Ekran

Jest to tzw. ekran dotykowy, umożliwiający wywoływanie funkcji, zmienianie wartości parametrów, itp. poprzez dotyknięcie odpowiednich pól ekranu. Proszę zwrócić uwagę, że bardzo dużo funkcji można uruchomić tylko w ten sposób.

M. Przycisk [ORCHESTRATION]

Przycisk służy do wywoływania ekranu roboczego, umożliwiającego modyfikowanie orkiestracji aktualnie stosowanego stylu akompaniamentowego i korzystanie z funkcji STYLE MORPHING (⇒ 4.6.2).

N. Przycisk [VIRTUAL BAND]

Przycisk ten umożliwia odtwarzanie utworów demonstracyjnych lub korzystanie z funkcji, umożliwiającej konfigurowanie instrumentu poprzez udzielenie odpowiedzi na kilka pytań. Funkcja ta nosi nazwę EASY ROUTING i jest dostępna w sześciu językach.

O. Dioda „DISK”

Wskaźnik ten świeci się wtedy, gdy pracuje napęd ZIP (dotyczy modelu VA-7) lub napęd dyskiety.

P. Przycisk [SONG COMPOSER]

Przycisk służy do uruchamiania funkcji SONG COMPOSER, służącej do odtwarzania, zapisywania i edycji utworów.

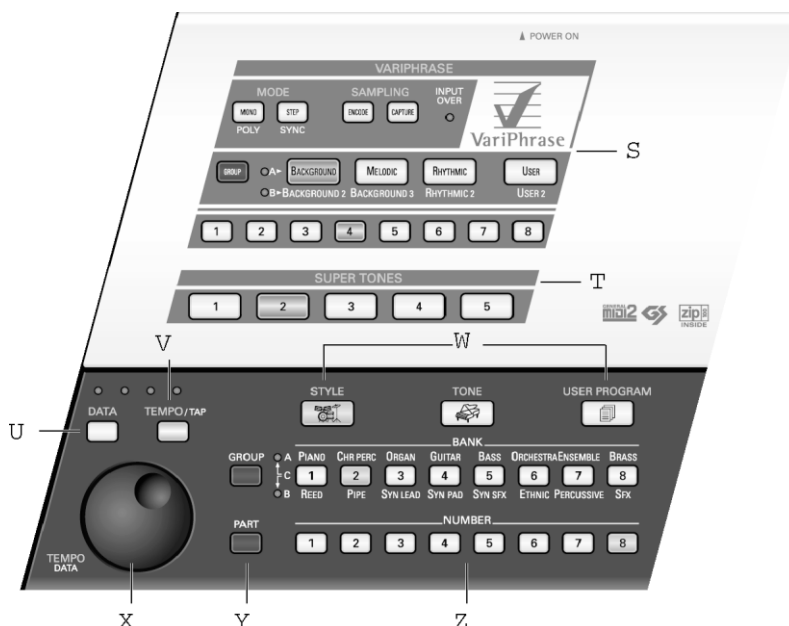
Q. Przycisk [FUNCTION MENU]

Przycisk służy do wywoływania menu ekranowego, zawierającego wszystkie funkcje, których prawdopodobnie nie będziesz używać zbyt często.

UWAGA: Ekran roboczy „FUNCTION MENU” zawiera pole „PANEL INFO”. Po naciśnięciu tego pola na ekranie pojawia się informacja o funkcjach specjalnych, aktualnie przypisanych do przycisków płyty czołowej.

R. Przyciski sterowania aranżerem

Przyciski te służą do uruchamiania odmian akompaniamentowych oraz do uruchamiania i zatrzymywania aranżera.



S. Grupa VARIPHASE (dotyczy modelu VA-7)

Przyciski służą do obsługi wspaniałej funkcji VARI PHRASE. Model VA-5 funkcji tej nie posiada.

T. Grupa SUPER TONES

Przyciski te służą do wywoływania tzw. „super brzmień”. Są to brzmienia, przeznaczone dla pierwszej górnej partii klawiaturowej UPPER 1, którymi chciałbyś posługiwać się częściej niż innymi. W pamięci instrumentu można przechowywać dwa zestawy po pięć brzmień: zestaw fabryczny (FACTORY) i zestaw użytkownika (USER). W ten sposób można zaprogramować dziesięć ulubionych brzmień (⇒ 4.2.2).

U. Przycisk [DATA]

Gdy przycisk świeci się (a zdarza się za każdym razem, gdy do wywołujesz edytowalny parametr), jego naciśnięcie powoduje wyświetlenie na ekranie pól z cyframi od 0 - 9, umożliwiającymi szybkie wprowadzanie liczb.

V. Przycisk [TEMPO/TAP]

Gdy świeci się przycisk [DATA], naciśnięcie tego przycisku (również zacznie świecić) pozwoli zmienić tempo utworu sekwencerowego lub tempo aranżera. Następnie, za pomocą koła [TEMPO/DATA] będziesz mógł dobrać żadaną wartość. Wciśnięcie tego przycisku wywoła ekran roboczy, udostępniający różne opcje, związane z tempem. Za jego pomocą można również „ręcznie” wyznaczać tempo, naciskając go kilka razy w żdanym tempie.

W. Przyciski [STYLE], [TONE] i [USER PROGRAM]

Przyciski te służą do określania zadań dla przycisków grupy BANK i grupy NUMBER. W celu łatwiejszej identyfikacji przyciski świecą różnymi kolorami: przycisk [STYLE] świeci kolorem zielonym, przycisk [TONE] świeci kolorem czerwonym, a przycisk [USER PROGRAM] świeci kolorem pomarańczowym. W takim samym kolorze świecą aktywne przyciski grup BANK i NUMBER.

X. Koło [TEMPO/DATA]

Przeznaczenie tego koła zależy od stanu przycisków [DATA] i [TEMPO/TAP]. Jeśli przycisk [TEMPO/TAP] świeci się, koło służy do modyfikowania wartości tempa. Gdy świeci się przycisk [DATA], koło służy do modyfikowania wartości aktualnie wybranego parametru.

Y. Przycisk [PART]

Wciśnięcie tego przycisku umożliwia wywoływanie partii, dla której chcesz dobrać inne brzmienie oraz wywołanie ekranu roboczego, na którym dana partia będzie już aktywna. Zależność pomiędzy przyciskiem [PAGE] i przyciskami grupy NUMBER jest następująca:

- [PART]+[1] (wcisnij przycisk [PART] i w grupie NUMBER naciśnij przycisk [1] = UPPER 1 (wywołana zostanie pierwsza górna partia klawiaturowa);
- [PART]+[2] = UPPER 2;
- [PART]+[3] = partia MANUAL DRUMS (odtworzenie zestawów perkusyjnych za pomocą klawiatury);
- [PART]+[4] = bez przydziału;
- [PART]+[5] = partia MELODY INTELLIGENCE;
- [PART]+[6] = LOWER 1 (pierwsza dolna partia klawiaturowa);

- [PART]+[7] = LOWER 2 (druga dolna partia klawiaturowa);
- [PART]+[8] = MANUAL BASS (odtwarzanie brzmień basowych za pomocą klawiatury).

Wciśnij przycisk [PART]. Przyciski [STYLE], [TONE], [USER PROGRAM], [GROUP] oraz przyciski grup BANK i NUMBER zgasną, za wyjątkiem przycisku grupy NUMBER, związanego z aktualnie wywołaną partią. Zwolnij przycisk, aby wywołać żądaną partię.

Z. Przycisk [GROUP] oraz grupy BANK i NUMBER

Przyciski te służą do wybierania żądanego stylu akompaniamentowego, brzmienia lub komórki pamięci ustawień płyty czołowej (funkcja USER PROGRAM).



a. Drążek [[BENDER/MODULATION]]

Pchnięcie drążka w kierunku „od siebie” umożliwia kreowanie efektu VIBRATO, a ruchy drążka w lewo i w prawo umożliwiają odstrajanie dźwięków (PITCH BEND).

b. Sterownik RIBBON (nie dotyczy modelu VA-5)

Poruszanie palcem po sterowniku lub naciskanie go w określonym miejscu powoduje modyfikowanie wartości przypisanego do niego parametru. Użytkownik ma możliwość wyboru parametru, sterowanego za pomocą tego sterownika.

c. Gniazda słuchawkowe

Instrument został wyposażony w dwa gniazda słuchawkowe. Pamiętaj, aby z instrumentem współpracowały słuchawki stereofoniczne wysokiej jakości (model RH-25 lub RH-50 firmy ROLAND, nie ma ich w wyposażeniu instrumentu). Włożenie wtyczki do dowolnego gniazda słuchawkowego odłącza głośniki.

d. Napęd dyskietek

Z instrumentem mogą współpracować dyskietki typu 2HD i 2DD, co pozwala zapisywać na nich style muzyczne, Programy Użytkownika, zarejestrowane utwory sekwencerowe i zestawy MIDI.

UWAGA: Nigdy nie próbuj wyjmować dyskietki z napędu, gdy świeci się lub miga dioda „DISK”, gdyż może to spowodować uszkodzenie dyskietki lub głowicy napędu.

e. Napęd dysków ZIP (nie dotyczy modelu VA-5)

Napęd dysków ZIP można wykorzystywać do zapisu i odtwarzania zarejestrowanych utworów sekwencerowych oraz do zapisu i ładowania stylu użytkownika, Programów Użytkownika, zestawów MIDI, fraz funkcji VARI PHRASE, itp.

UWAGA: Aby uniknąć uszkodzenia dysku ZIP, który może pomieścić do 100 MB cennych danych, nie wolno wyjmować go ręcznie z napędu.

1.2. Ściana tylna



1. Gniazdo [FC PEDAL]

Gniazdo służy do podłączania sterownika pedałowego FC-7.

2. Potencjometr [LCD CONTRAST]

Potencjometr służy do regulowania kontrastu ekranu w celu poprawienia jego czytelności.

UWAGA: Ekran LCD może się czasami nagrzewać. Z tego powodu być może po włączeniu zasilania kontrast ekranu będziesz musiał regulować kilkakrotnie.

3. Przycisk [POWER ON]

Przełącznik zasilania.

4. Gniazdo [AC]

Gniazdo zasilania, do którego podłącza się kabel sieciowy, znajdujący się w wyposażeniu instrumentu.

5. Grupa VARIPHASE

- potencjometr [LEVEL] służy do precyzyjnego regulowania czułości wejściowej procesora VariPhrase. Zawsze należy dobierać takie ustawienie, przy którym nie będą występować zniekształcenia;
- przełącznik [GAIN] służy do wybierania czułości wejścia audio - po podłączeniu mikrofonu przełącznik powinien znajdować się w położeniu „MIC”, a po podłączeniu odtwarzacza płyt kompaktowych, MiniDiscu, itp. przełącznik powinien znajdować się w położeniu „LINE”;
- gniazdo [INPUT] to monofoniczne gniazdo typu JACK o średnicy 1/4 cala, przeznaczone do podłączania źródła sygnału, który chcesz samplować. Dopóki nie kupisz lub nie pożyczysz sobie specjalnego kabla, do tego gniazda będzie mógł podłączyć tylko jeden kanał wyjściowy twojego odtwarzacza płyt kompaktowych. Natomiast mikrofon można podłączyć bezpośrednio. W przypadku chęci podłączenia odtwarzacza CD lub MD będziesz musiał kupić kabel, zakończony z jednej strony wtyczką typu JACK, a z drugiej strony wtyczką typu CINCH (lub odpowiednią przejściówkę). Albo możesz zaopatrzyć się w kabel typu PJ-1M, dostępny u dealerów firmy ROLAND.

6. Grupa STEREO IN

Gniazda te umożliwiają podłączanie źródła zewnętrznych sygnałów liniowych (syntezatora, odtwarzacza płyt CD, modułu brzmieniowego, itp.) w celu odsłuchu za pomocą głośników tego instrumentu. Jeśli doprowadzany sygnał jest monofoniczny, należy go podłączyć do gniazda [L/MONO].

UWAGA: Sygnału wejściowego z tych gniazd nie można samplować za pomocą funkcji VARI PHRASE, ani też przypisywać do partii AUDIO IN.

7. Grupa STEREO OUT

Gniazda te są głównym wyjściem liniowym instrumentu, umożliwiają podłączanie go do miksera lub końcówki mocy. Włożenie wtyczek do tych gniazd nie odłącza głośników.

8. Gniazdo [SUSTAIN FOOTSWITCH]

Gniazdo służy do podłączania pedału przełączającego typu DP-2, DP-6 lub FS-5U (nie ma go w wyposażeniu instrumentu) pełniącego funkcje pedału SUSTAIN.

9. Gniazdo [FOOT SWITCH]

Gniazdo służy do podłączania pedału przełączającego typu DP-2, DP-6 lub FS-5U (nie ma go w wyposażeniu instrumentu) przeznaczonego do sterowania przypisaną mu funkcją.

10. Gniazdo [FOOT PEDAL]

Gniazdo służy do podłączania pedału sterującego typu EV-5 lub FV-300L (nie ma go w wyposażeniu instrumentu), przeznaczonego do sterowania poziomem głośności jednej lub kilku partii lub do sterowania przypisaną mu funkcją.

11. Interfejs MIDI

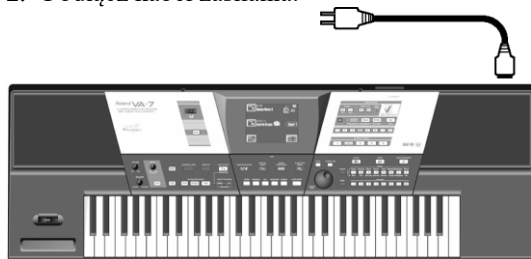
Gniazda przeznaczone są do łączenia instrumentu z innymi urządzeniami MIDI.

Rozdział 2: Odsłuch utworów demonstracyjnych

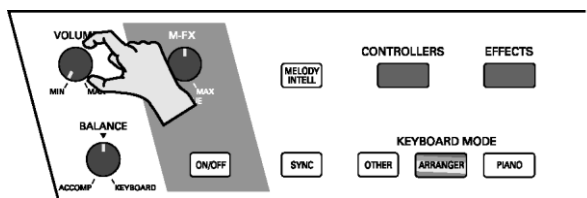
Instrument opuszcza fabrykę wyposażony w utwory demonstracyjne, prezentujące jego wszystkie możliwości.

UWAGA: Wszystkie utwory demonstracyjne opracowane zostały przez europejski oddział firmy ROLAND we współpracy z Luigi Brutti i Roberto Lanciotti. Wszystkie prawa zastrzeżone.

1. Rozpakuj instrument i ustaw go na stabilnej powierzchni.
2. Podłącz kabel zasilania.



3. Potencjometr [VOLUME] ustaw w położenie „MIN”.



4. Naciśnij przycisk [POWER ON]. Gdy system operacyjny zakończy procedurę sprawdzania obwodów instrumentu, na ekranie pojawi się taki obraz:



Opis na ekranie: Funkcja Easy Routing pomoże ci w dowolnym momencie konfigurować i dokonywać ustawień instrumentu.

Ten ekran roboczy będzie pojawiać się na ekranie automatycznie, gdy instrument będzie nieużywany dłużej niż pięć minut.

UWAGI:

- opcję wyświetlania tego ekranu po pięciu minutach można wyłączyć (⇒ 13.2);

- jeśli ten ekran roboczy chciałbyś wywołać podczas posługiwania się instrumentem, naciśnij przycisk [VIRTUAL BAND].

Za pomocą pól grupy „Language” możesz wybrać język, w którym wyświetlane będą komunikaty procedury demonstracyjnej.

UWAGA: Istnieje możliwość zainstalowania polskiej wersji językowej. W tym celu prosimy się zgłosić do autoryzowanego przedstawiciela firmy ROLAND.

5. Naciśnij pole „DEMO”. Na ekranie pojawi się obraz, jak na poniższym rysunku:



Opis na ekranie: Co chcesz przesłuchać?

UWAGA: Po wybraniu innego języka pytanie na ekranie pojawi się w tym języku.

6. Przekręć trochę potencjometr [VOLUME]. Ostateczny poziom głośności dobierzesz podczas odtwarzania utworów demonstracyjnych.
7. Włóż dysk do napędu ZIP (dotyczy modelu VA-7) lub dyskietkę do napędu dyskietek (dotyczy modelu VA-5). Utwory demonstracyjne nie są przechowywane w pamięci wewnętrznej instrumentu. Jeśli nie włożysz dyskietki lub dysku ZIP, na ekranie pojawi się komunikat: „File 01TNEOMO not found. Insert proper ZIP disk please!!” (Plik 01TNEOMO nie został znaleziony. Proszę włożyć odpowiedni dysk).



8. Naciśnij pole jednej z czterech opcji demonstracyjnych:
 - pole „ALL DEMO” - instrument odtworzy wszystkie utwory demonstracyjne;
 - pole „TONE DEMO” - instrument odtworzy utwory demonstracyjne, najlepiej prezentujące jego możliwości brzmieniowe;

- pole „STYLE DEMO” - instrument odtworzy utwory demonstracyjne, najlepiej prezentujące jego style akompaniamentowe;
- pole „VariPhrase DEMO” (dotyczy modelu VA-7) - naciśnij to pole, aby posłuchać ekscytujących możliwości procesora VARI PHRASE.

To, co nastąpi później, zależy od wybranej opcji demonstracyjnej.

Jeśli wybrałeś opcję „ALL DEMO”



Opis na ekranie: Naciśnij PLAY, aby przesłuchać całe DEMO instrumentu.

- odtwarzanie jest uruchamiane automatycznie. Jeśli nie chcesz wysłuchać utworu do końca, naciśnij pole „SKIP NEXT”, aby wywołać początek następnego utworu;
- aby zatrzymać odtwarzanie, naciśnij pole „STOP”;
- jeśli chcesz kontynuować odtwarzanie od początku bieżącego lub następnego utworu, po naciśnięciu pola „SKIP NEXT” naciśnij pole „PLAY”;
- naciśnij pole „BACK”, aby wrócić do ekranu roboczego z opcjami demonstracyjnymi;
- naciśnij pole „EXIT”, aby wyłączyć opcję demonstracyjną i wrócić do podstawowego ekranu roboczego (⇒ 3.3).

Jeśli wybrałeś opcję „TONE DEMO”



Opis na ekranie: Wybierz DEMO barwy.

- odtwarzanie jest uruchamiane automatycznie. Za pomocą pól ekranowych, prezentujących grupy brzmień („Piano”, „CPerc”, itd.) można wywołać inny utwór demonstracyjny, wykorzystujący brzmienia tej grupy. Skróty na polach ekranowych są takie same, jak opisy przycisków grupy BANK. Niektóre utwory demonstracyjne posługują się kilkoma brzmieniami danej grupy.

UWAGA: Utwory demonstracyjne można zmieniać również podczas odtwarzania.

- aby zatrzymać odtwarzanie, naciśnij pole „STOP”, aby je wznowić - naciśnij pole „PLAY”;
- naciśnij pole „BACK”, aby wrócić do ekranu roboczego z opcjami demonstracyjnymi;
- naciśnij pole „EXIT”, aby wyłączyć opcję demonstracyjną i wrócić do podstawowego ekranu roboczego (⇒ 3.3).

Jeśli wybrałeś opcję „STYLE DEMO”



Opis na ekranie: Wybierz DEMO stylu muzycznego.

- odtwarzanie jest uruchamiane automatycznie. Za pomocą pól ekranowych, prezentujących grupy stylów akompaniamentowych („Rock”, „Dance”, itd.) można wywołać inny styl. Style muzyczne są odtwarzane za pomocą sekwencji akompaniamentowych, które można transponować i modyfikować w czasie rzeczywistym.
- aby zatrzymać odtwarzanie, naciśnij pole „STOP”, aby je wznowić - naciśnij pole „PLAY”;
- naciśnij pole „BACK”, aby wrócić do ekranu roboczego z opcjami demonstracyjnymi;
- naciśnij pole „EXIT”, aby wyłączyć opcję demonstracyjną i wrócić do podstawowego ekranu roboczego (⇒ 3.3).

Jeśli wybrałeś opcję „VariPhrase DEMO”) 



Opis na ekranie: Naciśnij PLAY, aby przesłuchać DEMO procesora VariPhrase.

- odtwarzanie jest uruchamiane automatycznie. Aby zatrzymać odtwarzanie, naciśnij pole „STOP”, aby je wznowić - naciśnij pole „PLAY”;
 - naciśnij pole „EXIT”, aby wyłączyć opcję demonstracyjną i wrócić do podstawowego ekranu roboczego (⇒ 3.3).
9. Naciśnij pole „BACK”, aby wrócić do ekranu roboczego z opcjami demonstracyjnymi i jeszcze raz, aby wyłączyć opcję demonstracyjną i wrócić do podstawowego ekranu roboczego (⇒ 3.3).

Rozdział 3: Funkcje podstawowe

3.1. Opis ogólny

Model VA-5/VA-7 to dwa instrumenty w jednym: jedna część umożliwia stosowanie automatycznego akompaniamentu, dokładanego do linii melodycznych, odtwarzanych za pomocą części drugiej.



Lewa ręka: Kontrola aranżera
Prawa ręka: melodia (Partie klawiaturowe/partia procesora VariPhrase)

W instrumencie można wyróżnić dwie główne sekcje, wykorzystywane podczas gry na żywo (trzecia sekcja, sekwencerowy kreator utworów czyli funkcja SONG COMPOSER, również może być wykorzystywana podczas gry na żywo, ale jej głównym przeznaczeniem jest zapis i odtwarzanie twoim muzycznych dokonań).

1. Sekcja klawiatury

Sekcja ta składa się z partii, które są niezbędne do gry za pomocą klawiatury. Model VA-5/VA-7 został wyposażony w osiem partii klawiaturowych, z których sześć można używać równocześnie: dwie

górne partie klawiaturowe UPPER 1 i UPPER 2, dwie dolne partie klawiaturowe LOWER 1 i LOWER 2, partia VARI PHRASE procesora VARI PHRASE oraz partia basu manualnego MANUAL BASS (stosowane są również skróty M.Bass lub MBS). Siódma partia może występować tylko samodzielnie - jest to partia MANUAL DRUMS (stosowane są również skróty M.Drums lub MDR) i służy ona do odtwarzania zestawów perkusyjnych za pomocą klawiatury. Partii tej nie można łączyć z partiami UPPER 1, UPPER 2 lub VARI PHRASE, chociaż można ją przypisywać tylko do prawej części klawiatury i używać wspólnie z dolnymi partiami klawiaturowymi, odtwarzanymi za pomocą lewej części klawiatury (⇒ 4.2.4).

Ośma partia nosi nazwę „MInt” i jest to, jakby powiedzieli spece od komputerów, partią skrośną: należy ona do sekcji klawiatury, ale jest sterowana za pomocą aranżera (⇒ 7.3).

2. Sekcja aranżera

Aranżer jest twoim zespołem akompaniującym, odtwarzającym style akompaniamentowe, zarejestrowane przez muzyków firmy ROLAND, jej poddostawców, twoich kolegów lub przyjaciół albo przez ciebie samego. Aranżer działa podobnie, jak maszyna perkusyjna, bo posługuje się sekwencjami akompaniamentowymi. Jednakże, inaczej niż w maszynie perkusyjnej, użytkownik ma możliwość wywoływania żądanej sekwencji akompaniamentowej w dowolnej chwili podczas gry. A więc nie musisz już programować kolejności odtwarzania sekwencji akompaniamentowych. Ponadto aranżer, oprócz partii perkusyjnej, posiada również partie melodyczne i basowe. Akompaniament można transponować w czasie rzeczywistym. Jedyną rzeczą, której aranżer żąda od muzyka, to wybieranie akordów sterujących (zazwyczaj robi się to lewą ręką).

UWAGA: Instrumentalne popisy można wzbogacić wokalem, wprowadzanym za pomocą funkcji VARI PHRASE (⇒ 3.5.4) lub wykonywanym na żywo (⇒ 4.5).

3.2. Funkcja EASY ROUTING (szybki zapis ustawień)

Ekran roboczy „Virtual Band” to pierwszy ekran roboczy, pojawiający się po włączeniu zasilania.



Opis na ekranie: Funkcja Easy Routing pomoże ci w dowolnym momencie konfigurować i dokonywać ustawień instrumentu.

Wiesz już, do czego służy pole „DEMO”. Przyjrzyjmy się teraz funkcji „EASY ROUTING”.

1. Jeśli powyższy ekran roboczy nie jest wyświetlany, wyłącz zasilanie instrumentu i włącz je ponownie lub naciśnij przycisk [VIRTUAL BAND].

UWAGA: Opcję wyświetlania tego ekranu po włączeniu zasilania można wyłączyć (⇒ 13.2).

2. Wybierz język komunikowania się z systemem operacyjnym, naciskając odpowiednie pole. Wybrana opcja językowa jest zapamiętywana i wywoływana automatycznie przy następnym włączeniu zasilania.
3. Naciśnij pole „EASY ROUTING”. Na ekranie pojawi się obraz, jak na poniższym rysunku:



Opis na ekranie: Który rodzaj z sekcji klawiszowych potrzebujesz?

Użytkownik nawiązuje dialog z systemem operacyjnym instrumentu poprzez udzielanie odpowiedzi na zadawane mu pytania i wybieranie opcji, prezentowanych przez system.

- zadecyduj, czy chcesz grać z automatycznym akompaniamentem (naciśnij pole „In a BAND”), czy też nie (naciśnij pole „As a SOLOIST”).

Jeśli naciśnąłeś pole „As a SOLOIST”, będziesz mieć dwie opcje do wyboru:

- opcja „ORGANIST” - klawiatura zostanie podzielona i będziesz mógł odtwarzać dwa brzmienia równocześnie. Pomimo nazwy opcja ta daje możliwość wyboru również innych kombinacji, typu brzmienie saksofonowe w prawej części klawiatury, a brzmienie syntezatorowe w lewej części;
- opcja „PIANIST” - na całej szerokości klawiatury będzie można odtwarzać tylko jedno brzmienie. Ale oczywiście będziesz miał możliwość posługiwania się nie tylko brzmieniami fortepianowymi.

UWAGI:

- po wybraniu opcji „As a SOLOIST” można korzystać z partii perkusyjnej aranżera i odtwarzać perkusyjne sekwencje akompaniamentowe, uruchamiane przyciskiem [START/STOP];
- gdy instrument poznasz lepiej, zorientujesz się, że wybór jednej z tych opcji jest równocześnie wyborem procedury sterującej (⇒ 4.1).

Jeśli naciśnąłeś pole „As a BAND”

Klawiatura dzieli się na dwie części: część lewą, przeznaczoną do sterowania aranżerem i część prawą, przeznaczoną do odtwarzania linii melodycznych i solówek.

- następnie będziesz musiał określić, ile instrumentów będzie tworzyć akompaniament: tylko perkusja i bas (opcje „Drums” i „Drm&Bass”), mały zespół (opcja „Combo”) lub duży zespół muzyczny, choć może to być również orkiestra (opcja „Big Band”).

UWAGA: Gdy instrument poznasz lepiej, zorientujesz się, że wybór jednej z tych opcji jest równocześnie wyborem wersji orkiestracji (⇒ 4.6.2).

- następnie będziesz mieć do wyboru trzy opcje, przeznaczone do określenia rodzaju muzyki, którą masz zamiar grać: „ROMANTIC”, „BALL ROOM” i „HEAVY”. Podział ten również należy traktować umownie, gdyż w opcji „ROMANTIC” mieści się np. styl *Hip-Hop*;
- na koniec będziesz mieć możliwość wyboru stylu akompaniamentowego oraz brzmienia, odtwarzanego w prawej części klawiatury. Dla każdego stylu akompaniamentowego system sugeruje osiem brzmień do wyboru.

Inne dostępne pola oraz dodatkowe dobre rady

- naciśnij pole „BACK”, aby wrócić do poprzedniego ekranu roboczego i zmienić dokonane tam ustawienia;
- jeśli na ekranie pojawi się pole „FINISH”, możesz go nacisnąć w celu potwierdzenia wyboru, dokonanego do tej pory. Ustawienia będą ważne od zaraz;
- naciśnij pole „EXIT”, aby wrócić do ekranu roboczego MASTER (⇒ 3.3). Jeśli pole to naciśniesz przypadkowo, naciśnij przycisk [VIRTUAL BAND], aby wrócić do ekranu roboczego „VIRTUAL BAND”.

UWAGA: Po naciśnięciu pola „EXIT” ustawienia nie są wpisywane do pamięci. Jeśli chciałbyś je zachować, należy nacisnąć pole „FINISH”.

- jeśli wizerunek strzałki lub obydwu strzałek („↶” i „↷”) jest wyświetlany wyraźnie, naciśnięcie tego pola wywołuje dodatkowe opcje do wyboru;
- symbol „ptaszka”, umieszczony na tle kwadratu z poziomymi paskami odnosi się do funkcji VARI PHRASE, sterującej bardzo wyrafinowanym samplerem, umożliwiającym odtwarzanie fraz audio w tempie aranżera i zgodnie z tonacją stylu akompaniamentowego.

4. Zaczynij grać. prawdopodobnie będziesz chciał wypróbować instrument nie czytając zawartości następnych stron. Dlatego pamiętaj, że:

- automatyczny akompaniament można włączać i wyłączać za pomocą przycisku [START/STOP];
- w niektórych przypadkach akompaniament melodyczny (bas, akordy, itd.) może być niesłyszalny w wyniku ustawień, dokonanych przez ciebie w ramach funkcji EASY ROUTING. W dalszej części instrukcji powiemy ci, jak zmienić te ustawienia.

UWAGA: Chociaż instrument posiada wiele parametrów, określających sposób jego pracy, już teraz powinieneś zdecydować się na zapisanie ustawień do pamięci funkcji USER PROGRAM (⇒ 9.1). W ten sposób będziesz mógł do nich powrócić bez konieczności ponownego korzystania z funkcji EASY ROUTING.

3.3. Ekran roboczy MASTER

Za każdym razem, gdy za pomocą pola „EXIT” lub pola „FINISH” wyłączasz opcję demonstracyjną lub funkcję EASY ROUTING, na ekranie pojawia się obraz, jak na poniższym rysunku:



- ① Naciśnij to pole, jeśli chcesz wybrać inny styl akompaniamentowy (⇒ 4.6.1);
- ② Naciśnij to pole, jeśli chcesz wybrać inne brzmienie (⇒ 4.2.1);
- ③ Naciśnij to pole, jeśli chcesz wybrać inny zestaw ustawień płyty czołowej czyli zawartość innej komórki pamięci funkcji USER PROGRAM (⇒ 9.2.2);
- ④ Pole z ikoną metronomu służy do włączania i wyłączania metronomu;
- ⑤ Naciśnij to pole, jeśli chcesz wywołać mikser (⇒ rozdział 8).

Umówmy się, że ten ekran roboczy będziemy nazywać ekranem roboczym MASTER. W rzeczywistości składa się on z dwóch ekranów roboczych: jeden z nich jest związany z pracą aranżera, a drugi z funkcją SONG COMPOSER. Różnice pomiędzy nimi zostaną opisane później.

UWAGA: Jeśli wyłączysz automatyczne wywoływanie ekranu roboczego „VIRTUAL BAND” (⇒ 13.2), ekran roboczy MASTER będzie pojawiać

się zaraz po włączeniu zasilania.

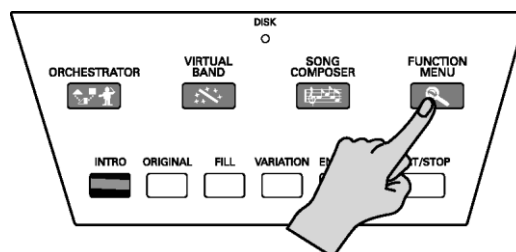
Ilość elementów ekranu roboczego MASTER nie jest stała. W niektórych sytuacjach ekran będzie mieć taki wygląd:



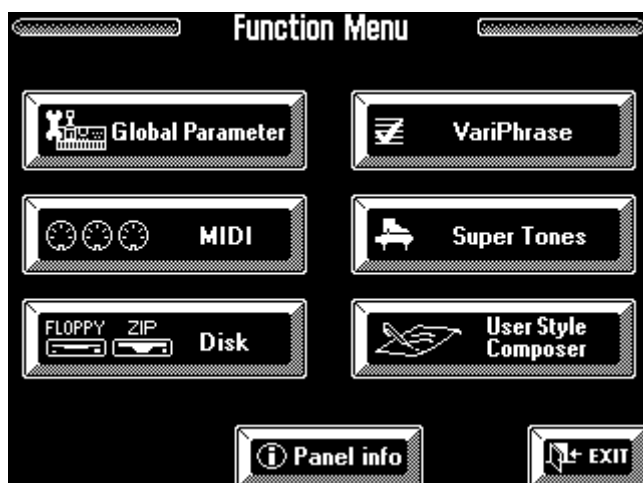
3.3.1. Do czego służą poszczególne przyciski? (opcja „Panel info”)

Może się zdarzyć, że nie będziesz dokładnie pamiętać, co należy zrobić, aby wywołać lub uruchomić daną funkcję. Dlatego też system operacyjny instrumentu został wyposażony w ekran roboczy, umożliwiający sprawdzenie funkcji danego przycisku (jest to zazwyczaj druga jego funkcja). Pamiętaj, że na tej stronie nie podajemy wszystkich funkcji przyciskowych, więc pozostałą część instrukcji trzeba będzie przeczytać.

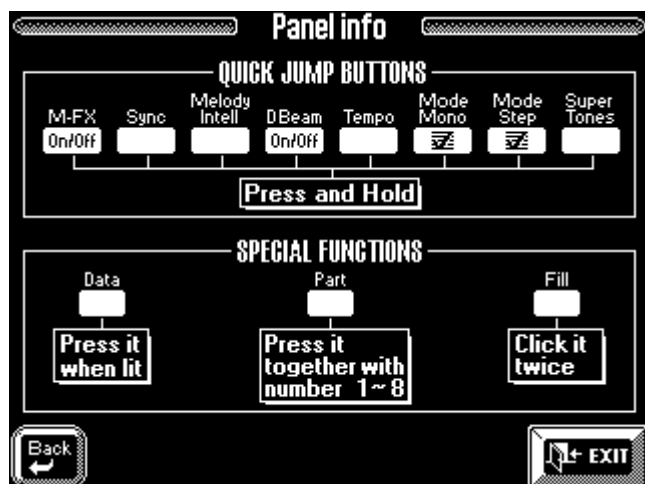
1. Naciśnij przyciski [FUNCTION MENU].



Na ekranie pojawi się obraz, jak na poniższym rysunku:



2. Naciśnij pole „Panel info”.



Ekran roboczy zawiera ogólny opis ekranów roboczych, wywoływanych wciśnięciem na kilka sekund danego przycisku, naciśnięciu go, gdy się świeci lub naciśnięciu go w połączeniu z innymi przyciskami. Spróbuj zapamiętać, że coś takiego można zrobić i jak to wykonać, bo na pewno przyda ci się to w przyszłości.

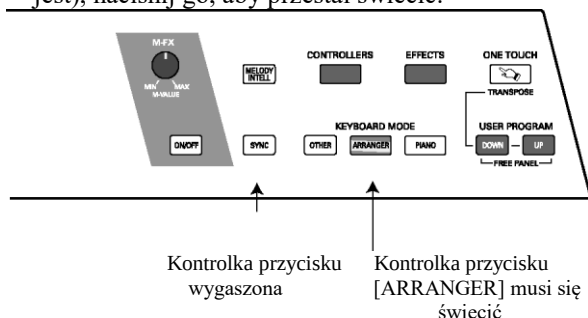
3. naciśnij pole „EXIT”, aby wrócić do ekranu roboczego MASTER. Możesz również nacisnąć pole „BACK”, aby wrócić do ekranu roboczego „Function Menu”, ale teraz ten ekran roboczy nie będzie nam potrzebny.

3.4. Posługiwanie się aranżerem

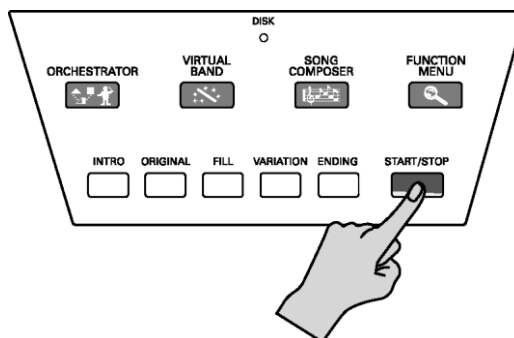
Aranżer jest interaktywnym „sekwencerem odtwarzającym”, dzięki któremu można posługiwać się automatycznym akompaniamentem. Akompaniament jest nazywany stylem akompaniamentowym, ponieważ kreuje ośmiośladowy akompaniament o charakterze wybranego stylu muzycznego (rock, walc, pop, itd.).

Interaktywność aranżera polega na zdolności transponowania brzmienia melodycznych partii akompaniamentowych zgodnie z akordami sterującymi, wybieranymi na klawiaturze. W większości przypadków akordy sterujące wybiera się lewą ręką. Każdy styl akompaniamentowy składa się z kilku sekwencji, co pozwala unikać monotonii, wprowadzając mechaniczne i nieciekawe brzmienie. Przyjrzyjmy się najważniejszemu aspektowi obsługi aranżera.

1. Włącz instrument i w ramach funkcji EASY ROUTING naciśnij pole „In a BAND”, a następnie pole opcji „Combo” lub „Big Band”. Oczywiście możesz skonfigurować instrument „ręcznie”, ale tak będzie szybciej.
2. Jeśli świeci się przycisk [SYNC] (a tak zapewne jest), naciśnij go, aby przestał świecić.



3. Potencjometr [VOLUME] ustaw w rozsądnym położeniu (mniej więcej w 1/4 pełnego obrotu).
4. Sprawdź, czy w grupie KEYBOARD MODE świeci się przycisk [ARRANGER]. Jeśli nie, naciśnij ten przycisk.
5. W lewej części klawiatury zagraj akord (na lewo od klawisza C, znajdującego się pod przyciskami [DOWN] i [UP] grupy USER PROGRAM/FREE PANEL, a następnie naciśnij przycisk [START/STOP].



Przycisk [START/STOP] zaświeci się i rozpocznie się odtwarzanie wybranego stylu akompaniamentowego w tonacji akordu, który zagrałeś przed chwilą. Symbol akordu pojawi się na ekranie pod nazwą wybranego stylu akompaniamentowego.



6. W lewej części klawiatury zagraj inny akord. Ta sama sekwencja akompaniamentowa będzie teraz odtwarzana w tonacji nowego akordu. W rzeczywistości nie musisz nawet wybierać pełnych akordów:

- dla akordów durowych wystarczy nacisnąć klawisz toniki (klawisz C dla akordu C-dur, klawisz A dla akordu A-dur, itd.);
- dla akordów molowych wystarczy nacisnąć klawisz toniki i trzeci klawisz na prawo od tego klawisza (klawisze C i Dis dla akordu C-mol, klawisze A i C dla akordu A-mol, itd.);
- dla akordów septymowych wystarczy nacisnąć klawisz toniki i drugi klawisz na lewo od tego klawisza (klawisze C i B dla akordu C-7, klawisze A i G dla akordu A-7, itd.).



Tylko klawisz toniki,
który odpowiada nazwie
akordu



Akord podstawowy+trzeci
klawisz na prawo

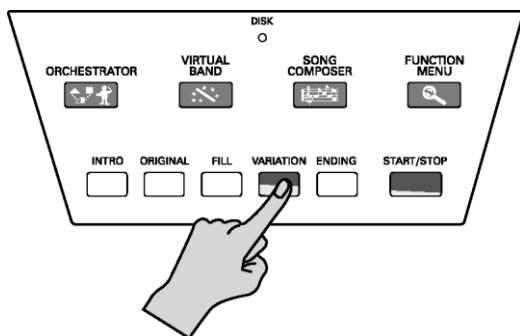


Akord podstawowy+drugi klawisz na lewo

UWAGA: Jest to procedura sterująca „Intelligent” (⇒ 7.5.3). W podrozdziale 18.4 znajdziesz wykaz innych akordów, które można wywoływać w ten sposób.

To, co teraz słyszysz, to odmiana ORIGINAL - jedna z czterech zasadniczych sekwencji akompaniamentowych (świeci się przycisk [ORIGINAL]). Jest to prosta wersja wybranego stylu akompaniamentowego. Posłuchajmy akompaniamentu, który można byłoby zastosować do czterech zwrotek danego utworu.

7. Naciśnij przycisk [VARIATION].



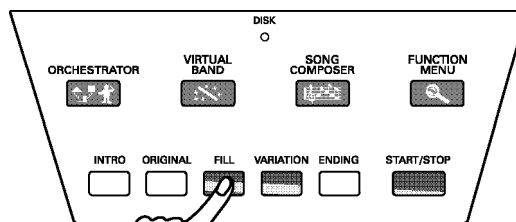
Po zakończeniu odtwarzania odmiany ORIGINAL rozpocznie się odtwarzanie odmiany VARIATION, a przycisk [VARIATION] zacznie świecić światłem ciągłym.

UWAGA: Do odmian ORIGINAL i VARIATION wchodzi dodatkowe cztery sekwencje akompaniamentowe (⇒ 4.6.2).

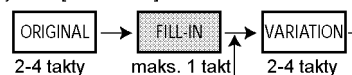
3.4.1. Profesjonalne łączenie odmian zasadniczych

Do tej pory posługiwaliśmy się tylko odmianą ORIGINAL i odmianą VARIATION. Odmiana ORIGINAL jest idealna dla zwrotek, a odmiana VARIATION świetnie nadaje się do refrenów. Przełączanie tych odmian jest sprawą naciskania przycisków [ORIGINAL] i [VARIATION]. Wprowadzało to raptowne zmiany akompaniamentu, a „prawdziwi” muzycy skłaniają się raczej do „anonsowania” następnej części utworu za pomocą wypełnień perkusyjnych lub trochę innego frazowania melodycznego. Instrument również potrafi robić takie rzeczy.

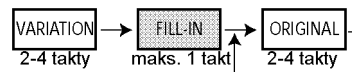
1. Uruchom odtwarzanie odmiany ORIGINAL.
2. W lewej części klawiatury zagraj akord.
3. Naciśnij przycisk [FILL].



Jeśli naciśniesz przycisk przy zapalonej kontrolce przycisku [ORIGINAL]



Jeśli naciśniesz przycisk przy zapalonej kontrolce przycisku [VARIATION]



To, co się zdarzy później, zależy od tego, kiedy naciśniesz ten przycisk:

- jeśli naciśniesz go w dowolnym miejscu aktualnie odtwarzanego taktu, ale przed ostatnią miarą, aranżer natychmiast uruchomi odtwarzanie wypełnienia, które będzie trwać aż do końca aktualnie odtwarzanego taktu, a następnie rozpocznie się odtwarzanie odmiany VARIATION;
 - jeśli naciśniesz go za ostatnią miarą aktualnie odtwarzanego taktu, aranżer uruchomi odtwarzanie wypełnienia od początku następnego taktu i wypełnienie będzie mieć długość jednego taktu, a następnie rozpocznie się odtwarzanie odmiany VARIATION.
- Wypełnienia można stosować do przejść od odmiany VARIATION do odmiany ORIGINAL. W tym celu przycisk [FILL] należy nacisnąć wtedy, gdy świeci się przycisk [VARIATION].
- jeśli przycisk [FILL] naciśniesz dwukrotnie, po odegraniu wypełnienia uruchamiana jest ta sama odmiana zasadnicza, która była odtwarzana przed jego uruchomieniem. Ten wariant wypełnienia można również uruchamiać za pomocą docisku (⇒ 7.2.3).

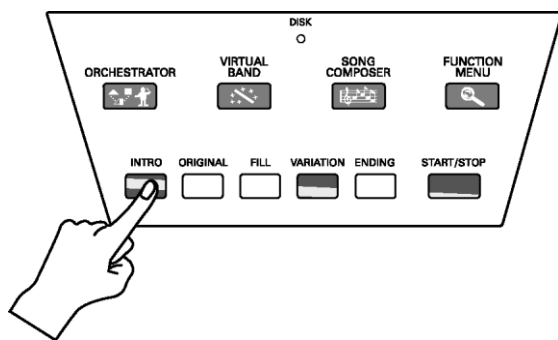
UWAGA: Długość wypełnienia można skracać o połowę (⇒ 7.2.1).

3.4.2. Wstęp i zakończenie

Teraz, gdy już znamy sposoby łączenia zasadniczych odmian akompaniamentowych, spróbujmy dowiedzieć się, w jaki sposób tworzyć bardziej profesjonalne wstępy do odgrywanych utworów - i jak je stylowo kończyć. Do tego celu służą przyciski [INTRO] oraz [ENDING]. Odmiany ORIGINAL lub VARIATION (lub ich orkiestracyjne warianty) są odtwarzane w ramach danego akompaniamentu wielokrotnie i tak długo, aż wywołasz inną odmianę. Wypełnienia, wstępy i zakończenia są odtwarzane po uruchomieniu tylko jeden raz. Po zakończeniu odtwarzania wstępu aranżer uruchamia odtwarzanie odmiany ORIGINAL lub VARIATION (zależnie od tego, który przycisk miga), a po odtworzeniu zakończenia automatyczny akompaniament milknie.

1. Zatrzymaj odtwarzanie stylu akompaniamentowego naciskając przycisk [STRAT/STOP] (przycisk gaśnie).

2. W lewej części klawiatury wybierz akord sterujący, aby wybrać tonację dla wstępu.
3. Naciśnij przycisk [INTRO].



4. Naciśnij przycisk [START/STOP], aby uruchomić odtwarzanie stylu akompaniamentowego. Aranżer odtworzy wstęp (odmianę akompaniamentową INTRO).

UWAGA: Podczas odtwarzania wstępu nie wybieraj akordów sterujących, gdyż większość z nich posiada zaprogramowany fabrycznie pochod akordowy, więc wybieranie akordów sterujących może przynieść irytujące rezultaty.

5. Podczas odtwarzania wstępu naciśnij przycisk [ORIGINAL] lub [VARIATION]. Przycisk zacznie migać, wskazując że ta odmiana będzie odtwarzana po wstępie.
6. Poczekaj, aż rozpocznie się odtwarzanie wybranej zasadniczej odmiany akompaniamentowej i naciśnij przycisk [ENDING].

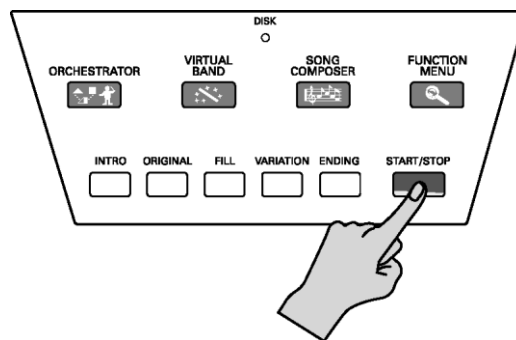
UWAGI:

- również w tym przypadku nie zaleca się wybierania akordów sterujących podczas odtwarzania zakończenia (z tych samych powodów);
- pozostałe funkcje aranżera zostały omówione w podrozdziale 4.6;
- w modelu VA-7 odmiany akompaniamentowe można wywoływać za pomocą docisku (⇒ 7.2.3).

3.5. Dodawanie melodii do akompaniamentu

Jeżeli instrument jest konfigurowany za pomocą funkcji EASY ROUTING, użytkownik musi wybrać nie tylko styl akompaniamentowy, ale również brzmienie, które będzie odtwarzane za pomocą prawej części klawiatury. Dodajmy linię melodyczną do akompaniamentu.

1. Naciśnij przycisk [ORIGINAL] lub [VARIATION] i w lewej części klawiatury wybierz akord sterujący. Nie ma znaczenia, którą odmianę zasadniczą wybierzesz. Akord sterujący możesz wybrać jednym palcem, bo procedura sterująca INTELLIGENT jest w dalszym ciągu włączona.
2. Naciśnij przycisk [START/STOP], aby uruchomić aranżer.



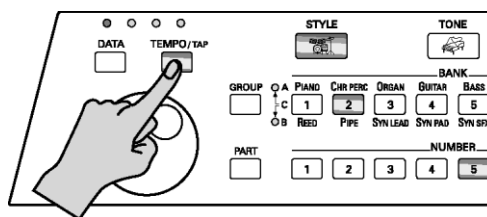
3. W prawej części klawiatury zagraj linię melodyczną.
4. Równocześnie spróbuj wybierać akordy sterujące, aby dopasować akompaniament do melodii.

UWAGA: Nie ma potrzeby przytrzymywać klawisza (lub klawiszy) akordu sterującego, gdyż aranżer automatycznie go podtrzymuje. Wystarczy zdecydowanie, ale krótko nacisnąć klawisz. Ten tryb działania aranżera jest sterowany funkcją ARR HOLD (⇒ 7.5.1).

3.5.1. Modyfikowanie tempa odtwarzania

Jeśli aranżer pracuje zbyt szybko lub zbyt wolno, za pomocą poniższej procedury można zmienić tempo odtwarzania stylu akompaniamentowego.

1. Jeżeli nie świeci się przycisk [TEMPO/TAP], naciśnij ten przycisk.

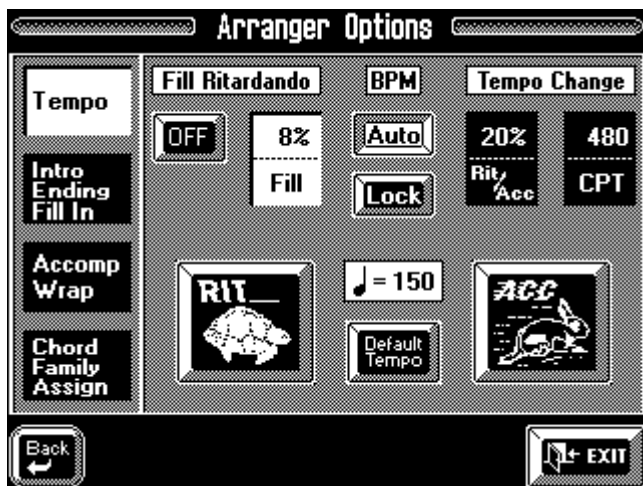


2. Kołem [TEMPO/DATA] dobierz żądane tempo pracy aranżera. Wartość tempa jest wyświetlana w prawym, górnym rogu ekranu.



Można również kilkakrotnie nacisnąć przycisk [TEMPO/TAP] w żądanym tempie. System operacyjny przeliczy interwały pomiędzy kolejnymi naciśnięciami i odpowiednio dobierze wartość tempa.

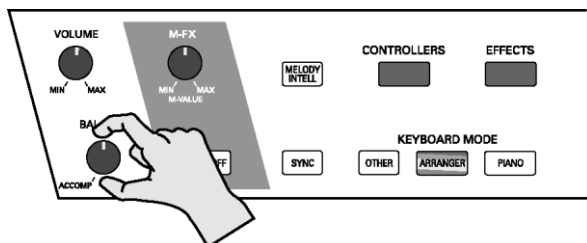
3. Aby szybko powrócić do tempa pierwotnego, wciśnij przycisk [TEMPO/TAP]. Na ekranie pojawi się obraz, jak na poniższym rysunku



4. W ramach ekranu roboczego „Arranger Options” naciśnij pole „Default Tempo”. Pozostałe opcje opisano w podrozdziale 7.6.
5. Naciśnij pole „EXIT”, aby powrócić do ekranu roboczego MASTER.

3.5.2. Gdy dźwięki melodii są zbyt głośne

Może się zdarzyć, że dźwięki melodii będą zbyt głośne lub zbyt ciche w stosunku do dźwięków automatycznego akompaniamentu. W takim przypadku należy posłużyć się potencjometrem [BALANCE], które służy do równoważenia poziomu głośności odtwarzania melodii i akompaniamentu.



Przekręć go w lewo, jeśli dźwięki melodii są zbyt głośne lub w prawo, gdy są zbyt ciche.

3.5.3. Dobieranie brzmień dla prawej ręki

Przypuśćmy, że podoba ci się brzmienie, które odtwarzasz prawą ręką, ale nie bardzo pasuje do aktualnie używanego stylu akompaniamentowego. Podajemy więc dwa sposoby dobierania brzmienia dla prawej ręki.

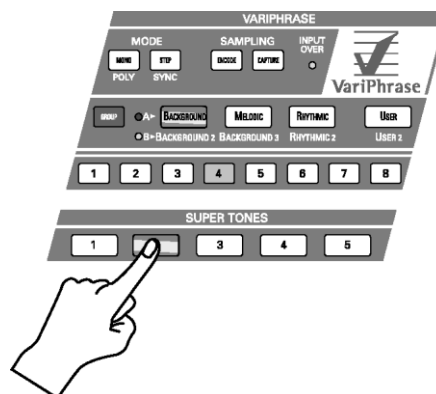
UWAGI:

- zakładamy, że aranżer jest włączony (w grupie **KEYBOARD MODE** świeci się przycisk [ARRANGER]);
- oprócz poniższych metod wywoływania brzmień jest metoda „klasyczna”, którą teraz pominiemy.

3.5.3.1. Funkcja SUPER TONES (super brzmienia)

Jedną z bardziej przyjaznych użytkownikowi funkcji tego instrumentu jest funkcja SUPER TONES, umożliwiająca wybranie dziesięciu brzmień i wywoływanie ich prawie natychmiast. A oto, jak to działa:

1. Zatrzymaj aranżer, naciskając przycisk [START/STOP] tak, aby zgasł.
2. W grupie SUPER TONES naciśnij jeden z przycisków od [1] - [5].



W ten sposób wywołasz brzmienie, aktualnie przypisane do tego przycisku (patrz rysunek ekranu roboczego poniżej). Brzmienie to jest przypisane do pierwszej górnej partii klawiatury UPPER 1.

UWAGA: Więcej informacji o partii UPPER 1 znajdziesz w akapicie 4.1.3. Teraz powinna wystarczyć ci informacja, że partia ta jest przypisana do prawej części klawiatury (dopóki nie uruchomisz procesora VARI PHRASE).

Na ekranie pojawi się obraz, jak na poniższym rysunku:



Powyższy rysunek pokazuje ekran roboczy „SUPER TONES”, zawierający brzmienia fabryczne, które można przypisywać do przycisku [1] grupy SUPER TONES. Do dyspozycji użytkownika przygotowano dwa zestawy: zestaw FACTORY oraz zestaw USER (szczegóły w akapicie 6.1.1). Nazwa FACTORY oznacza, że ilość dostępnych brzmień jest ograniczona do 40 (a nie do 3649).

3. Zagraj kilka nut w prawej części klawiatury.
4. Jeśli chcesz, wypróbuj inne brzmienia naciskając odpowiednie pola (np. pole „Vibraphone v”). Do drugiego zestawu o nazwie USER można przypisywać dowolne brzmienia ze wszystkich 3649 brzmień instrumentu (⇒ 6.1.1).
5. Być może zechcesz teraz nacisnąć przycisk [START/STOP], aby uruchomić automatyczny

akompaniament i przekonać się, czy nowe brzmienie lepiej do niego pasuje.

UWAGA: Jeżeli wciśniesz jeden z przycisków grupy SUPER TONES, na ekranie pojawi się obraz, jak na poniższym rysunku:



W takim przypadku naciśnij pole „EXIT”, gdyż ten ekran roboczy nie będzie nam teraz potrzebny (szczegóły w akapicie 6.1.1).

6. W grupie SUPER TONES naciśnij inny przycisk. I znowu będziesz mieć osiem możliwości, z których jedna będzie już wybrana. Naciśnij żądane pole, aby zmienić ustawienia dla aktywnego przycisku tej grupy.

UWAGA: Pole „CUSTOMIZE” służy do wpisywania do pamięci nowych ustawień i uaktywnia się ono dopiero po naciśnięciu pola innego brzmienia.

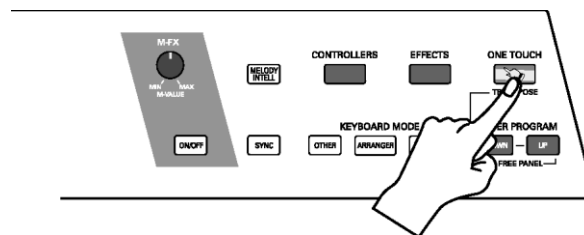
7. Zatrzymaj aranżer, naciskając przycisk [START/STOP] (przycisk gaśnie).

3.5.3.2. Funkcja ONE TOUCH

Innym sposobem wywoływanie żądanych brzmień dla prawej części klawiatury podczas pracy z aranżerem jest funkcja ONE TOUCH. W rzeczywistości funkcja ta umożliwia nie tylko dobieranie brzmienia dla partii UPPER 1 (szczegóły w podrozdziale 9.4).

UWAGA: Funkcja ONE TOUCH jest przeznaczona do szybkiego rejestrowania ustawień dla partii UPPER 1 i UPPER 2. Jeżeli przycisk [ONE TOUCH/TRANPOSE] naciśniesz wtedy, gdy aranżer nie pracuje (np. podczas odtwarzania utworu sekwencyjnego), na ekranie pojawia się ekran roboczy, umożliwiający dokonanie wyboru. Jeżeli wybierzesz opcję „ONE TOUCH”, w grupie KEYBOARD MODE zaświeci się przycisk [ARRANGER], co będzie oznaczać włączenie aranżera.

1. Naciśnij przycisk [ONE TOUCH/TRANPOSE].



Na ekranie pojawi się obraz, jak na poniższym rysunku:



Oczywiście nazwa stylu akompaniamentowego będzie zapewne inna. Ale najważniejsze jest to, że do każdego z 256 stylów akompaniamentowych (128 stylów akompaniamentowych z pamięci stałej ROM, 64 style akompaniamentowe funkcji DISK LINK oraz 64 style akompaniamentowe użytkownika) przypisane są cztery komórki pamięci funkcji ONE TOUCH.

2. Naciśnij jedno z dużych pól, oznaczonych od „1” - „4”. Po naciśnięciu pola „3” na ekranie pojawi się obraz, jak na poniższym rysunku:



UWAGA: Jeżeli aranżer nagle uruchomi odtwarzanie, najpierw naciśnij przycisk [START/STOP], a następnie przycisk [SYNC], gdyż funkcja ONE TOUCH uaktywnia opcję synchronizacji.

3. Jeśli nie chcesz korzystać z funkcji ONE TOUCH, naciśnij pole „OFF”. Jeśli tego nie zrobisz, przycisk

[ONE TOUCH/TRANSCOPE] będzie świecić w dalszym ciągu, wskazując, że funkcja jest aktywna.

4. Naciśnij pole „EXIT”, aby wrócić do podstawowego ekranu roboczego MASTER.

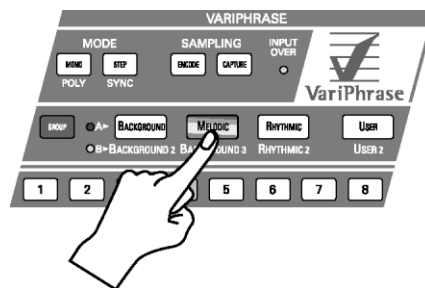
3.5.4. Funkcja VARI PHRASE

Najbardziej ekscytującą innowacją modelu VA-7 jest funkcja VARI PHRASE. Ta rewolucyjna technologia firmy ROLAND umożliwia manipulowanie danymi audio (samplami) w niewiarygodnie elastyczny sposób. Po zsampleowaniu i zakodowaniu danych audio można je odtwarzać w taki sam sposób, jak brzmienia konwencjonalne (te, którymi posługiwaliśmy się do tej pory). W ten sposób partie wokalne brzmią perfekcyjnie w dowolnej tonacji i w dowolnym tempie. Dlatego też funkcja VARI PHRASE idealnie nadaje się do wpłatania naturalnie brzmiącego wokalu lub „żywych” solówek do stylu akompaniamentowych instrumentu. Dla każdego ze 128 stylów fabrycznych zaprogramowano sześć fraz. Użytkownik może również zsampleować lub załadować własny materiał audio i wykorzystywać go w podobny sposób. Poniższa procedura podaje sposób korzystania z fraz fabrycznych.

1. Naciśnij przycisk [VIRTUAL BAND]. Na ekranie pojawi się obraz, jak na poniższym rysunku:



2. Naciśnij pole [EASY ROUTING].
3. Naciśnij pole [In A BAND].
4. Dokonaj niezbędnych ustawień.
5. Do prawej części klawiatury dołącz dowolne brzmienie (nie będziemy go używać).
6. Sprawdź, czy w grupie KEYBOARD MODE świeci się przycisk [ARRANGER]. Jeśli nie, naciśnij ten przycisk.
7. W grupie VARI PHRASE naciśnij przycisk [MELODIC] tak, aby zaczął świecić. Na ekranie na krótko pojawi się obraz, jak na poniższym rysunku:



Zignoruj teraz ekran roboczy. Zniknie on po kilku sekundach.



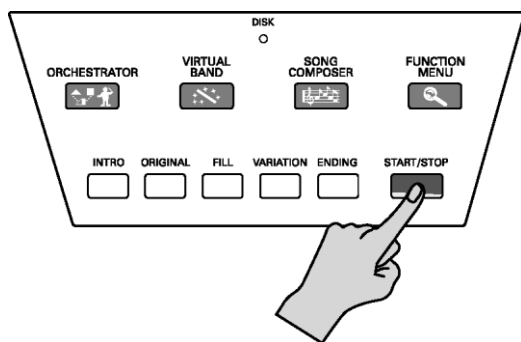
Partia VARI PHRASE jest włączona, a partia UPPER 1 została automatycznie wyłączona. Możesz to sprawdzić, naciskając przycisk [OTHER] w grupie KEYBOARD MODE: pole z „ptaszkiem” będzie białe, a pole „UP1” będzie niebieskie. Naciśnij pole „EXIT”, aby wrócić do podstawowego ekranu roboczego MASTER.

Tego ekranu roboczego można używać również do aktywowania partii VARI PHRASE - w tym celu należy nacisnąć pole z „ptaszkiem”. Spowoduje to wyłączenie partii UPPER 1 (pole „UP1”) jeśli była włączona.

UWAGA: Należy pamiętać, że po włączeniu partii VARI PHRASE można również włączyć partię UPPER 1 oraz inne partie klawiaturowe. Upewnij się jednak zawsze, że jako pierwszą włączysz partię VARI PHRASE.

8. Zagraj kilka nut w prawej części klawiatury. Zaczynaj od pojedynczych nut, a później zagraj akordy. Zdumiewające, nieprawdaz? Ale realizm brzmienia, które słyszysz, to nawet nie połowa tej historii.
9. Kołem [TEMPO/DATA] zmień tempo odtwarzania. Możesz również kilkakrotnie nacisnąć przycisk [TEMPO/TAP].
10. Znowu zagraj kilka nut, równocześnie zmieniając tempo. Sample będą się zmieniać zgodnie z tempem, a wszystko z idealną precyzją. Fraza jest odtwarzana w sposób ciągły i jednocześnie transponowana w górę. To brzmi jak żywa muzyka.

11. Naciśnij przycisk [ORIGINAL] lub [VARIATION], w lewej części klawiatury wybierz akord sterujący i naciśnij przycisk [START/STOP].



12. Przy uruchomionym odtwarzaniu ponownie zmień tempo i zgraj kilka nut.
13. Wypróbuj teraz dwie pozostałe frazy, naciskając najpierw przycisk [BACKGROUND], a następnie przycisk [RHYTHMIC]. Różnice we frazach wynikają z ich zastosowania. Fraza BACKGROUND jest idealna dla akompaniamentowych partii wokalnych, fraza MELODIC może zastąpić wokalistę, a fraza RHYTHMIC może być odbierana jako „melodyczne rapowanie”.

UWAGA: W podrozdziale 4.3 znajdziesz przykłady fraz, przypisanych do stylów akompaniamentowych. Pamiętaj, że nie wszystkie frazy funkcji VARI PHRASE zaczynają się na pierwszą miarę. Oczywiście funkcja VARI PHRASE daje o wiele więcej możliwości, niż podaliśmy teraz. Więcej szczegółów w podrozdziale 4.3.

Po podłączeniu mikrofonu do gniazda [INPUT] możesz również śpiewać (⇒ 4.5).

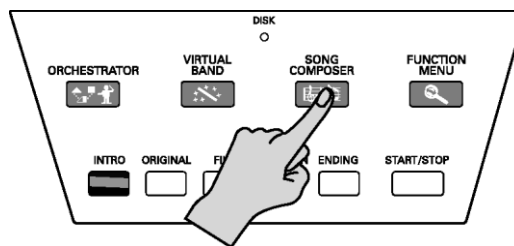
3.6. Odsłuch plików SMF

Model VA-7 jest sprzedawany razem z dyskiem ZIP, zawierającym ponad 300 plików SMF (model VA-5 jest sprzedawany razem z dyskietką). Pliki SMF to utwory sekwencerowe, które jest w stanie odczytać praktycznie każdy sekwencer. Chociaż instrument można wykorzystywać jako „maszynę odtwarzającą” pliki SMF, daje on ponadto możliwość wyciszania partii melodycznej i odgrywania jej samodzielnie.

1. Włóż do napędu dysk ZIP, znajdujący się w wyposażeniu modelu VA-7 lub dyskietkę, znajdującą się w wyposażeniu modelu VA-5. W modelu VA-5 zainstalowano tylko jeden napęd dyskowy, więc nie można się pomylić. W modelu VA-7 powinien wybrać prawy napęd.

UWAGA: Dyski ZIP są zbyt duże, aby mogły zmieścić się w napędzie dyskietek, ale uważaj, aby dyskietki nie włożyć przez pomyłkę do napędu ZIP, bo możesz uszkodzić napęd lub jego głowice.

2. Jeśli zachodzi potrzeba, naciśnij przycisk [START/STOP], aby zatrzymać aranżer.
3. Naciśnij przyciski [SONG COMPOSER].



Na ekranie pojawi się obraz, jak na poniższym rysunku:



Na białym polu w górnej części ekranu może być wyświetlana inna nazwa lub może nie być jej wcale.

4. Naciśnij pole „Song List”.



Poczekaj, aż napęd odczyta katalog dyskietki lub dysku ZIP.

5. Jeśli pole „ZIP” nie jest wyświetlane w kolorze białym, naciśnij to pole. W modelu VA-5 pole to nie występuje.
6. Za pomocą pól „←” i „→” wybierz następną lub poprzednią grupę czterech utworów, jeśli ten, którego szukasz, nie jest wyświetlany na ekranie. Do tego celu możesz posługiwać się również kołem [TEMPO/DATA].
7. Naciśnij wiersz, zawierający utwór, który chcesz odtwarzać. Pole informacyjne pamięci RAM (w lewym, górnym rogu ekranu) w dalszym ciągu będzie puste.



Dzieje się tak dlatego, że utwór nie został jeszcze załadowany do pamięci instrumentu.

8. Naciśnij pole „Load”. W polu informacyjnym pamięci RAM pojawi się nazwa załadowanego utworu.
9. Naciśnij pole „PLAY”, aby uruchomić odtwarzanie utworu. jeśli chcesz, możesz grać. Jednakże podczas odtwarzania plików SMF czyli podczas posługiwania się funkcją SONG COMPOSER nie można korzystać z aranżera.
10. Naciśnij pole „STOP”, aby zatrzymać odtwarzanie. Naciśnięcie pola „Back” wywoła początkowy ekran roboczy funkcji SONG COMPOSER.



Za pomocą pól „BWD” i „FFW” możesz „przewijać” zapis w celu szybkiego wyszukaniażądanego miejsca w utworze. Szczegóły w podrozdziale 4.7.

Mógłbyś nacisnąć pole „EXIT”, aby powrócić do ekranu roboczego MASTER, ale nie byłoby to dobre posunięcie. Podczas odtwarzania utworów w ramach funkcji SONG COMPOSER, ekran roboczy MASTER ma taki wygląd:



Naciśnięcie pola „Song” wywołuje ponownie ekran roboczy, umożliwiającą wybieranie plików

SMF. Jednakże z poziomu ekranu roboczego MASTER nie można sterować odtwarzaniem utworów.

- jeśli sekwencer funkcji SONG COMPOSER nie odtwarza utworu, naciśnięcie pola „EXIT” wyłącza funkcję i włącza aranżer.

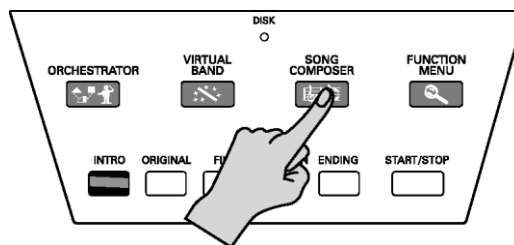
3.6.1. Funkcja MINUS ONE

System operacyjny instrumentu umożliwia wyciszenie dowolnej partii odtwarzanego utworu sekwencerowego i można ją wykorzystywać do wyciszenia tej partii, którą chciałbyś grać samodzielnie. Do tego celu służy właśnie funkcja MINUS ONE. Istnieje również możliwość wyodrębniania wybranej partii lub równoczesnego wyciszenia kilku z nich.

Wszystkie partie klawiaturowe są aktywne. Inaczej mówiąc, może dowolnie posługiwać się partiami UPPER 1, UPPER 2, VARI PHRASE, LOWER 1, LOWER 2 i M.BASS w dowolnej kombinacji połączeń (⇒ 4.1.2). Partia MDR jest również dostępna, ale jak zapewne pamiętasz, wywołanie tej partii czasowo wyłącza wszystkie pozostałe partie klawiaturowe.

UWAGI:

- za każdym razem, gdy uruchamiasz odtwarzanie utworu lub wracasz na jego początek, wszystkie partie klawiaturowe, z wyjątkiem partii UPPER 1, są wyłączane i klawiatura instrumentu przechodzi w tryb roboczy „WHOLE” (⇒ 4.1.3). Inaczej stanie się wtedy, gdy wywołasz jedno z ustawień funkcji USER PROGRAM;
 - podczas odtwarzania utworów własnych, w których wykorzystywane są frazy funkcji VARI PHRASE z banku USER, przed uruchomieniem odtwarzania frazy te należy załadować do pamięci instrumentu.
1. Włóż do napędu dysk ZIP, znajdujący się w wyposażeniu modelu VA-7 lub dyskietkę, znajdującą się w wyposażeniu modelu VA-5. W modelu VA-5 zainstalowano tylko jeden napęd dyskowy, więc nie można się pomylić. W modelu VA-7 powinieneś wybrać prawy napęd.
 2. Jeśli zachodzi potrzeba, naciśnij przycisk [START/STOP], aby zatrzymać aranżer.
 3. Naciśnij przyciski [SONG COMPOSER].



4. Naciśnij pole „Song List”. Poczekaaj, aż napęd odczyta katalog dyskietki lub dysku ZIP. Jeśli pole „ZIP” nie jest wyświetlane w kolorze białym, naciśnij to pole. W modelu VA-5 pole to nie występuje. Za pomocą pól „←” i „→” wybierz następną lub poprzednią grupę czterech utworów, jeśli ten, którego szukasz, nie jest wyświetlany na ekranie. Do tego celu możesz posługiwać się

również kołem [TEMPO/DATA]. Naciśnij wiersz, zawierający utwór, który chcesz odtwarzać. Pole informacyjne pamięci RAM (w lewym, górnym rogu ekranu) w dalszym ciągu będzie puste. Dzieje się tak dlatego, że utwór nie został jeszcze załadowany do pamięci instrumentu. Naciśnij pole „Load”. W polu informacyjnym pamięci RAM pojawi się nazwa załadowanego utworu. Dobrym pomysłem będzie naciśnięcie pole „PLAY”, a następnie zatrzymanie odtwarzania po kilku taktach.

UWAGA: jeśli w lewym, górnym rogu ekranu białe pole jest opisane słowem „Song”, naciśnięcie tego pola wywoła ekran roboczy, umożliwiający wybieranie utworów.

5. W ramach ekranu roboczego „Song Composer” naciśnij pole „Minus One”.



Na ekranie pojawi się obraz, jak na poniższym rysunku:



Liczby od „1” - „16” odpowiadają kanałom MIDI/śladom wybranego pliku SMF. Plik SMF może zawierać maksymalnie szesnaście partii instrumentalnych, z których każda pracuje na innym kanale MIDI. Pole „ON/OFF”, umieszczone po prawej stronie numeru śladu/kanału MIDI, podaje aktualny stan partii utworu. Jeśli obok numeru śladu/kanału MIDI pole nie występuje, oznacza to, że ta partia nie zawiera danych.

6. Naciśnij pole „ON”, znajdujące się obok śladu/kanału MIDI „4”. W większości plików SMF partia melodyczna jest przypisana do tego śladu/kanału MIDI. Po naciśnięciu przycisk opis zmieni się z „ON” na „OFF”. Ten kanał odpowiada partii UP1 (UPPER 1).

UWAGA: Status śladów/kanałów MIDI jest zapisywany wśród danych funkcji USER PROGRAM (⇒ 9.1).

7. Dobierz brzmienia dla partii UPPER 1 (⇒ 3.5.3 lub 4.2.1). Można posługiwać się funkcją, która wiąże wybieranie brzmienia dla partii UPPER 1 z parametrami partii melodycznej pliku SMF, aby linia melodyczna wybrzmiewała dokładnie tak samo (⇒ 3.6.1.1).
8. Naciśnij dwa razy pole „STOP”, aby wrócić na początek utworu.
9. Naciśnij pole „PLAY”, aby uruchomić odtwarzanie utworu i zagraj melodię. Możesz dowolnie posługiwać się sterownikami instrumentu (⇒ 4.4). jeśli zajdzie taka potrzeba, za pomocą koła [TEMPO/DATA] lub przycisku [TEMPO/TAP] możesz zmienić tempo odtwarzania.
10. Naciśnij pole „STOP”, aby zatrzymać odtwarzanie utworu.
11. Naciśnij pole „Back”, aby wrócić do ekranu roboczego „Song Composer”.
12. Naciśnij pole „EXIT”, aby wrócić do ekranu roboczego MASTER, który teraz będzie wyglądał inaczej, ponieważ pole w lewym, górnym rogu będzie mieć nazwę „Song”.



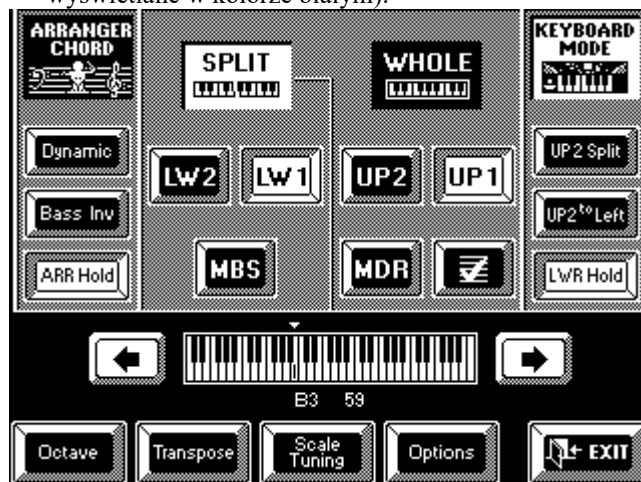
13. W grupie KEYBOARD MODE naciśnij przycisk [ARRANGER], jeśli chcesz ponownie posługiwać się aranżerem.

3.6.1.1. Połączenie partii UPPER 1 z utworem

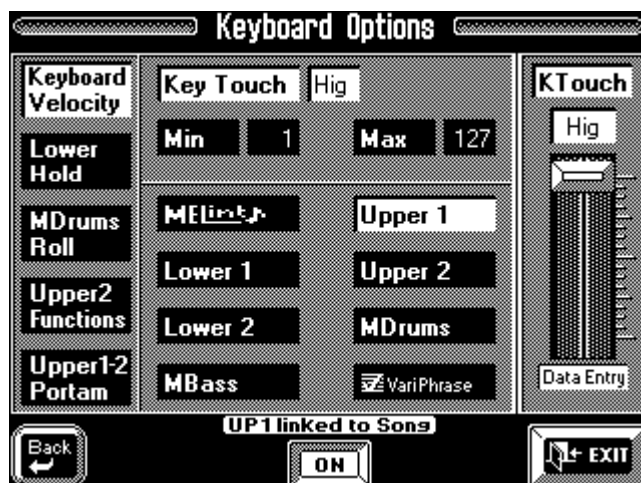
Oto funkcja, która może być użyteczna podczas odtwarzania plików SMF z wyciszoną partią melodyczną, która użytkownik chce odgrywać samodzielnie. Związanie partii UPPER 1 z utworem sekwencerowym oznacza, że będziesz się posługiwać takim samym brzmieniem, jakie zostało wybrane przez programistę pliku SMF i umieszczone na czwartym śladzie/kanałach MIDI tego pliku. Komunikaty o pracy

drążka PITCH, kółka MODULATION i innych sterowników również są wyciszane.

1. W grupie KEYBOARD naciśnij przycisk [OTHER].
2. W ramach ekranu roboczego, który teraz się pojawi, naciśnij pole „KEYBOARD MODE”, znajdujące się w prawym, górnym rogu ekranu (jeśli nie jest wyświetlane w kolorze białym).



Naciśnij pole „Options”. Na ekranie pojawi się obraz, jak na poniższym rysunku:



3. Pole pod parametrem „UP1 Linked to Song” naciśnij tak, aby opis „OFF” zmienił się na „ON”. Teraz partia UPPER 1 będzie powiązana z czwartym śladem/kanalem MIDI odtwarzanego pliku SMF. W niektórych przypadkach może to oznaczać, że brzmienie zmieni się dopiero gdzieś w środku utworu - ale przynajmniej zostanie to wykonane w idealnej synchronizacji z akompaniamentem.

UWAGA: Fabrycznie dobraną wartością tego parametru jest położenie „ON”.

4. Naciśnij pole „EXIT”, aby wrócić do ekranu roboczego MASTER.
5. Naciśnij przycisk [SONG COMPOSER], aby włączyć funkcję odtwarzania plików SMF.

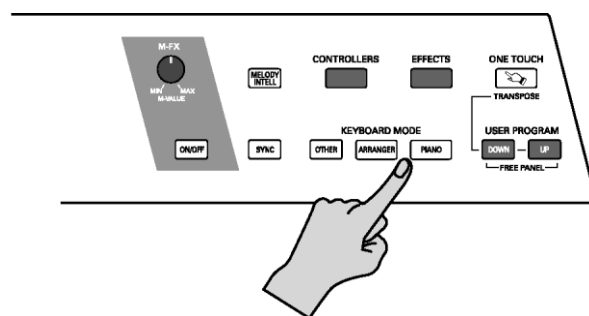
rozdziale dowiedziałeś się, czego można oczekiwać po tym instrumencie i jak to z niego wydobyć. Ten rozdział podaje więcej technicznych szczegółów. Jednakże i tutaj nie omówimy wszystkich parametrów i funkcji, aby cię nie przytłoczył nadmiarem informacji. Dlatego więc powinieneś przeczytać pozostałą część instrukcji.

4.1. Grupa KEYBOARD MODE

Ustawienia, dokonywane w ramach tej grupy przycisków są najważniejsze, ponieważ określają, które partie i sekcje będą dostępne podczas gry. Chociaż za pomocą funkcji EASY ROUTING można szybko i w automatyczny sposób dobrać ustawienia dla tych parametrów, powinieneś bliżej zapoznać się z koncepcją trybów roboczych tego instrumentu.

4.1.1. Przyciski [ARRANGER] i [PIANO]

Instrument zazwyczaj pracuje w jednym z dwóch głównych trybów roboczych: ARRANGER lub PIANO, uruchamianych przyciskami o takiej samej nazwie. W większości przypadków naciśnięcie przycisku [ARRANGER] lub [PIANO] daje możliwość szybkiego modyfikowania parametrów. Tryb roboczy ARRANGER należy wybierać wtedy, gdy chcesz posługiwać się automatycznym akompaniamentem i chcesz włączyć funkcję rozpoznawania akordów w lewej części klawiatury (7.5.3). Tryb roboczy PIANO należy włączać wtedy, gdy rozpoznawanie akordów nie jest konieczne.

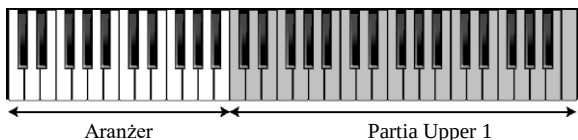


UWAGA: Naciśnięcie wybranego przycisku nie tylko uruchamia odpowiedni tryb roboczy, ale również modyfikuje zestaw innych parametrów. W niektórych przypadkach wyciszane są partie, które były używane do tej pory. Inny ważny aspekt to przypisywanie punktu podziału do klawisza C4 po naciśnięciu przycisku [ARRANGER].

W ramach trybu roboczego ARRANGER klawiatura jest podzielona na dwie części. Część lewa jest przeznaczona do wybierania akordów sterujących, sterujących odtwarzaniem stylu akompaniamentowego w czasie rzeczywistym. Część prawa służy do odgrywania partii melodycznych i solowych za pomocą brzmienia, przypisanego do partii UPPER 1 z możliwością korzystania z innych partii w celu stworzenia bogatszego brzmienia (4.1.3).

Rozdział 4: Więcej szczegółów

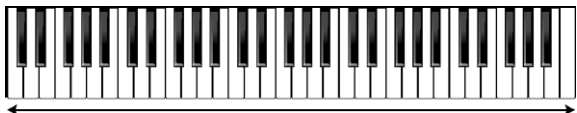
W tym rozdziale przyjrzymy się bliżej niektórym funkcjom instrumentu. W poprzednim



Fabryczne ustawienia trybu roboczego ARRANGER, uruchamianego przyciskiem [ARRANGER] grupy KEYBOARD MODE są następujące:

- punkt podziału znajduje się w klawiszu C4;
- w prawej części klawiatury aktywna jest partia UPPER 1 (objaśnienia na temat pojęcia "partia" znajdziesz w akapicie "Czym są partie?");
- parametr "ARRANGER CHORD" ma wartość "LEFT" (7.5.3);
- procedurą sterującą jest procedura INTELLIGENT.

W ramach trybu roboczego PIANO, uruchamianego przyciskiem [PIANO] grupy KEYBOARD MODE partia UPPER 1 jest przypisana do całej szerokości klawiatury



Partia Upper 1 (UP 1) z przypisanym brzmieniem A11 StAc.Piano

Później dowiesz się, że ten tryb pracy klawiatury to procedura sterująca WHOLE i że w jej ramach nie musisz posługiwać się tylko brzmieniami fortepianowymi.

Fabryczne ustawienia trybu roboczego PIANO są następujące:

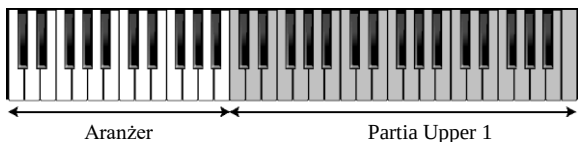
- klawiatura nie jest podzielona i do całej szerokości klawiatury przypisana jest partia UPPER 1;
- do partii UPPER 1 automatycznie przypisywane jest brzmienie "11 St.AcPiano 1";
- parametr "ARRANGER CHORD" ma wartość "OFF" (7.5.3).

Oznacza to, że aranżerem nie można sterować w czasie rzeczywistym, ale istnieje możliwość odtwarzania partii perkusyjnej stylu akompaniamentowego. Naciśnij przycisk [START/STOP].

UWAGA: Za pomocą odpowiedniego parametru globalnego można zablokować wywoływanie brzmienia fortepianowego dla partii UPPER 1 i korzystanie z brzmienia aktualnie przypisanego do tej partii (13.2).

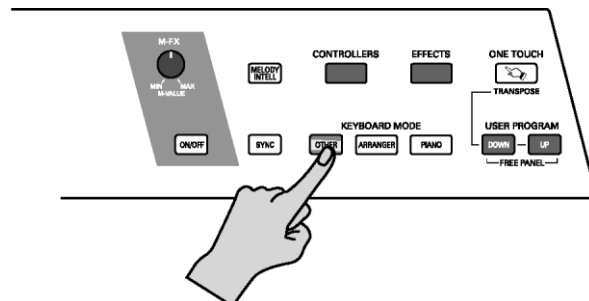
4.1.2. Punkt podziału

Gdy w grupie KEYBOARD MODE świeci się przycisk [ARRANGER], klawiatura jest podzielona na dwie części, a punkt podziału znajduje się w klawiszu C4 (środkowe C).

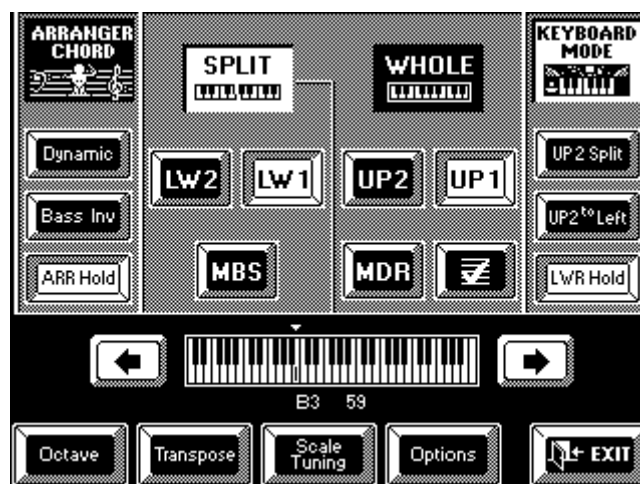


W niektórych przypadkach fabrycznie dobrany punkt podziału nie będzie ci odpowiadać. Za pomocą poniższej procedury można to zmienić:

1. W grupie KEYBOARD MODE naciśnij przycisk [ARRANGER] (przycisk świeci się).
2. W grupie KEYBOARD MODE naciśnij przycisk [OTHER].



Na ekranie pojawi się mniej więcej taki obraz:



Jeśli na ekranie wyświetlany jest inny obraz, naciśnij pole "SPLIT", aby było wyświetlane w kolorze białym.

3. Za pomocą pól „→” i „←”, umieszczonych po lewej i prawej stronie wizerunku klawiatury, wyznacz nowy punkt podziału.

UWAGA: Nowy punkt podziału można przechowywać wśród danych funkcji USER PROGRAM.

4.1.3. Przycisk [OTHER]

UWAGA: W momencie dokonania jakiegokolwiek zmiany w ustawieniach związanych z przyciskiem [OTHER] gaśnie dioda przycisku [ARRANGER] lub [PIANO] (jeśli w danej chwili jeden z tych przycisków świecił się). Dzieje się tak w celu zasygnalizowania, że aktualne ustawienia nie są zgodne z przechowywanymi w pamięci ustawieniami, obowiązującymi dla trybu roboczego ARRANGER lub PIANO.

Jak wspomniano wcześniej, przyciski [ARRANGER] i [PIANO] grupy KEYBOARD MODE służą do włączaniażądanego trybu roboczego i modyfikowania ustawień fabrycznych. W większości

przypadków ustawienia te są wystarczające do tego, co zamierzamy robić. Jednakże system operacyjny instrumentu umożliwia ich modyfikowanie w celu posługiwania się instrumentem w bardziej elastyczny sposób. Zanim poznamy te możliwości, chcielibyśmy wyjaśnić pojęcie „partia”.

4.1.3.1. Czym są partie?

Instrument umożliwia równoczesne posługiwanie się kilkoma brzmieniami. Niektóre z tych brzmień można odtwarzać w czasie rzeczywistym. To są **partie klawiaturowe**. Inne partie są sterowane za pomocą aranżera i są nazywane **partiami akompaniamentowymi**. I na koniec istnieją również **partie sekwencerowe**, sterowane funkcją SONG COMPOSER. Niżej podajemy opis partii klawiaturowych (partie aranżera omówiono w podrozdziale 7.7).

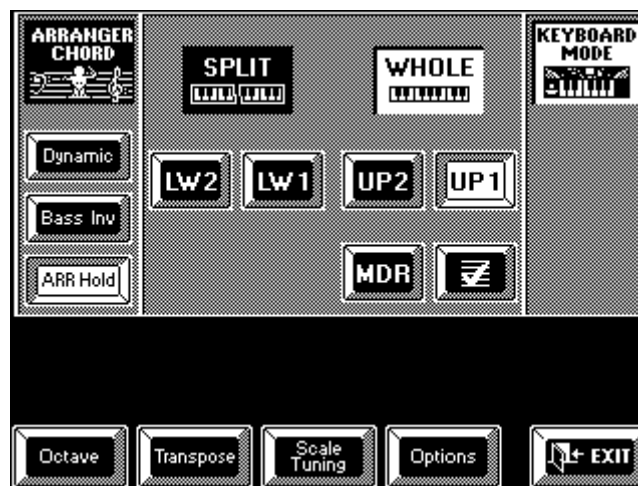
- partia UP1 (UPPER 1) - pierwsza górna partia klawiaturowa. Chociaż różnica pomiędzy partiami UP1 i UP2 jest niewielka, partia UPPER 1 normalnie pełni funkcję głównej partii solowej, włączanej automatycznie w ramach trybu roboczego PIANO;
- partia UP2 (UPPER 2) - druga górna partia klawiaturowa, którą można wykorzystywać jako dodatkową partię solową, nakładaną na partię UPPER 1 lub jako brzmienie alternatywne. Z wyjątkiem przypadku, gdy włączona jest funkcja UP2 SPLIT (⇒ 6.2.1), partię tą można włączać zawsze wtedy, gdy wyłączona jest partia UPPER 1;
- partia (VARI PHRASE) - partia służy do sterowania funkcją VARI PHRASE i nie występuje w modelu VA-5;
- partia MEL INT - partia jest sterowana aranżerem, służy do wprowadzania automatycznych harmonii i użytkownik instrumentu nie może sterować nią własnoręcznie. Natomiast ma do dyspozycji 18 typów harmonii (⇒ 7.3);
- partia LW1 (LOWER 1) - pierwsza dolna partia klawiaturowa, umożliwiająca odgrywanie akordów lewą ręką. Należy się nią posługiwać w celu dodawania akompaniamentu (np. brzmienia sekcji smyczkowej) do melodii, odgrywanej prawą ręką;
- partia LW2 (LOWER 2) - druga dolna partia klawiaturowa jest tym dla pierwszej dolnej partii klawiaturowej, czym partia UPPER 2 jest dla partii UPPER 1, tzn. można wykorzystywać jako dodatkową partię, wzbogacającą brzmienia lewej ręki;
- partia MBS - partia basu manualnego umożliwia wprowadzanie półautomatycznej partii basu do nut, odgrywanych lewą ręką i jest ona dostępna tylko przy podzielonej klawiaturze. Jeżeli włączysz ją przy wyłączonych partiach LOWER 1 i LOWER 2, nie jest sterowana automatycznie i w tym przypadku możesz również grać akordy;
- partia MDR - manualna partia perkusyjna jest inna niż wszystkie inne partie klawiaturowe, gdyż do tej partii można przypisywać tylko zestawy perkusyjne. Za jej pomocą nie można odgrywać melodii, gdyż do każdego klawisza przypisywane jest brzmienie

innego instrumentu perkusyjnego. Wywołuj tę partię, jeśli czujesz się perkusistą, grającym za pomocą klawiatury.

4.1.3.2. Procedura sterująca WHOLE

W ramach tej procedury punkt podziału nie jest aktywny i do klawiatury można przypisywać nie więcej niż pięć partii: UP1, UP2, LW1, LW2 oraz VARI PHRASE. Brzmienie, przypisane do danej partii, można wyzwać na całej szerokości klawiatury. Partii MDR nie można nakładać na inne partie klawiaturowe, a po włączeniu partii VARI PHRASE wszystkie pozostałe (z wyjątkiem partii UP2) są automatycznie wyłączane. Jednakże już po włączeniu partii VARI PHRASE można następnie włączyć partie UP1, LW1 i LW2.

1. W grupie KEYBOARD MODE naciśnij przycisk [OTHER].
2. W prawym, górnym rogu ekranu naciśnij pole „KEYBOARD MODE” tak, aby było wyświetlane w kolorze białym. Ekran będzie teraz wyglądał mniej więcej tak, jak na poniższym rysunku:



3. Jeśli pole „WHOLE” nie jest wyświetlane w kolorze białym, naciśnij je, aby miało taki wygląd, jak na powyższym rysunku. W centralnej części tego ekranu roboczego znajdują się pola, umożliwiające włączanie i wyłączanie partii klawiaturowych.

UWAGA: Pole z „ptaszkiem” to symbol funkcji VARI PHRASE, oznaczający w tym przypadku partię VARI PHRASE.

4.1.3.3. Włączanie i wyłączanie partii

4. Naciśnij pola partii, które chcesz włączyć. Pola partii włączonych są białe, a partii wyłączonych niebieskie. Pamiętaj, że włączenie partii VARI PHRASE lub MDR automatycznie wyłącza partie UP1, LW1 i LW2. Uaktywnienie procedury sterującej WHOLE nie oznacza automatycznego wyłączenia aranżera i niemożliwości dalszego posługiwania się nim (⇒ 7.5.3).

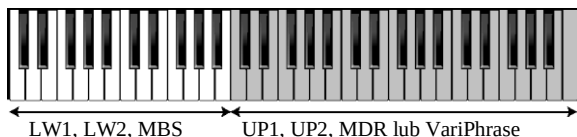
UWAGI:

- jeżeli żadne z pól partii klawiaturowych nie będzie białe, nut odtwarzane za pomocą klawiatury nie będą słyszalne, ale w dalszym ciągu będą sterować aranżerem;

- dokonane tutaj ustawienia są przechowywane razem z innym danymi funkcji USER PROGRAM w celu wygodnego wywoływania ich w przyszłości (⇒ 9.1).

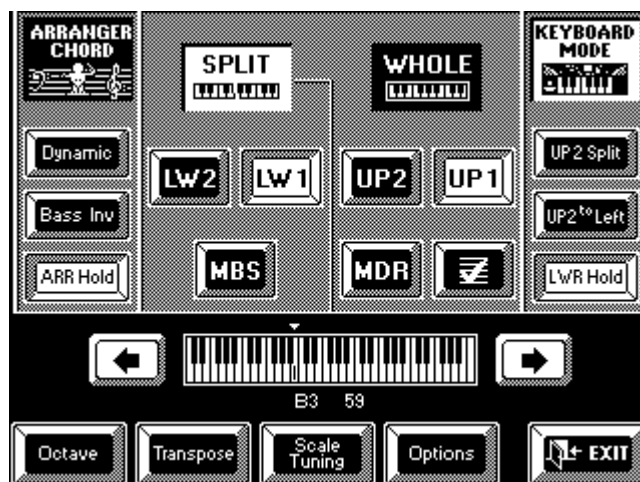
4.1.3.4. Procedura sterująca SPLIT

W ramach tej procedury klawiatura jest podzielona na dwie części, a fabrycznie dobrany punkt podziału znajduje się w klawiszu C4. W lewej części klawiatury można posługiwać się partiami LW1, LW2 i MBS, a w części prawej partiami UP1 i UP2. Istnieje również możliwość rozdzielenia partii UP1 i UP2 (⇒ 6.2.1).



Alternatywnie w części prawej można posługiwać się partią MDR lub partią VARI PHRASE (partia VARI PHRASE w prawej części klawiatury, a w lewej partii LW1 i/lub LW2 razem z partią MBS lub bez niej).

1. W grupie KEYBOARD MODE naciśnij przycisk [OTHER].
2. W prawym, górnym rogu ekranu naciśnij pole „KEYBOARD MODE” tak, aby było wyświetlane w kolorze białym. Ekran będzie teraz wyglądał mniej więcej tak, jak na poniższym rysunku:



3. Jeśli pole „SPLIT” nie jest wyświetlane w kolorze białym, naciśnij je, aby miało taki wygląd, jak na powyższym rysunku. W centralnej części tego ekranu roboczego znajdują się pola, umożliwiające włączanie i wyłączanie partii klawiaturowych.

Zwróć uwagę, że partie LW1, LW2 i MBS zostały oddzielone pionową linią od partii UP1, UP2, MDR i VARI PHRASE. W odróżnieniu od wcześniejszych aranżerów firmy ROLAND teraz za pomocą lewej ręki istnieje możliwość odgrywania akordów oraz wprowadzanie partii automatycznego basu z równoczesnym odgrywaniem partii perkusyjnych za pomocą ręki prawej. W poprzednich modelach instrumentów tego typu partia MBS lub MDR była automatycznie przypisywana do całej klawiatury. Teraz jest to

również możliwe w ramach procedury sterującej WHOLE.

UWAGA: Więcej szczegółów na temat partii MDR znajdziesz w akapicie 4.2.5.

4. Naciśnij pola partii, które chcesz włączyć. Pola partii włączonych są białe, a partii wyłączonych niebieskie.
5. Jeśli zachodzi potrzeba, zmień punkt podziału (⇒ 4.1.2). Ten punkt podziału jest równocześnie punktem podziału procedury sterującej SPLIT oraz granicą przedziału, przeznaczonego do wybierania akordów sterujących dla aranżera.

UWAGI:

- jeśli chcesz, możesz włączyć funkcję HOLD dla dolnych partii klawiaturowych. Po jej włączeniu wybrzmienie akordu jest podtrzymywane również po zwolnieniu klawiszy. Aranżer został wyposażony w analogiczną funkcję ARR HOLD (⇒ 6.3);
- jeżeli żadne z pól nie będzie białe, nut odtwarzane za pomocą klawiatury nie będą słyszalne, ale w dalszym ciągu będą sterować aranżerem;
- dokonane tutaj ustawienia są przechowywane razem z innym danymi funkcji USER PROGRAM w celu wygodnego wywoływania ich w przyszłości (⇒ 9.1).

4.2. Przycisk [TONE]

4.2.1. Dobieranie brzmień dla partii klawiaturowych

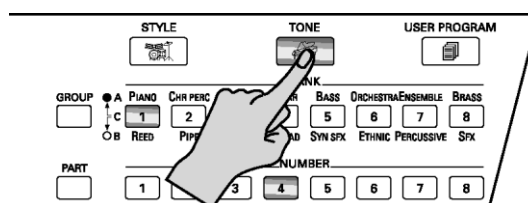
W akapicie 3.5.3 wspominaliśmy już o funkcji SUPER TONES, umożliwiającej przypisywanie do partii UP1 jednego z czterdziestu brzmień oraz o funkcji ONE TOUCH, dobierającej cztery różne brzmienia dla partii UP1 i UP2. Patrz również podrozdział 9.4. Przyjrzyjmy się teraz „klasycznej” metodzie dobierania brzmień dla partii klawiaturowych.

W rzeczywistości istnieją dwie opcje dobierania brzmień, które w dowolnej chwili można wykorzystywać do tego celu, z wyjątkiem wybierania wariacji (to można robić tylko na ekranie). Jednakże, aby nie komplikować sprawy, potraktujemy je jako dwie oddzielne metody.

4.2.1.1. Wywoływanie brzmień za pomocą przycisków płyty czołowej

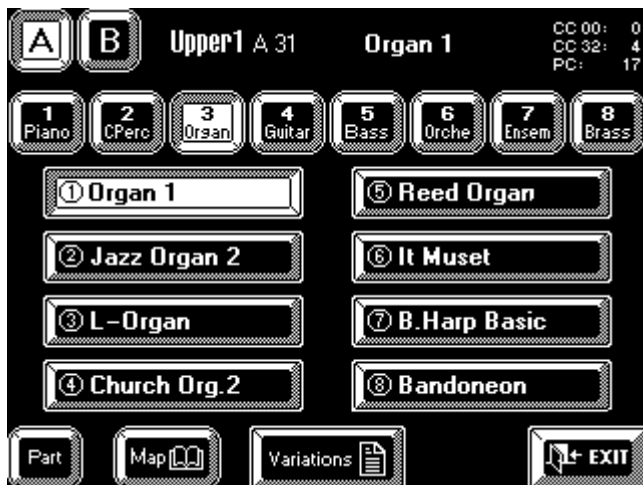
UWAGA: Wszelki manipulacje przyciskami płyty czołowej mają swoje odzwierciedlenie na ekranie.

1. Powiedz instrumentowi, że chcesz wybierać brzmienie: naciśnij przycisk [TONE].



System operacyjny instrumentu posługuje się barwowym systemem kodowania. W momencie naciśnięcia przycisku [TONE], zarówno ten

przycisk, jak i przyciski grupy BANK i NUMBER aktualnie wywołanego brzmienia zaczynają świecić kolorem czerwonym. Podczas wywoływania stylu akompaniamentowych (przycisk [STYLE]) kolorem sygnalizacyjnym jest kolor zielony, a podczas wywoływania danych pamięci USER PROGRAM, kolorem sygnalizacyjnym jest kolor pomarańczowy. Na ekranie pojawi się obraz, jak na poniższym rysunku:



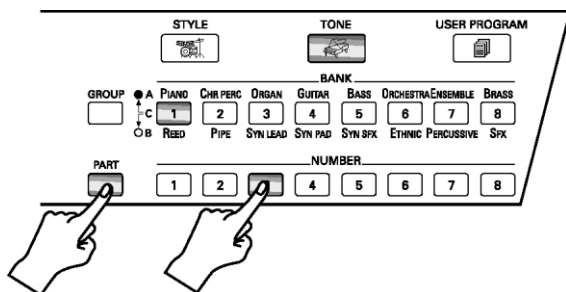
Nazwa po prawej stronie pól „A” i „B” informuje, która partia klawiaturowa jest aktualnie aktywna. Brzmienia można dobierać tylko dla aktywnej partii.

Możesz wybrać brzmienie dla partii Upper 1 (UP1)



UWAGA: W prawym górnym rogu ekranu podawany jest adres MIDI aktualnie wywołanego brzmienia („CC00” i „CC32” to starszy i młodszy bajt komunikatu BANK SELECT, a „PC” to komunikat PROGRAM CHANGE).

- Wybierz partię, dla której chcesz dobrać brzmienie. Wciśnij przycisk [PART] i w grupie NUMBER naciśnij odpowiedni przycisk. Poniższa tabela podaje zależność pomiędzy partiami i przyciskami grupy NUMBER:



Wciśnij przycisk [PART] i naciśnij przycisk	Aby wywołać partię
[1]	UP1 (UPPER 1)
[2]	UP2 (UPPER 2)
[3]	MDR
[4]	---
[5]	MEL INT
[6]	LW1 (LOWER 1)
[7]	LW2 (LOWER 2)
[8]	MBS

Jeśli naciśniesz tylko przycisk [PART], przycisk [GROUP] i przyciski grupy BANK zgasną, a w grupie NUMBER zaświeci się przycisk, odpowiadający aktualnie wywołanej partii. Jeśli w tym momencie zwolnisz przycisk [PART], na ekranie pojawi się ekran roboczy, umożliwiający dobieranie partii.

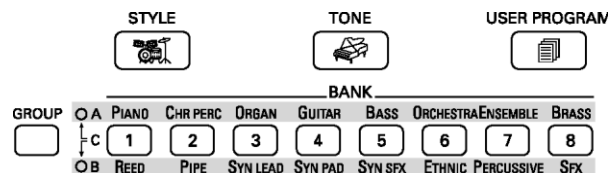
UWAGA: W powyższy sposób nie można wywołać partii VARI PHRASE. Jest to możliwe tylko za pomocą pól ekranowych (⇒ 4.3.1).

- Za pomocą przycisku [GROUP] wybierz grupę brzmień (wybranie banku A jest sygnalizowane świeceniem się diody „A”, a wybranie banku B jest sygnalizowane świeceniem się diody „B”). Na ekranie roboczym znajduje się osiem pól („1/Piano” - „8/Brass”), umożliwiających wybieranie banków brzmień w obrębie danej grupy.

UWAGA: W podrozdziale 18.1 znajdziesz wykaz adresów MIDI wszystkich dostępnych brzmień.

Po wybraniu grupy system operacyjny automatycznie uaktywnia ten bank, który był wywołany w poprzedniej grupie. Oto przykład: jeśli do partii UPPER 1 aktualnie jest przypisane brzmienie „A31” wywołanie grupy B automatycznie uaktywni bank 3 („Syn Lead”), ale w dalszym ciągu słychać będzie brzmienie organowe.

Innym sposobem zadecydowania, która grupa jest ci potrzebna, jest spojrzenie na przyciski grupy BANK. Nazwy banków grupy A są wydrukowane nad przyciskami, a nazwy banków grupy B - pod spodem.



- W grupie BANK naciśnij przycisk banku, który chcesz wywołać (przycisk świeci się). W każdej grupie znajduje się osiem banków. Oto dwa przykłady:
 - w celu wybrania solowego brzmienia syntezatorowego, wywołaj grupę B i bank 3;
 - w celu wybrania brzmienia trąbki, wywołaj grupę A i bank 8.

5. W grupie przycisków NUMBER naciśnij przycisk żądanego brzmienia. Dopiero teraz z pamięci instrumentu wywołane zostanie nowe brzmienie. Taki sposób wywoływania brzmień można wykorzystać w ten sposób, że grupę i bank wybiera się lewą ręką nie przerywając gry ręką prawą. Następnie wystarczy naciśnięcie jednego przycisku, aby wywołać nowe brzmienie.
6. Zagraj kilka nut, aby sprawdzić nowe brzmienie. W wielu przypadkach system operacyjny wywołuje nawet lepsze brzmienie (nasze „ulubione” dla określonej rodziny brzmień). Dzieje się tak dlatego, że istnieje jeszcze jedna kategoria brzmień, nazywana wariacją.

Podsumujmy w skrócie różne kategorie brzmień

Kategoria brzmienia	Znaczenie
Grupa (przykład: B)	najwyższy poziom, udostępniający osiem banków
Bank (przykład: B3-)	drugi poziom, którego zawartość zależy od wybranej grupy. Każdy bank zawiera osiem brzmień
Numer (przykład: B38)	zawartość danego banku, umożliwiającą wybranie żądanego brzmienia
Wariacja (przykład B38 <2>)	brzmienie alternatywne dla wybranego numeru, które jest pośrednio lub bezpośrednio związane z tą samą rodziną brzmień

7. Jeśli zachodzi potrzeba, wybierz inną wariację, ale jest to możliwe tylko za pomocą pól ekranowych (patrz punkt 8 w akapicie następnym). Ilość dostępnych wariacji zależy od wybranego brzmienia. W niektórych przypadkach może być ich nawet 30. Istnieje również możliwość zrezygnowania z wariacji przez wybranie położenia „no Variation”. W takim przypadku mamy do czynienia z tzw. brzmieniem zasadniczym (nie występuje numer wariacji, podawany pomiędzy znakami „<” i „>”.

UWAGI:

- istnieje możliwość zmiany ustawień fabrycznych wywoływania wariacji (lub brzmienia zasadniczego) (⇒ 4.2.2);
- oprócz wariacji istnieją również Mapy Brzmień (⇒ 4.2.3).

Ekran roboczy wywoływania brzmień zachowuje się w następujący sposób:

- a) jeśli wybierasz tylko numer brzmienia (za pomocą przycisków grup BANK i NUMBER), ekran roboczy wywoływania brzmień nie pojawia się na ekranie;
- b) gdy naciskasz przycisk w grupie BANK obraz nie zmienia się - system operacyjny czeka na naciśnięcie przycisku grupy NUMBER;
- c) po naciśnięciu przycisku [TONE] (lub pola „Tone”) i wybraniu brzmienia, ekran roboczy wybierania brzmień nie znika automatycznie. W tym przypadku należy nacisnąć przycisk [EXIT].

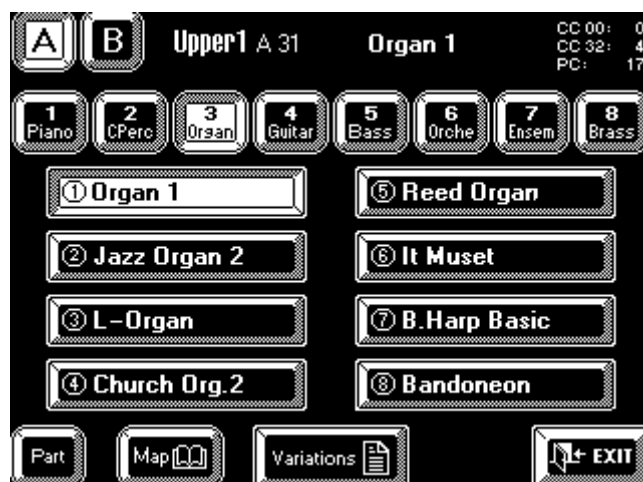
4.2.1.2. Wywoływanie brzmień za pomocą pól ekranu

Przyjrzyjmy się teraz, jak posługiwać się ekranem do wywoływania brzmień.

1. Naciśnij pole „Tone”.

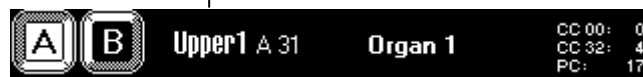


Na ekranie pojawi się obraz, jak na poniższym rysunku:



Jeśli teraz spojrzysz na przyciski grupy BANK i NUMBER, zauważysz, że świecą w kolorze czerwonym. Nazwa po prawej stronie pól „A” i „B” informuje, która partia klawiatury jest aktualnie aktywna. Brzmienia można dobierać tylko dla aktywnej partii.

Możesz wybrać brzmienie dla partii Upper 1 (UP1)



UWAGA: W prawym górnym rogu ekranu podawany jest adres MIDI aktualnie wywoływanego brzmienia („CC00” i „CC32” to starszy i młodszy bajt komunikatu BANK SELECT, a „PC” to komunikat PROGRAM CHANGE).

2. Naciśnij pole „Part”, znajdujące się w lewym, dolnym rogu ekranu.



Alternatywnie możesz wcisnąć przycisk [PART] na około jedną sekundę, a następnie zwolnić go. Każde z tych działań spowoduje pojawienie się poniższego ekranu roboczego. Nazwa aktywnej partii jest podświetlona.

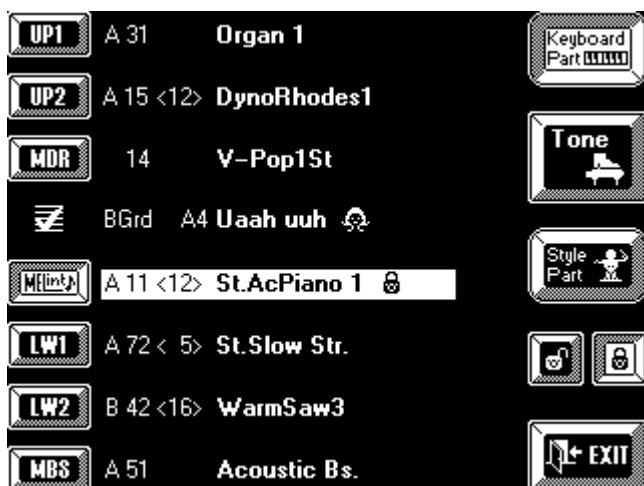


3. Naciśnij pole partii klawiaturowej, dla której chcesz dobierać brzmienie (lewa kolumna). Pole to jest wyświetlane jako białe litery na niebieskim tle.

UWAGI:

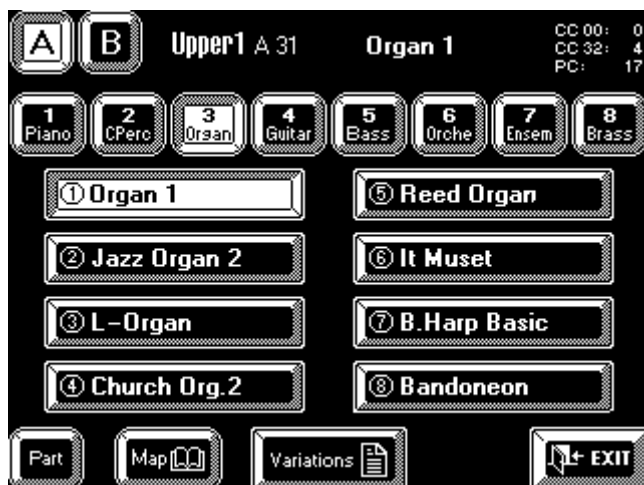
- w powyższy sposób nie można wywołać partii VARI PHRASE. Jest to możliwe tylko za pomocą pól ekranowych (⇒ 4.3.1);
- jeśli ten ekran roboczy nie jest wyświetlany, naciśnij pole „Keyboard”, które musi być białe.

Po wybraniu partii MEL INT obraz na ekranie jest trochę inny:



Dwa pole z wizerunkami zamkniętej i otwartej kłódki umożliwiają nadpisywanie ustawień fabrycznych i są wyświetlane również dla partii aranżera (⇒ 7.4). Do wybierania partii można posługiwać się również przyciskiem [PART] i miniklawiaturą, wywoływaną przyciskiem [DATA] (⇒ 4.3.6).

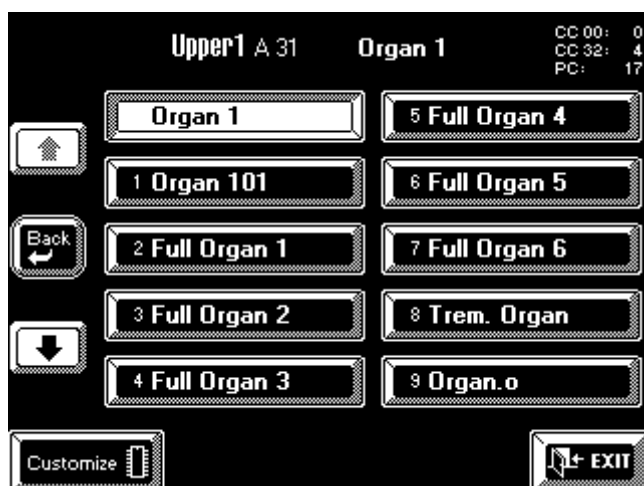
4. Naciśnij ponownie pole „Tone”, aby powrócić do ekranu roboczego wywoływania brzmień:



5. Naciśnij pole „A” lub „B”, aby wybrać żądaną grupę brzmień.
6. Naciśnij jedno z pól od „1/Piano” - „8/Brass”, aby wybrać żądany bank.



7. Naciśnij pole „Tone”, aby wybrać brzmienie. Tak, jak poprzednio, system operacyjny wywołuje inne, czasem nawet lepsze brzmienie (nasze „ulubione” dla określonej rodziny brzmień). Jeśli za numerem brzmienia widać liczbę w nawiasach trójkątnych, wywołana została wariacja brzmienia, a za numerem nie ma nic, mamy do czynienia z brzmieniem zasadniczym.
8. Naciśnij pole „Variations” w celu wywołania następnego ekranu roboczego:



Pole aktualnie wywołanej wariacji jest podświetlone. W przypadku brzmienia „A31” do wyboru masz 28 wariacji.

- a) naciśnij pole innej wariacji;
- b) za pomocą pól „↑” i „↓” wywołuj pozostałe wariacje, jeśli żadna z aktualnie wyświetlanych nie spełnia twoich oczekiwań. jeśli strzałka w polu nie jest wyraźna, oznacza to, że pole jest nieczynne;

- c) aby posłużyć się „głównym” (zasadniczym) brzmieniem, naciśnij pole wariacji, które po lewej stronie nazwy nie ma żadnego numeru.

UWAGA: Pojęcie „wariacja”, stosowane przy omawianiu brzmień, nie ma nic wspólnego w czterech zasadniczych odmianami akompaniamentowymi i z przyciskiem [VARIATION], znajdującym się na płycie czołowej.

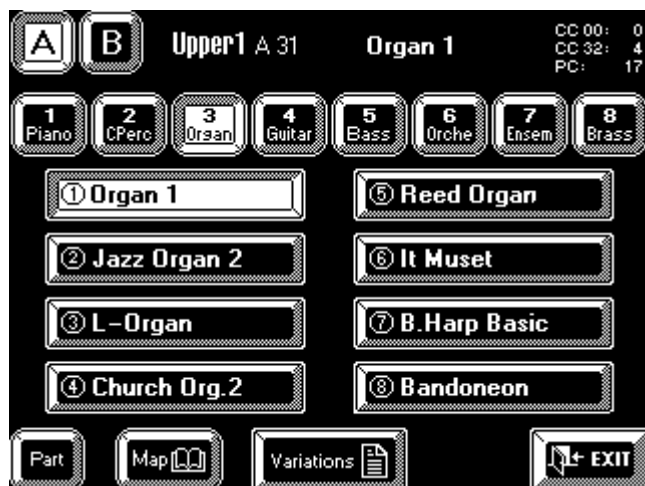
9. Naciśnij pole „Back”, aby wybrać inne brzmienie (bo żadna z wariacji nie spełnia twoich oczekiwań).
10. Naciśnij pole „EXIT”, aby wrócić do podstawowego ekranu roboczego MASTER.

4.2.2. Wybieranie ulubionych brzmień

Jak wspomniano wcześniej, wybieranie brzmień za pomocą ekranu lub przycisków grup BANK i NUMBER bardzo często oznacza, że system operacyjny wywołuje czasem nawet lepsze brzmienie, niż chcesz - przynajmniej tak się wydawało inżynierom firmy ROLAND. Możesz nie zgadzać się z automatycznie podsuwanymi sugestiami i żądać, aby w przypadku danego brzmienia zawsze była wywoływana ta sama wariacja. Poniższa procedura pokazuje, jak zmienić „ulubione” ustawienia programistów firmy ROLAND. Należy pamiętać, że można to zrobić dla wszystkich 128 brzmień (A11 - A88, B11 - B88). Teraz pokażemy, jak to zrobić dla jednego z nich.

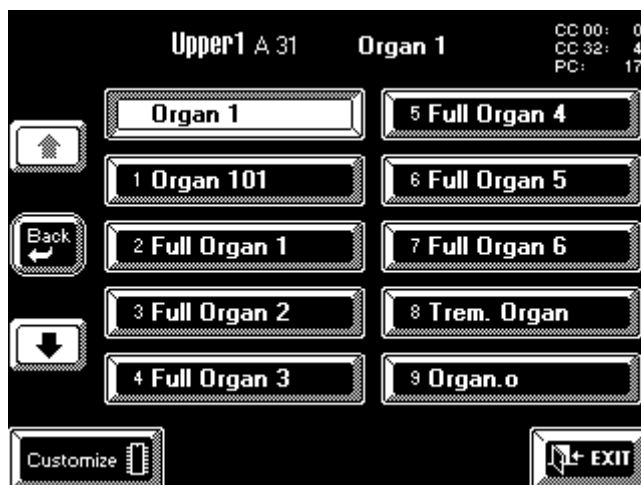
UWAGA: Dokonany wybór jest automatycznie wprowadzany do pamięci. Dlatego przed dokonaniem zmian zawsze należy upewnić się, że właśnie o takie zmiany chodzi.

1. W opisanym wcześniej sposób wywołaj brzmienie. Na potrzeby poniższego przykładu wywołaj brzmienie „A31”. Na ekranie pojawi się obraz, jak na poniższym rysunku:



Automatycznie wywoływane jest brzmienie „A31 Organ 1”. Załóżmy, że wolisz ósmą wariację „A31 Trem.Organ <8>” i chcesz, aby to brzmienie było wywoływane po wprowadzeniu numeru „A31”.

2. Naciśnij pole „Variations”. Na ekranie pojawi się obraz, jak na poniższym rysunku:



Naciśnij pole „↓”, aby wywołać następne osiem wariacji.

3. Naciśnij pole „8 Trem. Organ”.

UWAGA: Aby wybrać brzmienie zasadnicze, naciśnij pole „Organ 1”.

4. Naciśnij pole „Customize”, aby wpisać do pamięci dokonaną zmianę. Na ekranie pojawi się komunikat „OK PREFERRED TONE CUSTOMIZED” (OK, preferowane brzmienie zapamiętane).



5. Powtórz powyższą procedurę w celu dokonania zmian w innych brzmieniach.
6. Naciśnij pole „EXIT”, aby wrócić do podstawowego ekranu roboczego MASTER.

4.2.3. Wywoływanie różnych Map Brzmień

Jak zapewne pamiętasz, instrument posiada 3649 brzmień, co jest liczbą raczej dużą, szczególnie wtedy, gdy trzeba wybrać jedno z nich. Dlatego też oprócz grup (A, B), banków (1 - 8), numerów (1 - 8) i wariacji istnieją również Mapy Brzmień. Mapa Brzmień naśladuje układ brzmień danego modułu brzmieniowego. Wybierając np. Mapę Brzmień „1” informujesz system operacyjny instrumentu, że chcesz posługiwać się układem brzmień, stosowanym w module brzmieniowym SC-55, a nie całkowicie nową Mapą Brzmień, zaprojektowaną dla modeli VA-5 i VA-7.

UWAGA: System Map Brzmień może być wykorzystywany do edycji plików SMF (⇒ 11.2.3).

Do dyspozycji użytkownika przygotowano cztery Mapy Brzmień:

Numer Mapy Brzmień	Przeznaczenie
1	układ brzmień modeli E-86 i SC-55 Sound Canvas
2	układ brzmień modeli G-800, RA-800 i SC-88 Sound Canvas
3	układ brzmień modeli G-1000, EM-2000 i SC-88 Pro Sound Canvas
4	Mapa Brzmień, zaprojektowana dla modeli VA-5 i VA-7

* Mapy Brzmień o numerach od 1 - 3 zapewniają całkowitą zgodność ze starszymi stylami akompaniamentowymi oraz plikami SMF. Ponadto, te Mapy Brzmień zawierają niektóre „klasyczne” brzmienia, których nie chciałbyś utracić.

* Mapa Brzmień o numerze 4 zawiera 1616 nowych brzmień z najlepszym materiałem, jaki do tej pory wypuściła firma ROLAND.

1. W ramach ekranu roboczego, umożliwiającego wybieranie brzmień, naciśnij pole „Map”.



Na ekranie pojawi się obraz, jak na poniższym rysunku:



Parametr „CC32” odnosi się do kontrolera MIDI, za pomocą którego wywołuje się Mapy Brzmień z zewnętrznego sekwencera MIDI lub innego urządzenia MIDI, zdolnego do generowania kontrolerów MIDI. Ta informacja jest bardzo ważna, gdy zagłębisz się w wykaz brzmień w poszukiwaniu tegożądanego (⇒ 18.1). Patrz zawsze jaką wartość ma parametr „CC32”, bo jego wartość jest numerem Mapy Brzmień.

2. Naciśnij odpowiednie pole („Tone Map 1 CC32 = 1” - „Tone Map 4 NEW CC32 = 4”). Informacja o aktualnie stosowanej Mapie Brzmień jest podawana w górnej części ekranu.



Ta informacja jest wyświetlana również na innych ekranach roboczych:



UWAGA: Brzmienia nie oznaczone numerem Mapy Brzmień („MAP 1”, „MAP 2”, „MAP 3”) należą do czwartej Mapy Brzmień.

4.2.3.1. Kilka słów o nowych brzmieniach

Wszystkie nowe brzmienia (czwarta Mapa Brzmień) są oczywiście fantastyczne, ale niektóre z nich są naprawdę zdumiewające. W wykazie brzmień, znajdującym się w podrozdziale 18.1 (oraz na ekranach roboczych), wyszukuj brzmienia, których nazwa rozpoczyna się literą V (od „virtual” - wirtualne). Wywołuj je i odtwarzaj z różną dynamiką w celu odkrycia wszystkich niuansów, które dadzą się w ten sposób uzyskać. Np. brzmienie trąbki („A81 V-Trumpet <18>”) umożliwia stosowanie dynamiki gry do odtwarzania brzmienia trąbki z tłumikiem i brzmienia trąbki bez tłumika. Dzięki dynamice, podczas gry brzmieniami gitarowymi, można posługiwać się różnymi technikami gitarowymi. Przetransponowanie klawiatury do najniższych oktaf (⇒ 4.4.6) umożliwia czasami dostęp do kilku typowych

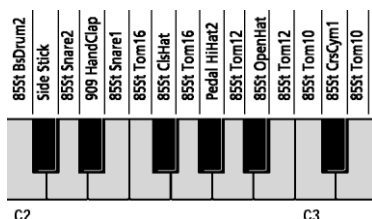
odgłosów (drapanie po strunach, uderzanie w pudło gitary akustycznej, itp.). Choć te „piękne hałasy” są prawdopodobnie zbyt daleko, aby się nimi posługiwać podczas gry na żywo, ale należy o nich pamiętać podczas tworzenia utworów.

Alternatywnie...

Przypisz to samo brzmienie w przedrostkiem „V” do partii UP1 (lub UP2) i do LW1 (lub LW2), wybierz procedurę sterującą SPLIT (⇒ 4.1.3.4) i przetransponuj (⇒ 4.4.6) partię LW1 (lub LW2) cztery oktawy w dół. Będziesz mógł dorzucać dziwaczne zgrzyty lub stuki. Być może zechcesz wybrać stosunkowo niski punkt podziału (4.1.2). To może ułatwić „robotę”, ponieważ większość brzmień jest muzycznie bezużyteczna poniżej nuty o określonej wysokości, więc dlaczego by nie posługiwać się nutami niższymi do odtwarzania hałasów.

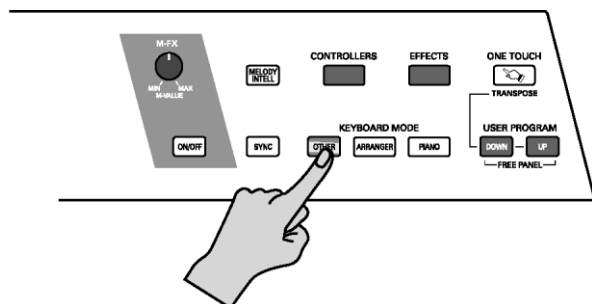
4.2.4. Klawiatura jako perkusja

Partia MDR umożliwia odgrywanie partii perkusyjnych za pomocą klawiatury. Jak wspomniano wcześniej, partia ta jest dostępna zarówno w ramach procedury sterującej SPLIT, jak i w ramach procedury sterującej WHOLE. W ramach procedury sterującej SPLIT partia MDR jest przypisywana do prawej części klawiatury. Partia MDR różni się tym od innych partii, że do każdego klawisza przypisywane jest brzmienie innego instrumentu perkusyjnego. Jeśli wybierzesz procedurę sterującą WHOLE i naciśniesz klawisz C2, usłyszysz dźwięk bębna basowego. Gdy naciśniesz klawisz D2, usłyszysz dźwięk werbla, itd. Niestety w tym przypadku nie będziesz w stanie grać melodii. Przyjrzyjmy się poniższemu rysunkowi:

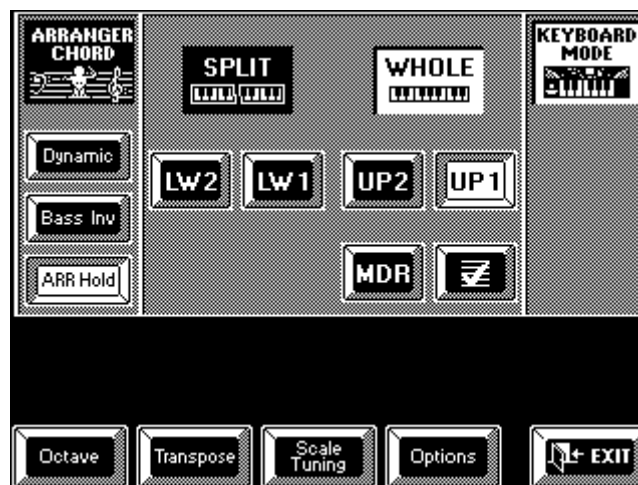


Poniższa procedura umożliwia uaktywnienie partii MDR:

1. W grupie KEYBOARD MODE naciśnij przycisk [OTHER].

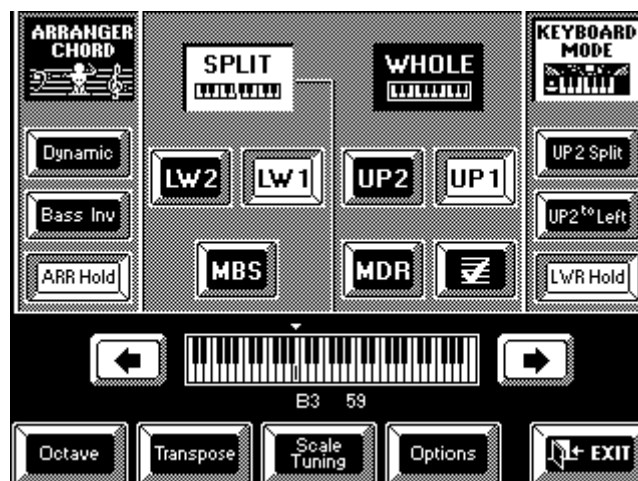


Na ekranie pojawi się obraz, jak na poniższym rysunku:



Z tego ekranu roboczego widać, że aktywna jest procedura sterująca WHOLE. Jeśli powyższy ekran roboczy nie jest wyświetlany, naciśnij pole „KEYBOARD MODE”.

2. Naciśnij pole „SPLIT” lub „WHOLE”, zależnie od tego, czy partię MDR chcesz przypisać do całej klawiatury czy tylko do prawej części. Po naciśnięciu pola „SPLIT” na ekranie pojawi się następujący obraz:



Ta procedura sterująca jest dobrym wyborem wtedy, gdy lewą ręką chcesz sterować aranżerem, a prawą ręką grać solówki perkusyjne. Jeśli będziesz używać procedury sterującej SPLIT i będziesz chciał odtwarzać brzmienia bębna basowego, werbla, hihat, itp., należy pamiętać o odpowiednim przetransponowaniu prawej części klawiatury (⇒ 4.4.6).

3. Naciśnij pole „MDR”. Pola wszystkich partii (procedura sterująca WHOLE) lub pola partii, znajdujących się po prawej stronie pionowej linii podziału (procedura sterująca SPLIT) będą wyświetlane w kolorze niebieskim, a pole partii MDR w kolorze białym, ponieważ równolegle z partią MDR nie można posługiwać się partią UP1, UP2, itd. To nie miałooby sensu: granie za pomocą partii perkusyjnego często oznacza grę w interwałach półtonowych (np. C4→C#4, itd.), a granie linii melodycznych prowadziłoby do

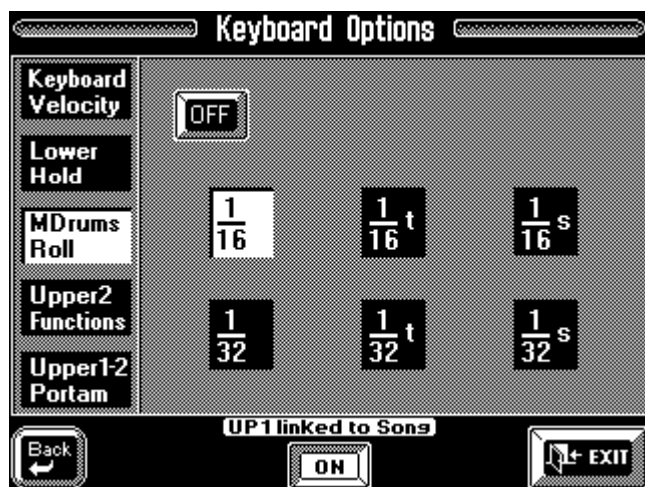
tworzenia zadziwiających linii perkusyjnych, gdyby partia MDR również była aktywna.

4. Zagraj kilka nut, aby wypróbować brzmienia perkusyjne. Być zechcesz wypróbować również inne funkcje.

4.2.4.1. Funkcja ROLL

Funkcja ta umożliwia odgrywanie szybkich pasażów perkusyjnych, idealnie zsynchronizowanych z tempem aranżera lub sekwencera.

1. W ramach ekranu roboczego, przedstawionego powyżej, naciśnij pole „Options”. Jeśli zgubiłeś ten ekran roboczy, w grupie KEYBOARD MODE naciśnij przycisk [OTHER].
2. Naciśnij pole „MDrums Roll”. Na ekranie pojawi się obraz, jak na poniższym rysunku:



3. Naciśnij wskazywane białą strzałką pole „ON/OFF” (przełącznik funkcji ROLL), aby pojawił się napis „ON”.
4. Zagraj znowu nutę. Dźwięk perkusyjny będzie odtwarzany teraz jako szybki pasaż. Pasaże te zawsze są odtwarzane w sposób zsynchronizowany z tempem. Za pomocą drążka [[BENDER/MODULATION]] (dźwignia MODULATION - ruchy „od siebie”) można sterować poziomem głośności dźwięków pasażu.

4.2.4.2. Wyznaczanie rozdzielczości funkcji ROLL

Istnieje możliwość określania ilości nut pasażu, odtwarzanych w jednej miarze.

5. Upewnij się, że funkcja jest włączona. Do dyspozycji masz sześć pól o następującym znaczeniu:

Symbol	Znaczenie
1/16	Szesnastka
1/32	Trzydziestka dwójka
T	Triola
S	Swing (nuty synkopowane, gdzie druga nuta pary jest trochę opóźniona)

Rozdzielczość dobrana fabrycznie to „1/32”. Wybranie krótszych nut może spowodować, że dla

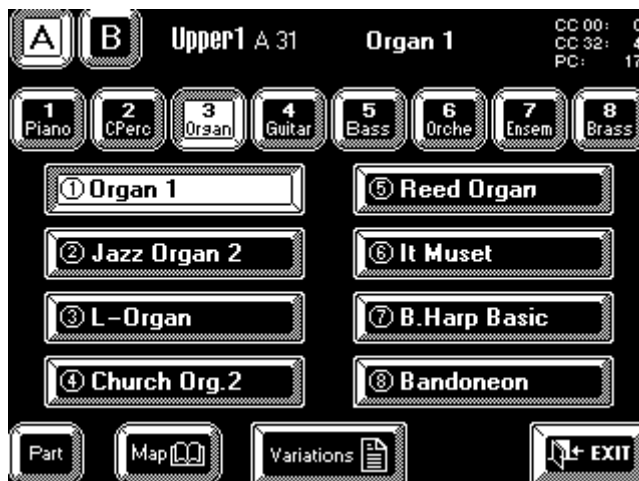
wysokich wartości tempa pasaż będzie przypominać serię z karabinu maszynowego.

6. Naciśnij pole „EXIT”, aby wrócić do podstawowego ekranu roboczego MASTER.

4.2.4.3. Dobieranie zestawu perkusyjnego dla partii MDR

Partia MDR może być znaczącą funkcją już sama z siebie. Ale sprawa staje się naprawdę interesująca dopiero wtedy, gdy stajemy przed problemem wyboru jednego ze 116 zestawów perkusyjnych. W instrumencie zainstalowano zestawy perkusyjne, charakterystyczne dla wszystkich gatunków muzycznych, o jakich mógłbyś tylko pomyśleć - i zazwyczaj możesz wybierać z pośród kilku. W podrozdziale 18.2 znajdziesz wykaz wszystkich dostępnych zestawów perkusyjnych. Przeglądając te wykazy należy pamiętać, że każda nuta wyzwała brzmienie innego instrumentu perkusyjnego. Nuty są opisane dwoma parametrami: numerem (0 - 127) i nazwą (C-1... G9). W ramach procedury sterującej WHOLE i bez transponowania klawiatury istnieje możliwość odtwarzania nut od C1 (24) - C6 (84). Niższe i wyższe nuty wymagają transponowania klawiatury za pomocą funkcji OCTAVE (⇒ 4.4.6). Dla szybszej identyfikacji łatwo dostępne dźwięki perkusyjne zaznaczono kolorem szarym. Należy również pamiętać, że w ramach procedury sterującej SPLIT istnieje możliwość odtwarzania nut od C3 (48) - C6 (84) - chyba że zmienisz punkt podziału.

1. W opisywany wcześniej sposób wywołaj ekran roboczy, umożliwiający dobieranie brzmień (⇒ 4.2.1). Pamiętaj, że możesz posługiwać się przyciskami płyty czołowej lub polami ekranu. Obraz na ekranie powinien wyglądać jak niżej:



2. Wywołaj partię MDR:
 - wciśnij przycisk [PART] i w grupie NUMBER naciśnij przycisk [3]
 lub
 - naciśnij pole „Part”, następnie naciśnij pole „MDR”, a potem pole „Tone”, aby wrócić do poprzedniego ekranu roboczego.
3. Wybierz żądany zestaw perkusyjny (w tym przypadku wystarczy wybrać bank i numer).



Nie zapomnij o wypróbowaniu przynajmniej tych zestawów perkusyjnych, których nazwa jest poprzedzona literą V. Zestaw perkusyjny „V-Vox

Drum” (czwarta Mapa Brzmień, bank 8 numer 8) jest szczególnie interesujący, gdyż zawiera wokale perkusyjne. Jeśli przyjrzyś się bliżej poniższej tabeli, rozpoznasz schemat: bank „1” wszystkich Map Brzmień zawiera zestawy perkusyjne ogólnego zastosowania, bank „2” zawiera zestawy perkusyjne z efektami (szum otoczenia, hałasy taneczne, itp.), bank „3” zawiera zestawy rockowe, itd.

UWAGA: Zestawów perkusyjnych „CC32 = 122 (General MIDI 2)” oraz „CC32 = 119 (XG)” nie można wywołać za pomocą przycisków płyty czołowej lecz jedynie za pomocą odpowiednich komunikatów MIDI, transmitowanych przez utwór sekwencerowy, plik SMF lub urządzenie MIDI, zdolne do generowania i transmitowania takich komunikatów.

Mapa Brzmień 4	74 KICK&SNARE 2	71 ORCHESTRA	41 ELECTRONIC
11 STANDARD 1	75 ASIA	72 ETHNIC	42 TR-808
12 STANDARD 2	76 CYMBAL&CLAP	73 KICK & SNARE	51 JAZZ
13 STANDARD L/R	77 GAMELAN 1	75 ASIA	61 BRUSH
14 V-Pop15t	78 GAMELAN 2	76 CYMBAL&CLAP	71 ORCHESTRA
15 V-R&B	81 SFX	81 SFX	81 SFX
16 V-Fiesta	82 RHYTHM FX	82 RHYTHM FX	88 CM-64/32L
21 ROOM	83 RHYTHM FX 2	83 RHYTHM FX 2	
22 HIP HOP	84 RHYTHM FX 3	128 CM-64/32L	CC32 = 122 (General MIDI 2)
23 JUNGLE	85 SFX 2		
24 TECHNO	87 CYM&CLAPS 2	Mapa Brzmień 2	1 GM2
25 ROOM L/R	88 V-VoxDrum	11 STANDARD 1	9 GM2 ROOM
26 HOUSE	128 CM-64/32L	12 STANDARD 2	17 GM2 POWER
31 POWER		21 ROOM	25 GM2 ELECTRIC
32 V-Rock15t	Mapa Brzmień 3	31 POWER	26 GM2 ANALOG
33 V-Rock25t		41 ELECTRONIC	33 GM2 JAZZ
41 ELECTRONIC	11 STABDART 1	42 TR-808	41 GM2 BRUSH
42 TR-808	12 STABDART 2	43 DANCE	49 GM2
43 DANCE	13 STABDART 3	51 JAZZ	57 GM2 SFX
44 CR-78	21 ROOM	61 BRUSH	
45 TR-606	22 Hip-Hop	71 OECESTRA	CC32 = 119 (XG)
46 TR-707	23 JUNGLE	72 ETHNIC	
47 TR-909	24 TECHNO	73 KICK & SNARE	1 standard kit XG
51 JAZZ	31 POWER	74 E-40 Modified	2 standard kit2 XG
52 JAZZ L/R	41 ELECTRONIC	81 SFX	9 room kit XTG
61 BRUSH	42 TR-808	82 RHYTHM SFX	17 rock kit XG
62 BRUSH 2	43 DANCE	128 CM-64/32L	25 electro kit XG
63 BRUSH 2 L/R	44 CR-78		26 analog kit XG
64 V-JazzBrush	45 TR-606		33 jazz kit XG
71 OECESTRA	46 TR-707	Mapa Brzmień 1	41 brush kit XG
72 ETHNIC	47 TR-909		49 classic kit XG
73 KICK & SNARE	51 JAZZ		121 SFX 1 kit XG
	61 BRUSH	31 POWER	122 SFX 2 kit XG

UWAGI:

- numery podawane jako „123” to wartości komunikatów MIDI typu PROGRAM CHANGE;
- jak widać zestawy perkusyjne podzielono na kilka Map Brzmień;
- zestawy perkusyjne nie posiadają wariacji.

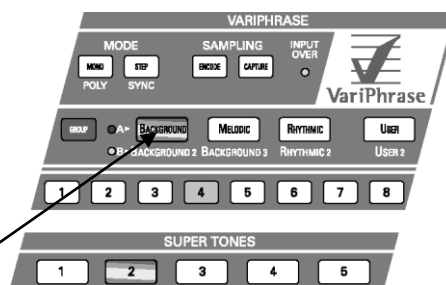
4.3. Funkcja VARI PHRASE

Rewolucyjna funkcja VARI PHRASE umożliwia odtwarzanie za pomocą klawiatury fraz wokalnych lub innych zsampłowanych fraz w dowolnym tempie i o dowolnej wysokości dźwięków. W pamięci stałej instrumentu umieszczono 48 takich fraz, podzielonych na dwie grupy A i B, po 3 banki w każdej grupie i osiem komórek pamięci w każdym banku.

W celu łatwiejszej identyfikacji banki otrzymały nazwy: *Background*, *Melodic*, *Rhythmic*, *Background 2*, *Background 3* oraz *Rhythmic 2* (inaczej niż banki brzmień i zestawów perkusyjnych, które mają tylko numery). Funkcja VARI PHRASE dysponuje również pamięcią użytkownika (obszar RAM), na którą składają się dwa banki A i B po osiem komórek pamięci w każdym z nich. Do pamięci RAM można ładować frazy, przechowywane na dołączonym do instrumentu dysku ZIP (dodatkowe 62 frazy). Należy pamiętać, że zawartość pamięci użytkownika jest kasowana po wyłączeniu zasilania, więc nie zapominaj o wcześniejszym przenoszeniu na dysk ważnych danych.

4.3.1. Włączanie partii VARI PHRASE

Włączanie partii VARI PHRASE jest bardzo proste - w grupie VARIPHASE należy nacisnąć przycisk żądanego banku ([BACKGROUND], [MELODIC], [RHYTHMIC]).



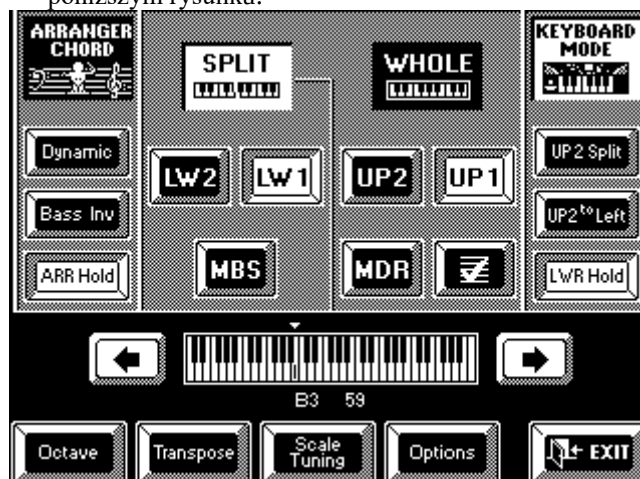
Na pewno zauważysz, że po naciśnięciu wybranego przycisku zaświeci się jeden z przycisków numerycznych, znajdujących się w tej grupie. Jeśli przycisk banku naciśniesz wtedy, gdy włączony jest aranżer, system operacyjny automatycznie dobierze i wywoła najodpowiedniejszą frazę. Dla każdego stylu akompaniamentowego, przechowywanego w pamięci stałej ROM, przygotowano sześć fraz. Partia VARI PHRASE posiada czterogłosową polifonię. Poniżej podajemy trzy przykłady fraz, które przygotowano dla stylów akompaniamentowych A11, A12 i A13.

Bank	Numer frazy	Nazwa frazy
Styl akompaniamentowy „A11 LightRk1”		
Background	A1-4	Uaah uuh F
Melodic	A2-3	Ooh, Baby M
Rhythmic	A3-4	DoYeahDat M
Background2	B1-5	Yeah, ah M
Background3	B2-6	Wow, wow F
Rhythmic2	B3-8	Keep on F
Styl akompaniamentowy „A12 LightRk2”		
Background	A1-8	Na, nanana F
Melodic	A2-7	HoneyINed M
Rhythmic	A3-4	DoYeahDat M
Background2	B1-7	Eh,eh,eeh F
Background3	B2-6	Wow, wow F
Rhythmic2	B3-8	Keep on F
Styl akompaniamentowy „A13 LightRk3”		
Background	A1-8	Na, nanana F
Melodic	A2-6	OohDarlin M
Rhythmic	A3-4	DoYeahDat M
Background2	B1-5	Yeah, ah M
Background3	B2-6	Wow, wow F
Rhythmic2	B3-8	Keep on F

Sposoby wywoływania stylów akompaniamentowych podano w akapicie 4.6.1.

Przyjrzyjmy się teraz innemu sposobowi włączania partii VARI PHRASE. Chociaż poniższa procedura nie jest wymagana do uaktywnienia partii VARI PHRASE, pomoże ci ona dodać do frazy partię UPPER 1, jeśli będziesz tego chciał.

1. W grupie KEYBOARD MODE naciśnij przycisk [OTHER]. Na ekranie pojawi się obraz, jak na poniższym rysunku:



2. Naciśnij pole „VARI PHRASE” (pole z „ptaszkiem”) tak, aby było wyświetlane w kolorze białym. Zauważysz, że pole „UP1” partii UPPER 1 będzie wyświetlane w kolorze niebieskim, jeśli było wyświetlane w kolorze białym, gdyż włączenie partii VARI PHRASE automatycznie wyłącza partię UP1. Później partię UPPER 1 i/lub partię UPPER 2 będzie można ponownie włączyć. Będzie można również włączyć dolne partie klawiatury i partię MBS.

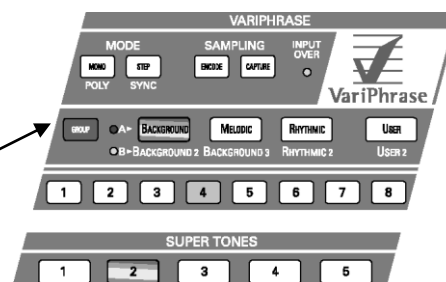
UWAGA: Partia VARI PHRASE jest dostępna zarówno w ramach procedury sterującej WHOLE, jak i procedury sterującej SPLIT, a więc wybór należy do użytkownika.

3. Jeśli chcesz korzystać z partii UPPER 1, naciśnij pole „UP1”.
4. Naciśnij pole „EXIT”, aby wrócić do podstawowego ekranu roboczego MASTER.

4.3.2. Wywoływanie innych partii

Wywoływanie innych partii to sprawa posługiwania się następującymi polami:

- naciśnij przycisk [GROUP] w celu wybrania grupy A lub B (zaświeci się odpowiednia dioda).



- naciśnij przycisk [BACKGROUND], [MELODIC] lub [RHYTHMIC], aby wybrać żądany bank. Poniższa tabela podaje zależność banków od grup:

Grupa A (świeci się dioda „A”)	Grupa B (świeci się dioda „B”)
Bank BACKGROUND	Bank BACKGROUND 2
Bank MELODIC	Bank BACKGROUND 3
Bank RHYTHMIC	Bank RHYTHMIC 2

Nazwy banków informują o przeznaczeniu zaprogramowanych fabrycznie fraz. Frazy banku MELODIC można wykorzystywać do odtwarzania linii solówek, natomiast frazy banków RHYTHMIC i BACKGROUND będą prawdopodobnie bardziej przekonujące w podkreślaniu granej przez ciebie muzyki za pomocą wokalnych akcentów. Ale frazy te można wykorzystywać nie tylko w ten sposób. Frazy banku RHYTHMIC można wykorzystywać również do odtwarzania partii solowych;

- przyciski numeryczne [1] - [8] grupy VARI PHRASE służą do wywoływania zawartości komórki pamięci aktywnego banku.

Jak zwykle, naciśnięty przycisk zaczyna świecić. Jednakże w przypadku przycisku [GROUP] zaczyna świecić dioda „A” lub „B”.

UWAGA: Partię VARI PHRASE można wyłączyć naciskając świecący się przycisk banku. Spowoduje to równocześnie włączenie partii UPPER 1.

Poniższa tabela zawiera wykaz wszystkich fabrycznych fraz funkcji VARI PHRASE oraz wartości komunikatów BANK SELECT (kontrolery CC00 i CC32) i PROGRAM CHANGE (PG), za pomocą których frazy te można wywoływać poprzez system MIDI, które chyba nie będą teraz potrzebne, ale mogą przydać się w przyszłości. Partia VARI PHRASE odbiera komunikaty MIDI trzynastym kanałem MIDI.

Ostatnia sprawa: możesz ignorować pierwszą cyfrę numeru frazy (np. „1-”), gdyż jest to numer banku (1 = przycisk [BACKGROUND], 2 = przycisk [MELODIC], 3 = przycisk [RHYTHMIC]).

Symbol grupy/Numer banku/Numer frazy	Wartość komunikatu PROGRAM CHANGE	Wartość kontrolera CC00	Wartość kontrolera CC00	Nazwa frazy
Bank BACKGROUND				
A1-1	001	096	096	Uaah uaah M
A1-2	002	096	096	Uaah uaah F
A1-3	003	096	096	Uaah uuh M
A1-4	004	096	096	Uaah uuh F
A1-5	005	096	096	Uah Uah U M
A1-6	006	096	096	Uah Uah U F
Symbol grupy/Numer banku/Numer frazy	Wartość komunikatu PROGRAM CHANGE	Wartość kontrolera CC00	Wartość kontrolera CC00	Nazwa frazy
Bank BACKGROUND				
A1-7	007	096	096	Uahua Uah F
A1-8	008	096	096	Na, nanana F
Bank MELODIC				
A2-1	009	096	096	Baby, Baby M
A2-2	010	096	096	Your Love M
A2-3	011	096	096	Ooh, Baby M
A2-4	012	096	096	Com'on M
A2-5	013	096	096	SetMeFree M
A2-6	014	096	096	OohDarlin M
A2-7	015	096	096	HoneyINed M
A2-8	016	096	096	HoneyINed F
Bank MELODIC				
A3-1	017	096	096	Dot,do,do M
A3-2	018	096	096	Tururu,Tu M
A3-3	019	096	096	DoiDiDatt M
A3-4	020	096	096	DoYeahDat M
A3-5	021	096	096	Dabut,Dab M
A3-6	022	096	096	Dabada,Da M
A3-7	023	096	096	Taratta,T M
A3-8	024	096	096	ShuShuDo F
Bank BACKGROUND 2				
B1-1	025	096	096	Hah, ha, ha M
B1-2	026	096	096	Hah, ha, ha F
B1-3	027	096	096	Ahi, ai, ai M
B1-4	028	096	096	Ahi, ai, ai F
B1-5	029	096	096	Yeah, ah M
B1-6	030	096	096	Yeah, ah F
B1-7	031	096	096	Eh, eh, eeh F
B1-8	032	096	096	Sha la la F
Bank BACKGROUND 3				
B2-1	033	096	096	Humaah, hu M
B2-2	034	096	096	Humaah, hu F
B2-3	035	096	096	TuruTuruh M
B2-4	036	096	096	TuruTuruh M
B2-5	037	096	096	Wow, wow M
B2-6	038	096	096	Wow, wow F
B2-7	039	096	096	BlaimBlai M
B2-8	040	096	096	BlaimBlai F
Bank RHYTHMIC 2				
B3-1	041	096	096	Tutu tah M
B3-2	042	096	096	Tutu tah F
B3-3	043	096	096	Lero, lero M
B3-4	044	096	096	Lero, lero F

B3-5	045	096	096	Eih!Olele M
B3-6	046	096	096	Eih!Olele F
B3-7	047	096	096	Ma, ma, mma F
B3-8	048	096	096	Keep on F

UWAGI:

- litera „M” oznacza głos męski, a litera „F” oznacza głos żeński;
- chociaż frazy brzmią bardzo dobrze, gdy są odtwarzane samodzielnie, w połączeniu z aranżerem dają czasem nawet lepsze rezultaty.

Frazy napisane wytłuszczoną kursywą (np. fraza B3-1) nie rozpoczynają się od pierwszej miary i można je wykorzystywać inaczej, np. na drugą miarę taktu, itp.

4.3.3. Współpraca funkcji VARI PHRASE z górnymi partiami klawiaturowymi

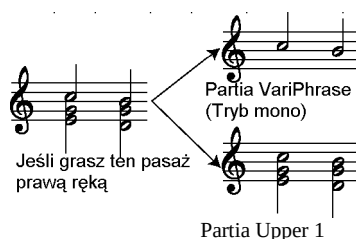
Podczas odtwarzania fraz funkcji VARI PHRASE istnieje możliwość posługiwania się brzmieniami, przypisanymi do partii UPPER 1 i UPPER 2, co pozwala wzbogacać frazy wokalne o partie fortepianowe, organowe, itp. Ważną rzeczą, o której należy pamiętać, jest konieczność włączenia partii UPPER 1 po włączeniu partii VARI PHRASE. Aby ułatwić sobie życie, ustawienia partii można zapisać w pamięci funkcji USER PROGRAM.

4.3.4. Przykłady zastosowań fraz funkcji VARI PHRASE

Frazy fabryczne oraz frazy użytkownika można wykorzystywać w o wiele bardziej urozmaicony sposób, niż pokazaliśmy do tej pory. Przyjrzyjmy się kilku przykładom.

4.3.4.1. Parametr „Key Assign”

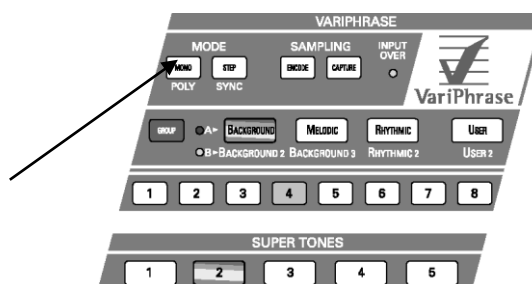
Parametr umożliwia określanie, czy partię VARI PHRASE będzie można sterować akordami. Ale dlaczego miałbyś to robić? Wybranie położenia „Mono” oznacza, że partia VARI PHRASE nie może być odtwarzana polifonicznie, nawet gdybyś prawą ręką chciał grać dwunutowe linie melodyczne lub nawet akordy. Po złożeniu z brzmieniem górnej partii klawiaturowej partia VARI PHRASE pozwoliłaby łączyć partię akordową (UPPER 1) z solową linią wokalową. Oto przykład: załóżmy, że włączyłeś partię VARI PHRASE i UPPER 1. Oto co się stanie, gdy w ramach procedury sterującej SPLIT zagrasz akord w prawej części klawiatury:



UWAGA: Wysokość generowanych nut, odtwarzanych przez partię VARI PHRASE, zależy od tego, która nuta akordu została zagrana jako ostatnia. Uzyskanie powyższego rezultatu może wymagać pewnej praktyki.

Monofoniczna opcja pracy partii VARI PHRASE może być wykorzystywana bardzo efektywnie: jeśli naciśniesz jeden klawisz w celu uruchomienia wybranej frazy, a następnie naciśniesz klawisz następny, fraza zostanie przetransponowana w górę lub w dół, ale jej odtwarzanie nie jest przerywane. Np. po wywołaniu frazy „Honey, I need you” możesz naciśnąć klawisz C w celu odtworzenia słowa „Honey”, a następnie, tuż przed słowem „I”, możesz naciśnąć klawisz E. Słowo „I” zostanie odtworzone po przetransponowaniu. Jeśli następnie zwolnisz klawisz C i równocześnie naciśniesz klawisz G (klawisz E w dalszym ciągu jest wciśnięty), ostatnia część frazy („need you”) zostanie odtworzona w G. Inaczej mówiąc: fraza jest odtwarzana od początku do końca, ale z różną wysokością (jeśli parametrowi „Key” wybierzesz położenie „Poly”, słowa „I” i „need you” będą odtwarzane dwoma głosami. Położenie to umożliwia grę akordową).

1. W podgrupie MODE grupy VARIPHASE naciśnij przycisk [MONO/POLY] tak, aby przycisk zaświecił się.



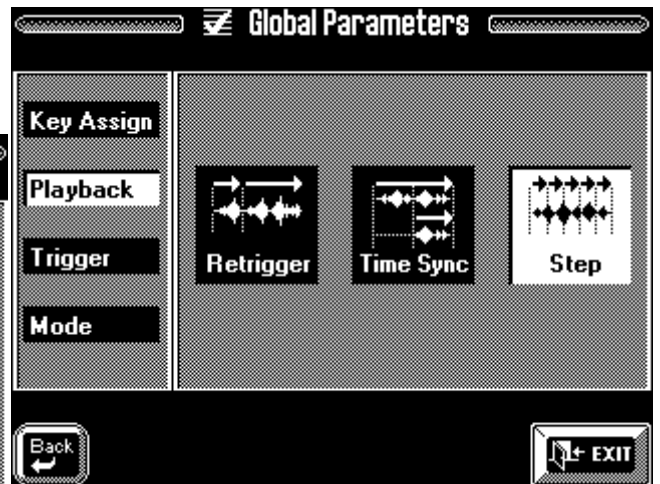
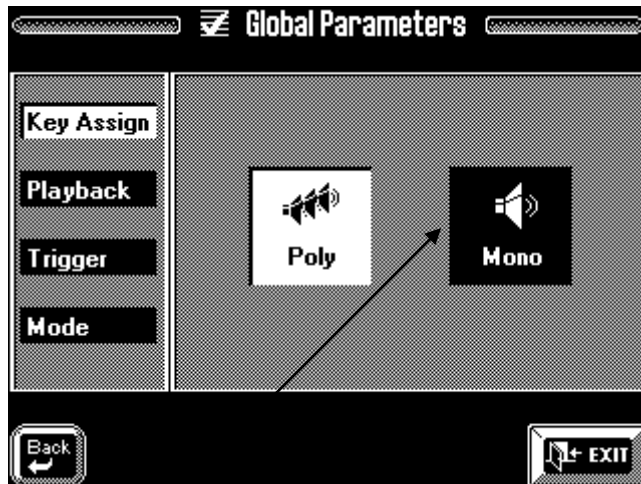
Jeśli przycisk nie świeci się, oznacza to, że parametr „Key Assign” znajduje się w położeniu „Poly”.

2. Włącz partię UPPER 1 i procedurę sterującą SPLIT.
3. Prawą ręką zagraj kilka akordów i posłuchaj, co się dzieje.

A oto dwie metody wybierania położenia „Mono”:

- a) wciśnij przycisk [MONO/POLY];
- lub
- b) postępuj jak niżej:
 - naciśnij przycisk [FUNCTION MENU];
 - naciśnij pole funkcji VARI PHRASE (pole z „ptaszkiem”);

- naciśnij pole „Global”;
- naciśnij pole „Key Assign”. Na ekranie pojawi się obraz, jak na poniższym rysunku:



To nie jest ekran roboczy, który jest nam potrzebny, ale mamy go w zasięgu jednego naciśnięcia.

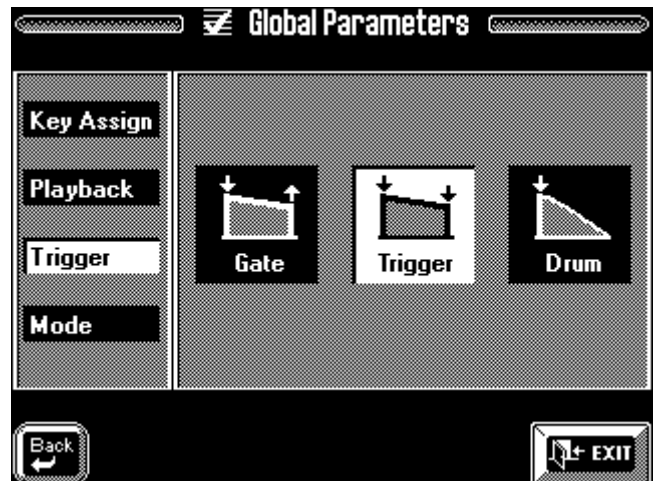
4. Naciśnij pole „Trigger”.

4. Naciśnij pole „Mono”.
5. Naciśnij pole „EXIT”, aby wrócić do podstawowego ekranu roboczego MASTER.

4.3.4.2. Parametr „Trigger”

Innym sposobem zmiany metody odtwarzania frazy jest określenie, jak fraza będzie się zachowywać po uruchomieniu jej odtwarzania i jak będzie zatrzymywana. Poniższa procedura pokazuje, jak wywołać parametr „Trigger”, który może przyjmować trzy położenia.

1. Włącz partię VARIPHRASE i wyłącz wszystkie pozostałe.
2. Wybierz frazę. Może ci się wydawać, że te działania nie są potrzebne, ale pokazuje to, jak bardzo przyjazny dla użytkownika jest system operacyjny instrumentu. My po prostu wykorzystujemy funkcje skoku, opisane w akapicie 3.3.1. Do czego służą poszczególne przyciski? (opcja „Panel info”) do wywołania ekranu roboczego, którego nie można wywołać bezpośrednio. Aby parametr „Trigger” wywołać krok po kroku, zajrzyj do punktu „b”).
3. Wciśnij pole „Mode Step/Sync”. Na ekranie pojawi się obraz, jak na poniższym rysunku:



Przyjrzyjmy się trzem ikonom w prawej części ekranu. One już informują nas, w jaki sposób zostanie zatrzymana odtwarzana fraza.

„Gate” - oznacza to, że fraza będzie odtwarzana tak długo, jak długo będzie wciśnięty klawisz. Zwolnienie klawisza zatrzyma odtwarzanie frazy. W zależności od wartości parametru „Mode” (⇒ 5.5) wciskanie klawisza przez dłuższy czas może spowodować, że fraza będzie odtworzona powtórnie.

„Trigger” - naciśnięcie klawisza uruchamia odtwarzanie frazy. Zwolnienie go i ponowne naciśnięcie zatrzymuje odtwarzanie frazy. Ta opcja jest podobna do posługiwania się magnetofonem kasetowym: naciskasz przycisk [PLAY], aby uruchomić odtwarzanie, a przycisk [STOP], aby je zatrzymać. W tym przypadku jeden klawisz pełni funkcję magnetofonowych przycisków [PLAY] i [STOP].

„Drum” - naciśnięcie klawisza uruchamia odtwarzanie frazy, ale nie ma możliwości jej zatrzymania. Faza musi być odtworzona w całości, ale jej odtwarzanie nie jest zapętlone. To położenie

jest szczególnie użyteczne w stosunku do fraz stylu RAP, które uruchamia się w żądanej chwili nie martwiąc się o moment jej zatrzymania.

UWAGA: Wybranie położenia „Drum” oznacza, że fraz nie można zapętlić, ponieważ nie byłoby sposobu na zatrzymanie jej odtwarzania.

5. Naciśnij pole „EXIT”, aby wrócić do podstawowego ekranu roboczego MASTER.

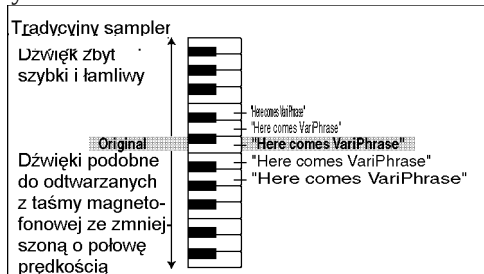
UWAGA: Pozostałe parametry funkcji VARI PHRASE zostały omówione w podrozdziale 5.3.

4.3.5. Ekspresja w czasie rzeczywistym

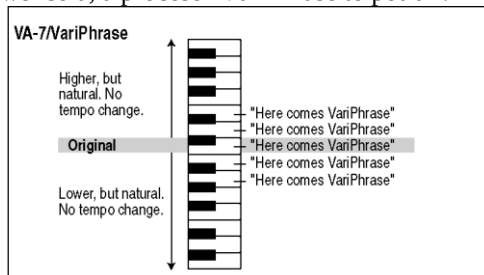
4.3.5.1. Co trzeba wiedzieć o funkcji VARI PHRASE

Technologia procesora VariPhrase umożliwia zmianę wysokości dźwięków frazy bez zmiany szybkości odtwarzania (tempa) i jej charakteru. Z drugiej strony można dowolnie zmieniać tempo odtwarzania bez wpływu na wysokość odtwarzanych dźwięków. Jest to istotne z dwóch powodów:

- a) zazwyczaj wysokość zarejestrowanych/zsamplerowanych dźwięków można zmieniać poprzez odtwarzanie danych z większą lub mniejszą prędkością, a więc jest to związane ze zmianą szybkości (tempa) odtwarzania. Natomiast zmiana tempa oznacza również zmianę wysokości odtwarzanych dźwięków. Przyjrzyjmy się poniższemu rysunkowi:



W samplerze odtwarzanie wyższych dźwięków zwiększa szybkość odtwarzania frazy, a więc tempo 120 raptownie zmienia się na np. tempo 144, co sprawia, że materiał staje się bezużyteczny w przypadku gry na żywo. Ponadto tradycyjne samplery nie są w stanie synchronizować tempa odtwarzania frazy do tempa aranżera lub sekwencera, a procesor VariPhrase to potrafi.



- b) zsamplerowany lub zarejestrowany materiał audio składa się z klastrów częstotliwościowych, opisujących rodzaj brzmienia, barwę, itd. Oszczędzimy ci szczegółów... Takie klastry zawierają również określone częstotliwości, które powodują, że dźwięk staje się rozpoznawalny (np. twój głos). Nie ma znaczenia z jaką precyzją będziesz starał się naśladować czyjś głos - zawsze będziesz generować klastry częstotliwościowe, które cię zdradzą. Takie klastry częstotliwościowe są nazywane **formantami**.

Zmiana wysokości zarejestrowanego lub zsamplerowanego dźwięku audio oznacza również transpozycję formantów. I właśnie dlatego próbka samplingowa nuty A4 fortepianu akustycznego wybrzmiewa jak marne elektryczne pianino, gdy odtwarzasz ją za pomocą nuty D5. Dlaczego? Ponieważ inna jest szybkość odtwarzania (patrz niżej) oraz - co ważniejsze - ponieważ „typowe częstotliwości fortepianowe” zostały przesunięte do innego obszaru. Procesor VariPhrase analizuje częstotliwościową zawartość materiału audio i dlatego właśnie jest zdolny do: (a) utrzymywania stałych formantów lub (b) rozważnie zmieniać formanty tak, abyś mógł modyfikować charakter frazy w taki sposób, żeby brzmiała poprawnie nawet wtedy, gdy kobiecy głos przekształcasz w męski lub odwrotnie.

Do modyfikowania tych, a także innych, aspektów dźwięku można wykorzystywać sterowniki instrumentu.

4.3.5.2. Sterownik D-BEAM

1. W grupie D-BEAM CONTROLLER naciśnij przycisk [ON/OFF], aby włączyć sterownik (przycisk musi się świecić).
2. Wywołaj frazę z głosem męskim.
3. Włącz partię VARI PHRASE.
4. Zagraj coś i ruszaj ręką nad „oczami” sterownika. Funkcja, aktualnie przypisana do sterownika, nosi nazwę „Cut & Reso Up and VARI PHRASE Formant Up”. Element „Cut & Reso Up” (zwiększ częstotliwość odcięcia i dobroć filtra cyfrowego) odnosi się do parametrów brzmienia, przypisanego do partii klawiaturowych, a element VARI PHRASE Formant Up” odnosi się do partii VARI PHRASE. Im bliżej przysuniesz rękę do czujnika sterownika, tym większe zmiany będą zachodzić w męskim głosie frazy.

4.3.5.3. Inne sterowniki

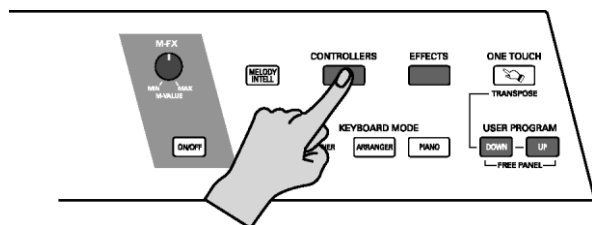
Oczywiście możesz posługiwać się innymi sterownikami: drażnikiem [[BENDER/MODULATION]], sterownikiem RIBBON, dociskiem, pedałem sterującym lub pedałem przełączającym. W oparciu o informacje, zawarte w podrozdziale 4.4, będziesz mógł je

wypróbować. W rozdziale 13 podano, w jaki sposób przypisywać inne funkcje do tych sterowników. Należy pamiętać, że na partię VARI PHRASE oddziałują tylko te parametry, które są oznaczone symbolem funkcji VARI PHRASE („ptaszek” na tle poziomych pasków), a także to, że formanty są tylko jednym z aspektów brzmienia, które można modyfikować w ten sposób. Innymi są strój (wysokość dźwięku), czas (prędkość) i czasami amplituda (poziom). Także inne parametry oddziałują pośrednio na frazę lub zmieniają jej sposób zachowywania się. Umożliwiają wykorzystywanie sterowników do zwiększania lub zmniejszania wpływu LFO (generatora przebiegów wolnozmiennych, kreującego takie efekty, jak np. VIBRATO i WAH) na rozmaite parametry frazy.

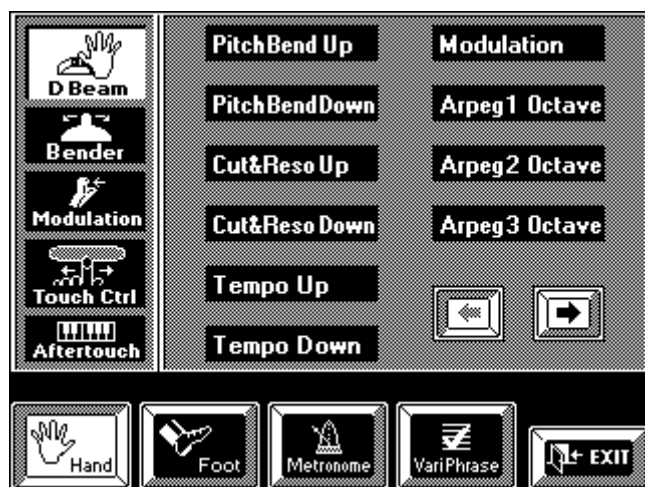
4.3.6. Sterowanie frazą w czasie rzeczywistym za pomocą ekranu

Może się niejednokrotnie zdarzyć, że do sterowania frazą nie będziesz mógł wykorzystywać sterowniki instrumentu, bo zostały do nich przypisane funkcje, których nie chciałbyś zmieniać. W takich przypadkach należy rozważyć możliwość posługiwania się trzema potencjometrami ekranowymi w celu wprowadzania małych (lub dużych) zmian w aktualnie wywołanej frazie.

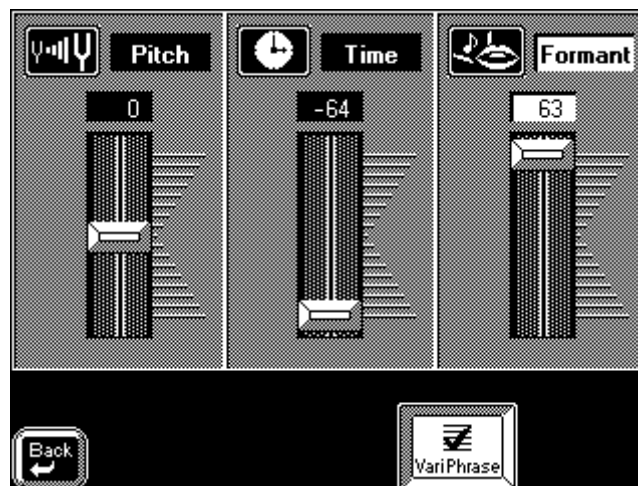
1. Włącz partię VARI PHRASE i wyłącz wszystkie pozostałe.
2. Naciśnij przycisk [CONTROLLERS].



Na ekranie pojawi się obraz, jak na poniższym rysunku:



3. Naciśnij pole [VARI PHRASE]. Na ekranie pojawi się obraz, jak na poniższym rysunku:



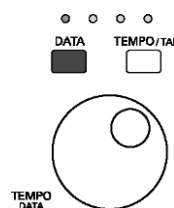
4. Potencjometrami ekranowymi będzie mógł modyfikować strój (potencjometr „Pitch”), czas (potencjometr „Time”) i formanty (potencjometr „Formant”). Wartości dodatnie zwiększają podstawowy strój, czas i podstawowe formanty frazy, a wartości ujemne zmniejszają je. Jeśli naciśniesz pole z nazwą potencjometru tak, aby było wyświetlane w kolorze białym, za pomocą koła [TEMPO/DATA] lub klawiatury numerycznej (ekran roboczy „Numeric Pad” - patrz niżej) będziesz mógł precyzyjnie dobierać wartości.

UWAGI:

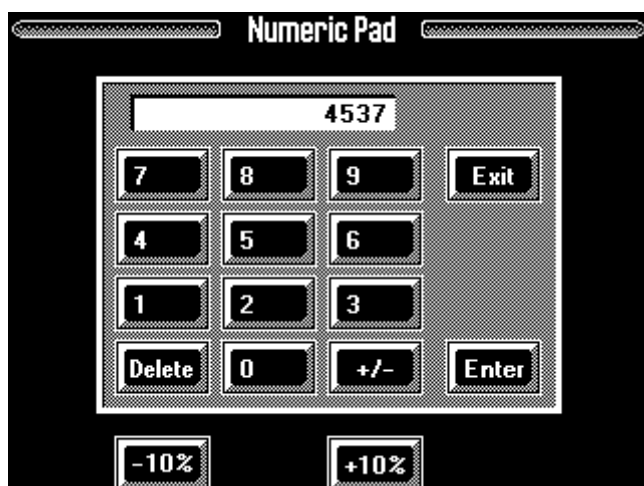
- wpisanie wartości „0” lub ustawienie suwaka potencjometru w położenie środkowe przywraca oryginalny strój, czas lub formanty frazy;
- ustawienia suwaków potencjometrów są zapisywane wśród danych funkcji USER PROGRAM.

4.3.6.1. Kilka słów o przycisku [DATA]

Jeśli przyjrzyj się przyciskowi [DATA], zauważysz, że przycisk ten świeci się, a przycisk [TEMPO/TAP] nie.



Oznacza to, że możesz wcisnąć przycisk [DATA]. Na ekranie pojawi się obraz, jak na poniższym rysunku:



Za pomocą pól od „0” - „9” możesz wprowadzić żadaną wartość. Pole „+/-” służy do zmieniania wartości dodatnich na ujemne i odwrotnie. Naciśnięcie pola „Delete” kasuje ostatnio wprowadzoną wartość, natomiast pole „+10%” służy do zwiększania danej wartości o 10 procent, a pole „-10%” służy do zmniejszania danej wartości o 10 procent. Naciśnięcie pola „Enter” zatwierdza wprowadzoną wartość, a naciśnięcie pola „Exit” zamyka ekran roboczy „Numeric Pad”. Pole to należy nacisnąć również wtedy, gdy rozmyśliłeś się i nie chcesz wprowadzać danej wartości.

UWAGA: Chociaż istnieje możliwość wprowadzania astronomicznie wysokiej liczby, system operacyjny i tak zredukuje ją do wartości maksymalnej, dostępnej dla edytowanego parametru.

4.3.7. Stosowanie efektów do partii VARI PHRASE

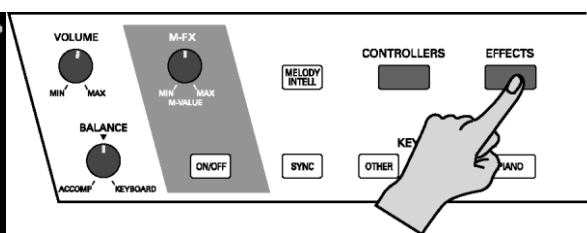
Chociaż partia ta jest sama w sobie elastyczna i podatna na modyfikacje, można do niej stosować również dwa specjalnie dla niej przygotowane efekty przestrzenne. Efekt pogłosowy (REVERB) i efekt modulowany typu CHORUS, współpracujące z partią VARI PHRASE, są niezależne od „głównych” efektów REVERB i CHORUS. W większości przypadków efekt pogłosowy jest już włączony, ale przyjrzyjmy się ich parametrom.

4.3.7.1. Głębokość efektów

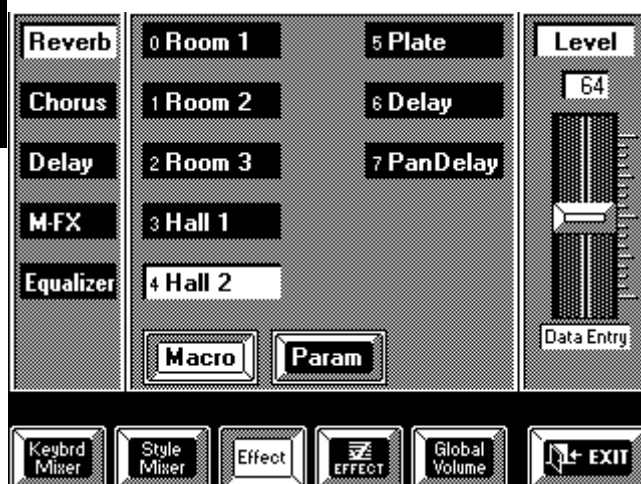
1. Włącz partię VARI PHRASE i wyłącz wszystkie pozostałe.

UWAGA: Poniższe ustawienia odnoszą się do partii VARI PHRASE, a nie do aktualnie wywołanej frazy.

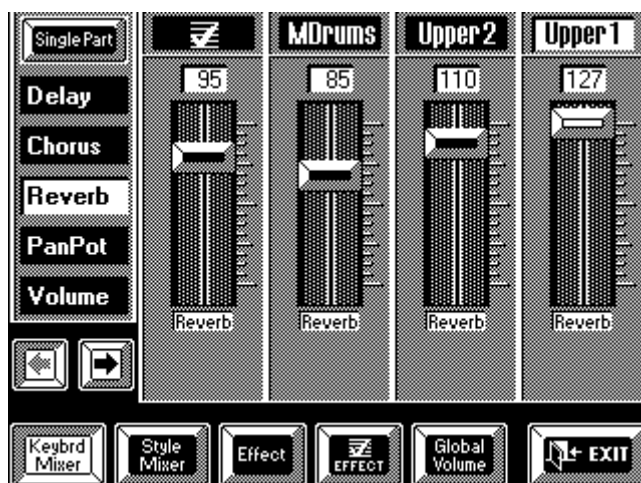
2. Naciśnij przycisk [EFFECTS].



3. Na ekranie roboczym, który się pojawi, naciśnij pole [Keybrd Mixer].



Na ekranie pojawi się obraz, jak na poniższym rysunku:

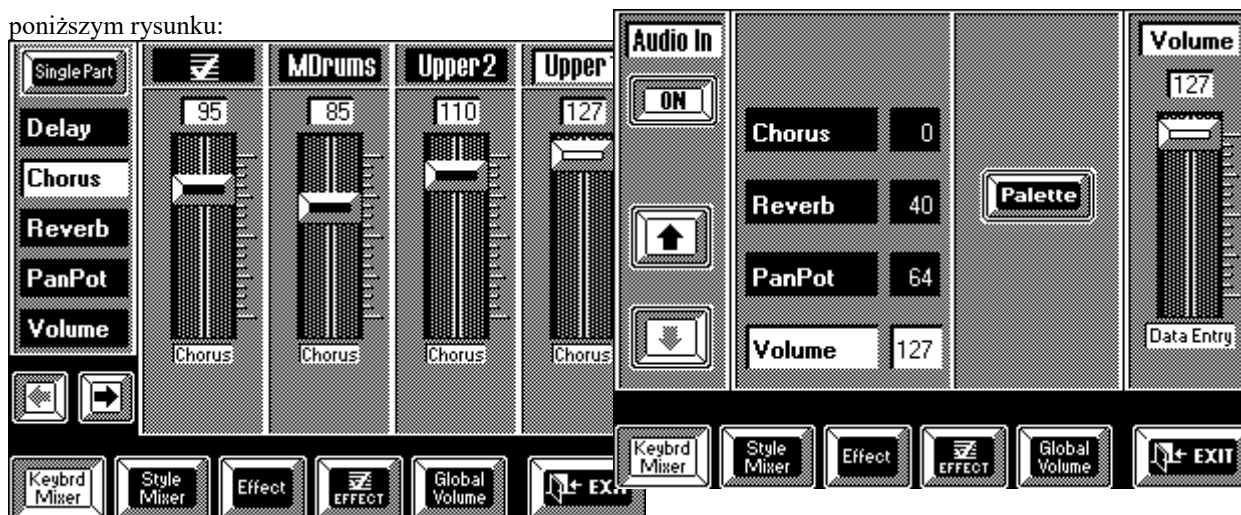


4. Naciśnij pole „Reverb”, jeśli nie jest wyświetlane w kolorze białym.
5. Zagraj coś i potencjometrem, oznaczonym na górze symbolem funkcji VARI PHRASE, dobierz głębokość efektu pogłosowego, słuchając jednocześnie, jak zmienia się brzmienie frazy.

UWAGA: Jeśli potencjometr partii VARI PHRASE nie jest wyświetlany, naciśnij kilkakrotnie pole „◀”.

6. Dodajmy teraz trochę efektu CHORUS do partii VARI PHRASE. W lewej kolumnie naciśnij pole „Chorus”. Na ekranie pojawi się obraz, jak na

poniższym rysunku:



7. Zagraj coś i potencjometrem, oznaczonym na górze symbolem funkcji VARI PHRASE, dobierz głębokość efektu CHORUS, słuchając jednocześnie, jak zmienia się brzmienie frazy.

UWAGA: Zajrzyj do podrozdziału 8.5, aby dowiedzieć się, jak wywołać inny typ efektu pogłosowego lub efektu CHORUS.

4.3.7.2. Pola „Single Part” i „Palette”

Przypuśćmy, że kończysz nowy utwór. Wszystkie parametry elementy utworu zostały dobrane prawidłowo (styl akompaniamentowy, tempo, brzmienia partii klawiaturowych, itp.). Brakuje jedynie odpowiednio dobranych efektów dla partii VARI PHRASE. Na ekranach roboczych, omawianych do tej pory, zawsze wyświetlane były ustawienia głębokości efektu pogłosowego i efektu CHORUS (położenie suwaków potencjometrów ekranowych) dla innych partii. To może czasem przeszkadzać, bo chciałbyś skoncentrować się tylko na partii VARI PHRASE (lub jakiejś innej partii).

1. W ramach jednego z powyższych ekranów roboczych naciśnij pole „Single Part”. Na ekranie pojawi się obraz, jak na poniższym rysunku:

2. Za pomocą pól „↑” i „↓” odszukaj taki ekran roboczy, który w lewym, górnym rogu będzie mieć wyświetlany symbol funkcji VARI PHRASE. Teraz możesz nacisnąć pole „Reverb” lub „Chorus” i za pomocą potencjometru ekranowego dobrać żadaną głębokość efektu.

UWAGA: Możesz również posłużyć się kołem [TEMPO/DATA] lub polami numerycznymi ekranu roboczego „Numeric Pad”.

3. Naciśnij pole „Palette”, aby wrócić ekranów roboczych „miksera”, omawianych w punktach od 3 - 6 poprzedniego akapitu.

Pola „Single Part” oraz „Palette” są dostępne również dla innych efektów oraz partii.

4.4. Sterowniki

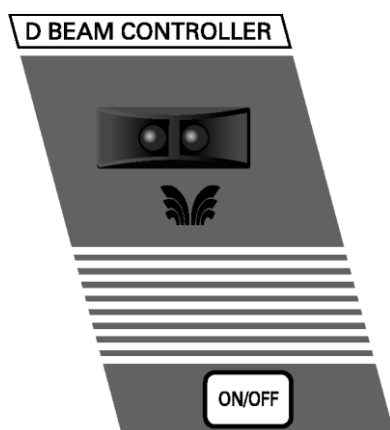
Zajmiemy się teraz omówieniem sterowników instrumentu, które umożliwiają zwiększenie ekspresyjności gry i są bardzo ważnym elementem, pozwalającym w czasie rzeczywistym kreować glissanda i inne efekty brzmieniowe.

UWAGI:

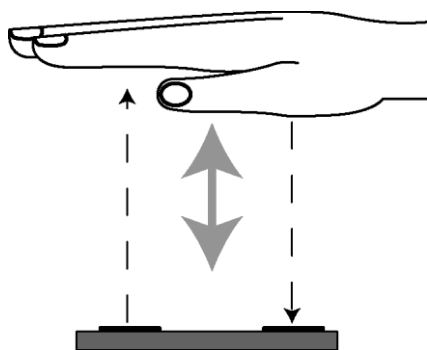
- model VA-5 nie jest wyposażony w sterownik RIBBON, a jego klawiatura nie pozwala na posługiwanie się dociskiem;
- w podrozdziale 6.4 znajdziesz informacje o czułości klawiatury na docisk oraz związanych z tym możliwościach.

4.4.1. Sterownik D-BEAM

Sterownik D-BEAM czyli sterownik wykorzystujący promienie podczerwone jest bez wątpienia najbardziej intrygującym i spektakularnym narzędziem, służącym do intuicyjnego sterowania brzmieniami i aranżerem poprzez poruszanie dłonią nad czujnikiem sterownika.



Sterownik ten posiada dwa detektory ruchu, reagujące na ruchy dłoni lub całego ciała. Odbierane sygnały są przekształcane w komunikaty MIDI, które można przypisywać do rozmaitych parametrów (⇒ 13.1.1).

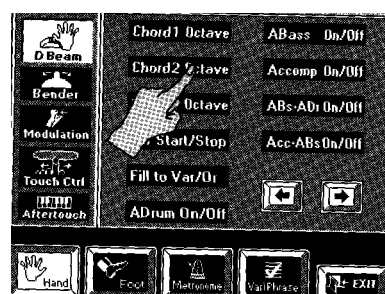


1. W celu włączenia sterownika w grupie D BEAM CONTROLLER naciśnij przycisk [ON/OFF] (przycisk musi się świecić).
2. Włącz partię UP1 (UPPER 1). Najłatwiej zrobić to naciskając w grupie KEYBOARD MODE przycisk [ARRANGER] lub przycisk [PIANO]. Pamiętaj, że sterownik można stosować również do innych partii klawiaturowych oraz do partii VARI PHRASE, z możliwością sterowania niektórymi funkcjami aranżera. Teraz jednak zastosujemy wariant najprostszy, aby pokazać, jak sterownik oddziałuje na partię UPPER 1.
3. Zagraj coś i ruszaj ręką nad czujnikiem sterownika. Posłuchaj, jak brzmienie, przypisane do partii UPPER 1 staje się jaśniejsze i dźwięczniejsze wtedy, gdy zbliżasz dłoń do czujnika, a cichsze i bardziej matowe, gdy ją odsuwasz. Ponadto brzmienie staje się bardziej syntezatorowe. Dzieje się tak dlatego, że sterownik posługuje się przypisaną do niego funkcją „Cut & Reso Up and Formant Up”, co oznacza, że za jego pomocą możesz zmieniać parametry filtra cyfrowego. Jeśli włączysz partię VARI PHRASE, funkcja ta umożliwi również sterowanie formantami (⇒ 4.3.5.1).
4. Aby wyłączyć sterownik, w grupie D BEAM CONTROLLER naciśnij ponownie przycisk [ON/OFF] (przycisk nie świeci się).

Przykład:

A oto inne spektakularne zastosowanie sterownika D-BEAM:

1. Do partii LW2 (LOWER 2) przypisz brzmienie „A41 <9> V FL GtrRoll”
2. Naciśnij przycisk [CONTROLLERS]. Na ekranie roboczym, który się pojawi, naciśnij pole „Hand”, a następnie pole „D Beam”.
3. Za pomocą pól „←” i „→” odszukaj poniższy ekran roboczy:



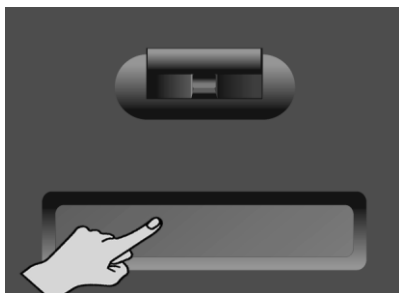
4. Naciśnij pole „Chord 2 Octave”.
5. W grupie KEYBOARD MODE naciśnij przycisk [ARRANGER] tak, aby przycisk świecił się.
6. Włącz sterownik D-BEAM, w lewej części klawiatury zagraj nuty, przytrzymaj dłoń nad czujnikiem sterownika... no i proszę! W zależności od tego, w której części klawiatury umieszczony został obszar, przeznaczony do wybierania akordów sterujących (⇒ 7.5.2), będziesz mógł grać pasażę gitarowe naciskając tylko jeden klawisz.

UWAGI:

- pamiętaj o wyłączeniu partii LW2, abyś nie mógł sterować nią za pomocą klawiatury;
- komunikaty generowane przez sterownik D-BEAM można rejestrować w pamięci sekwencerowej i są one transmitowane gniazdem MIDI [OUT].

4.4.2. Sterownik dotykowy RIBBON (dotyczy modelu VA-7)

Sterownik RIBBON to pas czułego na dotyk materiału, przetwarzającego ruch przesuwanego po nim palca na komunikaty sterujące, wykorzystywane do podobnych celów, jak sterownik D-BEAM. Sterownik ten pojawił się już we wcześniejszych modelach firmy ROLAND, takich jak JP-8000 i EM-20. Zainstalowaliśmy go w tym instrumencie ponieważ wyobraziliśmy sobie, że może polubisz sterowanie wartościami parametrów instrumentu przez poruszanie palcem po czujniku, umieszczonym pod drążkiem [[BENDER/MODULATION]].



1. Włącz partię UPPER 1. Najłatwiej zrobić to naciskając w grupie KEYBOARD MODE przycisk [ARRANGER] lub przycisk [PIANO]. Pamiętaj, że sterownik można stosować również do innych partii klawiaturowych oraz do partii VARI PHRASE, z możliwością sterowania niektórymi funkcjami aranżera. Teraz jednak zastosujemy wariant najprostszy, aby pokazać, jak sterownik oddziałuje na partię UPPER 1.
2. Zagraj coś i ruszaj palcem po wstążce sterownika w lewo i w prawo. Posłuchaj, jak brzmienie, przypisane do partii UPPER 1 staje się jaśniejsze i dźwięczniejsze wtedy, gdy zbliżasz dłoń do czujnika, a cichsze i bardziej matowe, gdy ją odsuwasz. Ponadto brzmienie staje się bardziej syntezatorowe. Dzieje się tak dlatego, że sterownik posługuje się przypisaną do niego funkcją „Cut & Reso Up and Formant Up”, co oznacza, że za jego pomocą możesz zmieniać parametry filtra cyfrowego. Jeśli włączysz partię VARI PHRASE, funkcja ta umożliwi również sterowanie formantami (⇒ 13.1.4). Pamiętaj również, że w celu uzyskania szybkożądanego efektu możesz nacisnąć wstążkę w określonym miejscu, jeśli wiesz, w którym miejscu należy to zrobić. Daje to również możliwość kreowania skokowych zmian wartości sterowanego parametru, uderzając we wstążkę, a nie przesuwaną po niej palcem.

Sterownik dotykowy RIBBON zawsze działa od lewej (wartość „0”) do prawej (wartość maksymalna). Właśnie dlatego większość funkcji, przypisywanych do sterownika, posiada w nazwie wskaźnik „Up” lub „Down”. Przesuwając palec w prawo zwiększasz (wskaźnik „Up”) lub zmniejszasz (wskaźnik „Down”) wartość sterowanego parametru. Gdy oderwiesz palec od wstążki sterownika, parametr przyjmuje taką wartość, jaką miał przed zmianą.

4. Aby wyłączyć sterownik, w grupie D BEAM CONTROLLER naciśnij ponownie przycisk [ON/OFF] (przycisk nie świeci się).

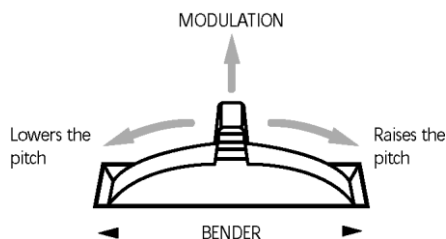
UWAGA: Komunikaty generowane przez sterownik D-BEAM można rejestrować w pamięci sekwencerowej i są one transmitowane gniazdem MIDI [OUT].

4.4.3. Docisk (dotyczy modelu VA-7)

Model VA-7 został wyposażony w klawiaturę czulą na docisk. Jak większość instrumentów tego typu, model VA-7 generuje komunikaty o docisku kanałowym (CHANNEL AFTERTOUCH), co oznacza, że w jednostce czasu każdym kanałem MIDI lub jest transmitowany tylko jeden komunikat o docisku (w przypadku zagrania akordu transmitowany jest komunikat o docisku, wygenerowany przez klawisz docięnięty najsilniej). Efekt, uzyskiwany za pomocą docisku, jest podobny do tego, uzyskiwanego za drążka [BENDER/MODULATION]: możesz zmieniać strój, modyfikować poziom głośności, głębokość modulacji, itd. Jednakże w przypadku modelu VA-7 za pomocą docisku można sterować aranżerem, a nawet partią VARI PHRASE.

Docisk można stosować do partii klawiaturowych UPPER 1, UPPER 2, LOWER 1, LOWER 2, partii VARI PHRASE oraz aranżera.

4.4.4. Drążek [BENDER/MODULATION]

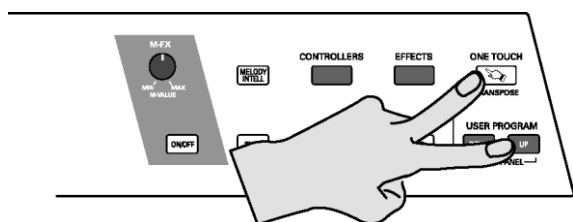


Przekręcenie drążka w prawo odstraia wybrzmiewające nuty w kierunku dźwięków wyższych, a przekręcenie drążka w lewo odstraia wybrzmiewające nuty w kierunku dźwięków niższych. Zwolnienie drążka powoduje powrót do normalnej wysokości dźwięków. Funkcje drążka PITCH BEND można wykorzystywać również do sterowania różnymi parametrami funkcji VARI PHRASE (strój, formaty, poziom, tempo).

Naciśnięcie dźwigni w kierunku „od siebie” umożliwia kreowanie efektu VIBRATO (modulacja wysokości dźwięków). Zwolnienie dźwigni wyłącza efekt modulacji. Sposoby określania warunków pracy drążka [BENDER/MODULATION] znajdziesz w akapicie 13.1.2.

4.4.5. Transpozycja

Jeśli jesteś przyzwyczajony do gry w określonej tonacji, funkcja ta umożliwi ci grę również w innych tonacjach bez konieczności wybierania innych akordów. **Wciśnij przycisk [ONE TOUCH/TRANPOSE] i przyciskami grupy USER PROGRAM/FREE PANEL przetransponuj klawiaturę.** Każde naciśnięcie przycisku [DOWN] obniża tonację o jeden półton (z C do H, z E do Es, itd.).



UWAGA: Transpozycja oddziałuje jednocześnie na wszystkie partie z wyjątkiem partii MDR i ADR (partia perkusyjna aranżera).

W celu przetransponowania klawiatury z tonacji C do G wciśnij przycisk [ONE TOUCH/TRANPOSE] i w grupie USER PROGRAM/FREE PANEL naciśnij siedem razy przycisk [UP] (lub pięć razy przycisk [DOWN]). Transpozycja klawiatury jest sygnalizowana na ekranie za pomocą parametru „Transpose”, którego wartość podaje zasięg transpozycji.



Wartość „C#” oznacza, że klawiatura została przetransponowana o jeden półton w górę, więc każde naciśnięcie klawisza C będzie generować dźwięk „cis”. Gdy naciśniesz klawisz A, usłyszysz dźwięk „b”. Pokazywaną wartość parametru „Transpose” uzyskano przez wciśnięcie przycisku [ONE TOUCH/TRANPOSE] i jednokrotne naciśnięcie przycisk [UP] w grupie USER PROGRAM/FREE PANEL.

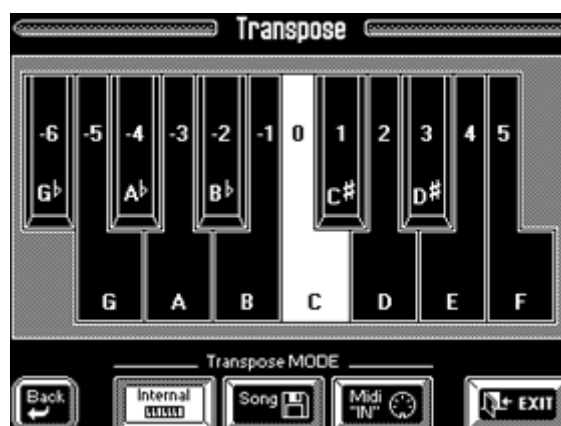
UWAGA: Wartość tego parametru znajduje swoje odzwierciedlenie również na ekranie roboczym „Transpose” (patrz niżej).

4.4.5.1. Zmiana wartości parametru „Transpose” za pomocą ekranu

Jeśli interwał transpozycji wolisz dobierać za pomocą ekranu, zastosuj poniższą procedurę.

1. W grupie KEYBOARD MODE naciśnij przycisk [OTHER]. To, co zobaczysz na ekranie, zależy od aktualnie stosowanej procedury sterującej. Teraz interesować nas będą pola „ARRANGER CHORD” i „KEYBOARD MODE” w górnych rogach ekranu.

2. Naciśnij pole „KEYBOARD MODE” w prawym, górnym rogu ekranu tak, aby było wyświetlane w kolorze białym.
3. Naciśnij pole „Transpose”.



4. Naciśnij pole klawisza, odpowiadającego nucie transpozycji, którą chcesz zastosować czyli pole nuty, którą chcesz słyszeć za każdym razem, gdy naciśniesz klawisz C.

UWAGA: Naciśnięcie klawisza „0 (C)” oznacza brak transpozycji i jest to jedyny sposób, aby wyłączyć funkcję. Wartość parametru „Transpose” jest przechowywana wśród danych funkcji USER PROGRAM.

Poniżej znajdziesz szczegóły odnośnie opcjach transpozycji. Jeśli zachodzi taka potrzeba, wszystkie trzy opcje można włączyć równocześnie.

UWAGA: Partie MDR i ADR nigdy nie są transponowane, gdyż do każdej nuty przypisany jest inny instrument perkusyjny i ewentualna transpozycja całkowicie zmieniłaby brzmienie partii perkusyjnej.

4.4.5.2. Wybieranie sekcji do transpozycji

Trzy pola grupy „Transpose MODE” (patrz rysunek powyżej) umożliwiają określanie, które partie będą transponowane. Po naciśnięciu pola „Internal” transponowane są wszystkie partie klawiaturowe oraz partie aranżera. Nuty odbierane gniazdem MIDI [IN] nie są transponowane. Po naciśnięciu pola „Song” transponowane są tylko partie sekwencerowe, co ma znaczenie podczas odtwarzania plików SMF lub utworów własnych, zarejestrowanych za pomocą funkcji SONG COMPOSER. Po naciśnięciu pola „MIDI „IN” ” transponowane są nuty odbierane gniazdem MIDI [IN] nie są transponowane i opcja ta jest analogią do parametru „Rx Shift” (⇒ 14.3).

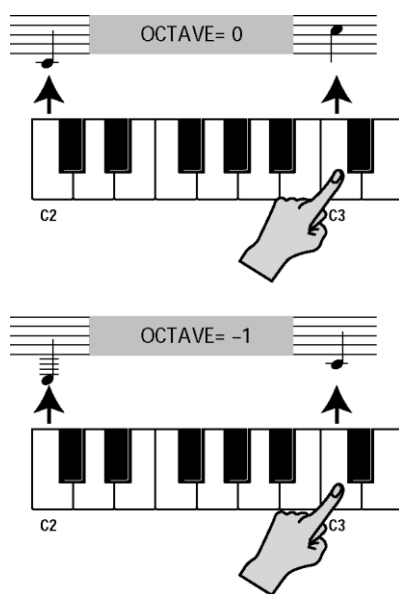
Chociaż jest oczywiście możliwe równoczesne włączenie wszystkich trzech powyższych opcji, nigdy nie powinieneś wyłączać ich wszystkich. Przynajmniej jedna z nich musi być włączona. Opcja „Internal” może

być użyteczna do transponowania tylko partii klawiaturowych w celu rejestrowania utworu w ramach funkcji SONG COMPOSER w „swojej” tonacji, ale odsłuchiwania jej w tonacji utworu.

5. Naciśnij pole „Back”, aby wrócić do poprzedniego ekranu roboczego lub naciśnij pole „EXIT”, aby wrócić do podstawowego ekranu roboczego MASTER.

4.4.6. Funkcja OCTAVE

Funkcja ta to jeszcze jedno użyteczne narzędzie, umożliwiające transponowanie wybranej partii w krokach oktawowych (co 12 półtonów) i stosowanie jej do partii solowych wtedy, gdy do partii UPPER 1 i UPPER 2 przypisane jest to samo brzmienie, a partia UPPER 2 odtwarza je o oktawę niżej lub wyżej. Innym zastosowaniem tej funkcji jest kreowanie „szumów” dostępnych w nowych, wirtualnych brzmieniach instrumentu i uzyskiwanie w ten sposób efektów drapania, uderzania, itp. Prawdopodobnie będzie wykorzystywana do partii klawiaturowych podczas gry w ramach procedury sterujące WHOLE. Gdy posługujesz się procedurą sterującą SPLIT oznacza to, że nuty możesz wydobywać tylko od pewnego miejsca na klawiaturze, wyznaczanego punktem podziału. W celu kreowania „szumów” dane brzmienie należy przetransponować o trzy oktawy w dół. Oznacza to, że normalne dźwięki musisz wydobywać przy prawej krawędzi klawiatury i nie może ci „zabraknąć” klawiszy, ponieważ transponowana jest cała partia.



Funkcja jest użyteczna również wtedy, gdy za pomocą chcesz odtwarzać dźwięki perkusyjne normalnie niedostępne, bo przypisane do nut poniżej C1 lub powyżej C6. pamiętaj, że klawiatura ma tylko 61 klawiszy, a instrumenty perkusyjne w zestawie perkusyjnym są przypisane do wszystkich

stu dwudziestu ośmiu nut, dostępnych w standardzie MIDI.

1. W grupie KEYBOARD MODE naciśnij przycisk [OTHER].
2. Naciśnij pole „KEYBOARD MODE” w prawym, górnym rogu ekranu tak, aby było wyświetlane w kolorze białym.
3. Naciśnij pole „Octave”.



4. Naciśnij pole, odpowiadające partii, którą chcesz transponować. Jak widzisz, na ekranie podawane są aktualnie stosowane ustawienia funkcji OCTAVE dla wszystkich partii klawiaturowych.
5. Naciśnij pole z wartością liczbową, odpowiadającą ilości oktaw, o które chcesz przetransponować partię. Wartości ujemne oznaczają transpozycję w dół.
6. Naciśnij pole „Back”, aby wrócić do poprzedniego ekranu roboczego lub naciśnij pole „EXIT”, aby wrócić do podstawowego ekranu roboczego MASTER.

4.4.7. Funkcja HOLD (pedał SUSTAIN)

Funkcję HOLD można stosować do jednej lub kilku z pośród następujących partii: UPPER 1, UPPER 2, LOWER 1, LOWER 2, MBS pod warunkiem, że stosowana jest procedura sterująca WHOLE. W ramach procedury sterującej SPLIT funkcja oddziałuje tylko na prawą część klawiatury. Gdy posługujesz się równocześnie nałożonymi na siebie partiami UPPER 1 i UPPER 2, funkcja HOLD jest stosowana do obydwu tych partii. jeśli górne partie klawiaturowe są rozdzielone (⇒ 6.2.1), funkcja HOLD jest stosowana do partii UPPER 1.

UWAGA: Aby funkcję można było stosować, do gniazda [SUSTAIN FOOTSWITCH] musi być podłączony pedał przełączający typu DP-2, DP-6 firmy ROLAND lub FS-U5 firmy BOSS.

4.4.8. Pedał przełączający

Do gniazda [FOOT SWITCH] można podłączać pedał przełączający typu DP-2, DP-6 firmy ROLAND lub FS-U5 firmy BOSS,

wykorzystywany do sterowania różnymi funkcjami. Jeśli nie zmienisz ustawień fabrycznych, za jego pomocą będziesz mógł uruchamiać i zatrzymywać aranżer (⇒ 13.1.7). Warunki Ustawienia dla tego pedału można zapisywać wśród danych funkcji USER PROGRAM.

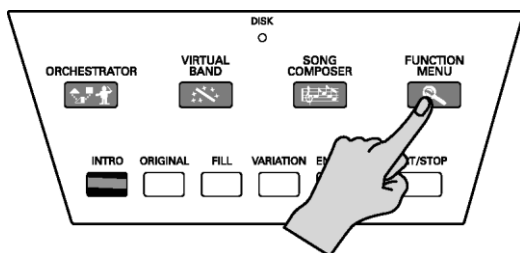
4.4.9. Pedał sterujący

Do gniazda [FOOT PEDAL] można podłączać pedały sterujące typu EV-5 firmy ROLAND lub FV-300L firmy BOSS, wykorzystywane do sterowania poziomem głośności wszystkich partii. Istnieje możliwość odwrócenia skutków działania pedału i wybranie określonych partii, które będą sterowane pedałem. Można go również wykorzystywać do sterowania wartościami parametrów efektów bloku M-FX, ale w tym przypadku pedału nie można stosować do innych partii klawiaturowych. Za pomocą tego pedału można również sterować formantami fraz funkcji VARI PHRASE.

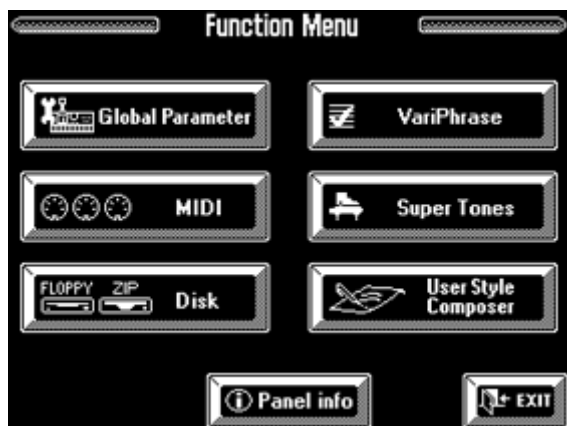
4.4.10. Przechodzenie instrumentu jako całości

Nie jest właściwie funkcja, którą można wykorzystywać podczas gry, ale pozwala ona dobrać instrument do instrumentów akustycznych, których przestroić się nie da.

1. Naciśnij przycisk [FUNCTION MENU].



Na ekranie pojawi się obraz, jak na poniższym rysunku:



2. Naciśnij pole „Global Parameter”.



Jeśli na ekranie nie pojawił się pokazywany na rysunku ekran roboczy, naciśnij pole „Keyboard” tak, aby było wyświetlane w kolorze białym.

3. Naciśnij klawisz A, znajdujący się pod przyciskiem [ENDING] i za pomocą pól „↓” i „↑” dostrój instrument. Wartością neutralną jest wartość „440.0”. Możesz ją szybko wywołać, naciskając pole „Default”. Możesz również nacisnąć pole „Value” i za pomocą koła [TEMPO/DATA] dobrać żadaną wartość.
4. Naciśnij „EXIT”, aby wrócić do podstawowego ekranu roboczego MASTER lub pole „Back”, aby wrócić do ekranu roboczego „Function Menu”.

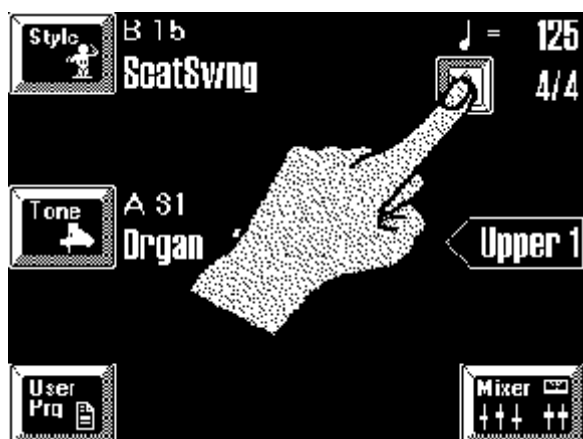
4.4.10.1. Funkcja SCALE TUNING

Funkcja umożliwia posługiwanie nietypowymi skalami muzycznymi (orientalnymi, azjatyckimi, itp.) w podobny sposób, jak za pomocą orientalnego keyboardu (EM-50 OR lub podobnego). Szczegóły w podrozdziale 6.5).

4.4.11. Metronom

Instrument został wyposażony w trzy metronomy: jeden do odtwarzania stylu akompaniamentowych, drugi dla funkcji SONG COMPOSER i trzeci do programowania stylu akompaniamentowych użytkownika. Jeśli podczas odtwarzania stylu akompaniamentowego chciałbyś słyszeć metronom, zastosuj poniższą procedurę:

1. W ramach ekranu roboczego MASTER naciśnij pole z ikoną metronomu (patrz rysunek) tak, aby było wyświetlane w kolorze białym:

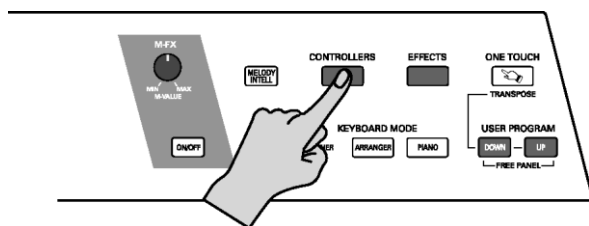


2. Po uruchomieniu aranżera usłyszysz metronom.
3. Aby wyłączyć metronom, naciśnij ponownie pole z ikoną metronomu.

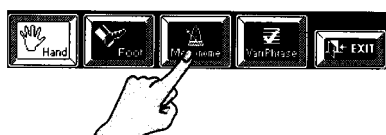
4.4.11.1. Wybór miejsca wyprowadzania sygnałów metronomu

Instrument umożliwia wybieranie miejsca, do którego kierowane są sygnały metronomu.

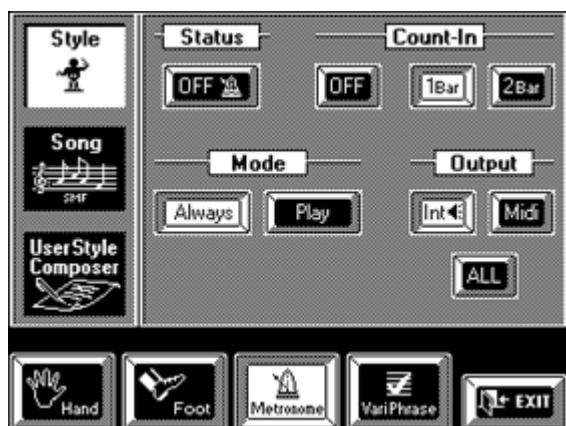
1. Naciśnij przycisk [CONTROLLERS].



Na ekranie pojawi się ekran roboczy z opcjami sterowania. Dokładny wygląd ekranu jest mniej ważny, naciśnij pole „Metronome”, które pojawia się zawsze.



Na ekranie pojawi się obraz, jak na poniższym rysunku:



Jeśli powyższy ekran roboczy nie pojawił się na ekranie, naciśnij pole „Style” (musi być wyświetlane w kolorze białym).

2. Wybierz jedną z opcji, naciskając odpowiednie pole w grupie „Output”:
 - „Int” - dźwięki metronomu są odtwarzane za pomocą zestawu perkusyjnego, aktualnie przypisanego do partii MDR i słycać je w głośnikach instrumentu lub w podłączonych słuchawkach;
 - „Midi” - sygnały metronomu są transmitowane gniazdem MIDI [OUT] w postaci komunikatów MIDI. W tym przypadku najlepiej będzie szesnasty kanał MIDI przypisać do dziesiątej partii zewnętrznego modułu brzmieniowego, bo komunikaty o pracy partii MDR są transmitowane szesnastym kanałem MIDI;
 - „All” - dźwięki metronomu są odtwarzane za pomocą zestawu perkusyjnego, aktualnie przypisanego do partii MDR, słycać je w głośnikach instrumentu lub w podłączonych słuchawkach i równocześnie są transmitowane gniazdem MIDI [OUT] w postaci komunikatów MIDI.

4.4.11.2. Określanie warunków pracy metronomu

Inna opcja na powyższym ekranie roboczym to określanie, kiedy metronom będzie pracować. W grupie „Mode” naciśnij żądane pole:

- „Always” - „klikanie” metronomu słycać będzie zawsze, nawet wtedy, gdy aranżer nie będzie pracować (ten przypadek będzie prawdopodobnie użyteczny tylko podczas ćwiczeń z nowym utworem);
- „Play” - „klikanie” metronomu słycać będzie podczas odtwarzania odmian akompaniamentowych stylu akompaniamentowego.

4.4.11.3. Grupa „Count-In”

Pola tej grupy służą do włączania przedtaktu. Gdy pole „OFF” jest wyświetlane w kolorze niebieskim (przedtakt włączony), przed rozpoczęciem odtwarzania stylu akompaniamentowego metronom „klika” jeden lub dwa takty.

UWAGA: Przedtakt jest również dostępny w ramach startu synchronicznego. W tym przypadku, po zagraniu akordu sterującego, odtwarzanie stylu rozpocznie się dopiero po przedtaccie.

1. Zajrzyj do akapitu 4.4.11.1, aby dowiedzieć się, jak wywołać ekran roboczy z opcjami metronomu.
2. W grupie „Count-In” naciśnij pole żądanej opcji:
 - „OFF” (w kolorze białym) - przedtakt wyłączony;
 - „1Bar” - jednotaktowy przedtakt;
 - „2Bar” - dwutaktowy przedtakt.

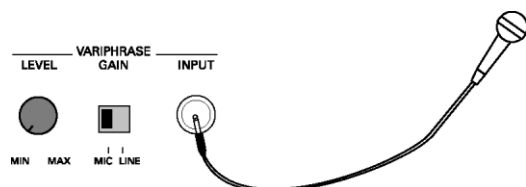
UWAGA: Przedtakt można używać niezależnie od metronomu, bez konieczności jego włączania.

3. Naciśnij pole „EXIT”, aby wrócić do podstawowego ekranu roboczego MASTER.

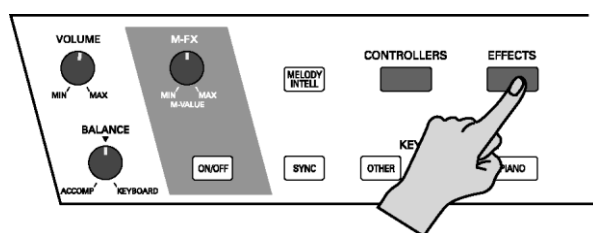
4.5. Śpiew z akompaniamentem w czasie rzeczywistym

Model VA-7 posiada specjalną partię, o której nie wspominaliśmy w akapicie 4.1.3.1, a wykorzystywaną wtedy, gdy chcesz śpiewać do odgrywanej muzyki. Partii tej można używać również do innych sygnałów audio, ale należy pamiętać, że partia AUDIO IN jest monofoniczna. Gniazda STEREO IN można wykorzystywać do wzmacniania podłączonych instrumentów lub do tym podobnych celów (⇒ 4.8). Sygnał audio, odbierany przez partię AUDIO IN jest kierowany do gniazda słuchawkowego i gniazd grupy STEREO OUT i jest odtwarzany w głośnikach instrumentu.

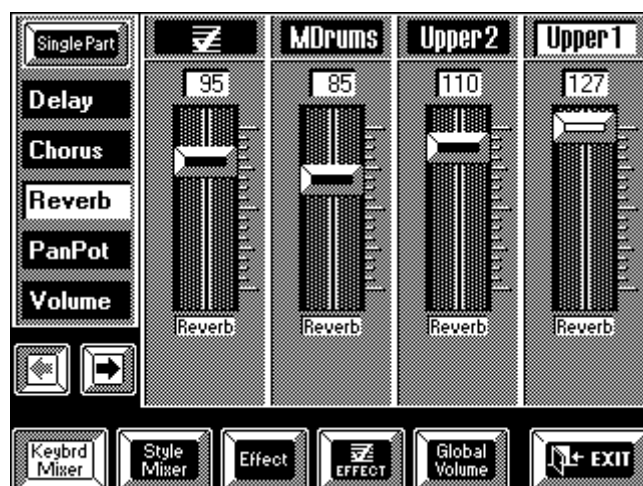
1. Gałkę potencjometru [VOLUME] ustaw w położenie „MIN”.
2. Do gniazda [INPUT] grupy VARIPHASE podłącz mikrofon. Należy posługiwać się mikrofonem dynamicznym. Firma ROLAND produkuje dwa takie modele: DR-10 i DR-20.



3. Potencjometr [LEVEL] w grupie VARIPHASE ustaw w położenie „MIN”, a przełącznik [GAIN] w położenie „MIC”.
4. Naciśnij przycisk [EFFECTS].



5. Na ekranie roboczym, który się pojawi, naciśnij pole „Keybrd Mixer”. Na ekranie pojawi się podobny do tego na poniższym rysunku:

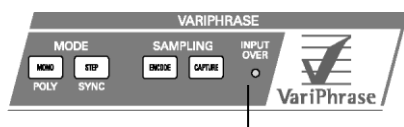


Nie ma żadnego znaczenia, który efekt jest aktualnie wybrany. Upewnij się po prostu, że pole „Keybrd Mixer” jest wyświetlane w kolorze białym.

6. Naciśnij kilka razy pole „→”, aż na ekranie pojawi się ekran roboczy, jak na poniższym rysunku:



7. Suwak potencjometru „Volume” ustaw w położenie „0” i jeśli zachodzi taka potrzeba, pole „ON/OFF”, znajdujące się pod tym potencjometrem, naciśnij tak, aby było opisane jako „OFF”.
8. Dobierzmy teraz czułość wejściową gniazda [INPUT]. Zaśpiewaj coś do mikrofonu i za pomocą potencjometru [LEVEL], znajdującego się na tylnej ścianie, stopniowo zwiększaj poziom wejściowy. Przyglądaj się wskaźnikowi „INPUT LEVEL”, znajdującemu się w grupie VARIPHASE, czy nie zaczyna świecić nawet wtedy, gdy śpiewasz najgłośniejsze frazy.



Koltrólka ta nie powinna się świecić

UWAGA: Na razie nie usłyszysz jeszcze swojego głosu, bo partia AUDIO IN jest wyłączona.

9. Ustaw mikrofon w taki sposób, aby nie było sprzężenia z głośnikami instrumentu.
10. Pole „ON/OFF”, znajdujące się pod potencjometrem „Volume”, naciśnij tak, aby było opisane jako „ON”.
11. Potencjometr [VOLUME] ustaw w takie położenie, aby poziom głośności wyjściowej nie był zbyt wysoki.
12. Śpiewając lub mówiąc do mikrofonu stopniowo przesuwaj w górę suwak potencjometru ekranowego. Teraz powinieneś usłyszeć swój głos.
13. Własny głos można przetwarzać za pomocą efektów REVERB i CHORUS.
 - pole „ON/OFF”, znajdujące się pod potencjometrami ekranowymi „Chorus” i „Reverb” naciśnij tak, aby było wyświetlane w kolorze białym. Pole to służy do wyciszania efektów, gdy chcesz zrobić zapowiedź i nie chcesz, aby twój głos brzmiał tak, jakbyś mówił w kościele.

UWAGA: Funkcją tą można również sterować za pomocą pedału (⇒ 13.1.8).

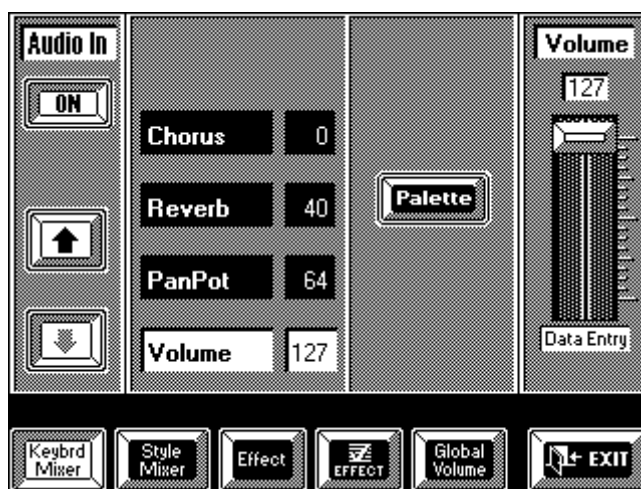
- Potencjometrami ekranowymi „Chorus” i „Reverb” dobierz żadaną głębokość efektów. Opis efektów znajdziesz w podrozdziale 8.5.
- 14. Pole „ON/OFF” pod potencjometrem ekranowym „Volume” służy do szybkiego włączania i wyłączania partii AUDIO IN.

UWAGA: Do banków pamięci USER PROGRAM można zapisywać ustawienia ekranowe, ale nie można tam umieścić ustawienia przełącznika [GAIN] i położenia potencjometru [LEVEL].

15. Teraz spróbuj coś zagrać i zaśpiewać. Jeśli wokół jest zbyt cicho, zmień położenie suwaka potencjometru ekranowego „Volume”.
16. Naciśnij pole „EXIT”, aby wrócić do podstawowego ekranu roboczego MASTER.

4.5.1. Pole „Single Part”

Naciśnięcie pola „Single Part”, znajdującego się na powyższym ekranie roboczym, umożliwia wywołanie poniższego ekranu roboczego, wyświetlającego powyższe parametry trochę inaczej.



4.6. Aranżer i style akompaniamentowe

Zanim powiemy coś więcej o stylach akompaniamentowych, chcielibyśmy wyjaśnić różnicę pomiędzy nim, a aranżerem. Aranżer jest to element instrumentu (specjalizowany sekwencer), który służy do odtwarzania wybranego akompaniamentu. Akompaniament ten zawsze jest związany z jakimś stylem lub kierunkiem muzycznym i dlatego jest nazywany stylem akompaniamentowym. W tym instrumencie styl akompaniamentowy jest czymś więcej niż pojedynczą sekwencją, odtwarzaną tak długo, aż zatrzymasz aranżer, gdyż składa się z kilku sekwencji (lub odmian akompaniamentowych).

Aranżer jest urządzeniem interaktywnym pod dwoma względami: możesz informować go, w jakiej tonacji ma grać, wybierając odpowiednie akordy sterujące i możesz żądać od niego odtwarzania akompaniamentu określonego typu, wybierając żądane odmiany akompaniamentowe za pomocą ekranu lub przycisków płyty czołowej. Aranżer („sprzęt”) byłby niczym bez stylu akompaniamentowego („oprogramowanie”), natomiast style akompaniamentowe szybko stawałyby się repetytywne, gdy nie było rozmaitych odmian akompaniamentowych.

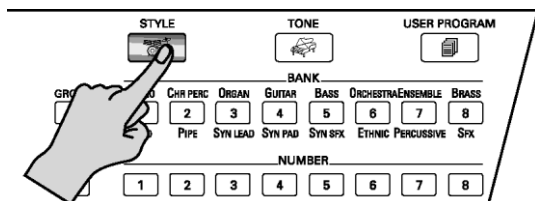
4.6.1. Wywoływanie styli akompaniamentowych

Podobnie jak w przypadku brzmień style akompaniamentowe można wywoływać dwoma sposobami: tradycyjnie - za pomocą przycisków płyty czołowej lub za pomocą ekranu.

4.6.1.1. Wywoływanie styli akompaniamentowych za pomocą przycisków płyty czołowej

UWAGA: Wszelki manipulacje przyciskami płyty czołowej mają swoje odzwierciedlenie na ekranie.

1. Powiedz instrumentowi, że chcesz wybierać styl akompaniamentowy: naciśnij przycisk [STYLE].



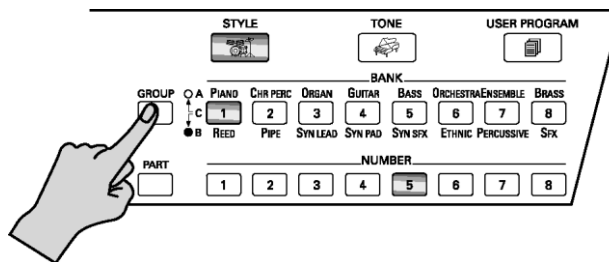
System operacyjny instrumentu posługuje się barwowym systemem kodowania. W momencie naciśnięcia przycisku [STYLE], zarówno ten przycisk, jak i przyciski grupy BANK i NUMBER aktualnie wywołanego stylu akompaniamentowego zaczynają świecić kolorem zielonym. Podczas wywoływania danych pamięci USER PROGRAM, kolorem sygnalizacyjnym jest kolor pomarańczowy, a podczas wywoływania brzmień, kolorem sygnalizacyjnym jest kolor czerwony. Na ekranie pojawi się obraz, jak na poniższym rysunku:



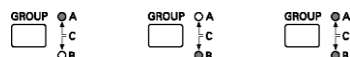
Nazwa po prawej stronie pól „A”, „B” i „C” informuje, jaki styl akompaniamentowy jest aktualnie wywołany.

UWAGA: W prawym górnym rogu ekranu podawany jest adres MIDI aktualnie wywoływanego stylu akompaniamentowego („CC00” i „CC32” to starszy i młodszy bajt komunikatu BANK SELECT, a „PC” to komunikat PROGRAM CHANGE).

2. Za pomocą przycisku [GROUP] wybierz grupę styli akompaniamentowych (wybranie banku A jest sygnalizowane świeceniem się diody „A”, a wybranie banku B jest sygnalizowane świeceniem się diody „B”).



Każda z trzech grup zawiera 64 komórki pamięci ze stylami akompaniamentowymi:



Grupy A i B zawierają style akompaniamentowe, umieszczone w pamięci stałej ROM instrumentu. Grupa C jest grupą funkcji DISK LINK. Style akompaniamentowe tej grupy można wywoływać w taki sam sposób, jak style akompaniamentowe banków A i B, chociaż w tym przypadku są one ładowane z dysku ZIP (dotyczy modelu VA-7) lub z dyskietki.

UWAGA: Nazwy i adresy MIDI wszystkich styli akompaniamentowych znajdziesz w podrozdziale 18.3.

Po wybraniu grupy system operacyjny automatycznie uaktywnia ten bank, który był wywołany w poprzedniej grupie. Oto przykład: jeśli aktualnie jest wywołany styl akompaniamentowy „B15 ScatSwng” wywołanie grupy A automatycznie uaktywni bank 5.

3. W grupie BANK naciśnij przycisk banku, który chcesz wywołać (przycisk świeci się). W każdej grupie znajduje się osiem banków.
4. W grupie przycisków NUMBER naciśnij przycisk numerużądanego stylu akompaniamentowego. Dopiero teraz zostanie on wywołany z pamięci instrumentu. Taki sposób wywoływania styli akompaniamentowych można wykorzystać w ten sposób, że grupę i bank wybiera się lewą ręką nie przerywając gry ręką prawą. Następnie wystarczy naciśnięcie jednego przycisku, aby wywołać nowy styl akompaniamentowy.

4.6.1.2. Wywoływanie styli akompaniamentowych za pomocą pól ekranu

Przyjrzyjmy się teraz, jak posługiwać się ekranem do wywoływania styli akompaniamentowych.

1. Naciśnij pole „Style”.



Na ekranie pojawi się obraz, jak na poniższym rysunku:



Jeśli teraz spojrzysz na przyciski grupy BANK i NUMBER, zauważysz, że świecą w kolorze zielonym.

- Naciśnij pole „A”, „B” lub „C”, znajdujące się w lewym, górnym rogu ekranu, aby wybrać żadaną grupę stylów akompaniamentowych.
- Za pomocą ośmiu pól wybierz bank stylów akompaniamentowych.



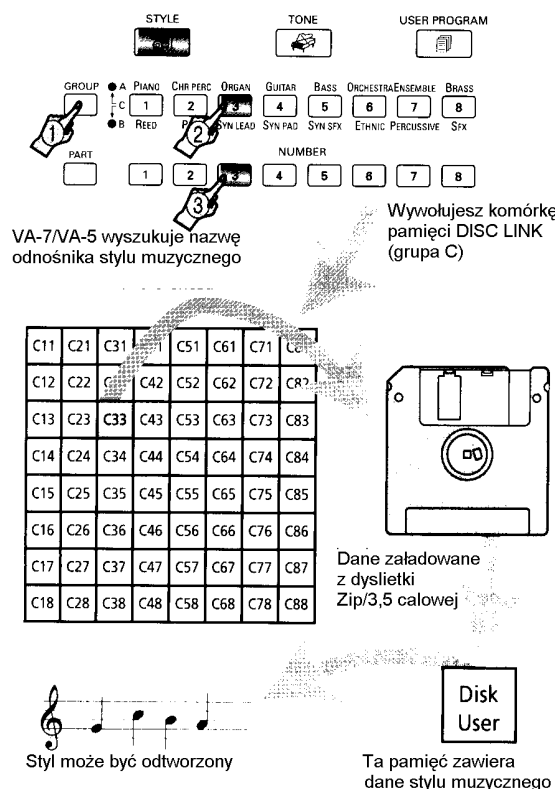
- Naciśnij pole „Style”, aby wywołać żądany styl akompaniamentowy (numer). W tym momencie mógłbyś zechcieć przygotować żadaną „wersję” orkiestracji, aby wszystko było gotowe do następnego utworu, który masz zamiar grać. W takim przypadku naciśnij pole „Orchestrator” i zajrzyj do akapitu 4.6.2.

4.6.1.3. Funkcja DISK LINK

Instrument posiada 64 komórki pamięci (8 banków po 8 osiem komórek pamięci w każdym z nich), powiązane ze stylami akompaniamentowymi, znajdującymi się na dyskiecie lub dysku ZIP (tylko w modelu VA-7). Chociaż bank C zachowuje się dokładnie tak samo, jak banki A i B, grupa C jest

dostępna tylko wtedy, gdy w odpowiednim napędzie znajduje się nośnik (dyskietka lub dysk ZIP). Dzięki potężnemu systemowi operacyjnemu instrumentu ładowanie stylów akompaniamentowych z dysków jest równie szybkie, jak praca ze stylami pamięci stałej ROM (banki A i B). Wybrany styl akompaniamentowy jest automatycznie ładowany z dysku i kopiowany do pamięci funkcji DISK USER (⇒ 4.6.1.4). Jest to pamięć RAM, której zawartość znika po wyłączeniu zasilania i jest nadpisywana w momencie wywołania innego stylu akompaniamentowego w ramach funkcji DISK LINK.

A oto skrócony opis tego, co dzieje się, gdy wywołujesz komórkę pamięci funkcji DISK LINK (choćby rysunek może sugerować, że zajmuje to trochę czasu, system operacyjny wykonuje procedurę w ułamku sekundy).



Gdy instrument opuszcza fabrykę, komórki pamięci funkcji DISK USER czyli banku C zawierają odnośniki do stylów akompaniamentowych, znajdujących się na dostarczonym z instrumentem dysku ZIP (dotyczy modelu VA-7) lub na dyskiecie. Można również programować własne odnośniki do innych stylów akompaniamentowych, przechowywanych na dyskach ZIP (tylko model VA-7) lub na dyskiecie. Do wywołania tych stylów akompaniamentowych należy posługiwać się procedurami, opisanymi w akapitach 4.6.1.1 i 4.6.1.2. Należy tylko pamiętać, aby wywołać grupę

C. Po naciśnięciu pola „C” na ekranie pojawia się obraz podobny do tego na poniższym rysunku:



Na ekranie wyświetlane są również nazwy stylów akompaniamentowych, znajdujących się na dysku. W rzeczywistości, dzięki temu można je wyszukiwać. Jeśli zmienisz nazwę stylu muzycznego ($\Rightarrow$ 7.8.3), do którego odnośnik znajduje się w jednej z komórek pamięci funkcji DISK LINK, system operacyjny instrumentu nie będzie mógł go odszukać. I odwrotnie, jeśli dysponujesz np. dwoma dyskami ZIP i na obu z nich znajduje się styl akompaniamentowy o nazwie „Reggae1”, włożenie „złego” dysku również spowoduje wywołanie stylu - ale to może być nie ten styl akompaniamentowy, o który ci chodzi (a kilka innych komórek pamięci funkcji DISK USER w ogóle nie wywoła żadnego stylu, ponieważ przypisane do nich nazwy znajdują się na tym drugim dysku).

UWAGA: Pole „Orchestrator” zostało omówione w akapicie 4.6.2.

Nie zapomnij włożyć do napędu odpowiedniego dysku ZIP lub dyskietki. Jeśli tego nie zrobisz, na ekranie może pojawić się komunikat, podobny do tego na rysunku:



(styl „TARANTEL” nie został odnaleziony. Włóż odpowiedni dysk ZIP)

Naciśnij pole „ZIP Eject”, aby napęd wyrzucił nieprawidłowy dysk.

UWAGA: Naciśnięcie pola „EXIT” spowoduje anulowanie operacji wyszukiwania stylu i aranżer będzie posługiwać się ostatnio wywołanym stylem akompaniamentowym.

W przypadku dyskietki, na ekranie może pojawić się komunikat podobny do tego na rysunku:



(styl „TARANTEL” nie został odnaleziony. Włóż odpowiednią dyskietkę)

W napędzie dyskietek naciśnij przycisk [EJECT], włóż prawidłową dyskietkę i naciśnij pole „RETRY”.

UWAGA: Naciśnięcie pola „EXIT” spowoduje anulowanie operacji wyszukiwania stylu i aranżer będzie posługiwać się ostatnio wywołanym stylem akompaniamentowym.

4.6.1.4. Funkcja DISK USER

Styl akompaniamentowy można również ładować bezpośrednio do pamięci funkcji DISK USER i posługiwać się nim tak, jakby był 193 stylem fabrycznym. Ta właściwość instrumentu może być użyteczna wtedy, gdy żaden z sześćdziesięciu czterech stylów funkcji DISK LINK nie będzie pasować do utworu, który masz zamiar grać.

UWAGI:

- pamięć funkcji DISK USER jest również pamięcią RAM i jej zawartość znika po wyłączeniu zasilania;
 - w odróżnieniu od funkcji DISK LINK, w ramach funkcji DISK USER odniesienie do danego stylu nie jest przechowywane w pamięci (i dlatego nie jest „stałe”).
1. Włóż do napędu dysk ZIP (tylko w modelu VA-7) lub dyskietkę.
 2. W ramach ekranu roboczego, umożliwiającego wywoływanie stylów akompaniamentowych (patrz rysunek w akapicie 4.6.1.3), naciśnij pole „Disk User”.



Na ekranie pojawi się obraz, jak na poniższym rysunku:



3.  Naciśnij pole „FLOPPY” lub „ZIP”, aby wybrać napęd. W modelu VA-5 ten ekran roboczy ma następujący wygląd:



4. Naciśnij pole, zawierające nazwę stylu akompaniamentowego, który chcesz załadować.
5. Jeśli nazwy poszukiwanego stylu nie ma na ekranie, odszukaj go za pomocą pól „➔” i „➔”. Do tego celu można posługiwać się również kółem [TEMPO/DATA].

UWAGI:

- model VA-7 posiada potężne narzędzie do szybkiego wyszukiwania na dysku ZIP żadanego stylu akompaniamentowego (⇒ 7.8.2). Pole „Options” zostało opisane w akapicie 7.8.3);
 - naciśnij pole „EXIT”, jeśli w ogóle nie chcesz posługiwać stylem akompaniamentowym z dysku.
6. Naciśnij pole „LOAD”, aby załadować styl akompaniamentowy. Obraz na ekranie nie zmieni się. Dzieje się tak dlatego, aby umożliwić użytkownikowi ...wywołanie następnego stylu akompaniamentowego z dysku ZIP lub dyskietki. Powtórz powyższą procedurę. Po naciśnięciu

pola „LOAD” nazwa nowego stylu pojawi się w lewym, górnym rogu jako wartość parametru „User”. Po zakończeniu odtwarzania aktualnie odtwarzanej odmiany akompaniamentowej aktywnego stylu, rozpocznie się odtwarzanie nowego stylu.

7. Fakt, że posługujesz się stylem akompaniamentowym, przypisanym do funkcji DISK USER, jest odnotowywany wśród danych funkcji USER PROGRAM. należy jednak pamiętać, że zapisywana jest tam tylko informacja, że należy posługiwać się style funkcji DISK USER. Jeśli więc zmienisz styl akompaniamentowy i wywołasz tą komórkę pamięci funkcji USER PROGRAM, stosowany będzie inny styl akompaniamentowy, ale styl, który jednak będzie stylem, przypisanym do funkcji DISK USER. A jeżeli do pamięci funkcji DISK USER nie przypiszesz żadnego stylu i wywołasz tą komórkę pamięci funkcji USER PROGRAM, stosowany będzie ten sam styl, co do tej pory. Dzieje się tak dlatego, bo pamięć funkcji DISK USER jest również buforem dla stylów akompaniamentowych funkcji DISK LINK. Jeśli po włączeniu zasilania nie wywołałeś żadnego stylu dyskowego, aranżer będzie posługiwać się ostatnio wywołanym stylem fabrycznym.
8. Naciśnij pole „EXIT”, aby wrócić do podstawowego ekranu roboczego MASTER. Wskaźnik „User”, wyświetlany po prawej stronie nazwy stylu informuje, że aktywny stylem akompaniamentowym jest styl, przypisany do funkcji DISK USER.

4.6.1.5. Wyrzucanie dysku ZIP

OK, włożyłeś dysk ZIP do napędu, a następnie nacisnąłeś przycisk [EJECT], znajdujący się na przedniej ściance napędu w celu wyrzucenia dysku i włożenia innego. Ale dysk nie wyskoczy z napędu...

Dzieje się tak ze względów bezpieczeństwa, bo instrument może w dalszym ciągu potrzebować dostępu do tego dysku w celu wykonania pewnych operacji. Jedynym sposobem wyjęcia dysku jest poinformowanie systemu operacyjnego, że aktualnie znajdujący się w napędzie dysk nie będzie już dłużej potrzebny.

(W przypadku napędu dyskietek problem taki nie występuje. Dyskietkę można wyjąć w dowolnej chwili).

1. Naciśnij przycisk [FUNCTION MENU].
2. Naciśnij pole „Floppy/ZIP disk”.
3. Na ekranie roboczym, który się pojawi, naciśnij pole „Utility”.



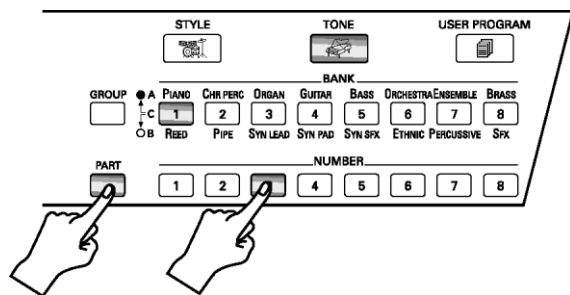
4. Naciśnij pole „ZIP Eject”. Dysk wyskoczy z napędu - nawet nie musisz naciskać przycisku [EJECT].
5. Naciśnij pole „EXIT”, aby wrócić do podstawowego ekranu roboczego MASTER.

4.6.2. Orkiestracja i przenikanie (morphing)

Style akompaniamentowe modeli VA-7 i VA-5 są bardziej uniwersalne niż style z wcześniejszych modeli firmy ROLAND. Istnieje możliwość nie tylko różnicowania powtarzalnych odmian akompaniamentowych (odmiany zasadnicze i wariacje), ale również miksowanie dwóch stylów akompaniamentowych w celu uzyskania płynnego przejścia od jednego stylu do drugiego.

4.6.2.1. Orkiestracja (funkcja ORCHESTRATOR)

Zasadnicza odmiana akompaniamentowa i jej wariacja to dwie podstawowe sekwencje stylu akompaniamentowego, wywoływane za pomocą odpowiednich przycisków płyty czołowej:



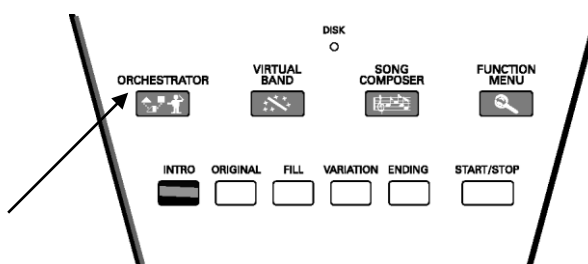
(Zwróć uwagę, że w danej chwili tylko jeden z tych przycisków może się świecić). Przycisk [ORIGINAL] uruchamia prostszą wersję zapętlonej sekwencji aktywnego stylu akompaniamentowego, a przycisk [VARIATION] uruchamia wersję bardziej rozbudowaną. Za pomocą funkcji ORCHESTRATOR istnieje możliwość dalszego zróżnicowania sposobu odtwarzania tych dwóch sekwencji. To jest jak orkiestracja akompaniamentu w czasie rzeczywistym, ponieważ możesz wyciszać partie akompaniamentowe, zubażać partię perkusyjną, a nawet wywoływać całkowicie inny

akompaniament. Wybrana opcja orkiestracji odnosi się również do wstępu i zakończenia.

1. Włącz aranżer i uruchom odtwarzanie jednej z dwóch zasadniczych odmian akompaniamentowych (sekwencji ORIGINAL lub VARIATION).
2. Zastosuj jedną z poniższych procedur:
 - w ramach ekranu roboczego MASTER naciśnij pole „Style” (tak jakbyś chciał wywołać inny styl akompaniamentowy);
 - na ekranie roboczym, który się pojawi, naciśnij pole „Orchestrator”.

LUB

- naciśnij przycisk [ORCHESTRATOR].



W obydwu powyższych przypadkach na ekranie pojawi się obraz jak na poniższym rysunku:



3. Naciśnij jedno z czterech pól, znajdujących się w grupie „Orchestrator”. Pole oznaczone jako ② to podstawowy wariant orkiestracji (odmiana BASIC), znany z poprzednich modeli firmy ROLAND. Pole oznaczone jako ① umożliwia stosowanie trochę prostszej odmiany podstawowej. Pole oznaczone jako ④ to odmiana rozbudowana (odmiana ADVANCED), a pole ③ umożliwia stosowanie trochę prostszej odmiany rozbudowanej. Za pomocą tych pól możesz zmieniać brzmienie akompaniamentu, aby było naprawdę bliskie profesjonalnemu.

UWAGI:

- ostatnia wybrana wersja jest zapisywana wśród danych funkcji USER PROGRAM (⇒ 9.1) więc zawsze upewnij się, że właśnie od tej wersji chcesz rozpocząć po wywołaniu danych

odpowiedniej komórki pamięci funkcji USER PROGRAM;

- dyskone style akompaniamentowe również zawierają różne wersje orkiestracji.

4.6.2.2. Przenikanie (funkcja MORPHING)

Funkcja MORPHING umożliwia łączenie dwóch stylów akompaniamentowych w celu uzyskania płynnego przejścia od jednego do drugiego. Miksować można partię perkusyjną, partię basową i partię melodyczną. W ostatnim przypadku odnosi się to do wszystkich partii melodycznych (maksymalnie sześć) za wyjątkiem partii basowej. Funkcja umożliwia również stosowanie następujących kombinacji:

Pierwszy styl akompaniamentowy	Drugi styl akompaniamentowy
Partia perkusyjna	Partia basowa, partia akompaniamentowa
Partia basowa	Partia basowa, Partia akompaniamentowa
Partie akompaniamentowe	Partia perkusyjna, partia basowa

Oczywiście istnieje możliwość posłużenia się jedną partią drugiego stylu i dwoma partiami pierwszego stylu. Jednakże nie jest możliwe przejście z zastosowaniem dwóch takich samych partii (np. partii basowej). Nie można również wyłączyć tej samej partii w obydwu stylach. W akapicie 8.2.2 dowiesz się jak to zrobić w inny sposób.

Z drugiej strony nie ma żadnego problemu z połączeniem partii perkusyjnej walca z partią basową i partiami akompaniamentowymi np. 16-miarowego stylu akompaniamentowego. Posługiwanie się dwoma stylami o różnym metrum jest całkowicie dopuszczalne. Pamiętaj jednak, że efekt takiego połączenia może być bezużyteczny podczas gry na żywo. W przypadku posługiwanie się dwoma stylami o różnym metrum pierwszy styl determinuje metrum stylu drugiego. Inaczej mówiąc, jeśli pierwszy styl to walc, połączony styl drugi będzie mieć metrum 3/4. Możliwości jest mnóstwo, ponieważ może posługiwać się nie tylko stylami pamięci RAM (banki A i B), ale również stylami dyskowymi (wykorzystując funkcje DISK LINK i DISK USER).

1. Włącz aranżer i uruchom odtwarzanie jednej z dwóch zasadniczych odmian akompaniamentowych (sekwencji ORIGINAL lub VARIATION) i zastosuj jedną z poniższych procedur:

- w ramach ekranu roboczego MASTER naciśnij pole „Style” (tak jakbyś chciał wywołać inny styl akompaniamentowy);
- na ekranie roboczym, który się pojawi, naciśnij pole „Orchestrator”.

LUB

- naciśnij przycisk [ORCHESTRATOR].



Styl pierwszy to ten, który wywołałeś ostatnio, a styl drugi jest przygotowywany automatycznie. To, co teraz słyszysz, to styl pierwszy (wszystkie trzy pola w lewej grupie (pod nazwą stylu „B15 ScatSwng”) są białe).

UWAGA: Poniżej podano sposób wywoływania stylów akompaniamentowych dla funkcji MORPHING.

2. W prawej kolumnie (pod nazwą stylu „A77 Twist 1”) naciśnij pole „Drum”. Pole „Drum” w grupie lewej zmieni kolor na niebieski, a pole „Drum” w kolumnie prawej będzie białe. Teraz posługujesz się partią perkusyjną drugiego stylu, a pozostałe partie pochodzą ze stylu pierwszego.
3. W prawej kolumnie naciśnij pole „Bass”. Spowoduje to wyłączenie partii basu pierwszego stylu i włączenie tej partii w stylu drugim.
4. Wypróbuj inne kombinacje.
5. Naciśnij przycisk [START/STOP], aby zatrzymać odtwarzanie.
6. Dobierzmy teraz inne style akompaniamentowe. Naciśnij pole „1st Style”.



Wygląd ekranu powinien wyglądać znajomo. Umożliwia on wybieranie stylu muzycznego.

7. Dobierz pierwszy styl muzyczny. Pamiętaj, że możesz posługiwać się przyciskami grup BANK i NUMBER (⇒ 4.6.1 i 7.2.4).

8. Naciśnij pole „2st Style”.



Ponownie pojawi się znany ekran roboczy. Zwróć jednak uwagę, że znikły pola „C” i „Disk User”. Pierwszy styl może być stylem akompaniamentowym z pamięci ROM (grupy A i B) lub stylem dyskowym (grupa C lub funkcja DISK USER), drugim stylem akompaniamentowym może być tylko styl pamięci stałej ROM (grupa A i B).

9. Dobierz drugi styl akompaniamentowy.

10. Naciśnij pole „Back”, aby wrócić do ekranu roboczego „Orchestrator/Morphing”.

UWAGA: Wybrany drugi styl akompaniamentowy może być również przechowywany wśród danych funkcji USER PROGRAM. Nie będziesz musiał ciągle powtarzać procedury wybierania stylów akompaniamentowych.

4.7. Funkcja SONG COMPOSER

Z podrozdziału 3.6 dowiedziałeś się, jak odtwarzać pliki SMF, znajdujące się na dysku ZIP lub dyskietce. Teraz zarejestrujemy własny utwór, wykorzystując do tego celu aranżer.

4.7.1. Zapis muzyki

Wszystko, co grasz, jest rejestrowane w utworze. W tym przypadku słowo „utwór” ma nieco inne znaczenie niż w języku potocznym, gdyż nie zawiera on muzyki jako takiej lecz jest to zbiór informacji o sposobie jej tworzenia. Utwory można zapisywać na dysk w postaci plików danych.

UWAGA: Twój śpiew nie jest rejestrowany w utworze, gdyż charakter partii AUDIO IN no to nie pozwala. Jeśli podczas zapisu posługiwałeś się frazami funkcji VARI PHRASE, nie zapomnij załadować ich przed rozpoczęciem odtwarzania.

Poniższa procedura może wydawać się raczej trudna do wykonania, ale zawsze możesz pominąć te punkty, których nie potrzebujesz. W niektórych punktach być może zechcesz wykonać inne, nie opisane tutaj działania. Teraz

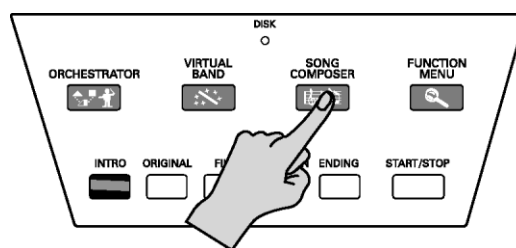
wykorzystamy wszystkie „zautomatyzowane” funkcje, w które instrument został wyposażony razem z dodatkowymi wskazówkami odnośnie działań alternatywnych.

UWAGA: Zajrzyj również do podrozdziału 10.1.

1. Naciśnij przycisk [VIRTUAL BAND].
2. Naciśnij pole [EASY ROUTING], a następnie pole „In A BAND”.
3. Teraz postępuj zgodnie z instrukcjami ekranowymi w celu dobrania stylu akompaniamentowego oraz brzmienia dla prawej ręki.
4. Po wybraniu „instrumentu solowego” naciśnij pole „FINISH”. A oto inne ustawienia, które można dobierać:
 - możesz dobrać inny styl akompaniamentowy oraz wybrać odmianę akompaniamentową, od której chcesz rozpocząć;
 - naciśnij przycisk [ORIGINAL] lub [VARIATION], jeśli chcesz rozpocząć grę bez wstępu. Posłuż się funkcją ORCHESTRATOR, jeśli chcesz rozpocząć inną wersję wstępu. Jeśli chciałbyś posługiwać się nie tylko partią UPPER 1, uaktywnij inne (⇒ 4.1.1). Podczas zapisu można posługiwać się partią VARI PHRASE, rozdzielonymi górnymi partiami klawiaturowymi (⇒ 6.2.1) lub dynamicznym drugim punktem podziału (⇒ 6.2.2).

UWAGA: Wszystkie powyższe ustawienia można zaprogramować wcześniej i zapisać wśród danych funkcji USER PROGRAM.

5. Naciśnij przycisk [START/STOP] i sprawdź tempo. Jeśli jest zbyt szybkie, możesz je zredukować.
6. Naciśnij ponownie przycisk [START/STOP], aby zatrzymać odtwarzanie stylu akompaniamentowego. Dobrana wartość tempa będzie stosowana za każdym razem, gdy uruchomisz odtwarzanie stylu akompaniamentowego. Oczywiście można je zmieniać podczas odtwarzania stylu lub edytować później (⇒ 11.4).
7. Naciśnij przycisk [SONG COMPOSER].



Na ekranie pojawi się obraz, jak na poniższym rysunku:



Opis pól znajdziesz w podrozdziale 10.1.

8. Naciśnij pole „REC●” tak, aby było wyświetlane w kolorze białym. Jeśli chcesz, możesz nacisnąć przycisk [SYNC] (przycisk świeci się). W takim przypadku możesz pominąć polecenia następnego punktu.
9. Naciśnij przycisk [START/STOP]. Rozpocznie się odtwarzanie stylu akompaniamentowego i równocześnie włączy się zapis.

UWAGA: Zapis można uruchomić również za pomocą pole „PLAY”, a w tym przypadku odtwarzanie stylu akompaniamentowego nie zostanie włączone. Można to zrobić później, naciskając w odpowiednim momencie przycisk [START/STOP].

10. Lewą ręką wybieraj akordy sterujące, a prawą graj melodię. Jeśli uważasz, że równoczesne wybieranie akordów i granie melodii jest zbyt trudne, zostaw zapis melodii na później (patrz akapit następny) i zarejestruj tylko pochod akordowy. Takie działanie jest podobne do pracy sekwencera akordowego (funkcja CHORD SEQUENCER), który można znaleźć w poprzednich modelach. Jednakże w przypadku modelu VA-7/VA-5 zapis akordów jest częścią zintegrowanego procesu.

UWAGA: Podczas zapisu melodii możesz posługiwać się sterownikami instrumentu (⇒ 4.4).

11. Zapis można zatrzymać jednym z trzech poniższych sposobów:
 - naciśnij przycisk [ENDING]. Aranżer odtworzy zakończenie, po czym wyłączy się i równocześnie wyłączony zostanie zapis w ramach funkcji SONG COMPOSER;
 - naciśnij przycisk [START/STOP]. Aranżer zatrzyma się, ale zapis będzie można kontynuować, co pozwala improwizować bez akompaniamentu. W tym przypadku będziesz musiał skorzystać również z następnej opcji;
 - naciśnij pole „STOP”.

4.7.1.1. Odsłuch utworu

Prawdopodobnie zechcesz posłuchać, co z takim trudem zarejestrowałeś. Jeśli ci się spodoba, nie zapomnij zapisać utworu na dysk ZIP lub na dyskietkę.

1. Naciśnij dwa razy pole „STOP”, aby cofnąć zapis na sam początek utworu.
2. Naciśnij pole „PLAY”, aby uruchomić odtwarzanie.



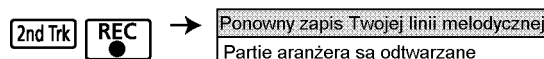
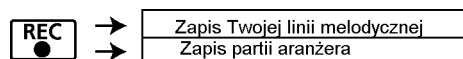
3. Naciśnij ponownie pole „STOP”, aby zatrzymać odtwarzanie i jeszcze raz, aby cofnąć zapis na sam początek utworu. Jeśli pomyliłeś się podczas zapisu pochod akordowego i chciałbyś zarejestrować tę partię jeszcze raz, wróć do punktu 8 i kontynuuj od tego miejsca. Wcześniej upewnij się, że pole „2nd Trk” nie jest wyświetlane w kolorze białym (jeśli jest, naciśnij je).

UWAGA: Takie postępowanie skasuje również linię melodyczną, więc nie zapomnij zagrać jej jeszcze raz lub zostaw to na później.

4.7.2. Ponowny zapis melodii (pole „2nd Trk”)

UWAGA: Pole to jest dostępne tylko podczas zapisu nowego utworu i nie można się nim posługiwać w stosunku do utworów, załadowanych z dysku ZIP lub dyskietki. Do tego celu można jednakże posłużyć się szesnastośladowym sekwencerem (11.1).

Pole „2nd Trk” umożliwia wykonywanie ponownego zapisu linii melodycznej bez kasowania pochod akordowego, ale nie można go wykorzystywać do dodawania nut do istniejącej linii melodycznej lub do wprowadzania równoległych linii melodycznych, odgrywanych za pomocą innych partii klawiaturowych.



UWAGI:

- od tej chwili funkcja SONG COMPOSER przejmuje kontrolę nad wewnętrznym generatorem brzmieniowym instrumentu. Oznacza to, że użytkownik nie może sterować aranżerem. Natomiast można posługiwać się partiami klawiaturowymi w ramach procedury sterującej WHOLE lub SPLIT;

- istnieje możliwość zapisu linii melodycznej za pomocą obydwu górnych partii klawiaturowych i korzystanie z procedur sterujących WHOLE i SPLIT. Dostępne są również funkcja UP2 SPLIT (6.2.1) oraz drugi punkt podziału (6.2.2).

1. Naciśnij pole „STOP”, aby wrócić na początek utworu. wskaźnik pozycji, umieszczony tuż nad polem „PLAY”, pokaże wartość „1. 1” (początek zapisu - pierwszy takt i pierwsza miara).
2. Dobierz brzmienie dla nowej linii melodycznej.

4.7.2.1. Przedtakt i/lub metronom

Jeżeli zachodzi potrzeba rozpoczęcia zapisu od początku utworu (pozycja „1. 1”) należy wyłączyć opcję przedtaktu. Metronom może być pomocny w przypadku akompaniamentów, pozbawionych wyraźnie zdefiniowanego rytmu.

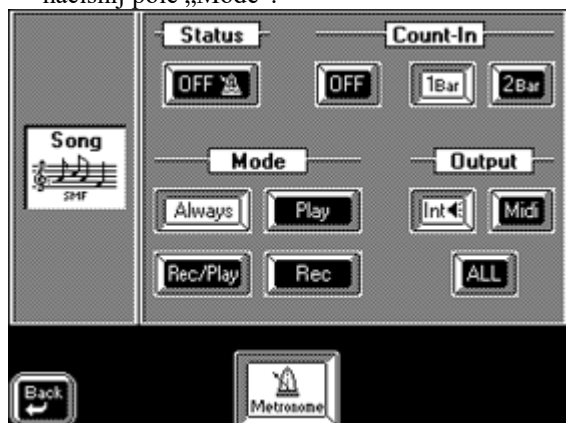
UWAGA: Mógłbyś nacisnąć przycisk [CONTROLLERS] (⇒ 4.4.11), ale zmusiłoby cię do zapisania utworu na dysk i wyłączenia funkcji SONG COMPOSER. Poniższa metoda jest praktyczniejsza, bo nie wymaga wyłączenia funkcji SONG COMPOSER, choć na pierwszy rzut oka może nie wydawać się logiczna.

- a) Naciśnij pole „Minus One”, aby wywołać ekran roboczy o takiej samej nazwie:



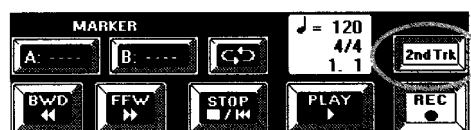
Opis funkcji „MINUS ONE” znajdziesz w akapicie 3.6.1.

- b) Zignorujmy inne pola i w grupie „Metronome” naciśnij pole „Mode”.



Ten ekran roboczy jest bardzo podobny do ekranu roboczego z opcjami metronomu, dostępnego poprzez przycisk [CONTROLLERS] z tym wyjątkiem, że teraz dostępne są ustawienia metronomu, odnoszące się tylko do funkcji SONG COMPOSER.

- c) w grupie „Count-In” naciśnij pole „1Bar” lub „2Bar”.
 - d) jeśli chcesz słyszeć „klikanie” metronomu, naciśnij pole „OFF”, aby opis pola zmienił się na „ON”. Metronom można włączać i wyłączać za pomocą ikony z wizerunkiem metronomu, znajdującej się na ekranie roboczym „Song Composer”.
 - e) naciśnij pole „Back”, aby wrócić do ekranu roboczego „Minus One” i jeszcze raz, aby wrócić do ekranu roboczego „Song Composer”.
3. Naciśnij pole „REC●”, aby było wyświetlane w kolorze białym.
 4. Naciśnij pole „2nd Trk”. Oznacza to: „zarejestruj ponownie melodię, ale nie zmieniaj partii aranżera”. Stosowna część ekranu przyjmie następujący wygląd:



5. Jeśli jesteś gotów, naciśnij pole „REC●”, aby uruchomić zapis. Pamiętaj, że teraz klawiatura nie jest podzielona (ale mógłbyś to zrobić), więc możesz również grać lewą ręką. Taka sytuacja jest idealna do rejestrowania np. partii fortepianowych.
6. Przy końcu utworu naciśnij pole „STOP”, aby zatrzymać zapis.
7. Posłuchaj, co zarejestrowałeś. Jeśli ci się spodoba, zapisz dane na dysk, a jeśli nie - powtórz procedurę jeszcze raz.

UWAGA: Jeśli w zapisie chciałbyś zmienić tylko pojedyncze nuty lub inne parametry, zajrzyj do podrozdziału 11.2.

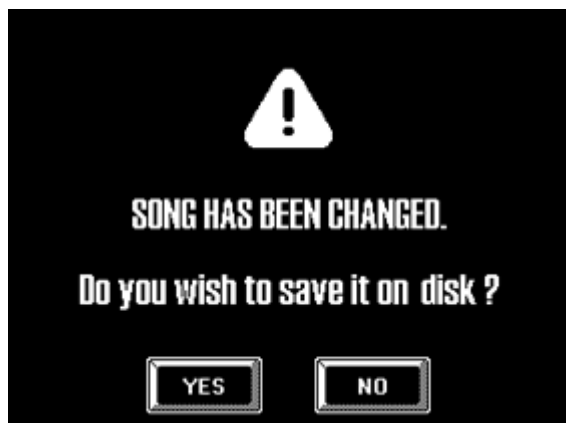
4.7.3. Zapis utworu na dysk

Utwór, zarejestrowany za pomocą funkcji SONG COMPOSER, w jest zapisywany na dysk w stacji pliku SMF. Pamiętaj tylko, że po zapisaniu utworu opcja powtórnego zapisu linii melodycznej nie będzie już dostępna. Do tego celu będzie trzeba posłużyć się opcją szesnastośładowego sekwencera. Nowe lub zmodyfikowane utwory można zapisywać na dysk dwoma sposobami:

- a) za pomocą przycisku [FUNCTION MENU] oraz menu „DISK” (będziesz musiał nacisnąć pole „Save”);
- b) przez wyłączenie funkcji SONG COMPOSER.

Teraz pokażemy opcję zapisu danych, wywołaną chęcią powrotu do ekranu roboczego MASTER:

1. W ramach ekranu roboczego „Song Composer” naciśnij pole „EXIT”. Na ekranie pojawi się obraz, jak na poniższym rysunku:



UTWÓR ZOSTAŁ ZMIENIONY
Czy chcesz zapisać utwór na dysk?

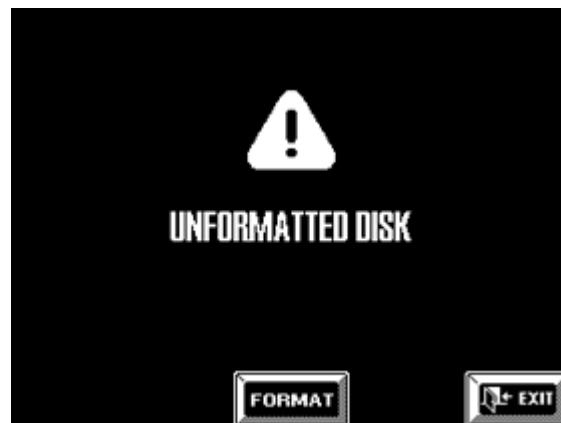
2. Naciśnij pole „YES”.



3. Włóż do odpowiedniego napędu dysk ZIP (dotyczy modelu VA-7) lub dyskietkę i naciśnij pole „ZIP” lub „FLOPPY”.

UWAGA: Do tego celu nie należy posługiwać się nośnikiem (dyskiem ZIP lub dyskietką), który otrzymałeś razem z instrumentem, ale nowym, przeznaczonym specjalnie do tego celu.

Jeśli dysk nie został sformatowany, na ekranie pojawi się następujący komunikat:



NIE SFORMATOWANY DYSK

- a) Naciśnij pole „FORMAT”. Na ekranie pojawi się obraz, jak na poniższym rysunku:



- b) naciśnij pole „Quick”. Należy to robić w większości przypadków. Opcję „Full” omówiono w akapicie 10.1.1. System operacyjny rozpocznie formatowanie dysku, a po pomyślnym zakończeniu operacji na ekranie pojawi się taki komunikat:



OK! WYKONANO

Na ekranie ponownie pojawi się ekran roboczy „Disk Save”.

UWAGA: Jeśli chcesz zapisać utwór pod istniejącą nazwą lub pod nazwą fabryczną („Song_001”), punkty od 4 - 7 możesz pominąć.

4. Naciśnij pole „Name”, ponieważ nowemu utworowi trzeba nadać tytuł.



W rzeczywistości utworowi można zredagować nawet dwie nazwy: nazwę utworu i nazwę pliku, za pomocą którego będzie przechowywany na dysku. Różnice omówiono w akapicie 7.8.2.

5. Naciśnij pole „Song Name”.
6. Zredaguj nazwę utworu:
 - za pomocą pól „←” i „→” przestawiaj kursor (znak podkreślenia „_”);
 - za pomocą miniklawiaturki wprowadzaj znaki. W wielu przypadkach dane pole trzeba będzie nacisnąć kilkakrotnie;
 - pole „A/a” służy do włączania wielkich i małych liter;
 - naciśnięcie pola „Delete” kasuje znak, znajdujący się na pozycji kursora. Naciśnięcie pola „Insert” wstawia znak na pozycji kursora. Wszystkie znaki, znajdujące się za kurorem są przesuwane o jedną pozycję w prawo.
7. Naciśnij pole „File Name” i zredaguj nazwę pliku (⇒ 7.8.2). W tym przypadku nazwa może

mieć nie więcej niż osiem znaków> Wszystkie znaki to wielkie litery.

8. Naciśnij pole „EXECUTE”, a by uruchomić proces zapisu danych na dysk. Na ekranie pojawi się komunikat o zapisaniu danych i na ekranie ponownie pojawi się ekran roboczy „Disk Save”.

4.8. Połączenia audio

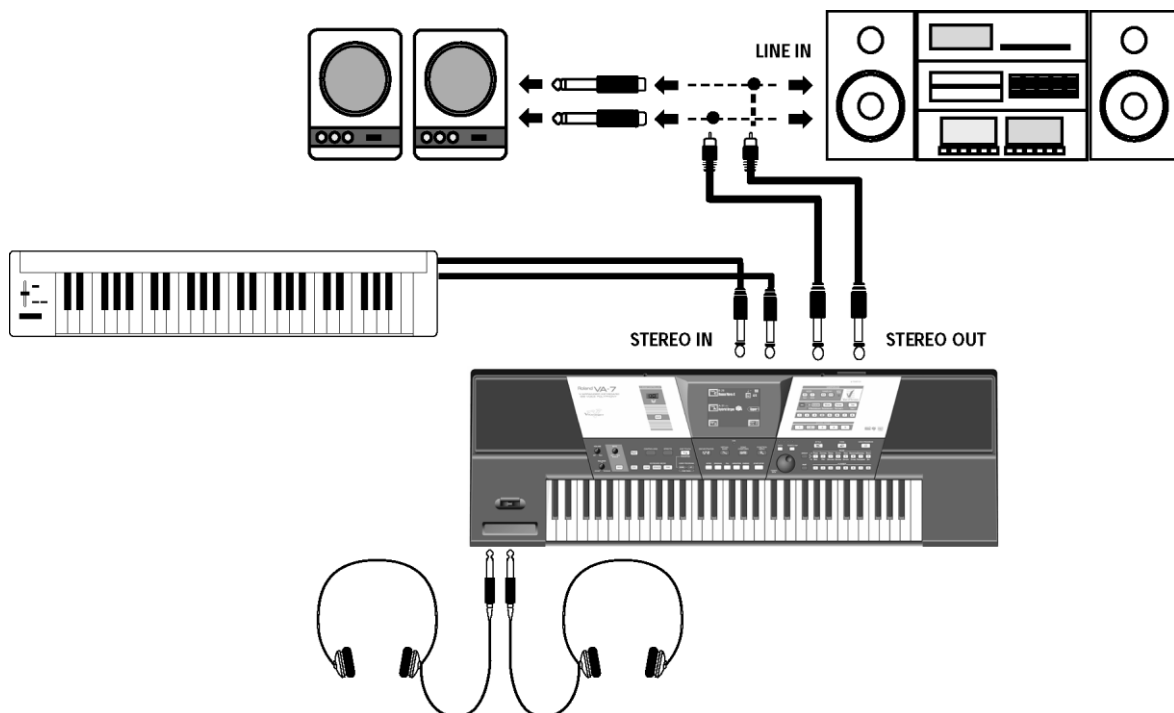
Chociaż moc wyjściowa instrumentu powinna być wystarczająca w większości przypadków, istnieje również możliwość podłączania go do końcówki mocy, kolumn głośnikowych ze wzmacniaczem, itp.

Gniazda STEREO OUT służą do wyprowadzania sygnału wyjściowego do miksera, wzmacniacza, stereofonicznego zestawu HiFi, itp. Można je również połączyć w wejściem liniowym magnetofonu kasetowego, itp. w celu wykonania zapisu audio.

UWAGA: Włożenie wtyczek do gniazd grupy STEREO OUT nie odłącza głośników własnych instrumentu.

Gniazda STEREO IN służą do podłączania do instrumentu innego źródła sygnałów liniowych (syntezatora, odtwarzacza CD, itp.), nie posiadającego głośników. Dźwięk będzie wzmacniany i retransmitowany gniazdami STEREO OUT oraz gniazdem słuchawkowym.

Gniazda [PHONES] służą do podłączania stereofonicznych słuchawek. W celu uzyskania optymalnego efektu, należy posługiwać się słuchawkami RH-25 lub RH-50 firmy ROLAND. Pamiętaj, że podłączenie słuchawek odłącza wewnętrzne głośniki instrumentu.



Rozdział 5: Więcej o partii VARI PHRASE (dotyczy modelu VA-7)

5.1. Pamięć użytkownika

5.1.1. Ładowanie fraz, zestawów fraz oraz plików audio

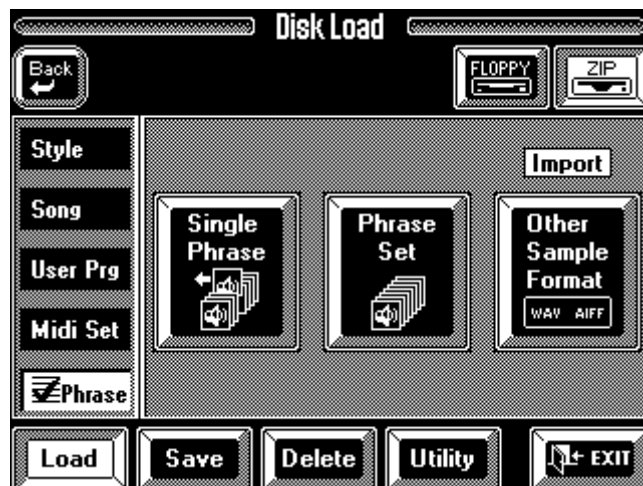
Jak wspominaliśmy wcześniej, możesz posługiwać się własnymi frazami funkcji VARI PHRASE lub ładować pakiety szesnastu fraz z załączonego dysku ZIP (na dysku znajduje się 62 frazy użytkownika i 7 zestawów fraz). Pozwala to na poszerzanie „repertuaru” twojego wirtualnego wokalisty. Możesz również sampłować głos i zapisywać dane na dysk, tworząc w ten sposób frazy własne. Istnieje nawet możliwość ładowania fraz, stworzonych za pomocą modelu ROLAND VP-9000 oraz plików dźwiękowych formatu WAVE i AIFF. **Pamiętaj, że instrument nie czyta dysków ZIP o pojemności 250 MB.**

UWAGI:

- zawartość pamięci użytkownika jest kasowana po wyłączeniu zasilania. Po zsampłowaniu fraz nie zapomnij zapisać ich na dysk;
 - frazy można ładować również podczas odtwarzania stylu akompaniamentowego. Proces ładowania przebiega na tyle spokojnie, że możesz to robić w dowolnym momencie.
1. Włóż do napędu dysk ZIP, który otrzymałeś razem z instrumentem (lub jakiś inny o pojemności 100 MB, zawierający frazy funkcji VARIPHRASE). Dysk musi zawierać przynajmniej jedną taką frazę. Frazy można ładować również z dyskietki. Oczywiście frazy można zapisywać również na dyskietkach, ale należy pamiętać o organicznej ich pojemności.
 2. Naciśnij przycisk [FUNCTION MENU].
 3. W ramach menu funkcyjnego (ekran roboczy „Function Menu”) naciśnij pole „Disk”.



4. Naciśnij pole „FLOPPY” lub „ZIP”, zależnie od tego, z którego napędu chcesz korzystać.
5. W lewej kolumnie naciśnij pole „Phrase”. Na ekranie pojawi się obraz, jak na poniższym rysunku:



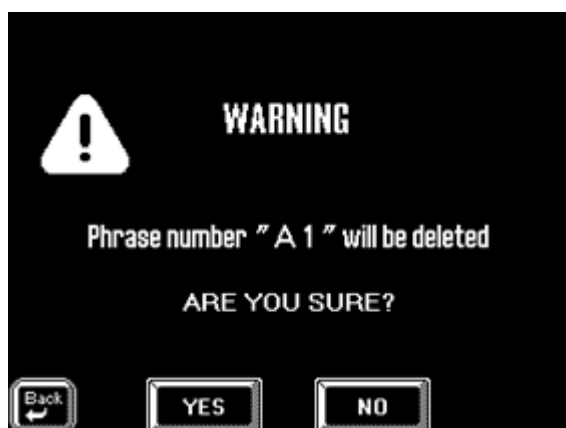
Zadecyduj teraz, czy chcesz ładować jedną frazę (pole „Single Phrase”), zestaw fraz (pole „Phrase Set”), zawierający szesnaście fraz czy plik innego formatu (pole „Other Sample Format”).

5.1.1.1. Po naciśnięciu pola „Single Phrase”

Na ekranie pojawi się obraz, jak na poniższym rysunku:



- a) za pomocą pól „←” i „→” wywołuj grupy, zawierające po 10 fraz;
- b) naciśnij pole z nazwą frazy, którą chcesz załadować tak, aby było wyświetlane w kolorze białym;
- c) za pomocą pól „↓” i „↑” wybierz komórkę pamięci użytkownika, do której chcesz wpisać frazę. Aktualnie wybrane miejsce jest wskazywane wartością parametru „To User”. Komórki pamięci są oznaczone jako A1, A2, A3, ... B7, B8;
- d) naciśnij pole „EXECUTE”. Na ekranie pojawi się komunikat, informujący o ładowaniu frazy, a następnie pojawi się poprzedni ekran roboczy. Mogłbyś teraz załadować następną frazę. Jeśli komórka przeznaczenia zawiera inną frazę, na ekranie pojawi się komunikat ostrzegawczy:



OSTRZEŻENIE! Fraza w komórce „A1” zostanie
skasowana
CZY JESTEŚ PEWIEN?

Naciśnij pole „YES”, jeśli chcesz wpisać dane w wybrane miejsce lub pole „NO”, aby powrócić do ekranu roboczego „Disk Load”. Naciśnij pole „Back”, aby wrócić do poprzedniego ekranu roboczego i wybrać inną komórkę docelową.

5.1.1.2. Po naciśnięciu pola „Phrase Set”

Na ekranie pojawi się obraz, jak na poniższym rysunku:



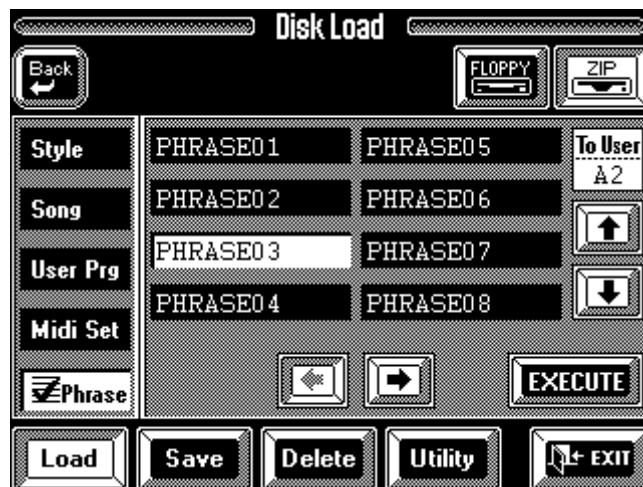
Teraz w jednej operacji będziesz mógł załadować szesnaście fraz, co oznacza, że wszystkie frazy, znajdujące się w pamięci użytkownika, zostaną skasowane i zastąpione ładowanymi danymi.

- jeśli zachodzi potrzeba, za pomocą pól „←” i „→” wywołaj grupę, zawierającą żądany zestaw fraz;
- naciśnij pole z nazwą zestawu fraz, który chcesz załadować;
- naciśnij pole „EXECUTE”.

5.1.1.3. Po naciśnięciu pola „Other Sample Format”

Ta opcja umożliwia ładowanie plików WAVE lub AIFF, znajdujących się na dysku ZIP. Pliki te muszą się znajdować w katalogu głównym dysku, gdyż system operacyjny instrumentu nie jest przystosowany do otwierania podkatalogów. Ponadto dysk musi być sformatowany w standardzie

MS-DOS. System operacyjny nie obsługuje formatu Mac OS. Na ekranie pojawi się obraz, jak na poniższym rysunku:



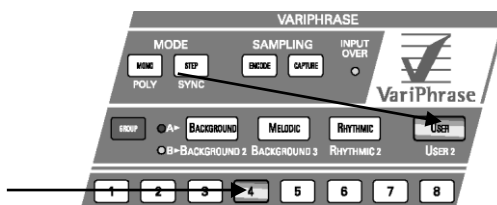
- za pomocą pól „←” i „→” wywołuj grupy, zawierające po 10 plików WAVE lub AIFF;
- naciśnij pole z nazwą pliku, który chcesz załadować. Ikona po lewej stronie ekranu powie ci, czy jest to plik WAVE czy AIFF;

UWAGA: Pliki dźwiękowe WAVE i AIFF są plikami audio, które można odtwarzać tak, jak zostały zapisane (stała wysokość dźwięków). Jeśli chciałbyś ich używać jako fraz funkcji VARI PHRASE, należy je zdekodować i poddać obróbce (⇒ 5.2.2).

- Naciśnij pole „EXIT”, aby wrócić do podstawowego ekranu roboczego MASTER.

5.1.2. Wywoływanie pamięci użytkownika

Aby można było posługiwać się frazami lub plikami audio, załadowanymi z dysku, w grupie VARIPHASE naciśnij przycisk [USER], a następnie za pomocą przycisku [GROUP] i przycisków numerycznych wybierz komórkę pamięci, zawierającą żadaną frazę lub plik dźwiękowy.



Fraza jest włączona wtedy, gdy świeci się przycisk [USER] oraz jeden z przycisków numerycznych. Aby wyłączyć frazę użytkownika, naciśnij przycisk [USER] tak, aby przestał świecić. Pamiętaj, że wyłączenie frazy jest równoznaczne z wyłączeniem partii UPPER 1, którą później należy włączyć ponownie.

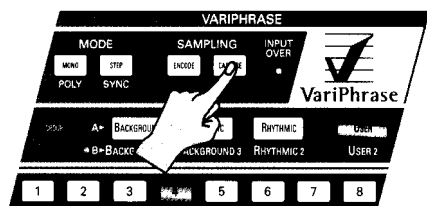
5.2. Tworzenie (samplerowanie) własnych fraz

Istnieje możliwość samplerowania dźwięków i włączania ich do kolekcji fraz funkcji VARI PHRASE.

1. Do gniazda [INPUT] w grupie VARI PHRASE podłącz źródło sygnału audio - może to być mikrofon dynamiczny, magnetofon kasetowy, odtwarzacz MiniDisc, itp.
2. Przełącznik [GAIN] ustaw w odpowiednie położenie. Po podłączeniu mikrofonu (DR-10 lub DR-20 firmy ROLAND) przełącznik powinien znajdować się w położeniu „MIC”, a w innym przypadku w położeniu „LINE”.

UWAGA: Jeśli myślisz o wykorzystywaniu do tworzenia fraz materiału chronionego prawem autorskim, pamiętaj że możesz je wykorzystywać tylko do własnych celów. Firma ROLAND nie bierze odpowiedzialności za nie autoryzowane wykorzystywanie materiałów audio, chronionych prawem autorskim i wynikającymi z tego konsekwencjami prawnymi.

3. Śpiewaj lub mów do mikrofonu lub włącz odtwarzanie.
4. Zwiększając stopniowo (za pomocą potencjometru [LEVEL]) poziom czułości wejściowej, obserwuj wskaźnik przesterowania „INPUT OVER”, który nigdy nie powinien się świecić.
5. Wybierz styl akompaniamentowy, posługujący się takim samym metrum, jak materiał, który chcesz samplerować. Należy to zrobić tylko w wtedy, gdy podczas zapisu zamierzasz posługiwać się metronomem.
6. W podgrupie SAMPLING grupy VARIPHASE naciśnij przycisk [CAPTURE].



Na ekranie pojawi się obraz, jak na poniższym rysunku:



7. Naciśnij pole „A” lub „B”, aby wybrać żadaną grupę fraz użytkownika.
8. Naciśnij pole frazy tak, aby było wyświetlane w kolorze białym.
9. Naciśnij pole „Capture”. Spróbuj naciśnąć pole, opisano jako „NO PHRASE”. Te komórki pamięci rzeczywiście nie zawierają żadnych danych. Jeśli wszystkie komórki są zajęte, naciśnij pole, zawierające niepotrzebną frazę, a następnie naciśnij pole „Delete”. Na ekranie pojawi się komunikat ostrzegawczy:

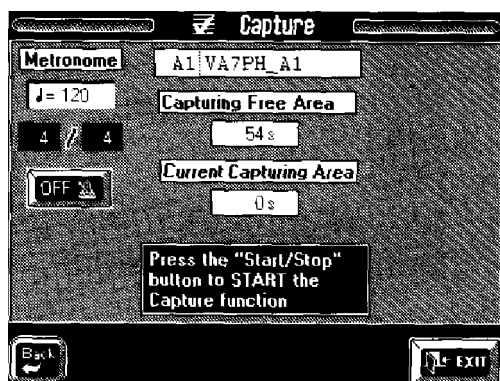


OSTRZEŻENIE! W KOMÓRCE ISTNIEJE INNA FRAZA
Fraza numer „A1” zostanie skasowana
CZY JESTEŚ PEWIEŃ?

Naciśnij pole „YES”, aby skasować zawartość wybranej komórki pamięci użytkownika. Naciśnij pole „Back”, aby wrócić do poprzedniego ekranu roboczego lub pole „NO”, aby przerwać procedurę samplerowania. Na ekranie pojawi się obraz, jak na poniższym rysunku:



10. Zredaguj nazwę frazy, którą za chwilę zarejestrujesz.
11. Naciśnij pole „EXECUTE”. Na ekranie pojawi się obraz podobny do tego na poniższym rysunku:



Sprawdź parametr „Capturing Free Area”

Jeżeli wartość tego parametru jest mniejsza niż „4 s”, należy skasować frazy niepotrzebne frazy użytkownika lub te, które zostały już przeniesione na dysk w celu zwolnienia pamięci samplingowej. Większość fraz audio wymaga większej ilości pamięci niż pokazywane 4 sekundy. Jeśli dostępny czas samplewania jest mniejszy niż 4 sekundy, samplewanie zostanie przedwcześnie przerwane.

- a) naciśnij dwa razy pole „Back”;
- b) na ekranie roboczym „Phrase Source”, który się pojawi, naciśnij pole frazy użytkownika, której nie będziesz już potrzebować dłużej (pole powinno być wyświetlane w kolorze białym).

UWAGA: Uważaj, aby nie nacisnąć pola, które wybrałeś do zapisu, gdyż to nie zwiększy ilości wolnej pamięci, bo ta komórka jest pusta.

- c) naciśnij pole „Delete”, aby skasować frazę;
- d) naciśnij ponownie pole „Capture”.

Pamięć RAM fraz funkcji VARI PHRASE

Łączna ilość pamięci, przeznaczonej na szesnaście fraz użytkownika, to około 54 sekundy rozmieszczonego planowo obszaru RAM. Jeśli posługujesz się długimi frazami, może się zdarzyć,

że nie będziesz w stanie korzystać ze wszystkich szesnastu komórek pamięci. A oto przykład: jeśli fraza użytkownika A1 ma długość 30 sekund, fraza A2 ma długość 14 sekund, a fraza A3 ma długość 10 sekund, daje to w sumie 54 sekundy i komórek od A4 - B8 nie będzie już można wykorzystać.

12. Naciśnij w żądanym tempie przycisk [TEMPO/TAP] lub dobierz wartość tempa za pomocą koła [TEMPO/DATA]. Tempo frazy można określić później, ale jeśli zrobisz to teraz, później nie będziesz się już musiał o to martwić. Ponadto dobranie właściwego tempa umożliwia korzystanie z metronomu.

13. (opcjonalnie) Naciśnij pole „Metronome”, aby włączyć metronom. Jeśli nie chcesz, aby dźwięki metronomu były zbierane przez mikrofon, do jednego z gniazd słuchawkowych podłącz słuchawki, co spowoduje wyłączenie wewnętrznych głośników instrumentu.

UWAGA: Tutaj nie można zmienić metrum. Właśnie dlatego sugerowaliśmy wybranie odpowiedniego stylu akompaniamentowego przed naciśnięciem przycisku [CAPTURE].

14. Naciśnij przycisk [START/STOP] i zacznij śpiewać lub włącz odtwarzanie w zewnętrznym źródle sygnałów audio.

UWAGI:

- efekty przestrzenne (REVERB i CHORUS), które mogą być słyszalne podczas zapisu, nie są samplewane chociaż mogą być pomocne w uzyskaniu bardziej przekonującego brzmienia. Zajrzyj do podrozdziału 4.5, aby dowiedzieć się, jak wyłączyć efekty;
 - w celu uzyskania optymalnego rezultatu, staraj się śpiewać nuty o jednakowej wysokości. Jeśli to niemożliwe, posłuchaj się funkcją ROBOT, ale musisz pamiętać, że może to pogorszyć jakość dźwięku.
15. Naciśnij ponownie przycisk [START/STOP], aby zatrzymać samplewanie. Na ekranie pojawi się długość sample (wartość parametru „Current Capture Area”) oraz ilość wolnej pamięci (wyrażana w sekundach), dostępnej do zapisu innych sample (wartość parametru „Capturing Free Area”).
 16. Naciśnij pole „Preview”, aby posłuchać zarejestrowanego sample.



Sample można również odtworzyć, naciskając klawisze. Próbką samplingowa będzie zapętłana i odtwarzana tak długo, jak długo „wciśnięte” będzie pole „Preview” lub klawisz. Jeśli nie podoba ci się to, co zsamplowałeś, naciśnij pole „Capture Retry” i spróbuj jeszcze raz.

Teraz robimy założenie, że jesteś zadowolony z tego co zsampłowałeś. Dysponujesz teraz surową próbką samplingową, wymagającą obróbki i przetworzenia. Procedura edycyjna nosi nazwę odkodowywania, polegającego na transformacji pliku audio (standardowego sampla) we frazę funkcji VARI PHRASE, której tempo pozostaje takie samo bez względu na wysokość, z jaką próbka samplingowa jest odtwarzana i której formanty można zmieniać w kreatywny - a przede wszystkim - w kontrolowany sposób.

UWAGA: Jeśli plik audio zapiszesz na dysk przed poddaniem go obróbce, również zostanie zachowana jako odkodowana. Jednakże będzie ona mało użyteczna, więc postępuj zgodnie z naszymi zaleceniami.

5.2.2. Edycja frazy (modyfikowanie materiału audio)

UWAGA: Poniższe ustawienia wymagają zatwierdzenia przez naciśnięcie pola „EXECUTE”, gdyż dopiero takie działanie odkodowuje frazę i wpisane te informacje do danych próbki samplingowej.

Zanim zsampłowany materiał audio będzie się zachowywać jak wewnętrzna fraza funkcji VARI PHRASE lub frazy z załączonego dysku ZIP, należy wykonać pewne dodatkowe operacje.

5.2.2.1. Pole „Truncate”

17. Naciśnij pole „Edit”.



Funkcja TRUNCATE umożliwia skracanie frazy, gdyż może to być konieczne, jeśli na jej początku znajduje się zbędny pusty obszar lub zakłócenia, które są zbędne, albo gdy koniec frazy jest zbyt długi, aby frazę można było poprawnie zapętląć. Przyjrzyjmy się poniższemu rysunkowi:



„Chcę być sfrazowany przez ciebie”

Powyższa fraza audio rozpoczyna się w punkcie „Start” i kończy w punkcie „End”. Szare obszary oznaczają szumy lub puste miejsca, których nie potrzebujemy, bo opóźniają rozpoczęcie wybrzmiewania przyszłej frazy i utrudniają prawidłowe jej zapętlanie. Miejsca te należy usunąć. Oznacza to, że musimy przesunąć punkt „Start” tuż przed słowo „chcę”, a punkt „End” tuż za sylabę „-bie” słowa „ciebie”. Innym zastosowaniem funkcji TRUNCATE jest pozbywanie się niepotrzebnej części frazy. Oto przykład: założmy, że potrzebujesz tylko słowa „chcę być”. W takim przypadku punkt „End” należy przesunąć tuż przed słowo „sfrazowany”.

18. Naciśnij pole „Truncate” tak, aby było wyświetlane w kolorze białym.
19. Naciśnij pole „Edit Start” tak, aby było wyświetlane w kolorze białym.
20. Kołem [TEMPO/DATA] zmień początek sampla (wartość parametru „Edit Start”). Naciśnij klawisz (lub pole „Preview”), aby odtworzyć sampla i precyzyjnie dobierz wartość parametru „Edit Start”.

Za pomocą pól „Coarse” i „Fine” dobieraj rozdzielczość koła [TEMPO/DATA]. Pole „Coarse” umożliwi dobranie przybliżonego miejsca początku sampla (gdzieś w okolicy słowa „chcę”). Gdy to już zrobisz, naciśnij pole „Fine” i dokładnie dobierz punkt startowy. Nie zapominaj o naciskaniu klawisza podczas dobierania punktu startowego.

UWAGA: Zalecamy posługiwanie się na tym etapie słuchawkami. Jeśli będziesz bardzo uważnie słuchać, zauważysz, że słowo „chcę” rozpoczyna się silniejszym akcentem. Nie wycinaj go. Podobnie postępuj ze słowem „ciebie” i nie skróć go za bardzo. Dobrym sposobem poprawnego ustawienia początku i końca sampla jest słuchanie go w zapętleniu, wciskając klawisz lub pole „Preview”. Jeśli wyczujesz rytmiczność pętli, będzie to oznaczać, że punkty skrajne sampla zostały dobrane prawidłowo.

21. Naciśnij pole „Edit End”.
22. Kołem [TEMPO/DATA] zmień koniec sampla (wartość parametru „Edit End”). Naciśnij klawisz (lub pole „Preview”), aby odtworzyć sampla i precyzyjnie dobierz punkt końcowy.

Pole „Step” (które w rzeczywistości jest przełącznikiem pola „Preview”) umożliwia odsłuch kolejnych odcinków frazy, charakteryzujących się wysoką amplitudą sygnału, określaną za pomocą parametru „Event Sense”. Jeśli pole „Step” jest wyświetlane w kolorze białym, naciśnij kilkakrotnie pole „Preview” lub dowolny klawisz w celu odsłuchania różnych „zdarzeń audio”. Szczegóły w akapicie 5.2.3.4. Prawdopodobnie teraz pole to nie będzie potrzebne.

UWAGA: W odróżnieniu od normalizacji (patrz akapit następny), pole „Preview” umożliwia odsłuch „krótszej” frazy audio, ze zmienionymi punktami skrajnymi.

Jeżeli jesteś pewien, że po zmianie punktu początkowego i punktu końcowego próbka samplingowa wybrzmiewa poprawnie, możesz zakończyć edycję i usunąć części sampla, znajdujące się przed punktem „Start” i za punktem „End”.

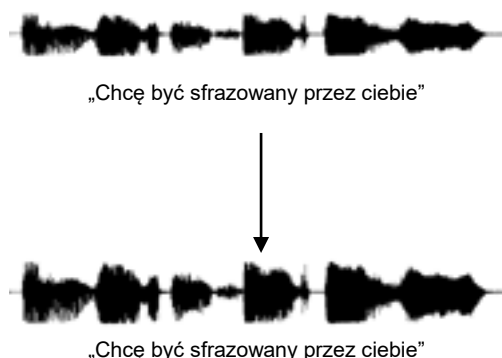
23. Naciśnij pole „EXECUTE”. Animowana ikona zegara będzie sygnalizować proces modyfikowania sampla.

5.2.2.2. Normalizacja

Inną sprawą, którą być może będziesz chciał zrobić, to zmaksymalizowanie poziomu zsamplingowanej frazy. Ten proces poprawia czasem dynamikę danych audio i oczywiście zwiększa poziom. Może to być przydatne wtedy, gdy poziom zapisu był zbyt niski i fraza jest trochę za cicha.

UWAGA: Zajrzyj do akapitu 5.3.2, aby dowiedzieć się, jak później można zmienić poziom głośności frazy.

Normalizacja podbija poziom danych audio w taki sposób, że maksymalizuje amplitudę sygnału unikając równocześnie zniekształceń.



1. W ramach ekranu roboczego „Phrase Edit” (patrz punkt 17) naciśnij pole „Normalize”. Na ekranie pojawi się obraz, jak na poniższym rysunku:



2. Za pomocą pól „↑” i „↓” określ dokładność normalizacji. W większości przypadków wartość „97%” będzie najlepsza. Nie wybieraj wyższych wartości, bo to być przyczyną powstawania zniekształceń.

UWAGA: Należy pamiętać, że jeśli próbka samplingowa zawiera szumy, one też zostaną wzmacnione.

3. Naciśnij pole „EXECUTE”, aby zmienić amplitudę frazy.

5.2.3. Dekodowanie frazy

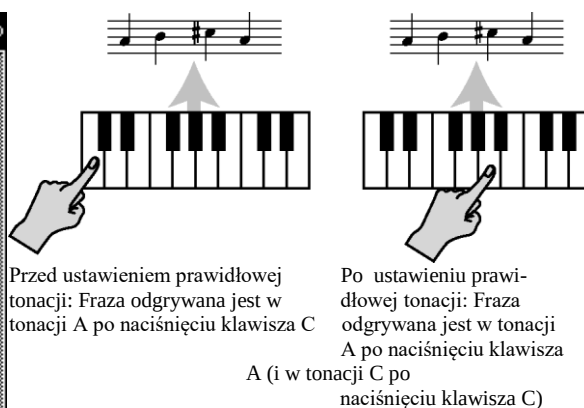
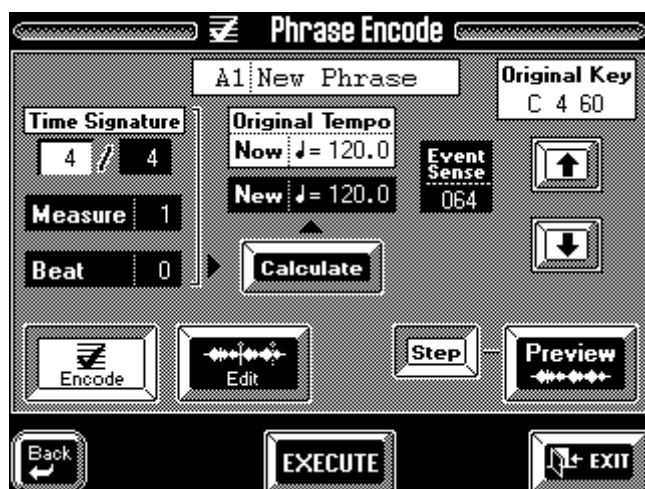
Do tej pracowaliśmy z danymi audio, które by można już zapisać na dysk (⇒ 5.2.4). Jednakże w takim przypadku frazy nie można było synchronizować do tempa pracy aranżera, ponieważ fraza nie została jeszcze przekształcona we frazę funkcji VARI PHRASE. Do tego celu służy funkcja ENCODE. Również ta funkcja posiada kilka parametrów, optymalizujących dane audio dla „inteligentnych” zastosowań funkcji VARI PHRASE w taki sposób, aby wybrzmiewały z taką samą ekspresją, jak frazy przygotowane przez firmę ROLAND.

1. Naciśnij przycisk [FUNCTION MENU].
2. Naciśnij pole [VariPhrase]. Na ekranie pojawi się obraz, jak na poniższym rysunku:



UWAGA: Ten ekran roboczy („VariPhrase”) można również wywołać wciskając w grupie VARIPHASE przycisk [BACKGROUND], [MELODIC], [RHYTHMIC] lub [USER] lub naciskając pole „Back”, znajdujące się na ekranie roboczym, wyświetlanym jako następny.

3. Naciśnij pole „Encode”.



UWAGA: Podobną funkcję pełni parametr „Key” (12.2.3). Ale parametr ten odnosi się do komunikatów MIDI, a parametr „Original Key” do danych audio.

Za pomocą pola „preview” lub klawiatury odsłuchaj frazę, aby sprawdzić, jak teraz brzmi. Jeśli naciśniesz pole „Step” tak, aby było wyświetlane w kolorze białym, będziesz mógł sprawdzić różne fragmenty frazy. Pamiętaj, że jeśli nawet parametr „Event Sense” umożliwia zmianę sposobu podziału frazy, nie będziesz mógł sprawdzić rezultatów dokonanych ustawień przed naciśnięciem pola „EXECUTE”. Pole „Preview” odtwarza aktualny stan, utrwalony w pamięci, nie uwzględniając zmian w wartościach parametrów, dokonanych w ramach tego ekranu roboczego przed naciśnięciem pola „EXECUTE”. Pamiętaj, że możesz poprawić ustawienia, jeśli nie będą odpowiadać twoim oczekiwaniom.

UWAGA: Niektóre parametry tego ekranu roboczego zależą od siebie nawzajem, a inne są samodzielne. Właśnie dlatego niektóre parametry są opisywane razem.

5.2.3.1. Tonacja zasadnicza

Parametr „Original Key” daje pewność, że fraza funkcji VARI PHRASE będzie odtwarzana w prawidłowej tonacji (naciskasz klawisz C - słyszysz dźwięk C). A oto przykład: założmy, że zsamplowałś frazę w tonacji A (dur lub moll), która rozpoczyna się od A. W tym momencie system operacyjny instrumentu nie wie jeszcze, że fraza jest w tonacji A. Dlatego właśnie fraza jest odtwarzana w tonacji A, gdy naciskasz klawisz C4 lub pole „Preview”. Jeśli naciśniesz klawisz D4, fraza zostanie odtworzona w tonacji H, itd.

Taka sytuacja nie jest dobra dla zastosowań melodycznych i nie pozwala wykorzystywać w pełni zalet procesora VariPhrase. Dlatego trzeba zmienić tonację, aby po naciśnięciu klawisza A fraza była odtwarzana w tonacji A. przyjrzyjmy się poniższemu rysunkowi:

1. W grupie KEYBOARD MODE naciśnij przycisk [OTHER], a następnie pole „KEYBOARD MODE” tak, aby było wyświetlane w kolorze białym.
2. Naciśnij pole „UP1”, aby włączyć partię UPPER 1. gdy teraz zagrasz coś, usłyszysz frazę funkcji VARI PHRASE oraz brzmienie, przypisane do partii UPPER 1. Pozwoli to dobrać tonację zasadniczą.

UWAGA: Zauważysz zapewne, że tempo frazy nie zmienia się, ale jej wysokość tak.

3. Naciśnij pole „EXIT”, aby wrócić do ekranu roboczego „Phrase Edit”.
4. Naciśnij pole „Original Key”.
5. Grając ciągle tą samą nutę za pomocą pól „↓” i „↑” zmieniaj wartość parametru („C-1” - „G9”).
6. Gdy wysokość dźwięków frazy będzie odpowiadać wysokości naciskanego klawisza (w dowolnej oktawie), przestań naciskać pola „↓” i „↑”.
7. Naciśnij pole „EXECUTE” lub przejdź do następnego parametru.

UWAGA: Jeżeli fraza jest ciągle przesunięta o pół tonu w górę lub w dół, zajrzyj do akapitu 5.3.1.1.

Parametr ten można wykorzystywać do zmiany oktawy. A oto przykład: jeśli zsamplowana fraza jest w tonacji A, po dobraniu wartości „A4” fraza będzie odtwarzana poprawnie, ale zbyt nisko. Aby „przetransponować” frazę o oktawę w górę, parametrowi „Original Key” należy dobrać wartość „A3”.

5.2.3.2. Dobieranie tempa frazy: metrum, takt, miara, tempo

Jeśli nie zdecydowałeś się na używanie metronomu podczas zapisu sampla (co również oznacza, że nie dobiegałeś tempa), system operacyjny instrumentu w dalszym ciągu nie jest w stanie rozpoznać tempa frazy. A to jest niezbędne w celu zapewnienia poprawnej

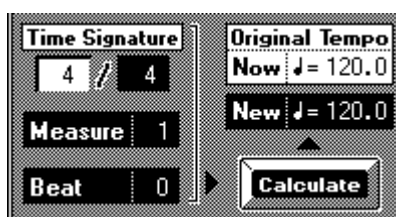
synchronizacji do tempa aranżera lub sekwencera.

UWAGI:

- w ramach ekranu roboczego „Phrase Edit” wybierz frazę, którą chcesz edytować;
- przed zastosowaniem Metody 1 (patrz niżej) byłoby dobrze zredukować długość frazy do niezbędnego minimum za pomocą funkcji TRUNCATE.

Tempo można określać dwoma sposobami:

- ① **Metoda 1:** określ długość frazy i nie funkcja VARI PHRASE sama wyliczy odpowiednią wartość tempa.



- za pomocą parametru „Time Signature” wyznacz metrum frazy. Naciśnij pole przed ukośnikiem i za pomocą koła [TEMPO/DATA] określ ilość miar w takcie (dla metrum 6/8 wpisz „6”). Naciśnij pole za ukośnikiem i za pomocą koła [TEMPO/DATA] określ ilość wartości rytmicznej miary (dla metrum 6/8 wpisz „8”);
- naciśnij pole „Measure” i wyznacz długość frazy w taktach. W przypadku frazy o długości 2 takty i 3 miary wpisz „2”;
- naciśnij pole „Beat” i określ ilość dodatkowych miar. W przypadku frazy o długości 2 takty i 3 miary wpisz „3”;
- naciśnij pole „Calculate”, aby system operacyjny instrumentu wyliczył wartość tempa (w miarach ćwierćnotowych na minutę).

Wszelkie powyższe działania to w istocie pytanie, zadawane systemowi operacyjnemu instrumentu: „jeśli powiem ci, że moja fraza ma długość dwóch taktów i trzech miar oraz posiada metrum 4/4, to jaka będzie wartość tempa?” Wynik jest wyświetlany jako wartość parametru „New”.

- ② **Metoda 2:** jeśli znasz wartość tempa zsampleowanej frazy audio, naciśnij pole „New” i za pomocą koła [TEMPO/DATA] wprowadź ją.

8. Naciśnij pole „EXECUTE” lub przejdź do następnego parametru.



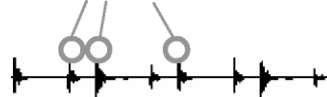
Po odcodowaniu danych na ekranie pojawi się ekran roboczy „VariPhrase Source” (⇒ 5.2, punkt 6).

5.2.3.3. Parametr „Event Sense”

Parametr ten jest ważny dla pola „Step” (⇒ 5.4.1) i służy do ustawiania procesora VariPhrase na reagowanie na nagłe zaniki amplitudy sample. Ciche fragmenty próbki samplingowej są traktowane jako koniec sample. Kolejny fragment sample o wysokiej amplitudzie sygnału jest traktowany jako nowy krok. Już sam termin „krok” wskazuje, że funkcja ta umożliwia dzielenie sample na kawałki, które można odtwarzać jeden po drugim. W jednym z naszych poprzednich przykładów (akapit 5.2.2.1 punkt 22) pozwoliłoby to na odtwarzanie frazy w taki sposób: „Chcę-być-sfra-zo-wa-ny-przez-ciebie”, a nie wypowiedziane jednym ciągiem zdanie „Chcę być sfrazowany przez ciebie”. W rzeczywistości jest to jedno z kreatywnych zastosowań procesora VariPhrase.

Parametr „Event Sense” umożliwia określanie czułości procesora VariPhrase na ciche miejsca, występujące w próbce samplingowej pomiędzy dwoma „zdarzeniami audio”. A oto przykład:

Mogą to być pojedyncze kroki



Jeżeli parametr „Playback” (⇒ 5.4.1) ma wartość „Step”, każde naciśnięcie klawisza będzie odtwarzać jeden głośny fragment sample. Im wyższa wartość parametru „Event Sense”, tym na więcej odcinków dzielona jest próbka samplingowa.

9. Naciśnij pole „Event Sense” i za pomocą koła [TEMPO/DATA] dobierz wartość parametru („0” - „127”).

UWAGA: Jeśli parametr będzie mieć wysoką wartość, próbka samplingowa zostanie podzielona na wiele odcinków. Jeśli odcodujesz frazę w takim stanie, długości odcinków będą

zbyt małe i fragmenty te staną się muzycznie bezużyteczne.

10. Naciśnij pole „EXECUTE”, aby odkodować frazę i przekształcić ją w pełnowartościową frazę funkcji VARI PHRASE.
11. Zagraj kilka nut, aby wypróbować frazę. Jeśli zachodzi potrzeba, zmień wartość odpowiednich parametrów i naciśnij pole „EXECUTE”.

UWAGA: Jeśli zmienisz wartości parametrów frazy, musisz ją ponownie odkodować, aby dokonane zmiany zostały uwzględnione.

Istnieje również inny sposób pracy z odcinkami podzielonej frazy: każdy z nich może stać się samodzielną frazą. W tym przypadku do ich odtwarzania wykorzystuje się podczas gry przyciski numeryczne grupy VARIPHRASE. Zmiany są tak szybkie, że przejścia pomiędzy poszczególnymi frazami stają się niezauważalne i można je wykorzystywać do odtwarzania linii wokalnych.

UWAGA: Nie zapomnij załadować z dysku wszystkich niezbędnych fraz, tworzących cały utwór.

5.2.4. Zapis frazy na dysk

Następnym ważnym krokiem po stworzeniu pierwszej własnej frazy jest zapisanie jej na dysk. Po wyłączeniu zasilania fraza zostanie wykasowana z pamięci operacyjnej instrumentu.

1. Jeżeli wykonywałeś do końca polecenia poprzedniego akapitu, naciśnij pole „Back”, aby wrócić do menu funkcji VARI PHRASE (ekran roboczy „VariPhrase - Phrase Source”).
2. Naciśnij pole „Capture”.



Możesz również nacisnąć pole „Save”. (Albo inaczej, naciśnij przycisk [FUNCTION MENU], następnie pole „Disk”, pole „Phrase”, „Single Phrase”, odszukaj ekran roboczy „Save” i naciśnij pole „Proceed”).

3. Naciśnij pole „Save”.



Jeśli poprzednią wersję frazy zapisałeś już wcześniej na dysk i chcesz nadpisać stare dane, przejdź do punktu 7.

4. Włóż do napędu dysk ZIP i naciśnij pole „ZIP”. Chociaż mógłbyś posłużyć się dyskietką, usilnie namawiamy cię do posługiwania się dyskami ZIP. Na dyskietce zmieści się najwyżej jedna fraza, a na dysku ZIP będzie mógł stworzyć bibliotekę fraz.
- UWAGI:**
- nie posługuj się dyskiem ZIP, który otrzymałeś razem z instrumentem. Przyjmij jako stałą zasadę, że na tym dysku nie będziesz zapisywać żadnych własnych danych;
 - być może zajdzie konieczność sformatowania dysku ZIP (⇒ 10.1.1).
5. Naciśnij pole „Name”.



6. Zredaguj nazwę nowej frazy.

UWAGA: Pamiętaj, że redagujesz nazwę pliku, w którym twoja fraza będzie przechowywana na dysku. Nazwa może mieć tylko 8 znaków i jest wykorzystywana do celów jej identyfikacji na dysku ZIP przez system operacyjny instrumentu.

7. Naciśnij pole „EXECUTE”. Animowana ikona zegara będzie sygnalizować proces zapisu danych na dysk, a potem na ekranie pojawi się komunikat „COMPLETE”.

8. Naciśnij pole „EXIT”, aby wrócić do ekranu roboczego, zawierającego menu funkcji VARI PHRASE.

UWAGA: Istnieje możliwość równoczesnego zapisu na dysk wszystkich szesnastu fraz, tworząc w ten sposób zestaw fraz (⇒ 15.2).

5.3. Parametry frazy

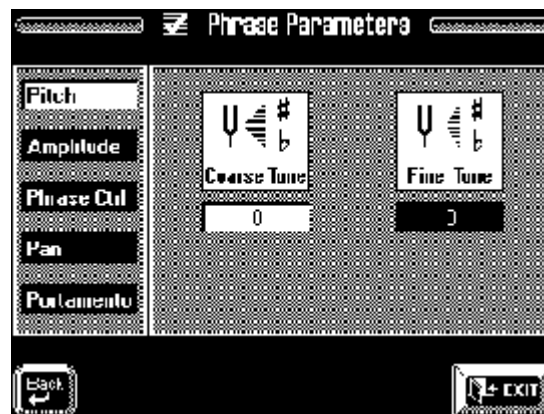
Jak już wiesz, tuż po zsampłowaniu frazy audio, a przed zapisaniem jej na dysk trzeba zazwyczaj dobrać wartości grupy parametrów. Zatwierdzenie tych zmian, następujące przez naciśnięcie pola „EXECUTE”, przekształca frazę audio we frazę funkcji VARI PHRASE. Frazy funkcji VARI PHRASE to „ślady” danych audio, które mogą współpracować z aranżerem lub sekwencerem. Ich główną cechą jest to, że tempo ich odtwarzania pozostaje stałe dla wszystkich nut wyzwających i są zsynchronizowane z tempem aranżera lub sekwencera, a wysokość odtwarzanych dźwięków zmienia się zgodnie z oczekiwaniami.

Chociaż poniższe parametry również zmieniają frazę, istnieje możliwość odwrócenia tych zmian poprzez wybranie innych ustawień. Natomiast skróconej frazy nie można wydłużyć, gdyż działanie funkcji TRUNCATE (⇒ 5.2.2.1) jest nieodwracalne. Jednakże ustawienia te należy zapisywać na dysk, aby w przyszłości po załadowaniu frazy można było z nich korzystać. Ponadto parametry te są dostępne tylko dla fraz użytkownika i nie można się nimi posługiwać w stosunku do fraz pamięci stałej ROM.

1. Za pomocą przycisku [GROUP] oraz przycisków numerycznych grupy VARIPHASE wybierz frazę do edycji.
2. Naciśnij przycisk [FUNCTION MENU].
3. Naciśnij pole „VariPhrase”.
4. Naciśnij pole „Select Phrase”. Ekran roboczy z opcjami frazy można również wywołać bezpośrednio, wciskając przycisk [USER] i naciskając pole „Phrase Parameter”.



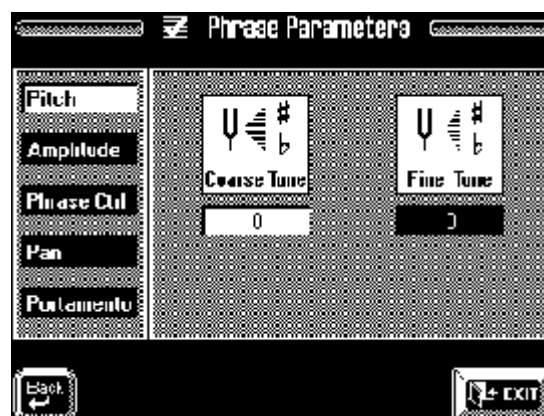
Na ekranie pojawi się obraz, jak na poniższym rysunku:



Wartości parametrów dobiera się naciskając najpierw pole opcji, potem pole parametru, którego wartość chcesz modyfikować, a następnie za pomocą koła [TEMPO/DATA] wyznacza się żadaną wartość.

5.3.1. Opcję „Pitch”

Naciśnij pole „Pitch”, aby uaktywnić opcję.



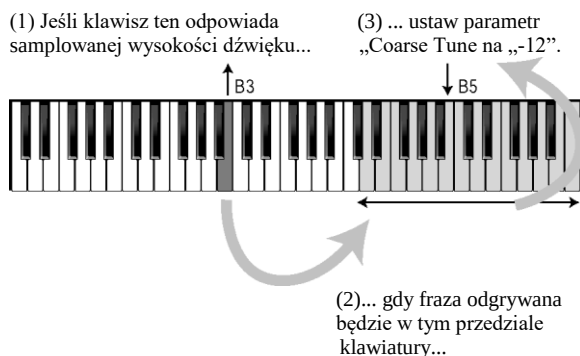
5.3.1.1. Parametr „Coarse Tune” („-24” - „+24”)

Parametr ten jest podobny do parametru „Original Key”, znajdującego się na ekranie roboczym „Phrase Encode” (⇒ 5.2.3). Jego głównym zastosowaniem będzie prawdopodobnie transpozycja frazy w krokach oktaowych, zależnie od tego, których klawiszy będziesz używać do gry. Dzięki temu w znaczny sposób można rozszerzyć realizm wykorzystywanej frazy audio. Możliwość odtwarzania frazy z dowolną wysokością oznacza, że:

- procesor VariPhrase musi dostosowywać tempo odtwarzania każdej nuty frazy, która różni się od nuty, wskazywanej wartością parametru „Original Key”;
- zmieniając wysokość odtwarzanych dźwięków w czasie rzeczywistym procesor VariPhrase przesuwają również formanty w celu zlikwidowania paskudnego efektu zniekształcania częstotliwości charakterystycznych (⇒ 4.3.5). przesunięcia są zazwyczaj bardzo dobre, więc możesz nawet nie zauważyć, że fraza jest odtwarzana poniżej lub

powyżej oryginalnej wysokości frazy.

Należy przyjąć zasadę, że parametr ten należy wykorzystywać do tego, aby oryginalna wysokość dźwięków frazy audio mieściła się w tym przedziale klawiatury, w którym najchętniej odtwarzałbyś ją. Zapewni to również dobrą jakość dźwięku.



UWAGA: Istnieje możliwość dobierania innych wartości w celu stworzenia kwintowych interwałów pomiędzy górnymi partiami klawiaturowymi.

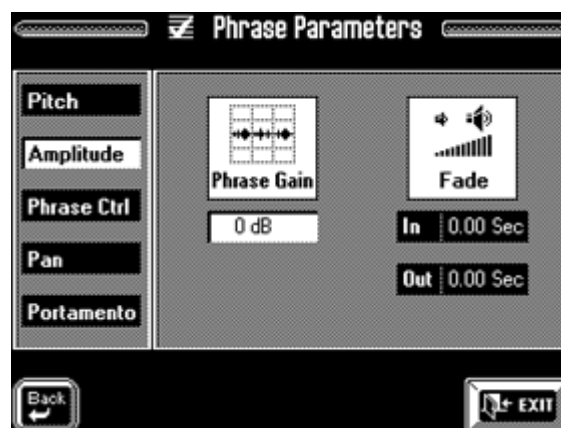
5.3.1.2. Parametr „Fine Tune” („-50” - „+50”)

Parametr ten służy do przestrojenia frazy wtedy, gdy zachodzi potrzeba przestrojenia nie więcej niż o półton w górę lub w dół. Tak, jak w przypadku współpracy z samplerem. Parametr ten nie służy do modyfikowania tempa frazy, ale do lekkiego odstrajania. Najlepszym sposobem sprawdzenia stroju frazy jest włączenie partii UPPER 1, aby można było słyszeć zarówno brzmienie, przypisane do tej partii, jak i frazę funkcji VARI PHRASE:

- w grupie KEYBOARD MODE naciśnij przycisk [OTHER], a następnie pole „KEYBOARD MODE” (pole musi być wyświetlane w kolorze białym);
- naciśnij pole „UP1”, aby włączyć partię UPPER 1.

5.3.2. Opcja „Amplitude”

Po wywołaniu ekranu roboczego „Phrase Parameters” i wybraniu frazy, którą chcesz edytować, naciśnij pole „Amplitude”.



Parametry tej opcji służą do modyfikowania poziomu głośności odtwarzania wybranej frazy.

5.3.2.1. Parametr „Phrase Gain” („-12” - „+12”)

Naciśnij pole „Phrase Gain” tak, aby było wyświetlane w kolorze białym i za pomocą koła [DATA] dobierz wartość parametru. Wartości ujemne oznaczają, że fraza będzie cichsza, natomiast wartości dodatnie „wzmacniają” frazę. W ten sposób można tak dobrać poziom głośności dla wszystkich fraz, wykorzystywanych w jednym utworze, aby były odtwarzane z jednakową głośnością.

UWAGA: Jeśli we frazie znajdują się szumy lub szczyknięcia, one również zostaną wzmacnione.

5.3.2.2. Grupa „Fade”

- parametr „In” działa podobnie, jak odcinek ATTACK obwiedni pozostałych partii klawiaturowych (⇒ 8.6). Parametr umożliwia tworzenie efektu płynnego narastania poziomu głośności. Po uruchomieniu odtwarzania frazy odtwarzanie rozpoczyna się od wartości „0” i stopniowo rośnie do wartości maksymalnej. Parametr może przyjmować wartość od „0.00 Sec” do „2.00 Sec”. Aby wyłączyć efekt płynnego narastania, parametrowi temu wyznacz wartość „0.00 Sec”.

UWAGI:

- parametr ten nie powoduje szybszego narastania poziomu głośności w przypadku fraz o stosunkowo wolnym ataku;
- unikaj dobierania wysokich wartości tego parametru, gdyż możesz w ogóle nie usłyszeć frazy (jeśli jest krótsza niż 2 sekundy).
- parametr „Out” może przyjmować wartość od „0.00 Sec” do „6.00 Sec” i umożliwia tworzenie efektu płynnego zanikania poziomu głośności (faza staje się stopniowo coraz cichsza). Poziom głośności przy końcu odtwarzania frazy ma wartości „0” i stopniowo rośnie do wartości maksymalnej. Parametr. Aby wyłączyć efekt płynnego narastania, parametrowi temu wyznacz wartość „0.00 Sec”.

UWAGI:

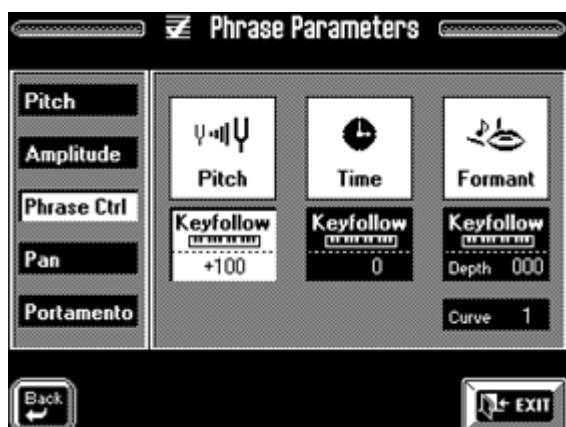
- parametr ten nie powoduje szybszego narastania poziomu głośności w przypadku fraz o stosunkowo wolnym ataku;
- unikaj dobierania wysokich wartości tego parametru, gdyż możesz w ogóle nie usłyszeć frazy (jeśli jest krótsza niż 2 sekundy).

5.3.3. Opcja „Phrase Ctrl”

Parametry tej opcji umożliwiają odchodzenie od „sprytnej” koncepcji technologii procesora VariPhrase. Jak wiesz, wysokość dźwięków, tempo i formanty są przetwarzane w czasie rzeczywistym w celu zapewnienia **spodziewanej wysokości dźwięków w stałym tempie** (to samo tempo dla wszystkich nut, które jednakże można zmieniać za pomocą aranżera lub sekwencera).

Parametr „Pitch Keyfollow” ma zazwyczaj wartość „+100”, co oznacza, że wzrasta o półton pomiędzy dwoma klawiszami (np. C4 i C#4), co odpowiada normalnemu zachowywaniu się instrumentu klawiszowego. Jeśli chcesz, aby tempo i formanty zmieniały się zgodnie z naciskanymi klawiszami, ta opcja to umożliwi. A oto przykład: jeśli parametr „Pitch Keyfollow” będzie mieć wartość „+30”, fraza będzie odtwarzana tym szybciej, im wyższe dźwięki będziesz grać i tym wolniej, im niższe dźwięki będziesz grać. Taka sama wartość dla parametru „Formant Keyfollow” oznacza, że charakter frazy będzie zmieniać się od trochę „męskiego” do trochę bardziej „żeńskiego” brzmienia.

Po wywołaniu ekranu roboczego „Phrase Parameters” i wybraniu frazy, którą chcesz edytować, naciśnij pole „Phrase Ctrl”.



5.3.3.1. Parametr „Pitch Keyfollow” („-200” - „+200”)

Parametr umożliwia określanie, jak będzie się zmieniać wysokość dźwięków frazy podczas gry na klawiaturze. „+100” to wartość zasadnicza. Wszystkie pozostałe oznaczają, że dłużej nie będziesz mógł grać wyraźnych melodii. Takie ustawienia mogą być idealne dla muzyki w stylu rap

lub innych fraz rytmicznych, zaprogramowanych przez użytkownika.

5.3.3.2. Parametr „Time Keyfollow” („-200” - „+200”)

Parametr umożliwia modyfikowanie tempa poprzez granie dźwięków o różnej wysokości, przy założeniu, że neutralną nutą jest nuta, wskazywana wartością parametru „Original Key”. „0” to wartość zasadnicza. Wartości ujemne oznaczają, że tempo odtwarzania frazy będzie maleć wtedy, gdy będziesz grać coraz wyższe nuty. Wartości dodatnie oznaczają, że tempo odtwarzania frazy będzie rosło wtedy, gdy będziesz grać coraz wyższe nuty.

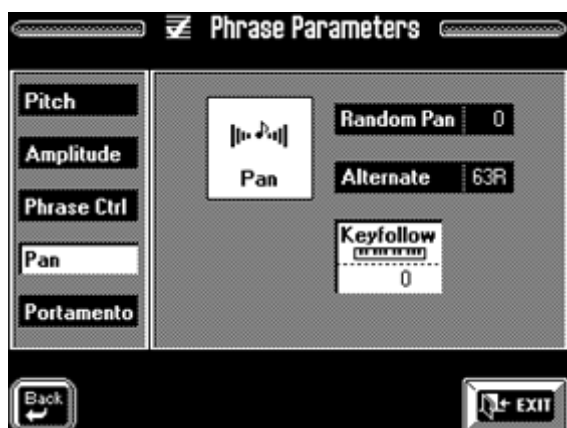
5.3.3.3. Grupa „Formant Keyfollow”

- parametr „Depth” („-200” - „+200”) umożliwia modyfikowanie formantów poprzez granie dźwięków o różnej wysokości, przy założeniu, że neutralną nutą jest nuta, wskazywana wartością parametru „Original Key” (wtedy charakter frazy odpowiada dokładnie brzmieniu zarejestrowanego sampla). „0” to wartość zasadnicza. Wartości ujemne oznaczają, że brzmienie frazy staje się bardziej matowe (brzmienie frazy przypomina głos męski) wtedy, gdy będziesz grać coraz wyższe nuty (niższe nuty transformują charakter frazy w coś, co bardziej przypomina głos żeński).
- parametr „Curve” („1” - „8”) umożliwia wybieranie krzywej, według której będą zachodzić zmiany formantów. Im wyższa wartość, tym więcej niewyraźnych zmian formantów będzie generować instrument wtedy, gdy będziesz grać niższe lub wyższe nuty (wybranie wartości „1” oznacza, że efekt będzie wyraźnie zauważalny).

5.3.4. Opcja „Pan”

Opcja służy do określania miejsca frazy w panoramie stereofonicznej, a wszystkie trzy jej parametry posiadają dynamiczną naturę, co pozwala umieszczać poszczególne nuty frazy w dowolnym miejscu panoramy stereofonicznej.

Po wywołaniu ekranu roboczego „Phrase Parameters” i wybraniu frazy, którą chcesz edytować, naciśnij pole „Pan”.



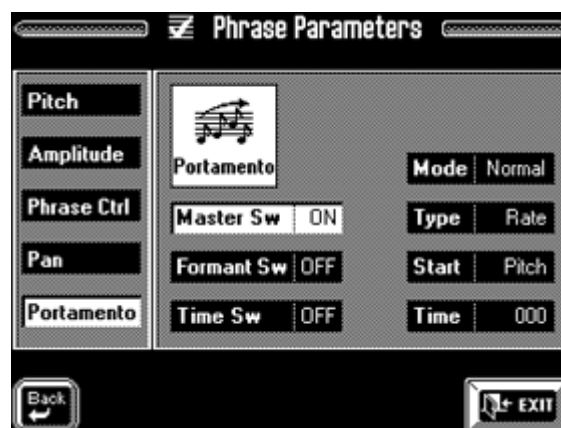
- parametrem „Random Pan” („-64” - „63”) należy się posługiwać wtedy, gdy chcesz aby nuty frazy pojawiały się w sposób przypadkowy w panoramie stereofonicznej. Im wyższa wartość, tym bardziej w panoramie stereofonicznej są rozrzucone poszczególne jej nuty;
- parametrem „Alternate” („-64” - „63”) należy się posługiwać wtedy, gdy chcesz aby nuty frazy pojawiały się na przemian raz w lewym, a raz w prawy kanale stereofonicznym. Im wyższa wartość, tym szerzej w panoramie stereofonicznej są rozmieszczane nuty frazy;
- parametr „Keyfollow” określa, jak miejsce gry na klawiaturze będzie oddziaływać na miejsce frazy w panoramie stereofonicznej. Dla wartości dodatnich - im wyższą zagrasz nutę, tym bardziej w kierunku prawego kanału fraza zostanie przesunięta. Dla wartości ujemnych - im wyższą zagrasz nutę, tym bardziej w kierunku lewego kanału fraza zostanie przesunięta. Im wyższa wartość, tym większe przesunięcie. Wartości: „-100”, „-70”, „-50”, „-40”, „-30”, „-20”, „-10”, „0”, „+10”, „+20”, „+30”, „+40”, „+50”, „+70”, „+100”.

5.3.5. Opcja „Portamento”

UWAGA: Parametry „Formant Sw” i „Time Sw” są dostępne tylko wtedy, gdy parametry „Formant Keyfollow” i „Time Keyfollow” opcji „Phrase Ctrl” mają wartość różną od zera (⇒ 5.3.3).

Efekt PORTAMENTO umożliwia kreowanie płynnych zmian wysokości dźwięków pomiędzy sąsiednimi nutami. Efekt taki powstaje np. wtedy, gdy grający skrzypek przesuwając palec na docisniętej strunie. Efekt można stosować również polifonicznie czyli wtedy, gdy parametr „Key Assign” ma wartość „POLY” (⇒ 4.3.4.1). Więcej szczegółów o efekcie PORTAMENTO znajdziesz w akapicie 6.2.4.

Po wywołaniu ekranu roboczego „Phrase Parameters” i wybraniu frazy, którą chcesz edytować, naciśnij pole „Portamento”.



- parametr „Master Sw” to przełącznik efektu PORTAMENTO. W położeniu „ON” efekt jest włączony, a w położeniu „OFF” - wyłączony;
- parametr „Formant Sw” - gdy parametr „Formant Keyfollow” ma wartość różną od zera, parametr ten służy do określania, czy różnice w formantach pomiędzy kolejnymi nutami będą zachodzić w sposób płynny (położenie „ON”), czy też nie (położenie „OFF”).

UWAGA: parametr jest dostępny tylko wtedy, gdy parametr „Master Sw” ma wartość „ON”.

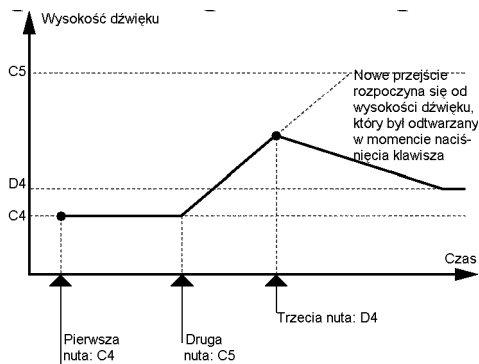
- parametr „Time Sw” - gdy parametr „Time Keyfollow” ma wartość różną od zera, parametr ten służy do określania, czy różnice w szybkości odtwarzania sąsiednich nut frazy będą zachodzić w sposób płynny (położenie „ON”), czy też nie (położenie „OFF”).

UWAGA: parametr jest dostępny tylko wtedy, gdy parametr „Master Sw” ma wartość „ON”.

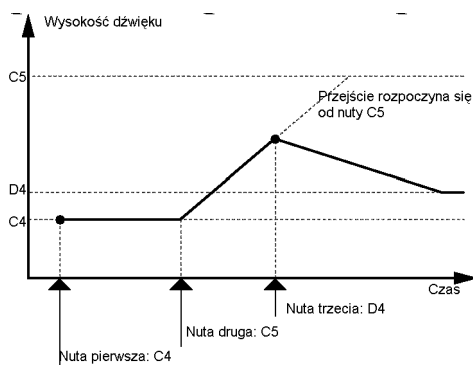
- parametr „Mode” umożliwia określanie, kiedy efekt PORTAMENTO będzie stosowany i może przyjmować dwa położenia:
 - „NORMAL” - efekt jest stosowany do wszystkich nut;
 - „LEGATO” - efekt jest stosowany tylko wtedy, gdy grasz *legato* (tzn. wtedy, gdy następny klawisz naciskasz przed zwolnieniem poprzedniego);
- parametr „Type” umożliwia określanie sposobu działania efektu PORTAMENTO i może przyjmować dwa położenia:
 - „RATE” - czas trwania efektu (czyli czas przechodzenia od jednej nuty do drugiej) zależy od interwału pomiędzy naciśnięciami kolejnych klawiszy. W tym przypadku modyfikowana jest wartość parametru „Time” (patrz niżej) w celu uniknięcia nadmiernie długich czasów przejścia;
 - „TIME” - stosowana jest zawsze wartość parametru „Time” (patrz niżej), bez względu na wielkość interwałów między nutami.
- parametr „Start” - gdy w trakcie trwania efektu PORTAMENTO naciśniesz następny klawisz,

efekt jest resetowany i rozpoczyna się przejście do tego właśnie dźwięku. Parametr umożliwia określanie wysokości, od której rozpoczyna się nowe przejście i może przyjmować dwa położenia:

- „PITCH” - po naciśnięciu klawisza nowe przejście rozpoczyna się od wysokości dźwięku, który był odtwarzany w momencie naciśnięcia klawisza.



- „NOTE” - efekt rozpoczyna się od wysokości dźwięku, który zostałby osiągnięty, gdyby efekt nie został przerwany naciśnięciem następnego klawisza.



- parametr „Time” („0” - „127”) służy do wyznaczania czasu trwania efektu PORTAMENTO czyli czasu trwania przejścia od jednej wysokości do drugiej.

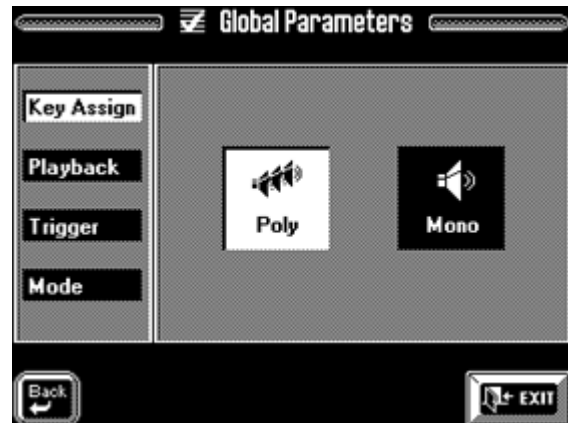
5. Naciśnij pole „EXIT”, jeśli teraz masz zamiar zrobić coś jeszcze.

5.4. Parametry globalne funkcji VARI PHRASE

Poniższe parametry są parametrami globalnymi funkcji VARI PHRASE, co oznacza, że nie odnoszą się do poszczególnych fraz, ale do samej funkcji i ich wartości są takie same, bez względu na to, jaką frazę się aktualnie posługujesz. Parametry te można umieszczać wśród danych funkcji USER PROGRAM, co pozwala dysponować stu dwudziestoma ośmioma różnymi kombinacjami ustawień (ponieważ masz do dyspozycji 128 komórek pamięci funkcji USER PROGRAM).

1. Naciśnij przycisk [FUNCTION MENU].
2. Naciśnij pole „VariPhrase”.

3. Na ekranie roboczym, który się pojawi, naciśnij pole „Global”.



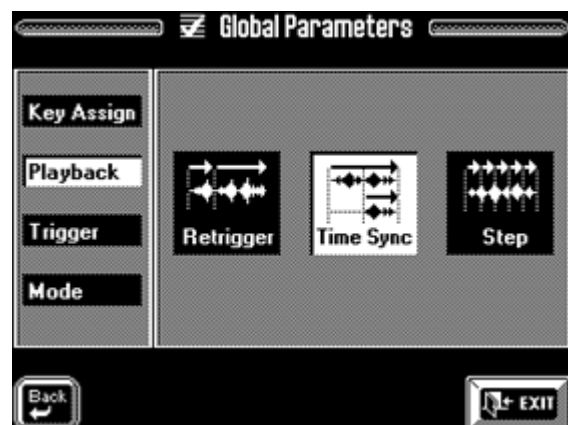
4. W lewej kolumnie naciśnij pole parametru, który chcesz edytować.

UWAGA: Parametr „Key Assign” został omówiony w akapicie 4.3.4.1.

5.4.1. Parametr „Playback”

Frazy funkcji VARI PHRASE można odtwarzać trzema sposobami. Wypróbujmy je wszystkie na poniższym przykładzie:

- a) w grupie KEYBOARD MODE naciśnij przycisk [ARRANGER] tak, aby przycisk świecił się;
- b) w grupie VARIPHRASE naciśnij przycisk [MELODIC], a następnie przycisk numeryczny [8]. Upewnij się również, że obok przycisku [GROUP] świeci się dioda „A”. W ten sposób wywołaliśmy frazę „A8 HoneyINed”. Jeśli ekran roboczy, umożliwiający wybieranie fraz, zniknął z ekranu, naciśnij jeszcze raz przycisk [8], aby sprawdzić, jaką frazę wywołałeś;
- c) w prawej części klawiatury wciśnij klawisz C;
- d) nie zwalniaj klawisza i naciśnij klawisz G, znajdujący się na prawo od wciśniętego klawisza nuty „c”;
- e) w podgrupie MODE grupy VARIPHRASE wciśnij przycisk [SYNC]. Na ekranie pojawi się obraz, jak na poniższym rysunku:



Jeśli wykonałeś już polecenia punktów 1 i 3, trzeba tylko wybrać frazę VARI PHRASE i naciśnij pole „Playback”. Usłyszysz frazę, odtwarzaną w tonacji C. Po naciśnięciu klawisza G fraza w tonacji C będzie w dalszym ciągu odtwarzana, ale pojawi się również ta sama fraza, odtwarzana w tonacji G. Dzieje się tak dlatego, że aktywna jest funkcja TIME SYNC (parametr „Playback” ma wartość „Time Sync”). Za każdym razem, gdy ją włączasz, automatycznie włącza się również funkcja LOOP (zapętlenie). Jeśli naciśniesz pole „Retrigger”, zmieniając w ten sposób wartość parametru „Playback” z „Time Sync” na „Retrigger”, fraza w tonacji G będzie odtwarzana od początku. W ten sposób fraza w obu tonacjach nie będzie odtwarzana „unisono”, ale ich tempo będzie zsynchronizowane z tempem aranżera.

Teraz naciśnij pole „Step”, zmieniając w ten sposób wartość parametru „Playback” z „Time Sync” na „Step” i naciśnij klawisz C. Usłyszysz teraz powtarzany tylko pierwszy fragment frazy, jej pierwszy „krok”, którym jest słowo „honey”. Te repetycje pojawiają się dzięki temu, że parametr „Trigger” (4.3.4.2) ma wartość „Gate”, a parametr „Loop” opcji „Mode” ma wartość „ON” (5.4.3). Tylko od ciebie zależy, czy kolejne kroki frazy będą zapętlane. Aby usłyszeć dalszą część frazy (następny krok), należy znowu nacisnąć klawisz (może to być ten klawisz lub inny).

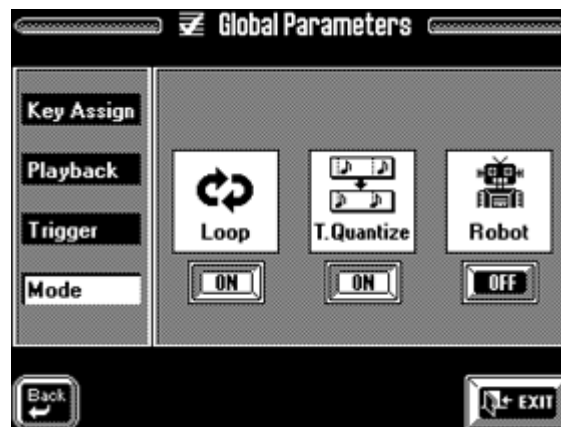
UWAGA: Wartości „Time Sync” i „Step” parametru „Trigger” można wywoływać za pomocą przycisku [STEP/SYNC] podgrupy MODE grupy VARIPHASE. Jeśli przycisk nie świeci się, parametr „Playback” ma wartość „Time Sync”, a jeśli się świeci, parametr „Playback” ma wartość „Step”.

5.4.2. Parametr „Trigger” (⇒ 4.3.4.2)

Jeśli parametr ma wartość „Trigger” i po uruchomieniu odtwarzania frazy zmienisz partię, próbka samplingowa może być odtwarzana w nieskończoność. W takim przypadku należy zlokalizować klawisz, którego użyłeś do uruchomienia frazy i nacisnąć go ponownie.

5.4.3. Opcja „Mode”

1. Naciśnij przycisk [FUNCTION MENU].
2. Naciśnij pole „ VariPhrase”.
3. Na ekranie roboczym, który się pojawi, naciśnij pole „Global”.
4. W lewej kolumnie naciśnij pole „Mode”.



5.4.3.1. Parametr „Loop”

Jeżeli chcesz, aby fraza była odtwarzana w pętli, parametr ten musi mieć wartość „ON”. W przypadku frazy podzielonej na części jeden fragment jest odtwarzany w pętli tak długo, jak długo wciśnięty jest klawisz (lub klawisze) wyzwalający. Jeśli po zwolnieniu tego klawisza naciśniesz klawisz następny, w pętli odtwarzany będzie następny fragment frazy.

Za pomocą tego parametru można zmusić system operacyjny instrumentu do ignorowania automatycznego włączania pętli za każdym razem, gdy naciskasz przycisk [STEP/SYNC] tak, że przycisk gaśnie. Powoduje to dobranie parametrowi „Playback” wartości „Step” i włączenie podziału frazy na części, a nie w każdym przypadku pożądane jest włączanie odtwarzania w pętli.

UWAGI:

- jeżeli parametr „Trigger” ma wartość „Drum”, wartość parametru „Loop” jest ignorowana;
- frazy fabryczne są zawsze zapętlane pomiędzy punktami skrajnymi („Edit Start” i „Edit End”). Jeśli rytm frazy użytkownika jest nieparzysty, należy odpowiednio zmodyfikować wartość parametru „Edit Start” lub „Edit End”. Trzeba tylko pamiętać, że frazę należy odkodować, aby nowe punkty skrajne sampla były wykorzystywane. Nie wolno również zapomnieć o zapisaniu frazy na dysk.

5.4.3.2. Parametr „T.Quantize”

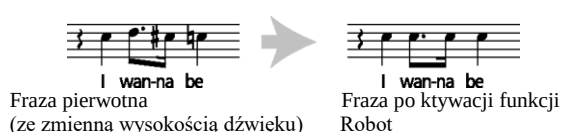
Gdy parametr ma wartość „ON”, odtwarzanie frazy rozpoczyna się zgodnie z rytmiką utworu lub stylu akompaniamentowego, aby zapewnić zgodność muzyczną.

5.4.3.3. Parametr „Robot”

Wyobraź sobie, że posługujesz się frazą, zawierającą tekst, który jest dobry dla tego utworu, ale melodia już nie. Jak wiesz, melodię frazy można zmienić, naciskając nawet tylko jeden klawisz (to jest prawie to samo, jak akordy odmian akompaniamentowych INTRO i ENDING). Frazy fabryczne, przechowywane w pamięci stałej ROM,

nie zawierają przesunięć stroju (wszystkie nuty danej frazy mają taką samą wysokość) i dlatego wybrzmiewają poprawnie w dowolnej tonacji i z dowolną wysokością.

Natomiast frazy użytkownika mogą zawierać całe wersy utworu. I co z tym zrobić? Mógłbyś oczywiście zsampłować linię wokalu, śpiewając poprawną melodię, ale prawdopodobnie nie byłbyś w stanie zachować dokładnie tego samego „feelingu”. W zamian parametrowi „Robot” możesz dobrać wartość „ON”. Spowoduje to wyrównanie wszystkich przesunięć melodycznych frazy, tak że wszystkie jej sylaby będą odtwarzane z jednakową wysokością. W połączeniu z parametrem „Step” taka „wyrównana” fraza umożliwia tworzenie całkowicie nowej linii wokalu, opartą na sylabach frazy.



Zwróć uwagę, że jest to taki „efekt specjalny”, podobny do tego, który można uzyskać za pomocą wokodera (efekt, który daje wrażenie, że syntezator, gitara, itp. umie mówić).

UWAGI:

- wyrównywane są wszystkie, nawet niewielkie różnice w wysokości dźwięków, więc w rezultacie brzmienie może być trochę nienaturalne i mechaniczne. Ale to są właśnie cechy robota;
- w celu uzyskania optymalnych rezultatów graj tylko nuty, położone blisko nuty, wskazywanej wartością parametru „Original Key” (⇒ 5.2.3.1).

5.5. Sterowanie partią VARI PHRASE

Jak pokazano w akapicie 4.3.6, za pomocą trzech potencjometrów ekranowych istnieje możliwość modyfikowania formantów oraz wysokości dźwięków i tempa odtwarzania frazy. Wspominaliśmy również o możliwości wykorzystywania do tego celu innych sterowników, zarówno tych zainstalowanych w instrumencie, jak i opcjonalnych.

Możliwość korzystania z poniższych funkcji jest na pewno warta zakupu pedału przełączającego DP-2, DP-6 lub FS-5U firmy BOSS, ponieważ funkcje te są naprawdę zdumiewające. Do dyspozycji użytkownika są również wygodne funkcje HOLD (⇒ 13.1.8) oraz oczywiście sterowniki, w które instrument został wyposażony fabrycznie (drażek [BENDER/MODULATION], sterownik RIBBON, itd.).

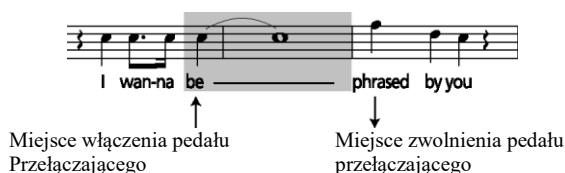
5.5.1. Funkcja LEGTO LOCK

Przypisanie tej funkcji do pedału przełączającego umożliwia podtrzymywanie odtwarzania frazy również wtedy, gdy klawisz wyzwalający nie jest wciśnięty. Naciśnij klawisz, wciśnij pedał przełączający, a następnie zwolnij klawisz, aby go nacisnąć ponownie trochę później. Zauważysz, że fraza będzie wybrzmiewać od „logicznej pozycji”, tzn. od miejsca, które by osiągnęła, gdyby klawisz był wciśnięty cały czas. Inaczej mówiąc, fraza była odtwarzana cały czas, ale pewien jej fragment został wyciszony. Ta technika to inteligentny przełącznik „odsłuch/wyciszenie” wybranej frazy, podobny trochę do bramki szumów w studiu nagrań z dodatkową zaletą, że możesz określać wysokość „słyszalnych bitów”.



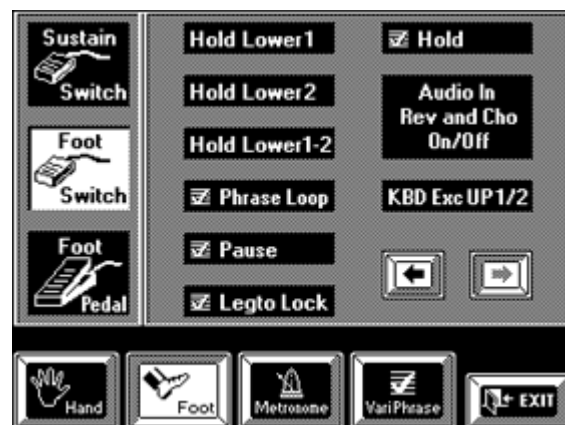
5.5.2. Funkcja PAUSE

Inną godną uwagi funkcją jest możliwość blokowania danych audio przez naciśnięcie pedału przełączającego. A oto przykład:



5.5.3. Dobieranie zadania dla pedału przełączającego

1. Naciśnij przycisk [CONTROLLERS].
2. Na ekranie roboczym, który się pojawi, naciśnij pole „Foot”.
3. W lewej kolumnie naciśnij pole „Foot Switch”.
4. Naciśnij kilka razy pole „→”, aby na ekranie pojawił się taki ekran roboczy:



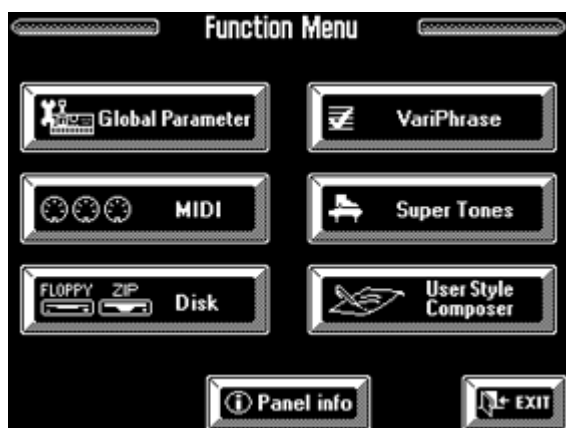
5. Naciśnij pole „☒ Legto Lock” lub pole „☒ Pause”.

- Naciśnij pole „EXIT”, aby wrócić do podstawowego ekranu roboczego MASTER.

5.6. Naprawę „globalne” parametry funkcji VARI PHRASE

Omówione wyżej parametry odnoszą się do wszystkich fraz funkcji VARI PHRASE, których możesz używać w ramach danego utworu. Ale ich wartości można zapisywać wśród danych funkcji USER PROGRAM, co oznacza, że można je rekonfigurować wywołując dane z odpowiedniej komórki pamięci funkcji USER PROGRAM. Istnieją jednak również parametry funkcji VARI PHRASE, odnoszące się do instrumentu jako całości, których nie można zmienić, wywołując dane z innej komórki pamięci funkcji USER PROGRAM. Parametry te oddziałują również na sposób odtwarzania frazy.

- Naciśnij przycisk [FUNCTION MENU].



- Naciśnij pole „Global Parameter”.
- Na ekranie roboczym, który się pojawi, naciśnij pole „Vari Phrase”. Na ekranie pojawi się obraz, jak na poniższym rysunku:



5.6.1. Parametr „Style Linked”

Zacznijmy od tego parametru. Jeśli pole „ON/OFF” naciśniesz tak, aby było opisane jako „ON”, wywołanie stylu akompaniamentowego przygotowuje również frazy funkcji VARI PHRASE, przypisane do tego stylu w celu

łatwiejszego wywoływania ich za pomocą przycisków [BACKGROUND], [MELODIC], [RHYTHMIC] (oraz [GROUP]) grupy VARI PHRASE.

Być może pamiętasz, że do każdego stylu fabrycznego można przypisać sześć ustawień. W pewnych sytuacjach takie automatyczne „tasowanie” może być niewygodne. W takim przypadku pole „ON/OFF” naciśnij tak, aby było opisane jako „OFF”.

5.6.2. Grupa „Sync Settings”

Poniższe parametry mogą być naprawę użyteczne. Jak wiesz, wszystkie frazy funkcji VARI PHRASE (te fabryczne z pamięci ROM i te dyskowe frazy użytkownika) są automatycznie synchronizowane do tempa aranżera lub sekwencera funkcji SONG COMPOSER. Jednakże w przypadku skrajnie wysokich lub niskich wartości tempa frazy mogą być dobre do kreowania efektów specjalnych, ale nie będą się prawdopodobnie nadawać do zastosowań muzycznych. Dlatego istnieje możliwość określania dwóch granicznych wartości tempa, umożliwiających automatyczne zmiany w przypadku tempa o wartości niższej lub wyższej.

5.6.2.1. Parametr „Double Speed On/BPM Lower Than”

Parametr służy do określania, czy tempo odtwarzania frazy powinno być dwukrotnie większe (położenie „ON”) niż wartość tempa aranżera lub sekwencera, gdyż wartość ta (tempo aranżera lub sekwencera) jest niższa od wartości, wskazywanej parametrem „N”. Wartością dobraną fabrycznie jest „75”. A więc za każdym razem, gdy tempo aranżera lub sekwencera będzie niższe i przełącznik parametru będzie mieć wartość „ON”, fraza będzie odtwarzana dwukrotnie szybciej (w tempie 150).

A oto, jak dobierać wartość tempa i włączyć tę opcję:

- Naciśnij pole „Double Speed On/BPM Lower Than”;
- Za pomocą pól „,” i „,” dobierz żadaną dolną wartość graniczną. Aby przywołać ustawienie fabryczne („75”), naciśnij pole „Default”;
- naciśnij pole przełącznika parametru tak, aby było opisane jako „ON”.

5.6.2.2. Parametr „Half Speed On/BPM Higher Than”

Parametr służy do wyznaczania górnej wartości granicznej. Za każdym razem, gdy tempo aranżera lub sekwencera będzie wyższe od wartości, wskazywanej parametrem „N” i przełącznik parametru będzie mieć wartość „ON”, fraza będzie odtwarzana dwukrotnie wolniej.

5.6.2.3. Parametr „Sync Adjust”

Parametr ten umożliwia wykorzystywanie fraz o metrum 4/4 razem ze stylami akompaniamentowymi o metrum 6/8. Gdy przełącznik parametru jest opisany jako „ON”, system operacyjny instrumentu „wie”, że frazy o metrum 4/4 mają „pracować” również ze stylami akompaniamentowymi o metrum 3/4 i 6/8. Pamiętaj, że frazy, przeznaczone dla stylów akompaniamentowych o metrum 6/8 i 3/4 mogą nie współpracować ze stylami akompaniamentowymi o metrum 4/4. Jednakże w niektórych przypadkach włączenie tego parametru może pomóc.

4. Naciśnij pole „EXIT”, aby wrócić do podstawowego ekranu roboczego MASTER.

Rozdział 6: Zaawansowane funkcje partii klawiaturowych

6.1. Funkcje partii UPPER 1

6.1.1. Trochę więcej o funkcji SUPER TONES (super brzmienia)

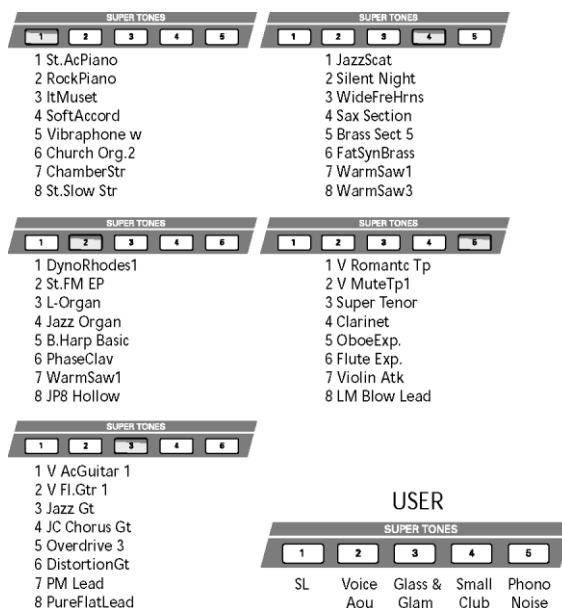
Przyciski grupy SUPER TONES wprowadzono w celu łatwiejszego dobierania brzmienia dla pierwszej górnej partii klawiaturowej UPPER 1 (lub UP1) bez konieczności posługiwania się polem „Tones”, znajdującym się na podstawowym ekranie roboczego MASTER lub przyciskami grup BANK i NUMBER. Przycisków grupy SUPER TONES nie można używać w stosunku do innych partii klawiaturowych. Za każdym razem, gdy naciskasz jeden z przycisków tej grupy, na ekranie pojawia się obraz, jak na poniższym rysunku:



Białe pole wskazuje brzmienie, które jest aktualnie przypisane do naciśniętego przycisku. Naciskając inne pole dobór można zmienić. Ale jest to tylko czasowa zmiana, której nie można zapisać wśród danych funkcji USER PROGRAM. Jednakże istnieje możliwość wybrania innej opcji, naciskając odpowiednie pole, a następnie pole „Customize”.



Na ekranie pojawi się komunikat „OK ! PREFERRED TONE CUSTOMIZED” (OK, preferowane brzmienie zapamiętane). Taką procedurę można zastosować do wszystkich przycisków grupy SUPER TONES. Dla każdego przycisku grupy SUPER TONES istnieje możliwość posługiwania się ośmioma brzmieniami z czterdziestu, które zostały zaprogramowane przez inżynierów firmy ROLAND. A oto wykaz zestawów stałych (FACTORY), który może być pomocny do prawie natychmiastowego lokalizowaniażądanego brzmienia, które chcesz przypisać do partii UPPER.



Dla wszystkich pięciu przycisków grupy SUPER TONES istnieje fabryczny zestaw (FACTORY) ze stałymi opcjami. Choć opcje można dowolnie dobierać dla poszczególnych przycisków, układu brzmień w danej opcji nie można zmienić. Jednakże do dyspozycji jest również zestaw użytkownika (USER) z dodatkowymi pięcioma komórkami pamięci funkcji SUPER TONES. Ustawienia dobrane fabrycznie dla przycisków grupy SUPER TONES pokazano na poniższym rysunku. Zestaw użytkownika można wywołać w następujący sposób:

1. Wciśnij dowolny przycisk grupy SUPER TONES. Na ekranie pojawi się obraz, jak na poniższym rysunku:



- Ten ekran roboczy można również wywołać naciskając przycisk [FUNCTION MENU], a następnie pole „Super Tones”.
2. Naciśnij pole „USER” tak, aby było wyświetlane w kolorze białym.
 3. Naciśnij pole „EXIT”, aby wrócić do podstawowego ekranu roboczego MASTER.
 4. Przyciski grupy SUPER TONES będzie można używać do wywoływania jednego z pięciu ustawień użytkownika.

6.1.2. Dobieranie brzmień dla zestawów użytkownika

Jak wspomniano wcześniej do komórek pamięci zestawów użytkownika można przypisywać dowolne brzmienia z 3649 brzmień, w które został wyposażony instrument.

1. Dobierz brzmienie dla partii UPPER 1 (⇒ 4.2.1).
2. Naciśnij przycisk [FUNCTION MENU]. Na ekranie pojawi się obraz, jak na poniższym rysunku:



3. Naciśnij pole „Super Tones”.
4. Naciśnij pole „User”.
5. Na ekranie roboczym, który się pojawi, naciśnij pole „Memorize”. Na ekranie pojawi się obraz, jak na poniższym rysunku:



Jak widać, w górnej części ekranu wyświetlany jest numer i nazwa brzmienia, aktualnie przypisanego do partii UPPER 1, a niżej widać ikony pięciu przycisków grupy SUPER TONES. Za pomocą przycisku [GROUP] oraz przycisków grup BANK i NUMBER dobierz brzmienie. Możesz do tego celu użyć również koła [TEMPO/DATA]. Wygodniej chyba będzie posługiwać się przyciskiem [GROUP] oraz przyciskami grup BANK i NUMBER (np. „B31”), a za pomocą koła [TEMPO/DATA] można wybierać wariację brzmienia. (np. „<12>”).

UWAGA: Powyższa procedura nie umożliwia zmianę mapy brzmień (⇒ 4.2.4), więc wcześniejsze dobranieżądanego brzmienia dla partii UPPER 1 będzie zdecydowanie lepszym wyborem. Również dlatego nie kazaliśmy ci wcisnąć jednego z przycisków grupy SUPER TONES, gdyż spowodowałoby to wywołanie przypisanego do niego brzmienia, ale prawdopodobnie nie tego, co trzeba.

6. Naciśnij pole z numerem, odpowiadającym numerowi przycisku grupy SUPER TONES, do którego chcesz przypisać to brzmienie. Pole będzie wyświetlane w kolorze białym.
7. Naciśnij pole „EXECUTE”, aby zapisać dokonane zmiany. Na ekranie pojawi się komunikat „OK ! PREFERRED TONE CUSTOMIZED” (OK, preferowane brzmienie zapamiętane).

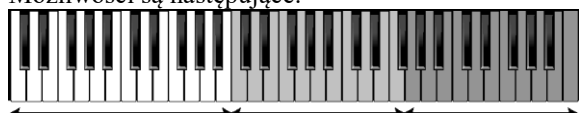


Następnie na ekranie pojawi się taki ekran roboczy, jak na rysunku w punkcie 1 tego akapitu.
8. Naciśnij pole „EXIT”, aby wrócić do podstawowego ekranu roboczego MASTER.

6.2. Funkcje partii UPPER 2

6.2.1. Funkcja UPPER2 SPLIT

Z akapitu 4.1.3.4 dowiedziałeś się, jak dzielić klawiaturę na dwie części: lewą z partiami LOWER 1, LOWER 2 oraz także MBS i prawą z partiami UPPER 1 i UPPER 2 lub VARI PHRASE albo MDR. Można również programować dodatkowy punkt podziału pomiędzy górnymi partiami klawiaturowymi UPPER 1 i UPPER 2, co np. bardzo ułatwia odgrywanie dialogów melodycznych typu „pytanie-i-odpowiedź”, gdy do partii UPPER 2 jest przypisane brzmienie np. sekcji instrumentów dętych blaszanych, a do partii UPPER 1 brzmienie klaweszy lub fletu. Jeśli chcesz, do partii UPPER 1 możesz dodać frazę funkcji VARI PHRASE lub używać jej zamiast tej partii (⇒ 6.2.2). Możliwości są następujące:

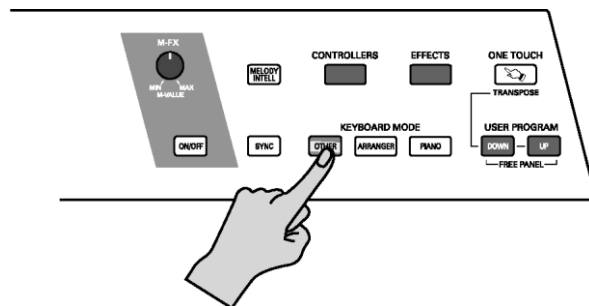


W ustawieniu fabrycznym punkt podziału znajduje się w klawiszu G5, który jest równocześnie skrajnym lewym klawiszem partii UPPER 1.

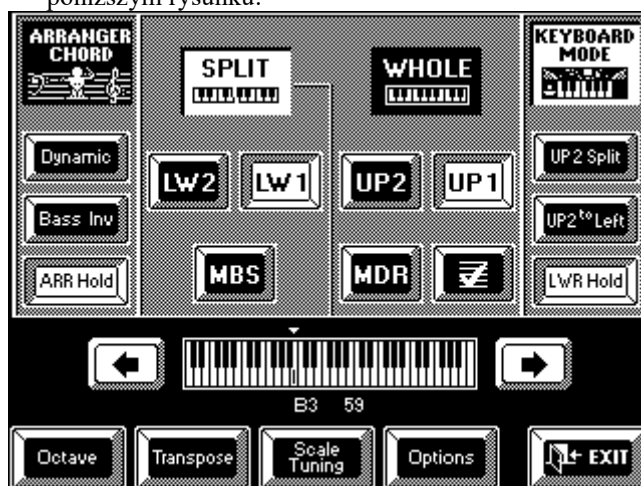
UWAGA: Dodatkowy punkt podziału jest dostępny tylko w ramach procedury sterującej SPLIT, a partia VARI PHRASE występuje tylko w modelu VA-7.

Po dokonaniu odpowiednich ustawień instrument umożliwia posługiwanie się przynajmniej trzema brzmieniami, przypisanymi do oddzielnych części klawiatury. Na koniec można wybrać przedział klawiatury, w którym będzie można wybierać akordy sterujące dla aranżera (⇒ 7.5.2).

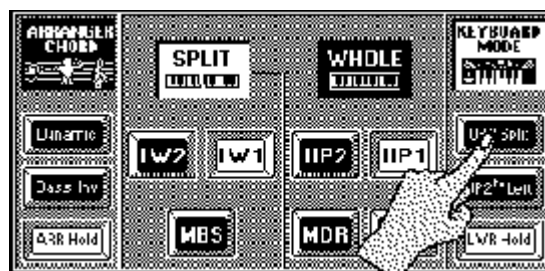
1. W grupie KEYBOARD MODE naciśnij przycisk [OTHER].



Na ekranie pojawi się obraz, jak na poniższym rysunku:



2. Jeśli obraz na ekranie nie wygląda tak, jak na powyższym rysunku, naciśnij pole „KEYBOARD MODE” oraz pole „SPLIT”. Obydwa pola muszą być wyświetlane w kolorze białym.
3. Naciśnij pole „UP2 Split”.



Pole będzie teraz wyświetlane w kolorze białym, a klawiatura zostanie podzielona w klawiszu G5. Za pomocą tego klawisza i na prawo od niego będziesz mógł odtwarzać brzmienie, przypisane do partii UPPER 1, a na lewo od klawisza G5 będziesz mógł odtwarzać brzmienie, przypisane do partii UPPER 2.

UWAGA: Drugi punkt podziału jest aktywny tylko wtedy, gdy aktywna jest partia UPPER 1, a programowanie tego punktu jest niemożliwe bez udziału partii UPPER 1 lub partii VARI PHRASE.. Jednakże po włączeniu

partii UPPER 1 (ręcznie lub automatycznie) zawsze można ją wyłączyć. Partia UPPER 2 jest włączana automatycznie w momencie naciśnięcia pola „UP2 Split”.



Drugim punktem podziału może być dowolny klawisz z przedziału od C#3 - C#6. Ten sprytny system pozwala uniknąć sytuacji, w której strefa partii UPPER 2 pokrywałaby się albo ze strefą partii UPPER 1 albo ze strefą dolnych partii klawiaturowych oraz partii aranżera.

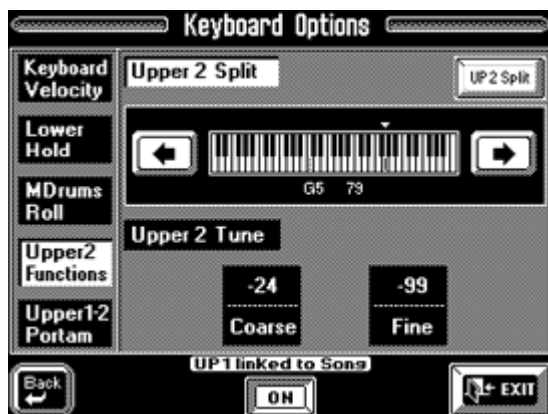
4. Naciśnij pole „Options”.



Na ekranie pojawi się mniej więcej taki obraz, jak na poniższym rysunku:



5. Naciśnij pole „Upper2 Functions”. Na ekranie pojawi się obraz, jak na poniższym rysunku:



Jak widać, pole „Upper 2 Split” już jest aktywne (bo jest wyświetlane w kolorze białym).

Jeśli nie potrzebujesz dłuższej tej funkcji, naciśnij to pole, aby ją wyłączyć. Ale teraz nie chcemy tego robić.

6. Za pomocą pól „←” i „→”, umieszczonych po lewej i prawej stronie wizerunku klawiatury, wyznacz nowy punkt podziału.
7. Naciśnij pole „EXIT”, aby wrócić do podstawowego ekranu roboczego MASTER.

UWAGA: Nowe ustawienia powinny być zapisane do pamięci funkcji USER PROGRAM.

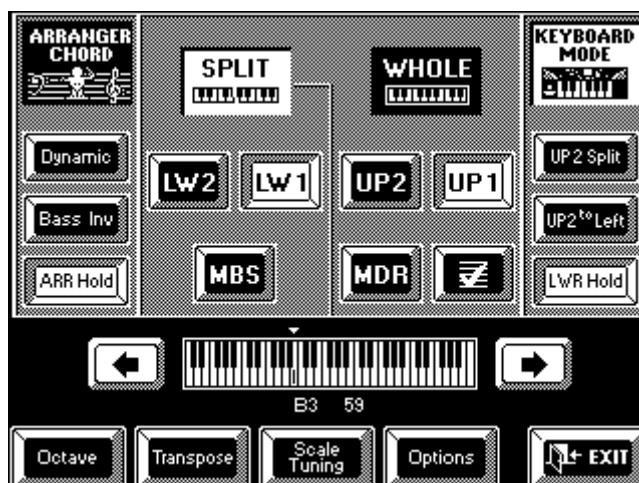
Funkcję UPPER2 SPLIT można wyłączyć dwoma sposobami:

- naciśnij ponownie pole „Upper 2 Split” aby było wyświetlane w kolorze niebieskim (w ramach tego ekranu roboczego lub na ekranie roboczym, pokazanym w punkcie 1);
- po naciśnięciu w grupie KEYBOARD MODE przycisku [OTHER] naciśnij pole „WHOLE” tak, aby było wyświetlane w kolorze białym.

6.2.2.1. Podział partii UPPER 2 i VARI PHRASE

Po zaprogramowaniu drugiego punktu podziału możesz wyłączyć partię UPPER 1 i zamiast niej możesz posługiwać się partią VARI PHRASE. W ten sposób w prawej części klawiatury można korzystać równolegle, ale nie równocześnie, ze zsampłowanego brzmienia PCM, przypisanego do partii UPPER 2 oraz frazy funkcji VARI PHRASE. Partię VARI PHRASE można używać także wspólnie z partią UPPER 1.

1. Włącz funkcję UPPER2 SPLIT i dobierz żądany punkt podziału.
2. Nie naciskaj pola „EXIT”, aby powrócić do ekranu roboczego MASTER, ale naciśnij pole „Back”. Na ekranie pojawi się obraz, jak na poniższym rysunku:



Możesz również wywołać ten ekran roboczy naciskając w grupie KEYBOARD MODE przycisk [OTHER]. Ponadto możesz uaktywnić partię VARI PHRASE, naciskając w grupie VARI PHRASE przycisk dowolnego banku.

3. Naciśnij pole „VariPhrase” (ikona funkcji VARI PHRASE). Pole musi być wyświetlane w kolorze białym. Teraz klawiatura jest podzielona na trzy części, a partia VARI PHRASE jest przypisana do prawej części.

UWAGA: Jeśli wyłączysz partię UPPER 2 wtedy, gdy pole „UP2 Split” jest wyświetlane w kolorze białym, drugi punkt podziału zostanie tymczasowo anulowany, a partia UPPER 1 (lub partia VARI PHRASE) będzie odtwarzana na prawo od głównego punktu podziału (podział dwuczęściowy).

4. Naciśnij pole „EXIT”, aby wrócić do podstawowego ekranu roboczego MASTER.

6.2.2. Dynamiczny drugi punkt podziału (funkcja UP2 TO LEFT)

Funkcja UPPER2 SPLIT wprowadza statyczny drugi punkt podział klawiatury, rozdzielający górne partie klawiaturowe lub partię UPPER 2 i partię VARI PHRASE. Istnieje również drugi sposób odtwarzania dwóch różnych linii melodycznych w prawej części klawiatury, w ramach której najwyższa nuta jest odtwarzana za pomocą brzmienia, przypisanego do partii UPPER 1 (lub frazy funkcji VARI PHRASE), a nuta niższe są odtwarzane za pomocą brzmienia, przypisanego do partii UPPER 2. To jest również podział, ale punkt podziału można przesuwając dynamicznie podczas gry w prawej części klawiatury.

A oto przykład: jeśli poniższe nuty zagrasz na prawo od głównego punktu podziału, gdy funkcja UP2 TO LEFT jest włączona ...

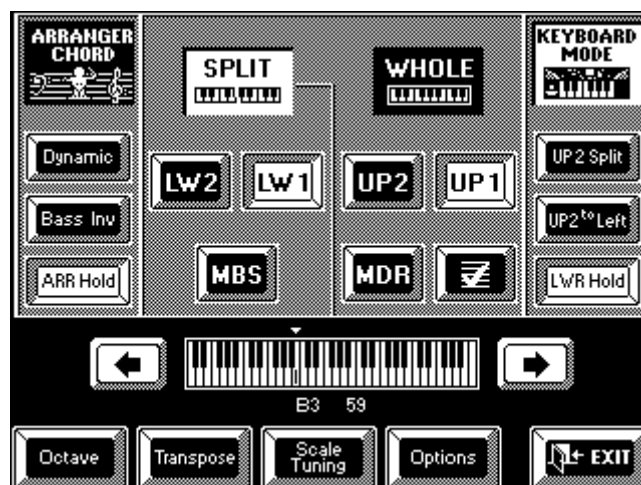


... nuty zaznaczone kolorem szarym będą odtwarzane za pomocą brzmienia, przypisanego do partii UPPER 1. Pozostałe nuty będą odtwarzane za pomocą brzmienia, przypisanego do partii UPPER 2. Oczywiście możesz przytrzymać klawisz górnej nuty (partia UPPER 1 i/lub partia VARI PHRASE) i linię melodyczną grać na lewo od tego klawisza (partia UPPER 2).

Można również zmodyfikować sposób gry, za pomocą funkcji OCTAVE transponując brzmienie, przypisane do partii UPPER 2, o jedną oktawę w górę i za pomocą miksera redukując poziom głośności odtwarzania brzmienia, przypisanego do partii UPPER 1. Oczywiście można również odwrócić sytuację i „drugi głos” grać na gorzej (E-G-C), a linię melodyczną niżej. Jeśli będziesz grać trzynutowe akordy, górna nuta będzie odtwarzana za pomocą brzmienia, przypisanego do partii UPPER 1, a pozostałe nuty akordu będą

odtwarzane za pomocą brzmienia, przypisanego do partii UPPER 2.

1. W grupie KEYBOARD MODE naciśnij przycisk [OTHER].



2. Jeśli obraz na ekranie nie wygląda tak, jak na powyższym rysunku, naciśnij pole „KEYBOARD MODE” oraz pole „SPLIT”. Obydwa pola muszą być wyświetlane w kolorze białym.

UWAGA: Ta funkcja jest dostępna tylko w ramach procedury sterującej SPLIT.

3. Naciśnij pole „UP2 to Left”.
4. Naciśnij pole „EXIT”, aby wrócić do podstawowego ekranu roboczego MASTER.

UWAGI:

- oczywiście funkcje UPPER2 SPLIT i UP2 TO LEFT wzajemnie się wykluczają i nie można ich stosować równocześnie. Włączenie jednej automatycznie wyłącza drugą;
- górne partie klawiaturowe można przełączać za pomocą pedału (⇒ 13.1.8).

6.2.3. Przechodzenie partii UPPER 2

Partia UPPER 2 może być wykorzystywana do kreowania pełnowartościowych partii solowych lub melodycznych albo do wzbogacania brzmienia, przypisanego do partii UPPER 1, gdy posługujesz się nałożonymi brzmieniami. Przez nałożenie brzmień rozumiemy, że każde naciśnięcie klawisza odtwarzana dwa brzmienia - jedno przypisane do partii UPPER 1, a drugie do partii UPPER 2.

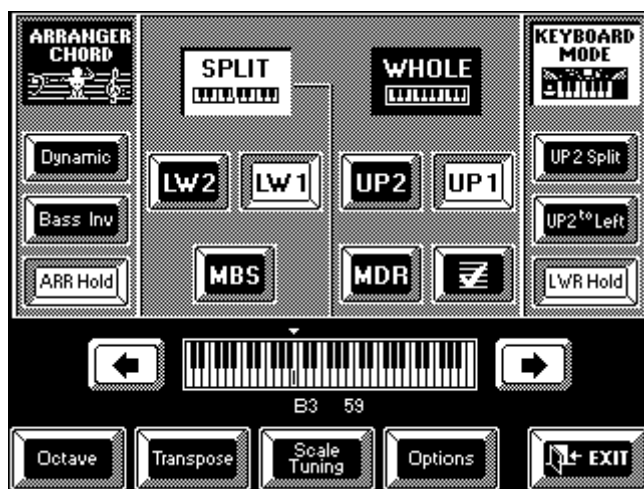
Poniższe parametry umożliwiają transponowanie i odstrajanie brzmienia, przypisanego do partii UPPER 2, w stosunku do brzmienia, przypisanego do partii UPPER 1. Chociaż można to robić również wtedy, gdy obie partie klawiaturowe są rozdzielone, transponowanie lub odstrajanie partii UPPER 2 będzie mniej zauważalne.

Parametr „Coarse” można wykorzystywać np. do transponowania brzmienia, przypisanego do partii UPPER 2, o interwał kwinty (7 półtonów), co jest szczególnie efektywne w stosunku do brzmień

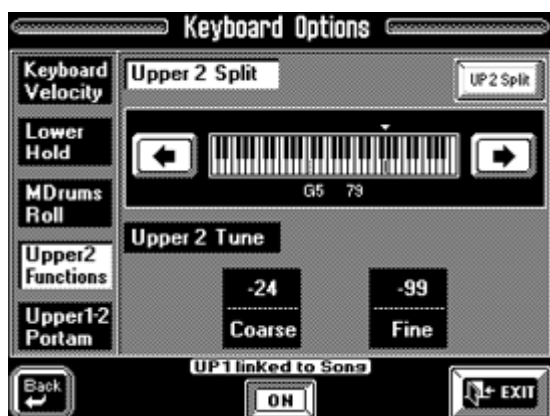
instrumentów dętych blaszanych oraz do dynamicznych riffów gitarowych. Nie zapomnij tylko włączyć obydwu górnych partii klawiaturowych. Jeśli aktywna będzie tylko partia UPPER 2, solówki będą płaskie i nienaturalne.

Parametr „Fine” sprawdza się najlepiej wtedy, gdy do obu górnych partii klawiaturowych przypisana jest to samo brzmienie lub dwa bardzo podobne. Parametr ten umożliwia kreowanie naturalnego efektu CHORUS, za pomocą którego można pogłębić współbrzmienie, przemieszczając brzmienie, przypisane do partii UPPER 1, w kierunku kanału lewego, a brzmienie, przypisane do partii UPPER 2, w kierunku kanału prawego (lub odwrotnie, ⇒ 8.2.5).

1. W grupie KEYBOARD MODE naciśnij przycisk [OTHER].



2. Jeśli „KEYBOARD MODE” nie jest wyświetlane w kolorze białym, naciśnij go.
3. Naciśnij pole „Options”.
4. Naciśnij pole Upper2 Functions”, aby wywołać ekran roboczy, pokazywany na poniższym rysunku:



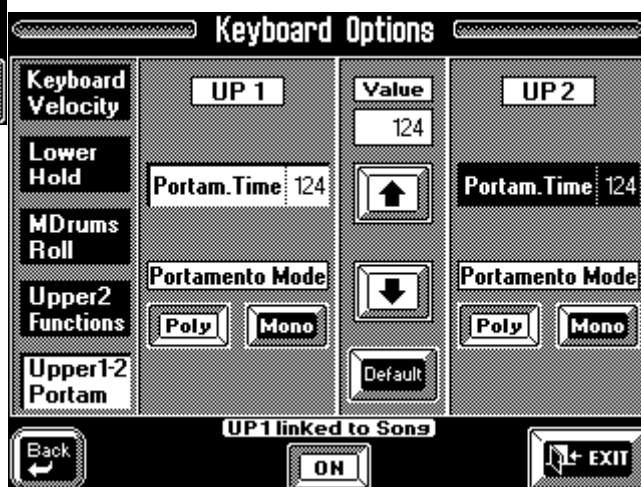
5. Naciśnij pole „Coarse”, jeśli chcesz transponować partię UPPER 2 w krokach półtonowych. Pole będzie wyświetlane w kolorze białym.

6. Kołem [TEMPO/DATA] lub przyciskiem [DATA] i przyciskami numerycznymi ekranu roboczego „Numeric Pad” dobierz wartość transpozycji. Wartości ujemne transponują brzmienie w dół, a wartości dodatnie - w górę. Bardzo popularną wartością jest „+12”, aby brzmienie partii UPPER 2 było wyższe o oktawę.
7. Naciśnij pole „Fine”, jeśli chcesz transponować partię UPPER 2 bardziej precyzyjnie. Pole będzie wyświetlane w kolorze białym.
8. Kołem [TEMPO/DATA] lub przyciskiem [DATA] i przyciskami numerycznymi ekranu roboczego „Numeric Pad” dobierz wartość odstroięcia.
9. Naciśnij pole „EXIT”, aby wrócić do podstawowego ekranu roboczego MASTER.

6.2.4. Efekt PORTAMENTO

Dwie funkcje opcji „Upper1-2 Portam” mogą być pomocne do kreowania bardziej ekspresyjnych solówek. Wywołajmy najpierw odpowiedni ekran roboczy i przyjrzyjmy się jego strukturze.

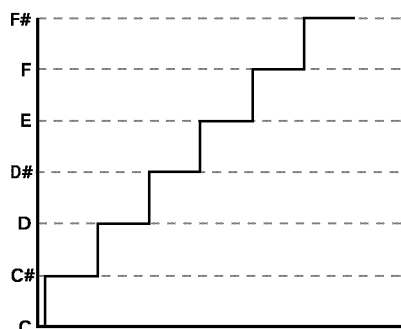
1. W grupie KEYBOARD MODE naciśnij przycisk [OTHER].
2. Jeśli „KEYBOARD MODE” nie jest wyświetlane w kolorze białym, naciśnij go.
3. Naciśnij pole „Options”, a następnie pole „Upper1-2 Portam”.



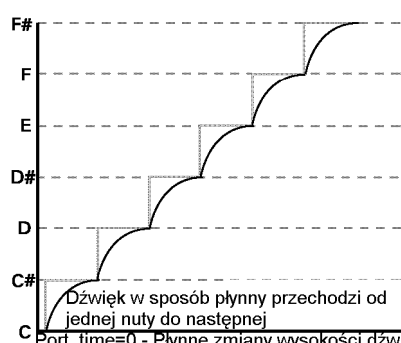
Ekran roboczy jest podzielony na dwie części: lewą grupę parametrów dla partii UPPER 1 („UP1”) i prawą grupę parametrów dla partii UPPER 2 („UP2”). Dwa pola „↑” i „↓”, znajdujące się pomiędzy tymi dwoma grupami oraz pole „Default” stosowane są zawsze do aktywnego pola „Portam. Time” (tj. pole, wyświetlane w kolorze białym).

6.2.4.1. Parametr „Portam. Time”

PORTAMENTO to efekt, kreujący płynne przejścia pomiędzy sąsiednimi nutami.



Port. time=1". "Zgrubne" zmiany wysokości dźwięku w interwałach półtonowych.



Port. time=0 - Płynne zmiany wysokości dźwięku

Zamiast skoków w interwałach półtonowych (jak możnaby oczekiwać), gdy wartość parametru jest różna od zera, dźwięk w sposób płynny przechodzi od jednej do drugiej nuty. Im wyższa wartość, tym zmiana zachodzi wolniej. Efekt jest szczególnie użyteczny do brzmień syntezatorowych lub brzmień cygańskich skrzypiec.

4. W wybranej grupie naciśnij pole parametru „Portam.Time”, aby było wyświetlane w kolorze białym.
5. Dobierz żadaną wartość używając:
 - pól „↑” i „↓” grupy „Value”;
 - koła [TEMPO/DATA];
 - przycisku [DATA] i ekranu roboczego „Numeric Pad”;
 - pola „Default”, jeśli parametrowi chcesz dobrać wartość „0”. Pole to nie zmienia wartości parametru „Portamento Mode”.

6.2.4.2. Parametr „Portamento Mode”

Górne partie klawiatury mogą pracować jako partie mono- lub polifoniczne. Opcja monofoniczna jest użyteczna wtedy, gdy posługujesz się brzmieniami typowo monofonicznymi, takimi jak trąbka lub instrumenty dęte drewniane.

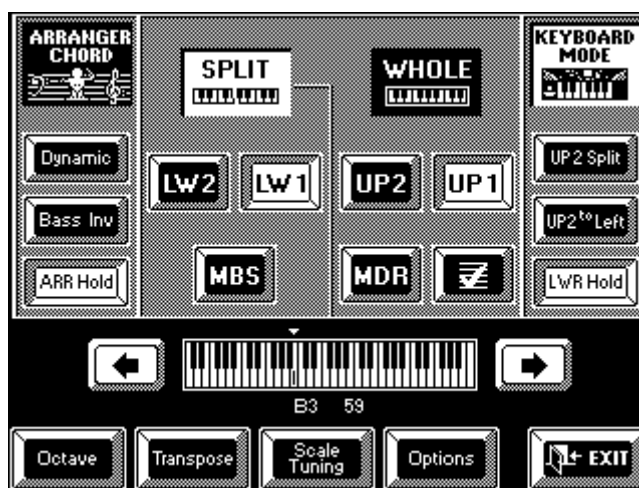
6. Naciśnij pole „Mono” lub „Poly” w celu wybrania sposobu pracy danej partii.

7. Naciśnij pole „EXIT”, aby wrócić do podstawowego ekranu roboczego MASTER.

6.3. Funkcja LWR HOLD

System operacyjny instrumentu umożliwia modyfikowanie wartości wielu parametrów w czasie rzeczywistym. Ponieważ równocześnie możesz odtwarzać brzmienia, przypisane do dolnym partii klawiatury i sterować aranżerem, wywołanie innego stylu akompaniamentowego oznacza zazwyczaj, że musisz oderwać rękę od klawiatury. Jeśli w ramach procedury sterującej SPLIT funkcja LWR HOLD nie jest włączona, brzmienia przypisane do dolnych partii klawiatury przestaną wybrzmiewać w momencie zwolnienia klawiszy. Dlatego funkcja ta powinna być zawsze włączona. Jeżeli włączone są zarówno dolne partie klawiatury, jak również partia MBS, działanie funkcji LWR HOLD podtrzymuje wybrzmiewanie także partii basu.

1. W grupie KEYBOARD MODE naciśnij przycisk [OTHER]. Obraz na ekranie będzie mieć mniej więcej taki wygląd:



2. Jeśli obraz na ekranie będzie mieć inny wygląd, naciśnij pole „KEYBOARD MODE” i pole „SPLIT”. Obydwa pole muszą być wyświetlane w kolorze białym.

UWAGA: Funkcja LWR HOLD jest aktywna tylko w ramach procedury sterującej SPLIT.

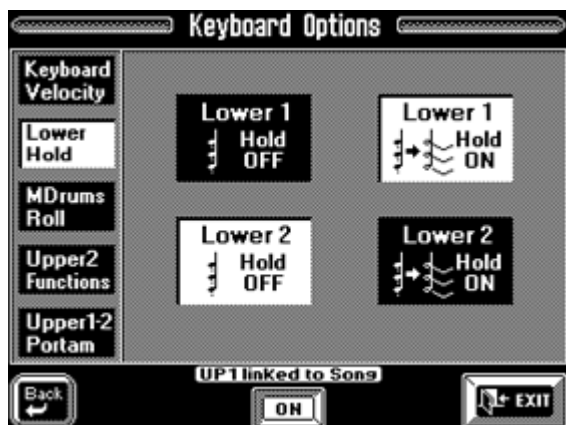
3. Włącz przynajmniej jedną dolną partię klawiatury (Pole „LW1” lub „LW2” musi być wyświetlane w kolorze białym).
4. Naciśnij pole „LWR Hold” tak, aby było wyświetlane w kolorze białym.
5. Naciśnij klawisz w lewej części klawiatury i zwolnij go. Brzmienie będzie podtrzymywane tak długo, aż w lewej części klawiatury naciśniesz następny klawisz.

6.3.1. Zakres działania funkcji LWR HOLD

Ponieważ instrument został wyposażony w dwie dolne partie klawiatury, istnieje możliwość

określania, czy funkcja LWR HOLD będzie stosowana do obydwu tych partii czy tylko do jednej z nich.

1. W ramach ekranu roboczego, pokazywanego na rysunku w punkcie 1, naciśnij pole „Options”.
2. Na ekranie roboczym, który się pojawi, naciśnij pole „Lower Hold”.



3. Naciśnij pole „Lower 1 Hold On” (musi być wyświetlane w kolorze białym), aby włączyć funkcję dla partii LOWER 1. Możesz następnie nacisnąć pole „Lower 2 Hold On” (musi być wyświetlane w kolorze białym), aby włączyć funkcję dla partii LOWER 2.

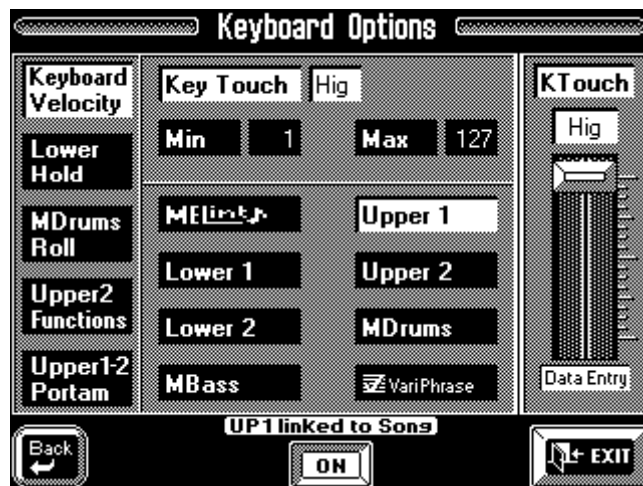
UWAGA: Istnieje możliwość uzyskania podobnego efektu przez przypisanie obu dolnych partii klawiaturowych do pedału SUSTAIN lub do pedał przelączającego (⇒ 13.1.6, 13.1.7).

4. Naciśnij pole „EXIT”, aby wrócić do podstawowego ekranu roboczego MASTER.

6.4. Czulość na dynamikę gry

Klawiatura instrumentu jest oczywiście czuła na dynamikę gry czyli na szybkość naciskania klawiszy, co umożliwia sterowanie barwą tonów i poziomem głośności odtwarzania brzmień, przypisanych do partii klawiaturowych. Z akapitu 7.5.5 dowiesz się, jak za pomocą dynamiki można sterować aranżerem.

1. W grupie KEYBOARD MODE naciśnij przycisk [OTHER].
2. Jeśli obraz na ekranie będzie mieć inny wygląd, niż na rysunku z punktu 1 poprzedniego akapitu, naciśnij pole „KEYBOARD MODE” i pole „SPLIT”. Obydwa pole muszą być wyświetlane w kolorze białym.
3. Na ekranie roboczym, który się pojawi, naciśnij pole „Keyboard Velocity”.



4. W centralnej części ekranu naciśnij pole partii klawiaturowej, dla której chcesz określać jej reakcję na dynamikę gry.

UWAGA: Opis partii MEL INT znajdziesz w podrozdziale 7.3. Partia ta występuje tylko w modelu VA-7.

6.4.1. Parametr „Key Touch”

Parametr ten służy do określania czulości danej partii na dynamikę gry i może przyjmować następujące położenia:

- „High” - partia silnie reaguje na dynamikę. Nawet niewielkie zróżnicowanie siły nacisku na klawisze wprowadza wyraźne zmiany. Jednakże w celu uzyskania maksymalnego efektu, trzeba naprawdę silnie uderzyć w klawisze. Położenie to jest położeniem dobranym fabrycznie;
- „Medium” - średnia czulość na dynamikę gry. Partia reaguje na zmiany dynamiki, ale maksymalny poziom głośności można uzyskać łatwiej, niż w przypadku położenia „High”;
- „Low” - słaba czulość na dynamikę gry. Położenie to należy wybierać wtedy, gdy do partii jest przypisane brzmienie, nie reagujące na dynamikę, np. brzmienie organowe.

5. Naciśnij pole „Key Touch” i za pomocą potencjometru ekranowego lub koła [TEMPO/DATA] wybierz jedną z dostępnych krzywych reakcji na dynamikę gry.

6.4.2. Przedziały aktywności

Za pomocą parametrów „Min” i „Max” istnieje możliwość określania przedziału wartości dynamiki, które będą wyzwać brzmienie, przypisane do edytowanej partii. Opcja ta jest użyteczna zwłaszcza wtedy, gdy równocześnie posługujesz obydwoa górnymi partiami klawiaturowymi, gdyż odpowiedni dobór przedziałów umożliwia przełączanie brzmień za pomocą dynamiki. Nie zmieniaj wartości tych parametrów, jeśli nie masz zamiaru posługiwać się partiami dodatkowymi, bo możesz zdziwić się

dlaczego np. partia LW1 wybrzmiewa tylko wtedy, gdy grasz dynamicznie i mocno naciskasz klawisze.

Parametry te można wykorzystywać najefektywniej do przełączania brzmień za pomocą dynamiki. Pamiętaj również, że niektóre brzmienia rodziny „V” mają już wbudowaną taką funkcję (⇒ 4.2.5). Używanie wobec takich brzmień funkcji przełączania dynamiką jest niepotrzebne. Ale masz prawo do eksperymentów. W przypadku modelu VA-7 za pomocą tej opcji można uzyskiwać unikalne efekty, zwłaszcza wtedy, gdy parametry stosuje się do partii UPPER 1 i VARI PHRASE.

Rozważmy następujący przykład:

Partia	Wartość parametru „Min”	Wartość parametru „Max”	Brzmienie
UPPER 1	1	114	A81 <14> Romantic Trp. (czwarta mapa brzmień)
UPPER 2	115	127	A81 <17> V Tp Mar/Shk (czwarta mapa brzmień)

Obydwie partie muszą być włączone. Powyższe ustawienia umożliwiają odtwarzanie brzmienia „normalnej” trąbki wtedy, gdy wartości dynamiki zawierają się pomiędzy „1” i „114”, natomiast wartości powyżej „114” wywołają brzmienie bardziej „lirycznej” wersji trąbki (nawiasem mówiąc brzmienie to zawiera przełącznik dynamiki w celu uzyskania dodatkowej elastyczności). Wypróbuj to: brzmienie jest naprawdę realistyczne.

A oto inny przykład, który mógłby oddziaływać na partie UPPER 1 i UPPER 2:

Partia	Wartość parametru „Min”	Wartość parametru „Max”	Brzmienie
UPPER 1	1	127	A76 <27> Humming (czwarta mapa brzmień)
VARI PHRASE	90	127	A-Melodic-6 OohDarlin M (czwarta mapa brzmień)

W tym przypadku brzmienie, przypisane do partii UPPER 1 wybrzmiewa zawsze, bez względu na to, jak dynamicznie grasz. Natomiast fraza funkcji VARI PHRASE wybrzmiewa tylko wtedy, gdy silnie uderzasz w klawisze. Oczywiście jest

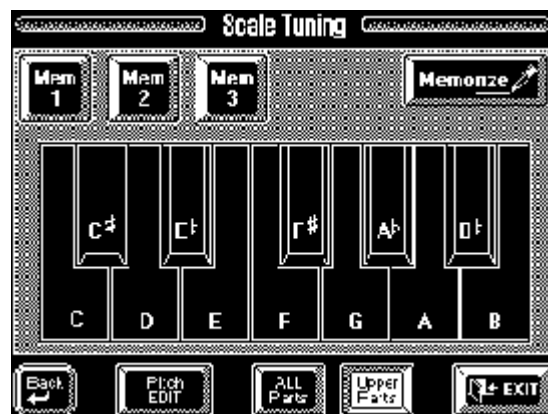
wiele innych możliwości, takich jak dobranie „Min” = „90”, „Max” = „127” dla partii MEL INT (⇒ 7.3), aby nuty automatycznej harmonii były dodawane tylko wtedy, gdy naprawdę chcesz je usłyszeć.

6. Naciśnij pole „EXIT”, aby wrócić do podstawowego ekranu roboczego MASTER.

6.5. Skala użytkownika

Inną użyteczną funkcją jest funkcja SCALE TUNING, która umożliwia posługiwanie się skalami orientalnymi, azjatyckimi, itp. System operacyjny zawiera trzy komórki pamięci, przeznaczone do przechowywania ustawień dla nietypowych skal. Dane te można zapisywać na dysk razem z innymi danymi zestawu użytkownika (15.2).

1. W grupie KEYBOARD MODE naciśnij przycisk [OTHER].
2. Jeśli „KEYBOARD MODE” nie jest wyświetlane w kolorze białym, naciśnij go.
3. Naciśnij pole „Scale Tuning”



4. Naciśnij pole „Upper Parts” lub „All Parts”. Wybranie położenia „All Parts” oznacza, że nowa skala będzie oddziaływać na wszystkie partie instrumentu, włącznie z partią VARI PHRASE i partiami aranżera. Wybranie położenia „Upper Parts” oznacza, że nowa skala będzie oddziaływać na partie UPPER 1 i UPPER 2. Jeśli obydwa pola są wyświetlane w kolorze niebieskim, skala użytkownika nie jest stosowana.

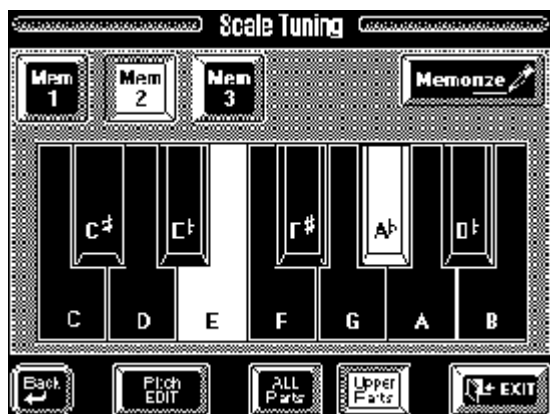
UWAGA: Pole „Upper Part” można włączać również za pomocą pedału przełączającego (⇒ 13.1.7).

5. Naciśnij jedno z pól „Mem 1” - „Mem 3”, aby wybrać komórkę pamięci. Poniższa tabela podaje ustawienia fabryczne dla trzech skal, zaprogramowanych fabrycznie. Wartość „-50” oznacza, że dany dźwięk jest obniżony o ćwierć tonu w dół.

„Mem 1”	„Mem 2”	„Mem 3”
E (-50)	E (-50)	C# (-50)
H (-50)	A (-50)	F# (-50)

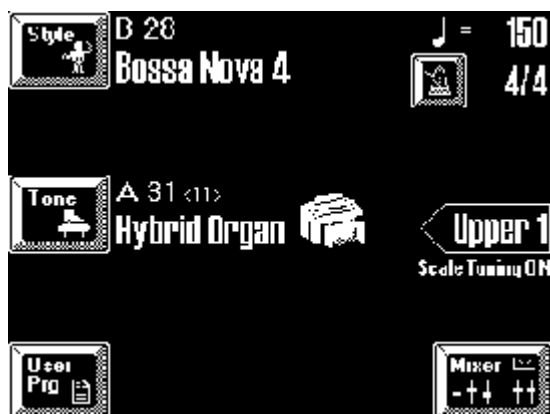
Wysokość pozostałych dźwięków skali nie zmienia się. Wizerunki klawiszy o zmienionej

wysokości są wyświetlane w kolorze białym w celu łatwiejszej identyfikacji. A oto przykład:



Zauważysz na pewno, że każdy dźwięk skali można wybrać do edycji tylko raz, a to dlatego, że wartość, którą wyznaczasz (za pomocą funkcji PITCH EDIT - patrz niżej) jest stosowana do wszystkich nut o takiej samej nazwie (czyli do danej nuty we wszystkich oktavach). Inaczej mówiąc, jeśli przestroisz dźwięk „C”, zmodyfikowane zostaną dźwięki „C” we wszystkich skalach (C1, C2, C3, itd.). Ekranowe wizerunki klawiszy są takimi „przełącznikami” danego dźwięku.

Jeśli teraz powróciłbyś do ekranu roboczego MASTER, zauważyłbyś że system operacyjny instrumentu zasygnalizował włączenie skali użytkownika (pod parametrem „Upper 1” pojawia się wskaźnik „Scale Tuning ON”).



Ale na razie nie wracamy jeszcze do ekranu roboczego MASTER.

6.5.1. Zmiana wysokości innych dźwięków

Zmiana wysokości nut innych, niż te które są wyświetlane w kolorze białym, polega na naciskaniu wizerunków ekranowych odpowiednich klawiszy. Aby anulować dokonany wybór, wystarczy nacisnąć wizerunek danego klawisza, aby był wyświetlany w kolorze niebieskim. Naciśnięcie wszystkich wyświetlanych na białą klawiszy (lub wyświetlanego na białą pola komórki pamięci („Mem 1” - „Mem 3”) jest równoznaczne z

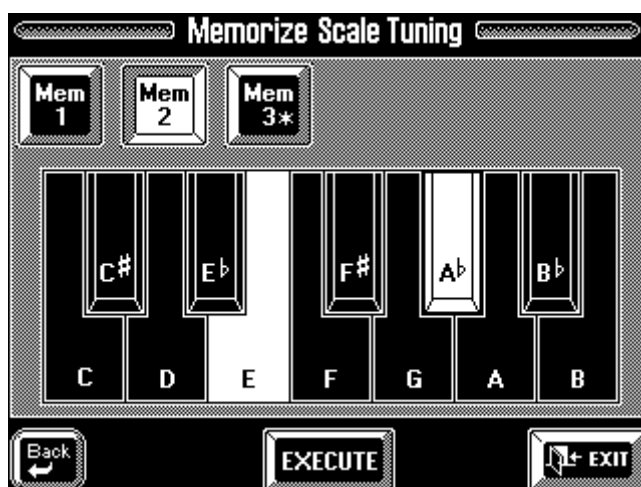
wyłączeniem funkcji SCALE TUNING (skala użytkownika nie jest stosowana).

UWAGA: Jeśli chciałbyś przestroić daną nutę o inną wartość niż „-50”, zajrzyj do akapitu 6.5.3.

6.5.2. Zapis nowej skali do pamięci

Załóżmy, że włączyłeś kilka ekranowych klawiszy (teraz są wyświetlane w kolorze białym), a kilka innych wyłączyłeś (teraz są wyświetlane w kolorze niebieskim). Jeśli uważasz, że taka skala przyda się w przyszłości, należy ją wpisać do pamięci.

1. Zaprogramuj skalę według potrzeb.
2. Naciśnij pole „Memorize”. Na ekranie pojawi się obraz, jak na poniższym rysunku:



3. Naciśnij jedno z pól „Mem 1” - „Mem 3”, aby wybrać komórkę pamięci, do której chcesz wpisać dane. Na ekranie pojawi się komunikat: „OK ! WRITE COMPLETE” (OK, zapis wykonano).

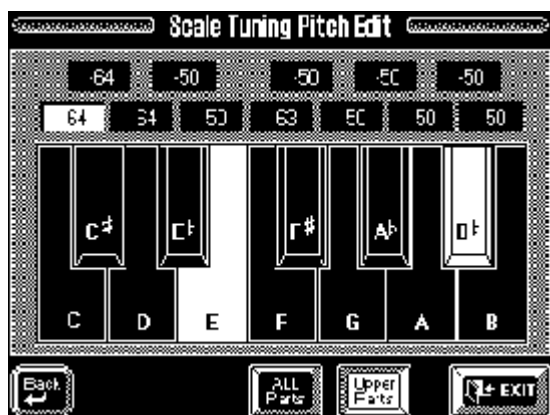


6.5.3. Modyfikowanie głębokości odstrojenia dźwięków skali (funkcja PITCH EDIT)

Po pierwsze, naciśnięcie ekranowego klawisza, będącego wizerunkiem danego dźwięku

skali oznacza, że jego wysokość jest obniżana o ćwierć tonu (-50 jednostek). Chociaż taki system umożliwia uzyskanie żądanej skali arabskiej, może się zdarzyć, że będziesz chciał odstroić dane dźwięki skali w górę, a nie w dół.

1. W ramach ekranu roboczego „Scale Tuning” naciśnij pole „Pitch EDIT” (⇒ 6.5, punkt 3). Na ekranie pojawi się obraz, jak na poniższym rysunku:



Klawisze wyświetlane w kolorze białym informują, że te dźwięki są przestrojone.

2. Naciśnij pole z wartością liczbową, znajdujące się nad wizerunkiem klawisza, odpowiadającego dźwiękowi, który chcesz przestroić. Pole będzie wyświetlane w kolorze białym. Jak wspomniano wcześniej, wysokość wszystkich nut jest wstępnie odstrajana o ćwierć tonu w dół (wartość „-50”). Teraz jednak można dobierać wartość od „-64” (odstrojenie w dół większe, niż o ćwierć tonu) - „+63” (odstrojenie w górę większe, niż o ćwierć tonu).
3. Za pomocą koła [TEMPO/DATA] lub przycisku [DATA] i ekranu roboczego „Numeric Pad” dobierz odstrojenie. Edycja dotyczy tylko skali użytkownika, przechowywanej w wywołanej komórce pamięci. Wartości inne niż „-50” lub „+50” wybrzmiewają płasko i prawdopodobnie nie będą zbyt użyteczne.
4. Powtórz polecenia punktów 2 i 3, aby odstroić inne dźwięki.

UWAGA: Dobrane odstrojenie jest stosowane tylko wtedy, gdy dany klawisz jest wyświetlany w kolorze białym, więc nie zapomnij go włączyć. Ponadto należy nacisnąć pole „Upper Parts” lub „All Parts”, aby określić partie, do których skala będzie stosowana.

5. Naciśnij pole „Back”, aby wrócić do ekranu roboczego „Scale Tuning” lub pole „EXIT”, aby wrócić do podstawowego ekranu roboczego MASTER. Jakikolwiek odstępstwa od skali normalnie temperowanej są sygnalizowane za pomocą wskaźnika „Scale Tuning ON”, pojawiającego się na podstawowym ekranie roboczym MASTER.

Rozdział 7: Trochę więcej o aranżerze

7.1. Aranżer a style akompaniamentowe

Style akompaniamentowe należy traktować jak zespół akompaniujący. Instrument jest w stanie odtwarzać kilka „wersji” danego stylu akompaniamentowego. Działanie użytkownika sprowadza się tylko do wyobrażenia sobie stylu muzycznego, w którym chcesz grać i dobrać odpowiedni styl akompaniamentowy. Istnieje możliwość określania długości (w taktach) poszczególnych części utworu oraz sposobu akompaniowania partii solowej lub melodycznej.

Każdy styl akompaniamentowy składa się z ośmiu partii:

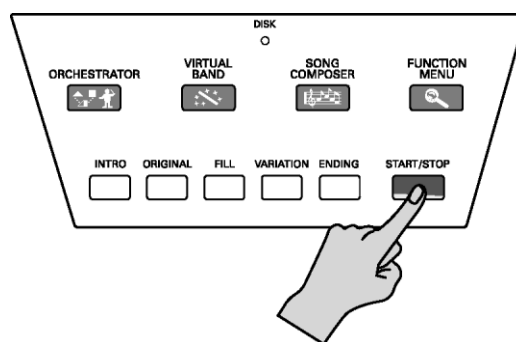
- ADR: partia perkusyjna, odtwarzająca dźwięki perkusyjne zestawu perkusyjnego, dobranego dla tej partii;
- ABS: partia basowa, odtwarzająca linie basu wybranego stylu akompaniamentowego;
- AC1 - AC6: partie melodyczne. Ilość wykorzystywanych partii melodycznych zależy od wybranego stylu. Partie te służą do odtwarzania akompaniamentów fortepianowych, gitarowych riffów, organowego lub syntezatorowego tła, itp. Nie wszystkie partie melodyczne odtwarzają akordy.

Praca partii ABS oraz AC1 - AC6 jest oparta na akordzie sterującym, wybranym w wyznaczonej części klawiatury, przypisanej do aranżera (⇒ 7.5.2).

7.1.1. Uruchamianie stylu akompaniamentowego

Styl akompaniamentowy można uruchamiać kilkoma sposobami.

1. W grupie KEYBOARD MODE naciśnij przycisk [ARRANGER].
2. Naciśnij przycisk [START/STOP] (przycisk świeci się), aby rozpoczęło się odtwarzanie stylu akompaniamentowego.



Jeśli odtwarzanie stylu akompaniamentowego uruchomisz bez wybrania akordu sterującego, usłyszysz tylko partię perkusyjną stylu. Jednakże w większości przypadków system operacyjny przechowuje w pamięci tonikę i typ akordu sterującego, więc usłyszysz pełny akompaniament.

LUB

3. Zatrzymaj odtwarzanie stylu (patrz niżej), naciśnij przycisk [INTRO] (przycisk świeci się), a następnie przycisk [START/STOP], aby odtwarzanie stylu rozpocząć wstępem. Długość wstępu zależy od wybranego stylu akompaniamentowego. Po zakończeniu odtwarzania wstępu rozpocznie się odtwarzanie zasadniczej odmiany akompaniamentowej, wybranej podczas wstępu. Inaczej mówiąc, podczas odtwarzania wstępu można określić typ oraz odmianę, która będzie odtwarzana po wstępie.

LUB

4. Naciśnij przycisk [SYNC] (jeśli aktualnie steruje funkcjami startu - patrz niżej) i zagraj akord (lub jedną nutę, jeśli posługujesz się procedurą sterującą „Intelligent” (⇒ 7.5.3)). Odtwarzanie stylu rozpocznie się w momencie zagrania akordu sterującego.

UWAGI:

- nie wybieraj akordu sterującego podczas odtwarzania wstępu. W odróżnieniu od „normalnych” sekwencji (zasadniczych odmian akompaniamentowych), wstępy zawierają zaprogramowane pochody akordowe. Podczas odtwarzania wstępu można wybierać akordy sterujące, ale mogą one zakłócać jego pracę;
- odtwarzanie stylu można uruchamiać i zatrzymywać również za pomocą sterownika D-BEAM (⇒ 13.1.2).

7.1.2. Zatrzymywanie stylu akompaniamentowego

Odtwarzanie stylu akompaniamentowego można zatrzymać trzema sposobami.

1. Naciśnij przycisk [START/STOP].

LUB

2. Naciśnij przycisk [ENDING] (przycisk świeci się), aby włączyć odtwarzanie zakończenia. Zakończenie (lub coda) rozpocznie się od początku najbliższego taktu

UWAGA: Nie wybieraj akordu sterującego podczas odtwarzania zakończenia. W odróżnieniu od „normalnych” sekwencji (zasadniczych odmian akompaniamentowych), zakończenia zawierają zaprogramowane pochody akordowe. Podczas odtwarzania zakończenia można wybierać akordy sterujące, ale mogą one zakłócać jego pracę.

LUB

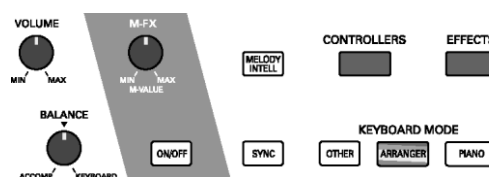
3. Naciśnij przycisk [SYNC] i zwolnij wszystkie klawisze w części klawiatury, przeznaczonej do wybierania akordów sterujących. Odtwarzanie stylu zostanie zatrzymane natychmiast. Jeśli włączona będzie opcja startu synchronicznego (patrz akapit następny), ponownego odtwarzania stylu nie będzie trzeba uruchamiać „ręcznie”.

7.1.3. Opcje synchronizacji odtwarzania stylu akompaniamentowego

Jeśli nigdy wcześniej nie posługiwałeś się aranżerem, przeznaczenie i zastosowania przycisku [SYNC] będą najważniejszą sprawą, z którą powinien się zapoznać po włączeniu instrumentu. Jeśli synchronizacja będzie włączona, a ty nie będziesz o tym wiedzieć, naciśnięcie pojedynczego klawisz może spowodować uruchomienie aranżera (uruchomienie odtwarzania stylu akompaniamentowego) jeśli nawet nie będziesz tego chciał.

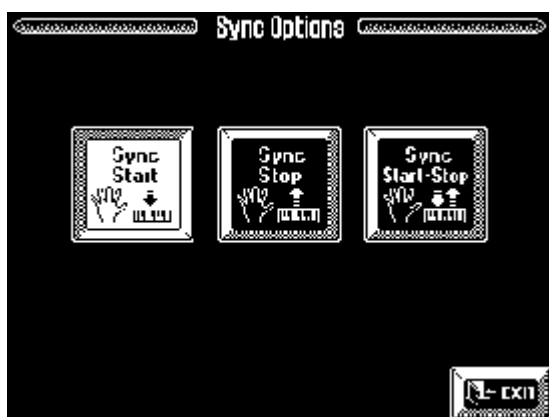
Gdy poznasz instrument lepiej, na pewno docenisz zalety synchronizacji. Start synchroniczny („Sync Start”) oznacza, że odtwarzanie stylu akompaniamentowego rozpoczyna się w momencie naciśnięcia klawisza lub akordu w przedziale klawiatury, wyznaczonym do tego celu. Jeśli w grupie KEYBOARD MODE świeci się przycisk [ARRANGER], funkcje te pełni część klawiatury na lewo od głównego punktu podziału (⇒ 7.5.2). Instrument posiada również opcję topu synchronicznego („Sync Stop”), która powoduje, że odtwarzanie stylu jest zatrzymywane automatycznie w momencie zwolnienia klawisze w części klawiatury, przypisanej do aranżera. Obie powyższe opcje mogą występować samodzielnie lub mogą być wykorzystywane równolegle (opcja „Sync Start-Stop”).

Za każdym razem, gdy za pomocą przycisku [VIRTUAL BAND] będziesz konfigurować instrument lub w grupie KEYBOARD MODE będziesz naciskać przycisk [ARRANGER], przycisk [SYNC] będzie się świecił.



Oznacza to, że stosowana będzie opcja synchronizacji, aktualnie wybrana w ramach ekranu roboczego „Sync Options” (patrz niżej). Dopóki tego nie zmienisz, stosowana będzie dobrana fabrycznie opcja „Sync Start”. Poniższa procedura umożliwia wybranie innej opcji synchronizacji. Ustawienia te można przechowywać wśród danych funkcji USER PROGRAM.

1. Wciśnij przycisk [SYNC] dopóki na ekranie nie pojawi się obraz, jak na poniższym rysunku:



2. Naciśnij pole opcji, którą chcesz stosować.
3. Naciśnij pole „EXIT”, aby wrócić do podstawowego ekranu roboczego MASTER. Teraz za pomocą przycisku [SYNC] będziesz mógł włączać (przycisk świeci się) lub wyłączać wybraną opcję synchronizacji.

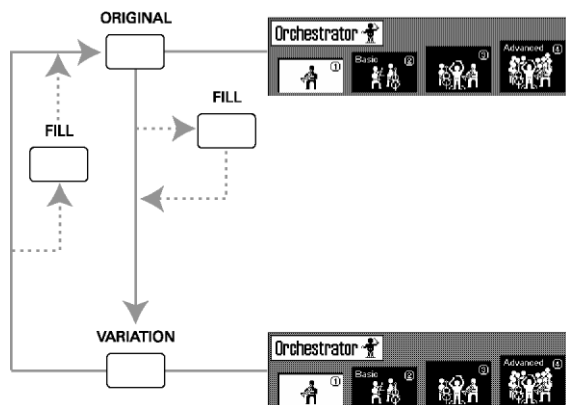
UWAGI:

- za każdym razem, gdy instrument będziesz konfigurować za pomocą przycisku [VIRTUAL BAND] lub funkcji ONE TOUCH, automatycznie włączana będzie opcja „Sync Start”;
- zajrzyj do akapitu 7.4.1, aby dowiedzieć się, jak wyłączyć automatyczne włączanie opcji „Sync Start” podczas posługiwania się funkcją ONE TOUCH.

7.2. Wywoływanie odmian akompaniamentowych

Jak wspomniano wcześniej, istnieje możliwość „profesjonalizowania” pracy aranżera poprzez wybieranie rozmaitych wersji odtwarzanego stylu akompaniamentowego. Umówmy się, że słowem „odmiana” będzie określać różne sekwencje stylu akompaniamentowego. Będzie nam to potrzebne przy programowaniu stylu akompaniamentowego użytkownika.

A oto opis ogólny struktury stylu akompaniamentowych instrumentu (dyskowych oraz stałych, przechowywanych w pamięci ROM):



Przycisk [ORIGINAL] uruchamia prostszą wersję zapętlonej sekwencji aktywnego stylu

akompaniamentowego, a przycisk [VARIATION] uruchamia wersję bardziej rozbudowaną. Za pomocą funkcji ORCHESTRATOR istnieje możliwość dalszego zróżnicowania sposobu odtwarzania tych dwóch sekwencji. To jest jak orkiestracja akompaniamentu w czasie rzeczywistym, ponieważ możesz wyciszać partie akompaniamentowe, zubażać partię perkusyjną, a nawet wywoływać całkowicie inny akompaniament. Wybrana opcja orkiestracji odnosi się również do wstępu i zakończenia. Opcja „ORIGINAL ①” funkcji ORCHESTRATOR to najprostsza wersja zasadniczej odmiany akompaniamentowej, natomiast opcja „VARIATION Advanced ④” to wersja najbardziej złożona. W ramach funkcji ORCHESTRATOR daje to łącznie osiem wariantów jednego stylu akompaniamentowego (razy trzy - patrz akapit 7.2.2). Jak widać z powyższego diagramu, za pomocą wypełnienia czyli odmiany akompaniamentowej FILL istnieje możliwość przechodzenia od wersji ORIGINAL do wersji VARIATION i z powrotem. W pierwszym przypadku wypełnienie jest utrzymane w stylu wersji ORIGINAL (prostsze), a w drugim - w stylu wersji VARIATION (bardziej złożone). Pamiętaj, że nie musisz posługiwać się przyciskiem [FILL]. Zasadnicze odmiany akompaniamentowe można przełączać za pomocą przycisków [ORIGINAL] i [VARIATION], ale nagłe przejście od jednej wersji do drugiej nie zawsze będzie dobre.

UWAGA: Przycisk [INTRO] można naciskać również podczas odtwarzania stylu akompaniamentowego. W takim przypadku przycisk będzie migać aż do końca aktualnie odtwarzanego taktu i świecić światłem ciągłym od początku następnego taktu, podczas odtwarzania wstępu. Wstęp jest odmianą „samopowtarzalną”, tzn. przycisk [INTRO] możesz nacisnąć podczas odtwarzania wstępu, aby wstęp został odtworzony jeszcze raz. Jeśli np. przycisk [INTRO] naciśniesz w czwartej mierze pierwszego taktu wstępu, od początku następnego taktu wstęp będzie odtwarzany od początku.

7.2.1. Funkcja FILL IN HALF BAR

Niektóre popowe utwory o metrum 4/4 zawierają dwumiarowe takty, umieszczane zazwyczaj pomiędzy pierwszą, a drugą zwrotką utworu. Inne ulubione miejsce występowania „przepołowionych” taktów to koniec refrenu lub łącznika z solówką. Za pomocą funkcji FILL IN HALF BAR system operacyjny instrumentu jest w stanie kreować takie „anomalie”. Włączenie funkcji nie zmienia sposobu odtwarzania stylu akompaniamentowego, ale kiedy naciśniesz przycisk

[FILL], odtworzona zostanie tylko połowa wybranego wypełnienia.

1. W grupie KEYBOARD MODE naciśnij przycisk [OTHER], a następnie pole „ARRANGER CHORD”, jeśli nie jest wyświetlane w kolorze białym.
2. Naciśnij pole „Options”.
3. Naciśnij pole opcji „Intro Ending Fill In”. Na ekranie pojawi się obraz, jak na poniższym rysunku:



4. W grupie „Fill In Half Bar” naciśnij pole „ON” tak, aby było wyświetlane w kolorze białym.
5. Uruchom aranżer i naciśnij przycisk [FILL]. Zwróć uwagę, że wypełnienie zostało skrócone.
6. W grupie „Fill In Half Bar” naciśnij pole „OFF” tak, aby było wyświetlane w kolorze białym i aby powrócić do odtwarzania wypełnień o pełnej długości.

7.2.2. Dur, mol i septyma

To są „niewidzialne” odmiany akompaniamentowe stylu. Po jakimś czasie zauważysz zapewne, że wstępy i zakończenia (odmiany INTRO i ENDING) zmieniając się zgodnie z akordami sterującymi, które wybierasz na klawiaturze. Istnieją trzy możliwości:

- „Major (M)” - pierwszy (durowy) poziom akompaniamentowy;
- „Minor (m)” - drugi (molowy) poziom akompaniamentowy;
- „Seventh (7)” - zagranie akordu septymowego włącza kolejny poziom akompaniamentowy.

Wypróbuj to, grając najpierw akord durowy, a później akord septymowy o takiej samej tonice. Inaczej mówiąc, ilość niektórych odmian akompaniamentowych (takich jak wstęp lub zakończenie) jest w rzeczywistości mnożona przez 3.

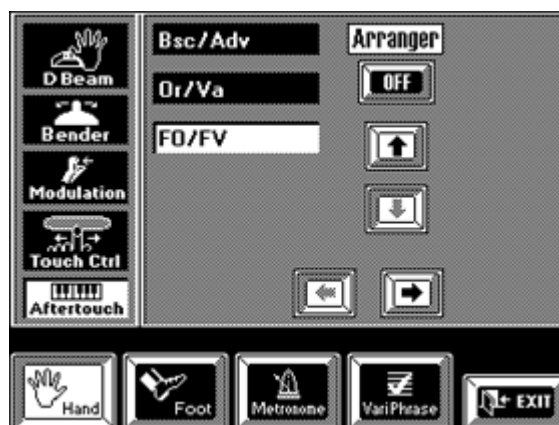
UWAGA: Instrument posiada funkcję, umożliwiającą przypisywanie do każdego poziomu akordu dowolnego typu (⇒ 7.6.2).

7.2.3. Wywoływanie odmian akompaniamentowych za pomocą docisku

Oczywiście z pośród poniższych opcji można wybrać tylko jedną, gdyż wielozadaniowe ustawienia dla partii klawiaturowych (⇒ 13.1.5) komplikowałyby pracę aranżera.

UWAGA: Wybranie położenia „Arranger” nie anuluje wybranego zastosowania docisku do partii klawiaturowych, które być może zostały wykonane wcześniej.

1. Naciśnij przycisk [CONTROLLERS].
2. Na ekranie roboczym, który się pojawi, naciśnij pole „Aftertouch”, tak, aby było wyświetlane w kolorze białym.
3. Za pomocą pól „↑” i „↓” wybierz położenie „Arranger”. W przypadku partii klawiaturowych pole to jest wykorzystywane do wybierania partii, dla której chcesz programować warunki pracy docisku (⇒ 13.1.5). Teraz jednakże chcemy określić, jaką funkcją aranżera sterować będzie docisk i dlatego w polu powinno być wyświetlane położenie „Arranger”. Obraz na ekranie powinien wyglądać mniej więcej tak, jak na poniższym rysunku:



Przyjrzyj się polu przełącznika „ON/OFF”. Jeśli za pomocą docisku masz zamiar zmieniać odmiany akompaniamentowe, musisz nacisnąć to pole, aby było opisane jako „ON”. Jeśli docisku nie chcesz używać do przełączania odmian

akompaniamentowych, wyłącz funkcję, wybierając położenie „OFF”.

4. Jeśli zachodzi potrzeba, naciśnij pole „➔”, aby wywołać drugi ekran roboczy tej opcji.
5. Naciśnij pole, odpowiadające zakresowi przełączania:
 - „Bsv/Adv” - za pomocą docisku można wywoływać na przemian odmiany „Basic ①” i „Advance ④”. te sekwencje są dostępne w ramach funkcji ORCHESTRATOR modelu VA-7;
 - „Or/Var” - za pomocą docisku można wywoływać na przemian zasadniczą odmianę akompaniamentową w wersji ORIGINAL i zasadniczą odmianę akompaniamentową w wersji VARIATION. W tym przypadku za pomocą docisku można dublować pracę przycisków [ORIGINAL] i [VARIATION];
 - „FO/FV” - dublowanie pracy przycisku [FILL]. Za pomocą docisku można uruchamiać wypełnienia, łączące odmianę ORIGINAL z odmianą VARIATION i odmianę VARIATION z odmianą ORIGINAL;
 - „Fill to Previous” - za pomocą docisku można uruchamiać wypełnienie, po którym odtwarzana jest ta sama zasadnicza odmiana akompaniamentowa, która była odtwarzana przez wypełnieniem;
 - „Intro, Ending” - dublowanie pracy przycisków [INTRO] i [ENDING]. Gdy aranżer nie pracuje, docięnięcie klawisza uruchomi wstęp, a podczas pracy aranżera (gdy odtwarzany jest styl akompaniamentowy), docięnięcie klawisza uruchomi odtwarzanie zakończenia.

UWAGA: Do sterowania przełączaniem odmian akompaniamentowych można wykorzystywać również komunikaty MIDI o docisku (komunikaty MIDI typu AFTERTOUCH).

6. Naciśnij pole „EXIT”, aby wrócić do podstawowego ekranu roboczego MASTER.

7.2.4. Przenikanie stylów akompaniamentowych (część 2)

W akapicie 4.6.2.2 pokazaliśmy, jak spowodować, aby brzmienie dwóch fabrycznych stylów akompaniamentowych przenikało się wzajemnie. Uzyskanie efektu przenikania stylu fabrycznego i stylu dyskowego jest tak samo łatwe.

1. Wywołaj ekran roboczy, pokazywany na poniższym rysunku:



- w ramach ekranu roboczego MASTER naciśnij pole „Style” (tak, jakbyś chciał wybrać styl akompaniamentowy). Na ekranie roboczym, który się pojawi, naciśnij pole „Orchestrator”;

LUB

- naciśnij przycisk [ORCHESTRATOR]. Możesz wybrać tylko styl z dysku ZIP (dotyczy modelu VA-7) lub z dyskietki.
2. Włóż dysk ZIP (dotyczy modelu VA-7) lub dyskietkę do odpowiedniego napędu.
 3. Naciśnij pole „1st Style”.
 4. Na ekranie roboczym, który się pojawi, naciśnij pole „Disk User”. Na ekranie pojawi się obraz, jak na poniższym rysunku:



Dalsze działanie jest takie samo, jak w przypadku wywoływania stylu użytkownika.

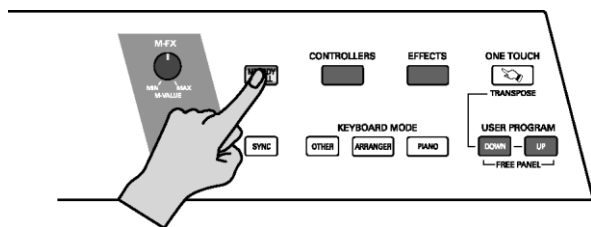
5. Naciśnij pole „ZIP” lub „FLOPPY”, zależnie od tego, z którego dysku chcesz ładować styl akompaniamentowy.
6. Naciśnij pole, zawierające nazwę stylu akompaniamentowego, który chcesz załadować.
7. Jeśli nazwa żadanego stylu nie jest wyświetlana na ekranie, odszukaj go za pomocą pól „◀” i „▶”.
8. Naciśnij pole „LOAD”, aby załadować dane stylu do pamięci instrumentu.

9. Uruchom procedurę przenikania stylu dyskowego (4.6.2.2).
10. Naciśnij pole „EXIT”, aby wrócić do podstawowego ekranu roboczego MASTER.

7.3. Funkcja MELODY INTELLIGENCE

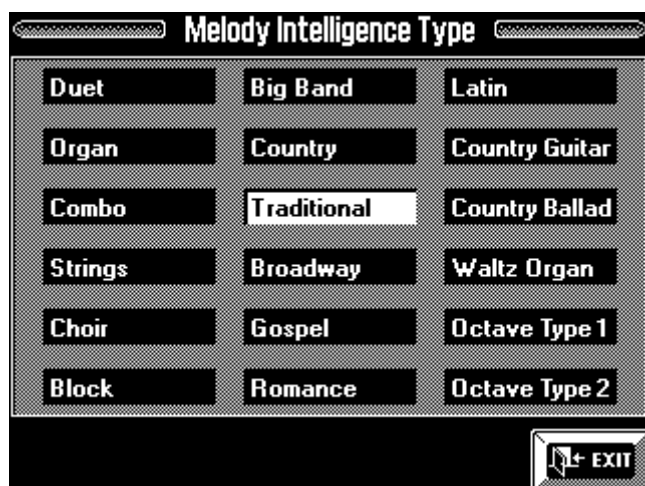
Aranżer instrumentu jest w stanie odtwarzać nie tylko akordy, ale również generować nuty harmonii i dodawać je do twoich linii melodycznych. Nuty harmonii są opierane na akordzie sterującym, wybranym w przeznaczony do tego celu części klawiatury. Nuty harmonii są odtwarzane za pomocą partii MEL INT i dodawane do partii UPPER 1. Oczywiście istnieje możliwość dobrania oddzielnego brzmienia dla partii MEL INT. System operacyjny instrumentu umożliwia posługiwanie się osiemnastoma typami harmonii.

1. Naciśnij przycisk [MELODY INTELL] (przycisk świeci się).



Spowoduje to dodawanie nut harmonii do tego, co będziesz grać. Nie zapomnij włączyć partii UPPER 1.

2. Aby wybrać inny typ harmonii, wciśnij przycisk [MELODY INTELL], aż na ekranie pojawi się ekran roboczy, pokazywany na poniższym rysunku:



3. Naciśnij pole z nazwą typu harmonii, którą chcesz stosować. Wybranie typu harmonii oznacza, że równocześnie do partii MEL INT zostanie dobrane najodpowiedniejsze brzmienie (a czasem nawet do partii UPPER 1). Oczywiście zawsze można to zmienić (⇒ 4.2.1) i zapisać ustawienia razem z innymi danymi funkcji USER PROGRAM.

UWAGI:

- na ekranie roboczym, umożliwiającym dobieranie brzmień, podczas wywoływania partii MEL INT zauważysz ikonę „klódką”, umożliwiającą określanie, czy wybranie innego typu harmonii będzie powodować automatyczną zmianę brzmienia dla partii MEL INT. Jeśli „klódką” będzie otwarta, automatyczny dobór brzmień będzie wyłączony;
- w przypadku harmonii „Traditional”, „Latin”, „CntryBallad”, „OctaveType1” i „OctaveType2” wykorzystywana jest tylko partia UPPER 1. Wszystkie pozostałe typy harmonii korzystają z partii MEL INT i UPPER 1.
- 4. Naciśnij pole „EXIT”, aby wrócić do podstawowego ekranu roboczego MASTER.
- 5. Naciśnij ponownie przycisk [MELODY INTELL], aby wyłączyć funkcję.

7.4. Funkcja ONE TOUCH

Być może funkcję ONE TOUCH będziesz stosować regularnie, ponieważ automatyzuje ona niektóre funkcje. Naciśnij przycisk [ONE TOUCH], aby na ekranie pojawił się obraz, jak na poniższym rysunku:



Jeśli pole „OFF” jest wyświetlane w kolorze białym, funkcja jest nieczynna. Będziesz musiał również wybrać zawartość jednej z czterech komórek pamięci, naciskając odpowiednie pole. Funkcja ONE TOUCH automatyzuje następujące funkcje instrumentu:

- włącza aranżer (w grupie KEYBOARD MODE zaczyna świecić przycisk [ARRANGER]). Klawiatura dzieli się na dwie części: część lewa jest przeznaczona do sterowania aranżerem, do części prawej jest przypisywana partia UPPER 1. Jeśli partia UPPER 2 była już włączona, teraz nie będzie można jej wyłączyć;
- wywoływana jest fabrycznie zaprogramowana wartość tempa stosowanego stylu akompaniamentowego;

- włącza się opcja startu synchronicznego („Sync Start”, ⇨ 7.1.3);
- dla partii UPPER 1 i UPPER 2 dobierane są najodpowiedniejsze ustawienia (brzmienia oraz ustawienia efektów REVERB, CHORUS i DELAY);
- jeżeli w momencie naciśnięcia przycisku [ONE TOUCH] aranżer nie pracował, włącza się odmiana [INTRO] (wybranie akordu sterującego uruchomi odtwarzanie wstępu stylu akompaniamentowego).

UWAGA: Funkcja jest automatycznie wyłączana w momencie wywoływania danych funkcji USER PROGRAM.

7.4.1. Wywoływanie danych funkcji USER PROGRAM, gdy stosowane są ustawienia innej komórki pamięci tej funkcji

W takim przypadku dobierane są brzmienia i ustawienia dla efektów, zgodnie z danymi, przechowywanymi w tej komórce pamięci. Jeśli jedna z funkcji, włączanych funkcją ONE TOUCH, została wyłączona, jest ona włączana ponownie i dotyczy to:

- startu synchronicznego;
- wstępu, jeśli aranżer nie pracuje.

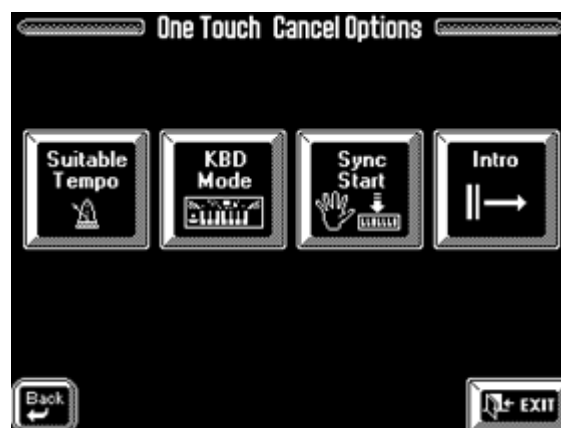
UWAGA: Stosowanie danych funkcji ONE TOUCH jest sygnalizowane w ramach podstawowego ekranu roboczego MASTER za pomocą wskaźnika „OT”, znajdującego się po prawej stronie numeru stylu.



7.4.2. Ignorowanie pewnych ustawień funkcji ONE TOUCH

Wyobraź sobie, że przywykłeś do posługiwania się funkcją ONE TOUCH, ponieważ jej działanie jest trochę podobne do działania funkcji USER PROGRAM (choć o mniejszym zasięgu). A co będzie, jeśli dla danego utworu będziesz chciał używać innych brzmień i ustawień efektów dla górnych partii klawiaturowych, ale takiego samego tempa dla nowego stylu akompaniamentowego, bo grasz wiązkę utworów? W takim przypadku należy posłużyć się filtrami funkcji ONE TOUCH.

1. W ramach ekranu roboczego „One Touch” (⇨ 7.4) naciśnij pole „Cancel Options”. Na ekranie pojawi się obraz, jak na poniższym rysunku:



2. Naciśnij pole opcji, odpowiadającej ustawieniom, które nie powinny być ładowane po wywołaniu innej komórki pamięci funkcji ONE TOUCH. Jeśli pole danej opcji jest wyświetlane w kolorze białym, te dane nie są ładowane:

- pole „Suitable Tempo” - nie zmienia się aktualna wartość tempa odtwarzania stylu akompaniamentowego;
- pole „KBD Mode” - nie zmieniają się aktualne ustawienia grupy KEYBOARD MODE;
- pole „Sync Start” - nie zmieniają się ustawienia dla startu synchronicznego;
- pole „Intro” - nie włącza się wstęp stylu akompaniamentowego.

Jeśli choć jedna z opcji jest włączona (pole wyświetlane w kolorze białym), w polu „Cancel Options” pojawia się „ptaszek”.



UWAGA: Funkcja jest automatycznie wyłączana w momencie wywoływania danych funkcji USER PROGRAM.

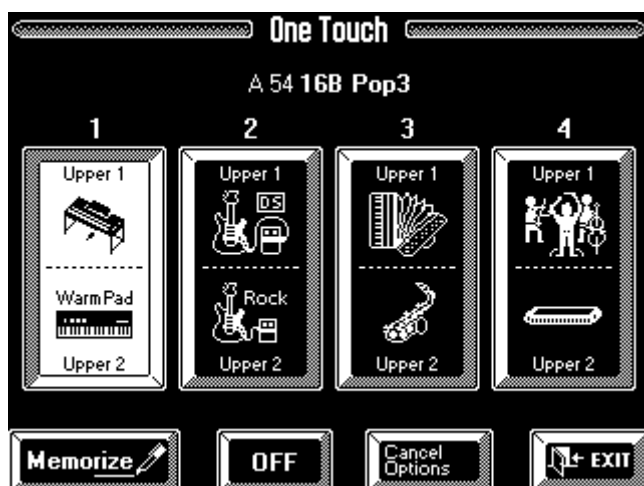
7.4.3. Programowanie własnych ustawień wywoływania brzmień

Istnieje możliwość wprowadzania do pamięci funkcji ONE TOUCH własnych ustawień, związanych z brzmieniami dla górnych partii klawiaturowych. Takie działanie może być

niepotrzebne w przypadku styli fabrycznych, umieszczonych w pamięci stałej instrumentu, ale może się przydać w przypadku korzystania ze styli dyskowych (funkcja DISK LINK) oraz styli użytkownika (funkcja DISK USER), nie posiadających „stałych” brzmień. Te ustawienia użytkownika są przechowywane w specjalnym obszarze pamięci i chociaż nie są częścią danych funkcji USER PROGRAM (ponieważ funkcje USER PROGRAM i ONE TOUCH wzajemnie się wykluczają), można je zapisywać na dysk w ramach zestawu ustawień funkcji USER PROGRAM (⇒ 15.2).

1. Jeśli zachodzi potrzeba, wyłącz aktualnie stosowaną komórkę pamięci funkcji ONE TOUCH:

 - wciśnij przycisk [ONE TOUCH], aż na ekranie pojawi się ekran roboczy, pokazany na poniższym rysunku:



- naciśnij pole „OFF” tak aby było wyświetlane w kolorze białym. Pola wszystkich komórek pamięci będą wyświetlane w kolorze niebieskim.
2. Wybierz styl akompaniamentowy, dla którego chcesz dobierać brzmienia. Można to zrobić „ręcznie” lub za pomocą przycisku [VIRTUAL BAND].
 3. Włącz partię UPPER 1 i wyłącz wszystkie pozostałe partie klawiaturowe (⇒ 4.1.3.3).
 4. Dobierz brzmienie dla partii UPPER 1. Możesz również skorzystać z przycisków grupy SUPER TONES.
 5. Wyłącz partię UPPER 1 i włącz partię UPPER 2.
 6. Dobierz brzmienie dla partii UPPER 2.
 7. Naciśnij pole „Memorize”.



8. Naciśnij jedno z pól od „1” - „4”, do którego chcesz przypisać dobrane przed chwilą ustawienia. Na ekranie pojawi się komunikat „OK ! WRITE COMPLETE” (OK, zapis wykonany).



9. Naciśnij pole „EXIT”, aby wrócić do podstawowego ekranu roboczego MASTER.

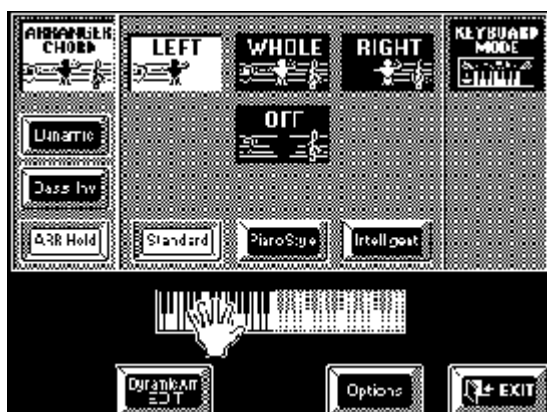
7.5. Następnie ustawienia dla aranżera

7.5.1. Funkcja ARR HOLD

Funkcja ta jest bardzo podobna do funkcji LWR HOLD (⇒ 6.3) - podtrzymuje wybrzmiewanie nut, zagranych w przedziale klawiatury, przeznaczonym do wybierania akordów sterujących dopóki nie naciśniesz następnych klawiszy. Gdy pole „ARR Hold” jest wyświetlane w kolorze białym, po zagranie akordu sterującego możesz oderwać klawisze - nie zmieni to sposobu odtwarzania stylu akompaniamentowego. Gdy pole „ARR Hold” jest wyświetlane w kolorze niebieskim, melodyczna część akompaniamentu (bass i partie melodyczne) milknie w momencie zwolnienia klawiszy akordu sterującego. Wypróbuj to teraz, ale prawdopodobnie ponownie włączysz funkcję, ponieważ uwolni to twoją „akordową” rękę, którą będziesz mógł wykorzystywać do innych celów

(posługiwanie się sterownikiem D-BEAM lub drążkiem [BENDER/MODULATION], itp.).

1. W grupie KEYBOARD MODE naciśnij przycisk [OTHER].



2. Naciśnij pole „ARR Hold”, aby włączyć (pole musi być wyświetlane w kolorze białym) lub wyłączyć funkcję.
3. Naciśnij pole „EXIT”, aby wrócić do podstawowego ekranu roboczego MASTER.

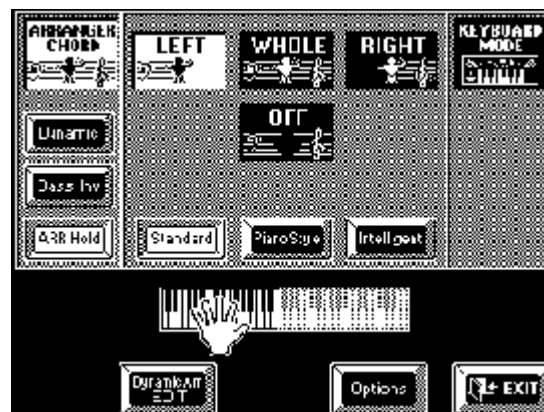
7.5.2. Klawiaturowy przedział rozpoznawania akordów

Jak wspomniano w akapicie 4.1.1, informowanie instrumentu, że chcesz posługiwać się aranżerem to sprawa naciśnięcia w grupie KEYBOARD MODE przycisku [ARRANGER]. Oznacza to również, że tonacja sekwencji stylu akompaniamentowego będzie określana za pomocą akordów sterujących, wybieranych w lewej części klawiatury. Jednakże do wybierania akordów sterujących można wykorzystywać również prawą część klawiatury (pole „RIGHT”), a nawet całą jej szerokość (pole „WHOLE”). Można również całkowicie wyłączyć zdolność reakcji na akordy sterujące (pole „OFF”).

UWAGA: Włączanie pola „OFF” można również przypisać do pedału przełączającego (⇒ 13.1.7).

Zasięg lewej lub prawej części klawiatury zależy od aktualnie stosowanego punktu podziału klawiatury.

1. W grupie KEYBOARD MODE naciśnij przycisk [OTHER].
2. Naciśnij pole „ARRANGER CHORD” tak, aby było wyświetlane w kolorze białym. Na ekranie pojawi się obraz, jak na poniższym rysunku:



3. Naciśnij pole „LEFT”, „RIGHT”, „WHOLE” lub „OFF”, aby wybrać obszar klawiatury, przeznaczony do wybierania akordów sterujących. Dokonany wybór jest pokazywany na wizerunku klawiatury.
4. Naciśnij pole „EXIT”, aby wrócić do podstawowego ekranu roboczego MASTER.

UWAGI:

- każde naciśnięcie przycisku [ARRANGER], znajdującego się w grupie KEYBOARD MODE, włącza pole „LEFT”;
- włączanie pola „OFF” można również przypisać do pedału przełączającego (⇒ 13.1.7).

7.5.3. Funkcja ARRANGER CHORD

Inna ważna rzecz, którą należy zrobić, to poinformowanie aranżera, w jaki sposób będziesz przekazywać mu dane o akordzie sterującym, aby styl akompaniamentowy był odtwarzany w poprawnej tonacji.

1. W grupie KEYBOARD MODE naciśnij przycisk [OTHER].
2. Naciśnij pole „ARRANGER CHORD” tak, aby było wyświetlane w kolorze białym. Na ekranie pojawi się obraz, jak na poniższym rysunku:



3. Naciśnij pole „Standard”, „PianoStyle” lub „Intelligent”, aby wybrać żadaną procedurę sterującą:
- „Standard” - położenie to uruchamia podstawową procedurę sterującą, w ramach

której akompaniament odtwarza akordy, wybieranie w wyznaczonym do tego celu obszarze klawiatury. Jeśli zagrasz tylko jedną nutę, akompaniamentem będzie odtwarzany też za pomocą jednej nuty, zakładając, że „pominąłeś” tercję i kwintę „akordu”. Aby otrzymać pełny akompaniament, należy grać akordy w pełnej postaci (durowe, molowe i septymowe wymagają naciskania trzech klawiszy, bardziej złożone akordy - czterech klawiszy);

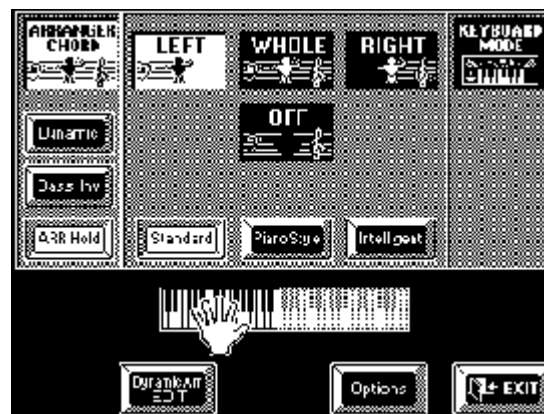
- „PianoStyle” - w ramach tego położenia możesz grać tak, jak na klasycznym fortepianie. Stosując tę procedurę najwygodniej posługiwać się brzmieniem, przypisanym do partii UPPER 1 i dostępnym na całej szerokości klawiatury (w grupie KEYBOARD MODE świeci się dioda przycisku [PIANO]). Aranżer dekoduje każdy akord, obojętne w którym miejscu klawiatury grasz czyli do sprawdzenia bierze wszystkie naciśnięte klawisze, pod warunkiem, że jest ich nie mniej niż trzy. Pamiętaj, że **dwie nuty** nie tworzą akordu. Należy również pamiętać, aby przedziałem rozpoznawania akordów była cała szerokość klawiatury (⇒ 7.5.2 - pole „WHOLE” musi być wyświetlane w kolorze białym);
 - „Intellig” - w tym położeniu do wybierania akordu durowego wystarczy naciśnięcie klawisza toniki, akordu molowego lub septymowego - dwóch klawiszy, a pozostałych - nie więcej niż trzech klawiszy. Położenie to będziesz prawdopodobnie stosować najczęściej. W podrozdziale 18.4 instrukcji znajdziesz wykaz akordów oraz wyjaśnienia, jak je grać.
4. Naciśnij pole „EXIT”, aby wrócić do podstawowego ekranu roboczego MASTER.

7.5.4. Inwersja basu

Funkcja ta umożliwia zmianę sposobu odczytywania akordów sterujących przez aranżer. Jeśli pole „Bass Inv” nie będzie wyświetlane w kolorze białym, partia basowa stylu akompaniamentowego (MBS) jest opierana na tonice akordu sterującego, natomiast akordy partii melodycznych stylu wybrzmiewają w taki sposób, aby uniknąć pojawiania się interwałów półtonowych (w przypadku złożonych akordów sterujących), które mogłyby być nieprzyjemne dla ucha.

Inwersja partii basu daje możliwość ciekawszego kreowania brzmienia akompaniamentu, ponieważ użytkownik może sam wybierać nutę, na której opierana będzie partia basu. Pole „Bass Inv” powinno być wyświetlane w kolorze białym dla tych stylów akompaniamentowych, w których bas jest ważniejszy niż partie melodyczne (przykładowy pochod akordowy może wyglądać tak: C - C/H - C/B, itd.)

1. W grupie KEYBOARD MODE naciśnij przycisk [OTHER].

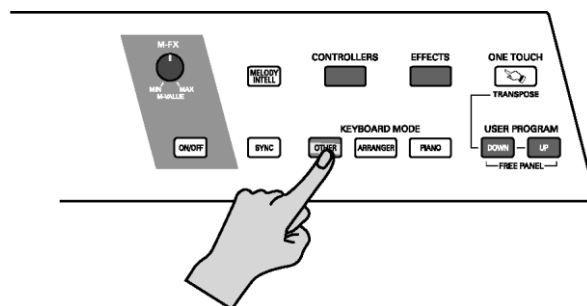


2. Naciśnij pole „Bass Inv” tak, aby włączyć funkcję inwersji basu (musi być wyświetlane w kolorze białym).
3. Naciśnij pole „EXIT”, aby wrócić do podstawowego ekranu roboczego MASTER.

7.5.5. Funkcja DYNAMIC ARRANGER

Funkcja ta umożliwia sterowanie poziomem głośności odtwarzania partii aranżera za pomocą dynamiki gry czyli siły nacisku na klawisze. Jeśli wybrany styl akompaniamentowy posługuje się zestawem perkusyjnym, którego nazwa rozpoczyna się literą V, funkcja ta będzie oddziaływać również na barwę instrumentów perkusyjnych.

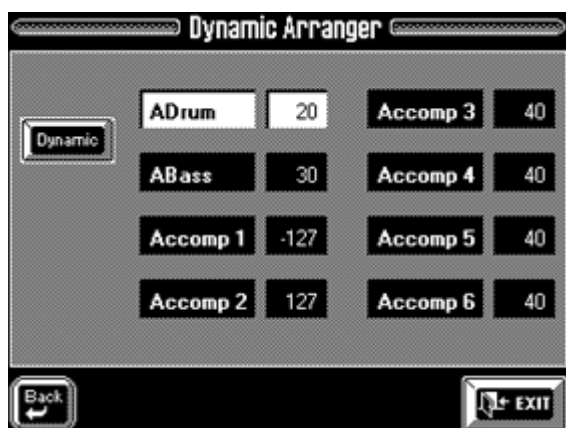
1. W grupie KEYBOARD MODE naciśnij przycisk [OTHER].



2. Na ekranie roboczym, który się pojawi, naciśnij pole „Dynamic” tak, aby było wyświetlane w kolorze białym. Funkcja DYNAMIC ARRANGER będzie włączona. W ustawieniu fabrycznym funkcja ta jest wyłączona.
3. Naciśnij pole „EXIT”, aby wrócić do podstawowego ekranu roboczego MASTER.

Funkcja ta ma zastosowanie tylko wtedy, gdy określisz, jak różne partie aranżera powinny reagować na dynamikę gry. Jak wiadomo, aranżer posługuje się ośmioma partiami (ADR, ABS, AC1-AC6).

4. W grupie KEYBOARD MODE ponownie naciśnij przycisk [OTHER], a następnie pole „ARRANGER CHORD”, jeśli już nie jest wyświetlane w kolorze białym.
5. Naciśnij pole „Dynamic Arr EDIT”. Na ekranie pojawi się obraz, jak na poniższym rysunku:



6. Wybierz partię aranżera (naciśnij odpowiednie pole), dla której chcesz dobrać czułość na dynamikę gry.
7. Za pomocą koła [TEMPO/DATA] lub przycisku [DATA] i ekranu roboczego „Numeric Pad” wyznacz wartość. Istnieje możliwość wyboru wartości dodatnich lub ujemnych. Wartość dodatnia oznacza, że im silniej naciśniesz klawisze, tym głośniej będzie wybrzmiewać dana partia. Wartość ujemna oznacza, że im delikatniej będzie grać, tym głośniej będzie wybrzmiewać dana partia. Wybranie dla dwóch partii tej samej wartości o przeciwnym znaku (np. „-127” i „127”) spowoduje, że w przypadku bardzo delikatnej lub bardzo delikatnej gry będzie wybrzmiewać tylko jedna partia. oczywiście równie efektywne są bardziej subtelne ustawienia (np. „-20” i „20” dla pary). Wartość „0” należy dobierać dla tych partii, które w ogóle nie powinny reagować na dynamikę gry.
8. Naciśnij pole „EXIT”, aby wrócić do podstawowego ekranu roboczego MASTER. Możesz również nacisnąć pole „Back”, jeśli masz zamiar zmieniać inne ustawienia dla aranżera.

7.6. Opcje aranżera (ekran roboczy „Arranger Options”)

1. W grupie KEYBOARD MODE naciśnij przycisk [OTHER], a następnie pole „ARRANGER CHORD”, jeśli już nie jest wyświetlane w kolorze białym.
2. Naciśnij pole „Options”. Na ekranie pojawi się obraz, jak na poniższym rysunku:

Ekran roboczy „Arranger Options” można wywoływać bezpośrednio, wciskając na kilka sekund przycisk [TEMPO/TAP].

7.6.1. Opcja „Tempo”

3. Naciśnij pole „Tempo” tak, aby było wyświetlane w kolorze białym.

7.6.1.1. Grupa „Fill Ritardando”

Funkcja FILL RITARDANDO jest przeznaczona dla ballad i powoduje redukowanie tempa odtwarzania wypełnienia stylu akompaniamentowego. Wypróbujmy to teraz.

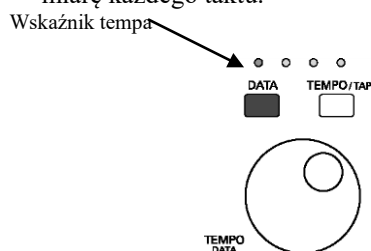
4. Włącz odtwarzanie stylu akompaniamentowego i w grupie „Fill Ritardando” naciśnij pole „OFF” tak, aby jego opis zmienił się na „ON” (funkcja włączona). Następnie naciśnij przycisk [FILL]. Podczas odtwarzania wypełnienia tempo będzie wolniejsze, a później powróci do poprzedniej wartości.
5. W grupie „Fill Ritardando” naciśnij pole „Fill” tak, aby było wyświetlane w kolorze białym.
6. Za pomocą koła [TEMPO/DATA] lub przycisku [DATA] i ekranu roboczego „Numeric Pad” procentowo stopień redukcji tempa (od „5%” - „92%”). Im wyższa wartość, tym większa redukcja tempa.

7.6.1.2. Parametr „BPM”

Zanim wyjaśnimy, do czego służy ten parametr, podsumujmy w skrócie wszystko, co do tej pory powiedzieliśmy o tempie:

- każdy fabryczny styl akompaniamentowy posiada fabrycznie zaprogramowaną wartość tempa, wywoływaną wraz ze stylem lub razem z danymi funkcji ONE TOUCH (w ramach funkcji ONE TOUCH można to wyłączyć);
- tempo odtwarzania można zmieniać w dowolnej chwili, a dobraną wartość zapisywać razem z innymi danymi funkcji USER PROGRAM;
- wartość tempa jest wyświetlana w ramach podstawowego ekranu roboczego MASTER i równocześnie tempo jest sygnalizowane za pomocą czterech diod, umieszczonych nad przyciskami [DATA] i [TEMPO/TAP]. Pierwsza

dioda miga w kolorze czerwonym na pierwszą miarę każdego taktu.



W przypadku metrum typu 6/8 czwarta dioda miga równomiernie jako uzupełnienie „brakujących” miar.

Za pomocą parametru „BPM” można określać, co się dzieje z wartością tempa w przypadku wywołania innego stylu akompaniamentowego:

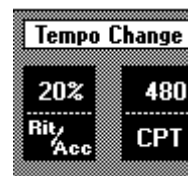
Pole parametru „BPM” jest wyświetlane w kolorze białym	Podczas wywoływania stylu akompaniamentowego aranżer nie pracuje (styl nie jest odtwarzany)	Podczas wywoływania stylu akompaniamentowego aranżer pracuje (styl jest odtwarzany)
„Auto”	ładowana jest wartość tempa, przypisana do wywoływanego stylu	Styl jest odtwarzany w tym samym tempie
Lock”	wartość tempa, przypisana do wywoływanego stylu, jest ignorowana. Styl jest odtwarzany w tym samym tempie	
żadne	ładowana jest wartość tempa, przypisana do wywoływanego stylu	

Aby wybrać ostatnią opcję, obydwa pola parametru powinny być wyświetlane w kolorze niebieskim.

7.6.1.3. Pola „RIT” i „ACC”

Pola służą do, odpowiednio, redukcji i przyspieszania tempa odtwarzania stylu akompaniamentowego. Naciśnięte pole jest wyświetlane w kolorze białym i zmienia się ponownie na kolor niebieski po zakończeniu działania funkcji. Po naciśnięciu wybranego pola naciśnięcie pola o przeciwnym działaniu anuluje działanie danej funkcji, ale ta metoda powoduje, że powrót do początkowej wartości tempa następuje stopniowo. Aby natychmiast przywrócić oryginalną wartość tempa, naciśnij pole „Default”.

Dwa pola parametru „Tempo Change” umożliwiają określenie stopnia zmiany tempa po naciśnięciu przycisku „RIT” lub „ACC”.



Najpierw naciśnij pole „Rit/Acc” i za pomocą koła [TEMPO/DATA] lub przycisku [DATA] i ekranu roboczego „Numeric Pad” wyznacz współczynnik, określający głębokość redukcji lub przyspieszenia tempa. Następnie naciśnij pole „CPT” i wprowadź ilość impulsów, wymaganych do zrealizowania określonej zmiany tempa. Wartość „480” odpowiada długości taktu o metrum 4/4. Jeśli wprowadzisz wartość „120”, zmiana tempa będzie realizowana w obrębie jednej miary.

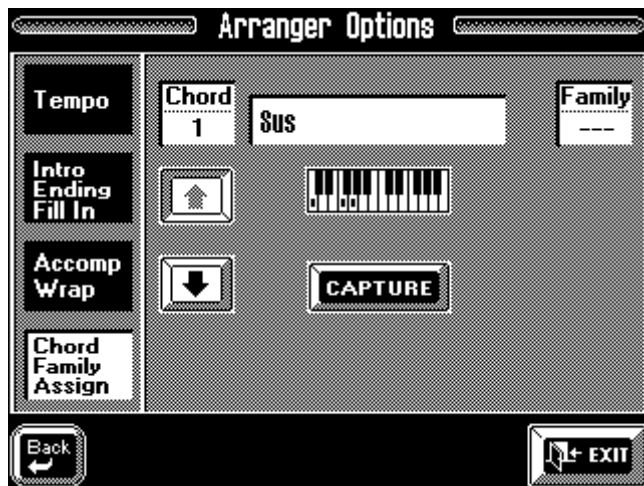
7.6.2. Opcja „Chord Family Assign”

Z akapitu 7.2.2 dowiedziałeś się o trzech kompletach ustawień dla odmiany akompaniamentowej: jednej dla akordów durowych, drugiej dla akordów molowych i trzeciej dla akordów septymowych. Jeśli bardzo uważnie posłuchasz fabrycznych stylów akompaniamentowych, zauważysz, że akompaniament molowy czasem trochę różni się od akompaniamentu durowego i septymowego. Dzieje się tak dlatego, że te akompaniamenty można programować oddzielnie. Opcja „Chord Family Assign” umożliwia określenie, który akompaniament (durowy, molowy, septymowy) powinien być stosowany do akordów, które grasz. Jeśli np. chcesz, aby aranżer stosował molowy akompaniament do akordów sekstowych, za pomocą tej funkcji akord sekstowy powinien być przypisany do akompaniamentu molowego.

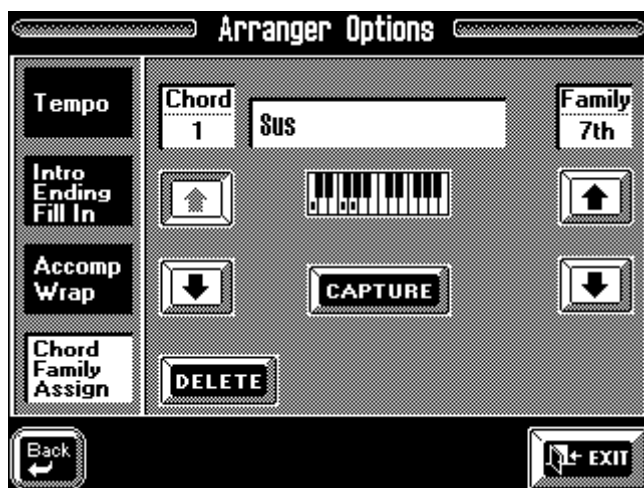
1. W grupie KEYBOARD MODE naciśnij przycisk [OTHER], a następnie pole „ARRANGER CHORD”, jeśli już nie jest wyświetlane w kolorze białym.
2. Naciśnij pole „Options”.
3. Naciśnij pole „Chord Family Assign”. Na ekranie pojawi się obraz, jak na poniższym rysunku:



4. W grupie KEYBOARD MODE naciśnij przycisk [ARRANGER] (to jest konieczne tylko wtedy, gdy przycisk nie świecił się).
5. W lewej części klawiatury zagraj akord. Nazwa akordu pojawi się w polu, znajdującym się po prawej stronie parametru „Chord”.



6. Nie zwalniając klawiszy akordu naciśnij pole „CAPTURE”. Na ekranie, pod polem parametru „Family”, pojawią się teraz pola „↓” i „↑”. Za ich pomocą wybierz typ akompaniamentu („Maj” - durowy, „Min” - molowy, „7th” - septymowy), który powinien być odtwarzany, gdy zagraż akord wybranego typu (w naszym przykładzie jest to akord „Sus” - zwiększony).



UWAGA: W tym szczególnym przypadku nie można wybrać położenia „Maj”, ponieważ akordy zwiększone są już przypisane do akompaniamentu durowego. Jednakże mógłbyś je przypisać do akompaniamentu septymowego („7th”).

Naciśnij pole „DELETE”, aby anulować dokonane ustawienia i ewentualnie zaprogramować inne.

7. Naciśnij pole „↓”, znajdujące się pod parametrem „Chord”, aby pojawiła się wartość „2”, oznaczającą drugą komórkę pamięci tej funkcji. Powtórz powyższą procedurę w celu zaprogramowania sposobu akompaniowania dla innych typów akordów. Za pomocą pola „↑” możesz wrócić do pierwszej komórki pamięci i zmienić jej ustawienia.
8. Naciśnij pole „EXIT”, aby wrócić do podstawowego ekranu roboczego MASTER. Możesz również nacisnąć pole „Back”, jeśli masz zamiar zmieniać inne ustawienia dla aranżera.

7.6.3. Opcja „Intro Ending Fill In”

Przypuśćmy, że podoba ci się akompaniament, który przypisałeś do akordu (np. sekwencja septymowa), ale wydaje ci się, że wstęp i zakończenie wybrzmiewają dziwnie, gdy rozpoczynasz utwór od takiego akordu (np. Csus4). Rozważmy taki przykład: akord C4 przypisałeś do akompaniamentu durowego, a we wstępie i w zakończeniu wykorzystywany jest taki pochod akordowy: C→Am6→F→G. Uruchomienie wstępu za pomocą akordu C4 spowoduje następujące przekształcenie pochod akordowego: C4→Am6→F→G7. Rezultat jest nie do przewidzenia. Właśnie z takich powodów należy wyłączyć alterację wstępu i zakończenia (parametr „Intro & Ending Alteration” w położeniu „ON”), co pozwoli zaprogramować akord C4, ale wstęp i zakończenie będą odtwarzane z normalną progresją akordową, czyli C→Am6→F→G. Spowoduje to również stosowanie akordu C4 po zakończeniu odtwarzania wstępu lub zakończenia.

1. W grupie KEYBOARD MODE naciśnij przycisk [OTHER], a następnie pole „ARRANGER CHORD”, jeśli już nie jest wyświetlane w kolorze białym.
2. Naciśnij pole „Options”.
3. Naciśnij pole „Intro Ending Fill In”. Na ekranie pojawi się obraz, jak na poniższym rysunku:



Naciśnij pole „OFF”, znajdujące się pod parametrem „Intro & Ending Alteration”, jeśli chcesz wyłączyć alterację wstępu i zakończenia

(odmian akompaniamentowych INTRO i ENDING) i aby odmiany te były sterowane nietypowymi akordami sterującymi.

4. Naciśnij pole „EXIT”, aby wrócić do podstawowego ekranu roboczego MASTER. Możesz również tego nie robić, aby zapoznać się z ostatnią opcją.

7.6.4. Opcja „Accomp Wrap” (funkcja WRAP)

Funkcja służy do określania sposobu odtwarzania partii basu i partii melodycznych stylu akompaniamentowego. jeśli np. bas został zaprogramowany do grania skal rosnących, niektóre nuty mogą być zbyt wysokie lub zbyt niskie, aby wybrzmiewać naturalnie w danej sytuacji. Chociaż nie stanowi to problemu dla modułu brzmieniowego instrumentu, odtwarzanie skal w taki sposób, w jaki zostało to zaprogramowane, wpływa na jakość akompaniamentu.

Być może do tej pory nie zauważyłeś różnicy, ponieważ w ustawieniu fabrycznym funkcja WRAP jest włączona, co oznacza, że wszystkie partie są odtwarzane w ich naturalnym zakresie. Funkcja WRAP transponuje wszystkie nuty akompaniamentu, które są zbyt niskie (dla brzmień typu flet piccolo, itp.) lub zbyt wysokie (dla brzmień basowych, itp.). Punkt nawrotu funkcji WRAP jest zaprogramowany fabrycznie dla każdego brzmienia i nie można tego zmienić. Opcja umożliwia włączenie (położenie „ON”) lub wyłączenie „położenie „OFF”) funkcji WRAP dla poszczególnych partii aranżera.

1. W grupie KEYBOARD MODE naciśnij przycisk [OTHER], a następnie pole „ARRANGER CHORD”, jeśli już nie jest wyświetlane w kolorze białym.
2. Naciśnij pole „Options”.
3. Naciśnij pole „Accomp Wrap”. Na ekranie pojawi się obraz, jak na poniższym rysunku:



4. Naciśnij pole partii, dla której chcesz włączyć lub wyłączyć funkcję WRAP. Pole musi być wyświetlane w kolorze białym.
5. Za pomocą koła [TEMPO/DATA] wybierz położenie:

- „ON” - wszystkie nuty partii wybrzmiewają w naturalnym zakresie stosowanego brzmienia - ani za nisko, ani za wysoko;
- „OFF” - wszystkie nuty partii wybrzmiewają tak, jak to zostało zaprogramowane przez ciebie lub specjalistów firmy ROLAND. Położenie to należy wybierać wtedy, gdy pochodzą akordowy, który grasz, wymaga wznoszących lub opadających linii akompaniamentowych albo gdy zachodzi potrzeba gęstego stosowania akordów.

UWAGA: Nie ma możliwości wybrania partii perkusyjnej, bo nie zawiera ona melodii, więc stosowanie funkcji WRAP nie miałyby sensu.

6. Naciśnij pole „EXIT”, aby wrócić do podstawowego ekranu roboczego MASTER.

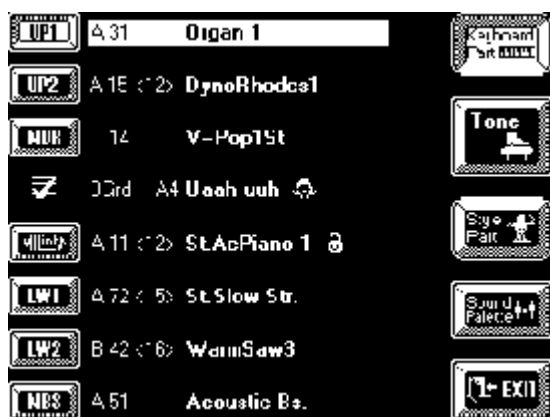
7.7. Dobieranie brzmień dla partii aranżera

Istnieje możliwość zmiany brzmień, przypisanych do poszczególnych partii aranżera. Przypisanie np. do partii perkusyjnej ADR innego zestawu perkusyjnego może radykalnie zmienić brzmienie akompaniamentu. A zastąpienie brzmienia fortepianu akustycznego brzmieniem fortepianu elektrycznego to łatwy sposób przystosowania stylu akompaniamentowego do bieżących potrzeb. Dobieranie brzmień jest bardzo podobne do dobierania brzmień dla partii klawiaturowych (⇒ 4.2.1).

1. W ramach podstawowego ekranu roboczego MASTER naciśnij pole „Tone” lub naciśnij przycisk [TONE]. Na ekranie pojawi się mniej więcej taki obraz:



2. Naciśnij pole „Part”, aby na ekranie pojawił się taki ekran roboczy:



3. Naciśnij pole „Style Part” , aby na ekranie pojawił się taki ekran roboczy:



4. W kolumnie po lewej stronie ekranu naciśnij pole z symbolem partii, dla której chcesz dobrać nowe brzmienie. Pole „ADR” odpowiada partii perkusyjnej, pole „ABS” odpowiada partii basowej, a pola od „AC1” - „AC6” poszczególnym partiom melodycznym.
5. Za pomocą przycisków grup BANK i NUMBER wybierz brzmienie dla partii, której pole jest wyświetlane w kolorze białym. Możesz również nacisnąć pole „Tone” i posługiwać się ekranem.

7.7.1. Blokowanie ustawień (pola z ikoną „kłódka”)

Tylko od ciebie zależy, czy system operacyjny instrumentu będzie pamiętać, jakie brzmienia zostały przypisane do poszczególnych partii aranżera. Jeśli nie zmienisz ustawień blokady, po chwili zauważysz, że styl akompaniamentowy posługuje się pierwotnymi brzmieniami. Dzięki tej blokadzie masz pewność, że twoje własne ustawienia nie zostaną zastąpione ustawieniami fabrycznymi.

- pole „kłódka zamknięta” - fabrycznie dobrany dobór brzmień dla partii aranżera jest wywoływany na początku każdej pętli. Może to nastąpić po dwóch, czterech lub nawet ośmiu taktach. Blokowane są również ustawienia dla poziomu głośności i efektów;
- pole „kłódka otwarta” - ustawienia dla danej partii aranżera nie zostaną zresetowane na

początku pętli do ustawień fabrycznych. Stosowanie tego wariantu będzie słuszniejsze, jeśli planujesz zapis ustawień za pomocą funkcji USER PROGRAM w celu wykorzystywania w przyszłości.

UWAGA: W momencie dobrania innego brzmienia blokada jest wyłączana automatycznie (pole „otwarta kłódka” jest wyświetlane w kolorze białym). Zajrzyj również do akapitu 8.2.6.

6. Naciśnij pole „EXIT”, aby wrócić do podstawowego ekranu roboczego MASTER.

7.8. Praca ze stylami dyskowymi

7.8.1. Programowanie własnych powiązań w ramach funkcji DISK LINK

Instrument posiada 64 komórki pamięci (8 banków po 8 osiem komórek pamięci w każdym z nich), powiązane ze stylami akompaniamentowymi, znajdującymi się na dyskietce lub dysku ZIP (tylko w modelu VA-7). Jednakże dysk ZIP zawiera o wiele więcej stylów akompaniamentowych (maksymalnie 559), a w międzyczasie możesz również posługiwać się stylami z innych dysków. Jeżeli na takich dyskach znajdują się style akompaniamentowe, które chciałbyś wywoływać przez naciśnięcie trzech przycisków (bez korzystania z funkcji DISK USER), można to zaprogramować za pomocą poniższej procedury.

UWAGA: Jeśli masz zamiar korzystać z takiej opcji, byłoby rozsądniej, aby wszystkie powiązania dotyczyły jednego dysku. W przypadku modelu VA-5 powinna to być koniecznie jedna dyskietka, a w przypadku modelu VA-7 jedna dyskietka lub jeden dysk ZIP. Dzięki temu nie będziesz musiał wymieniać dysków podczas gry.

1. Naciśnij przycisk [STYLE] lub pole „Style” w ramach ekranu roboczego MASTER. Na ekranie pojawi się obraz, jak na poniższym rysunku:



2. Włóż dyskietkę lub dysk ZIP do odpowiedniego napędu.
3. Naciśnij pole „Disk User”.



4. Jeśli masz model VA-7, naciśnij pole „ZIP” lub „FLOPPY”, aby wybrać odpowiedni napęd. Jest to konieczne w celu uaktywnienia napędu, do którego chcesz programować powiązania i należy to zrobić przed naciśnięciem pola „Options”.
5. Naciśnij pole „Options”.
6. Naciśnij pole „Disk Link”. Na ekranie pojawi się obraz, jak na poniższym rysunku:



7. Za pomocą pól „↑” i „↓” wybierz numer komórki pamięci funkcji DISK LINK, do której chcesz przypisać styl dyskowy. Wybierz. np. komórkę „C21”. Komórki są ponumerowane od 1 - 8 i dlatego za komórką C18 znajduje się komórka C21 (cyfry „0” i „9” nie są używane).

UWAGA: Operacja nadpisuje aktualną zawartość wybranej komórki. Być może zechcesz odpisać sobie ustawienie fabryczne, aby później przywrócić stan fabryczny.

8. Naciśnij pole z nazwą stylu akompaniamentowego, który chcesz przypisać do tej komórki. Jeśli zachodzi potrzeba, za pomocą pól „←” i „→” lub koła [TEMPO/DATA] wywołuj kolejne,

czteroelementowe grupy styli akompaniamentowych.

UWAGA: Jeśli masz problemy z odszukaniemżądanego stylu, ale wiesz, że na pewno znajduje się na przeszukiwanym dysku, sprawdź zawartość parametru „Find”, który powinien mieć wartość „ALL”. Możesz również, przed wywołaniem ekranu roboczego „Disk Link”, posłużyć się funkcją FIND w celu odszukania stylu (⇒10.2).

9. Naciśnij pole „EXECUTE”. System operacyjny krótkim komunikatem potwierdzi, że wybór został dokonany i na ekranie ponownie pojawi się ekran roboczy „Disk Link”, abyś mógł zaprogramować inne powiązania.
10. Naciśnij pole „Back”, aby wrócić do poprzedniego ekranu roboczego i przy pierwszej okazji naciśnij pole „EXIT”, aby wrócić do podstawowego ekranu roboczego MASTER.

UWAGI:

- powiązania funkcji DISK LINK są przechowywane w pamięci wewnętrznej, ale nie są częścią danych funkcji USER PROGRAM. A więc możesz programować „tylko” 64 powiązania (a nie 64 powiązania w ramach każdego banku USER PROGRAM);
- ustawienia funkcji DISK LINK są zapisywane w pamięci globalnej, której zawartość jest zapisywana razem z danymi zestawu funkcji USER PROGRAM (USER PROGRAM SET, ⇒ 15.2). Gdy za pomocą opcji „All” przesyłasz taki zestaw z powrotem do pamięci instrumentu, zawartość pamięci wewnętrznej z ustawieniami funkcji DISK LINK jest nadpisywana danymi dyskowymi.

7.8.1.1. Wyszukiwanie styli na dysku ZIP (dotyczy modelu VA-7)

Jak wiesz, praca z dyskowymi stylami akompaniamentowymi jest szybka i łatwa. Jednakże na dysku ZIP, dostarczonym razem z instrumentem, znajduje się 559 styli akompaniamentowych. Dlatego system operacyjny został wyposażony w funkcję FIND, umożliwiającą szybkie wyszukiwanieżądanego stylu.

1. Naciśnij przycisk [STYLE] lub pole „Style” w ramach ekranu roboczego MASTER. Na ekranie pojawi się obraz, jak na poniższym rysunku:
2. Naciśnij pole „Disk User”. Obraz na ekranie będzie wyglądać mniej więcej tak:



- Jeśli przyjrzyj się bliżej ekranowi, zauważysz cztery kolumny:
- kolumna „Style Name” zawiera nazwę „własną” stylu akompaniamentowego, pojawiającą się w ramach podstawowego ekranu roboczego MASTER i na ekranie roboczym, umożliwiającym wybieranie stylów akompaniamentowych;
 - kolumna „Country” zawiera nazwę kraju, w którym styl akompaniamentowy jest najczęściej używany;
 - kolumna „Genre” podaje nazwę stylu muzycznego, do którego należy dany styl akompaniamentowy;
 - kolumna „File Name” zawiera nazwę pliku dyskowego, w którym przechowywane są dane stylu. Jeśli zmienisz tę nazwę, funkcja DISK LINK nie będzie w stanie odszukać stylu.

Informacje zawarte w tych kolumnach są przechowywane w specjalnym pliku na dysku ZIP, nazywanym bazą danych. Na dyskiecie plik taki nie występuje, a w powyższej tabeli dostępne są wtedy tylko kolumny „Style Name” i „File Name”.

UWAGA: Style akompaniamentowe, ładowane z dyskiety i zapisywane później na dysk ZIP, nie są automatycznie uzupełniane dodatkowymi informacjami dla dyskowej bazy danych. Należy to zaprogramować własnoręcznie (patrz akapit następny).

A oto dostępne pola dla dyskowej bazy danych stylów akompaniamentowych i utworów:

- style akompaniamentowe: „Style Name” (nazwa stylu), „Country” (kraj), „Genre” (styl muzyczny), „File Name” (nazwa pliku);
- utwory sekwencerowe: „Song Name” (nazwa utworu), „Author” (autor), „Genre” (styl muzyczny), „File Name” (nazwa pliku).

MUSIC STYLES	
Style Name	File Name
Country	Genre

SONGS	
Song Name	File Name
Author	Genre

3. Naciśnij pole z nazwą kolumny, zależnie od tego, według jakich kryteriów chcesz prowadzić wyszukiwanie stylu. Aby wyszukać style akompaniamentowe dla określonego stylu muzycznego, naciśnij pole „Genre”.
4. Naciśnij pole „FIND”. Na ekranie pojawi się obraz, jak na poniższym rysunku:



5. Wybierz sposób, w jaki system operacyjny powinien sprawdzać dysk ZIP w poszukiwaniu żądanych informacji:
 - naciśnij pole „GO to ...”, jeśli system operacyjny ma wyszukać wszystkie elementy, rozpoczynające się znakami, które wprowadzisz (np. „BEA”). Zwróć uwagę, że pod pojęciem „elementy” mamy na myśli zawartość kolumny, którą zaznaczyłeś w punkcie 3 lub w ramach tego ekranu roboczego. Pliki, spełniające kryteria, zostaną wyświetlone w górnej części ekranu;
 - naciśnij pole „Find Only”, jeśli system operacyjny ma wyszukać wszystkie elementy, zawierające ciąg znaków, który wprowadzisz (po wprowadzeniu „BEA” wywołany zostałby również styl muzyczny „Ragga**bea**”);
 - cztery pola poniżej pól „GO to ...” i „Find Only” służą do określania zakresu przeszukiwania. Aktywnym polem jest to, które jest wyświetlane w kolorze białym (na powyższym rysunku jest to pole „Style Name”).
6. Za pomocą ekranowej klawiaturki alfanumerycznej wprowadź ciąg znaków, które należy wyszukać. Pola „←” i „→” służą do przesuwania kursora. Naciśnięcie pola „Delete” kasuje znak, znajdujący się na pozycji kursora. Naciśnięcie pola „Insert” wstawia znak na pozycji kursora, a wszystkie znaki, znajdujące

się za kursorem są przesuwane o jedną pozycję w prawo.

UWAGA: Zaleca się wprowadzanie co najmniej dwóch znaków, a nawet trzech, jeśli to możliwe, aby zawęzić obszar poszukiwań.

7. Naciśnij pole „EXECUTE” i przyjrzyj się parametrowi „Find”, polu znajdującemu się nad polem „Orchestrator”. jeśli widać tam komunikat „0 of 559”, oznacza to, że system operacyjny instrumentu nie był w stanie odnaleźć pliku, zawierającego wprowadzony ciąg znaków. We wszystkich innych przypadkach komunikat będzie mieć mniej więcej taki wygląd: „XX of 559”, gdzie „XX” to liczba pasujących elementów, wyszukanych na dysku.

8. Za pomocą pól „←” i „→” lub koła [TEMPO/DATA] odszukaj żądany styl akompaniamentowy i naciśnij pole z jego nazwą. Jeżeli wszystkie kolumny są puste (bo funkcja FIND nie była w stanie odszukać żadanego elementu), naciśnij jedno z pól z nazwą kolumny. Wszystkie style dyskowe zostaną posortowane alfabetycznie według kolumny, której nagłówek naciśnąłeś.

UWAGA: Zachowaj ostrożność !! Naciśnięcie pola wprowadzania znaków anuluje wynik poszukiwań, uzyskany poprzednio za pomocą pola „GO to ...” lub „Find Only”.

Przyjrzyjmy się teraz sposobom dostarczania informacji dla bazy danych, aby można było korzystać z nich w przyszłości do wyszukiwania żądanych jej elementów. Dotyczy to tylko dysków ZIP (model VA-7) i jest konieczne tylko w stosunku do plików, nie zawierających odpowiednich lub jakichkolwiek informacji.

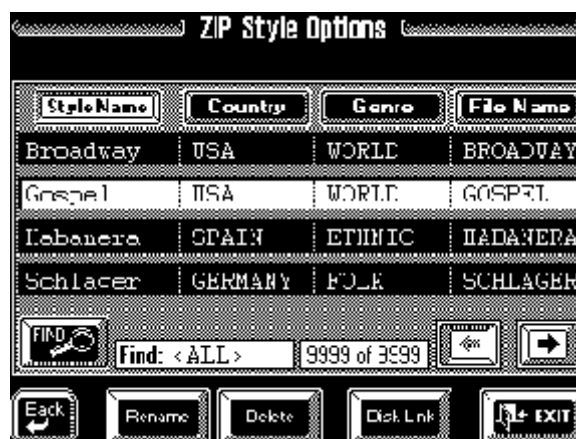
7.8.2. Zmiana nazwy stylu dyskowego (opcja „Rename”)

UWAGA: Opcje „Rename” i „Delete” (⇒ 7.8.4) są dostępne również w przypadku posługiwania się dyskietkami. Jednakże w przypadku opcji „Rename” istnieje możliwość modyfikowania nazwy stylu („Style Name”) oraz nazwy pliku („File Name”).

Ekran roboczy z opcjami dla stylów dyskowych zawiera trzy takie opcje: „Rename”, „Delete” i „Disk Link”. Wiesz już, do czego służy opcja „Disk Link”. Teraz omówimy opcję „Rename”. Jak wspomniano wcześniej, umożliwia ona modyfikowanie zawartości bazy danych. Ponieważ jest to opcja, prawdopodobnie nie będziesz jej używać codziennie. Używając jej, należy pamiętać, że w ramach funkcji DISK LINK

system operacyjny instrumentu pamięta nazwę pliku (File Name) stylu akompaniamentowego. Jeśli ją zmienisz, system operacyjny nie będzie w stanie odnaleźć go na dysku. Natomiast nazwy stylów (Style Name) można zmieniać bez szkody dla sprawy. Sugerujemy, aby nigdy nie zmieniać raz zredagowanej nazwy pliku.

1. Naciśnij przycisk [STYLE] lub w ramach ekranu roboczego MASTER pole „Style”.
2. Naciśnij pole „Disk User”.
3.  Naciśnij pole „ZIP”, aby uaktywnić napęd dysków ZIP. Chociaż mógłbyś również nacisnąć pole „FLOPPY”, to jednak w tym przypadku mógłbyś zmieniać tylko nazwę stylu i nazwę pliku (jak w modelu VA-5). Zmiany tych nazw mogą być czasem użyteczne, ale zazwyczaj są bardzo niebezpieczne.
4. Naciśnij pole „Options”.



5. Wybierz styl do edycji, naciskając dowolne miejsce w odpowiedniej linii. Jeśli zachodzi potrzeba, za pomocą pól „←” i „→” lub koła [TEMPO/DATA] odszukaj żądany styl akompaniamentowy.
6. Naciśnij pole „Rename”, aby wywołać taki ekran roboczy:



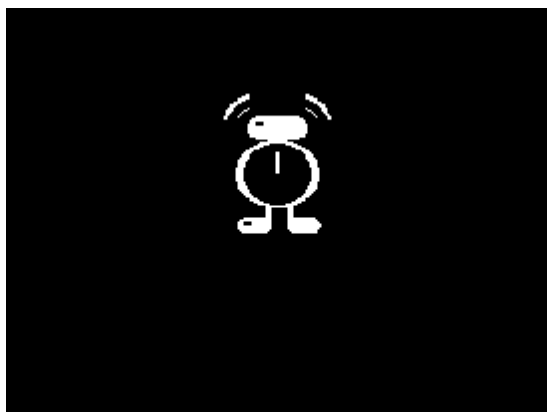
Jak widzisz, na ekranie pojawiły się znowu znajome nagłówki czterech kolumn, a pod spodem elementy opisowe wybranego stylu.

UWAGA: Jeśli obraz na ekranie jest inny, zapomniawszy nacisnąć pole „ZIP”.

7. Naciśnij pole, które chcesz modyfikować.
8. Za pomocą ekranowej miniklawiatury alfanumerycznej wprowadź żadaną nazwę.

UWAGA: Nazwa stylu (kolumna „Style Name”) może składać się z szesnastu znaków, a wszystkie pozostałe nazwy tylko z ośmiu.

9. Naciśnij pole „EXECUTE”. Nowe informacje zostaną zapisane na dysku ZIP, a proces zapisu będzie sygnalizowany animowaną ikoną zegara, po czym na ekranie pojawi się poprzedni ekran roboczy.



7.8.3. Kasowanie stylów akompaniamentowych (opcja „Delete”)

Opcja służy do usuwania plików stylów akompaniamentowych z dyskietki lub dysku ZIP i należy się nią posługiwać najrzadziej, jak można, a **nigdy wtedy, gdy w napędzie znajduje się dysk ZIP lub dyskietka, dostarczane z instrumentem.** Działanie opcji ma charakter nieodwracalny i skasowanych danych nie można odzyskać. Bądź ostrożny i spróbuj zapomnieć o istnieniu tej opcji.

1. Naciśnij przycisk [STYLE] lub w ramach ekranu roboczego MASTER pole „Style”.
2. Naciśnij pole „Disk User”.
3.  Naciśnij pole „ZIP”, aby uaktywnić napęd dysków ZIP.
4. Naciśnij pole „Options”.
5. Wybierz styl, który chcesz skasować. Za pomocą pól „←” i „→” lub koła [TEMPO/DATA] odzyskaj żądany styl akompaniamentowy, a następnie naciśnij jego nazwę, aby wiersz był wyświetlany w kolorze białym.
6. Naciśnij pole „Delete”, aby wywołać taki ekran roboczy:



7. Uważnie przyjrzyj się nazwie stylu i sprawdź, czy rzeczywiście wybrałeś dobry styl. Jeśli nie, naciśnij pole „Back”.
8. Naciśnij pole „YES”, aby uruchomić operację kasowania stylu akompaniamentowego lub pole „NO”, jeśli chcesz anulować procedurę. Po naciśnięciu pola „YES” i pomyślnym skasowaniu danych na ekranie pojawi się komunikat „OK ! FUNCTION COMPLETE” (OK, wykonano).

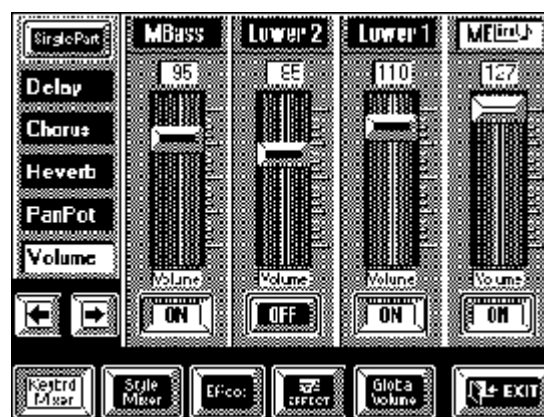


9. Naciśnij pole „EXIT”, aby wrócić do podstawowego ekranu roboczego MASTER.

Rozdział 8: Mikser, efekty i edycja

System operacyjny instrumentu umożliwia sterowanie poziomem głośności, określania miejsca brzmień w panoramie stereofonicznej oraz dobieranie głębokości efektów. Oczywiście można również programować same efekty. Wszystkie te parametry są dostępne na ekranach roboczych opcji „Mixer”, którą można wywoływać trzema sposobami:

- a) naciskając pole „Mixer” w ramach ekranu roboczego MASTER;



- b) naciskając przycisk [EFFECTS], a następnie pole „Keybrd Mixer”, „Style Mixer” lub „Global Volume”;
- c) wciskając przycisk [ON/OFF] w grupie M-FX, a następnie pole „Keybrd Mixer”, „Style Mixer” lub „Global Volume”.

8.1. Struktura ekranów roboczych miksera

Struktura głównych ekranów roboczych jest bardzo logiczna:

- pole „Keybrd Mixer” umożliwia dostęp do partii klawiaturowych z partiami VARI PHRASE (tylko model VA-7), MEL INT, AUDIO IN (tylko model VA-7) włącznie;
- pole „Style Mixer” umożliwia dostęp do partii aranżera;
- pole „Global Volume” umożliwia równoczesne modyfikowanie poziomu głośności odtwarzania kilku partii. Gdybyśmy mieli do czynienia z konsolą mikserską, potencjometry te możnaby nazywać tłumikami magistral sygnałowych.

Mikser instrumentu rzeczywiście bardzo przypomina konsolę mikserską, ponieważ umożliwia nie tylko sterowanie poziomem głośności, ale również określanie miejsca brzmień w panoramie stereofonicznej oraz dobieranie głębokości efektów. Miksowanie można wykonywać w ramach dwóch różnych ekranów roboczych:

(1) za pomocą potencjometrów ekranowych na tzw. paletowych ekranach roboczych

W tym przypadku istnieje możliwość edycji wybranego parametru (poziom głośności, panorama, poziom sygnału do efektów) równocześnie dla kilku partii. Jeśli potrzebna partia nie jest wyświetlana, można ją odszukać za pomocą pól „◀” i „▶”. Typowy paletowy ekran roboczy ma taki wygląd:

Naciśnięcie pola „Palette” (jeśli jest ono dostępne) wywołuje paletowy ekran roboczy. Jeżeli w lewym górnym rogu wyświetlane jest pole „SinglePart”, oznacza to, że ten ekran roboczy jest paletowym ekranem roboczym. Gdy masz do czynienia z paletowym ekranem roboczym, należy posługiwać się następującą procedurą:

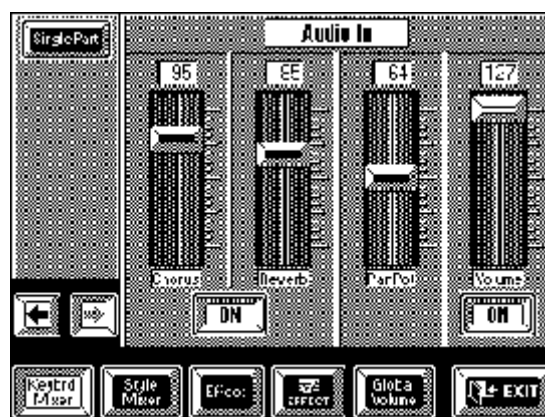
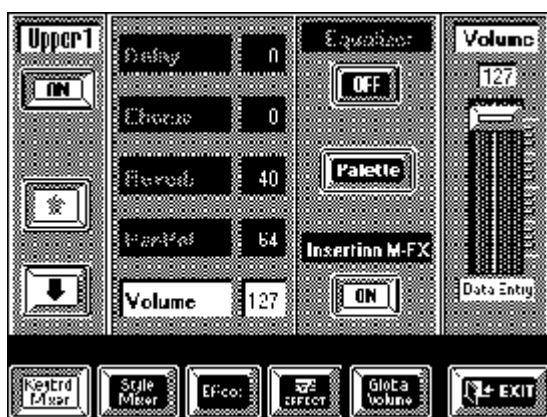
1. Wywołaj jeden z ekranów roboczych miksera.
2. Za pomocą pól „Keybrd Mixer” lub „Style Mixer” wywołaj grupę, zawierającą partię, którą chcesz edytować. Nazwa partii jest wyświetlana nad wizerunkiem potencjometru ekranowego.
3. Jeśli dana partia nie jest wyświetlana, odszukaj ją za pomocą pól „◀” i „▶”.
4. Wybierz do edycji żądany parametr, naciskając odpowiednie pole po lewej stronie ekranu („Delay”, „Chorus”, „Reverb”, „Panpot”, „Volume”).

UWAGA: Efekt „Delay” jest niedostępny dla partii ADS, MDS, VARFI PHRASE i AUDIO IN.

5. Zmień wartość dla wyświetlanych partii:
 - a) używając potencjometru ekranowego -LUB-
 - b) naciskając pole z nazwą partii (nad potencjometrem ekranowym) i dobierając wartość za pomocą koła [TEMPO/DATA] lub przycisku [DATA] i ekranu roboczego „Numeric Pad”.

(2) za pomocą ekranu roboczego „Single Part”

ten ekran roboczy zawiera wszystkie parametry miksera dla danej partii. Typowy ekran roboczy „Single Part” ma taki wygląd:



Własny ekran roboczy

Gdy masz do czynienia z ekranem roboczym „Single Part”, należy posługiwać się następującą procedurą:

1. Wywołaj jeden z ekranów roboczych miksera.
2. Za pomocą pól „Keybrd Mixer” lub „Style Mixer” wywołaj grupę, zawierającą partię, którą chcesz edytować. Nazwa partii jest wyświetlana nad wizerunkiem potencjometru ekranowego.
3. Jeżeli w lewym, górnym rogu wyświetlane jest pole „Single Part”, naciśnij je.
4. Za pomocą pól „↑” i „↓” odszukaj żądaną partię.
5. Wybierz do edycji żądany parametr, naciskając odpowiednie pole ekranu („Delay”, „Chorus”, „Reverb”, „Panpot”, Volume”).
6. Zmień wartość parametru:
 - a) używając potencjometru ekranowego, umieszczonego po prawej stronie ekranu -LUB-
 - b) naciskając pole z wartością parametru i dobierając wartość za pomocą koła [TEMPO/DATA] lub przycisku [DATA] i ekranu roboczego „Numeric Pad”.

UWAGA: Parametry „Equalizer” oraz „Insertion M-FX” są dostępne tylko na ekranie roboczym „Single Part”.

8.1.1. Kilka słów o partii AUDIO IN

Partia ta zajmuje szczególne miejsce wśród partii klawiaturowych, ponieważ nie jest prawdziwą partią klawiaturową, gdyż umożliwia miksowanie zewnętrznego sygnału audio z muzyką, odtwarzaną za pomocą tego instrumentu. Z tego powodu posiada ona własny paletowy ekran roboczy i trochę inny ekran roboczy „Single Part”. Szczegóły w podrozdziale 4.5.

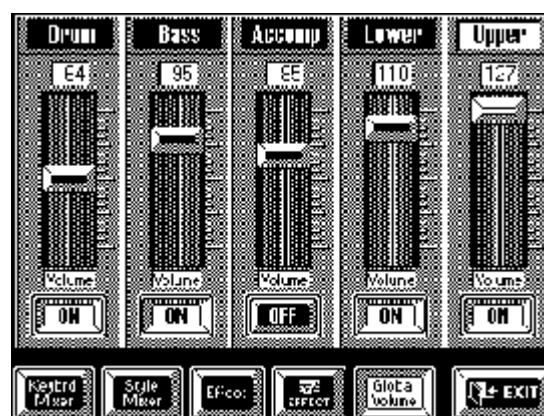


Ekran roboczy „Single Part”

8.2. Poziom głośności i panorama

8.2.1. Opcja „Global Volume”

1. W ramach podstawowego ekranu roboczego MASTER naciśnij pole „Mixer”.
2. Jeśli zachodzi potrzeba, naciśnij pole „Global Volume”.



UWAGA: Usilnie namawiamy cię, abyś najpierw dobrać brzmienia dla poszczególnych partii, gdyż od charakteru brzmienia zależy poziom głośności odtwarzania. Przy takiej samej wartości poziomu głośności brzmienie trąbki będzie na pewno

głośniejsze niż brzmienie fletu, ponieważ w tym pierwszym brzmieniu jest więcej alikwotów.

Potencjometry ekranowe są w tym przypadku potencjometrami grupowymi, modyfikującymi poziom głośności kilku partii równocześnie:

- potencjometr ekranowy „Drum” steruje poziomem głośności partii MDR i ADR;
 - potencjometr ekranowy „Bass” steruje poziomem głośności partii MBS i ABS;
 - potencjometr ekranowy „Accomp” steruje poziomem głośności partii melodycznych aranżera AC1 - AC6;
 - potencjometr ekranowy „Lower” steruje poziomem głośności dolnych partii klawiaturowych;
 - potencjometr ekranowy „Upper” steruje poziomem głośności górnych partii klawiaturowych, partii MEL INT oraz partii VARI PHRASE (dotyczy modelu VA-7) i AUDIO IN (dotyczy modelu VA-7).
3. Naciśnij pole nazwy, umieszczonej nad potencjometrem ekranowym. Na powyższym rysunku wybrany został grupowy potencjometr ekranowy „Upper”.
4. Dobierz żądany poziom głośności jednym z poniższych sposobów:
- za pomocą suwaka potencjometru ekranowego;
 - za pomocą koła [TEMPO/DATA];
 - za pomocą przycisku [DATA] i ekranu roboczego „Numeric Pad”.

UWAGI:

- jeśli chciałbyś zrównoważyć poziom głośności aranżera (lub sekwencera) i partii klawiaturowych, posłuż się potencjometrem [BALANCE], umieszczonym na płycie czołowej;
- względna równowaga poziomu głośności dwóch grup partii jest zachowywana tak długo, jak długo nie zmniejszysz (lub nie zwiększysz) poziomu głośności w taki sposób, że poziom głośności jednej z partii osiągnie wartość skrajną („0” lub „127”). W takim przypadku poziom głośności takiej partii będzie się utrzymywać na tym skrajnym poziomie, a poziom będzie się zmieniać dalej. Należy o tym pamiętać, bo nie ma możliwości przywrócenia stanu poprzedniego.

Pamiętaj, że dobranie odpowiedniego zrównoważenia poziomu głośności kilku partii nie zawsze polega na zwiększaniu poziomu dla jednej z nich. W wielu przypadkach lepiej zredukować poziom głośności wszystkich pozostałych.

8.2.2. Wyciszanie partii

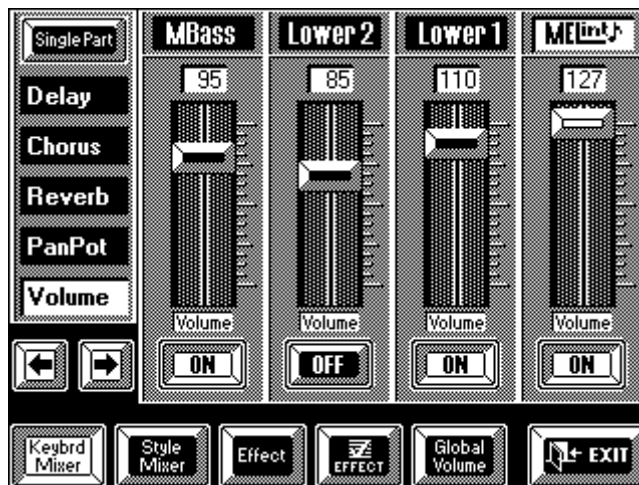
Naciśnięcie pola „ON/OFF”, umieszczonego pod potencjometrem ekranowym (paletowe ekrany robocze) lub pod nazwą partii (ekrany robocze „Single Part”) w taki sposób,

aby było opisane jako „OFF” powoduje wyciszenie danej partii lub grupy partii.

5. Naciśnij pole „EXIT”, aby wrócić do podstawowego ekranu roboczego MASTER.

8.2.3. Opcja „Keybrd Mixer”

Po wywołaniu ekranu roboczego miksera, naciśnij pole „Keybrd Mixer”. Obraz na ekranie będzie mieć taki wygląd:

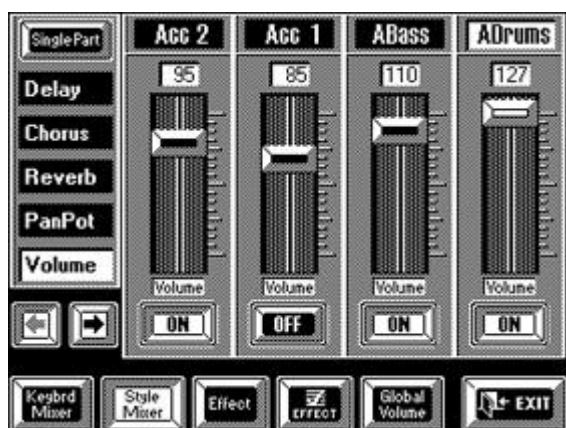


Opcja umożliwia dobieranie poziomu głośności odtwarzania poszczególnych partii klawiaturowych. Jeśli powyższy ekran roboczy nie pojawił się, naciśnij pole „PALETTE”, umieszczone w centralnej części ekranu. W ramach tej opcji można zmieniać poziom głośności dla następujących partii: UPPER 1, UPPER 2, Manual BASS (MBS), LOWER 1, LOWER 2, MEL INT oraz AUDIO IN (⇒ 4.5).

1. Za pomocą pól „←” i „→” odszukaj partię klawiaturową, dla której chcesz zmienić poziom głośności odtwarzania lub którą chcesz wyłączyć.
2. Jeśli pole „Volume” nie jest wyświetlane w kolorze białym, naciśnij je. W innym przypadku zmienisz wartość innego parametru.

8.2.4. Opcja „Style Mixer”

Po wywołaniu ekranu roboczego miksera, naciśnij pole „Style Mixer”. Obraz na ekranie będzie mieć taki wygląd:



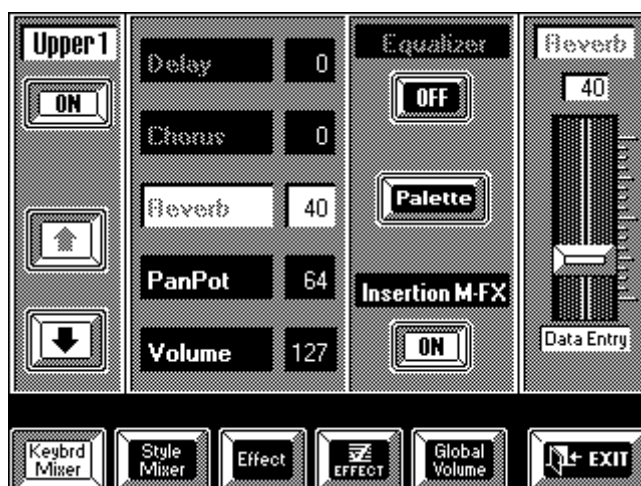
Opcja umożliwia dobieranie poziomu głośności odtwarzania poszczególnych partii aranżera. Jeśli powyższy ekran roboczy nie pojawił się, naciśnij pole „PALETTE”, umieszczone w centralnej części ekranu. W ramach tej opcji można zmieniać poziom głośności dla następujących partii: ADR, ABS, AC1 - AC6.

1. Za pomocą pól „←” i „→” odszukaj partię, dla której chcesz zmienić poziom głośności odtwarzania lub którą chcesz wyłączyć.
2. Jeśli pole „Volume” nie jest wyświetlane w kolorze białym, naciśnij je. W innym przypadku zmienisz wartość innego parametru.

8.2.5. Panorama

System operacyjny instrumentu umożliwia określanie miejsca każdej partii w panoramie stereofonicznej. Jedyne sensowny sposób posługiwania się parametrem „Panpot” to umieszczanie partii UPPER 1 w lewym kanale, a partii UPPER 2 w prawym kanale stereofonicznym. Jeśli po włączeniu obydwu partii nałożysz obydwa brzmienia, uzyskasz przestrzenne i szerokie brzmienie.

1. W ramach podstawowego ekranu roboczego MASTER naciśnij pole „Mixer”.
 2. Naciśnij pole „Keybrd Mixer” lub „Style Mixer”, aby wybrać żądaną grupę partii.
 3. Wybierz typ ekranu roboczego miksera (paletowy lub „Single Part”). W ramach paletowego ekranu roboczego, za pomocą pól „←” i „→”, odszukaj żądaną grupę partii, jeśli nie jest już wyświetlana.
- Jeśli zdecydowałeś się pracować na ekranie roboczym „Single Part”, za pomocą pól „↓” i „↑” wyszukaj ekran roboczy „Single Part” żądanej partii.



4. Dobierz wartość w zakresie od „1” - „63”, aby przesunąć partię w kierunku kanału lewego, lub w zakresie od „65” - „127”, aby przesunąć partię w kierunku kanału prawego. Wartość „64” umieszcza partię w środku panoramy stereofonicznej. Można również dobrać położenie „Rnd”, które oznacza, że dźwięki brzmienia, przypisanego do tej partii będą umieszczane w panoramie stereofonicznej w sposób przypadkowy.

UWAGA: Dźwięki instrumentów perkusyjnych partii ABS i MDS zostały rozrzucone w panoramie stereofonicznej podczas programowania zestawów perkusyjnych. Zmiana wartości parametru „Panpot” dla jednej z tych partii będzie oznaczać, że brzmienia wszystkich instrumentów perkusyjnych będą kierowane w jedno miejsce panoramy stereofonicznej, zgodnie z dobraną wartością.

8.2.6. Więcej o blokowaniu

Być może na ekranach roboczych „Single Part” opcji „Style Mixer” zauważyłeś pole z ikoną „kłódka”.



Pole to umożliwia określanie, czy stosowane będą ustawienia panoramy oraz poziomu sygnału do efektów. Jeśli „klódka” jest otwarta, obok pojawia się opis „Man”, a gdy jest zamknięta, opis zmienia się na „Auto”.

- „Man” - ustawienia panoramy oraz poziomu sygnału do efektów nie zmieniają się tak długo, aż zrobisz to sam lub wywołasz dane innej komórki pamięci funkcji USER PROGRAM lub inny styl akompaniamentowy;
- „Auto” - w tym przypadku partie aranżera posługują się ustawieniami panoramy oraz poziomu sygnału do efektów, przechowywanymi wśród danych wywoływanego stylu akompaniamentowego. Styl akompaniamentowy to nie tylko nuty, ale również zestaw ustawień, określających sposób pracy partii aranżera. Wśród tych danych są komunikaty o zmianie brzmienia (komunikaty PROGRAM CHANGE), o poziomie głośności, o panoramie, itp.

Style akompaniamentowe to sekwencje muzyczne, odtwarzane w pętli, zazwyczaj o długości czterech taktów. Informacje inne niż nuty są umieszczone na początku sekwencji. Jeśli więc wybierzesz położenie „Auto”, ustawienia miksera dla partii aranżera będą resetowane przy każdym nawrocie pętli lub za każdym razem, gdy uruchomisz inną odmianę akompaniamentową. Aby tego uniknąć, należy wybierać położenie „Man”.

UWAGI:

- z chwilą zmodyfikowania jakiegokolwiek parametru partii aranżera, „klódka” otwiera się automatycznie, ponieważ system operacyjny instrumentu robi założenie, że nie po to zmieniasz ustawienia, aby zostały zresetowane na początku najbliższej pętli;
- ustawienia blokowania nie mają wpływu na odbiór komunikatów MIDI, nadchodzących gniazdem MIDI [IN]. Aby partie aranżera nie reagowały również na te komunikaty, należy wyłączyć ich odbiór (⇒ 14.3).

8.3. Efekty i korektor charakterystyki częstotliwościowej

Instrument został wyposażony w trzy programowalne efekty przestrzenne (bloki REVERB, CHORUS i DELAY), w multiektowy blok M-FX oraz dwupunktowy, parametryczny korektor charakterystyki częstotliwościowej.

UWAGI:

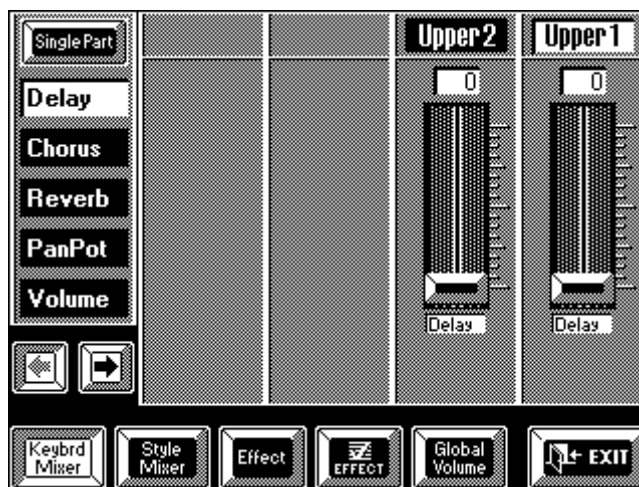
- jakiegokolwiek zmiany w efektach stosowane są do wszystkich partii, ponieważ instrument posiada tylko jeden blok REVERB, jeden blok CHORUS, jeden blok DELAY i jeden blok korektora EQ. Indywidualnie można dobierać jedynie poziom sygnału, kierowanego z poszczególnych partii do tych bloków;
- blok efektowy M-FX może współpracować tylko z partiami klawiaturowymi, a bloku

DELAY nie można stosować do partii perkusyjnych ADR i MDR;

-  partie VARI PHRASE i AUDIO IN współpracują z oddzielnymi blokami REVERB i CHORUS.

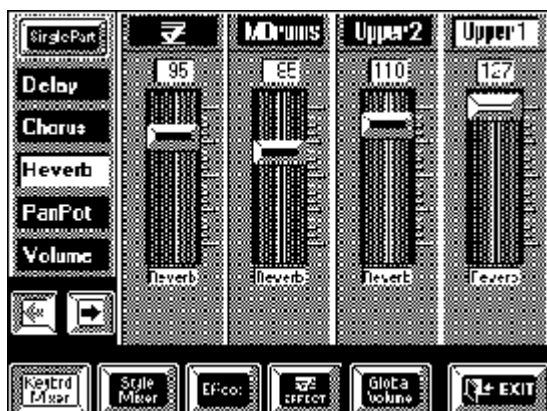
8.3.1. Współpraca bloków REVERB, CHORUS i DELAY z partiami instrumentu

1. W ramach wywołanego ekranu roboczego miksera wybierz grupę partii, naciskając pole „Keybrd Mixer” lub „Style Mixer” oraz partię, którą chcesz edytować. Nie zapomnij nacisnąć pola „Keybrd Mixer” lub „Style Mixer”, aby uzyskać dostęp do żądanej partii. Ustawienia dla efektów, dokonywane w ramach poszczególnych partii, sprowadzają się do wyznaczania poziomu sygnału, kierowanego z danej partii do określonego bloku efektowego. Im wyższa wartość, tym więcej sygnału trafia do bloku efektowego, a więc głębokość efektu jest większa. Zasada jest mniej więcej taka sama, jak ze śpiewaniem w kościele: im głośniejsz śpiewasz, tym większy jest pogłos. W przypadku śpiewu w kościele głośniejsze śpiewanie odpowiada zwiększaniu poziomu sygnału, kierowanego do efektu czyli poziomu sygnału (twój głos), przetwarzanego przez środowisko akustyczne.



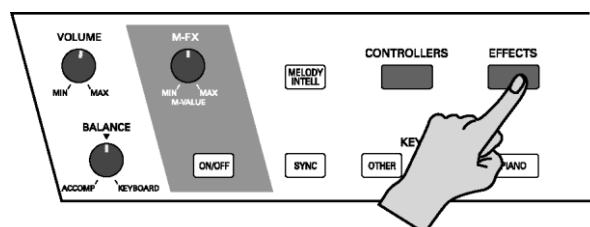
Jak widać, jeden z paletowych ekranów roboczych opcji „Ketbrd Mixer” wygląda trochę inaczej. Dzieje się tak dlatego, że ani partia VARI PHRASE, ani partia MDR nie może współpracować z blokiem efektowym DELAY.

2. Naciśnij pole „Delay” i dobierz poziom sygnału, kierowanego do bloku DELAY (linie opóźniające) z poszczególnych partii.
3. Naciśnij pole „Chorus” i dobierz poziom sygnału, kierowanego do bloku CHORUS (efekty modulowane) z poszczególnych partii.
4. Naciśnij pole „Reverb” i dobierz poziom sygnału, kierowanego do bloku REVERB (pogłosy) z poszczególnych partii.

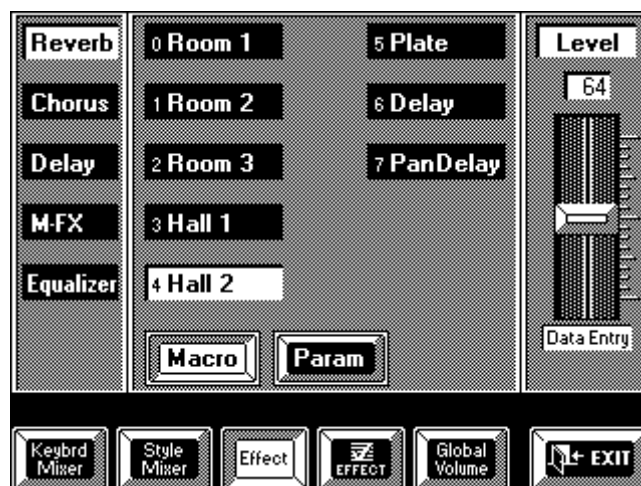


- LUB -

b) naciskając przycisk [EFFECTS].



Na ekranie pojawi się obraz, jak na poniższym rysunku:



UWAGA: Jeżeli partia jest przypisana do multiefektowego bloku M-FX (⇒ 8.4.1), wyznaczenie poziomu głośności do bloków REVERB, CHORUS i DELAY nie jest możliwe. Jednakże blok M-FX jest wyposażony w takie same parametry, przeznaczone do określania poziomu sygnału, kierowanego do bloków REVERB, CHORUS i DELAY, gdy blok M-FX jest blokiem, włączanym szeregowo w tor sygnałowy (⇒ 8.4.2).

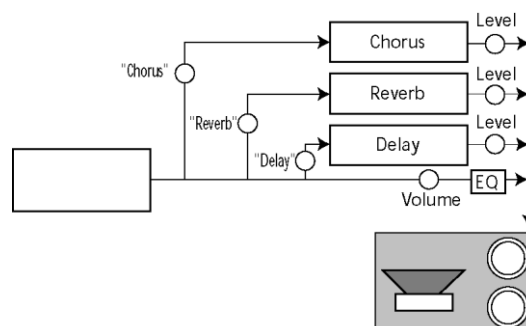
8.3.2. Parametry efektów

Trzy z dostępnych efektów można modyfikować tak, aby były jak najodpowiedniejsze do naszych celów. Ustawienia efektów, opisane w tym akapicie, są stosowane do wszystkich partii, które współpracują z danym efektem. Dotyczy to szczególnie efektów bloków REVERB i CHORUS, które powinny pełnić funkcje efektów uniwersalnych, wykorzystywanych przez partie o różnym przeznaczeniu. Natomiast efekt bloku DELAY będzie prawdopodobnie najbardziej użyteczny wtedy, gdy będzie współpracować tylko z jedną partią, gdyż zbyt wielka ilość powtarzanych dźwięków będzie zaśmiecać tło dźwiękowe utworu.

1. Wywołaj efekt, który chcesz edytować:

a) wywołując jeden z ekranów roboczych miksera i naciskając pole „Effect”:

2. W lewej kolumnie naciśnij pole bloku efektowego, którego efekt chcesz modyfikować.
3. W centralnej części ekranu naciśnij pole efektu, który chcesz modyfikować. Ilość dostępnych efektów zależy od wybranego bloku.
4. Za pomocą potencjometru ekranowego „Level” dobierz poziom sygnału wyjściowego z bloku efektowego. Poniższy rysunek podaje schemat połączeń bloków efektowych oraz przebieg sygnału z danej partii (np. UPPER 1):



Potencjometry „Level” umożliwiają wyznaczenie ilości sygnału po efekcie w zmiksowanym sygnale wyjściowym, doprowadzanym do wyjścia liniowego instrumentu.

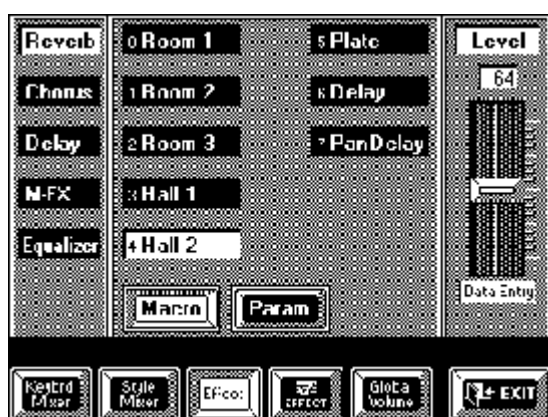
UWAGA: Potencjometr ekranowy jest odpowiednikiem parametru „Level”, znajdującego się na ekranie roboczym, zawierającym parametry efektu (np. ekranie roboczym „Reverb Parameters” - patrz akapit następny).

5. Naciśnij pole „Macro”, aby wywołać fabrycznie dobrane wartości dla wszystkich parametrów efektów danego bloku („Room 1”, „Room 2”, „Room 3”, itd.). Różnica pomiędzy polem „Macro”, a parametrem „Character” (patrz niżej) polega na tym, że pole „Macro” wywołuje zestaw danych, zawierających również wybór, dokonany za pomocą parametru „Character”.

UWAGI:

- parametr „Character” jest dostępny tylko dla efektów pogłosowych;
 - po zmodyfikowaniu wartości parametrów efektu nie naciśkaj pola „Macro”, bo cała praca pójdzie na marne.
6. Naciśnij pole „Param”, aby wywołać ekran roboczy, zawierający wszystkie parametry efektu, wybranego w punkcie 3.
 7. Naciśnij pole parametru, którego wartość chcesz zmienić i za pomocą potencjometru ekranowego, koła [TEMPO/DATA] lub przycisku [DATA] i ekranu roboczego „Numeric Pad” wyznacz nową wartość.

8.3.2.1. Rodzaje efektów bloku REVERB i ich parametry



Nazwa efektu	Opis
„0 Room 1”	efekty pogłosowe, symulujące pogłos pokoju i charakteryzujące się wyraźnym pogłosem
„1 Room 2”	
„2 Room 3”	
„3 Hall 1”	efekty pogłosowe, symulujące pogłos sali koncertowej, charakteryzujące się głębszym pogłosem niż efekty „Room 1”, „Room 2”, „Room 3”
„4 Hall 2”	
„5 Plate”	symulacja efektu pogłosowego, uzyskiwanego za pomocą pogłosowego urządzenia studyjnego, w którym pogłos uzyskuje się za pomocą stalowej płyty
„6 Delay”	Konwencjonalna linia opóźniająca, umożliwiająca kreowanie efektu echa
„7 Pan Delay”	linia opóźniająca, w której sygnał opóźniony przesuwany jest pomiędzy kanałami stereofonicznymi

Pamiętając o tym, że efekty opóźniające najlepiej współpracują tylko z jedną partią, należy stosować linie opóźniające, dostępne w bloku DELAY.

- „Character” („0” - „7”) - parametr umożliwia wybór typu efektu bloku REVERB i nie ładuje wartości dla parametrów od „Pre-LPF” - „Pre-DlyT”. Wybranie innej wartości tego parametru nie resetuje wartości pozostałych parametrów do ustawień fabrycznych, tak jak to czyni pole „Macro”;
- „Pre-LPF” („0” - „7”) - sygnał wejściowy do bloku REVERB może być przetwarzany przez filtr dolnoprzepustowy w celu wycięcia wysokich częstotliwości przed przetworzeniem sygnału przez efekt pogłosowy. Im wyższa wartość, tym silniejsze tłumienie wysokich

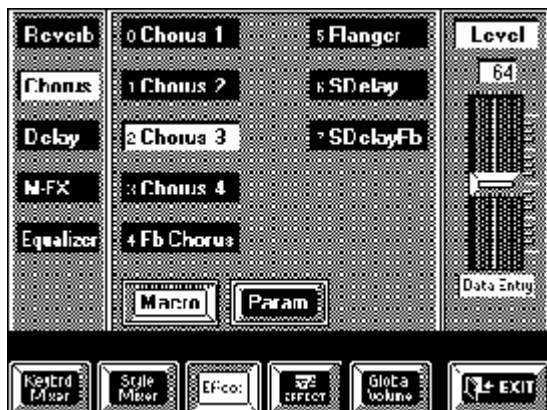
częstotliwości, a pogłos jest cichszy i bardziej stłumiony. Pamiętaj, że parametr ten oddziałuje tylko na sygnał wejściowy bloku REVERB. Jeśli chciałbyś w podobny sposób przetwarzać bezpośredni sygnał wyjściowy z partii, należy posłużyć się korektorem charakterystyki częstotliwościowej (⇒ 8.3.4);

- „Level” („0” - „127”) - parametr służy do określania poziomu sygnału po efekcie (wyznaczania poziomu wyjściowego z bloku REVERB czyli do wyznaczania głębokości efektu);
- „Time” („0” - „127”) - parametr służy do wyznaczania czasu trwania pogłosu czyli do wyznaczania długości efektu (czasu zanikania pogłosu). Im wyższa wartość, tym pogłos będzie wybrzmiewać dłużej;
- „Delay FB” („0” - „127”) - parametr ten pojawia się tylko wtedy, gdy parametr „Character” ma wartość „6” lub „7” i służy do wyznaczania głębokości sprzężenia zwrotnego czyli do wyznaczania ilości powtórzeń linii opóźniającej;
- „PreDlyT” („0ms” - „127ms”) - parametr służy do wyznaczania czasu opóźnienia sygnału po efekcie. Im wyższa wartość, tym pogłos pojawia się później, symulując w ten sposób większą przestrzeń, w której pogłos jest generowany.

UWAGI:

- należy pamiętać, że zmodyfikowany efekt będzie stosowany do wszystkich partii. Dlatego zawsze należy sprawdzać, jak zmieniony efekt oddziałuje na brzmienia poszczególnych partii;
- naciśnięcie pola „Default Value” wywołuje z pamięci instrumentu fabrycznie dobraną wartość aktywnego (czyli wyświetlanego w kolorze białym) parametru.

8.3.2.2. Rodzaje efektów bloku CHORUS i ich parametry



Nazwa efektu	Opis
„0 Chorus 1”, „1 Chorus 2”, „2 Chorus 3”, „3 Chorus 4”	Konwencjonalne efekty modulowane typu CHORUS, pogłębiające i uprzestrzeniające brzmienie
„4 FB Chorus”	efekt modulowany CHORUS ze sprzężeniem zwrotnym, generującym dodatkowo efekt typu FLANGER
„5 Flanger”	efekt modulowany typu FLANGER, który brzmi jak odgłos startującego lub lądującego odrzutowca
„6 S Delay”	Konwencjonalna stereofoniczna linia opóźniająca o krótkim czasie opóźnienia
„7 S Delay FB”	Wielopowtórzeniowa stereofoniczna linia opóźniająca o krótkim czasie opóźnienia

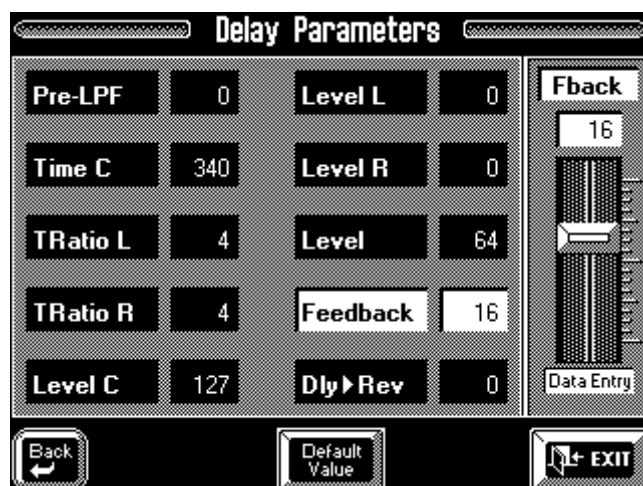
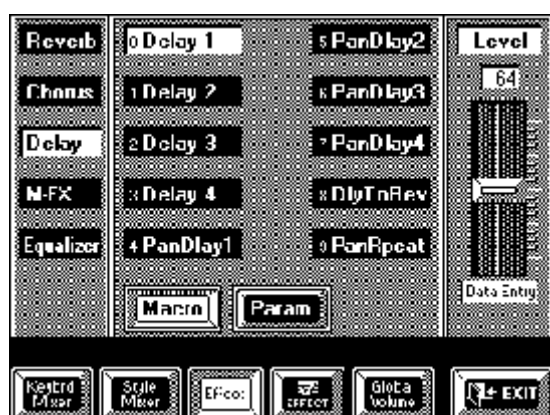
Pamiętając o tym, że efekty opóźniające najlepiej współpracują tylko z jedną partią, należy stosować linie opóźniające, dostępne w bloku DELAY. Dzięki temu efekty modulowane tego bloku można będzie wykorzystywać do intensyfikowania efektu stereofonicznego.

- „Pre-LPF” („0” - „7”) - sygnał wejściowy do bloku CHORUS może być przetwarzany przez filtr dolnoprzepustowy w celu wycięcia wysokich częstotliwości przed przetworzeniem sygnału przez efekt. Im wyższa wartość, tym silniejsze tłumienie wysokich częstotliwości, a efekt jest cichszy i bardziej stłumiony. Pamiętaj, że parametr ten oddziałuje tylko na sygnał wejściowy bloku CHORUS. Jeśli chciałbyś w podobny sposób przetwarzać bezpośredni sygnał wyjściowy z partii, należy posłużyć się korektorem charakterystyki częstotliwościowej (⇒ 8.3.4);
- „Level” („0” - „127”) - parametr służy do określania poziomu sygnału po efekcie (wyznaczania poziomu wyjściowego z bloku CHORUS czyli do wyznaczania głębokości efektu);

- „Feedback” („0” - „127”) - parametr służy do wyznaczania głębokości sprzężenia zwrotnego, potęgującego efekt CHORUS. Im wyższa wartość, tym silniejsze sprzężenie zwrotne;
- „Delay” („0” - „127”) - parametr służy do wyznaczania czasu opóźnienia efektu CHORUS. Wyższe wartości powodują większe dewiacje wysokości dźwięku w sygnale po efekcie;
- „Rate” („0” - „127”) - parametr służy do wyznaczania szybkości (częstotliwości) modulacji. Im wyższa wartość, tym szybsza modulacja;
- „Depth” („0” - „127”) - parametr służy do wyznaczania głębokości (amplitudy) modulacji. Im wyższa wartość, tym głębsza modulacja;
- „ChoaRev” („0” - „127”) - parametr służy do wyznaczania ilości sygnału wyjściowego z bloku CHORUS, doprowadzanego na wejście bloku REVERB. Po dobraniu wartości „127” uzyskuje się szeregowe połączenie bloków CHORUS i REVERB. Jeśli nie chcesz, aby sygnał wyjściowy z bloku CHORUS był przetwarzany przez efekt bloku REVERB, parametr ten powinien mieć wartość „0”;
- „ChoaDly” („0” - „127”) - parametr służy do wyznaczania ilości sygnału wyjściowego z bloku CHORUS, doprowadzanego na wejście bloku DELAY. Po dobraniu wartości „127” uzyskuje się szeregowe połączenie bloków CHORUS i DELAY. Jeśli nie chcesz, aby sygnał wyjściowy z bloku CHORUS był przetwarzany przez efekt bloku DELAY, parametr ten powinien mieć wartość „0”.

UWAGA: Naciśnięcie pola „Default Value” wywołuje z pamięci instrumentu fabrycznie dobraną wartość aktywnego (czyli wyświetlanego w kolorze białym) parametru.

8.3.3. Rodzaje efektów bloku DELAY i ich parametry



Linia opóźniająca kreuje efekt echa, a ponadto istnieje możliwość pogłębiania i poszerzania brzmienia poprzez stosowanie krótkiego czasu opóźnienia (technika taka jest często stosowana w utworach rock and rollowych oraz w ramach funkcji KARAOKE).

Nazwa efektu	Opis
„0 Delay 1”, „1 Delay 2”, „2 Delay 3”	Konwencjonalne linie opóźniające o stosunkowo długim czasie opóźnienia
„3 Delay 4”	Konwencjonalna linia opóźniająca o stosunkowo krótkim czasie opóźnienia (rodzaj efektu typu SLAP BACK)
„4 PanDelay1”, „5 PanDelay2”, „6 PanDelay3”	linie opóźniające o stosunkowo długim czasie opóźnienia, w których sygnał opóźniony przemieszcza się w panoramie stereofonicznej
„7 PanDelay4”	Konwencjonalna linia opóźniająca o stosunkowo krótkim czasie opóźnienia (rodzaj efektu typu SLAP BACK), w której sygnał opóźniony przemieszcza się w panoramie stereofonicznej
„8 Dly to Rev”	sygnał opóźniony, przemieszczający się w panoramie stereofonicznej, jest dodatkowo przetwarzany przez efekt pogłosowy
„9 PanRepeat”	sygnał opóźniony przemieszcza się w panoramie stereofonicznej, ale inaczej, niż w innych efektach tego bloku

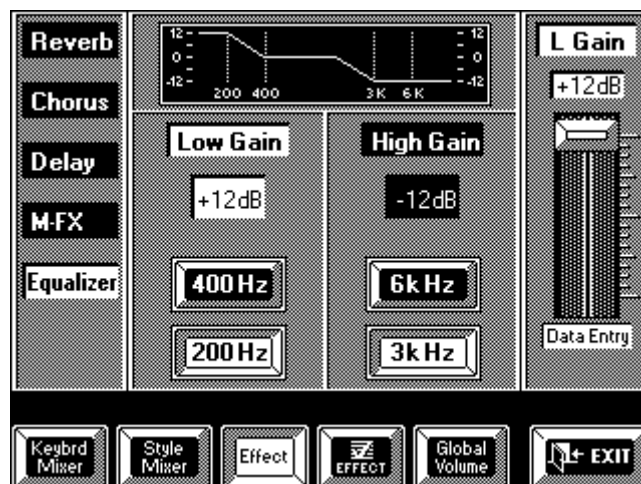
- „Pre-LPF” („0” - „7”) - sygnał wejściowy do bloku DELAY może być przetwarzany przez filtr dolnoprzepustowy w celu wycięcia wysokich częstotliwości przed przetworzeniem sygnału przez efekt. Im wyższa wartość, tym silniejsze tłumienie wysokich częstotliwości, a efekt jest

cichszy i bardziej stłumiony. Pamiętaj, że parametr ten oddziałuje tylko na sygnał wejściowy bloku DELAY. Jeśli chciałbyś w podobny sposób przetwarzać bezpośredni sygnał wyjściowy z partii, należy posłużyć się korektorem charakterystyki częstotliwościowej (⇒ 8.3.4);

- „Time C” („0.1ms” - „1.0ms”) - parametr służy do wyznaczania czasu opóźnienia dla sygnału opóźnionego, pojawiającego się w środku panoramy stereofonicznej;
- „TRatioL”, „TRatioR” („4%” - „500%”) - parametry służą do wyznaczania czasu opóźnienia dla sygnału opóźnionego, pojawiającego się w lewym (parametr „TRatioL”) i w prawym kanale (parametr „TRatioR”), jako procentu wartości parametru „Time C”. Wartość „100%” oznacza, że czas opóźnienia w lewym i w prawym kanale będzie taki sam, jak dla sygnału, pojawiającego się w środku panoramy stereofonicznej;
- „Level L”, „Level C”, „Level R” („0” - „127”) - parametry służą do określania poziomu sygnału po efekcie, pojawiającego się, odpowiednio, w lewym kanale stereofonicznym, w środku panoramy stereo i w kanale prawym. Im wyższa wartość, tym poziom głośności danego sygnału jest większy;
- „Level” („0” - „127”) - parametr służy do określania poziomu głośności globalnego sygnału po efekcie (wyznaczania poziomu wyjściowego z bloku CHORUS czyli do wyznaczania głębokości efektu);
- „Feedback” („-64” - „0” - „+63”) - parametr służy do wyznaczania ilości powtórzeń. Gdy parametr ma wartość „0”, powtórzenia w ogóle nie występują. Im wyższa wartość, tym więcej powtórzeń. Dla wartości ujemnych sygnał opóźniony ze środka panoramy stereofonicznej jest doprowadzany do wejścia bloku DELAY (sprężenie zwrotne) jako odwrócony w fazie;
- „DlyaRev” („0” - „127”) - parametr służy do wyznaczania ilości sygnału wyjściowego z bloku DELAY, doprowadzanego na wejście bloku REVERB. Po dobraniu wartości „127” uzyskuje się szeregowe połączenie bloków DELAY i REVERB. Jeśli nie chcesz, aby sygnał wyjściowy z bloku DELAY był przetwarzany przez efekt bloku REVERB, parametr ten powinien mieć wartość „0”.

UWAGA: Naciśnięcie pola „Default Value” wywołuje z pamięci instrumentu fabrycznie dobraną wartość aktywnego (czyli wyświetlanego w kolorze białym) parametru.

8.3.4. Korektor charakterystyki częstotliwościowej (blok EQ)



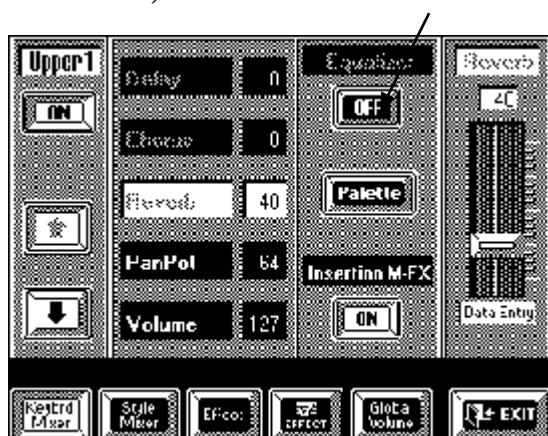
Działanie korektora jest analogiczne do pracy potencjometrów regulacji niskich i wysokich tonów, jakie można znaleźć w prawie każdym wzmacniaczu, przeznaczonych do podbijania lub tłumienia niskich i wysokich częstotliwości. W tym przypadku jednak istnieje możliwość dobierania częstotliwości granicznej przedziału, poddawanego korekcji.

1. W ramach podstawowego ekranu roboczego MASTER naciśnij pole „Mixer”, a następnie pole „Equalizer”.
2. W grupie „Low Gain” naciśnij pole „200Hz” lub „400Hz”, aby wybrać częstotliwość graniczną (najwyższą) przedziału niskich częstotliwości, poddawanych korekcji.
3. W grupie „Low Gain” naciśnij pole z wartością w decybelach (na powyższym rysunku jest to pole „+12dB”) tak, aby było wyświetlane w kolorze białym i za pomocą potencjometru ekranowego, koła [TEMPO/DATA] lub przycisku [DATA] i ekranu roboczego „Numeric Pad” określ stopień tłumienia (wartości ujemne) lub podbicia (wartości dodatnie) w zakresie ± 12 decybeli.
4. W grupie „High Gain” naciśnij pole „3kHz” lub „6kHz”, aby wybrać częstotliwość graniczną (najniższą) przedziału wysokich częstotliwości, poddawanych korekcji.
5. W grupie „High Gain” naciśnij pole z wartością w decybelach (na powyższym rysunku jest to pole „-12dB”) tak, aby było wyświetlane w kolorze białym i za pomocą potencjometru ekranowego, koła [TEMPO/DATA] lub przycisku [DATA] i ekranu roboczego „Numeric Pad” określ stopień tłumienia (wartości ujemne) lub podbicia (wartości dodatnie) w zakresie ± 12 decybeli.

8.3.4.1. Wybieranie partii, współpracujących z korektorem

Po włączeniu zasilania wszystkie partie są przygotowane do współpracy z blokiem EQ, a więc można go używać jako globalnego korektora charakterystyki częstotliwościowej, przetwarzającego końcowy sygnał wyjściowy z instrumentu. Korektor charakterystyki częstotliwościowej jest zazwyczaj efektywny wtedy, gdy wykorzystuje się go do korygowania barwy tonów tego brzmienia, które przeszkadza innym. Dlatego też zachodzi teraz potrzeba wyłączenia współpracy z korektorem wszystkich tych partii, które nie wymagają korekcji barwy tonów.

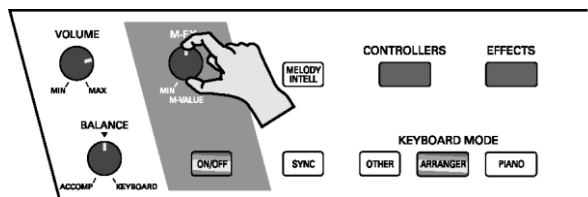
1. Wywołaj jeden z ekranów roboczych miksera.
2. Naciśnij pole „Keyboard Mixer” lub „style Mixer”, aby wywołać grupę partii, w której znajduje się żądana partia.
3. Naciśnij pole „Single Part”.
4. Za pomocą pól „↓” i „↑” odszukaj żadaną partię.
5. Naciśnij pole „ON/OFF” parametru „Equalizer” tak, aby było opisane jako „OFF” (w kolorze niebieskim).



8.4. Wieloeffektowy blok szeregowy M-FX

Instrument posiada również Wieloeffektowy blok M-FX, który może współpracować z partiami klawiaturowymi. W ramach tego bloku można wybrać jeden z dostępnych efektów i określić, z jakimi partiami klawiaturowymi ma współpracować. Blok M-FX jest blokiem szeregowym, ponieważ w przypadku współpracy z partią jest włączany szeregowo w jej tor sygnałowy (⇒ 8.4.2). Potencjometr, znajdujący się na płycie czołowej w grupie M-FX, umożliwia sterowanie w czasie rzeczywistym wartością jednego parametru aktualnie stosowanego efektu bloku M-FX.

1. W grupie M-FX naciśnij przycisk [ON/OFF] (przycisk świeci się), aby włączyć blok M-FX. Włączenie bloku M-FX powoduje zmianę sposobu przetwarzania sygnału partii klawiaturowych przez pozostałe bloki efektowe.
2. Modyfikuj efekt bloku M-FX za pomocą potencjometru grupy M-FX.



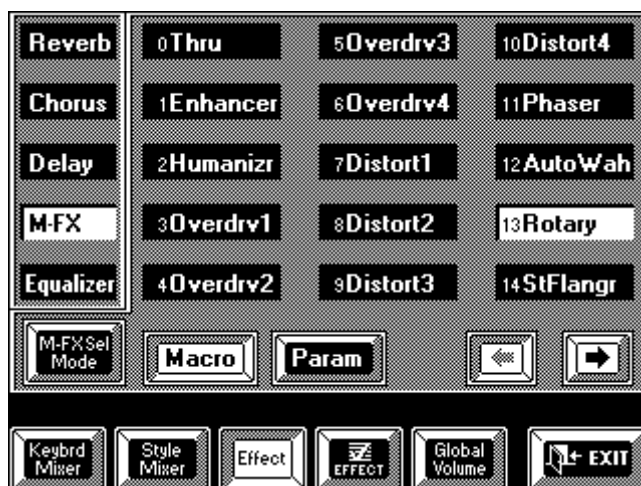
Dobór parametru dla potencjometru grupy M-FX jest stały i nie można tego zmienić. Należy tylko pamiętać, że parametr zmienia się, zależnie od tego, jaki efekt jest stosowany w ramach bloku M-FX.

8.4.1. Sterowanie w czasie rzeczywistym za pomocą ekranu

Jeżeli jeden parametr efektu to zbyt mało, aby uzyskać oczekiwany rezultat, istnieje możliwość wywołania ekranu roboczego, w ramach którego istnieje możliwość sterowania w czasie rzeczywistym wartościami dwóch parametrów (⇒ punkt 4). Nazwy tych parametrów są wyświetlane na ekranie, abyś dokładnie wiedział, co robisz.

UWAGA: Parametry efektów bloku M-FX, przypisane do potencjometru grupy M-FX, są oznaczone symbolem „O”. Wykaz efektów bloku M-FX znajduje się w rozdziale 17.

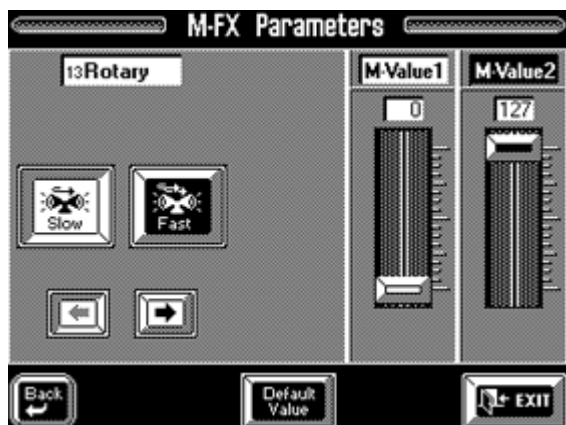
1. Jeśli partia UPPER 1 jest aktualnie wyłączona, w grupie KEYBOARD MODE naciśnij przycisk [OTHER], a następnie pole „KEYBOARD MODE” tak, aby było wyświetlane w kolorze białym.
2. W grupie M-FX wciśnij przycisk [ON/OFF], aby na ekranie pojawił się ekran roboczy, jak na poniższym rysunku:



Wygląd ekranu może wydawać się znajomy, szczególnie jego lewa część. W rzeczywistości ten ekran roboczy można wywołać również innymi sposobami: za pomocą pola „Mixer”, znajdującego się na podstawowym ekranie roboczym MASTER lub za pomocą przycisku [EFFECTS]. Ale w tym przypadku trzeba nacisnąć kilka pól więcej, aby pojawił się

ten ekran roboczy, więc wciśnięcie przycisku [ON/OFF] jest metoda zdecydowanie szybszą.

- Upewnij się, że w grupie M-FX świeci się przycisk [ON/OFF].
- Naciśnij pole „Param”, aby wywołać taki ekran roboczy:



- W zależności od typu parametrów, do sterowania służą dwa pola po lewej stronie ekranu (w przypadku efektu „13 Rotary” pola te noszą nazwy „Slow” i „Fast”) lub dwa potencjometry ekranowe „M-Value1” i „M-Value2”. Typ sterowanego parametru zależy oczywiście od wybranego efektu bloku M-FX. A oto przykład: jeśli wybierzesz efekt „15 SpFlangr”, parametrami sterowanymi będą parametry „Feedback” (potencjometr ekranowy „M-Value1”) oraz parametr „Step Rate” (potencjometr ekranowy „M-Value2”). Naciśnij pole „M-Value1” lub „M-Value2” i za pomocą koła [TEMPO/DATA] lub przycisku [DATA] i ekranu roboczego „Numeric Pad” wyznacz wartość. Naciśnij pole „Default Value”, aby wywołać fabrycznie dobraną wartość dla aktywnego parametru (parametru wyświetlanego w kolorze białym).

UWAGI:

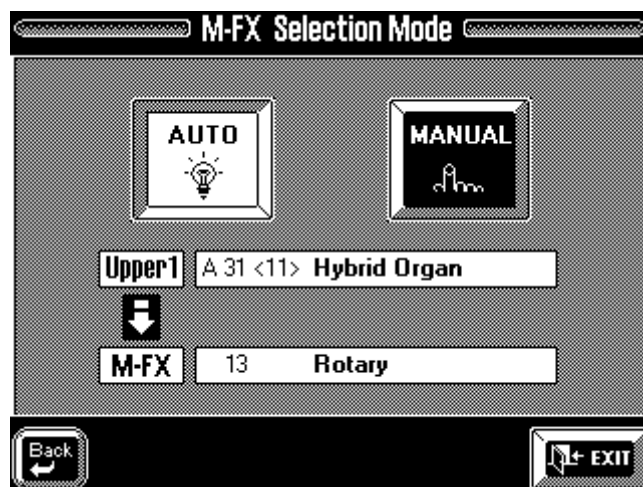
- aktualne ustawienia można zapisywać wśród danych funkcji USER PROGRAM (razem z ustawieniami płyty czołowej);
- parametr „M-Value1” lub „M-Value2” można przypisać do pedału sterującego (⇒ 13.1.8).

8.4.1.1. Opcja „M-FX Sel Mode”

Partię UPPER 1 jest traktowana jako najważniejsza partia instrumentu i dlatego system operacyjny instrumentu wywołuje taki efekt bloku M-FX, który jest najodpowiedniejszy dla brzmienia, przypisanego do tej partii.. Dobrym przykładem jest wywołanie efektu „13 Rotary” dla brzmień organowych. Chociaż takie rozwiązanie jest bardzo wygodne, czasem zachodzi potrzeba sterowania „ręcznego”. W takim przypadku należy zastosować poniższą procedurę:

- W grupie M-FX wciśnij przycisk [ON/OFF].

- Na ekranie roboczym, który się pojawi, naciśnij pole „M-FX Sel Mode”. Na ekranie pojawi się obraz, jak na poniższym rysunku:



- Teraz możesz zrobić dwie rzeczy:

- naciśnąć pole „Auto” (musi być wyświetlane w kolorze białym), jeśli chcesz, aby system operacyjny instrumentu sam dobierał najodpowiedniejsze efekty;
- naciśnąć pole „Manual” (musi być wyświetlane w kolorze białym), jeśli efekty bloku M-FX chcesz wybierać samodzielnie. Dokonany wybór jest przechowywany wśród danych funkcji USER PROGRAM.

Poniższa tabela zawiera wykaz ustawień fabrycznych (kolumna „PC” podaje wartość komunikatu PROGRAM CHANGE, za pomocą którego można wywoływać dany efekt);

PC	Effect	On/Off	M-Value1	M-Value2	PC	Effect	On/Off	M-Value1	M-Value2	PC	Effect	On/Off	M-Value1	M-Value2
1	Reverb 38	(Off)	100	50	44	GteRevNr 39	(On)	33	120	87	GteRevS2 42	(On)	42	112
2	Reverb 38	(Off)	100	50	45	Reverb 38	(On)	100	50	88	StDelay 33	(On)	80	40
3	GteRevNr 39	(Off)	33	120	46	GteRevNr 39	(On)	33	120	89	StDelay 33	(On)	80	40
4	GteRevNr 39	(Off)	33	120	47	Reverb 38	(On)	100	50	90	ModDly 34	(On)	12	40
5	RhoMit1 78	(On)	50	64	48	Reverb 38	(On)	100	50	91	SpaceD 31	(On)	8	64
6	TremCho 29	(On)	60	55	49	Reverb 38	(On)	100	50	92	ModDly 34	(On)	12	40
7	GteRevS1 41	(Off)	35	120	50	Reverb 38	(On)	100	50	93	ModDly 34	(On)	12	40
8	Phaser 11	(On)	36	16	51	Reverb 38	(On)	100	50	94	TmCtrDly 37	(On)	60	41
9	AutoPan1 21	(Off)	60	96	52	Reverb 38	(On)	100	50	95	TmCtrDly 37	(On)	60	41
10	GteRevS2 42	(Off)	42	112	53	Reverb 38	(On)	100	50	96	ModDly 34	(On)	12	40
11	AutoPan1 21	(On)	60	96	54	GteRevNr 39	(On)	33	120	97	GteRevS2 42	(On)	42	112
12	TremCho 29	(On)	60	55	55	TmCtrDly 37	(On)	60	41	98	HexaCho 28	(On)	8	64
13	GteRevNr 39	(On)	33	120	56	Reverb 38	(On)	100	50	99	Reverb 38	(On)	100	50
14	GteRevNr 40	(On)	42	112	57	Reverb 38	(On)	100	50	100	Reverb 38	(On)	100	50
15	Reverb 38	(On)	100	50	58	GteRevNr 39	(On)	33	120	101	GteRevS2 42	(On)	42	112
16	Reverb 38	(On)	100	50	59	GteRevNr 39	(On)	33	120	102	StDelay 43	(On)	41	48
17	Rotary 13	(On)	0	127	60	GteRevNr 39	(On)	33	120	103	Reverb 38	(On)	100	50
18	Rotary 13	(On)	0	127	61	Reverb 38	(On)	100	50	104	TmCtrDly 37	(On)	60	41
19	Rotary 13	(On)	0	127	62	GteRevNr 39	(On)	33	120	105	Reverb 38	(On)	100	50
20	Reverb 38	(On)	100	50	63	Enhancer 01	(On)	60	110	106	GteRevNr 40	(On)	42	112
21	Reverb 38	(On)	100	50	64	Enhancer 01	(On)	60	110	107	Reverb 38	(On)	100	50
22	GteRevNr 39	(Off)	33	120	65	Reverb 38	(On)	100	50	108	Reverb 38	(On)	100	50
23	GteRevNr 39	(On)	33	120	66	GteRevS2 42	(On)	42	112	109	GteRevS1 41	(On)	35	120
24	GteRevNr 39	(Off)	33	120	67	GteRevS2 42	(On)	42	112	110	Reverb 38	(On)	100	50
25	GteRevS1 41	(On)	35	120	68	GteRevNr 39	(On)	33	120	111	Reverb 38	(On)	100	50
26	Enhancer 01	(On)	60	110	69	Reverb 38	(On)	100	50	112	Reverb 38	(On)	100	50
27	GteRevNr 39	(On)	33	120	70	Reverb 38	(On)	100	50	113	Reverb 38	(On)	100	50
28	EH-Delay 58	(On)	64	48	71	GteRevNr 39	(On)	33	120	114	GteRevNr 40	(On)	42	112
29	GteRevNr 39	(On)	33	120	72	GteRevNr 39	(On)	33	120	115	GteRevS1 41	(On)	35	120
30	GTRMit2D70	(On)	80	25	73	GteRevNr 39	(Off)	33	120	116	GteRevNr 40	(On)	42	112
31	OD-Delay 52	(On)	64	48	74	GteRevNr 39	(Off)	33	120	117	GteRevS1 41	(On)	35	120
32	Distort4 10	(On)	76	64	75	GteRevNr 39	(Off)	33	120	118	GteRevS1 41	(On)	35	120
33	GteRevNr 39	(On)	33	120	76	Reverb 38	(On)	100	50	119	GteRevS2 42	(On)	42	112
34	GteRevNr 40	(On)	42	112	77	Reverb 38	(On)	100	50	120	GteRevS2 42	(On)	42	112
35	GteRevNr 40	(On)	42	112	78	Reverb 38	(On)	100	50	121	GteRevS2 42	(On)	42	112
36	GteRevNr 39	(On)	33	120	79	GteRevNr 39	(Off)	33	120	122	GteRevNr 40	(On)	42	112
37	GteRevNr 39	(On)	33	120	80	GteRevS2 42	(Off)	42	112	123	Reverb 38	(On)	100	50
38	Phaser 11	(On)	36	16	81	StDelay 33	(On)	80	40	124	Reverb 38	(On)	100	50
39	SpaceD 31	(On)	8	64	82	GteRevS2 42	(On)	42	112	125	TmCtrDly 37	(On)	60	41
40	SpaceD 31	(On)	8	64	83	GteRevS1 41	(On)	35	120	126	StDelay 33	(On)	80	40
41	GteRevNr 39	(On)	33	120	84	StDelay 33	(On)	80	40	127	Reverb 38	(On)	100	50
42	GteRevNr 39	(On)	33	120	85	GteRevS2 42	(On)	42	112	128	Reverb 38	(On)	100	50
43	GteRevNr 39	(On)	33	120	86	StDelay 33	(On)	80	40					

8.4.1.2. Przypisywanie efektu bloku M-FX do partii klawiaturowej

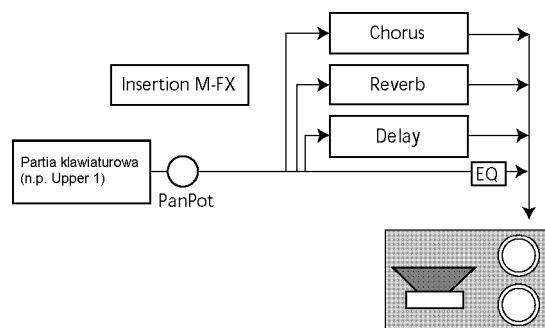
Być może zauważyłeś na ekranach roboczych „Single Part” parametr „Insertion M-FX” oraz umieszczone pod nim pole „ON/OFF”. A oto przykład:



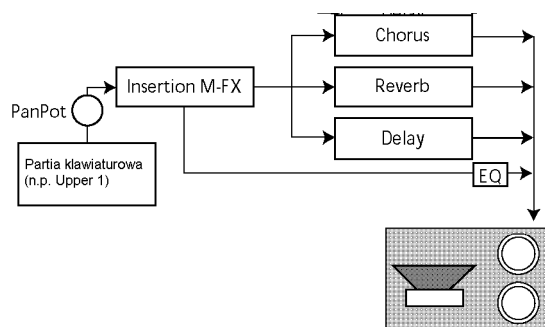
Naciśnij to pole tak, aby było opisane jako „ON”, aby przypisać efekt bloku M-FX do aktualnie wywołanej partii klawiaturowej.

UWAGA: Efekty tego bloku są niedostępne ani dla partii aranżera, ani dla partii **VARI PHRASE** i **AUDIO IN**.

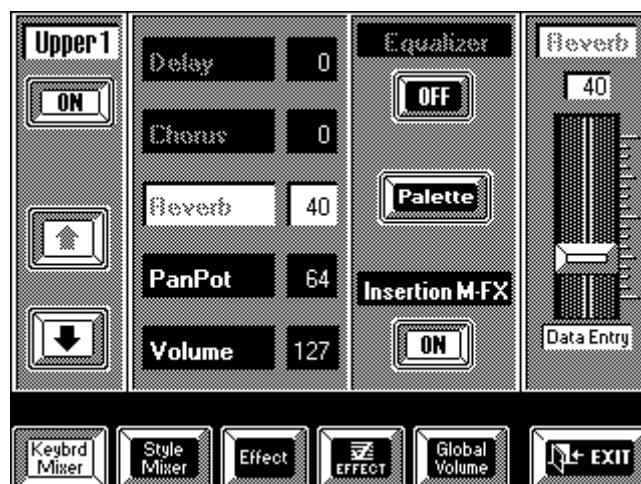
Partia klawiaturowa, która nie współpracuje w blokiem M-FX jest połączona z blokami REVERB, CHORUS i DELAY w następujący sposób:



Po szeregowym włączeniu bloku M-FX do toru sygnałowego partii powyższy diagram zmienia się w następujący sposób:



Co znajduje swoje odzwierciedlenie na ekranie:



Zwróć uwagę, że pola „Reverb”, „Chorus” i „Delay” stają się niedostępne i są wyświetlane w kolorze szarym, ponieważ efekty tych bloków nie przetwarzają już sygnału danej partii. Ale uwaga: **jeśli w grupie M-FX nie świeci się przycisk [ON/OFF], nie będzie słyszalne brzmienie żadnej partii klawiaturowej, współpracującej z blokiem M-FX.** Ponieważ blok M-FX jest tylko jeden, do wszystkich partii klawiaturowych stosowany jest ten sam efekt. Jeżeli sygnał wyjściowy z bloku M-FX jest przetwarzany przez bloki REVERB, CHORUS i DELAY (⇒ 8.4.2), partie klawiaturowe, współpracujące z blokiem M-FX, będą korzystać z tych samych ustawień bloków REVERB, CHORUS, DELAY i EQ.

8.4.2. Dobieranie efektu bloku M-FX

Każdy efekt bloku M-FX jest wywoływane z kompletem najodpowiedniejszych ustawień dla jego parametrów i tego nie można zmienić. Jednakże za pomocą potencjometru grupy M-FX i potencjometrów ekranowych istnieje możliwość modyfikowania w czasie rzeczywistym dwóch parametrów takiego efektu. Wykaz efektów bloku M-FX oraz parametrów, którymi można sterować, znajdziesz w rozdziale 17.

1. W grupie M-FX wciśnij przycisk [ON/OFF]. Na ekranie pojawi się obraz, jak na poniższym rysunku:



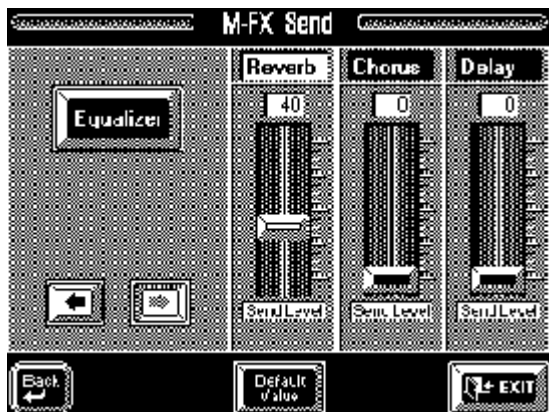
Naciśnij pole „M-FX”, jeśli nie jest wyświetlane w kolorze białym.

2. Jeśli zachodzi potrzeba, za pomocą pól „←” i „→” wywołaj 15 następnych efektów.
3. Naciśnij pola z nazwą efektu, który chcesz wybrać.

8.4.2.1. Rozkład sygnału wyjściowego

Jak wiesz, sygnały z partii klawiaturowych, współpracujących z blokiem M-FX, nie docierają do bloków REVERB, CHORUS i DELAY, ale jedynie do bloku EQ. Jedyną możliwość przetwarzania takich sygnałów w tych blokach, to skierowanie do nich sygnału wyjściowego z bloku M-FX. W takim przypadku przebieg sygnału jest następujący:

- a) sygnały ze wszystkich partii klawiaturowych są miksowane i trafiają na wejście bloku M-FX;
 - b) następnie są przetwarzane przez aktualnie wybrany efekt bloku M-FX;
 - c) trafiają do bloków REVERB, CHORUS i DELAY zgodnie z ustawieniami, dokonywanymi za pomocą poniższej procedury, a następnie są kierowane do bloku EQ.
1. W ramach ekranu roboczego, pokazane na rysunku w punkcie 1, naciśnij pole „Param”.
 2. Na ekranie roboczym, który się pojawi, naciśnij pole „→”. Na ekranie pojawi się obraz, jak na poniższym rysunku:



3. Za pomocą potencjometrów ekranowych, koła [TEMPO/DATA] lub przycisku [DATA] i ekranu roboczego „Numeric Pad” wyznacz

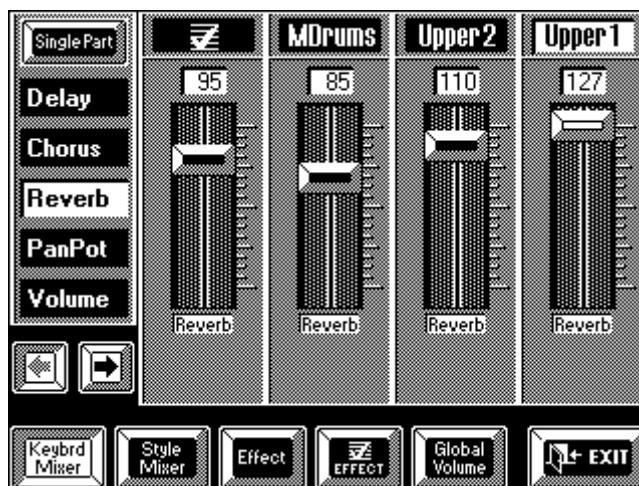
poziom sygnału, kierowanego do poszczególnych bloków efektowych.

4. Naciśnięcie pola „Default Value” wywołuje ustawienia fabryczne: „Reverb” = „40”, „Chorus” = „0”, „Delay” = „0”.
5. Naciśnij pole „Equalizer”, aby sygnał wyjściowy z bloku M-FX skierować do bloku EQ (pole „Equalizer” musi być wyświetlane w kolorze białym) lub bezpośrednio do głośników lub wyjścia liniowego (pole „Equalizer” musi być wyświetlane w kolorze niebieskim).

8.5. Efekty partii VARI PHRASE i AUDIO IN (dotyczy modelu VA-7)

Partie VARI PHRASE i AUDIO IN to dwie całkowicie oddzielne rzeczy i dlatego nie mogą posługiwać się tymi samymi efektami, co partie klawiaturowe i partie aranżera. Zaletą jest to, że „wirtualna” (partia VARI PHRASE) i „aktualna” (partia AUDIO IN) partia wokalna może być przetwarzana przez odpowiednie efekty, bez względu na to, jakie efekty są wykorzystywane do brzmień, generowanych przez instrument.

Chociaż potencjometr „VARI PHRASE” pojawia się wśród potencjometrów partii klawiaturowych (patrz poniższy rysunek) i chociaż nawet istnieje możliwość dobierania poziomu sygnału, kierowanego do bloków REVERB i CHORUS, sygnały tej partii są przetwarzane przez inny procesor efektów.



W podrozdziale 4.5 opisano sposób dobierania poziomu sygnału, kierowanego do efektu z partii AUDIO IN.

Poniższa procedura umożliwia dobieranie efektu pogłosowego i efektu typu CHORUS dla partii VARI PHRASE i AUDIO IN. Na ekranie roboczym partii AUDIO IN znajduje się pole „ON/OFF”, umożliwiające szybkie włączanie i wyłączanie tych efektów (można to robić również za pomocą pedału przełączającego). W przypadku partii VARI PHRASE jedynym sposobem wyłączenia efektu pogłosowego i efektu typu CHORUS to wyznaczenie odpowiedniemu

parametrowi lub potencjometrowi ekranowemu wartości „0”.

1. Wywołaj ekran roboczy miksera.
2. Naciśnij pole „VARI PHRASE EFFECT”.
3. Naciśnij pole „Reverb” lub „Chorus”, zależnie od tego, który efekt chcesz dobierać.
4. Wybierz efekt, naciskając odpowiednie pole.

8.5.1. Rodzaje efektów pogłosowych dla partii VARI PHRASE i AUDIO IN

- „Room 1” - „Room 3”, „Hall 1” - „Hall 3”, „Plate” (⇒ 8.3.2.1);
- „Garage” - symulacja pogłosu stosunkowo małego pomieszczenia o twardym pokryciu ścian (dużo odbić);
- „No Linear” - taki „nienaturalny” pogłos, który może być czasem potrzebny.

8.5.2. Rodzaje efektów typu CHORUS dla partii VARI PHRASE i AUDIO IN

- „Chorus 1” - „Chorus 4”, „Flanger”, „Short Delay” „Fb Delay” (⇒ 8.3.2.2);
- „FB Chorus” - ten efekt to tylko wspomnienie efektu typu FLANGER;
- „No Linear” - taki „nienaturalny” pogłos, który może być czasem potrzebny.

8.6. Edycja parametrów partii klawiaturowych

Instrument umożliwia modyfikowanie pewnych parametrów, oddziałujących na sposób odtwarzania brzmień, przypisanych do partii klawiaturowych. parametry te umożliwiają sterowanie barwą tonów, szybkością efektu VIBRATO, itp.

Należy pamiętać, że omawiane tutaj parametry dotyczą tylko partii UPPER 1, UPPER 2, LOWER 1 i MBS (przynajmniej jedna z nich musi być włączona, aby pole „Sound Palette” było wyświetlane na ekranie). Partia VARI PHRASE posiada własne parametry, które można modyfikować. Przypisanie innego brzmienia do danej partii klawiaturowej nie resetuje wartości omawianych parametrów, bo są one przypisane do partii, a nie do brzmienia. Inaczej mówiąc, jeśli modyfikujesz obwiednię brzmienia fortepianowego, przypisanego do partii UPPER 1, może ci się wydawać, że zmieniasz parametry tego brzmienia i gdy wywołasz inne brzmienie, parametry obwiedni też się zmieniają. Niestety tak nie jest. Chociaż częściowo to jest prawda, parametry partii są tylko dodatkiem do parametrów brzmienia, dając wspólnie to, co słyszysz. Partia instrumentu to taki pojemnik, do którego możesz włożyć brzmienie i zmienić go za pomocą opisanych niżej parametrów.

UWAGA: Wszystkie omawiane niżej parametry są parametrami względnymi, mogącymi przyjmować wartości dodatnie i ujemne, gdyż wartość taka jest dodawana (lub odejmowana, jeśli

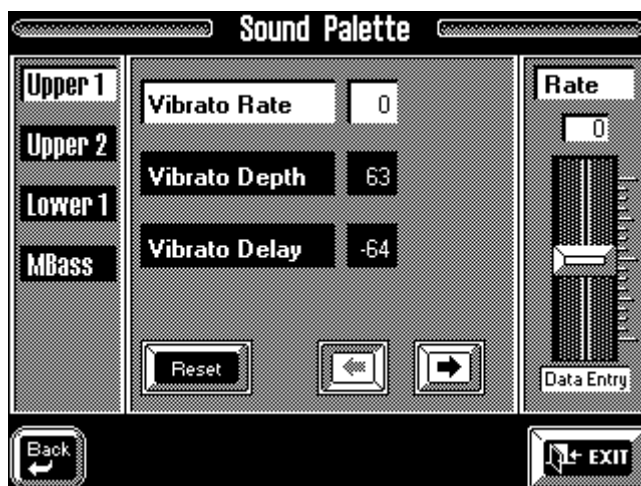
jest wartością ujemną) do wartości odpowiedniego parametru brzmienia.

1. W ramach ekranu roboczego MASTER naciśnij pole „Tone” lub na płycie czołowej naciśnij przycisk [TONE].
2. Na ekranie roboczym, który się pojawi, naciśnij pole „Part”, znajdujące się w lewym, dolnym rogu ekranu.

UWAGA: Zamiast tego możesz nacisnąć przycisk [PART], umieszczony na płycie czołowej po lewej stronie grupy NUMBER.



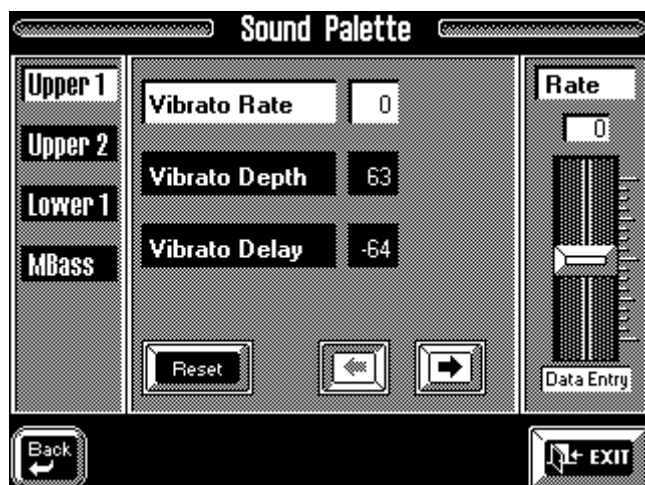
3. Naciśnij pole „Sound Palette”.



4. W lewej kolumnie naciśnij pole partii klawiaturowej, którą chcesz edytować.
5. Aby szybko zresetować wartości parametrów, naciśnij pole „Reset”.
6. Naciśnij pole parametru (musi być wyświetlane w kolorze białym) i za pomocą potencjometru ekranowego, koła [TEMPO/DATA] lub przycisku [DATA] i ekranu roboczego „Numeric Pad” wprowadź żadaną wartość.
7. Za pomocą pól „←” i „→” wywołaj inne parametry ekranu roboczego „Sound Palette”.

A oto parametry partii, których wartość można zmieniać.

8.6.1. Modulacja (efekt VIBRATO)



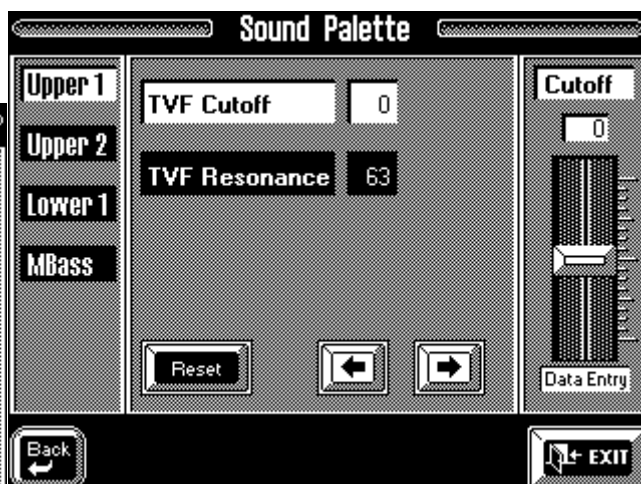
Efekt VIBRATO powstaje w wyniku modulowania wysokości dźwięków, a jego stosowanie powoduje, że brzmienie staje się wyrazistsze. Efekt wprowadza przyjemne drżenie dźwięku. Posłuż się trzema poniższymi parametrami, jeśli uważasz, że brzmienie przypisane do danej partii ma go za mało lub za dużo.

UWAGA: Niektóre brzmienia rodziny „V” zostały zsampłowane razem z efektem VIBRATO, którego szybkości ani głębokości nie można w takim przypadku zmienić.

- parametr „Vibrato Rate” („-64” - „63”) oddziałuje na szybkość (częstotliwość) modulacji. Wartości dodatnie powodują, że drżenie dźwięku jest szybsze, a wartości ujemne powodują, że drżenie dźwięku jest wolniejsze;
- parametr „Vibrato Depth” („-64” - „63”) oddziałuje na głębokość modulacji. Wartości dodatnie powodują, że drżenie dźwięku staje się wyraźniejsze, a wartości ujemne powodują, że drżenie dźwięku jest słabsze;
- parametr „Vibrato Delay” („-64” - „63”) oddziałuje na czas pojawienia się modulacji. Wartości dodatnie powodują, że modulacja pojawia się szybciej, a wartości ujemne powodują, że modulacja pojawia się później.

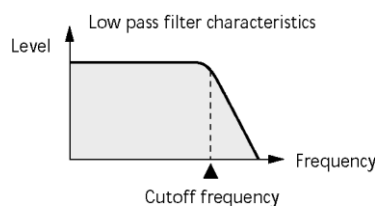
UWAGA: Model VA-7 posiada dodatkowe parametry modulacji, którymi można sterować za pomocą docisku (⇒ 13.1.5) i można ich używać do kreowania efektów WAH-WAH i TREMOLO.

8.6.2. Barwa tonów (filtr cyfrowy)



Modyfikacja wartości parametrów filtra cyfrowego umożliwia sterowanie barwą tonów. Instrument posługuje się filtrami dolnoprzepustowymi, przepuszczającymi częstotliwości niższe od częstotliwości granicznej, nazywanej częstotliwością odcięcia. Modyfikowanie wartości częstotliwości odcięcia powoduje, że barwa tonów brzmienia zmienia się. Częstotliwość odcięcia można zmieniać w czasie za pomocą generatora obwiedni. Zmieniając odpowiednio parametry brzmienia, charakteryzujące się ruchem i ekspresją.

- parametr „TVF Cutoff” służy do modyfikowania wartości częstotliwości odcięcia. Im niższa będzie częstotliwość odcięcia czyli im większą ujemną wartość dobierzesz, tym więcej alikwotów będzie tłumionych i brzmienie będzie cichsze i bardziej matowe.



UWAGA: W przypadku niektórych brzmień dodatnie wartości tego parametru nie będą wprowadzać zauważalnych zmian, ponieważ fabrycznie zaprogramowana wartość częstotliwości odcięcia ma już wartość maksymalną.

- parametr „TVF Resonance” modyfikuje dobroć filtra cyfrowego czyli stopień podbicia częstotliwości wokół częstotliwości odcięcia. Parametr ten jest nierozdzielnie związany z syntezatorem. Wraz ze wzrostem wartości parametru częstotliwości wokół częstotliwości odcięcia są podbijane, co powoduje, że brzmienie staje się wyraźne i mocne.

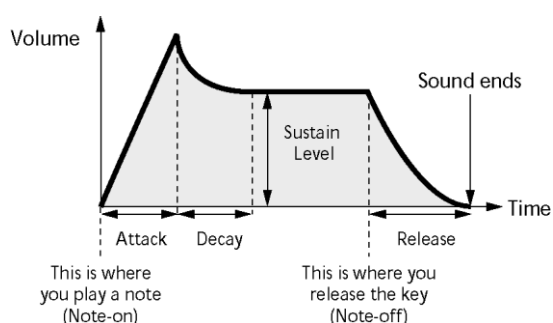
UWAGA: W przypadku niektórych brzmień ujemne wartości tego parametru nie będą wprowadzać zauważalnych zmian, ponieważ fabrycznie zaprogramowana wartość rezonansu ma już wartość minimalną.

8.6.3. Obwiednia



Poziom głośności wybrzmiewania instrumentu może zmieniać się w czasie, podobnie jak może zmieniać w czasie barwa jego tonów. Sposób przebiegu tej zmiany można przedstawić na wykresie, takim np. jak na poniższym rysunku. Kształt obwiedni jest unikalny dla każdego instrumentu (a właściwie rodziny instrumentów) i jest ważnym elementem, za pomocą którego rozróżniamy je. Obwiednie brzmienia instrumentów muzycznych mogą również zmieniać się w zależności od tego, jak będziemy grać. Jeśli np. grasz na trąbce mocno i dynamicznie, odcinek ATTACK obwiedni jest krótki, bo dźwięk bardzo szybko osiąga poziom maksymalny. Jeśli natomiast dmuchasz w instrument delikatnie, odcinek ATTACK jest dłuższy, bo czas narastania poziomu głośności od zera do wartości maksymalnej jest dłuższy. Modyfikując wartości parametrów obwiedni można symulować charakterystyki wielu różnych instrumentów.

Obwiednia oddziałuje zarówno na amplitudę sygnału czyli na poziom głośności, jak i na częstotliwość odcięcia filtra cyfrowego. Jeśli częstotliwość odcięcia została zredukowana, zwiększy się wraz ze wzrostem obwiedni i opadnie wraz z opadaniem obwiedni.



- parametr „Env Attack” („-64” - „63”) służy do modyfikowania czasu narastania czyli długości odcinka ATTACK obwiedni. Wartości ujemne skracają czas narastania (odcinek na odcinku ATTACK jest bardziej stroma), co powoduje, że brzmienie staje się agresywniejsze;
- parametr „Env Decay” („-64” - „63”) służy do modyfikowania czasu opadania czyli długości odcinka DECAY obwiedni. Wartości ujemne skracają czas opadania amplitudy brzmienia od wartości maksymalnej do wartości zasadniczej, wyznaczonej parametrem „Sustain Level” (ten parametr nie dostępny do edycji);

UWAGA: Wartość parametru „Sustain Level” dla brzmień instrumentów perkusyjnych wynosi zazwyczaj „0”. Brzmienia gitarowe i fortepianowe również należą do tej kategorii i wciskanie klawisza przez dłuższy czas ma niewielki wpływ na czas wybrzmiewania nut, które grasz.

- parametr „Env Release” („-64” - „63”) służy do modyfikowania czasu zanikania (odcinek RELEASE obwiedni) czyli do określania czasu, jaki upływa od momentu zwolnienia klawisza do momentu całkowitego zaniknięcia dźwięku. Częstotliwość odcięcia również podlega działaniu tego parametru.

Rozdział 9: Funkcja USER PROGRAM

Instrument został wyposażony w 128 komórek pamięci funkcji USER PROGRAM, które od tej pory będziemy nazywać zbiorem USER PROGRAM i które umożliwiają zapamiętywanie prawie wszystkich ustawień, dokonywanych na płycie czołowej instrumentu. Zanim przyjrzymy się bliżej zbiorom USER PROGRAM, musimy podkreślić jedną ważną rzecz - **wszystkie ustawienia, związane z systemem MIDI muszą być zapisywane do zestawów danych MIDI** (⇒ 14.5).

Ustawienia MIDI nie są rejestrowane w zbiorach USER PROGRAM, a przyczyna jest prosta: zapewne będziesz potrzebować o wiele więcej miejsca w pamięci na utwory niż na dane MIDI. Zapisanie danych MIDI do zbiorów USER PROGRAM spowolniłoby proces ładowania danych.

UWAGA: Zestaw danych MIDI można powiązać ze zbiorem USER PROGRAM, aby wywołanie danego banku powodowało automatyczne wywołanie odpowiedniego zestawu danych MIDI (⇒ 9.3.2).

W przypadku funkcji DISK LINK i DISK USER system operacyjny zapamiętuje również nazwę. Jeśli w momencie wywołania takiego zbioru USER PROGRAM styl akompaniamentowy jest niedostępny, na ekranie pojawia się komunikat, jak na poniższym rysunku:



STYL „TARANTEL” NIE ZOSTAŁ ODNALEZIONY
Proszę włożyć odpowiedni dysk ZIP !!

(Podobny komunikat pojawia się w przypadku dyskietek). Naciśnij przycisk [EJECT], aby wyrzucić dysk ZIP z napędu i włóż inny. Jeśli jesteś pewien, że odpowiedniego dysku nie masz ze sobą, naciśnij pole „EXIT”. W takim przypadku stosowany będzie ostatnio wywołany styl akompaniamentowy.

Podobny system odnosi się do utworów sekwencerowych. Zbiór USER PROGRAM może być rzeczywiście przygotowany dla danego utworu, więc pozostaje tylko nacisnąć przycisk [PLAY], aby uruchomić odtwarzanie. Jeśli więc włożysz nieodpowiedni dysk, na ekranie pojawi się mniej więcej taki komunikat:



UTWÓR „SONG 5_SINFON” NIE ZOSTAŁ ODNALEZIONY
Proszę włożyć odpowiedni dysk ZIP !!

Przed chwilą powiedzieliśmy, co robić w takim przypadku.

9.1. Zapis danych do zbioru USER PROGRAM

To niezła myśl zapisywać dane co jakiś czas, jeśli musisz je ciągle wprowadzać jakieś zmiany. Takie postępowanie umożliwia powrót do poprzedniego stanu, jeśli nie spodobały ci się ostatnie modyfikacje. Spróbuj wykorzystywać zbiory USER PROGRAM jako „bufory pamięci”, umożliwiające powrót do poprzednich ustawień z anulowaniem tylko ostatnio dokonanych zmian.

Zapisuj dane zawsze po:

- ... edycji parametrów funkcji VARI PHRASE
- ... dobieraniu brzmień dla partii klawiaturowych;
- ... dobieraniu stylu akompaniamentowego, pierwszej odmiany akompaniamentowej i zmianach tempa;
- ... dobraniu innych brzmień dla partii aranżera;
- ... edycji ustawień miksera.

Mówiąc w skrócie: zapisuj dane za każdym razem, gdy podobają ci się dokonane ustawienia. W ten sposób nie trafione modyfikacje można odwołać, ładując „prowizoryczny” zbiór USER PROGRAM z danymi, które się zachowały.

1. W ramach ekranu roboczego MASTER naciśnij pole „Usr Prg”. Na ekranie pojawi się obraz, jak na poniższym rysunku:



2. Naciśnij pole „MEMORIZE”.



3. Za pomocą pól „A” i „B” oraz pól numerycznych wybierz grupę, bank i komórkę pamięci, do której chcesz wpisać zbiór USER PROGRAM.



Ostatni krok przed zapisaniem zbioru do pamięci to zredagowanie jego nazwy. Musisz to zrobić tylko raz, tworząc nowy zbiór. Oczywiście dany zbiór można później zapisać w to samo miejsce pod nową nazwą. Jeśli zrobisz to teraz, później nie będziesz musiał się o to troszczyć. Nazwa powinna odzwierciedlać zawartość zbioru. Najlepiej chyba stosować nazwę utworu, którego dane są zawarte w tym zbiorze.

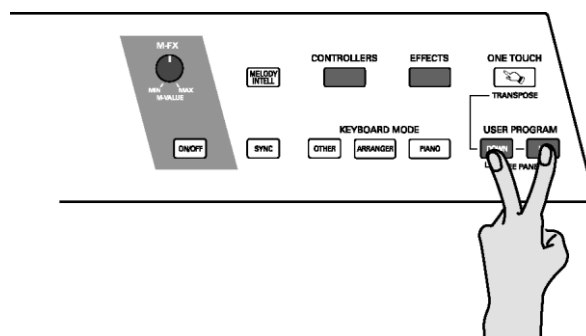
4. Zjrzyj do akapitu 4.7.3, aby przypomnieć sobie, jak się redaguje nazwy. Oczywiście nic nie stoi na przeszkodzie, aby jeden utwór wykorzystywał dane kilku zbiorów USER PROGRAM. Wywoływanie zbiorów jest zdecydowanie szybsze niż wywoływanie ekranów roboczych i modyfikowanie ustawień podczas gry. Jeden zbiór może zawierać dane dla zwrotki, inny dla refrenu, a jeszcze inny dla zakończenia.
5. Naciśnij pole „EXECUTE”. Na ekranie pojawi się komunikat, potwierdzający poprawne zapisanie do pamięci zbioru USER PROGRAM i na ekranie pojawi się ekran roboczy, pokazany w punkcie 1.

9.2. Wywoływanie zbiorów USER PROGRAM

9.2.1. Opcja „Free Panel”

Gdy za pomocą funkcji SONG COMPOSER chcesz odtwarzać utwór sekwencyjny lub gdy chcesz rozpocząć pracę nad nowym utworem, nie opierając go na żadnych danych wyjściowych (np. innym utworze), zawsze powinieneś wywoływać fabrycznie dobrany zestaw ustawień początkowych. Dane te są przechowywane w zbiorze USER PROGRAM o nazwie „Free Panel”. Zbiór „Free Panel” można modyfikować według potrzeb, wywoływać w dowolnej chwili, również po wywołaniu „normalnego” zbioru USER PROGRAM i można to robić dwoma sposobami:

- a) w grupie USER PROGRAM/FREE PANEL naciskając równocześnie przyciski [DOWN] i [UP] --- **LUB** ---



- b) naciskając jeden z przycisków grupy USER PROGRAM, a następnie, na ekranie roboczym, który się pojawi, pole „Free Panel”.

UWAGI:

- zbiór „Free Panel” jest przeznaczony tylko do odczytu i jego danych nie można nadpisać;
- jeśli tego nie zmienisz (⇒ 9.3.2), zbiór „Free Panel” jest wywoływany zawsze po włączeniu zasilania.

9.2.2. Wywoływanie zbioru USER PROGRAM (grupa, bank, numer)

Reguły wywoływania zbiorów USER PROGRAM są takie same, jak zasady wywoływania brzmień: możesz posługiwać się przyciskami grup BANK i NUMBER lub ekranem. Zamiast naciskać przycisk grupy USER PROGRAM możesz naciskać pole „Usr Prg”, znajdujące się na podstawowym ekranie roboczym MASTER.



Pamięć funkcji USER PROGRAM jest podzielona na dwie grupy A i B, w każdej grupie jest osiem banków po osiem komórek pamięci. Ładowanie zbioru USER PROGRAM następuje dopiero po wprowadzeniu cyfry numeru, a nazwa zbioru pojawia się na podstawowym ekranie roboczym MASTER.

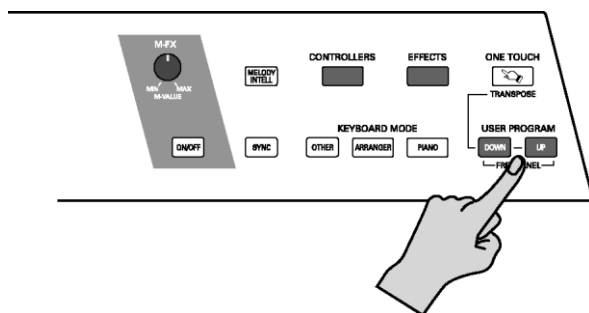


Jeżeli dokonasz jakiegokolwiek zmiany w ustawieniach wywołanego zbioru USER PROGRAM, po prawej stronie numeru zbioru pojawi się gwiazdka, stanowiąca sygnał, że dane zbioru nie są takie same, jak te, które znajdują się w pamięci instrumentu. Jeśli nowe dane odpowiadają ci bardziej niż stare, zapisz je do pamięci (⇒ 9.1).

UWAGA: Nie musisz ładować wszystkich danych żadanego zbioru USER PROGRAM (⇒ 9.2.4.).

9.2.3. Wywoływanie zbiorów USER PROGRAM za pomocą przycisków grupy USER PROGRAM

Poniższa metoda jest szczególnie użyteczna wtedy, gdy jeśli zbiory USER PROGRAM dla danego utworu są umieszczone w sąsiednich komórkach pamięci (np. dane dla pierwszej zwrotki są w komórce A11, dane dla drugiej zwrotki są w komórce A12, itd.). Za pomocą przycisków [DOWN] i [UP] grupy USER PROGRAM możesz je bardzo szybko wywoływać.



- przycisk [UP] wywołuje zbiór USER PROGRAM o numerze o jedną wyższym (jeśli aktualnie wywołanym zbiorem był zbiór A11, naciśnięcie tego przycisku wywoła zbiór A12);
- przycisk [DOWN] wywołuje zbiór USER PROGRAM o numerze o jedną niższym (jeśli aktualnie wywołanym zbiorem był zbiór A13, naciśnięcie tego przycisku wywoła zbiór A12).

UWAGI: Jeśli aktualnie wywołanym zbiorem był zbiór A88, naciśnięcie przycisku [UP] wywoła zbiór B11, a jeśli aktualnie wywołanym zbiorem był

zbiór B11, naciśnięcie przycisku [DOWN] wywoła zbiór A88.

Zbiory USER PROGRAM można również wywoływać za pomocą pedału przełączającego, podłączonego do gniazda [FOOTSWITCH] (⇒ 13.1.7).

9.2.4. Selektywne ładowanie danych

Instrument posiada kilka opcji, umożliwiających zachowanie niektórych danych w niezmiennym stanie po załadowaniu nowego zbioru USER PROGRAM. Przyjrzyjmy się tym możliwościom.

1. Naciśnij jeden z przycisków grupy USER PROGRAM lub pole „Usr Prg” w ramach podstawowego ekranu roboczego MASTER.
2. Jeśli potrzebny będzie inny zbiór USER PROGRAM, wywołaj go - w innym przypadku ...



3. ... naciśnij pole „Cancel Options”. Na ekranie pojawi się obraz, jak na poniższym rysunku:



4. Naciśnij pole, odpowiadające grupie danych, których nie chcesz ładować (pole musi być wyświetlane w kolorze białym):
 - „Style & Song” - nie są ładowane dane dla aranżera (styl akompaniamentowy, i typ pierwszej odmiany) lub sekwencera (⇒ 9.3.1);
 - „Tones” - nie są ładowane brzmienia dla partii klawiaturowych;

- „KBD Mode” - nie są ładowane dane funkcji KEYBOARD MODE (4.1.1) i ustawienia dla funkcji ARRANGER CHORD (7.5.3);
- „Transpose” - nie są ładowane dane o transpozycji;
- „Tempo” - nie są ładowane dane o tempie;
- „MIDI” - nie są ładowane dane zestawu danych MIDI. Umożliwia to posługiwanie się zbiorem USER PROGRAM, przystosowanym do współpracy z innym zestawem danych MIDI (⇒ 14.3).

Jeśli naciśniesz jedno z tych pól, ale nie wywołałeś zbioru USER PROGRAM, nie przyniesie to żadnego efektu. Zakres ładowania danych można określać tylko przed wywołaniem zbioru, ponieważ opcja filtracji zaczyna działać w momencie uruchomienia ładowania danych zbioru USER PROGRAM. Aby załadować wszystkie dane zbioru, wszystkie pola opcji „Cancel Options” muszą być wyświetlane w kolorze niebieskim. Jeśli jakiegokolwiek pole jest wyświetlane w kolorze białym, w polu „Cancel Options” pojawia się „ptaszek”.



9.3. Automatyczne funkcje dla zbiorów USER PROGRAM

9.3.1. Opcja „Song & MIDI Link”

Opcja ta zawiera dwie funkcje, które umożliwiają:

- a) wiązanie utworu sekwencerowego ze zbiorem USER PROGRAM, aby wywołanie danego zbioru automatycznie wywoływało odpowiedni utwór sekwencerowy. Utwory sekwencerowe rezydują na dyskach, a nie w pamięci instrumentu, co oznacza, że w odpowiednim napędzie musi się znajdować odpowiedni dysk. W innym przypadku system nie zadziała. Następnie wystarczy nacisnąć pole „PLAY”, aby uruchomić odtwarzanie utworu;
- b) wiązanie zestawu MIDI (⇒ 14.5) ze zbiorem USER PROGRAM. Zestaw MIDI zawiera w sobie wszystkie ustawienia, określające sposób pracy instrumentu w ramach systemu MIDI. Powiązanie zestawu MIDI ze zbiorem USER PROGRAM umożliwia nie tylko rekonfigurację

instrumentu, ale i współpracujących z nim urządzeń MIDI.

1. Naciśnij jeden z przycisków grupy USER PROGRAM lub pole „Usr Prg” w ramach podstawowego ekranu roboczego MASTER.
2. Na ekranie roboczym, który się pojawi, naciśnij pole „Song & MIDI Link”.



Na ekranie pojawi się obraz, jak na poniższym rysunku:



9.3.1.1. Wiązanie utworu ze zbiorem USER PROGRAM

3. Włóż dysk ZIP (dotyczy modelu VA-7) lub dyskietkę do odpowiedniego napędu.
4. Naciśnij pole „Song List”, aby wywołać ekran roboczy, umożliwiający wybranie utworu sekwencerowego.



Zajrzyj do podrozdziału 3.6. Pamiętaj, że dane utworu sekwencerowego nie są ładowane do pamięci funkcji USER PROGRAM. Przed wywołaniem danego zbioru USER PROGRAM do odpowiedniego napędu należy włożyć dysk z utworem, który jest powiązany z tym zbiorem. W innym przypadku na ekranie pojawi się komunikat o błędzie.

5. Pole „Link OFF”, znajdujące się pod nazwą utworu naciśnij tak, aby było opisane jako „Link ON”.

UWAGI:

- po dokonaniu powyższych zmian nie zapomnij wpisać zbioru do pamięci;
- jeśli związany utwór nie jest ładowany, sprawdź ustawienia opcji „Cancel Options”.

9.3.1.2. Wiązanie zestawu MIDI ze zbiorem USER PROGRAM

Zestawy MIDI to „zbiory USER PROGRAM z parametrami MIDI”. Instrument posiada osiem miejsc w pamięci na dane tego typu (⇒ 14.5). Jeżeli stale pracujesz w różnych konfiguracjach systemu MIDI (np. studio, estrada i zespół muzyczny), przygotuj trzy zestawy MIDI i powiąż je ze zbiorami USER PROGRAM, którymi posługujesz się w poszczególnych przypadkach. Należy jednak pamiętać, że w niektórych sytuacjach wiązanie zestawu MIDI ze zbiorem USER PROGRAM **może być niebezpieczne**, bo wywołanie zbioru może zmienić ustawienia MIDI i nawet nie będziesz o tym wiedzieć.

6. Osiem ponumerowanych pól grupy „MIDI Set” (patrz rysunek w punkcie 2) odpowiada ośmiu zestawom MIDI. Naciśnij wybrane pole tak, aby było wyświetlane w kolorze białym.
7. Pole „Link OFF”, znajdujące się pod polami numerycznymi grupy „MIDI Set” naciśnij tak, aby było opisane jako „Link ON”.

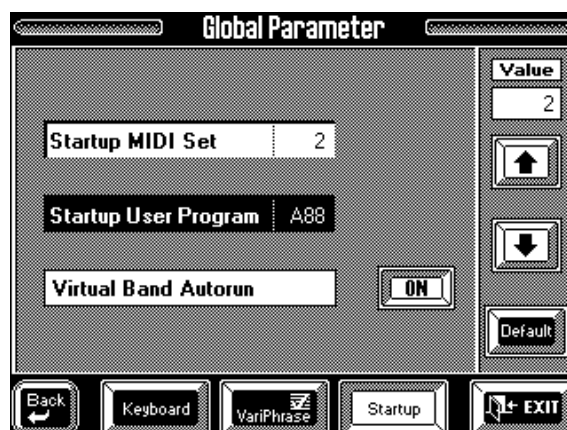
UWAGA: Po dokonaniu powyższych zmian nie zapomnij wpisać zbioru do pamięci.

8. Naciśnij pole „Back”, a następnie pole „EXIT”, aby wrócić do podstawowego ekranu roboczego MASTER.

9.3.2. Wywoływanie zbioru USER PROGRAM w momencie włączenia zasilania

Za każdym razem, gdy włączasz zasilanie, z pamięci instrumentu jest automatycznie wywoływany zbiór USER PROGRAM o nazwie „Free Panel”. Jeśli chciałbyś to zmienić, zastosuj poniższą procedurę.

1. Naciśnij przycisk [FUNCTION MENU].
2. Naciśnij pole „Global Parameter”.
3. Naciśnij pole opcji „Startup”.



4. Naciśnij pole „Startup User Program” tak, aby było wyświetlane w kolorze białym.
5. Za pomocą pól „↓” i „↑” lub koła [TEMPO/DATA] wybierz zbiór USER PROGRAM, który ma być wywoływany po włączeniu zasilania. Jeśli nie chcesz, aby zbiór był wywoływany, wybierz położenie „Off”.
6. Naciśnij pole „EXIT”, aby wrócić do podstawowego ekranu roboczego MASTER.

Rozdział 10: Funkcja SONG COMPOSER (podstawy)

Funkcja SONG COMPOSER to odtwarzacz i rejestrator plików SMF, wyposażony w dodatkowe opcje, umożliwiające wykorzystywanie go jako szesnastośladowego sekwencera. Funkcja SONG COMPOSER czyta pliki SMF, kompatybilne ze standardem General MIDI, General MIDI 2 i GS oraz plikami „i” firmy ROLAND. Format „i” to edukacyjny format własny firmy ROLAND, zawierający powiązania partii ze śladami sekwencerowymi.

UWAGI:

- być może trochę zamieszania wprowadzają pojęcia „utwór” i „plik SMF”, pojawiające się równolegle w tej instrukcji. Jednakże należy je traktować zamiennie, bo utwory sekwencerowe są zapisywane na dysk jako pliki SMF;
- sekwencer akordów (funkcja CHORD SEQUENCER), który można znaleźć w starszych modelach firmy ROLAND, został zastąpiony przez nawet przyjaźniejszą funkcję („2nd Track”): teraz pracę aranżera można rejestrować (razem z odpowiednim pochodem akordowym) podczas pierwszego zapisu utworu, a później dodawać melodię i pracę pozostałych partii klawiaturowych.

10.1. Kilka uwag o rejestrowaniu utworów

Akapit ten zawiera kilka wskazówek, związanych z rejestrowaniem utworów własnych. Więcej informacji znajdziesz w podrozdziale 4.7.

10.1.1. Formatowanie dysku

Rejestrowane utwory są najpierw przechowywane w pamięci RAM instrumentu. Gdy w ramach funkcji SONG COMPOSER naciskasz pole „EXIT”, na ekranie pojawia się ostrzeżenie, aby utwór zapisać na dysk. Właśnie dlatego należy odpowiednio przygotować dyskietkę lub dysk ZIP. Jeśli wolisz używać dyskietek, zalecamy korzystanie z dyskietek 2HD. Chociaż system operacyjny instrumentu jest w stanie czytać dyski, sformatowane w standardzie MS-DOS, zaleca się ponowne sformatowanie za pomocą tego instrumentu wszystkich dysków, które mają być używane. Dotyczy to szczególnie dysków ZIP: podczas formatowania system operacyjny modelu VA-7 tworzy na dysku kilka katalogów, w których umieszczane są różne pliki. Dyski ZIP, sformatowane według standardu MS-DOS, nie zawierają żadnych katalogów, co może być problemem w przyszłości.

UWAGA: Nigdy nie formatuj dysku ZIP lub dyskietki, znajdujących się w wyposażeniu instrumentu, gdyż byłoby szkoda utracić cały wartościowy materiał, znajdujący się na nich.

1. Włóż dysk ZIP lub dyskietkę do odpowiedniego napędu.
2. Naciśnij przycisk [FUNCTION MENU].
3. Na ekranie roboczym, który się pojawi, naciśnij pole „Disk”.
4. Naciśnij pole opcji „Utility”. Na ekranie pojawi się obraz, jak na poniższym rysunku:



5. Na ekranie roboczym, który się pojawi, naciśnij pole „Format”.



6. Naciśnij pole odpowiedniego napędu („ZIP” lub „FLOPPY”).
7. Naciśnij pole metody formatowania:
 - „Quick” - formatowanie szybkie, przeznaczone do inicjalizowania nowych dysków, sformatowanych zazwyczaj w standardzie MS-DOS;
 - Full” - formatowanie pełne, które należy stosować do dysków, używanych w innym sprzęcie.

Na ekranie pojawi się komunikat „All disk contents on ZIP will be ERASED!! Are you sure?” (wszystkie dane na dysku ZIP zostaną skasowane!! Czy jesteś pewien?).



8. Naciśnij pole „YES”, aby uruchomić proces formatowania lub pole „NO”, jeśli chcesz anulować procedurę. Jeżeli naciśnąłeś pole „YES”, na ekranie pojawi się animowana ikona zegara, informująca o zachodzącym procesie formatowania.



Możesz opuścić ten ekran roboczy bez przerywania procesu formatowania. W tym celu naciśnij pole „EXIT”.

10.1.2. Przed zapisem

Chociaż zapis można wykonywać bez udziału aranżera, prawdopodobnie jednak nie o to ci chodzi, a więc przed rozpoczęciem zapisu powinieneś zrobić kilka rzeczy:

1. Zatrzymaj aranżer, aby styl akompaniamentowy nie był odtwarzany.
2. Dobierz brzmienia dla partii klawiaturowych, których chcesz używać do zapisu. Wywołaj odpowiednią frazę funkcji VARI PHRASE

UWAGA: Brzmienie fraz funkcji VARI PHRASE będzie inne wtedy, gdy utwór będzie odtwarzany za pomocą urządzeń MIDI, kompatybilnych ze standardem General MIDI (lub General MIDI 2), ponieważ procesor VariPhrase nie jest kompatybilny z tym standardem ani ze standardem GS firmy ROLAND (ponieważ tylko model VA-7 potrafi „śpiewać”).

3. Włącz odpowiednią procedurę sterującą funkcji KEYBOARD MODE (⇒ 4.1).
4. Włącz odpowiednią procedurę sterującą funkcji ARRANGER CHORD (⇒ 7.5.3).
5. Wybierz styl akompaniamentowy, pierwszą odmianę i sposób odtwarzania (start synchroniczne, itp.).
6. Dobierz odpowiednie ustawienia funkcji ORCHSTRATOR (4.6.2.1) i MORPHING (4.6.2.2). Instrument można skonfigurować co najmniej trzema sposobami:
 - a) za pomocą przycisku [VIRTUAL BAND] (3.2);
 - b) za pomocą zbioru USER PROGRAM, zawierającego żądane ustawienia (9.2.1);
 - c) za pomocą funkcji ONE TOUCH (3.5.3.2).

Zajrzyj do podrozdziału 4.7, jeśli nie wiesz, co robić dalej.

10.2. Wyszukiwanie utworów na dysku

Funkcja SONG COMPOSER, podobnie jak aranżer instrumentu, umożliwia posługiwanie się

funkcją FIND w celu wyszukania na dysku ZIP żadanego utworu. Instrument posiada wersję funkcji SONG LIST, dostępnej w innym modelach firmy ROLAND, a funkcja FIND jest przeznaczona do przeszukiwania tylko dysków ZIP i dlatego jest zainstalowana tylko w modelu VA-7. Ekrany robocze obsługi dyskietek wyglądają podobnie, ale nie występują tam kolumny „Author” i „Genre”, ani elementy funkcji FIND.

Funkcja FIND jest bardzo podobna do funkcji o takiej samej nazwie, wykorzystywanej do wyszukiwania stylów akompaniamentowych (⇒ 7.8.2). Różnica polega na tym, że kolumna „Country” została zastąpiona kolumną „Author”, umożliwiającą wpisywanie nazwiska osoby, która rozślawiła utwór lub jego kompozytora (a mogą to być dwie różne osoby).

1. Naciśnij przycisk [SONG COMPOSER].
2. Na ekranie roboczym, który się pojawi, naciśnij pole „Song List”.



3. Opis podstawowych kroków obsługowych znajdziesz w akapicie 7.8.2.

10.2.1. Opcja „Play & Search”

Opcja ta bardzo przypomina utalentowanego pomocnika. Mówisz do niego mniej więcej tak: „jaki jest tytuł utworu, który leci mniej więcej tak ..” (i grasz temat główny). System operacyjny sprawdza dysk i wyszukuje wszystkie utwory, w których występuje nagrany fragment.

UWAGA: Funkcja ta jest dostępna tylko dla dysków ZIP, a więc nie zapominaj o naciśnięciu pola „ZIP”.

1. W ramach ekranu roboczego, pokazywanego na rysunku w punkcie 2, naciśnij pole „FIND”. Na ekranie pojawią się pola dwóch znanych opcji „GO to ...” i „Find Only” oraz pole opcji „Play & Search”.
2. Naciśnij pole „Play & Search”. Na ekranie pojawi się obraz, jak na poniższym rysunku:



3. Zagraj kilka nut utworu, który chcesz odszukać. Tonacja i rytm są tym razem mniej ważne, chociaż wartości rytmiczne nut muszą być prawidłowe. Każda zagrana nuta będzie reprezentowana wizerunkiem ćwierćnuty, pojawiającym się w polach środkowej części ekranu. Pięć zapełnionych pól będzie oznaczać, że zagrałeś pięć dźwięków.
4. Jeśli pomyliłeś się, to:
 - naciśnij pole „Delete Last Note”, aby skasować nutę, którą zagrałeś jako ostatnią;
 - naciśnij pole „Reset”, aby skasować wszystkie zagrane nuty.
5. naciśnij pole „SEARCH”, aby system operacyjny rozpoczął przeszukiwanie dysku ZIP. Na ekranie pojawi się wykaz utworów, zawierających fragment, który zagrałeś. Tym razem na ekranie pojawią się tylko tytuły utworów. Właśnie dlatego licznik przeszukiwania może pokazywać np. „12 of 301”.
6. Naciśnij wiersz, w którym wyświetlany jest poszukiwany utwór, a następnie naciśnij pole „LOAD”.



7. Naciśnij pole „Back”, aby wrócić do głównego ekranu roboczej funkcji SONG COMPOSER i uruchom odtwarzanie utworu. Pamiętaj, że dane dla opcji „Play & Search” nie są zawarte w każdym utworze, gdyż dane takie nie są standardową informacją pliku SMF (i dlatego nie są elementem pliku SMF), ale należą do bazy danych, dostępnej na dyskach ZIP. Utwory zawierające dane dla opcji „Play & Search” są znakowane symbolem ćwierćnuty, umieszczanej po lewej stronie tytułu utworów, wyświetlanych w ramach wykazu utworów.

UWAGA: Dane opcji „Play & Search” można programować dla utworów, które ich nie posiadają (⇒ 10.5.1).

10.3. Funkcje odtwarzania utworów

Odtwarzanie plików SMF wymaga włożenia dysku do napędu i wywołanie żądanego utworu. Odtwarzanie utworów przekształca instrument w moduł brzmieniowy, kompatybilny ze standardami General MIDI 2 i GS i wyłącza aranżer instrumentu. Wyłączenie tego stanu to sprawa naciśnięcia pola „EXIT”.

W ramach funkcji SONG COMPOSER partie klawiaturowe są w dalszym ciągu aktywne, dowolne części utworu można wyciszać lub wyodrębniać, jeśli masz zamiar grać je samodzielnie. W ten sposób pliki SMF można wykorzystywać również jako akompaniamenty.

UWAGA: Jeśli odtwarzasz jeden z własnych utworów, w których wykorzystujesz opracowane przez siebie frazy funkcji VARI PHRASE, przed uruchomieniem odtwarzania utworu nie zapomnij ich załadować do pamięci wewnętrznej instrumentu.

Przed uruchomieniem odtwarzania utworu, który nie korzysta z żadnego zbioru USER PROGRAM, w grupie USER PROGRAM/FREE PANEL naciśnij równocześnie przyciski [DOWN] i [UP], aby wywołać zbiór USER PROGRAM o nazwie „Free Panel”, zawierającego fabrycznie dobrane ustawienia dla wszystkich partii instrumentu i jest jedyną gwarancją, że utwory dyskowe będą poprawnie odtwarzane. Z drugiej strony instrument umożliwia modyfikowanie sposobu odtwarzania plików SMF (⇒ 11.4).

UWAGI:

- instrument umożliwia tworzenie łańcucha utworów, które są odtwarzane jeden po drugim w zaprogramowanej kolejności (⇒ 10.4);
- utwory dyskowe można wiązać ze zbiorami USER PROGRAM, aby wywołanie żądanego zbioru powodowało automatyczne wywołanie odpowiedniego utworu.

10.3.1. Funkcja LYRICS

Funkcja ta umożliwia odczyt tekstów piosenek, dołączanych czasem do plików SMF. Wersy, które należy śpiewać w danej chwili, są podświetlane.

1. Włóż dysk ZIP lub dyskietkę do odpowiedniego napędu i odszukaj plik SMF z tekstem.
2. Naciśnij przycisk [SONG COMPOSER].
3. Na ekranie roboczym, który się pojawi, naciśnij pole „Lyrics”. Na ekranie pojawi się obraz, jak na poniższym rysunku:



4. Naciśnij pole „PLAY”, aby uruchomić odtwarzanie utworu. Na ekranie pojawi się tekst utworu.



5. Naciśnij pole „STOP”, aby zatrzymać odtwarzanie lub pole „Back”, aby wrócić do głównego ekranu roboczego funkcji COMPOSER.

10.3.2. „Przewijanie” zapisu i resetowanie sekwencji

Do szybkiego „przewijania” zapisu w przód służy pole „FFW”, a do „przewijania” w tył pole „BWD”. Naciśnięcie pola „FFW” powoduje, że zapis przesuwa się na początek następnego taktu, a naciśnięcie pola „BWD” powoduje, że zapis przesuwa się na początek bieżącego taktu. Wciśnięcie danego pola przyspiesza „przewijanie” zapisu, a wskaźnik pozycji umożliwia precyzyjne lokalizowanie pozycji utworu.

Dwukrotne naciśnięcie pola „STOP” resetuje utwór, co oznacza, że następuje skok na jego początek (wskaźnik pozycji pokazuje „1. 1”).

10.3.3. Odtwarzanie w pętli

Inną sprytną cechą funkcji SONG COMPOSER jest możliwość odtwarzania w pętli. Utwór można zapętlić podczas jego odtwarzania lub wtedy, gdy sekwencer nie pracuje.

1. Wywołaj ekran roboczy funkcji SONG COMPOSER, zawierający pola „A:” i „B:”.

2. Naciśnij pole „A:” w tym miejscu utworu, które ma być początkiem pętli (pole musi być wyświetlane w kolorze białym).

A: 2



3. „Przewiń” zapis w przód aż do miejsca, w którym ma być koniec pętli i naciśnij pole „B:” (pole musi być wyświetlane w kolorze białym).



Początek i koniec pętli można również programować „w locie”. Należy tylko pamiętać, że programowany jest zawsze początek następnego taktu.

4. Aby włączyć pętlę, naciśnij pole z symbolem pętli, umieszczone po prawej stronie pola „B:”.
5. Aby zatrzymać odtwarzanie, naciśnij pole „STOP”.
6. Aby wyłączyć odtwarzanie w pętli, naciśnij ponownie pole z symbolem pętli.

10.3.4. Zmiana tempa odtwarzania

Wartość tempa odtwarzania, zapisaną wśród danych pliku SMF, można zmieniać za pomocą koła [TEMPO/DATA] lub przycisku [TEMPO/TAP] (naciskając go w żądanym tempie). Zmiany tempa są oczywiście chwilowe i zostaną zmienione, jeśli w pliku SMF znajdują się komunikaty o zmianach tempa. Ponadto każde zresetowanie utworu za pomocą pola „STOP” przywróci fabrycznie dobraną wartość tempa.

UWAGA: Istnieje możliwość trwałej zmiany wartości tempa (⇒ 11.4).

10.3.5. Wyciszanie i wyodrębnianie partii

Zanim na potrzeby funkcji MINUS ONE wyciszysz jedną z partii, musisz wiedzieć, który ze śladów odtwarza nuty, przeznaczone do wyciszenia. Niestety pliki formatu SMF ciągle pozostawiają dużo swobody programistom i odszukanie odpowiedniej partii nie zawsze jest łatwe, chociaż instrument może być w tym pomocny.

10.3.5.1. Wyodrębnianie partii (funkcja SOLO)

Aby dowiedzieć się, który ślad (kanał MIDI) odtwarza partię, przeznaczoną do wyciszenia, można posłużyć się funkcją SOLO, wyciszającą wszystkie ślady pliku SMF, oprócz jednego. Po wyodrębnieniu jednej partii możesz kolejno włączać następne. Funkcji tej można również używać do „miksów” stylu *dance* lub *house*, włączając najpierw

bas, potem perkusję, itd. Do takich dyskotekowych zastosowań może być pomocna również funkcja pętli.

1. Załaduj plik SMF.
2. W ramach głównego ekranu roboczego funkcji SONG COMPOSER naciśnij pole „Minus One”. Na ekranie pojawi się obraz, jak na poniższym rysunku:



Pola oznaczone liczbami od „1” - „16” odpowiadają szesnastu śladom (kanałom MIDI) pliku SMF, a umieszczone obok nich pola przełączników wyciszenia „ON/OFF” umożliwiają włączanie i wyłączanie tych śladów. Ale uważaj: po uruchomieniu odtwarzania właśnie załadowanego utworu, pola „ON/OFF” nie zawsze od razu pojawiają się przy wszystkich wykorzystywanych śladach. Oczekaj więc najpierw około 15 taktów i wróć na początek utworu. Ślady można wyodrębniać również podczas odtwarzania utworu.

3. Naciśnij pole „Solo” tak, aby było wyświetlane w kolorze białym. Spowoduje to najpierw wyodrębnienie śladu 4.
4. Naciśnij teraz pole „OFF”, umieszczone obok śladu, który ma być wyodrębniony (pole będzie teraz opisane jako „ON”). Jeśli chcesz wyłączyć ślad 4, naciśnij znajdujące się obok niego pole „ON” tak, aby było opisane jako „OFF”. Równocześnie można słuchać kilka śladów. Wszystkie te ślady powinny mieć przełącznik wyciszenia w położeniu „ON”.
5. Naciśnij ponownie pole „Solo”, aby wyłączyć funkcję.

UWAGA: Ustawienia funkcji SOLO nigdy nie są zapisywane do zbioru USER PROGRAM, a więc należy posługiwać się nią po wywołaniu danego zbioru.

10.3.5.2. Wyciszanie śladów (funkcja MUTE)

W ramach ekranu roboczego „Minus One” i z wyłączoną funkcją SOLO (pole „Solo” jest wyświetlane w kolorze niebieskim) również istnieje możliwość wyciszania śladów. Jest to działanie

jakby przeciwne do działania funkcji SOLO: teraz wyłącza się ślady, których **nie chcesz** słyszeć.

2. W ramach głównego ekranu roboczego funkcji SONG COMPOSER naciśnij pole „Minus One”. Podobnie jak przedtem, również teraz możesz wyciszyć równocześnie kilka śladów. Zasady posługiwania się przełącznikami wyciszenia „ON/OFF” są takie same, jak w przypadku funkcji SOLO.

UWAGA: Funkcja SOLO ma priorytet w stosunku do funkcji MUTE. Aby wyciszyć wyodrębniony ślad, musisz najpierw wyłączyć funkcję SOLO.

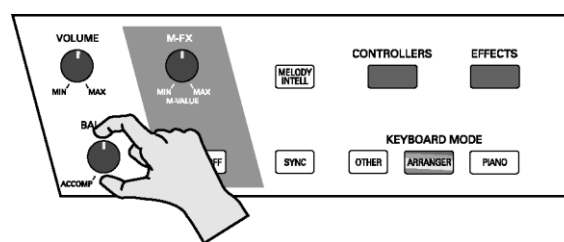
3. Naciśnij pole „Back”, aby wrócić do głównego ekranu roboczego funkcji SONG COMPOSER lub zajrzyj do akapitu 4.7.2.1, aby przypomnieć sobie przeznaczenie i zastosowanie pól grupy „Metronome”.

UWAGI:

- ustawienia funkcji MUTE można zapisywać do zbioru USER PROGRAM, więc upewnij się, że wyciszone zostały tylko te ślady, które nie powinny wybrzmiewać po wywołaniu tego zbioru;
- zajrzyj również do akapitu 11.4, aby poznać kilka interesujących parametrów, które można modyfikować i zapisywać razem z utworem. Zglądaj także do akapitu 11.2.2.

10.3.6. Równoważenie poziomu głośności

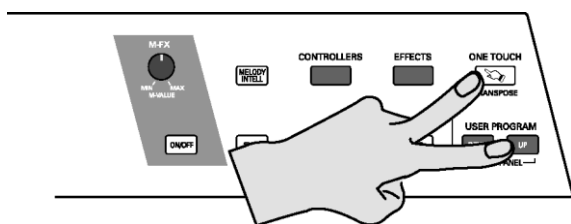
Potencjometr [BALANCE] służy do równoważenia poziomu głośności odtwarzania utworów sekwencerowych i brzmień, przypisanych do partii klawiaturowych. Przekręcenie potencjometru w lewo zwiększa poziom głośności odtwarzania utworu, a przekręcenie potencjometru w prawo zwiększa poziom głośności odtwarzania brzmień, przypisanych do partii klawiaturowych.



10.3.7. Transpozycja

Oczywiście w ramach funkcji SONG COMPOSER istnieje możliwość korzystania z zalet funkcji TRANSPOSE, która może być użyteczna wtedy, gdy dany utwór chciałbyś odtwarzać w innej tonacji. Transpozycję utworu można wykonywać dwoma sposobami:

1. Wciśnij przycisk [ONE TOUCH] i w grupie USER PROGRAM/FREE PANEL naciśnij jeden z przycisków.



Naciśnięcie przycisku [UP] transponuje utwór o półton w górę. Jeśli teraz naciśniesz przycisk [DOWN], utwór powróci do oryginalnej tonacji.

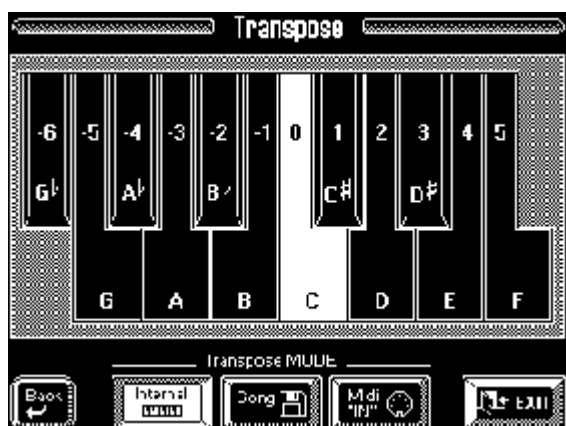
UWAGA: Transpozycja dotyczy wszystkich partii za wyjątkiem partii MDR, przypisanej do śladu 10 (kanał MIDI nr 10) plus inne ślady, do których mogą być przypisane zestawy perkusyjne, a nie brzmienia chromatyczne.

2. Zastosuj następującą procedurę:

- a) naciśnij przycisk [SONG COMPOSER]. Na ekranie pojawi się obraz, jak na poniższym rysunku:



- b) naciśnij pole „Transpose”. Na ekranie pojawi się obraz, jak na poniższym rysunku:



- c) dobierz żądany interwał transpozycji (⇒ 4.4.5.1);
- d) wybierz żadaną metodę transpozycji (⇒ 4.4.5.2). Aby transponować utwór i partie klawiaturowe, naciśnij pola „Internal” i „Song” (muszą być

wyświetlane w kolorze białym). Dobrany interwał transpozycji oraz metoda transpozycji są wyświetlane na głównym ekranie roboczym funkcji SONG COMPOSER.



10.4. Łańcuchy utworów (funkcja SONG CHAIN)

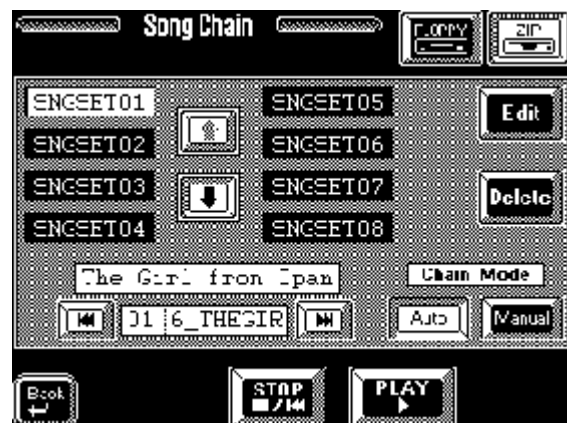
Funkcja SONG CHAIN (w poprzednich modelach firmy ROLAND była to funkcja SONG SET) jest kolejną funkcją użytkową dla koncertujących artystów, ponieważ daje im możliwość wytchnienia bez konieczności robienia przerwy w grze. Funkcja służy do określania porządku odtwarzania utworów dyskowych (plików SMF), znajdujących się na jednym dysku. W ten sposób można odtwarzać maksymalnie 99 utworów z możliwością programowania przerw pomiędzy nimi w celu „ręcznego” uruchomienia dalszego ich odtwarzania.

10.4.1. Kompilacja i edycja łańcucha utworów

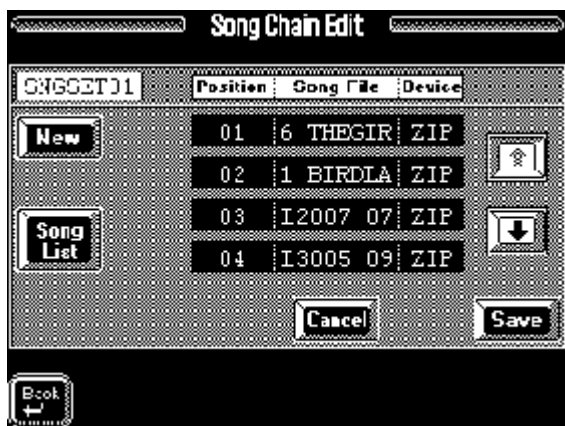
1. Do odpowiedniego napędu włoż dysk ZIP lub dyskietkę, zawierającą utwory, które chcesz odtwarzać w ramach funkcji SONG CHAIN.

UWAGA: Nie zaleca się używania dostępnych w handlu dyskietek z plikami SMF, ani dyskietki lub dysku ZIP, znajdującym się wyposażeniu instrumentu. Dane funkcji SONG CHAIN odnoszą się tylko do plików, znajdujących się na tym samym dysku, więc przed rozpoczęciem programowania łańcucha utworów może zajść konieczność skopiowania za pomocą funkcji COPY (⇒ 15.4.2) niektórych plików na jeden dysk.

2. Naciśnij przycisk [SONG COMPOSER].
3. Naciśnij pole „Song Chain”.

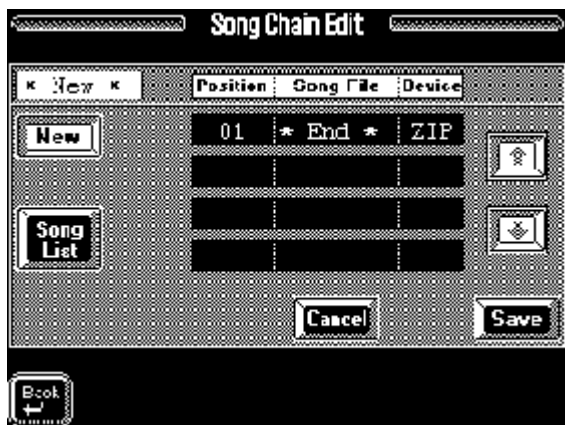


4.  Naciśnij pole „ZIP” lub „FLOPPY”, aby wybrać odpowiedni napęd. Jeśli chciałbyś zmienić zawartość istniejącego już łańcucha funkcji SONG CHAIN, naciśnij pole z jego nazwą. Jeśli tej nazwy nie widać na ekranie, odszukaj ją za pomocą pól „↓” i „↑”.
5. Naciśnij pole „Edit”.

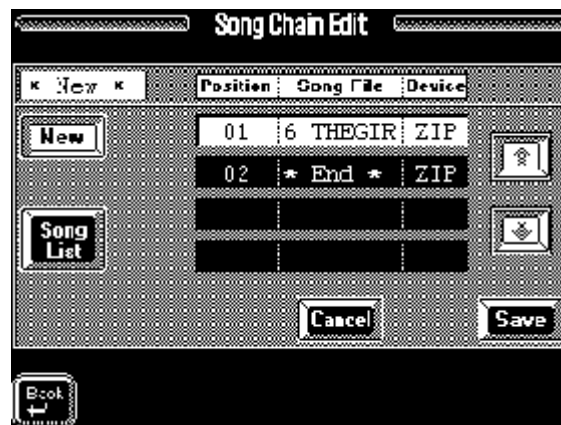


Wygląd ekranu w twoim instrumencie może być trochę inny.

6. Naciśnij pole „New”, aby rozpocząć programowanie nowego łańcucha utworów. Pomiń ten punkt, jeśli chcesz modyfikować istniejący łańcuch. Na ekranie pojawi się obraz, jak na poniższym rysunku:



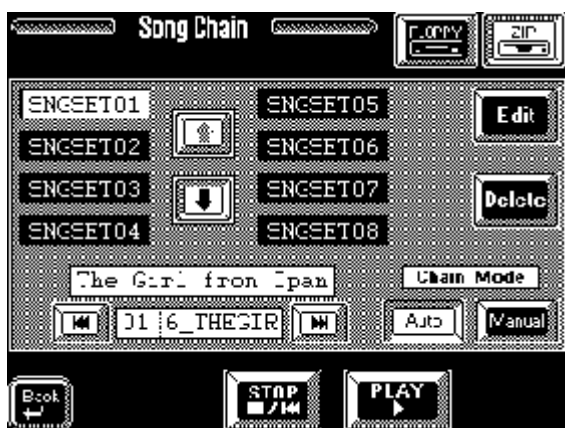
7. Naciśnij pierwszy wiersz wykazu (ten, który zawiera słowo „End”). Wiersz ten przesunie się na drugą pozycję wykazu, a w pierwszym wierszu pojawi się nazwa pierwszego pliku SMF, znajdującego się na wybranym dysku.



8. Za pomocą koła [TEMPO/DATA] wybierz plik dyskowy, który ma być pierwszym elementem łańcucha, przypisanym do pozycji „01”. Jeśli używasz dysku ZIP, możesz nacisnąć pole „Song List” i wyszukać plik za pomocą funkcji FIND.
9. Naciśnij wiersz, oznaczony w kolumnie „Position” numerem „02” (musi być wyświetlany w kolorze białym).
10. Wybierz plik dyskowy dla pozycji, który ma być drugim elementem łańcucha.
11. Powtórz polecenia punktów 9 i 10, aby zaprogramować cały łańcuch. Wiersz „End” sygnalizuje koniec łańcucha i poniżej tego wiersza nie można nic wstawić.
12. Naciśnij pole „Cancel”, aby skasować aktualnieznaczony wiersz czyli ten, który jest wyświetlany w kolorze białym. Wiersz „end” nie można skasować. Jeśli modyfikujesz istniejący łańcuch utworów, za pomocą pól „↓” i „↑” możesz przeglądać wykaz.
13. Naciśnij pole „Save”, aby zapisać łańcuch do pamięci funkcji SONG CHAIN. Łańcuch zostanie zapisany pod pierwszym wolnym numerem. **Nie ma możliwości redagowania nazwa dla łańcuchów utworów funkcji SONG CHAIN.**
14. Naciśnij pole „Back”, aby wrócić do głównego ekranu roboczego funkcji SONG COMPOSER. Nowy (lub zmodyfikowany) łańcuch będzie wywołany i będzie można rozpocząć jego odtwarzanie.

10.4.1.1. Odtwarzanie łańcucha utworów

1. Powtórz polecenia punktów od 1 - 4 poprzedniej procedury.



2. Naciśnij pole z numerem łańcucha, który chcesz odtwarzać. jeśli nie ma go na ekranie, odszukaj go za pomocą pól „↓” i „↑”.
3. Jeśli nie chcesz odtwarzać całego łańcucha, za pomocą pól „s” i „t” odszukaj pozycję w wykazie, od której chcesz rozpocząć odtwarzanie. Pól tych można używać również podczas odtwarzania lub po naciśnięciu pola „STOP”.
4. Naciśnij pole „PLAY”, aby uruchomić odtwarzanie.
5. Naciśnij pole „STOP”, aby je zatrzymać.

10.4.1.2. Parametr „Chain Mode”

Parametr służy do określania sposobu odtwarzania łańcucha utworów. Jeśli pole „Auto” będzie wyświetlane w kolorze białym, wszystkie utwory łańcucha będą odtwarzane bez żadnych przerw jeden po drugim. Jeśli natomiast w kolorze białym będzie wyświetlane pole „Manual”, odtwarzanie będzie się zatrzymywać po odtworzeniu każdego utworu i wznowienie odtwarzania będzie wymagać naciśnięcia pola „PLAY”. Wartość parametru „Chain Mode” można zmieniać podczas odtwarzania łańcucha utworów.

10.4.1.3. Kasowanie łańcucha utworów

Aby skasować wybrany (wyświetlany w kolorze białym) łańcuch utworów, w ramach ekranu roboczego „Song Chain” naciśnij pole „Delete”. Na ekranie pojawi się komunikat, jak na poniższym rysunku, z żądaniem potwierdzenia wykonania operacji. Skasowanego łańcucha nie można odzyskać i trzeba zaprogramować go od nowa.



10.5. Opcje funkcji SONG COMPOSER

Podobnie, jak w ramach funkcji FIND, dostępnej dla aranżera, również tutaj można znaleźć funkcje użytkowe, umożliwiające kasowanie plików dyskowych lub modyfikowanie ich nazw. Ich działanie jest takie samo, jak dla stylu akompaniamentowych, dlatego zajrzyj do akapitów 7.8.3 i 7.8.4.

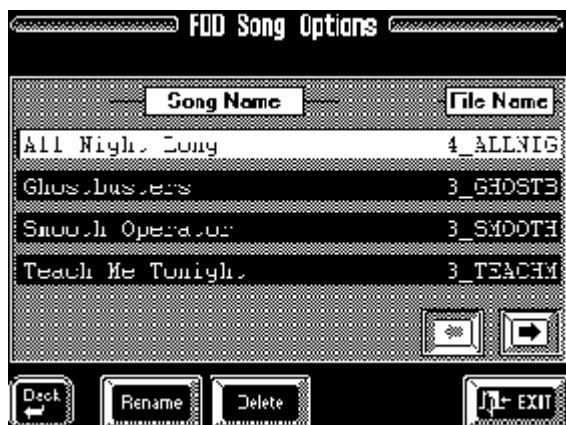
1. Naciśnij przycisk [SONG COMPOSER].
2. Na ekranie roboczym, który się pojawi, naciśnij pole „Song List”.



3.  Naciśnij pole „ZIP” lub „FLOPPY”, aby wybrać odpowiedni napęd.
4.  Naciśnij pole „Options”. Jeśli naciśniesz pole „ZIP”, na ekranie pojawi się mniej więcej taki obraz:



Jeśli naciśnąłeś pole „FLOPPY” lub masz model VA-5, na ekranie pojawi się mniej więcej taki obraz:



5. Naciśnij pole „Rename” lub „Delete”.

UWAGA: ~~VA-5~~ Pamiętaj, że w przypadku utworów nie występuje kolumna „Country”. Została ona zastąpiona kolumną „Author”.

6. Zajrzyj do akapitów 7.8.3 i 7.8.4.

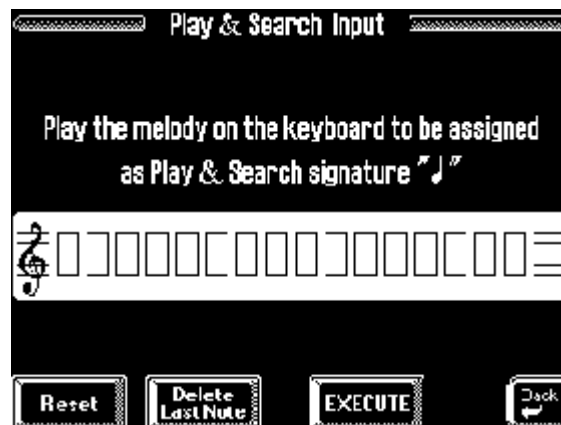
UWAGI:

- jeśli skasujesz utwór, powiązany ze zbiorem **USER PROGRAM** (⇒ 9.3.1) lub zmienisz jego nazwę, system operacyjny nie będzie w stanie załadować tego utworu po wywołaniu zbioru **USER PROGRAM**;
- jeśli skasujesz utwór (lub zmienisz jego nazwę), przypisany do łańcucha funkcji **SONG CHAIN**, odpowiednia pozycja w wykazie będzie pusta.

10.5.1. Opcja „Play & Search Input” ~~VA-5~~

Opcja służy programowaniu fragmentu muzycznego, wykorzystywanego do wyszukiwania utworów (⇒ 10.2.1) i dołączania go do pliku dyskowego z utworem, który go nie posiada. Jest ona dostępna tylko w przypadku posługiwania się dyskiem ZIP.

1. Naciśnij przycisk [SONG COMPOSER].
2. Na ekranie roboczym, który się pojawi, naciśnij pole „Song List”, a następnie pole „ZIP”.
3. Wyszukaj utwór, dla którego chcesz zaprogramować frazę rozpoznawczą.
4. Naciśnij pole „Options”.
5. Naciśnij pole „P&S Input”.



6. Zagraj kilka nut, najlepiej charakterystycznych dla danego utworu, który chcesz odszukać. Tonacja i rytm są tym razem mniej ważne, chociaż wartości rytmiczne nut muszą być prawidłowe. Każda zagrana nuta będzie reprezentowana wizerunkiem ćwierćnuty, pojawiającym się w polach środkowej części ekranu. Pięć zapełnionych pól będzie oznaczać, że zagrałeś pięć dźwięków.

7. Jeśli pomyliłeś się, to:

- a) naciśnij pole „Delete Last Note”, aby skasować nutę, którą zagrałeś jako ostatnią;
- b) naciśnij pole „Reset”, aby skasować wszystkie zagrane nuty.

8. Naciśnij pole „EXECUTE”, aby zapisać dane na dysku ZIP. Utwory zawierające dane dla opcji „Play & Search” są znakowane symbolem ćwierćnuty, umieszczanej po lewej stronie tytułu utworów, wyświetlanych w ramach wykazu utworów.

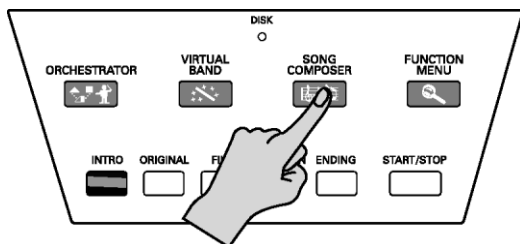
UWAGA: Pamiętaj, że dane dla opcji „Play & Search” nie są zawarte w każdym utworze, gdyż dane takie nie są standardową informacją pliku SMF (i dlatego nie są elementem pliku SMF), ale należą do bazy danych, dostępnej na dyskach ZIP.

Rozdział 11: Funkcja SONG COMPOSER (ciąg dalszy)

11.1. Szesnastośladowy sekwencer

Do odtwarzania plików SMF funkcja SONG COMPOSER wykorzystuje szesnastośladowy sekwencer, wyposażony w pełny zestaw funkcji edycyjnych, umożliwiających nawet szczegółowe modyfikowanie zapisu. Aby wywołać sekwencer, zastosuj poniższą procedurę:

1. Naciśnij przycisk [SONG COMPOSER].



Na ekranie pojawi się obraz, jak na poniższym rysunku:



2. Naciśnij pole „16 Tracks Sequencer”. Obraz na ekranie może mieć taki wygląd:



11.1.1. Uwagi ogólne

Sekwencer można wykorzystywać do rejestrowania utworów sekwencyjnych, składających się maksymalnie z szesnastu śladów (jeden ślad po drugim). Ponieważ sekwencer i funkcja SONG COMPOSER zajmują ten sam obszar pamięci RAM, pierwsze ślady można zarejestrować w ramach funkcji SONG COMPOSER (z aranżerem lub bez), a następnie uruchomić sekwencer w celu dodania następnych śladów lub zmodyfikowania istniejących. Funkcja SONG COMPOSER umożliwia zapis wielośladowy (równoczesny zapis kilku śladów), natomiast za pomocą sekwencera można równocześnie zapisywać tylko jeden ślad **bez możliwości korzystania z aranżera**.

11.1.1.1. Ślady a kanały MIDI

Ślady do kanałów MIDI zostały przypisane przez analogię numerów: ślad 1 do kanału MIDI nr 1, ślad 2 do kanału MIDI nr 2, itd. Ponieważ partie klawiaturowe przypisano do kanałów MIDI w taki sposób, aby w ramach funkcji SONG COMPOSER ułatwić odtwarzanie plików SMF za pomocą funkcji MINUS ONE, powinieneś poświęcić chwilę na przestudiowanie poniższej tabeli. Oczywiście jeśli zarejestrujesz utwór wykorzystując styl akompaniamentowy, odpowiednie partie aranżera są rejestrowane na śladach, przypisanych do odpowiednich kanałów MIDI.

Ślad	Kanał MIDI	Partie modelu VA-5/VA-7	
		funkcja SONG COMPOSER	aranżer
10 (perkusyjni)	10	MDR*	ADR
1 (fortepianowy)	1	---	AC1
2 (basowy)	2	MBS*	ABS
3 (akordowy)	3	---	AC2
4 (solowy lub melodyczny)	4	UPPER 1	UPPER 1
5 (bez przydziału)	5	---	AC3
6 (nuty harmonii)	6	UPPER 2	UPPER 2
7 (bez przydziału)	7	---	AC4
8 (bez przydziału)	8	---	AC5
9 (bez przydziału)	9	---	AC6

11 (bez przydziału)	11	LOWER 1	LOWER 1
12 (bez przydziału)	12	---	MBS*
13 (bez przydziału)	13	VARI PHRASE	VARI PHRASE
14 (bez przydziału)	14	LOWER 2	LOWER 2
15 (bez przydziału)	15	MEL INT	MEL INT
16 (bez przydziału)	16	---	MDR*

* kanał MIDI, przypisany do tej partii zależy od tego, czy posługujesz się aranżerem, czy funkcją SONG COMPOSER

Oprócz śladów, wymienionych w tabeli, istnieje jeszcze jeden ślad, nazywany śladem MASTER (M), na którym rejestrowane są metrum, komunikaty o tempie oraz komunikaty systemowe typu EXCLUSIVE.

Jak widać z powyższej tabeli zależności pomiędzy numerem śladu, kanałem MIDI i partią instrumentu są stałe, za wyjątkiem partii MBS i MDR, gdy zmienia się zależnie od tego, czy zapis w ramach funkcji SONG COMPOSER jest wykonywany z aranżerem, czy też bez niego. Jeśli jesteś przyzwyczajony do pracy w jakimś określonym systemie, za pomocą funkcji EXCHANGE możesz poprzemnieść dane na żądane ślady (⇒ 11.2.3).

11.1.2. Przykład 1: Zapis śladu

Poniższa procedura pokazuje, w jaki sposób dodać ślad do utworu, znajdującego się w pamięci RAM instrumentu. Ma to znaczenie tylko po wykonaniu zapisu utworu w ramach funkcji SONG COMPOSER lub po odtworzeniu utworu dyskowego. W akapicie 11.1.4 dowiesz się, jak od podstaw zarejestrować utwór sekwencerowy.

UWAGI:

- chociaż poniższa procedura może w pierwszej chwili wydawać się trochę niezrozumiała, bardzo szybko przekonasz się, że struktura sekwencera jest bardzo logiczna. Wykonuj polecenia poszczególnych punktów procedury, aby poznać wszystkie jego niuanse. Ponadto wszystko to, czego dowiesz się teraz, na pewno przyda ci się podczas tworzenia własnych stylów akompaniamentowych;
 - zwróć uwagę na akapit 11.2.1, aby przeczytać o kilku dodatkowych funkcjach użytkowych, które tutaj nie zostały omówione.
1. Naciśnij przycisk [SONG COMPOSER], a następnie pole „16 Tracks Sequencer”.
 2. Jeżeli na ekranie nie pojawił się obraz, podobny do tego na poniższym rysunku, naciśnij pole „Rec”.



3. Naciśnij pole „Master”. W prawym, górnym rogu ekranu podawane jest aktualnie stosowane tempo (parametr „N”), metrum utworu, oraz aktualna pozycja, podawana jako numer taktu i miary. Za pomocą pól „BWD” i „FFD” możesz „przewijać” zapis, a pole „STOP” umożliwia resetowanie sekwencera (powrót na początek utworu). Szesnaście małych pól, ponumerowanych od „1” - „16” to symbole śladów sekwencera, które wraz z przełącznikami „ON/OFF” informują użytkownika, które ślady zawierają dane i które ślady są aktywne. Brak przełącznika „ON/OFF” przy polu oznacza, że dany ślad nie zawiera danych.
4. Naciśnij duże pole, znajdujące się pod parametrem „File Name” i za pomocą koła [TEMPO/DATA] wybierz ślad, który chcesz zapisywać.



Nazwa wybranego śladu jest wyświetlana w tym polu, a pole jest wyświetlane w kolorze białym (na powyższym rysunku do zapisu został wybrany ślad 3).

UWAGA: ~~VARI~~ Do zapisu fraz funkcji VARI PHRASE należy wybierać ślad 13. Ale uwaga: nie będziesz mógł

korzystać z funkcji VARI PHRASE, jeżeli partia VARI PHRASE nie została przypisana do utworu. Należy zinicjalizować pamięć RAM i uaktywnić partię VARI PHRASE dla użytku w ramach funkcji SONG COMPOSER (⇒ 11.1.4).

11.1.2.1. Wybór metody zapisu i pierwszego taktu

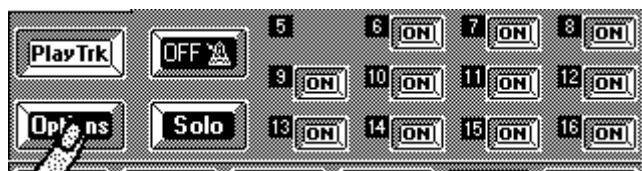


5. Naciśnij pole „Mode” i za pomocą koła [TEMPO/DATA] wybierz metodę zapisu:
 - „ERASE” - zapis wymienny. Ta metodę należy stosować wtedy, gdy zapisywany ślad jest pusty lub gdy chcesz skasować starą zawartość śladu i zastąpić ją nowymi danymi;
 - „MERGE” - zapis nakładkowy. Ta metoda polega na dodawaniu nowych nut do danych, istniejących już na śladzie i jest szczególnie użyteczna podczas zapisywania partii perkusyjnych, ponieważ za pierwszym razem można zarejestrować bęben basowy i werbel, następnie za drugim razem dodać kilka uderzeń w kocioł, a potem dograć talerze i przeszkadzajki;
 - „PUNCH IN/OUT” - zapis wstawkowy. Ta metoda umożliwia zapisanie ponowne zapisanie tej części śladu, która zawiera błędy i pomyłki lub po prostu nie podoba się grającemu (patrz niżej, punkt 21).

11.1.2.2. Dobór warunków pracy metronomu, kwantyzacja i transpozycja oktawaowa

6. Włącz metronom, naciskając pole z ikoną metronomu tak, aby było opisano jako „ON” (lub „OFF”, jeżeli nie potrzebujesz metronomu). Możesz również określić, kiedy metronom będzie pracować:

- a) naciśnij pole „Options”:



Na ekranie pojawi się mniej więcej taki obraz:



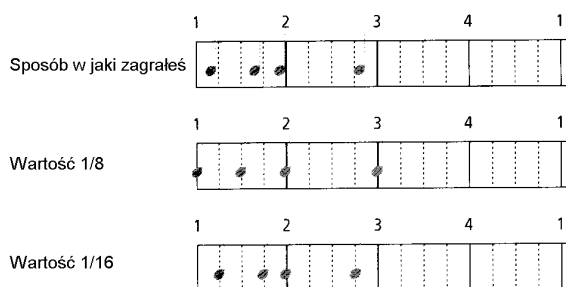
- b) w grupie metronom naciśnij pole „Mode”. Na ekranie pojawi się znajomy obraz (⇒ 4.7.2);
- c) wybierz żądany tryb pracy metronomu i naciśnij pole „Back”, aby powrócić do poprzedniego ekranu roboczego.

UWAGA: Dwa poniższe parametry można modyfikować naciskając odpowiednie pole i dobierając wartość za pomocą koła [TEMPO/DATA] lub przycisku [DATA] i ekranu roboczego „Numeric Pad”.

7. Naciśnij pole „Octave”. Jest to konieczne wtedy, gdy chcesz, aby nuty wybrzmiewały i były rejestrowane w innej oktawie, niż grasz. Może to być użyteczne przy zapisywaniu zbyt niskiej lub zbyt wysokiej frazy, nie mieszczącej się w zasięgu klawiatury instrumentu.

Inna kreatywna funkcja tego parametru to rejestrowanie „szumów” brzmień rodziny „V”, o czym wspominaliśmy w akapicie 4.2.5: wybierz ślad, który zawiera już dane, parametrowi „Octave” wyznacz wartość „-4”, a parametrowi „Mode” wartość „MERGE” i uruchom zapis (patrz niżej) w celu dodanie, skrzypnięć, stuknięć, itp.

8. Naciśnij pole „Quantize” i dobierz odpowiednią bazę kwantyzacji. Kwantyzacja poprawia błędy synchronizacji - spóźnienia i przyspieszenia, które zawsze mogą się zdarzyć podczas gry - i przesuwa źle zagrane nuty do najbliższych im punktów, wynikających z przyjętej bazy kwantyzacji. Za pomocą koła [TEMPO/DATA] wyznacz bazę kwantyzacji czyli ilość punktów kwantyzacji, przypadających na jeden takt. A oto przykład:



Parametr „Quantize” może przyjmować następujące wartości: „1/8”, „1/8t”, „1/16”, „1/16t”, „1/32”, „1/32t”, „1/64t” i „Off”. Ponieważ kwantyzacja zniekształca trochę zapis, bo likwiduje spóźnienia i przyspieszenia, które czasem są zamierzone, istnieje możliwość jej wyłączenia. Kwantyzację można stosować w sposób selektywny, np. tylko do nut, które są zdecydowanie opóźnione lub zagrane zdecydowanie za szybko (⇒ 11.2.2).

11.1.2.3. Funkcja ROLL

Funkcja jest przeznaczona do stosowania ze śladem perkusyjnym 10 i umożliwia wprowadzanie szybkich pasażów perkusyjnych, zsynchronizowanych z aktualnie stosowanym tempem odtwarzania. Pole „ON/OFF” w grupie ROLL służy do włączania funkcji ROLL, a pole „Mode” do określania jej rozdzielczości (⇒ 4.2.5).

11.1.2.4. Dobieranie brzmienia lub zestawu perkusyjnego

Poniższa opcja służy do przypisywania brzmienia (śląd konwencjonalny) lub zestawu perkusyjnego (śląd perkusyjny nr 10 lub drugi śląd perkusyjny) do wybranego śladu lub modyfikowania aktualnie stosowanych ustawień.

9. Naciśnij pole [Tone].



Na ekranie pojawi się obraz, jak na poniższym rysunku:



Dla wszystkich śladów, z wyjątkiem śladu 10 (i jeszcze jednego, do którego aktualnie przypisany jest zestaw perkusyjny) w centralnej części tego ekranu roboczego znajduje się parametr „Current Tone”. W przypadku śladu 10 (i jeszcze jednego, do którego aktualnie przypisany jest zestaw perkusyjny) zamiast parametru „Current Tone” pojawia się parametr „Current Drum Set”.

UWAGA: Do przypisywania fraz do śladu partii VARI PHRASE należy wykorzystywać przyciski numeryczne grupy VARIPHASE.

10. Naciśnij pole „Current Tone” (lub „Current Drum Set”) i za pomocą przycisków grup BANK i NUMBER dobierz brzmienie lub zestaw perkusyjny.

UWAGA: Zajrzyj do akapitu 11.1.4.1, aby dowiedzieć się, jak wybrać drugi śląd perkusyjny.

11. Jeśli zachodzi potrzeba, naciśnij pole „Rec” tak, aby włączyć zapis (pole musi być wyświetlane w kolorze białym). Jeśli parametr „Mode” ma wartość „MERGE”, możesz określić, czy chcesz rejestrować ustawienia tego ekranu roboczego, naciskając pole „REC”, (pole musi być wyświetlane w kolorze białym), umieszczone pod parametrem „Current Tone” (lub „Current Drum Set”). Jeśli nie chcesz rejestrować ustawień, pole „REC” powinno być wyświetlane w kolorze niebieskim). Gdy parametr „Mode” ma wartość „ERASE” lub „PUNCH IN/OUT”, zapis jest włączany automatycznie (pole „REC” wyświetlane w kolorze białym).

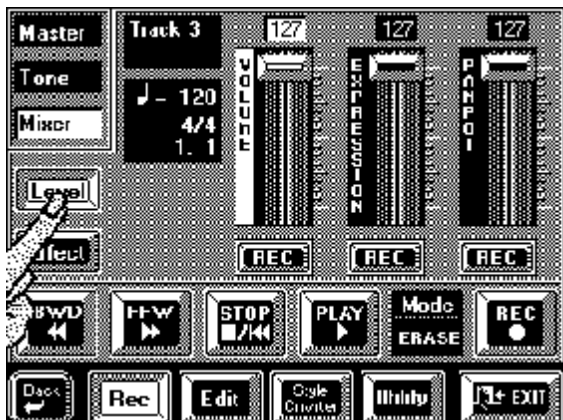
12. Zagraj kilka nut, aby sprawdzić brzmienie lub zestaw perkusyjny.

11.1.2.5. Poziom głośności

13. Naciśnij pole „Mixer”.



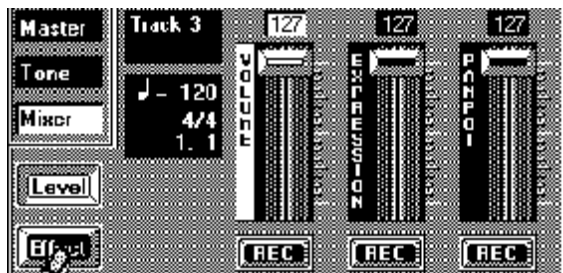
Wyświetlacz teraz będzie wyglądał w sposób następujący:



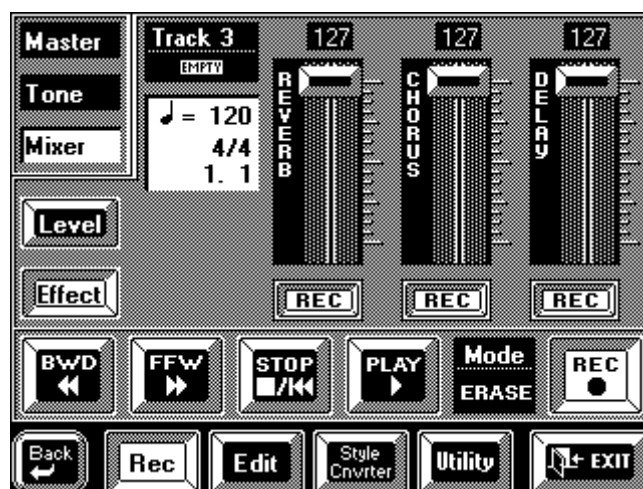
14. Naciśnij pole „Level” tak, aby wyświetlane w kolorze białym.
15. Jeśli zachodzi potrzeba, za pomocą potencjometru ekranowego „Volume” dobierz żądany poziom głośności. Możesz go również dotknąć i poziom głośności dobrać za pomocą koła [TEMPO/DATA] lub przycisku [DATA] i ekranu roboczego „Numeric Pad” (poziom głośności można również zmienić później).
16. Jeśli zachodzi potrzeba, naciśnij pole „REC”, znajdujące się pod potencjometrem „Volume”. Pole to, jak również dwa pozostałe pola „REC”, znajdujące się na tym ekranie roboczym, służą do rejestrowania ustawień tego ekranu roboczego.
17. Zagraj kilka nut, aby sprawdzić, czy dokonane ustawienia są zgodne z twoimi oczekiwaniami (⇒ 11.2.1.4).

11.1.2.6. Chcesz stosować efekty?

18. Naciśnij pole „Effect”.



Na ekranie pojawi się obraz, jak na poniższym rysunku:



19. Za pomocą trzech potencjometrów ekranowych określ poziom sygnału, kierowanego z danego śladu do bloków REVERB (potencjometr „REVERB”), CHORUS (potencjometr „CHORUS”) i DELAY (potencjometr „DELAY”). Dobór i edycję efektów omówiono w podrozdziale 8.3. Te „globalne” ustawienia efektów są częścią komunikatów systemowych EXCLUSIVE, rejestrowanych na śladzie MASTER i muszą być dobrane przed rozpoczęciem zapisu pierwszego śladu.

UWAGA: Blok DELAY jest niedostępny dla śladów perkusyjnych (nr 10 i ewentualnie drugiego śladu perkusyjnego) i dla śladu 13, do którego jest przypisana partia VARI PHRASE. Z sekwencerem w ogóle nie współpracuje multieftowy blok M-FX.

Za pomocą pól „REC” określ warunki zapisu ustawień tego ekranu roboczego.

20. Zagraj kilka nut, aby sprawdzić, czy dokonane ustawienia są zgodne z twoimi oczekiwaniami.
21. Za pomocą pól „FFW” i „BWD” odszukaj takt, od którego chcesz rozpocząć zapis. W przypadku stosowania zapisu wstawkowego typu PUNCH wybierz takt, leżący przed miejscem, od którego chcesz rozpocząć zapis (najlepiej dwa takty przed punktem wejścia).

11.1.2.7. Zapis wymienny (pole Mode” ma wartość „ERASE”) lub nakładkowy (pole Mode” ma wartość „MERGE”)

Naciśnij pole „Rec”, a następnie pole „Play”. Po jednotaktowym przedtaku zapis zostanie włączony.

11.1.2.8. Zapis wstawkowy typu PUNCH

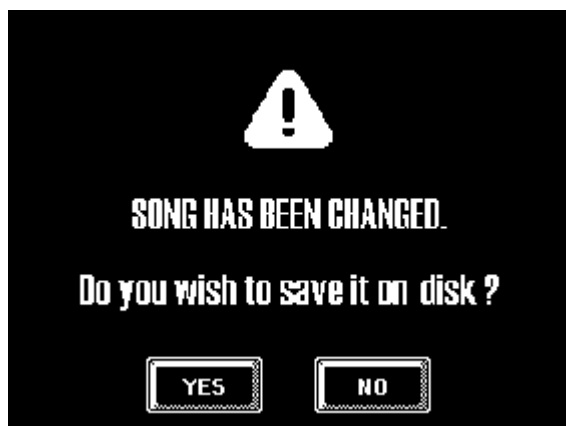
Aby uruchomić zapis w ramach zapisu wstawkowego typu PUNCH, naciśnij pole „REC●” (pole miga), a następnie naciśnij pole „PLAY”, aby włączyć odtwarzanie. W momencie osiągnięcia miejsca, od którego chcesz rozpocząć zapis, naciśnij pole „REC●”

(pole świeci światłem ciągłym), aby włączyć zapis. Do tego celu można wykorzystywać pedał przełączający ($\Rightarrow$ 13.1.7).

22. Aby wyłączyć zapis, naciśnij ponownie pole „STOP”. Można również nacisnąć pedał przełączający lub pole „Rec”. W tym przypadku zapis zostanie wyłączony, ale odtwarzanie utworu będzie kontynuowane.

11.1.3. Zapis utworu na dysk

Sekwencer instrumentu wykorzystuje oddzielną część pamięci RAM instrumentu, przeznaczoną również do edycji. Aby mieć pewność, że wykonany zapis nie przepadnie po wyłączeniu zasilania, po wykonaniu zapisu lub edycji utworu nie zapomnij go zapisać na dysk. Po naciśnięciu pole „Exit”, w celu wyłączenia funkcji SONG COMPOSER, system operacyjny zawsze o tym przypomina.



„UTWÓR ZOSTAŁ ZMIENIONY
Czy chcesz zapisać zmiany na dysk ?”

1. Naciśnij pole „YES”, aby zapisać na dysk dokonane zmiany (lub cały utwór). Na ekranie pojawi się obraz, jak na poniższym rysunku:



Jeśli nie chcesz czekać, aby na ekranie pojawił się komunikat „UTWÓR ZOSTAŁ ZMIENIONY. Czy chcesz zapisać zmiany na dysk ?”, zastosuj poniższą procedurę. Stosowanie tej „ręcznej” procedury zapisywania

danych na dysk ma tę zaletę, że dane są zapisywane na dysk, kiedy tylko uznasz, że na to zasługują. Pamiętaj, że wystarczy mała przerwa w zasilaniu, aby stracić utwór. Nie czekaj, aż będzie za późno.

- Naciśnij pole „Utility”;
 - Naciśnij pole „Name”;
 - na ekranie roboczym, który się pojawi, naciśnij pole „Save”.
2. Zajrzyj do akapitu 4.7.3, aby przypomnieć sobie procedurę zapisu utworu na dysk i do akapitu 11.2.3, aby poznać inną metodę zapisu utworów.

11.1.4. Przykład 2: Zapis utworu od podstaw

A teraz za pomocą sekwencera zarejestrujemy od podstaw całkowicie nowy utwór.

- Naciśnij przycisk [SONG COMPOSER], a następnie pole „16 Tracks Sequencer”. Załóżmy, że za pomocą funkcji SONG COMPOSER odtwarzałeś już jakiś utwór, a więc w pamięci sekwencerowej znajdują się dane, które należy skasować (jeśli nawet pamięć sekwencerowa jest pusta, wykonanie inicjalizacji tego obszaru pamięci RAM nigdy nie zaszkodzi). A więc:
- Naciśnij pole „Utility”.
- Na ekranie roboczym, który się pojawi, naciśnij pole „Initialize”. Obraz na ekranie będzie wyglądać mniej więcej tak, jak na poniższym rysunku:



Komunikat obok wykrzyknika ostrzega, że naciśnięcie pola „EXECUTE” może mieć fatalne skutki. Zanim to zrobisz, zapisz na dysk dane, znajdujące się w pamięci sekwencera.

- Naciśnij kolejno trzy poniższe pola i za pomocą koła [TEMPO/DATA] lub przycisku [DATA] i ekranu roboczego „Numeric Pad” wprowadź żądane wartości:
 - parametr „Time Signature” - jeśli utwór ma mieć metrum 4/4, nic nie musisz robić. W innym przypadku wprowadź żądane metrum (od „1/2” - „16/16”);
 - parametr „Tempo” służy do wyznaczania tempa („N” = „20” - „250”). Wybierz tempo, które będzie najwygodniejsze do zapisu. Ostateczną

wartość tempa będziesz mógł dobrać później (⇒ 11.4);

11.1.4.1. Stosowanie dwóch śladów perkusyjnych

- parametr „2ndDrumTrack” - dodatkową zaletą inicjalizacji pamięci sekwencerowej jest możliwość doboru drugiego śladu perkusyjnego, co pozwala posługiwać się dwoma zestawami perkusyjnymi, co daje wiele możliwości: dodawanie efektów do konwencjonalnej perkusji, dodawanie orkiestrowych instrumentów perkusyjnych do utworu, który wymaga typowego zestawu perkusyjnego, itp. Dane utworu są zapisywane na dysk w postaci pliku SMF, co umożliwia poprawne jego odtwarzanie za pomocą innych urządzeń MIDI, kompatybilnych ze standardem General MIDI. Należy jednak pamiętać, że nie wszystkie moduły brzmieniowe umożliwiają stosowanie dwóch zestawów perkusyjnych. Instrumenty firmy ROLAND, które to potrafią, to SC-55MkII, SC-88 Pro, SC-88, SC-880, SC-8850, EM-2000 i G-1000. Drugiego śladu perkusyjnego nie można stosować w istniejących już utworach, gdyż wybrać go można tylko podczas zinicjalizowania pamięci RAM. Nie dotyczy to utworów, w których zaprogramowano dwa ślady perkusyjne. Takie utwory można poprawnie odtwarzać za pomocą VA-7/VA-5. Jeśli nie chcesz posługiwać się drugim zestawem perkusyjnym, parametr „2ndDrumTrack” powinien mieć wartość „Off”.

11.1.4.2. Włączanie partii VARI PHRASE

Parametr „VARI PHRASE on track 13” służy do określania, czy partia VARI PHRASE będzie stosowana w utworze (położenie „On”), czy też nie (położenie „Off”). Naciśnij to pole i za pomocą koła [TEMPO/DATA] wybierz żądane położenie.

5. Naciśnij pole „EXECUTE” w celu uruchomienia procesu inicjalizacji pamięci sekwencerowej. System operacyjny potwierdzi wykonanie inicjalizacji, na ekranie pojawi się główny ekran roboczy funkcji SONG COMPOSER, a wszystkie ślady zostaną zinicjalizowane w następujący sposób:

Nazwa parametru	Wartość parametru
„Volume”	„100”
„Expression”	„127”
Current Tone/„Current Drum Set”	„Piano 1”/”Standard Set” (dla obu śladów)
„Panpot”	„64”
„Reverb”	„40”
„Chorus”	„0”
„Delay”	„0” (nieдоступny dla śladów perkusyjnych i śladu 13)

6. Patrz akapit 11.1.2, aby dowiedzieć się, co dalej.

11.2. Edycja utworów sekwencerowych

11.2.1. Szybka edycja i funkcje użytkowe

Być może po zapisaniu śladu zechcesz wprowadzić jakieś drobne poprawki. A oto kilka prostych rzeczy, które należy zrobić. Bardziej rozbudowane funkcje opisano w akapicie 11.2.2.

11.2.1.1. Pole „Play Trk”

Jeśli pole to jest wyświetlane w kolorze niebieskim, na ekranie wyświetlany jest ekran roboczy, wywoływany za pomocą pola „Options”. Naciśnij to pole, aby powrócić do głównego ekranu roboczego funkcji SONG COMPOSER.



11.2.1.2. Wyciszanie śladów

Czasami, gdy rejestrujesz skomplikowane rytmicznie partie, zachodzi potrzeba wyciszenia innych śladów, które mogłyby cię rozpraszać. Aby to zrobić, naciśnij pole przełącznika wyciszenia „ON/OFF” tak, aby opisane jako „OFF”. Te ustawienia nie są zapisywane na dysk.

11.2.1.3. Wyodrębnianie śladów

Jeśli jeden ze śladów chciałbyś posłuchać oddzielnie, pole „SOLO” naciśnij tak, aby było wyświetlane w kolorze białym, a następnie pole przełącznika wyciszenia śladu, który chcesz wyodrębnić naciśnij tak, aby było opisane jako „OFF”. Następnie uruchom odtwarzanie. Potem można również włączać inne ślady (⇒ 10.3.5.1).

11.2.1.4. Mikser: zmiana poziomu głośności i dodawanie efektów

W ramach poniższego ekranu roboczego naciśnij pole „Mixer”.



Pola „Effect” i „Level” wywołują zestaw trzech potencjometrów ekranowych, przeznaczonych do określania ustawień wstępnych dla danego śladu lub do modyfikowania ustawień istniejących. Jeśli parametr „Track”, znajdujący się obok pola „Master”, nie podaje numeru aktualnie wywołanego śladu, naciśnij pole „Master” i wybierz żądany ślad:

- a) naciśnij pole „Track” ...
- b) za pomocą koła [TEMPO/DATA] wybierz ślad.

11.2.1.5. Pola „REC”

Gdy parametr „Mode” ma wartość „MERGE”, za pomocą tych pól można określać, czy wartość parametru będzie rejestrować w utworze (pole „REC” musi być wyświetlane w kolorze białym). Gdy parametr „Mode” ma wartość „ERASE” lub „PUNCH IN/OUT”, wszystkie pola „REC” są wyświetlane w kolorze białym.

1. Dobieranie wartości za pomocą potencjometrów ekranowych. Wartość tych parametrów można zmieniać w czasie rzeczywistym. Parametr „Mode” ustaw w położenie „MERGE”, aby podczas zapisu nuty nie były kasowane, wybierz wartość początkową i włącz zapis. Zapis można zakończyć już po jednej miarze. W celu zarejestrowania ciągłych zmian wartości parametru, przesun suwak potencjometru ekranowego i zatrzymaj zapis.

UWAGA: Edycję tego typu można stosować również do wybierania brzmień, co pozwala wprowadzać komunikaty o zmianie brzmienia wewnątrz utworu.

2. Odpowiednie pole „REC” ustaw w żądane położenie (zapis, gdy jest wyświetlane w kolorze białym):
 - potencjometr „VOLUME” służy do modyfikowania poziomu głośności danego śladu, generując równocześnie komunikaty o zmianie poziomu głośności (kontroler MIDI CC07). Zakres dostępnych wartości od „0” - „127”;
 - potencjometr „EXPRESSION” służy do modyfikowania ekspresji danego śladu, generując równocześnie komunikaty o ekspresji (kontroler MIDI CC11). Zakres dostępnych wartości od „0” - „127”. Wartość „127” oznacza, że stosowana jest wartość parametru

„VOLUME”. Wszystkie inne wartości tego parametru redukują poziom głośności;

- potencjometr „PANPOT” służy do modyfikowania w panoramie stereofonicznej miejsca brzmienia (lub zestawu perkusyjnego), przypisanego do danego śladu, generując równocześnie komunikaty o panoramie (kontroler MIDI CC10). Zakres dostępnych wartości od „0” - „127”. Wartość „64” oznacza, że brzmienie jest umieszczane w środku panoramy stereofonicznej;
 - potencjometry „REVERB”, „CHORUS” i „DELAY” służą do wyznaczania poziomu sygnału, kierowanego do odpowiedniego bloku efektów.
3. Upewnij się, że parametr „Mode” ma wartość „MERGE” i włącz zapis, ale nic nie graj, bo przecież nakładamy tylko krem na ciastko perfekcyjnie zarejestrowanego śladu. Jak wspomniano wcześniej, możesz poruszać suwakami potencjometrów w celu rejestrowania zmian w czasie rzeczywistym.

11.2.2. Edycja szczegółowa

Instrument umożliwia stosowanie ośmiu funkcji edycyjnych: kasowanie danych, usuwanie i wstawianie taktów, transpozycję i przesuwanie nut, modyfikowanie ich długości i dynamiki oraz kwantyzację. Do wywoływania tych funkcji służy poniższa procedura:

1. Do pamięci sekwencerowej załaduj utwór, który chcesz edytować.
2. Naciśnij przycisk [SONG COMPOSER].
3. Naciśnij pole „16 Track Sequencer”.
4. Naciśnij pole „Edit”.



5. W lewej kolumnie naciśnij pole żądanej funkcji. Jeśli po wywołaniu danej funkcji zrezygnujesz z jej stosowania, nie naciskaj pola „EXECUTE”.

A oto podstawowe zasady edycji utworu sekwencerowego:

UWAGA: Przed rozpoczęciem edycji zapisuj utwory na dysk. Jeśli coś pójdzie nie tak, zawsze będziesz mógł wrócić do poprzedniej wersji.

- wybierz ślad (lub ślady), który chcesz modyfikować;
- za pomocą parametrów „From” i „To” określ zakres działania danej funkcji edycyjnej;
- zadecyduj, co i jak należy zmienić. Naciśnij odpowiednie pole i za pomocą koła [TEMPO/DATA] lub przycisku [DATA] i ekranu roboczego „Numeric Pad” (lub za pomocą klawiatury) wprowadź żadaną wartość;
- naciśnij pole „EXECUTE”, aby uruchomić funkcję;
- zapisz utwór na dysk.

11.2.2.1. Gdy parametr „Data Type” ma wartość „Note”

W przypadku niektórych funkcji na ekranie pojawia się kilka pól, umożliwiający określanie przedziału nutowego, w którym dana funkcja będzie aktywna:

- „Equal ➔ L” - funkcja oddziałuje tylko na wybraną nutę;
- „Higher ↑ L” - funkcja oddziałuje tylko na nuty, które są wyższe od wybranej (w tym przypadku parametr „From Note” (od nuty) zmienia się na parametr „Than Note” (niż nuta);
- „Between” - funkcja oddziałuje tylko na wyznaczony za pomocą parametrów „From Note” i „To Note” przedział nutowy;
- „Lower ↓ L” - funkcja oddziałuje tylko na nuty, które są niższe od wybranej (w tym przypadku parametr „From Note” (od nuty) zmienia się na parametr „Than Note” (niż nuta).

Naciśnij pole „From Note” (lub „Than Note”) i za pomocą klawiatury lub za pomocą koła [TEMPO/DATA] albo przycisku [DATA] i ekranu roboczego „Numeric Pad” dobierz żadaną wartość. Gdy aktywne jest pole „Between” (pole to jest wyświetlane w kolorze białym), oprócz pole „From Note” pojawia się również pole „To Note”. Pola te umożliwiają wyznaczenie przedziału nutowego, obejmowanego działaniem danej funkcji.

UWAGA: Jeśli wartości parametrów „From Note” i „To Note” wyznaczasz za pomocą klawiatury, pierwszy naciśnięty klawisz wyznacza wartość parametru „From Note”, a drugi - parametru „To Note”.

11.2.2.2. Funkcja ERASE (pole „Erase”)

Funkcja służy do kasowania wybranych danych w wyznaczonym przedziale lub z całej zawartości śladu. Gdy parametr „Data Type” ma wartość „ALL Events”, kasowane są wszystkie dane w wyznaczonym przedziale. Funkcji pozostawia puste takty. Aby usunąć również takty, należy posłużyć się funkcją DELETE.

- parametr „Track” (dostępne wartości: „1” - „16”, „ALL”, „M”) służy do wybierania śladu. Po wybraniu wartości „ALL” działaniem funkcji

obejmowane są wszystkie ślady, za wyjątkiem śladu M (MASTER). Ślad M można edytować tylko samodzielnie;

- grupa „From” służy do wyznaczania początku przedziału, obejmowanego działaniem funkcji. Parametr „Bar” („1” - „9999”) służy do wyznaczania numeru taktu, parametr „Beat” „1” - „ilość miar na takt”) służy do wyznaczania numeru miary wewnątrz taktu, a parametr „CPT” służy do wyznaczania numeru pulsu wewnątrz miary;
- grupa „To” służy do wyznaczania końca przedziału, obejmowanego działaniem funkcji. Parametr „Bar” służy do wyznaczania numeru taktu, parametr „Beat” służy do wyznaczania numeru miary wewnątrz taktu, a parametr „CPT” służy do wyznaczania numeru pulsu wewnątrz miary. Parametr „CPT” umożliwia stosowanie najmniejszej jednostki rozdzielczości, nazywanej „pulem” (CPT = Clock Pulse Time”). Jedna miara taktu dzieli się na 120 pulsów. Wartość tego parametru należy zmieniać tylko wtedy, gdy wymagana jest bardzo precyzyjna edycja.

Wyczyść nuty od 2,1,0 do 4,1,0



- parametr „Data Type” umożliwia określania zakresu działania funkcji i może przyjmować następujące położenia:

- „ALL Events”⁰ - działanie funkcji obejmuje wszystkie parametry, omówione niżej;
- „Note” - działaniem funkcji obejmowane są nuty;
- „Modul” - działaniem funkcji obejmowany jest kontroler CC01;
- „PBend” - działaniem funkcji obejmowane są komunikaty PITCH BEND (poziome ruchy drążka BENDER);
- „Volume” - działaniem funkcji obejmowany jest kontroler CC07;
- „Expre” - działaniem funkcji obejmowany jest kontroler CC11;
- „Panpt” - działaniem funkcji obejmowany jest kontroler CC10;
- „Reverb” - działaniem funkcji obejmowany jest kontroler CC91 (poziom sygnału do bloku REVERB);
- „Chorus” - działaniem funkcji obejmowany jest kontroler CC93 (poziom sygnału do bloku CHORUS);
- „Delay” - działaniem funkcji obejmowane są komunikaty o poziomie sygnału do bloku DELAY);
- „CC16” - działaniem funkcji obejmowany jest kontroler CC16 (wartość potencjometru

ekranowego „M-Value1” w ramach bloku M-FX);

- „CC17” - działaniem funkcji obejmowany jest kontroler CC16 (wartość potencjometru ekranowego „M-Value2” w ramach bloku M-FX);

UWAGA: Jeśli stosowana jest funkcja VARI PHRASE, przypisana do śladu 13, kontroler CC16 jest wykorzystywany do sterowania wartością parametru „Pitch”, a kontroler CC17 jest wykorzystywany do sterowania wartością parametru „Time” tej funkcji (⇒ 4.3.6).

- „CC18” - działaniem funkcji obejmowany jest kontroler CC16 (kontroler jest stosowany w modelu VA-7 po zarejestrowaniu na śladzie 13 frazy funkcji VARI PHRASE i wykorzystywany do sterowania wartością parametru „Formant”);
- „PChng” - działaniem funkcji obejmowane są komunikaty o zmianie brzmienia (komunikaty MIDI typu PROGRAM CHANGE);
- „NRPN” - działaniem funkcji obejmowane są kontrolery NPRN, sterujące niektórymi funkcjami formatu GS, ale odczytywane również przez moduły brzmieniowe, kompatybilne ze standardem General MIDI i General MIDI 2;
- „RPN” - działaniem funkcji obejmowane są kontrolery PRN, sterujące niektórymi funkcjami formatu GS, ale odczytywane również przez moduły brzmieniowe, kompatybilne ze standardem General MIDI i General MIDI 2;
- „CAT” - działaniem funkcji obejmowane są komunikaty o kanałowym docisku (CHANNEL AFTERTOUCH). Jeśli naprawdę ich nie potrzebujesz, skasuj wszystkie, bo zajmują dużo miejsca w pamięci.

UWAGA: Klawiatura modelu VA-5 nie generuje takich komunikatów.

- „SysEx”⁰ - działanie funkcji obejmuje komunikaty systemowe EXCLUSIVE, przeznaczone do modyfikowania wartości parametrów. Komunikatów takich nie można rejestrować na konwencjonalnych śladach muzycznych, ale utwory, zarejestrowane za pomocą innych urządzeń, mogą je zawierać na takich śladach. W przypadku śladu MASTER (konfigurowanie efektów bloków REVERB, CHORUS i DELAY) kasować można tylko komunikaty, nie znajdujące się na początku utworu (pozycja „1. 1. 0”);
- „Tempo”⁰ - działanie funkcji obejmuje komunikaty o tempie. Nie można kasować wartości tempa początkowego, znajdującego

się na początku utworu (pozycja „1. 1. 0”), ale można je zmienić (⇒ 11.4).

UWAGA: Wartości oznaczone symbolem „⁰” można dobierać w przypadku edycji śladu M.

- parametr „From Note” (lub „Than Note”) - ten parametr pojawia się wtedy, gdy parametr „Data Type” ma wartość „Note” i umożliwia wyznaczanie dolnej granicy przedziału nutowego (lub nuty skrajnej). Parametr może przyjmować wartość od „0 C-1” - „127 G9”;
- parametr „To Note” pojawia się wtedy, gdy parametr „Data Type” ma wartość „Note” i umożliwia wyznaczanie górnej granicy przedziału nutowego. Parametr może przyjmować wartość od „C-1” - „G9”. Parametr ten pojawia się tylko wtedy, gdy pole „Between” jest wyświetlane w kolorze białym;
- pole „EXECUTE” - naciśnij to pole, aby uruchomić funkcję edycyjną.

11.2.2.3. Funkcja DELETE (pole „Delete”)

W odróżnieniu od funkcji ERASE ta funkcja nie tylko kasuje zawartość wyznaczonych taktów, ale również je usuwa. Wszystkie takty, znajdujące się za wyznaczonym przedziałem, są dosuwane w celu zlikwidowania powstałej luki.

Usuń nuty z 2.1.0 do 4.1.0



- parametr „Track” (dostępne wartości: „1” - „16”, „ALL”, „M”) służy do wybierania śladu. Po wybraniu wartości „ALL” działaniem funkcji obejmowane są wszystkie ślady;
- grupa „From” i grupa „To” - analogicznie jak dla funkcji ERASE;
- pole „EXECUTE” - naciśnij to pole, aby uruchomić funkcję edycyjną.

UWAGA: W wyniku działania tej funkcji nie zawsze kasowane są wszystkie komunikaty śladu M. Pozostają znajdujące się na pozycji „1. 1. 0” wartości wstępna tempa, metrum oraz kontroler resetujący MIDI. Teksty funkcji LYRICS są kasowane tylko wtedy, gdy parametr „Data Type” ma wartość „ALL Events”.

11.2.2.4. Funkcja INSERT (pole „Insert”)



Funkcja służy do wstawiania wyznaczonej ilości pustych taktów, co umożliwia wydłużanie śladów. Wszystkie dane, znajdujące się za wstawianym przedziałem, są odsuwane w celu zrobienia miejsca dla nowych taktów. Nowe takty można wypełnić, wykonując zapis w czasie rzeczywistym lub kopiując dane z innego miejsca.

UWAGA: W ramach tej funkcji nie występuje grupa „To”. Zamiast niej pojawia się grupa „For”, umożliwiającą określanie długości wstawianego przedziału. Początek wstawiania określa się za pomocą grupy „From”.

- parametr „Track” (dostępne wartości: „1” - „16”, „ALL”, „M”) służy do wybierania śladu. Po wybraniu wartości „ALL” działaniem funkcji obejmowane są wszystkie ślady;
- grupa „From” i grupa „For” - grupa „From” służy do wyznaczania początku wstawiania pustego obszaru, a grupa „For” do wyznaczania długości tego obszaru;
- parametr „Time Signature” („1/2” - „16/16”) - jeżeli parametr „Track” ma wartość „ALL”, parametr ten służy do wyznaczania metrum wstawianych taktów;
- pole „EXECUTE” - naciśnij to pole, aby uruchomić funkcję edycyjną.

11.2.2.5. Funkcja TRANSPOSE (pole „Trnspose”)



Funkcja służy do transponowania nut w wyznaczonym przedziale wybranego śladu.

- grupa „From” i grupa „For” - jak dla funkcji ERASE;
- parametr „Track” (dostępne wartości: „1” - „16”, „ALL”) służy do wybierania śladu. Po wybraniu wartości „ALL” działaniem funkcji obejmowane są wszystkie ślady, z wyjątkiem śladu 10 (ślad perkusyjny). Jednakże ślady perkusyjne można wybierać indywidualnie. Śladu MASTER oczywiście nie można transponować. Jeśli pole „Equal → L” jest wyświetlane w kolorze białym, funkcję można stosować również do śladów perkusyjnych, co umożliwia np. wybranie innego werbla lub bębna basowego. Większość zestawów perkusyjnych posiada co najmniej dwa werble, jeden przypisany do nuty D2 (numer MIDI = 38), a drugi do nuty E2 (numer MIDI = 40);
- parametr „Value” („-24” - „+24”) służy do wyznaczania zakresu transpozycji w krokach półtonowych skali chromatycznej. Jeśli dany fragment chcesz przetransponować z tonacji C do D, parametr ten musi mieć wartość „+2”;
- parametry „From Note” i „To Note” („0 C-1” - „127 G9”) służą do wyznaczania przedziału nutowego, poddawanego transpozycji;
- pole „EXECUTE” - naciśnij to pole, aby uruchomić funkcję edycyjną.

11.2.2.6. Funkcja VELOCITY (pole „Velocity”)



Funkcja służy do modyfikowania wartości dynamiki nut w wyznaczonym przedziale. Zwiększenie dynamiki oznacza, że nuty będą wybrzmiewać głośniejsze i dźwięczniej niż do tej pory. Funkcji tej należy używać, gdy synchronizacja zapisu jest poprawna, ale nuty wybrzmiewają zbyt cicho lub zbyt głośno.

Oryginalna wartość dynamiki

Wartość=+30



- grupa „From” i grupa „For” - jak dla funkcji ERASE;
- parametr „Track” (dostępne wartości: „1” - „16”, „ALL”) służy do wybierania śladu. Po wybraniu wartości „ALL” działaniem funkcji obejmowane są wszystkie ślady;
- parametr „Value” („-126” - „+126”) służy do wyznaczania wartości dynamiki, dodawanej lub odejmowanej od wartości dynamiki, które nuty aktualnie posiadają. Parametr ten jest szczególnie użyteczny wtedy, gdy chcesz stosować efekty płynnej wymiany brzmień. Pierwsze brzmienie jest coraz cichsze, a następne coraz głośniejsze.

UWAGA: Nawet najwyższa wartość tego parametru nie może spowodować przekroczenia dostępnych wartości dynamiki czyli „0” lub „127”. Wartością dynamiki nuty nie może być „0”, gdyż w standardzie MIDI taka wartość oznacza koniec wybrzmiewania nuty (komunikat NOTE OFF). Z drugiej strony, wartość „127” jest wartością maksymalną i gdy parametr „Value” będzie miał wysoką wartość dodatnią, w wyniku działania tej funkcji większość nut (lub nawet wszystkie) będzie mieć wartość dynamiki równą „127”, co zniekształci brzmienie partii, a na pewno pozbawi ją „ludzkiej” nierównomierności poziomu głośności wybrzmiewania poszczególnych nut (tylko automat jest w stanie odtwarzać nuty o jednakowym poziomie głośności).

- pole „EXECUTE” - naciśnij to pole, aby uruchomić funkcję edycyjną.

UWAGA: Podobny system jest również dostępny dla funkcji CHANGE (⇒ 11.2.3.1).

11.2.2.7. Funkcja QUANTIZE (pole „Quantize”)



Funkcja służy do poprawiania zapisu w zakresie nierównomierności synchronizacyjnych (przyspieszenia lub opóźnienia). Kwantyzacja zapisu ma tę przewagę nad kwantyzacją w czasie rzeczywistym (⇒ 11.1.2, punkt 6), że umożliwia najpierw posłuchanie tego, co zostało zarejestrowane, a następnie poprawienie tylko tych nut lub fragmentów, które są nie do przyjęcia.

- grupa „From” i grupa „For”, parametry „Track”, „From Note” i „To Note” - jak dla funkcji TRANSPOSE;
- parametr „Value” służy do wyznaczania bazy kwantyzacji i może przyjmować następujące wartości „1/8”, „1/8t”, „1/16”, „1/16t”, „1/32”, „1/32t” i „1/64t”. pamiętaj, aby bazą kwantyzacji była zawsze najkrótsza nuta zapisu, gdyż w innym przypadku zapis zostanie zniekształcony;
- pole „EXECUTE” - naciśnij to pole, aby uruchomić funkcję edycyjną.

11.2.2.8. Funkcja GATE TIME (pole „Gate T.”)



Funkcja służy do modyfikowania długości nut czyli ich wartości rytmicznych. Sugerujemy, aby funkcji tej używać tylko do skracania czasu wybrzmiewania nut. Ponieważ nie ma praktycznie możliwości podglądu realnych wartości rytmicznych, edycja danych „en bloc” jest trochę ryzykowna.

Po wybraniu brzmienia o długim czasie wybrzmiewania po zwolnieniu klawiszy, funkcja ta pomoże ci zredukować wartości rytmiczne w taki sposób, aby kolejne dźwięki nie nakładały się na siebie. Choć nawet momenty zwalniania klawiszy są prawidłowe, możesz skrócić nuty, aby się nie nakładały.

- grupa „From” i grupa „For”, parametry „Track”, „From Note” i „To Note” - jak dla funkcji TRANSPOSE;
- parametr „Value” („-1920” - „1920”) służy do wyznaczania wartości, o jaką zmieni się długość nut. Najkrótszą dostępną wartością rytmiczną jest „1”, więc jeśli nawet wybierzesz wartość „-1000”, wartości rytmiczne i tak nie zostaną skrócone bardziej. Gdyby było możliwe stosowanie wartości „0”, powodowałoby to kasowanie nut, co jest możliwe tylko za pomocą funkcji ERASE;
- pole „EXECUTE” - naciśnij to pole, aby uruchomić funkcję edycyjną.

11.2.2.9. Funkcja SHIFT (pole „Shift”)



Funkcja służy do przesuwania nut w wyznaczonym przedziale taktów wybranego śladu czyli do dwóch rzeczy:

- 1) Do poprawiania (przesuwania w przód) „wolnych” nut, co jest spowodowane długim czasem narastania poziomu głośności po naciśnięciu klawisza stosowanego brzmienia (wolny atak). Taka technika jest często stosowana w muzyce popularnej do „synchronizowania” szesnastkowych *arpeggio* smyczkowych, odtwarzanych za pomocą brzmienia o wolnym ataku. W takim przypadku, z matematycznego punktu widzenia, nuty nie powinny się znajdować dokładnie w tych punktach zapisu, co trzeba (np. na pozycji 2. 1. 0), ale trochę wcześniej (np. na pozycji „1. 4.110”), aby maksymalny poziom głośności odtwarzania brzmienia wypadał w początku taktu:



- 2) Do poprawiania synchronizacji nut bez stosowania kwantyzacji. W swoim utworach możesz wykorzystywać różne sekwencje muzyczne. Zapis takich sekwencji poprzez system MIDI może powodować niewielkie opóźnienia, rzędu 5 pulsów. Jeśli jest to nie do przyjęcia, należy zastosować tę funkcję, dobierając parametrowi „Value” wartość „-5”. Spowoduje to przesunięcie nut **z zachowaniem nieregularności gry**.
- parametr „Track” (dostępne wartości: „1” - „16”, „ALL”, „M”) służy do wybierania śladu. Po wybraniu wartości „ALL” działaniem funkcji obejmowane są wszystkie ślady. Funkcję można stosować również do śladu MASTER w celu przesuwania komunikatów o zmianie tempa lub komunikatów systemowych. Natomiast ustawień wstępnych, znajdujących się na pozycji 1. 1. 0 nie można przesunąć;
- grupa „From” i grupa „For”, parametry „From Note” i „To Note” - jak dla funkcji TRANSPOSE;
- parametr „Value” („-1920” - „1920”) służy do wyznaczania wartości przesunięcia. Wartość parametru jest wyrażana w pulsach („120” to jedna miara ćwierćnutowa);

UWAGA: Nut, znajdujących się na pozycji „1. 1. 0”, nie można przesunąć w tył.

- pole „EXECUTE” - naciśnij to pole, aby uruchomić funkcję edycyjną.

11.2.3. Inne funkcje użytkowe

Sekwencer umożliwia również stosowanie kilka funkcji, pozwalających zaoszczędzić czas. Funkcje te wywołuje się za pomocą poniższej procedury:

1. Do pamięci sekwencerowej załaduj utwór, który chcesz edytować.
2. Naciśnij przycisk [SONG COMPOSER].
3. Naciśnij pole „16 Track Sequencer”.
4. Naciśnij pole „Utility”.

A oto kilka wskazówek, jak posługiwać się funkcjami użytkowymi.

UWAGA: Przed rozpoczęciem edycji zapisuj utwory na dysk. Jeśli coś pójdzie nie tak, zawsze będziesz mógł wrócić do poprzedniej wersji.

- a) wybierz ślad (lub ślady), który chcesz modyfikować;
- b) w lewej kolumnie naciśnij pole funkcji edycyjnej, którą chcesz stosować;
- c) naciśnij pole parametru, którego wartość chcesz zmienić;
- d) za pomocą koła [TEMPO/DATA] lub przycisku [DATA] i ekranu roboczego „Numeric Pad” (lub za pomocą klawiatury) wprowadź żadaną wartość;
- e) naciśnij pole „EXECUTE”, aby uruchomić funkcję;
- f) zapisz utwór na dysk.

11.2.3.1. Funkcja CHANGE (pole „Change”)



Funkcja umożliwia dokonywanie szybkich zmian pewnych ustawień. Stosowana zmiana zawsze odnosi się do całych śladów (funkcji CHANGE nie można stosować do kilku taktów śladu). Funkcja została zaprojektowana do szybkiego przygotowywania plików SMF do szybkiej i poprawnej konwersji danych na styl akompaniamentowy (⇒ 11.3). Jednakże funkcja ta jest również wspólnym narzędziem do:

- „unowocześniania” starych plików SMF, aby można było korzystać w nowych brzmieniach modelu VA-7/VA-5;
- wprowadzania globalnych zmian w wartościach parametrów, związanych z poziomem sygnału, kierowanego do bloków REVERB i CHORUS, szczególnie wtedy, gdy zostały zaprogramowane zmiany w czasie rzeczywistym i nagle zauważyłeś, że efekty są zbyt wyraźne lub wręcz przeciwnie.

- parametr „Track” (dostępne wartości: „1” - „16”, „ALL”) służy do wybierania śladu. Choć wartość „ALL” jest dostępna, należy się nią posługiwać bardzo ostrożnie. Jeśli przyjrzyj się uważnie środkowej części tego ekranu roboczego, zauważysz że można stosować dwa rodzaje modyfikacji:

- grupa „From → To” („0” - „127”, „ALL”) - w kolumnie „From” wpisz oryginalną wartość, tzn. taką, która na danym śladzie jest stosowana teraz, a w grupie „To” wpisz wartość, która powinna ją zastąpić. To jest tak zwana zmiana „absolutna”: ni nie musisz dodawać, ani odejmować;
- grupa „Inc/Dec” - w tej kolumnie można wprowadzać raz. zmiany „względne”: wyznaczone tutaj dodatnie lub ujemne wartości są dodawane do oryginalnej wartości danego parametru. Zasada jest taka sama, jak w przypadku funkcji VELOCITY, ale teraz może modyfikować kilka parametrów;

- pole „InitValue” służy do resetowania wszystkich parametrów tego ekranu roboczego do wartości wstępnych;
- parametr „CC00” - kontroler CC00 to starszy bajt komunikatu BANK SELECT, przeznaczonego do wywoływania banków brzmień i jeśli ma wartość „00”, to służy do wywoływania brzmień zasadniczych (⇒ 4.2.1.2, punkt 8). W innym przypadku umożliwia wywoływanie wariacji. Wartość „0” tego parametru w kolumnie „To” może być użyteczna do zapewniania kompatybilności ze standardem General MIDI, który w odróżnieniu od standardu General MIDI 2 nie obsługuje wariacji brzmień. Przeglądając wykaz brzmień (⇒ 18.1) zauważysz, że większość brzmień ma wariacje, a wartość „8” parametru „CC00” jest chyba najpopularniejsza, o czym zapewne przekonasz się, studiując wykaz 3649 brzmień instrumentu. A oto kilka przykładów:

GBN	Var	PC	CC00	Name	GBN	Var	PC	CC00	Name
A11	1	1	0	Piano 1	A12	2	2	0	Piano 2
A11	1	1	1	UprightPiano	A12	1	2	1	Pop Piano
A11	2	1	2	Mild Piano	A12	2	2	2	Rock Piano
A11	3	1	8	Piano 1w	A12	3	2	8	Piano 2w
A11	4	1	9	Mild Piano w	A12	4	2	9	Rock Piano w
A11	5	1	16	European Pf	A12	5	2	16	Dance Piano
A11	6	1	24	Piano + Str.	A12	6	2	126	Piano 2
A11	7	1	25	Piano + Str2	A12	7	2	127	Acou Piano2
A11	8	1	26	Piano+Choir1					
A11	9	1	27	Piano+Choir2					
A11	10	1	45	MonoAc.Piano					
A11	11	1	46	St.AcPiano 2					
A11	12	1	47	St.AcPiano 1					
A11	13	1	126	Piano 2					
A11	14	1	127	Acou Piano1					

Aby np. dowolną wartość parametru „CC00” zmienić na wartość „8”, parametrowi „CC00” w kolumnie „From” dobierz wartość „ALL”, a parametrowi „CC00” w kolumnie „To” dobierz wartość „8”. Aby zmienić wartość „8” wszystkich parametrów „CC00” na np. „16”, parametrowi „CC00” w kolumnie „From” dobierz wartość „8”, a parametrowi „CC00” w kolumnie „To” dobierz wartość „16”.

UWAGA: Większość śladów utworów sekwencerowych zawiera zazwyczaj jeden kontroler CC00.

- parametr „CC32” - kontroler CC32 to młodszy bajt komunikatu BANK SELECT. Większość instrumentów, w tym również VA-7/VA-5, wykorzystuje go określania odmiennych Map Brzmień. Można go wykorzystywać do takiego modyfikowania pliku SMF, aby wszystkie ślady posługiwały się nowymi brzmieniami tego instrumentu. Aby to zrobić, parametrowi „CC32” w kolumnie „From” dobierz wartość „ALL”, a parametrowi „CC00” w kolumnie „To” dobierz wartość „4” (czwarta Mapa Brzmień);
- parametr „PC” (komunikat MIDI typu PROGRAM CHANGE) służy określania brzmienia w ramach danej grupy brzmień;

- parametry „Volume”, „Expression”, „Reverb” i „Chorus” („-127” - „+127”) służą do wyznaczania wartości, dodawanej (lub odejmowanej, jeśli jest to wartość ujemna) do oryginalnej wartości danego parametru. Metoda ta może być użyteczna wtedy, gdy zarejestrowane w czasie rzeczywistym ciągi danych tego typu mają zbyt wysoką lub zbyt niską wartość;
- pole „EXECUTE” - naciśnij to pole, aby uruchomić funkcję.

UWAGA: Podobne funkcje można stosować do dyskowych plików SMF. Chociaż nie są one trwałe i zdolność ich stosowania posiadają, oprócz modeli VA-7 i VA-5, tylko G-1000 i EM-2000.

11.2.3.2. Funkcja COPY (pole „Copy”)

Funkcja umożliwia kopiowanie zawartości jednego śladu na inny ślad lub części jednego lub wszystkich śladów w inne miejsce. Drugie zastosowanie umożliwia np. powielanie refrenu na końcu utworu bez konieczności odgrywania go ponownie.



- parametr „Source Track” (dostępne wartości: „1” - „16”, „ALL”) służy do wybierania śladu źródłowego, z którego będą kopiowane dane;
- grupa „From” służy do wyznaczania początku przedziału, obejmowanego działaniem funkcji. Parametr „Bar” („1” - „9999”) służy do wyznaczania numeru taktu, parametr „Beat” „1” - „ilość miar na takt”) służy do wyznaczania numeru miary wewnątrz taktu, a parametr „CPT” służy do wyznaczania numeru pulsu wewnątrz miary;
- grupa „To” służy do wyznaczania końca przedziału, obejmowanego działaniem funkcji. Parametr „Bar” służy do wyznaczania numeru taktu, parametr „Beat” służy do wyznaczania numeru miary wewnątrz taktu, a parametr „CPT” służy do wyznaczania numeru pulsu wewnątrz miary;

- parametr „Mode” służy do określania sposobu kopiowania danych i może przyjmować dwa położenia:

- „Replace” - zawartość śladu przeznaczenia jest nadpisywana kopiowanymi danymi;
- „Merge” - kopiowane dane są łączone z zawartością śladu przeznaczenia.

W obydwu przypadkach działanie funkcji może spowodować wydłużenie śladu przeznaczenia.

UWAGA: Model VA-7 i VA-5 nie posiada funkcji UNDO, umożliwiającej anulowanie skutków ostatnio wykonanej operacji. Przed rozpoczęciem edycji zapisz utwór na dysk. Jeśli coś pójdzie nie tak, zawsze będziesz mógł wrócić do poprzedniej wersji.

- parametr „Destination Track” służy do wybierania śladu przeznaczenia, na który będą kopiowane dane;
- grupa „Intro” służy do wyznaczania miejsca na śladzie, od którego rozpocznie się wstawianie skopiowanych danych. Parametr „Bar” („1” - „9999”) służy do wyznaczania numeru taktu, parametr „Beat” „1” - „ilość miar na takt”) służy do wyznaczania numeru miary wewnątrz taktu, a parametr „CPT” służy do wyznaczania numeru pulsu wewnątrz miary;
- parametr „Times” („1” - „99”) służy do wyznaczania krotności kopiowania. Wybranie wartości „3” oznacza, że na śladzie umieszczone zostaną jedna za drugą trzy kopie danych;
- pole „EXECUTE” - naciśnij to pole, aby uruchomić funkcję.

UWAGA: Chociaż istnieje możliwość kopiowania danych ze śladu 10 na dowolny ślad „muzyczny” i odwrotnie, to uważaj. Ślad perkusyjny może być odtwarzany nawet za pomocą brzmienia fortepianowego, ale partia fortepianowa nie będzie się prezentować zbyt dobrze, jeśli będzie odtwarzana za pomocą brzmień rozmaitych instrumentów perkusyjnych.

11.2.3.3. Funkcja EXCHANGE (pole „Exchange”)

Funkcja umożliwia równoczesną wymianę zawartości dwóch śladów: źródłowego (umieszczony wyżej na ekranie roboczym) i przeznaczenia (umieszczony niżej na ekranie roboczym).

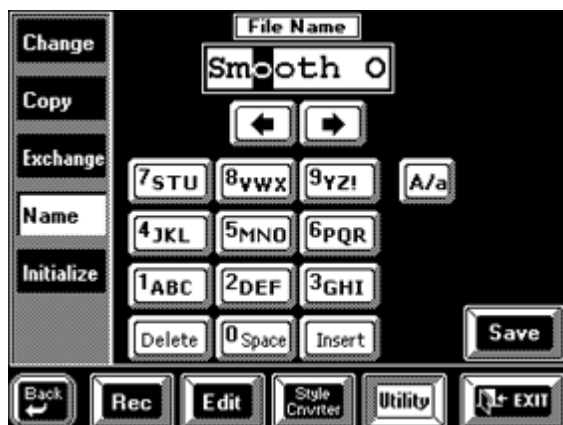


- parametr „Track” (dostępne wartości: „1” - „16”) służy do wybierania śladu źródłowego i śladu przeznaczenia.

UWAGA: Uważaj podczas wymiany danych śladu perkusyjnego i śladu konwencjonalnego, bo rezultat może być inny, niż oczekujesz.

11.2.3.4. Funkcja NAME (pole „Name”)

Funkcja umożliwia redagowanie nazwy pliku dla utworu sekwencerowego. Nazwa ta pojawia się na ekranie komputera (kompatybilnego z MS-DOS) po wpisaniu w wierszu poleceń komendy „dir”. Nazwa utworu pojawia się na niektórych ekranach roboczych. Nazwa pliku jest ważniejsza od nazwy utworu, ponieważ to ta nazwa jest zapisywana na dysku - niestety może składać się maksymalnie z ośmiu znaków.



Metodę redagowania nazwy omówiono w akapicie 4.7.3.

UWAGA: Z powodu konieczności zachowania kompatybilności ze standardem MS-DOS na dysku zapisywanych jest tylko osiem pierwszych znaków nazwy, a na jednym dysku nie mogą istnieć dwa pliki o takiej samej nazwie.

- pole „Save” - naciśnij to pole, aby wywołać ekran roboczy, umożliwiając zapis utworu na dysk. Funkcja ta jest bardzo użyteczna, jeśli

chcesz mieć na dysku kilka wersji tego samego utworu, zachowanych w oddzielnych plikach. Jeśli jednak nowa wersja bardziej ci się podoba, nie zmieniaj nazwy pliku.

UWAGA: Jeśli oryginalna nazwa pliku jest elementem zbioru USER PROGRAM i jeśli chcesz posługiwać się nową wersją utworu o nowej nazwie, nie zapomnij zmienić powiązań (⇒ 9.3.1).

11.2.3.5. Funkcja INITIALIZE (pole „Initialize”)

Patrz akapit 11.1.4.

11.3. Konwerter stylów akompaniamentowych

Konwerter stylów akompaniamentowych to proste i intuicyjne narzędzie do tworzenia własnych stylów akompaniamentowych, opartych na jednym z utworów własnych lub z pliku SMF. W obu tych przypadkach wystarczy odtworzyć utwór lub plik SMF, aby przenieść jego dane do pamięci RAM instrumentu i posłużyć się konwerterem. Przed konwersją można posłużyć się funkcjami edycyjnymi, opisanymi w punkcie 11.2.2 i 11.2.3.

11.3.1. Uwagi ogólne

Oto kilka wskazówek i rad odnośnie konwersji fragmentów utworów na styl akompaniamentowy użytkownika:

- stworzony styl użytkownika może być wykorzystywany jak każdy styl muzyczny;
- style muzyczne to sekwencje akompaniamentowe. Jeżeli nowy styl użytkownika ma być wykorzystywany również w innych utworach, nie wprowadzaj pochodów akordowych w podstawowych odmianach akompaniamentowych, wywoływanych przyciskami [ORIGINAL] i [VARIATION]. Style muzyczne możesz transponować w czasie rzeczywistym za pomocą akordów sterujących, wybieranych w części klawiatury, wyznaczonej do tego celu. Unikaj również konwertowania linii melodycznych;
- spróbuj wyodrębnić typowe partie utworu;
- pasaże, modulacje przejściowe, itp. należy konwertować do wypełnień („przejsć”);
- aby uzyskać naprawdę profesjonalny efekt końcowy, będziesz musiał wykorzystać zdolność aranżera instrumentu do „pracy” z akordami molowymi i septymowymi (patrz rozdział 12);
- chociaż długość sekwencji (i pojemność pamięci) nie jest ograniczeniem, spróbuj tworzyć krótkie, ale treściwe elementy stylu; większość utworów bazuje na strukturze 4-taktowego elementu podstawowego. Konwersja sześciotaktowa jest trochę dziwaczna (choć absolutnie możliwa);
- podstawowa odmiana akompaniamentowa (obojętne czy w wersji podstawowej czy rozbudowanej) powinna być jak najprostsza. Bardziej złożone akompaniamenty umieszczaj w pozostałych odmianach stylu. Pozwoli to

różnicować akompaniament za pomocą funkcji ORCHESTRATOR;

- nie zapominaj o dobraniu odpowiedniej tonacji. Tylko wtedy styl będzie pracować tak, jak tego oczekujesz;
- nowy styl rezyduje w obszarze pamięci RAM, przeznaczonej na style użytkownika, więc nie zapomnij zapisać go na dysk przed wywołaniem innego stylu lub wyłączeniu zasilania;
- dostępne w handlu pliki SMF są zabezpieczone prawami autorskimi. Pamiętaj, że konwertera styli muzycznych należy używać do tworzenia styli tylko na własny użytek. Firma ROLAND nie bierze odpowiedzialności za naruszenie praw autorskich, które mogą powstawać w wyniku posługiwania się konwerterem.

11.3.2. Posługiwanie się konwerterem styli

1. Jeśli zachodzi potrzeba, uruchom odtwarzanie pliku SMF, aby załadować dane do pamięci RAM instrumentu. Dane można załadować również za pomocą bazy danych lub funkcji LOAD.
2. Naciśnij przycisk [SONG COMPOSER].
3. Naciśnij pole „16 Track Sequencer”.
4. Naciśnij pole „Style Cnvrtr”. Jeśli pole „Setup” nie jest wyświetlane w kolorze białym, naciśnij je.



Powyższy ekran roboczy umożliwia przypisywanie żądanych śladów utworu lub pliku SMF do śladów stylu użytkownika. Pamiętaj, że utwór może zawierać do szesnastu śladów, a styl użytkownika „tylko” osiem. Pola „Track 1” - „Track 8” służą do przypisywania śladu stylu użytkownika do śladu pliku SMF („ADrums”, „ABass”, „Acc1” - „Acc6”). Jeśli naciśniesz pole „Init Value” powoduje załadowanie ustawień, zaprogramowanych fabrycznie (patrz rysunek powyżej). Pamiętaj, że powyższy układ został oparty na zdrowym rozsądku i nie musi dać w wyniku żadanego akompaniamentu. Zasada pierwsza - słuchaj uważnie. Być może zauważyłeś, że ślad 4 (melodyczny) został automatycznie pominięty. Powinieneś się tego trzymać.

UWAGA: Upewnij się, aby przed wywołaniem następnych ekranów roboczych za pomocą pól „From” lub „To” dokonałeś żądanych ustawień na powyższym ekranie roboczym. Potem będziesz mógł pracować rzeczywiście tylko z wybranymi śladami.

5. Naciśnij pole „From”, aby przejść do następnego ekranu roboczego.



Teraz możesz posłuchać utworu, który chcesz przekształcić. Naciśnij pole „PLAY”. Możesz również posługiwać się polami „BWD” i „FFW” do „przewijania” zapisu. Za pomocą pól przełącznika wyciszenia wyłącz ślady, których nie chcesz słyszeć. Ma to tylko na celu ułatwienie pracy, bo stan przełączników wyciszenia nie ma wpływu na wybieranie danych do konwersji.

Ślady, których numery są wyświetlane w kolorze białym przypisano do śladów stylu użytkownika i można je przekształcać. Numery od „1” - „16” są numerami śladów pliku SMF, a za pomocą koła [TEMPO/DATA] można wybierać jeden lub wszystkie ślady do konwersji, co jest wskazywane wartością parametru „Track”. Właśnie dlatego wartości parametru „Track” to „ADrums”, „ABass”, itd., a nie „1”, „5”, itp. Użytkownik może wybrać albo jeden ślad do konwersji, albo wszystkie. W tym przypadku parametr „Track” ma wartość „ALL”. Pierwsza opcja (konwersja jednego śladu) zmusza cię do późniejszej konwersji wszystkich śladów, aby otrzymać pełny styl akompaniamentowy, ale ma tę zaletę, że konwersje można zastosować tylko do tych śladów, których naprawdę potrzebujesz (nie wszystkie sekwencje stylu użytkownika muszą zawierać dane dla wszystkich ośmiu śladów). Po wybraniu wartości „ALL” konwertowane są wszystkie ślady, których numery są wyświetlane na białym tle.

Należy również określić, które takty mają być poddane konwersji. Możesz posługiwać się tylko całymi taktami. Pole „A:” służy do

wyznaczania pierwszego, a pole „B” ostatniego taktu przedziału, poddawanego konwersji. Jeśli masz trudności z zapamiętaniem numerów taktów, możesz posługiwać się polami „BWD” i „FFW”, aby „przewinąć” zapis do taktu, który leży przed zakładanym początkiem wybranego odcinka. Naciśnij pole „PLAY”, aby uruchomić odtwarzanie. Naciśnij pole „Mark A” w pierwszym takcie, który ma być poddany konwersji, a pole „Mark B” w ostatnim takcie programowanego odcinka. Możesz również zatrzymać odtwarzanie i za pomocą pól „BWD” i „FFW” wyznaczyć początek i koniec odcinka, gdy sekwencer nie pracuje. Aby posłuchać zawartości wyznaczonego odcinka, naciśnij pole z symbolem pętli. Odtwarzanie zostanie zapętlone pomiędzy punktami, wyznaczanymi parametrami „A” oraz „B”. Pozwoli to sprawdzić, czy ostatnie nuty wybranego fragmentu, mającego stać się stylem muzycznym, wybrzmiewają naturalnie i nie są ucinane w momencie skoku na początek odcinka. Czasami kwantyzacja ostatnich nut pozwoli uniknąć włączania nut, które zagrano w lekkim opóźnieniu (i są elementem ostatniej konwertowanej miary).

6. Naciśnij pole „To”, aby przejść do następnego ekranu roboczego.



Ekran roboczy służy do wybierania sekwencji przeznaczenia, tzn. do określania, czy wybrany przed chwilą fragment ma stać się odmianą zasadniczą, wstępem, zakończeniem czy też wypełnieniem. Zwróć uwagę, że teraz nie masz już możliwości wybierania śladów.

Parametr „Key” służy do określania tonacji śladów i może przyjmować następujące położenia: „C”, „C#”, „D”, „Eb”, „F”, „F#”, „G”, „G#”, „Ab”, „A”, „Bb”, „B”.

- UWAGA: W notacji anglosaskiej dźwięk „h” (i tonacja H) jest oznaczany literą „b”, a dźwięk „b” (i tonacja B) jest oznaczany literą „b” z bemolem.**

Dobranie prawidłowej tonacji przed konwersją jest szczególnie ważne dla poprawnego posługiwania się sekwencją w czasie rzeczywistym. System rozpoznawania

akordów został oparty na założeniu, że wszystkie sekwencje opracowano w tonacji C. Tak więc za każdym razem, gdy w części klawiatury, przeznaczonej do wybierania akordów sterujących dla aranżera, grasz akord C, aranżer nie transponuje nut sekwencji i odtwarza ją w naturalnej postaci. Jeśli sekwencja jest w tonacji F# i zapomniałeś powiadomić o tym system operacyjny, zostanie ona odtworzona w tonacji F#, gdy akordem sterującym będzie C.

UWAGA: Nie ma potrzeby wyznaczania tonacji dla śladów perkusyjnych.

- parametr „Mode” służy do określania typu sekwencji: durowa („M”), molowa („m”) czy septymowa („7”). Należy wybrać taki typ, który odpowiada akordom, stosowanym w konwertowanym fragmencie.
- parametr „Type” służy do wybierania wersji podstawowej („Bsc”) lub zaawansowanej („Adv”);
- parametr „Division” służy do wyboru wariantu odmiany akompaniamentowej: oryginalnej („Or”) lub wariacji („Var”), wypełnienia („FO” (przejsie do odmiany ORIGINAL) lub „FV” (przejsie do odmiany VARIATION)), wstępu („In”) lub zakończenia („Ed”). Ponadto wybierając opcję wskazywaną znakiem równości („=”) może tworzyć kilka sekwencji jednocześnie. Tę opcję nazywamy klonowaniem (⇨ 12.2).

Nowy styl akompaniamentowy jest kopiowany do pamięci funkcji DISK USER. Jeśli ten obszar pamięci jest pusty, nowy styl będzie stosowany z aktualnie dobranym metrum i wartością tempa. Jeśli ci to odpowiada, możesz dobrać wartość tempa za pomocą parametru „N”.

- pole „EXECUTE”, aby uruchomić konwersję.

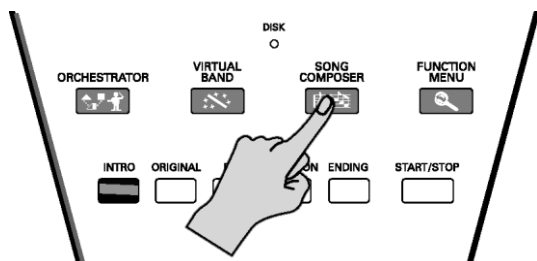
UWAGA: Nie zapomnij zapisać nowego stylu na dyskietkę lub dysk ZIP.

11.4. Funkcja HEADER POST EDIT

Funkcja umożliwia modyfikowanie pewnych parametrów, związanych z odtwarzaniem utworu, aktualnie znajdującego się w pamięci RAM instrumentu. Zmiany mogą być globalne lub dotyczyć określonego śladu i można je zapisywać na dysk razem z danymi utworu. Można powiedzieć, że dane te to taki zbiór USER PROGRAM, przechowywany w samym utworze. Modyfikacje te są komunikatami systemowymi, które zmieniają bajty nagłówkowe (ale ich nie zastępują). Skoro powiedzieliśmy „komunikaty systemowe”, oznacza to, że dane te będzie mógł odczytać tylko model VA-7, VA-5, EM-2000 i G-1000. Dla innych użytkowników plików SMF będzie to w dalszym ciągu oryginalny plik SMF, tzn. że te dodatkowe (charakterystyczne tylko dla tego modelu) komunikaty systemowe zostaną zignorowane. Chociaż parametry funkcji HEADER POST EDIT są również dostępne w innych miejscach, te

przechowywane razem z utworem będą nadrzędne w stosunku do podobnych parametrów, przechowywanych w zbiorach USER PROGRAM. Jak powiedzieliśmy w akapicie 9.2.3, system operacyjny instrumentu umożliwia ignorowanie niektórych danych zbioru USER PROGRAM.

1. Do pamięci sekwencerowej załaduj utwór, który chcesz edytować.
2. Naciśnij przycisk [SONG COMPOSER].



Na ekranie pojawi się obraz, jak na poniższym rysunku:



3. Naciśnij pole „Header Post Edit”, aby uruchomić funkcję.

Pierwszy ekran roboczy tej funkcji („Global”) umożliwia modyfikowanie parametrów, odnoszących się do wszystkich szesnastu partii (lub śladów) utworu.

4. Naciśnij pole z nazwą parametru, który chcesz modyfikować i za pomocą koła [TEMPO/DATA] lub przycisku [DATA] i ekranu roboczego „Numeric Pad” wprowadź żadaną wartość. Jeżeli wartość danego parametru jest inna niż oryginalna wartość nagłówka utworu, po prawej stronie pojawia się gwiazdka. Do dyspozycji masz pięć parametrów.

Nazwa parametru	Przeznaczenie	Zakres wartości	Wartość fabryczna
Master Tune	strój	415,3 ... 466,2 Hz	jak dla utworu
Transpose	transpozycja	-12 ... +12	0
Reverb Type	typ efektu pogłosowego	„Song” lub	„Song”

		„UPr”	
Chorus Type	typ efektu modulowanego	„Song” lub „UPr”	„Song”
Tempo	wartość tempa	20 ... 250	jak dla utworu

- parametr „Transpose” nie modyfikuje numerów nut śladów perkusyjnych (ślad 10 i każdy inny, posługujący się zestawem perkusyjnym zamiast brzmienia konwencjonalnego);
 - parametry „Chorus Type” i „Reverb Type” służą do określania, czy utwór powinien wykorzystywać parametry efektów aktualnie wywołanego zbioru USER PROGRAM, czy też raczej te, które są przechowywane razem z utworem;
 - parametr „Tempo” jest parametrem względnym, modyfikującym wszystkie wartości tempa, występujące w utworze (łącznie ze zmianami tempa) o taką samą wartość. W ten sposób charakter zmian tempa zostaje zachowany.
5. Za pomocą pól „↓” i „↑” wybierz partię utworu (1 - 16), której parametry chcesz modyfikować.



A oto przyczyna, dla której używamy słowa „partia” zamiast słowa „ślad”: kolejne parametry w rzeczywistości określają tylko sposób odtwarzania śladów, nie zmieniając danych, które się na nich znajdują.

6. Naciśnij pole parametru, który chcesz edytować (musi być wyświetlane w kolorze białym) i za pomocą koła [TEMPO/DATA] lub przycisku [DATA] i ekranu roboczego „Numeric Pad” wprowadź wartość. Pamiętaj o wcześniejszym wywołaniu odpowiedniej partii. Jej nazwa pojawia się w lewym, górnym rogu ekranu.

UWAGA: Jeżeli dany kontroler, odpowiadający jednemu z parametrów, nie jest dostępny, w miejscu wartości parametru pojawia się symbol „---”.

W ramach funkcji HEADER POST EDIT masz do dyspozycji następujące parametry:

- „CC00” i „CC32” - kontrolery wywoływania banków brzmień, które mogą przyjmować

- wartości od „0” do „127”. Kontroler CC00 wywołuje bank brzmień lub zestawów perkusyjnych, a kontroler CC32 żądane brzmienie lub zestaw perkusyjny z tego banku;
- „Prg Change” - komunikat o zmianie barwy (PROGRAM CHANGE), który może przyjmować wartości od „1” do „128”;
 - „Volume” - kontroler CC07, sterujący poziomem głośności odtwarzania danej partii;
 - „Panpot” - kontroler CC10, określający miejsce barw, przypisanej do danej partii, w panoramie stereo. Wartość „64” oznacza położenie środkowe;
 - „Reverb” - kontroler CC91, określający poziom sygnału, kierowane z danej partii do bloku REVERB;
 - „Chorus” - kontroler CC93, określający poziom sygnału, kierowane z danej partii do bloku CHORUS;
 - „Tone Edit” - parametr służy do określania, czy dana partia powinna (położenie „Yes”) reagować na komunikaty systemowe EXCLUSIVE i kontrolery NRPN (kontrolery CC98 i CC99), czy też powinna je ignorować (położenie „No”);
 - „Octave” („-3” - „+3”) - parametr służy do transponowania partii w zakresie trzech oktaw w górę lub w dół, co może być konieczne, jeśli np. do partii basu przypiszesz brzmienie fletu. Wartość fabryczna: „0”;
 - „Data Send” - parametr służy do określania miejsca transmisji danych partii: może to być gniazdo MIDI [OUT] (położenie „Mid”), wewnętrzny moduł brzmieniowy instrumentu (położenie „Int”) lub oba powyższe miejsca równocześnie (położenie „All”). Położenie fabryczne: „All”;
 - „Mute” - parametr ten jest filtrem danych MIDI, umożliwiającym określanie, jaki dane powinny być transmitowane do miejsca, wyznaczonego parametrem „Data Send”. Wybierz położenie „Note” jeśli nie chcesz transmitować komunikatów o nutach, o drążku BENDER i pedału SUSTAIN oraz komunikatów o docisku (AFTERTOUCH). Wybieraj to położenie, gdy chcesz posługiwać się funkcją MINUS ONE.. Położenie „All” oznacza, że partia nie będzie transmitować żadnych komunikatów (nawet komunikatów o zmianie barwy i komunikatów wywołujących banki barw). Położenie „Off” jest równoznaczne z brakiem filtracji. Wszystkie komunikaty są transmitowane bez żadnych wyjątków. Położenie fabryczne: „Off”.
7. Naciśnij pole „Save”, aby wywołać ekran roboczy, umożliwiający zapisanie utworu na dysk.

Instrument umożliwia tworzenie własnych akompaniamentów czyli, jak przyjęło się mówić, stylów akompaniamentowych. Style te nie są przechowywane w pamięci stałej ROM i dlatego właśnie nazwano je stylami użytkownika lub stylami, tworzonymi przez użytkownika (przez siebie lub kogokolwiek innego). Być może, po przesłuchaniu wszystkich stylów fabrycznych, w które instrument został wyposażony oraz wielu stylów, znajdujących się na dyskach, dostępnych w handlu, dojdiesz do wniosku, że żaden z nich nie pasuje do utworu, który zamierzasz grać i postanowisz stworzyć styl własny.

12.1. Koncepcja

Istnieją trzy sposoby tworzenia stylu użytkownika:

- przez konwersję wybranych fragmentów pliku SMF (patrz punkt 11.3);
- przez zaprogramowanie go od podstaw (patrz punkt 12.2);
- przez zmodyfikowanie jednego ze stylów już istniejących, co wymaga skopiowania tego stylu do pamięci stylu użytkownika i poddania go edycji (patrz punkt 12.3).

Ostatnia opcja jest szybsza niż poprzednie, ponieważ musisz tylko wymienić te partie, które nie pasują do twojego utworu. Niemniej jednak programowanie stylu od samego początku jest szybsze niż mógłbyś przypuszczać, bo instrument został wyposażony w wiele funkcji, pozwalających skrócić czas programowania do niezbędnego minimum.

12.1.1. Sekwencje

Style użytkownika, tak jak i style fabryczne, są krótkimi sekwencjami muzycznymi (zazwyczaj cztero- lub ośmiotaktowymi), które możesz wywoływać w czasie rzeczywistym; to jest dokładnie to, o czym pisaliśmy w podrozdziale 3.4. Jeśli kiedykolwiek miałeś do czynienia z programowaniem partii perkusyjnych (np. za pomocą BOSS DR-770), koncepcja sekwencji może brzmieć znajomo. Sekwencję programujesz tylko raz, a następnie posługujesz się nią w różnych miejscach utworu. Inaczej mówiąc, krótka fraza muzyczna może wybrzmiewać bardzo długo. Akompaniamenty, oparte na sekwencjach, składają się zazwyczaj z następujących elementów:

- osnovy, czyli rytmu, który jest kręgosłupem utworu;
- kilku odmian rytmu podstawowego, urozmaicających brzmienie i sugerujących pewnego rodzaju ewoluowanie lub progresję;
- wypełnienia (przejścia), sygnalizujące początek nowej części;
- wstęp i zakończenie utworu.

Zasadniczo zaprogramowanie od czterech do ośmiu sekwencji jest całkowicie wystarczające do stworzenia trzyminutowego utworu. Należy je

tylko uszeregować w odpowiedniej kolejności. W rzeczywistości to, co jest utworem z punktu widzenia maszyny perkusyjnej, w tym instrumencie jest stylem akompaniamentowym. Utwory automatów perkusyjnych trzeba programować, a odmiany akompaniamentowe danego stylu można wywoływać podczas gry, naciskając odpowiednie przyciski aranżera.

Dla każdego stylu użytkownika model instrument umożliwia programowanie do trzydziestu sześciu sekwencji (odmian akompaniamentowych). Niektóre z nich można wywoływać odpowiednimi przyciskami ([ORIGINAL], [VARIATION], itd.) lub za pomocą ekranu (funkcje ORCHESTRATOR i MORPHING), a inne uruchamiane są za pomocą akordów sterujących, wybieranych w wyznaczonym do tego celu przedziale klawiatury.

12.1.2. Ślady

W odróżnieniu od maszyny perkusyjnej styl akompaniamentowy zawiera nie tylko partię perkusyjną, ale również akompaniament melodyczny, składający się z dwóch albo trzech partii instrumentalnych, takich jak fortepian, gitara, bas i smyczki. Dlatego w każdej odmianie akompaniamentowej można wyróżnić osiem śladów.

Przyporządkowanie partii do śladów jest stałe, co oznacza, że partii ADR nie można przypisać np. do śladu 6. Powodem, dla którego partia perkusyjna została przypisana do śladu 1, a partia basu do śladu 2 jest to, że większość programistów i artystów, programujących własne style muzyczne, tworzenie utworu rozpoczyna od opracowania sekcji rytmicznej (perkusja i bas), która rzeczywiście jest fundamentem, umożliwiającym „prawidłowy” zapis pozostałych partii.

Oczywiście są od tego wyjątki, więc nie krępuj się, jeśli masz ochotę rozpocząć programowanie stylu od dowolnie wybranej partii. Jeśli uważasz, że łatwiej ci będzie zacząć od partii fortepianowej - zrób to.

UWAGA: Wprowadzie instrument został wyposażony w sześć partii melodycznych, ale większość stylów wykorzystuje na ogół tylko dwie lub trzy z nich. W większości przypadków mniej oznacza więcej, tzn. nie programuj sześciu partii akompaniamentowych mimo tego, że instrument umożliwia to; zbyt wiele partii akompaniamentowych wprowadza chaos i zamęt. Jeśli posłuchasz bardzo uważnie nagrania jakiegoś popularnego przeboju, odkryjesz (a może nawet cię to zaskoczy), że nie ilość instrumentów tworzy „wielkie” brzmienie utworu lecz raczej odpowiednie nuty we właściwym miejscu.

12.1.3. Odmiany zapętlone i proste

Umówmy się, że w sekwencje akompaniamentowe będziemy nazywać odmianami. Aranżer instrumentu został wyposażony w dwa rodzaje odmian akompaniamentowych.

12.1.3.1. Odmiany zapętlone

Sekwencje zapętlone to sekwencje, które są odtwarzane „w kółko” tak długo, dopóki nie wywołasz innej sekwencji lub nie naciśniesz przycisku [START/STOP]. Instrument posiada cztery odmiany tego typu, a każda z nich posiada trzy wariacje:

Odmiana akompaniamentowa	Wariacja	Objaśnienia
BASIC/ ORIGINAL	durowa molowa septymowa	jak wskazuje nazwa jest to podstawowa, najprostsza odmiana akompaniamentowa
BASIC/ VARIATION	durowa molowa septymowa	alternatywna wersja odmiany podstawowej czyli odmiana alternatywna
ADVANCED/ ORIGINAL	durowa molowa septymowa	alternatywa wariantu podstawowego (BASIC). Zawiera zazwyczaj więcej instrumentów lecz może być również innym rodzajem akompaniamentu dla danego stylu
ADVANCED/ VARIATION	durowa molowa septymowa	alternatywna wersja odmiany podstawowej wariantu rozbudowanego (ADVANCED)

12.1.3.2. Odmiany proste

Odmiana prosta jest odtwarzana tylko jeden raz, a następnie wywoływana jest odmiana zapętlona lub aranżer zatrzymuje się.

Odmiana akompaniamentowa	Wariacja	Objaśnienia
--------------------------	----------	-------------

INTRO (BASIC lub ADVANCED)	Durowa Molowa Septymowa	wstęp; po jego odtworzeniu automatycznie wywoływana jest prostsza odmiana zasadnicza wariantu podstawowego (BASIC) lub rozbudowanego (ADVANCED)
ENDING (BASIC lub ADVANCED)	Durowa Molowa Septymowa	zakończenie (coda). Po jego odtworzeniu aranżer zatrzymuje się automatycznie
FILL-IN TO ORIGINAL	Durowa Molowa Septymowa	wypełnienie („przejście”), po którym wywoływana jest podstawowa (ORIGINAL) wersja stosowanego wariantu (BASIC lub ADVANCED)
FILL-IN TO VARIATION	Durowa Molowa Septymowa	wypełnienie („przejście”), po którym wywoływana jest alternatywna (VARIATION) wersja stosowanego wariantu (BASIC lub ADVANCED)

Typ odmiany akompaniamentowej wpływa na sposób odtwarzania śladów. Aranżer będzie wstawiać wymaganą ilość pauz do każdego śladu odmiany prostej, który jest krótszy od śladu najdłuższego.

Inaczej sprawa wygląda dla odmian zapętlonych: ślady krótsze są odtwarzane w pętli, aby wypełnić brakującą długość. Inaczej mówiąc, repetytywna fraza zapętlonej odmiany powinna być zarejestrowana tylko raz, ponieważ jeśli nawet będzie krótsza od najdłuższej frazy tej odmiany, zostanie powtórzona tyle razy, aby wypełnić całą długość. Tworzą się w ten sposób pętłe wewnętrzne, bo cała odmiana również jest odtwarzana w pętli (po odtworzeniu najdłuższego śladu jest on odtwarzany od początku). Np. partia perkusyjna (ADR) może

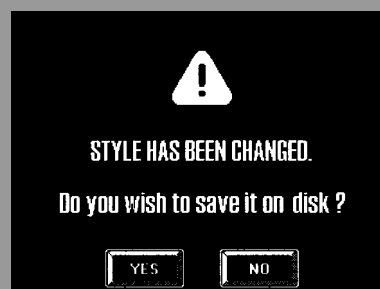
mieć długość czterech taktów, a partia basowa (ABS) - osiem. Brakujące takty 5 - 8 śladu perkusyjnego zostaną wypełnione frazą perkusyjną, mieszczącą się na taktach od 1 - 4.

12.2. Zapis stylu użytkownika od podstaw

UWAGA: Poniższe akapity zawierają również komentarze oraz opis dostępnych opcji. Jeżeli chcesz tylko dowiedzieć się, jak programować styl użytkownika, czytaj tekst wytłuszczony. Do pozostałych informacji będziesz mógł zajrzeć później, gdy coś nie będzie w pełni zrozumiałe.

Ważna uwaga

Tworzenie i edycja stylu użytkownika prowadzona jest w pamięci RAM funkcji DISK USER. Za każdym razem, gdy po zarejestrowaniu lub edycji stylu użytkownika naciśniesz pole „EXIT” w celu wyłączenia opcji programowania stylu użytkownika, na ekranie pojawi się ostrzeżenie, że styl użytkownika powinien być zapisany na dysk. Jeśli nie zrobiłeś tego wcześniej, powinien skorzystać z szansy, którą daje ci system operacyjny.

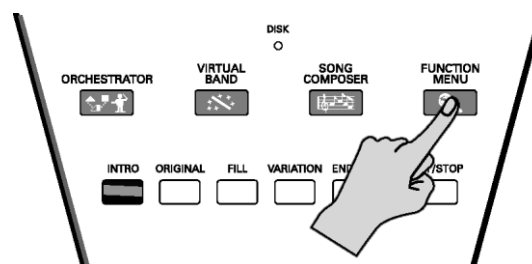


STYL UŻYTKOWNIKA ZOSTAŁ ZMIENIONY
Czy życzysz sobie zapisać go na dysk?

Naciśnij pole „YES, aby zapisać styl użytkownika na dysk lub naciśnij pole „NO” jeśli uważasz, że nie jest to konieczne.

12.2.1. Uruchamianie procedury edycyjnej (włączanie funkcji USER STYLE COMPOSER)

1. Naciśnij przycisk [FUNCTION MENU]



2. Na ekranie roboczym, który się pojawi, naciśnij pole „User Style Composer”. Na ekranie pojawi się obraz, jak na poniższym rysunku:



UWAGA: Jeśli pokazane na rysunku parametry nie są wyświetlane, naciśnij pole „Options”.

Po pierwsze, należy skasować zawartość pamięci RAM instrumentu. Ten obszar pamięci jest wykorzystywany wtedy, gdy wywołujesz wewnętrzny lub dyskowy styl akompaniamentowy. Inaczej mówiąc: pamięć ta nie jest pusta, gdy uruchamiasz procedurę edycyjną stylu użytkownika. Z drugiej strony, ta „zajętość” pamięci RAM pozwala szybko przygotować styl, na którym chcesz oprzeć styl własny. Wystarczy przy włączonym aranżerze wywołać żądany styl i uruchomić funkcję USER STYLE COMPOSER. Jednakże, aby styl użytkownika stworzyć od podstaw, pamięć RAM musi być pusta.

3. Naciśnij pole „Utility”.

4. Naciśnij pole „Delete”.



Stylu użytkownika TARANTEL zostanie skasowany
Naciśnij EXECUTE

5. Naciśnij pole „EXECUTE”, aby skasować zawartość pamięci RAM..

6. Naciśnij pole „Rec”, jeśli nie jest już wyświetlane w kolorze białym.

7. Jeśli zachodzi potrzeba, naciśnij pole „Master” tak, aby było wyświetlane w kolorze białym.

12.2.2. Wybór śladu, wariacji, typu i odmiany

Aby ułatwić sprawę, zaczniemy od sekwencji perkusyjnej odmiany zasadniczej (ORIGINAL) wariantu podstawowego (BASIC).

8. Naciśnij pole „Track” i za pomocą koła [TEMPO/DATA] wybierz ślad, który chcesz rejestrować. Wybierz położenie „Adrums”, a następnie wybierz sekwencję (patrz następne punkty).

9. Naciśnij pole „Division” i za pomocą koła [TEMPO/DATA] dobierz położenie „Original”.

UWAGA: Podczas odtwarzania stylu użytkownika jako „normalnego” stylu akompaniamentowego, odmiany BASIC i ADVANCED można wybierać w ramach funkcji ORCHESTRATOR (⇒ 4.6.2).

12.2.2.1. Praca z klonami

W ramach tego ekranu roboczego możesz uaktywniać trzy funkcje klonujące, umożliwiające zapis partii z równoczesnym kopiowaniem jej do różnych odmian akompaniamentowych. Znak „=” oznacza, że rejestrowana będzie więcej niż jedna sekwencja.

10. Dobierz wartość parametru „Mode” i parametru „Type”.

Posłużmy się ustawieniami, które są widoczne na powyższym rysunku (patrz punkt 2), które oznaczają: „zapis durowej, zasadniczej odmiany akompaniamentowej w wariacie podstawowym z kopiowaniem jej do wszystkich odmian zapętlonych”. W ten sposób, programując jedną sekwencję, za jednym zamachem otrzymujesz 12 identycznych sekwencji: 3 (durowa „M”, molowa „m”, septymowa „7”) x 2 (podstawowa „Bsc” i rozbudowana „Adv”) x 2 (zasadnicza „Or” i alternatywna „Va”).



UWAGA: W przypadku odmian prostych możesz klonować tylko pięć partii, bo wstęp, zakończenie i wypełnienia występują wprawdzie w wariacie podstawowym (BASIC) i rozbudowanym (ADVANCED), ale tylko w jednej odmianie (brak odmiany alternatywnej).

12.2.3. Zapis

Pole „Merge” umożliwia dobieranie metody zapisu. Jeśli pole jest wyświetlane w kolorze niebieskim, stosowana jest metoda zapisu wymiennego. Zapis nowych danych będzie powodować kasowanie danych już istniejących na zapisywanym śladzie. Opcja ta jest wywoływana automatycznie, gdy do zapisu wybierasz ślad, który

nie zawiera jeszcze żadnych danych. Jeżeli do zapisu wybierzesz ślad, zawierający dane, pole jest automatycznie wyświetlane w kolorze białym, co oznacza, że stosowany będzie zapis nakładkowy: wszystko, co zagraasz, będzie dokładane do zapisu, istniejącego już na zapisywanym śladzie.

12.2.4. Dobieranie tonacji

Jeśli chcesz posługiwać się akompaniamentem w muzycznym znaczeniu tego słowa, musisz poinformować system operacyjny instrumentu, w jakiej tonacji go zapisujesz. W ten sposób wszystko co zagraasz podczas odtwarzania stylu będzie transponowane automatycznie do tonacji C, więc jeśli w obszarze klawiatury, przeznaczonym do wybierania akordów sterujących, zagraasz akord C (durowy, molowy lub septymowy), usłyszysz raczej akord C niż akord D. Instrument umożliwia odtwarzanie utworu w oryginalnej tonacji lub w tonacji najwygodniejszej dla użytkownika. Nie zapominaj tylko, aby przed zapisem parametrowi „Key” dobrać właściwe położenie.

11. Naciśnij pole „Key” i za pomocą koła [TEMPO/DATA] lub przycisku [DATA] wyznacz jego wartość.



Jeśli chcesz grać w tonacji F#, dobierz położenie „F#”, jeśli w A - to „A”, itd.

UWAGA: Nie ma potrzeby dobierania wartości tego parametru, gdy zapisujesz partię ADR, ponieważ partia perkusyjna nie podlega działaniu akordów sterujących.

12.2.4.1. Parametr „Octave”

Parametr służy do transponowania klawiatury w krokach oktawowych, co może być wygodne, jeśli chciałbyś grać w skrajnych oktawach lub rejestrować „szumy” nowych brzmień rodzin „V”.

12. Jeśli zachodzi potrzeba, naciśnij pole „Octave” i za pomocą koła [TEMPO/DATA] dobierz wartość transpozycji w zakresie od „-4” - „+4”.

12.2.5. Kwantyzacja

Kwantyzacja służy do poprawiania błędów synchronizacji czyli wszelkich nierównomierności w grze i jej działanie polega na przesuwaniu wszystkich niewłaściwie zagranych nut do najbliższego punktu (nazywanego punktem kwantyzacji), wynikającego z przyjętej bazy kwantyzacji (wartość parametru „Value” funkcji QUANTIZE). Jeżeli najkrótszą nutą zapisu jest triola szesnastkowa, parametr „Value” funkcji „QUANTIZE” ustaw w położenie „1/16”.

13. Naciśnij pole „Quatize” i za pomocą koła [TEMPO/DATA] dobierz bazę kwantyzacji. W większości przypadków fabryczna wartość „1/16” jest wystarczająca. Położenie „Off” też nie jest złym rozwiązaniem, bo kwantyzację danej partii możesz wykonać po wykonaniu zapisu. Jeśli skwantyzujesz wszystkie partie, brzmienie stylu może stać się zbyt mechaniczne i precyzyjne. Pamiętaj, że muzyka składa się z różnych niedokładności, a jedną z nich jest również „swobodna” synchronizacja.

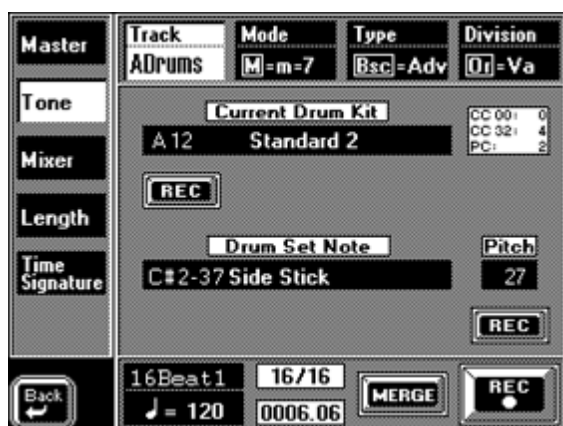
12.2.6. Dobór brzmień

Następną ważną sprawą jest dobranie brzmień, ponieważ adres barwy (grupa, bank, numer i wariacja) jest zapisywany na początku odmiany.

14. Naciśnij pole „Tone”.



Przygotowujemy się do zapisu partii perkusyjnej (ADR), działającej na tych samych zasadach, jak partia MDR (MANUAL DRUMS), więc raczej należy wybrać zestaw perkusyjny, a nie brzmienie konwencjonalne. W przypadku partii perkusyjnej wygląd ekranu będzie mniej więcej taki:



Za pomocą przycisku [GROUP] i grup przycisków BANK i NUMBER dobierz zestaw perkusyjny. Można zagrać kilka nut, aby sprawdzić, czy wybrany zestaw perkusyjny odpowiada naszym oczekiwaniom.

12.2.7. Metrum

Zanim rozpoczniesz zapis, musisz wyznaczyć metrum stylu. Dla sekwencji ośmio- lub szesnastotaktowych należy wybierać metrum 4/4, dla walców - metrum 3/4, dla pól - 2/4 i dla marszów - metrum 6/8 (lub 4/4). Możesz również wybierać metrum nietypowe, np. 5/4 lub 7/4.

15. Naciśnij pole „Time Signature”.



Jeśli wartość „4/4” będzie już dobrana, nie nie trzeba będzie zmieniać. Gdyby jednak trzeba było to zrobić, posłuż się poniższą procedurą:

- wyberz sekwencję, dla której chcesz dobrać metrum, naciskając odpowiednie pole. W większości przypadków wystarczy naciśnięcie pola „ALL” tak, aby było wyświetlane w kolorze białym. W ten sposób zmiana zostanie wprowadzona równocześnie do wszystkich odmian;
- za pomocą koła [TEMPO/DATA] wprowadź wartość nowego metrum.

UWAGA: Tego ekranu roboczego można używać również później do zmiany metrum zarejestrowanych już sekwencji.

16. Naciśnij pole „EXECUTE”, aby potwierdzić dokonany wybór.

12.2.8. Wyznaczanie długości sekwencji akompaniamentowej

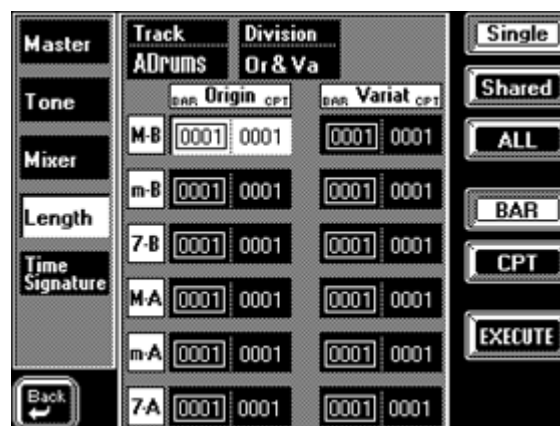
Style użytkownika to sekwencje, tzn. krótkie frazy muzyczne, z których niektóre są odtwarzane w pętli podczas pracy aranżera. Dlatego każda sekwencja musi mieć wyznaczoną długość. Np. 5-taktowy wstęp (odmiana INTRO) nie jest wskazany dla utworu, posiadającego tylko czterotaktową część otwierającą. Wyznaczenie w tej chwili długości odmiany pozwoli uniknąć zamieszania po rozpoczęciu zapisu.

Powodem, dla którego sugerujemy, aby zamiast późniejszego jej skracania (za pomocą tej samej funkcji zresztą), długość odmiany wyznaczyć teraz, jest to, że aranżer ma tendencję do wstawiania pustych taktów na końcu każdego śladu. Zazwyczaj zależy to od faktu, że kończysz zapis trochę za późno (tzn. za ostatnim taktom, w którym grałeś). W takim przypadku aranżer dodaje pusty takt, co powoduje, że zapisanych zostaje pięć taktów, a nie cztery.



Ponadto, zapis odmiany jest prowadzony w pętli tak długo, dopóki nie naciśniesz przycisku [START/STOP]. Niewłaściwa ilość taktów (np. pięć zamiast czterech) na pewno będzie wybijać cię z rytmu, dlatego poświęć chwilę czasu na wyznaczenie długości odmiany przed rozpoczęciem zapisu.

17. Naciśnij pole „Length”. Na ekranie powinien pojawić się obraz podobny do tego na rysunku:



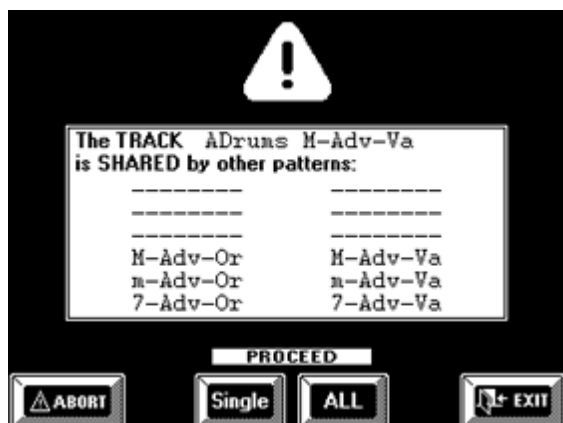
Każdemu śladowi i odmianie można wyznaczać inną długość (i różne metrum). Nie

zapominaj jednak, że ślady odmiany zasadniczej i alternatywnej (wariantu podstawowego i rozbudowanego) są zapętlane podczas normalnego odtwarzania, więc krótka fraza będzie powtarzana tak długo, aż zakończy się odtwarzanie najdłuższego śladu danej odmiany.

UWAGA: Podczas programowania stylu użytkownika zapętlane są nawet odmiany proste. Oczywiście ta zasada nie obowiązuje, gdy styl użytkownika wykorzystywany jest podczas normalnej pracy.

18. Naciśnij pole „Division”, aby wybrać grupę odmian, której długość chcesz wyznaczyć. Inne dostępne opcje tego ekranu roboczego to „Shared”, „ALL” i „Single”. Opcja „Shared” umożliwia wybieranie wszystkich sekwencji, tzn. sekwencji, które były (lub będą) klonowane podczas zapisu z zastosowaniem położeń „M=m=7”, „B=A”, itp. Opcja „Single” pozwala na traktowanie wszystkich odmian akompaniamentowych tak, jakby były niezależnymi sekwencjami i wybieranie tylko tych, których długość chcesz zmienić już po ich zarejestrowaniu. Opcja „ALL” umożliwia wybieranie wszystkich aktualnie wyświetlanych odmian. W większości przypadków ta opcja jest najlepsza.

12.2.8.1. Klonowanie, funkcje edycyjne i komunikaty ostrzegawcze (opcja „Shared”) Podczas ponownego zapisu lub edycji tylko jednej sekwencji ze sklonowanej grupy, na ekranie może pojawić się następujące ostrzeżenie:



Ślad „ADrums M-Adv-Va” jest wykorzystywany przez inne sekwencje.

Oznacza to, że jesteś bliski zrobienia czegoś, co zakłóci jednorodność sekwencji, które miały być identyczne (dzięki klonowaniu). Zwróć uwagę, że ten komunikat pojawia się tylko wtedy, gdy po sklonowaniu kilku sekwencji zdecydowałeś się zmienić tylko jedną z nich. Ponieważ system operacyjny „wie”, które ślady są klonami,

zostaniesz ostrzeżony, że masz zamiar bez kopiowania zapisać ponownie lub poddać edycji jeden z nich. Jeśli np. zdecydowałeś się zmodyfikować oryginalną, durową wersję podstawową, na ekranie pojawią się nazwy pozostałych klonów. Powinno ci to pomóc w podjęciu decyzji, czy modyfikować tylko tą jedną sekwencję, czy też zmiany wprowadzić również we wszystkich klonach.

- naciśnij pole „Single”, aby zmodyfikować tylko wybraną sekwencję;
- naciśnij przycisk „ALL”, aby zmodyfikować wybraną sekwencję oraz wszystkie klony;
- naciśnij pole „Abort”, jeśli nie chcesz nic zmieniać.

Wróćmy do naszego akompaniamentu:

19. Zaczniemy od wyboru śladu, którego długość chcesz wyznaczyć (za pomocą parametru „Track” lub koła [TEMPO/DATA]. Przekręcenie koła [TEMPO/DATA] w skrajne prawe położenie spowoduje wybranie położenia „ALL”, umożliwiającego równoczesne wyznaczanie długości wszystkich ośmiu śladów.

20. Naciśnij pole „Division” i za pomocą koła [TEMPO/DATA] wybierz położenie „ALL”.

UWAGA: Wybranie tego położenia oznacza, że będziesz mógł wyznaczać długość wszystkich odmian akompaniamentowych, pojawiających się na tym ekranie roboczym.

Aby wyznaczyć długość tylko jednej sekwencji, naciśnij odpowiednie pole. Aby do edycji wybrać kilka sekwencji, naciśnij odpowiednie pola.

21. Naciśnij pole „BAR”. Wartości taktów zostaną otoczone prostokątami.

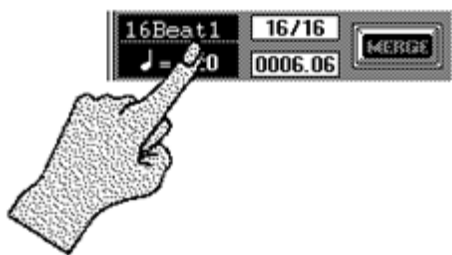
22. Za pomocą koła [TEMPO/DATA] wyznacz ilość taktów. Nasza sekwencja powinna mieć długość czterech taktów, więc dobierz wartość „4”.

UWAGA: Za pomocą pola „CPT” możesz również określać ilość impulsów (jedna ćwierćnuta to 120 impulsów). Wartość ta jest dodawana do wartości odpowiedniego parametru „BAR”. Chociaż długości typu 4 takty, 96 impulsów nie będą chyba zbyt często używane w codziennych zastosowaniach.

23. Naciśnij pole „EXECUTE”, aby wprowadzić do pamięci dokonane ustawienia. Na ekranie pojawi się komunikat „OK Function Complete” (OK, wykonano), informujący, że długości śladów zostały wprowadzone do pamięci.

24. Naciśnij pole „Master”.

12.2.9. Tempo



25. Aktualnie stosowane tempo (N=120) będzie prawdopodobnie trochę za szybkie, więc naciśnij pole tempa i dobierz inne za pomocą koła [TEMPO/DATA]. Wyznaczona tutaj wartość tempa zostanie zapisana wśród danych stylu. Tempo można zmieniać w dowolnej chwili, więc na początek należy je dobrać tak, aby umożliwić jak najwygodniejszy zapis muzyki. Po zarejestrowaniu wszystkich odmian akompaniamentowych możesz dobrać najodpowiedniejszą wartość tempa.

12.2.10. Zapis

26. Naciśnij pole „Rec” tak, aby było wyświetlane w kolorze białym. Na ekranie pojawi się obraz, jak na poniższym rysunku:



27. Naciśnij przycisk [START/STOP]. Metronom odliczy jeden takt (cztery miary, jeśli wybrałeś metrum 4/4) i od początku następnego taktu rozpocznie się zapis.

UWAGA: Zapis można uruchomić również za pomocą pedału, podłączonego do gniazda [FOOT SWITCH].

Mógłbyś rozpocząć od zarejestrowania partii bębna basowego. Jeżeli przed zapisem wyznaczyłeś długość śladów, po odegraniu czterech taktów nastąpi skok do taktu pierwszego. W drugim nawrocie możesz zarejestrować werbel, potem hi-hat, itd. Ale oczywiście można to zagrać od razu.

Zapis innych partii stylu (ABS - AC6) należy wykonywać tak, jakbyś grał na żywo. Możesz posługiwać się dźwignią BENDER i pedałem, podłączonym do gniazda [SUSTAIN

FOOTSWITCH], a także sterownikami RIBBON [VMS] i D-BEAM.

UWAGA: Być może zauważysz niewielkie opóźnienie w momencie zapętlania. Jest to spowodowane tym, że właśnie zapisane dane muszą być przetworzone. Podczas odtwarzania opóźnienie zniknie.

28. Aby zatrzymać zapis, naciśnij ponownie przycisk [START/STOP]. Jeśli dobrane wcześniej położenia parametrów „Mode”, „Type” i „Division” nie pokrywają wszystkich odmian akompaniamentowych, które chciałeś sklonować, zmień ich położenia, następnie naciśnij pole „Rec”, potem przycisk [START/STOP] lub pole „PLAY”, aby uruchomić zapis. Zatrzymaj zapis po pierwszej lub drugiej mierze (nie zapomnij przeczekać przedtakt). Ta procedura spowoduje tylko dodanie żądanych klonów i nie wpłynie na zapisane wcześniej dane (zapis stylu ma charakter nakładkowy).

12.2.11. Odtwarzanie, a potem decyzja: zachować zapis czy dokonać go ponownie?

1. Naciśnij przycisk [START/STOP], aby posłuchać zapisu śladu perkusyjnego zasadniczej odmiany akompaniamentowej twojego stylu. Jeżeli podoba ci się zarejestrowana partia perkusyjna, możesz zapisać ją na dysk. Jeśli nie, pewnie zechcesz zagrać ją ponownie.
2. Naciśnij pole „Edit”, a następnie pole „Erase”.



Do skasowania danych posłużymy się funkcją „Erase”, ponieważ w ten sposób nie ulegną skasowaniu dobrane przed zapisem długości śladów. Ślad ADR powinien być już wywołany, bo posłużył on do klonowania innych śladów.

3. Naciśnij pole „↑”, aby parametrowi „Data Type” dobrać wartość „ALL Events”.
4. Naciśnij pole „EXECUTE”.

5. Naciśnij pole „Rec”, aby wrócić do podstawowego ekranu roboczego funkcji USER STYLE COMPOSER.

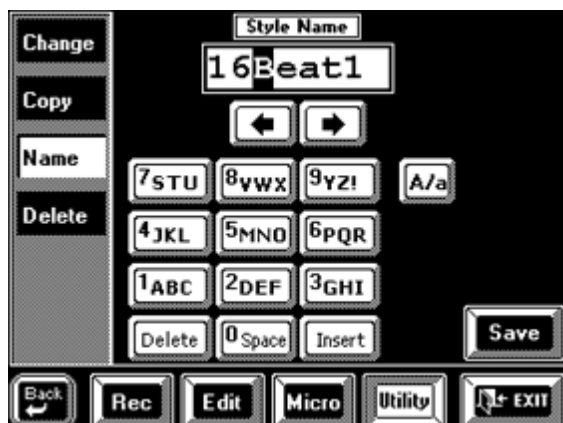
5. Kontynuuj od punktu 26.

12.2.12. Zapis stylu użytkownika na dysk

Jeśli myślisz poważnie o programowaniu własnych styli akompaniamentowych, wyrób sobie nawyk zapisywania danych na dysk tak często, jak tylko to możliwe. Wprawdzie style są przechowywane w pamięci również po wyłączeniu zasilania, ale może przyjść ci do głowy załadować z dysku inny styl, co spowoduje skasowanie danych, którym poświęciłeś być może wiele godzin. Zapisuj dane na dysk po zarejestrowaniu każdej partii stylu. Dane dyskowe mogą służyć również jako kopia rezerwowa, jeśli przypadkiem skasujesz lub zmienisz coś, co chciałbyś zachować.

12.2.12.1. Redagowanie nazwy pliku

1. Naciśnij pole „Utility”, a następnie pole „Name”.



Przed zapisaniem stylu na dysk powinienś go nazwać. Wybierz taką nazwę, aby mówiła coś o charakterze stylu akompaniamentowego. Nazwa ta będzie się pojawiać na ekranie roboczym MASTER za każdym razem, gdy wywołasz styl (np. za pomocą funkcji DISK LINK lub DISK USER).

2. Zredaguj nazwę stylu (⇒ 4.7.3).

12.2.12.2. Zapis stylu na dysk

3. Naciśnij pole „Save”, aby wywołać ekran roboczy „Disk Save”.



4. Naciśnij pole „ZIP” lub „FLOPPY”.
5. Naciśnij pole „Name”



Zredagowałeś już nazwę stylu, więc nie ma potrzeby robienia tego teraz.

6. Naciśnij pole „File Name” i zredaguj nazwę pliku. Jeśli nie pamiętasz, czym się różni nazwa pliku od nazwy stylu, zajrzyj do akapitu 7.8.2.

UWAGA: Zwróć uwagę, że na ekranie nie ma pola „A/a”. Dzieje się tak dlatego, że nazwa pliku musi być zgodna z formatem MS-DOS i dopuszcza stosowanie tylko wielkich liter, a nazwa pliku może mieć nie więcej niż osiem znaków.

7. Włóż dyskietkę lub dysk ZIP do odpowiedniego napędu i naciśnij pole „EXECUTE”, aby uruchomić proces zapisu. Pamiętaj, że instrument jest urządzeniem wielozadaniowym, więc możesz wyłączyć ten ekran roboczy przed zakończeniem operacji zapisu.
8. Naciśnij pole „Back”.
9. Naciśnij pole „Rec” i pole „Master”, aby wywołać zasadniczy ekran roboczy funkcji USER STYLE COMPOSER.

12.2.13. Programowanie innych partii i odmian akompaniamentowych

Możesz teraz zaprogramować kolejną partię stylu - zapewne partię basu. Postępowanie jest analogiczne, nie zapomnij dobrać tonacji dla partii basowej (parametr „Key”). Prawdopodobnie wiesz, jak zarejestrować partie melodyczne stylu, więc nie będziemy tego omawiać. Po zakończeniu zapisu pierwszej odmiany akompaniamentowej, możesz zapisać inne. Za pomocą funkcji klonowania kilka partii możesz zapisać równocześnie. Nie zapomnij również zapisać wypełnień i zakończenia (lub zakończeń).

UWAGA: Partia basowa (ABS) jest monofoniczna i nie ma możliwości programowania dwunutowych fraz.

12.2.14. Wyciszanie partii podczas zapisu

Po zaprogramowaniu kilku śladów (odmiany akompaniamentowej) możesz dojść do wniosku, że odsłuch niektórych stwarza problem. Odtwarzanie partii organowej z równoczesnym odsłuchem innej, synkopowanej partii może rzeczywiście być trudne. Dlatego instrument został wyposażony w funkcję, umożliwiającą wyciszanie żądanych śladów podczas zapisu.

UWAGA: Układ wyciszeń śladów obowiązuje tylko podczas programowania stylu użytkownika. Podczas normalnej pracy z aranżerem odtwarzane będą wszystkie ślady odmiany akompaniamentowej. Inaczej mówiąc, jest to tylko funkcja pomocnicza. Jeśli chciałbyś wyciszać ślady podczas normalnej pracy, zajrzyj do akapitu 8.2.2.

1. W ramach podstawowego ekranu roboczego funkcji **USER STYLE COMPOSER** (wywołanego w punkcie 9 akapitu 12.2.12.2) naciśnij pole „Play Trk”.



2. Za pomocą pól przełączników wyciszania wyłącz ślady, których nie chcesz słyszeć. Pola tych śladów powinny być opisane jako „Off”.

UWAGA: Naciśnij pole „Options”, jeśli chcesz wybrać tonację i tym podobne

ustawienia dla nowego śladu. Zapis możesz rozpocząć również w ramach tego ekranu roboczego.

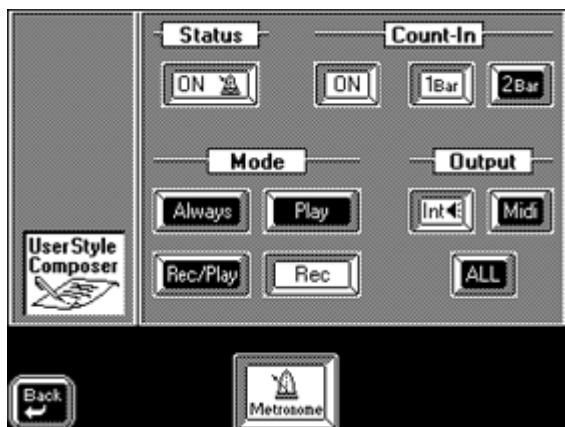
Pola „Fast” i „Slow” umożliwiają podwajanie (pole „Fast”) lub redukowanie o połowę tempa odtwarzania. Pole „Slow” jest użyteczne podczas zapisu szybkich lub trudnych fraz, natomiast pole „Fast” umożliwia szybkie odsłuchiwanie zawartości włączonych śladów.

12.2.15. Uwagi odnośnie programowania

Jeśli posłuchasz uważnie styli fabrycznych, zauważysz, że odmiany akompaniamentowe w ramach danego stylu są do siebie bardzo podobne i że efekt „wyróżniający” lub „wzmacniający” odmiany alternatywne osiągany jest zazwyczaj przez dodawanie instrumentów. Jeśli np. odmiana zasadnicza (ORIGINAL) wariantu podstawowego (BASIC) składa się z partii perkusyjnej, basowej i organowej, to odmiana zasadnicza wariantu rozbudowanego (ADVANCED) jest wprawdzie wzbogacona partią gitary elektrycznej, ale trzy pierwsze partie są identyczne w obydwu odmianach. Inaczej mówiąc, dlaczego nie zacząć od góry i rozwijać edycję w dół? Rozpocznij procedurę od zaprogramowania najbardziej złożonej odmiany (np. odmiany alternatywnej (VARIATION) wariantu rozbudowanego (ADVANCED)), klonując ją do wszystkich pozostałych odmian zapętlonych, identycznie wyposażonych w figlarną partię przesterowanej gitary, sekcję blach i te wszystkie gwizdki i dzwonki. Gdy potem wywołasz odmianę zasadniczą (BASIC) wariantu rozbudowanego (ADVANCED) i usuniesz dzwonki i gwizdki, odmiana ta stanie się prostsza niż pierwowzór. W następnym kroku należałoby wywołać odmianę zasadniczą (ORIGINAL) wariantu podstawowego (BASIC) i usunąć zarówno gwizdki i dzwonki, jak i przesterowaną gitarę. Działając w ten sposób masz pewność, że zróżnicujesz poszczególne odmiany, pozostawiając na później wprowadzenie wszelkich niuansów i ozdobników.

12.2.15.1 Metronom i przedtakt

Podczas programowania stylu użytkownika słychać „klikanie” metronomu. Jeśli chcesz słyszeć metronom również podczas odtwarzania tego, co właśnie zarejestrowałeś, w grupie „Metronome” naciśnij pole „Mode” (pole jest wyświetlane tylko wtedy, gdy pole „Options” jest wyświetlane w kolorze białym) i określ warunki pracy metronomu (⇒ 4.7.2).



Naciśnij pole „Back”, aby wrócić do „normalnego” ekranu roboczego funkcji USER STYLE COMPOSER.

12.2.15.2 Odtwarzanie za pomocą aranżera

Jak wspomnieliśmy wcześniej, aranżer instrumentu pracuje w bardzo podobny sposób, jak maszyna perkusyjna - jest tu tylko jeden wyjątek: nie musisz wcześniej programować kolejności odtwarzania sekwencji, bo aranżerem można sterować za pomocą akordów. Mówiąc krótko: stylami użytkownika należy posługiwać się w ten sam sposób, jak stylami fabrycznymi.

UWAGA: Jeżeli podczas normalnej pracy z aranżerem, zatrzyma się on nagle, przyczyna może leżeć w tym, że zaprogramowałeś tylko durowe odmiany akompaniamentowe, a akord sterujący, który przed chwilą wybrałeś, był akordem molowym lub septymowym: aranżer uruchomił pustą odmianę akompaniamentową. Pamiętaj, aby parametr „Mode” zawsze miał wartość „M=m=7”, a przynajmniej tak długo, aż nie poznasz dogłębnie wszystkich możliwości aranżera. Wprawdzie wtedy odmiany będą wybrzmiewać identycznie, ale przynajmniej będzie coś słychać i będziesz pewny, że aranżer nie zatrzymał się po zagranii akordu molowego lub septymowego.

12.3. Kopiowanie stylów istniejących

Innym sposobem tworzenia stylu użytkownika jest opieranie go na wybranym stylu fabrycznym, przechowywanym w pamięci stałej ROM lub stylu użytkownika, przechowywanym na dysku. System operacyjny instrumentu umożliwia:

- kopiowanie w całości stylu fabrycznego do obszaru pamięci, przeznaczonej na styl użytkownika (funkcja DISK USER);
- kopiowanie wybranej odmiany akompaniamentowej, zawierającej jeden lub wszystkie ślady;
- kopiowanie z wybranej partii tylko kilku nut;

- kopiowanie śladów lub nut pomiędzy odmianami aktualnie stosowanego stylu użytkownika.

UWAGI:

- nie można kopiować partii perkusyjnej ADR do innego śladu (ABS - AC6). Podobnie partię basu można kopiować tylko do partii basu (ABS). Natomiast nie ma ograniczeń w kopiowaniu partii melodycznych;
- jeśli pamięć stylu użytkownika, do której chcesz kopiować, zawiera już dane i jeśli nie chcesz ich stracić, musisz najpierw skopiować je na dysk. Instrument nie posiada funkcji UNDO (odwoływanie ostatnio wykonanej operacji). Zapisanie stylu na dysk przed kopiowaniem pozwoli załadować poprzednią wersję, gdyby coś poszło nie tak.

12.3.1. Kopiowanie kompletnych odmian akompaniamentowych (wszystkie ślady)

1. Naciśnij pole „Exit”, aby wrócić do ekranu roboczego MASTER.
2. Naciśnij przycisk [FUNCTION MENU].
3. Naciśnij pole „Disk”.
4. Jeśli pole „Load” nie jest wyświetlane w kolorze białym, naciśnij je.
5. Naciśnij pole „Style”.



6. Naciśnij pole „INT A/B” tak, aby było wyświetlane w kolorze białym. Pole to służy do wybierania dowolnego stylu fabrycznego (A11 - B88). Jeśli chciałbyś skopiować styl dyskowy, naciśnij pole „ZIP” lub „FLOPPY”. Na ekranie pojawi się wykaz stylów akompaniamentowych, aktualnie rezydujących w pamięci wewnętrznej lub na dysku.
7. Za pomocą pól „←” i „→” lub koła [TEMPO/DATA] może przeglądać wykaz stylów.
8. Naciśnij pole z nazwą stylu, który chcesz kopiować.
9. Naciśnij pole „EXECUTE”, aby załadować styl akompaniamentowy.
10. Naciśnij pole „Back”, aby wrócić do ekranu roboczego „Function Menu”.
11. Naciśnij pole „User Style Composer”, aby wrócić do podstawowego ekranu roboczego funkcji USER STYLE COMPOSER.

UWAGI:

- naciśnięcie pola „Back” umożliwia powrót do funkcji USER STYLE COMPOSER;
- powyższa procedura nie jest naprawdę konieczna, ponieważ włączenie funkcji DISK LINK lub DISK USER daje dokładnie taki efekt. Ale w tym przypadku cały czas dokładnie wiesz, co robisz.

12.3.2. Kopiowanie pojedynczych śladów (partii akompaniamentowych)

Podczas gdy poprzednia procedura umożliwiała kopiowanie stylu w całości, niżej omówiona pozwala na wybiórcze kopiowanie danych.

1. W ramach ekranu roboczego funkcji USER STYLE COMPOSER naciśnij pole „Utility”.
2. Naciśnij pole opcji „Copy”.
3. Naciśnij pole „Source”.



4. Naciśnij pole „Track” i za pomocą koła [TEMPO/DATA] wybierz ślad, który chcesz kopiować.
5. Dobierz odpowiednie wartości dla parametrów „Mode”, „Type” i „Division”.
6. Następnie z wewnętrznych banków A - C wybierz styl akompaniamentowy, zawierający ślad (lub ślady), który chcesz skopiować:
 - a) naciśnij pole „GBN/Style Name”.
 - b) za pomocą koła [TEMPO/DATA] lub grup przycisków BANK i NUMBER wybierz styl.

UWAGA: Jeśli masz zamiar wybrać styl banku C, nie zapomnij włożyć dysku do odpowiedniego napędu.

12.3.2.1. Aby użyć innego stylu dyskowego ...

- a) naciśnij pole „Disk User”. Na ekranie pojawi się znany ekran roboczy (⇒ 4.6.1);
- b) po załadowaniu żadanego stylu naciśnij pole „Back”.

7. Naciśnij pole „Listen”, aby posłuchać fragmentu, który masz zamiar kopiować.

UWAGA: Odsłuch nie jest możliwy, jest jeden z powyższych parametrów ma wartość „ALL”.

Zaczynaj od wyznaczenia początku kopiowanego przedziału: wiersz „From”, parametry „Bar” (numer taktu), „Beat” (numer miary) i „CPT” (numer pulsu).

8. W grupie „From” naciśnij pola poszczególnych parametrów i za pomocą koła [TEMPO/DATA] wyznacz wartość parametru. Ponieważ istnieje możliwość kopiowania tylko określonych nut, parametry „Beat” i „CPT” umożliwiają precyzyjne wyznaczenie punktu początkowego.

Teraz wyznacz koniec kopiowanego przedziału: wiersz „To”, parametry „Bar” (numer taktu), „Beat” (numer miary) i „CPT” (numer pulsu).

9. W grupie „To” naciśnij pola poszczególnych parametrów i za pomocą koła [TEMPO/DATA] wyznacz wartość parametru. Jeśli chciałbyś skopiować cały takt, parametry „CPT” muszą mieć wartość „0”.
10. Naciśnij pole „Listen”, aby posłuchać zawartości wyznaczonego odcinka.
11. Naciśnij pole „Destination” tak, aby było wyświetlane w kolorze białym.



12.3.3. Sposób kopiowania

Kopiować można dwoma sposobami:

- metodą nakładkową, w której kopiowane dane są dołączane do danych, istniejących na śladzie przeznaczenia;
- metodą wymienną, w której zawartość śladu przeznaczenia jest zastępowana danymi kopiowanymi.

W obu przypadkach długość śladu przeznaczenia może ulec wydłużeniu, aby pomieścić kopiowane dane.

UWAGA: Jeśli pamięć stylu użytkownika, do której chcesz kopiować, zawiera już dane i jeśli nie chcesz ich stracić, musisz najpierw skopiować je na dysk. Instrument nie posiada funkcji UNDO (odwoływanie ostatnio wykonanej operacji). Zapisanie stylu na dysk przed kopiowaniem pozwoli załadować poprzednią wersję, gdyby coś poszło nie tak.

12. Naciśnij pole „REPLACE” (kopiowanie metod wymienną) lub pole „MERGE” (kopiowanie metodą nakładkową).
13. Naciśnij pole „Track” i za pomocą koła [TEMPO/DATA] wybierz ślad, do którego chcesz kopiować.

UWAGA: Pamiętaj, że partię perkusyjną możesz kopiować tylko na ślad perkusyjny (ADR), a partię basu tylko na ślad basu (ABS). Partie melodyczne można kopiować pomiędzy sobą bez ograniczeń, ale nie można ich umieszczać na śladach partii perkusyjnej i basowej.

14. Za pomocą parametrów „Mode”, „Type” i „Division” wybierz wariację, typ i odmianę akompaniamentową.
15. Naciśnij pole „Listen”, aby posłuchać zawartości śladu, do którego chcesz kopiować. Grupa „Into” podaje miejsce na śladzie, które ma być początkiem kopii. Aby dane skopiować od początku śladu, parametr „Bar” musi mieć wartość „1”, parametr „Beat” musi mieć wartość „1”, a parametr „CPT” musi mieć wartość „0”.
16. W grupie „Into” naciśnij odpowiednie pola i określ punkt początkowy kopii.
17. Naciśnij pole „Times” i określ krotność kopiowania. Jeśli dane mają być skopiowane tylko jeden raz, parametr „Times” musi mieć wartość „1”.
18. Naciśnij pole „EXECUTE”, aby uruchomić proces kopiowania. Na ekranie pojawi się animowana ikona zegara, a po pomyślnym zakończeniu operacji pojawi się komunikat „OK!! FUNCTION COMPLETE” (OK, wykonano).



12.4. Edycja stylu użytkownika

12.4.1. Edycja poprzez zapis w czasie rzeczywistym

12.4.1.1. Wprowadzanie nut

Aby do istniejącej partii wprowadzić dodatkowe nuty, najpierw naciśnij pole „MERGE” tak, aby było wyświetlane w kolorze białym (nakładkowy sposób zapisu), potem naciśnij pole „REC”, aby włączyć zapis, a następnie naciśnij

przycisk [START/STOP] i w odpowiednich miejscach dograj, co trzeba.

UWAGA: Nie zapomnij wybrać odpowiedniej wariacji i typu odmiany akompaniamentowej.

12.4.1.2. Wprowadzanie kontrolerów

Aby do istniejącej partii wprowadzić dane tego typu (praca modulatora, dźwigni BENDER, pedałów), najpierw naciśnij pole „Merge” tak, aby było wyświetlane w kolorze białym. W odpowiednich miejscach posługuj się odpowiednimi sterownikami.

UWAGA: Nie zapomnij wybrać odpowiedniej wariacji i typu odmiany akompaniamentowej.

12.4.1.3. Wprowadzanie danych lub modyfikacja danych istniejących

Niżej omówione procedury wymagają wybrania nakładkowej metody zapisu (pole „Merge” musi być wyświetlane w kolorze białym) i uruchomienia go bez dotykania klawiatury lub sterowników. Jeżeli nie chcesz wprowadzać parametrów dynamicznych (tzn. takich, które mogą zmieniać się w sposób ciągły, np. miejsce w panoramie stereo), a tylko parametry statyczne (np. komunikaty o zmianie barwy PROGRAM CHANGE), zapis możesz zatrzymać już po pierwszej mierze, bo parametry takie są umieszczane zawsze na początku śladu.

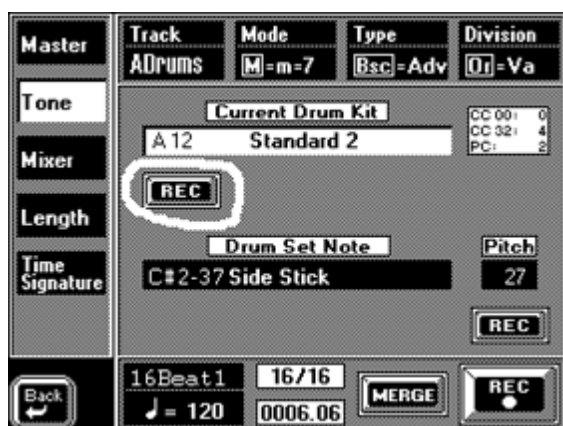
12.4.1.4. Zmiana brzmienia

Aby dla wybranej partii stylu dobrać inne brzmienie lub zestaw perkusyjny, zastosuj poniższą procedurę:

1. Naciśnij pole opcji „Tone” i wybierz ślad, dla którego chcesz dobrać brzmienie lub zestaw perkusyjny.



2. Naciśnij pole „Track” i za pomocą koła [TEMPO/DATA] wybierz ślad. Jeśli wybrałeś ślad perkusyjny, wygląd ekranu będzie trochę inny:



- Wybierz odmianę (i zapewne wszystkie klony), której dane chcesz zmienić.
- Naciśnij pole „MERGE” (zakładamy, że twoja partia zawiera już dane).
- Naciśnij pole „Current Tone” (lub „Current Drum Set”) i za pomocą koła [TEMPO/DATA] lub przycisków grupy BANK i NUMBER wybierz nowe brzmienie (lub zestaw perkusyjny) dla aktualnie wybranego śladu.
- Naciśnij pole „REC” (na powyższym rysunku to pole zakreślone białą linią) tak, aby było wyświetlane w kolorze białym. Pole to pojawia się w różnych miejscach ekranu i zależy to od tego, jaki ślad został wybrany, ale jego przeznaczenie jest w każdym przypadku takie samo.
- Naciśnij pole „REC●”.
- Naciśnij przycisk [START/STOP], aby uruchomić zapis.
- Po pierwszej lub drugiej miarze pierwszego taktu naciśnij ponownie przycisk [START/STOP] (ale wcześniej odczekaj jednotaktowy przedtakt).

Chociaż istnieje możliwość stosowania innego brzmienia do każdej odmiany, pamiętaj aby nie przedobrzyć. Stosowanie innej partii melodycznej do dodatkowych partii (jeśli są dostępne) pozwoli uniknąć wielu problemów.

12.4.1.5. Przestrzajanie instrumentów perkusyjnych

Po przypisaniu do śladu perkusyjnego żadanego zestawu perkusyjnego, istnieje możliwość modyfikowania wysokości wybrzmiewania niektórych instrumentów perkusyjnych (przestrzajanie). Oto wykaz dostępnych brzmień wraz z nutami wyzwalającymi:

Nuta wyzwalająca	Jej numer w ramach systemu MIDI	Instrument perkusyjny
C#2	37	obrzeże
D2	38	pierwszy werbel
E2	40	drugi werbel
F2	41	drugi kocioł niski
E3	52	talerz chiński
G#3	56	krowi dzwonek
A3	57	drugi talerz CRASH
F4	65	timbale wysoki

UWAGA: Nazwy instrumentów perkusyjnych zależą od aktualnie wybranego zestawu perkusyjnego.

- W ramach powyższego ekranu roboczego wybierz ślad perkusyjny (ADR).
- Wybierz odmianę (i zapewne wszystkie klony), której dane chcesz zmienić.
- Naciśnij pole „MERGE”.
- Naciśnij pole parametru „Drum Set Note” i za pomocą koła [TEMPO/DATA] wybierz instrument perkusyjny, które chcesz przestroić.
- Naciśnij pole parametru „Pitch” i za pomocą koła [TEMPO/DATA] określ odstrojenie (od „-64” - „+63”). Za pomocą odpowiedniego klawisza możesz sprawdzać efekty odstrajania.
- Naciśnij pole „REC”, umieszczone pod wartością parametru „Pitch”.



- Naciśnij pole „REC●”.
- Naciśnij przycisk [START/STOP], aby uruchomić zapis.
- Po pierwszej lub drugiej miarze pierwszego taktu naciśnij ponownie przycisk [START/STOP] (ale wcześniej odczekaj jednotaktowy przedtakt).

12.4.1.6. Edycja ekspresji, panoramy i poziomu sygnału do efektów

Modyfikowanie ustawień, związanych z ekspresją, panoramą i określaniem poziomu sygnału, kierowanego do bloków efektowych jest bardzo

podobne do wybierania brzmienia dla aktywnego śladu.

- a) w ramach dowolnego ekranu roboczego funkcji USER STYLE COMPOSER naciśnij pole opcji „Mixer”. Na ekranie pojawi się obraz, jak na poniższym rysunku:



- b) wybierz ślad, odmianę, itd. (⇒ 12.4.1.3);
 c) naciśnij pola „REC”, umieszczone pod tymi potencjometrami ekranowy, których pracę chcesz rejestrować. Pola te muszą być wyświetlane w kolorze białym;
 d) albo za pomocą potencjometrów ekranowych albo za pomocą koła [[TEMPO/DATA] (po dotknięciu odpowiedniego potencjometru ekranowego) wyznacz żadaną wartość danego parametru (możesz również posługiwać się przyciskiem [DATA] i ekranem roboczym „Numeric Pad”).

Za pomocą potencjometru „PANPOT” można kreować interesujące efekty wolnego przemieszczania się dźwięku od jednego kanału stereofonicznego do drugiego. Jest to szczególnie zauważalne w przypadku gitarowych lub syntezatorowych riffów.

Ekspresja (kontroler MIDI CC11) to dodatkowy element sterowania poziomem głośności, współpracujący z kontrolerem CC07. Jeśli parametr ten ma wartość „127” poziom głośności odpowiada wartości kontrolera CC07 (parametr „Volume”, ⇒ 8.2).

12.4.1.7. Programowanie tempa stylu

Wartość fabryczna tempa to wartość, wywoływana z pamięci za pomocą przycisku [ONE TOUCH]. Lecz teraz już wiesz, że za pomocą koła [TEMPO/DATA] i AUTO LOCK możesz to zmieniać i zapisywać zmiany w zbiorach USER PROGRAM. Dobór odpowiedniego tempa jest korzystny i pożyteczny, gdy masz zamiar posługiwać się przyciskiem [ONE TOUCH]. Aby zaprogramować inną wartość tempa, po wybraniu dowolnej partii i naciśnięciu pola „REC●” (pole musi być wyświetlane w kolorze białym) dobierz je za pomocą koła [TEMPO/DATA] lub przycisku

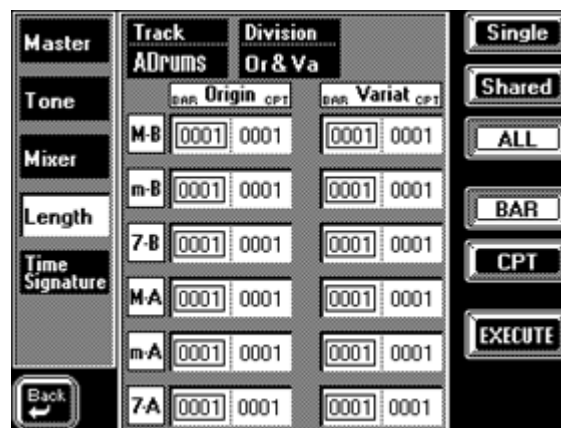
[TEMPO/TAP]. Nie używaj klawiatury ani żadnych sterowników!

UWAGA: Ostatnio dobrana wartość tempa jest zapisywana automatycznie. Dlatego programowanie nowej wartości tempa powinno być ostatnią czynnością, wykonywaną po zarejestrowaniu wszystkich partii.

12.4.2. Funkcje edycyjne, które nie są elementem opcji edycyjnej

12.4.2.1. Opcja „Length”

Naciśnij pole opcji „Length”.



Opcja służy do modyfikowania długości odmian stylu zarówno przed, jak i po zapisie. Jeśli jest stosowana po zapisie, w przypadku skrócenia długości odmian, stracisz wszystkie dane, znajdujące się na wyciętym odcinku.

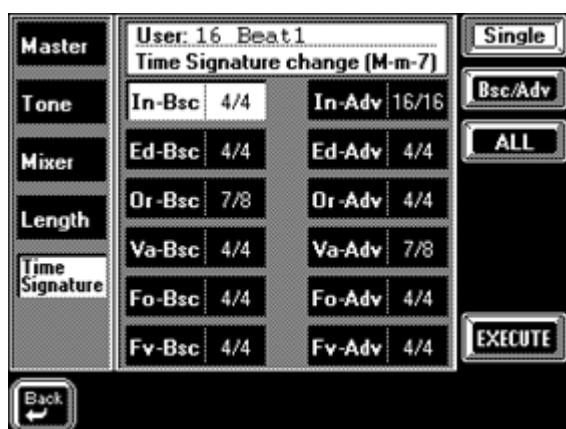
UWAGA: Zmiana długości odmiany jest procesem nieodwracalnym, a więc zastanów się dwa razy, zanim to zrobisz.

- parametr „Track” („ADrums” - „Acc6”) służy do wybierania śladu (partii stylu akompaniamentowego). Jeśli długość nie musi być taka sama dla wszystkich śladów (co nie stwarza problemu w przypadku odmian zapętlonych), spróbuj stosować długości, będące wielokrotnością najkrótszego śladu (3-taktowa sekwencja nie zapętlą się poprawnie na cztero- lub ośmiotaktowym śladzie);
- pole „Single” - naciśnij to pole (musi być wyświetlane w kolorze białym), jeśli chcesz wybrać tylko jedną odmianę z grupy klonów;
- pole „Shared” - naciśnij to pole (musi być wyświetlane w kolorze białym), jeśli w jednej operacji chcesz modyfikować wszystkie sekwencje. W ten sposób wszystkie klony będą w dalszym ciągu identyczne;
- pole „ALL” - naciśnij to pole (musi być wyświetlane w kolorze białym), aby zaznaczyć do edycji wszystkie odmiany aktualnego ekranu roboczego;

- pole „BAR” - naciśnij to pole i za pomocą koła [TEMPO/DATA] wyznacz długość zaznaczonego śladu (lub zaznaczonych śladów). Oczywiście można dowolnie zwiększyć długość śladu;
- pole „CPT” - naciśnij to pole i za pomocą koła [TEMPO/DATA] dobierz precyzyjnie długość zaznaczonego śladu (lub zaznaczonych śladów). W większości przypadków wartość pulsów powinna odpowiadać jednej miarze („120”) lub być wielokrotnością tej wielkości;
- pole „EXECUTE” - naciśnij to pole, aby zatwierdzić dokonane zmiany.

12.4.2.2. Opcja „Time Signature”

Naciśnij pole „Time Signature”.



Opcja służy do sprawdzania i wyznaczania metrum sekwencji. Metrum sekwencji durowej, molowej i septymowej musi być zawsze takie samo. Taki system zabezpieczenia pozwala unikać przełączania metrum za pomocą akordów sterujących. najczęściej stosowane metrum to 2/4, 3/4, 4/4, 6/8 i 12/8, ale dostępne są również inne możliwości (7/4, 13/8, itp.).

UWAGA: Gdy zmieniasz metrum zarejestrowanej sekwencji, jej nuty i komunikaty są „tasowane”, zgodnie z nową wartością metrum, co w efekcie może spowodować powstanie niepełnego taktu na końcu sekwencji. Jednakże żadne dane nie zostaną skasowane.

- pole „Bsv/Adv” - naciśnij to pole (musi być wyświetlane w kolorze białym), aby powiązać odmiany lewej kolumny („In-Bsc”, „Ed”Bsc”, itd.) z odpowiednimi odmianami kolumny prawej. Za pomocą koła [TEMPO/DATA] dobierz żądane metrum;
- pole „Single” - naciśnij to pole (musi być wyświetlane w kolorze białym), jeśli chcesz modyfikować metrum tylko zaznaczonej odmiany;
- pole „Shared” - naciśnij to pole (musi być wyświetlane w kolorze białym), jeśli w jednej operacji chcesz modyfikować wszystkie sekwencje. W ten sposób wszystkie klony będą w dalszym ciągu identyczne;

- pole „ALL” - naciśnij to pole (musi być wyświetlane w kolorze białym), aby zaznaczyć do edycji wszystkie odmiany aktualnego ekranu roboczego;
- pole „EXECUTE” - naciśnij to pole, aby zatwierdzić dokonane zmiany.

12.5. Edycja stylu użytkownika

Większość ekranów roboczych, umożliwiających edycję stylu użytkownika, zostało wyposażonych w pole „Back”, umożliwiające skok do ekranu roboczego funkcji USER STYLE COMPOSER, przeznaczonego do wykonywania zapisu. Zanim omówimy różne funkcje edycyjne, należy zwrócić uwagę, że niektóre funkcje edycyjnie umożliwiają wybieranie typu danych, które będą podlegać działaniu wybranej funkcji edycyjnej. Parametr „Data Type” może przyjmować poniższe położenia:

Wartość parametru	Edycji będą podlegać:
„All”	wszystkie rodzaje danych, wymienione niżej
„Note”	tylko nuty
„Modul”	tylko komunikaty o pracy kółka (dźwigni) MODULATION (kontroler CC1)
„PanPt”	tylko komunikaty o panoramie (kontroler CC10)
„Expre”	tylko komunikaty o ekspresji (kontroler CC11)
„RevrB”	tylko komunikaty o poziomie sygnałów, kierowanych do efektu pogłosowego (kontroler CC91)
„Chrus”	tylko komunikaty o poziomie sygnałów, kierowanych do efektu modulowanego (kontroler CC93)
„PChng”	tylko komunikaty o zmianie barwy (PROGRAM CHANGE)
„PBend”	tylko komunikaty o pracy kółka (dźwigni) PITCH BEND
„NRPN”	tylko komunikaty typu NRPN, pełniące funkcje sterujące w ramach standardu GS

Funkcje edycyjne są bardzo podobne do analogicznych funkcji, stosowanych w ramach edycji utworów sekwencerowych.

A oto podstawowe zasady edycji stylu użytkownika:

UWAGA: Przed rozpoczęciem edycji zapisuj styl na dysk. Jeśli coś pójdzie nie tak, zawsze będziesz mógł wrócić do poprzedniej wersji.

- a) wybierz ślad (lub ślady), który chcesz modyfikować;

- b) za pomocą parametrów „From” i „To” określi zakres działania danej funkcji edycyjnej;
- c) zdecydować, co i jak należy zmienić. Naciśnij odpowiednie pole i za pomocą koła [TEMPO/DATA] lub przycisku [DATA] i ekranu roboczego „Numeric Pad” (lub za pomocą klawiatury) wprowadź żądaną wartość;
- d) naciśnij pole „EXECUTE”, aby uruchomić funkcję;
- e) zapisz utwór na dysk.

12.5.1. Funkcja ERASE (pole „Erase”)

dostęp z poziomu ekranu roboczego MASTER:
naciśnij kolejno: [FUNCTION MENU] → „User Style Composer” → „Edit” → „Erase”



UWAGA: Przypominamy, że w nawiasach kwadratowych podajemy nazwę przycisku płyty czołowej, a w cudzysłowie nazwę pola ekranowego.

Funkcja służy do kasowania wybranych danych w wyznaczonym przedziale lub z całej zawartości śladu. Gdy parametr „Data Type” ma wartość „ALL Events”, kasowane są wszystkie dane w wyznaczonym przedziale. Funkcja pozostawia puste takty. Aby usunąć również takty, należy posłużyć się funkcją DELETE.

- parametr „Track” (dostępne wartości: „ADrums” - „Acc6”, „ALL”) służy do wybierania śladu. Po wybraniu wartości „ALL” działaniem funkcji obejmowane są wszystkie ślady;
- „parametr „Mode” (dostępne wartości: „Maj”, „min”, „7”) służy do wybierania typu akompaniamentu (durowy, molowy lub septymowy);
- parametr „Type” służy do wybierania wersji podstawowej („Bsc”) lub zaawansowanej („Adv”);
- parametr „Division” służy do wyboru wariantu odmiany akompaniamentowej: oryginalnej („Or”) lub wariacji („Var”);
- grupa „From” służy do wyznaczania początku przedziału, obejmowanego działaniem funkcji. Parametr „Bar” („1” - „9999”) służy do wyznaczania numeru taktu, parametr „Beat” („1” - „ilość miar na takt”) służy do wyznaczania

numeru miary wewnątrz taktu, a parametr „CPT” służy do wyznaczania numeru pulsu wewnątrz miary;

- grupa „To” służy do wyznaczania końca przedziału, obejmowanego działaniem funkcji. Parametr „Bar” służy do wyznaczania numeru taktu, parametr „Beat” służy do wyznaczania numeru miary wewnątrz taktu, a parametr „CPT” służy do wyznaczania numeru pulsu wewnątrz miary. Parametr „CPT” umożliwia stosowanie najmniejszej jednostki rozdzielczości, nazywanej „pulem” (CPT = Clock Pulse Time”). Jedna miara taktu dzieli się na 120 pulsów. Wartość tego parametru należy zmieniać tylko wtedy, gdy wymagana jest bardzo precyzyjna edycja. Opcja mikroedycji umożliwia edycję pojedynczych komunikatów (⇒ 12.6).
- parametr „Data Type” umożliwia określanie za pomocą pól „↓” i „↑” zakresu działania funkcji i może przyjmować położenia, jak w powyższe tabeli;
- parametr „From Note” (lub „Than Note”) - ten parametr pojawia się wtedy, gdy parametr Data Type” ma wartość „Note” i umożliwia wyznaczanie dolnej granicy przedziału nutowego (lub nuty skrajnej). Parametr może przyjmować wartość od „0 C-1” - „127 G9”;
- parametr „To Note” pojawia się wtedy, gdy parametr Data Type” ma wartość „Note” i umożliwia wyznaczanie górnej granicy przedziału nutowego. Parametr może przyjmować wartość od „C-1” - „G9”. Parametr ten pojawia się tylko wtedy, gdy pole „Between” jest wyświetlane w kolorze białym;
- pole „EXECUTE” - naciśnij to pole, aby uruchomić funkcję edycyjną.

12.5.2. Funkcja DELETE (pole „Delete”)

dostęp z poziomu ekranu roboczego MASTER:
naciśnij kolejno: [FUNCTION MENU] → „User Style Composer” → „Edit” → „Delete”

W odróżnieniu od funkcji ERASE ta funkcja nie tylko kasuje zawartość wyznaczonych taktów, ale również je usuwa. Wszystkie takty, znajdujące się za wyznaczonym przedziałem, są dosuwane w celu zlikwidowania powstałej luki.



- parametry „Track”, „Mode”, „Type”, „Division”, grupa „From” i grupa „To” - analogicznie jak dla funkcji ERASE. Pamiętaj, że w ramach mikroedycji istnieje możliwość modyfikowania pojedynczych komunikatów, co może być czasem uciążliwe, jeśli chcesz stosować funkcje edycyjne omawianego teraz typu;
- pole „EXECUTE” - naciśnij to pole, aby uruchomić funkcję edycyjną.

12.5.3. Funkcja INSERT (pole „Insert”)

dostęp z poziomu ekranu roboczego MASTER:
naciśnij kolejno: [FUNCTION MENU] → „User Style Composer” → „Edit” → „Insert”



Funkcja służy do wstawiania wyznaczonej ilości pustych taktów, co umożliwia wydłużanie śladów. Wszystkie dane, znajdujące się za wstawianym przedziałem, są odsuwane w celu zrobienia miejsca dla nowych taktów.

- parametry „Track”, „Mode”, „Type”, „Division”, grupa „From” i grupa „To” - analogicznie jak dla funkcji ERASE. Pamiętaj, że w ramach mikroedycji istnieje możliwość modyfikowania pojedynczych komunikatów, co może być czasem uciążliwe, jeśli chcesz stosować funkcje edycyjne omawianego teraz typu;
- pole „EXECUTE” - naciśnij to pole, aby uruchomić funkcję edycyjną.

12.5.4. Funkcja TRANSPOSE (pole „Trnspose”)

dostęp z poziomu ekranu roboczego MASTER:
naciśnij kolejno: [FUNCTION MENU] → „User Style Composer” → „Edit” → „Trnspose”



Funkcja służy do transponowania nut w wyznaczonym przedziale wybranego śladu, ale należy posługiwać się nią z wielką ostrożnością, gdy nie aktualizuje ona wartości parametru „Key” (⇒ 12.2.4). Sugerujemy więc, aby używać jej do transponowania elementów sekwencji wstępu (odmiana INTRO) lub zakończenia (odmiana ENDING). Inaczej mówiąc, nigdy nie transponuj całych sekwencji, bo późniejsze odtwarzanie stylu za pomocą aranżera na pewno nie będzie poprawne.

- parametry „Track”, „Mode”, „Type”, „Division”, grupa „From” i grupa „To” - analogicznie jak dla funkcji ERASE. Pamiętaj, że w ramach mikroedycji istnieje możliwość modyfikowania pojedynczych komunikatów, co może być czasem uciążliwe, jeśli chcesz stosować funkcje edycyjne omawianego teraz typu;
- parametr „Value” („-24” - „+24”) służy do wyznaczania zakresu transpozycji w krokach półtonowych skali chromatycznej. Jeśli dany fragment chcesz przetransponować z tonacji C do D, parametr ten musi mieć wartość „+2”;

UWAGA: Bądź ostrożny, transponując ślad perkusyjny ADR, gdyż może to radykalnie zmienić brzmienie.

- parametry „From Note” i „To Note” („0 C-1” - „127 G9”) służą do wyznaczania przedziału nutowego, poddawanego transpozycji;
- pole „EXECUTE” - naciśnij to pole, aby uruchomić funkcję edycyjną.

12.5.5. Funkcja VELOCITY (pole „Velocity”)

dostęp z poziomu ekranu roboczego MASTER:
naciśnij kolejno: [FUNCTION MENU] → „User Style Composer” → „Edit” → „Velocity”



Funkcja służy do modyfikowania wartości dynamiki nut w wyznaczonym przedziale. Zwiększenie dynamiki oznacza, że nuty będą wybrzmiewać głośniejsze i dźwięczniej niż do tej pory. Funkcji tej należy używać, gdy synchronizacja zapisu jest poprawna, ale nuty wybrzmiewają zbyt cicho lub zbyt głośno.

- parametry „Track”, „Mode”, „Type”, „Division”, grupa „From” i grupa „To” - analogicznie jak dla funkcji ERASE. Pamiętaj, że w ramach mikroedycji istnieje możliwość modyfikowania pojedynczych komunikatów, co może być czasem uciążliwe, jeśli chcesz stosować funkcje edycyjne omawianego teraz typu;
- parametr „Value” („-126” - „+126”) służy do wyznaczania wartości dynamiki, dodawanej lub odejmowanej od wartości dynamiki, które nuty aktualnie posiadają.

UWAGA: Nawet najwyższa wartość tego parametru nie może spowodować przekroczenia dostępnych wartości dynamiki czyli „0” lub „127”.

- pole „EXECUTE” - naciśnij to pole, aby uruchomić funkcję edycyjną.

12.5.6. Funkcja QUANTIZE (pole „Quantize”)
dostęp z poziomu ekranu roboczego MASTER:
naciśnij kolejno: [FUNCTION MENU] → „User Style Composer” → „Edit” → „Quantize”



Funkcja służy do poprawiania zapisu w zakresie nierównomierności synchronizacyjnych (przyspieszenia lub opóźnienia). Kwantyzacja zapisu ma tę przewagę nad kwantyzacją w czasie rzeczywistym (⇒ 11.1.2, punkt 6), że umożliwia najpierw posłuchanie tego, co zostało zarejestrowane, a następnie poprawienie tylko tych nut lub fragmentów, które są nie do przyjęcia.

- parametry „Track”, „Mode”, „Type”, „Division”, grupa „From” i grupa „To” - analogicznie jak dla funkcji ERASE. Pamiętaj, że w ramach mikroedycji istnieje możliwość modyfikowania pojedynczych komunikatów, co może być czasem uciążliwe, jeśli chcesz stosować funkcje edycyjne omawianego teraz typu;
- parametr „Value” służy do wyznaczania bazy kwantyzacji i może przyjmować następujące wartości „1/8”, „1/8t”, „1/16”, „1/16t”, „1/32”, „1/32t” i „1/64t”. pamiętaj, aby bazą kwantyzacji była zawsze najkrótsza nuta zapisu, gdyż w innym przypadku zapis zostanie zniekształcony;
- pole „EXECUTE” - naciśnij to pole, aby uruchomić funkcję edycyjną.

UWAGA: Pamiętaj, aby baza kwantyzacja zawsze odpowiadała najkrótszej nucie, występującej w zapisie. W innym przypadku zapis zostanie zniekształcony.

12.5.7. Funkcja GATE TIME (pole „Gate T.”)
dostęp z poziomu ekranu roboczego MASTER:
naciśnij kolejno: [FUNCTION MENU] → „User Style Composer” → „Edit” → „Gate T.”



Funkcja służy do modyfikowania długości nut czyli ich wartości rytmicznych. Sugerujemy, aby funkcji tej używać tylko do skracania czasu wybrzmiewania nut. Ponieważ nie ma praktycznie możliwości podglądu realnych wartości rytmicznych, edycja danych „en bloc” jest trochę ryzykowna.

- parametry „Track”, „Mode”, „Type”, „Division”, grupa „From” i grupa „To” - analogicznie jak dla funkcji ERASE. Pamiętaj, że w ramach mikroedycji istnieje możliwość modyfikowania pojedynczych komunikatów, co może być czasem uciążliwe, jeśli chcesz stosować funkcje edycyjne omawianego teraz typu;
- parametr „Value” („-1920” - „1920”) służy do wyznaczania wartości, o jaką zmieni się długość nut. Najkrótszą dostępną wartością rytmiczną jest „1”, więc jeśli nawet wybierzesz wartość „-1000”, wartości rytmiczne i tak nie zostaną skrócone bardziej. Gdyby było możliwe stosowanie wartości „0”, powodowałoby to kasowanie nut, co jest możliwe tylko za pomocą funkcji ERASE;
- pole „EXECUTE” - naciśnij to pole, aby uruchomić funkcję edycyjną.

12.5.8. Funkcja SHIFT (pole „Shift”)

dostęp z poziomu ekranu roboczego MASTER:
naciśnij kolejno: [FUNCTION MENU] → „User Style Composer” → „Edit” → „Shift”



Funkcja służy do przesuwania nut w wyznaczonym przedziale taktów wybranego śladu.

- parametry „Track”, „Mode”, „Type”, „Division”, grupa „From” i grupa „To” - analogicznie jak dla funkcji ERASE. Pamiętaj, że w ramach mikroedycji istnieje możliwość modyfikowania pojedynczych komunikatów, co może być czasem uciążliwe, jeśli chcesz stosować funkcje edycyjne omawianego teraz typu;
- parametr „Value” („-1920” - „1920”) służy do wyznaczania wartości przesunięcia. Wartość parametru jest wyrażana w pulsach („120” to jedna miara ćwierćnotowa);

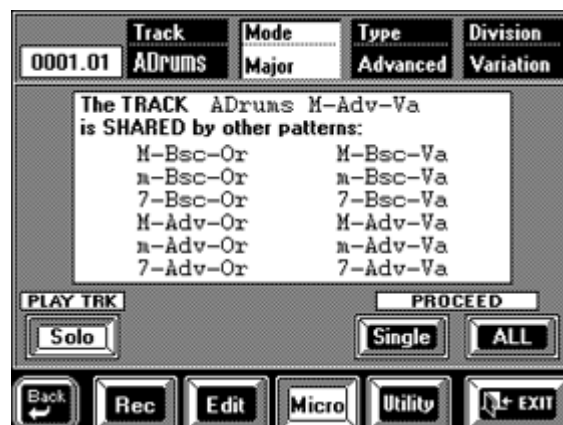
UWAGA: Nut, znajdujących się na pozycji „1. 1. 0”, nie można przesunąć w tył.

- pole „EXECUTE” - naciśnij to pole, aby uruchomić funkcję edycyjną.

12.6. Mikroedycja

Mikroedycja umożliwia edycję na poziomie pojedynczych komunikatów, co pozwala na precyzyjne wprowadzanie drobnych zmian w zapisie. Mikroedycja może być stosowana tylko do stylu użytkownika. W tym akapicie słowo „komunikat” będzie oznaczać komunikat dowolnego typu, identyfikowalny z odpowiednim komunikatem MIDI, sterującym aranżerem. Komunikat to, inaczej mówiąc, polecenie (lub instrukcja) dla aranżera. W tym przypadku równocześnie edytować można tylko jeden ślad. Nie zapomnij więc przed włączeniem mikroedycji o wywołaniu odpowiedniego śladu.

1. Naciśnij przycisk [FUNCTION MENU].
2. Załaduj styl akompaniamentowy użytkownika, który chcesz edytować.
3. Naciśnij pole „User Style Composer”.
4. Naciśnij pole „Micro”.

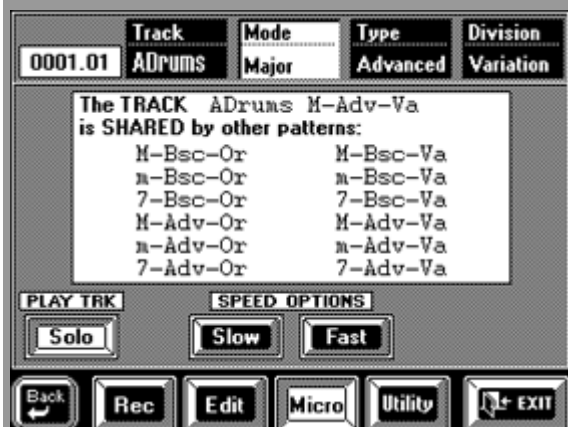


Znaczenie komunikatu ostrzegawczego, wyświetlanego na tym ekranie roboczym, znajdziesz w akapicie 12.2.8.1. Komunikat ten pojawia się tylko wtedy, gdy wybrana odmiana należy do grupy klonów.

5. Naciśnij pole „Track” i za pomocą koła [TEMPO/DATA] wybierz ślad, który chcesz edytować. Szczegóły w akapicie 11.5.1.

Odsłuch sekwencji

a) naciśnij przycisk [START/STOP], aby uruchomić odtwarzanie wybranej sekwencji. Na ekranie pojawi się obraz, jak na poniższym rysunku:



b) naciśnij pole „Solo”, jeśli chcesz odsłuchiwać tylko ślad, wybrany za pomocą parametru „Track”;

c) jeśli zachodzi potrzeba, posłuż się polami grupy „SPEED OPTIONS” w celu dwukrotnego zwiększenia (pole „Fast”) lub zmniejszenia o połowę (pole „Slow”) wartości tempa odtwarzania;

d) naciśnij ponownie przycisk [START/STOP], aby zatrzymać odtwarzanie.

12.6.1. Funkcja CHANGE (pole „Change”)

dostęp z poziomu ekranu roboczego MASTER: **naciśnij kolejno:** [FUNCTION MENU] → „User Style Composer” → „Micro” → „Change”



Funkcja umożliwia szybkie modyfikowanie pojedynczych komunikatów, istniejących na śladzie i może to być tylko zmiana nuty C#2 na D2, wartości dynamiki z „35” na „70” lub kontrolera CC01 na CC10.

- kolumna „BarBeatCPT” służy do przeszukiwania śladu według pozycji, ale wybierać można tylko te pozycje śladu, na których znajdują się dane. za pomocą pól „←” i „→” można przeglądać

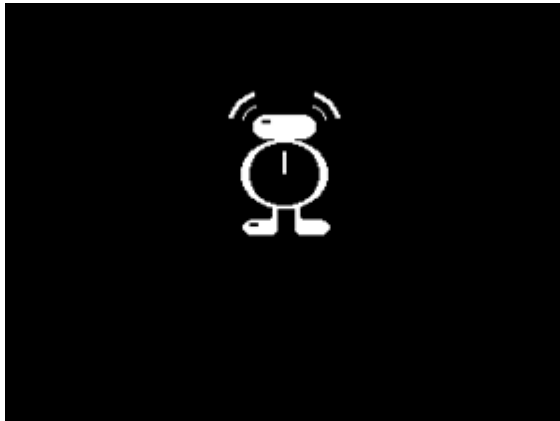
zawartość śladu. Aby zmienić wartość komunikatu, naciśnij dane pole tak, aby było wyświetlane w kolorze białym;

- grupa „Listen” - za pomocą pól „↓” i „↑” można przeglądać zawartość śladu z równoczesnym odtwarzaniem nut. Naciśnięcie pola „Current” odtwarza aktualnie zaznaczony komunikat (oczywiście to musi być nuta). Pole „Current” można wykorzystywać do sprawdzania poziomu głośności po wprowadzeniu nowej wartości dynamiki;
- kolumna „Status” podaje typ komunikatu, znajdującego się na danej pozycji (⇒ tabela w akapicie 12.5). Do wybierania komunikatów służy koło [TEMPO/DATA]. Nie szukaj wśród danych kontrolera CC64 (praca pedału SUSTAIN0, bo go tutaj nie znajdziesz. Praca pedału, podłączonego do gniazda [SUSTAIN FOOTSWITCH] jest przekształcana w odpowiednie wartości rytmiczne nut (są one odpowiednio zwiększane). W takim przypadku należy zmieniać wartości w kolumnie „Gate T.”;
- kolumna „Velo” - nie pozwól się ogłupić nazwą tej kolumny, bo jest to prawda tylko w przypadku nut. Jeśli komunikat nie jest nutą, kolumna ta podaje jego wartość i może nią np. być wartość kontrolera, wartość komunikatu o docisku lub wartość komunikatu o zmianie brzmienia (PROGRAM CHANGE);
- kolumna „Gate T.” zawsze podaje długość (czas trwania) nuty. Właśnie dlatego w przypadku komunikatu innego typu ta kolumna jest pusta.

UWAGA: Dla wszystkich nut śladu perkusyjnego wartość w tej kolumnie wynosi zawsze „1”. Dźwięki perkusyjne to w rzeczywistości nie zapętlone sample, które potrzebują tylko nuty wyzwalającej. Dźwięk instrumentu perkusyjnego zanika samoczynnie i jakakolwiek inna wartość w tej kolumnie nic nie zmienia.

- pole „Erase” - naciśnij to pole, aby usunąć zaznaczony komunikat. By go zaznaczyć, należy nacisnąć dowolne pole dane wiersza.

Teraz możesz również wywołać jedną z pozostałych funkcji mikroedycyjnych lub nacisnąć pole „Back”, aby wrócić do pierwszego ekranu roboczego opcji „Micro”. Naciśnij pole „EXIT”, aby wrócić do podstawowego ekranu roboczego MASTER. Gdy to zrobisz, rozpocznie się przetwarzanie danych, a na ekranie pojawi się animowana ikona zegara.



Możesz również zdecydować się na zapisanie stylu na dysk...



... chociaż nie ma potrzeby potwierdzania chęci zachowania dokonanych zmian - wszystkie modyfikacje są uwzględniane w momencie powrotu do podstawowego ekranu roboczego MASTER lub do pierwszego ekranu roboczego opcji „Micro”.

12.6.2. Funkcja INSERT (pole „Insert”)
dostęp z poziomu ekranu roboczego MASTER:
naciśnij kolejno: [FUNCTION MENU] → „User Style Composer” → „Micro” → „Insert”



Funkcja służy do wstawiania komunikatów do istniejącego śladu lub do krokowego

programowania partii instrumentalnej. Funkcja zajmuje dwa ekrany robocze: pierwszy z nich jest wykorzystywany do wstawiania komunikatów, a drugi do określania ich statusu (dobieranie wartości w kolumnie „Status”) i wyznaczania wartości (dobieranie wartości w kolumnie „Velo”).

UWAGA: Oczywiście komunikaty można wstawiać również na pozycjach, zajmowanych przez inne komunikaty w celu np. programowania akordów. Należy jednak uważać, aby na jednej pozycji nie znalazł się ten sam typ komunikatu o różnych wartościach (np. kontroler CC10 o wartości „0” i „64”).

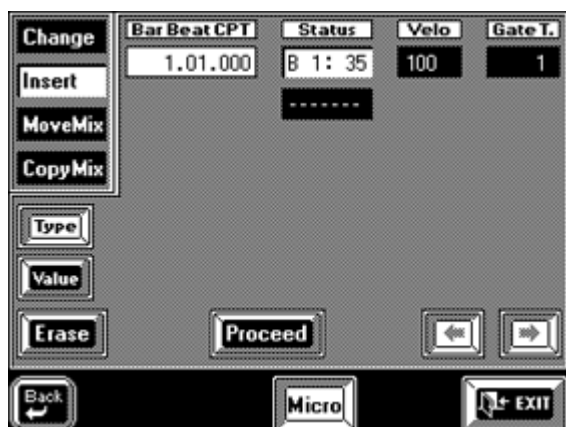
- parametr „Bar” („1” - „9999”) - jak widać na powyższym rysunku w kolumnie BarBeatCPT”, pierwszy komunikat śladu znajduje się na pozycji „1.01.000”, ale nie jest pozycja, na której chciałbyś się znaleźć. Naciśnij pole w części „Bar” i za pomocą koła [TEMPO/DATA] lub przycisku [DATA] i ekranu roboczego „Numeric Pad” wpisz numer taktu, do którego chcesz wstawić komunikat;
- parametr „Beat” („1” - „ilość miar w takcie”) - naciśnij pole w części „Beat” i za pomocą koła [TEMPO/DATA] lub przycisku [DATA] i ekranu roboczego „Numeric Pad” wpisz numer miary, do której chcesz wstawić komunikat;
- parametr „CPT” (lub „BASS” albo „BANK”, zależnie od typu komunikatu) - parametr służy do precyzyjnego określania pozycji, na której chcesz umieścić nowy komunikat. A oto tabel z najczęściej używanymi nutami wraz z ich wartościami rytmicznymi, wyrażonymi w pulsach:

Nuta	Wartość „CPT”	Nuta	Wartość „CPT”
cała nuta	„480”	triola ósemkowa	„90”
półnuta	„240”	ósemka	„60”
ćwierćnuta	„120”	szesnastka	„30”

- pola „◀” i „▶” służą do przeglądania zawartości śladu;
- pole „Proceed” - po wyznaczeniu pozycji dla nowego komunikatu, naciśnij to pole, aby wywołać drugi ekran roboczy, gdzie będziesz mógł określić typ wstawianego komunikatu oraz jego wartość:



- kolumna „Status” - za pomocą koła [TEMPO/DATA] określ typ komunikatu, który chcesz wstawić (nuta, kontroler, itd.). Być może będziesz musiał nacisnąć pole „Type”, jeśli nie będzie wyświetlane w kolorze białym. Następnie naciśnij pole „Value” tak, aby było wyświetlane w kolorze białym i określ dokładnie komunikat (pole „Type” umożliwia określenie typu ogólnego (np. nuta, kontroler), ale do określenia, że ma to być nuta C2 lub kontroler CC10, służy pole „Value”). Aby wstawić nutę, możesz również nacisnąć odpowiedni klawisz. Jeśli zaprogramowana w ten sposób wartość dynamiki nie będzie ci odpowiadać, naciśnij jeszcze raz dany klawisz (silniej lub mocniej). W zależności od typu komunikatu na ekranie pojawi się odpowiedni widok:



UWAGA: Jednocześnie można programować tylko jedną nutę. Jeśli zagraż akord, wprowadzona zostanie ta nuta, której klawisz został naciśnięty jako ostatni.

- kolumna „Velo” - jak wspomniano wcześniej, kolumna ta niekoniecznie służy do wprowadzania wartości dynamiki nut. Jeśli komunikat nie jest nutą, kolumna ta podaje jego wartość i może nią np. być wartość kontrolera, wartość komunikatu o docisku lub wartość komunikatu o zmianie brzmienia (PROGRAM CHANGE);

- kolumna „Gate T.” zawsze podaje długość (czas trwania) nuty. Właśnie dlatego w przypadku komunikatu innego typu ta kolumna jest pusta;
- pole „Erase” - naciśnij to pole, aby usunąć zaznaczony komunikat. By go zaznaczyć, należy nacisnąć dowolne pole dane wiersza;
- pole „Proceed” - naciśnij to pole, aby wstawić komunikat.

12.6.3. Funkcja MOVE MIX (pole „MoveMix”)

dostęp z poziomu ekranu roboczego MASTER:
naciśnij kolejno: [FUNCTION MENU] → „User Style Composer” → „Micro” → „Move Mix”



Funkcja służy do przesuwania zaznaczonego komunikatu (lub komunikatów) w inne miejsce śladu i jest podobna do funkcji SHIFT, ale umożliwia przesuwanie tylko jednego komunikatu na raz.

- pole „From” - naciśnij to pole oraz pole komunikatu, który chcesz przesunąć (komunikat musi być wyświetlane w kolorze białym). Za pomocą pól „←” i „→” lub koła [TEMPO/DATA] możesz wywoływać kolejne grupy komunikatów;
- pole „To” - naciśnij to pole. Następnie, za pomocą pól „←” i „→” lub koła [TEMPO/DATA], odśledź pozycję z ostatnim komunikatem, który chcesz zaznaczyć. Naciśnij pole tego komunikatu. Wszystkie komunikaty, znajdujące się pomiędzy tym, który został naciśnięty jako pierwszy, a tym, który został naciśnięty jako drugi, zostaną zaznaczone (będą wyświetlane w kolorze białym);
- pole „Proceed” - po wybraniu komunikatów do przesunięcia, naciśnij to pole, aby wywołać drugi ekran roboczy;



Parametry tego ekranu roboczego służą do wyznaczania pozycji, na którą chcesz przesunąć zaznaczone komunikaty. Wszystkie komunikaty, znajdujące się za miejscem przesunięcia, zostaną odpowiednio przemieszczone, aby zachować ich wzajemną zależność.

- grupa „into” zawiera parametry „Bar”, „Beat” i „CPT”, umożliwiające precyzyjne wyznaczenie miejsca przesunięcia za pomocą koła [TEMPO/DATA]. Funkcja ta działa w trybie nakładkowym, co oznacza, że przesunięcie komunikatów nie kasuje tych, które znajdują się w miejscu przeznaczenia;
- pole „EXECUTE” - naciśnij to pole, aby uruchomić funkcję.

12.6.4. Funkcja COPY MIX (pole „CopyMix”)

dostęp z poziomu ekranu roboczego MASTER:
naciśnij kolejno: [FUNCTION MENU] → „User Style Composer” → „Micro” → „Copy Mix”



Funkcja służy do kopiowania zaznaczonego komunikatu (lub komunikatów) i wstawiania go w inne miejsce śladu. Oznacza to, że zaznaczony komunikat (lub komunikat) będzie użyty dwa razy.

- pole „From” - naciśnij to pole oraz pole komunikatu, który chcesz przesunąć (komunikat musi być wyświetlany w kolorze białym). Za pomocą pól „←” i „→” lub koła [TEMPO/DATA] możesz wywoływać kolejne grupy komunikatów;

- pole „To” - naciśnij to pole. Następnie, za pomocą pól „←” i „→” lub koła [TEMPO/DATA], odszukaj pozycję z ostatnim komunikatem, który chcesz zaznaczyć. Naciśnij pole tego komunikatu. Wszystkie komunikaty, znajdujące się pomiędzy tym, który został naciśnięty jako pierwszy, a tym, który został naciśnięty jako drugi, zostaną zaznaczone (będą wyświetlane w kolorze białym);
- pole „Proceed” - po wybraniu komunikatów do przesunięcia, naciśnij to pole, aby wywołać drugi ekran roboczy;



Parametry tego ekranu roboczego służą do wyznaczania pozycji, na którą chcesz przesunąć zaznaczone komunikaty. Wszystkie komunikaty, znajdujące się za miejscem przesunięcia, zostaną odpowiednio przemieszczone, aby zachować ich wzajemną zależność.

- grupa „into” zawiera parametry „Bar”, „Beat” i „CPT”, umożliwiające precyzyjne wyznaczenie miejsca przesunięcia za pomocą koła [TEMPO/DATA]. Funkcja ta działa w trybie nakładkowym, co oznacza, że przesunięcie komunikatów nie kasuje tych, które znajdują się w miejscu przeznaczenia;
- pole „EXECUTE” - naciśnij to pole, aby uruchomić funkcję.

12.7. Funkcje użytkowe

Opcja „Utility” funkcji USER STYLE COMPOSER zawiera cztery funkcje użytkowe, które mogą się czasem przydać.

12.7.1. Funkcja CHANGE (pole „Change”)

dostęp z poziomu ekranu roboczego MASTER:
naciśnij kolejno: [FUNCTION MENU] → „User Style Composer” → „Utility” → „Change”



Funkcja umożliwia globalną edycję ekspresji (kontroler CC1) oraz poziomu sygnału do bloków REVERB (kontroler CC91) i CHORUS (kontroler CC93) wszystkich śladów we wszystkich odmianach stylu użytkownika. Może to być konieczne, jeśli chciałbyś zmienić charakter stylu użytkownika. Stosowanie tej funkcji jest o wiele szybsze, niż ponowne rejestrowanie ustawień statycznych (⇒ 12.4.1.3). Podobna funkcja jest również dostępna dla utworów sekwencerowych.

- parametr „Track” - naciśnij to pole i za pomocą koła [TEMPO/DATA] wybierz ślad, który chcesz edytować;
- pole „EXECUTE” - po dobraniu żądanych wartości naciśnij to pole, aby uruchomić funkcję.

12.7.2. Funkcja COPY (pole „Copy”)

dostęp z poziomu ekranu roboczego MASTER:
naciśnij kolejno: [FUNCTION MENU] → „User Style Composer” → „Utility” → „Copy”



Funkcja umożliwia kopiowanie zawartości jednego śladu lub wszystkich śladów z jednej sekwencji stylu użytkownika do innej. Dwa ważne pola to „Source” i „Destination”. Jeśli pole „Source” jest wyświetlane w kolorze białym, możesz wybierać styl, z którego będziesz kopiować. Jeśli pole „Destination” jest wyświetlane w kolorze białym, możesz wybierać ślad i sekwencję przeznaczenia.

- parametr „Track” (dostępne wartości: „ADrums”, „ABass”, „Acc3” - „Acc6”, „ALL”) służy do wybierania śladu źródłowego, z którego będą kopiowane dane;
- parametr „Mode” (dostępne wartości: „Maj”, „min”, „7”, „ALL”) służy do wybierania typu akompaniamentu (durowy, molowy lub septymowy);
- parametr „Type” służy do wybierania wersji podstawowej („Bsc”) lub zaawansowanej („Adv”) lub obydwu („ALL”);
- parametr „Division” służy do wyboru wariantu odmiany akompaniamentowej: oryginalnej („Or”) lub wariacji („Var”) lub obydwu („ALL”);
- parametr „Style” służy do wybierania stylu użytkownika, zawierającego sekwencję, którą chcesz kopiować. Nazwa stylu jest wyświetlana w drugiej linii.
- pole „Disk User” służy do wyszukiwania za pomocą funkcji FIND żądanego stylu dyskowego.

Gdy pole „Destination” jest wyświetlane w kolorze białym, parametry ekranu roboczego umożliwiają miejsca przeznaczenia kopiowanych danych, ale należy pamiętać o następujących rzeczach:

- sekwencje ADR można kopiować tylko na ślady ADR;
- sekwencje ABS można kopiować tylko na ślady ABS;
- sekwencje melodyczne można kopiować dowolnie pomiędzy sobą, ale nigdy na ślady ADR lub ABS;
- jeśli śladowi przeznaczenia dobierzesz „zakazany” numer, system operacyjny instrumentu automatycznie poprawi wartość.

- parametr „Times” („1” - „99”) służy do wyznaczania krotności kopiowania. Wybranie wartości „3” oznacza, że na śladzie umieszczone zostaną jedna za drugą trzy kopie danych;
- pole „EXECUTE” - naciśnij to pole, aby uruchomić funkcję.

12.7.3. Funkcja NAME (pole „Name”)

dostęp z poziomu ekranu roboczego MASTER:
naciśnij kolejno: [FUNCTION MENU] → „User Style Composer” → „Utility” → „Name”



Funkcja umożliwia redagowanie nazwy stylu użytkownika (⇒ 4.7.3).

12.7.4. Funkcja DELETE (pole „Delete”)
dostęp z poziomu ekranu roboczego MASTER:
naciśnij kolejno: [FUNCTION MENU] → „User Style Composer” → „Utility” → „Delete”



W odróżnieniu do funkcji DELETE z akapitu 12.5.2 ta funkcja służy do kasowania pamięci funkcji DISK USER, jeśli styl akompaniamentowy, znajdujący się tam, nie jest już dłużej potrzebny.

Rozdział 13: Rozmaitości

13.1. Sterowniki

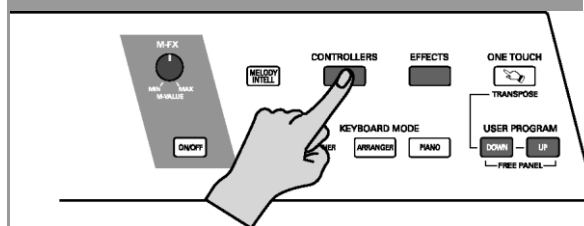
Instrument został wyposażony w kilka różnych sterowników oraz w trzy gniazda, umożliwiające podłączanie pedałów, również ułatwiających życie. Ustawienia, dokonywane w ramach ekranów roboczych, opisanych w tym rozdziale, można zapisywać w zbiorach USER PROGRAM, co oznacza, że można rekonfigurować instrument wywołując odpowiedni zbiór. Do dyspozycji użytkownika przygotowano następujące sterowniki:

Typ obsługi	Nazwa sterownika	Akapit	Uwagi
sterowanie ręką pole „Hand”	sterownik D-BEAM	13.1.1	
	drażek PITCH BEND	13.1.2	drażek BENDER - ruchy w lewo i w prawo
	dźwignia MODULATION	13.1.3	drażek BENDER - ruchy „od siebie”
	sterownik RIBBON	13.1.4	
sterowanie nogą pole „Foot”	docisk	13.1.5	
	pedał SUSTAIN	13.1.6	
	pedał przełączający	13.1.7	
	pedał sterujący	13.1.8	

Inne możliwości sterowania w czasie rzeczywistym to potencjometry ekranowe funkcji VARI PHRASE (⇒ 4.3.6) oraz potencjometr, znajdujący się na płycie czołowej w grupie M-FX (⇒ 8.4). Za pomocą potencjometrów ekranowych miksera również można kreować interesujące efekty.

Wywoływanie żadanego parametru:

a) naciśnij przycisk [CONTROLLERS];



b) na ekranie roboczym, który się pojawi, naciśnij pole „Foot” lub „Hand”.

UWAGA: Po naciśnięciu pola „Foot” wybrana funkcja może być stosowana tylko po podłączeniu do odpowiedniego gniazda opcjonalnego pedału przełączającego typu DP-2, DP-6 lub BOSS FS-5U albo pedału sterującego typu EV-5, EV-10 lub FV-300L.

c) w lewej kolumnie naciśnij pole sterownika, który chcesz edytować;

d) jeśli dostępnych jest kilka opcji, wybieraj je za pomocą pól „←” i „→”;

e) naciśnij pole żądanej funkcji;

f) w niektórych przypadkach będziesz mógł również wyznaczyć wartość. Do celu należy używać potencjometru ekranowego (jeśli jest

dostępny) lub koła [TEMPO/DATA] albo przycisku [DATA] i ekranu roboczego „Numeric Pad”.

13.1.1. Sterownik D-BEAM



Sterownik D-BEAM czyli sterownik wykorzystujący promienie podczerwone jest bez wątpienia najbardziej intrygującym i spektakularnym narzędziem, służącym do intuicyjnego sterowania brzmieniami i aranżerem poprzez poruszanie dłonią nad czujnikiem sterownika. W akapicie 4.4.1 pokazaliśmy zastosowania tego sterownika. A teraz końcowa uwaga, zanim przejdziemy do omawiania dostępnych parametrów: wszystkie opcje oznaczone znacznikiem „^o” odnoszą się tylko aktywnych w danej chwili partii klawiaturowych.

UWAGA: Jeśli masz zamiar posługiwać się sterownikiem podczas pracy aranżera, zalecamy włączenie funkcji ARR HOLD (⇒ 7.5.1).

Opcja „D-BEAM” udostępnia następujące możliwości:

- „Pitch Bend Up”^o - ruchy ręką nad czujnikiem sterownika powodują generowanie kontrolera CC64 o wartościach od „64” (brak odstrojenia) do „127” (maksymalne odstrojenie w kierunku dźwięków wyższych). Gdy odsuniesz rękę od „oczu” sterownika (około 40 cm nad nimi lub wyżej), stosowana będzie wartość „64”. Głębokość odstrajania partii klawiaturowej zależy od wartości parametru „Pitch” (⇒ 13.1.2);
- „Pitch Bend Down”^o - ruchy ręką nad czujnikiem sterownika powodują generowanie kontrolera CC64 o wartościach od „64” (brak odstrojenia) do „0” (maksymalne odstrojenie w kierunku dźwięków niższych). Gdy odsuniesz rękę od „oczu” sterownika (około 40 cm nad nimi lub wyżej), stosowana będzie wartość „64”. Głębokość odstrajania partii klawiaturowej zależy od wartości parametru „Pitch” (⇒ 13.1.2);
- „Cut&Reso Up”^o - (dotyczy tylko partii UPPER 1 i UPPER 2) ruchy ręką nad czujnikiem sterownika powodują modyfikowanie częstotliwości odcięcia i dobroci filtra cyfrowego

brzmienia, przypisanego do jednej z tych dwóch partii (⇒ 8.6). W wyniku ruchów ręki nad czujnikiem sterownika parametr „Resonance” będzie przyjmować wartość „+63”, a wartość parametru „Cutoff” będzie się zmieniać w zakresie od „0” - „63”. Umożliwia to kreowanie ciekawych efektów filtracyjnych, szczególnie użytecznych w muzyce *techno* i *dance*. Gdy przesuniesz rękę poza zasięg sterownika, przywrócone zostaną oryginalne wartości parametrów „Resonance” i „Cutoff”;

- „Cut&Reso Down”^o - (dotyczy tylko partii UPPER 1 i UPPER 2) ruchy ręką nad czujnikiem sterownika powodują modyfikowanie częstotliwości odcięcia i dobroci filtra cyfrowego brzmienia, przypisanego do jednej z tych dwóch partii (⇒ 8.6). W wyniku ruchów ręki nad czujnikiem sterownika parametr „Resonance” będzie przyjmować wartość „-63”, a wartość parametru „Cutoff” będzie się zmieniać w zakresie od „0” - „64”. Gdy przesuniesz rękę poza zasięg sterownika, przywrócone zostaną oryginalne wartości parametrów „Resonance” i „Cutoff”;
- „Tempo Up”, „Tempo Down” - wybierz jedną z opcji, jeśli za pomocą sterownika chcesz zwiększać („Tempo Up”) lub redukować („Tempo Down”) tempo pracy aranżera lub sekwencera. Gdy przesuniesz rękę poza zasięg sterownika, przywrócona zostanie pierwotna wartość tempa;
- „Modulation”^o - dublowanie ruchów „od siebie”, wykonywanych za pomocą drążka [BENDER/MODULATION] (generowanie kontrolera CC01);
- „Arpeg 1 Octv”, „Arpeg 2 Octv”, „Arpeg 3 Octv” - ruchy ręki nad czujnikiem sterownika będą powodować, że brzmienie przypisane do partii LOWER 2 będzie odtwarzać arpeggia, oparte na nutach akordu sterującego (⇒ 7.5.2). Zależnie od wybranej opcji nuty arpeggia są odtwarzane przez jedną, dwie lub trzy oktawy.

UWAGA: Nie zapomnij przypisać do partii LOWER 2 odpowiedniego brzmienia i włączyć funkcję ARR HOLD.



- „Chord 1 Octv”, „Chord 2 Octv”, „Chord 3 Octv” - ruchy ręki nad czujnikiem sterownika będą powodować, że brzmienie przypisane do partii LOWER 2 będzie odtwarzać nuty akordu sterującego (⇒ 7.5.2). W ten sposób można dodawać riffy, odtwarzane brzmieniami gitarowymi lub brzmieniami sekcji instrumentów dętych blaszanych. Dynamika tych ma wartość „100”. Cyfra 1, 2 lub 3 wskazuje oktawę, z której pochodzą będą nuty tego „dodatkowego akordu”: „Chord 1 Octv”: G#3 - G4, „Chord 2 Octv”: G#4 - G5, „Chord 3 Octv”: G#5 - G6;
- „Arr Start/Stop” - zależnie od aktualnego stanu aranżera (styl akompaniamentowy jest odtwarzany lub nie), jeden ruch w polu czujnika włącza odtwarzanie stylu akompaniamentowego (lub je zatrzymuje), a następny ruch zatrzymuje odtwarzanie stylu akompaniamentowego (lub je uruchamia);
- „Fill To Var”, „Fill To Or” - w tym przypadku sterownik również realizuje dwie funkcje, zależnie od aktualnie odtwarzanej odmiany akompaniamentowej (ORIGINAL lub VARIATION). Gdy sterownik po raz pierwszy wykryje dłoń (lub inny przedmiot) w polu działania, uruchomi odtwarzanie wypełnienia, po którym odtwarzania jest odmiana zasadnicza VARIATION. Za drugim razem uruchomi odtwarzanie wypełnienia, po którym odtwarzania jest odmiana zasadnicza ORIGINAL;

UWAGA: Funkcja ta jest dostępna tylko wtedy, gdy włączony jest aranżer instrumentu. Gdy będzie używać sekwencera lub funkcji SONG COMPOSER, może ci się wydawać, że sterownik nie działa, ale wszystko wróci do normy po włączeniu aranżera.

- „ADrum On/Off” - w tym przypadku sterownik służy do włączania i wyłączania partii perkusyjnej stylu akompaniamentowego;
- „ABass On/Off” - w tym przypadku sterownik służy do włączania i wyłączania partii basowej stylu akompaniamentowego;
- „Accomp On/Off” - w tym przypadku sterownik służy do włączania i wyłączania partii melodycznych stylu akompaniamentowego;
- „ABs+ADr On/Off” - w tym przypadku sterownik służy do włączania i wyłączania partii perkusyjnej i basowej stylu akompaniamentowego;
- „Acc&ABs On/Off” - w tym przypadku sterownik służy do włączania i wyłączania partii basowej i partii melodycznych stylu akompaniamentowego;



- „Acc&ABs On/Off” - w tym przypadku sterownik służy do włączania i wyłączania partii basowej i partii melodycznych stylu akompaniamentowego;

UWAGA: Poniższe możliwości sterowania są dostępne tylko w modelu VA-7, wyposażonym w funkcję VARI PHRASE.

- „Variphrase Pitch Up”, „Variphrase Pitch Down” - w tym przypadku sterownik służy do zwiększania („Variphrase Pitch Up”) lub redukowania („Variphrase Pitch Down”) wartości parametru „Pitch” funkcji VARI PHRASE, dublując pracę odpowiedniej „połowy” potencjometru ekranowego „Pitch” (⇒ 4.3.6);
- „Variphrase Time Up”, „Variphrase Time Down” - w tym przypadku sterownik służy do zwiększania („Variphrase Time Up”) lub redukowania („Variphrase Time Down”) wartości parametru „Time” funkcji VARI PHRASE, dublując pracę odpowiedniej „połowy” potencjometru ekranowego „Time” (⇒ 4.3.6);
- „Variphrase Formant Up”, „Variphrase Formant Down” - w tym przypadku sterownik służy do zwiększania („Variphrase Formant Up”) lub redukowania („Variphrase Formant Down”) wartości parametru „Formant” funkcji VARI PHRASE, dublując pracę odpowiedniej „połowy” potencjometru ekranowego „Formant” (⇒ 4.3.6);
- „Cut&Reso Up and Variphrase Formant Up” - jest to połączenie dwóch funkcji, realizowanych oddzielnie i omówionych wcześniej. To połączenie jest położeniem fabrycznym.

13.1.2. Odstrajanie (PITCH BEND)



Pola w środku ekranu służą do wybierania partii klawiaturowej, której dźwięki będzie można odstrajać za pomocą drążka [BENDER/MODULATION] (ruchy w lewo i w prawo). Chociaż może to być niespodzianką, dostępna jest również partia MDR. Wybranie wartości z przedziału od „2” - „7” umożliwia kreowanie interesujących efektów podczas posługiwania się brzmieniami *timpani* (orkiestrowy zestaw perkusyjny „71 Orchestra”).

- parametr „Assign” - jeśli nazwa tego parametru nie jest wyświetlana, naciśnij pole „↑”. Wartość „Auto” oznacza, że dana partia będzie reagować na pracę drążka [BENDER/MODULATION] tylko wtedy, gdy będzie przypisana do prawej części klawiatury (procedura sterująca SPLIT) lub do całej klawiatury (procedura sterująca WHOLE). Wartość „On” oznacza, że dana partia będzie reagować na pracę drążka [BENDER/MODULATION] nawet wtedy, gdy będzie przypisana do lewej części klawiatury. Wartość „Off” oznacza, że partia nie będzie reagować na pracę drążka [BENDER/MODULATION];
- parametr „Pitch” („0” - „24”) - jeśli nazwa tego parametru nie jest wyświetlana, naciśnij pole „↓”. Parametr służy do wyznaczania głębokości odstrajania czyli odstroięcia, uzyskiwanego w momencie wychylenia drążka [BENDER/MODULATION] w skrajne lewe lub prawe położenie. Pamiętaj jednak, że odstroięcie można dobierać niezależnie dla każdej partii klawiaturowej, więc należy dobierać muzycznie uzasadnione wartości. Wartość „0” należy dobierać dla partii, których strój nie powinien zmieniać się pod wpływem pracy drążka [BENDER/MODULATION].

UWAGA: Wartość parametru „Pitch” jest osiągana tylko przy maksymalnym wychyleniu drążka [BENDER/MODULATION]. Pośrednie położenia drążka umożliwiają stosowanie mniejszego odstroięcia.

W przypadku partii VARI PHRASE możliwości są następujące: parametr „Pitch” może przyjmować wartości od „0” - „12”, parametr „Time” może przyjmować wartości od „0” - „63”, parametr „Formant” może przyjmować wartości od „0” - „63”, a parametr „Level” może przyjmować wartości od „0” - „63”. Parametr „Level” odnosi się do poziomu głośności odtwarzania frazy funkcji VARI PHRASE. Pozostałe trzy parametry są takie same jak te, które można wykorzystywać do sterowania za pomocą ekranu (⇒ 4.3.6).

13.1.3. Modulacja



Modulacja umożliwia wprowadzanie do brzmienia efektu VIBRATO. Efekt uzyskuje się za pomocą generatora przebiegów wolnozmennych (LFO) o ustalonej prędkości (częstotliwości) modulacji. Przesuwając drążek [BENDER/MODULATION] w kierunku „od siebie” można zwiększać głębokość (amplitudę) tych cyklicznych modulacji. Pola w środku ekranu służą do wybierania partii klawiaturowej, której dźwięki będzie można modulować.

- parametr „Assign” - wartość „Auto” oznacza, że dana partia będzie reagować na pracę drążka [BENDER/MODULATION] tylko wtedy, gdy będzie przypisana do prawej części klawiatury (procedura sterująca SPLIT) lub do całej klawiatury (procedura sterująca WHOLE). Wartość „On” oznacza, że dana partia będzie reagować na pracę drążka [BENDER/MODULATION] nawet wtedy, gdy będzie przypisana do lewej części klawiatury. Wartość „Off” oznacza, że partia nie będzie reagować na pracę drążka [BENDER/MODULATION].

Jeśli wybierzesz partię VARI PHRASE , będziesz mieć do dyspozycji dodatkowe parametry, wybierane za pomocą pól „↓” i „↑”:

- parametr „LFO Pitch” (równoznaczne z efektem VIBRATO);
- parametr „LFO Formant” - modulacja formantów;
- parametr „LFO Pitch” (równoznaczne z efektem TREMOLO);

- parametr „LFO Pan” - cykliczne zmiany miejsca brzmienia w panoramie stereofonicznej (efekt AUTO PAN). Częstotliwość modulacji generatora przebiegów wolnozmiennych jest stała, a wszystkie te parametry mogą przyjmować wartość od „0” - „63”.

13.1.4. Sterownik dotykowy RIBBON



Sterownik RIBBON to pas czułego na dotyk materiału, przetwarzającego ruch przesuwanego po nim palca na komunikaty sterujące, wykorzystywane do podobnych celów, jak sterownik D-BEAM. Powyższy ekran roboczy zawiera identyczne pola, jak w przypadku sterownika D-BEAM oraz dodatkowo pole „Off”, umożliwiające wyłączenie sterownika.

13.1.5. Docisk



Ten ekran roboczy nie przypomina wyglądem ekran roboczych innych „ręcznych” sterowników tego instrumentu: partii klawiaturowych nie można wybierać naciskając odpowiednie pole i to z dwóch powodów:

- tutaj można dobierać wartości parametrów, odnoszące się do jednej, kilku lub wszystkich dostępnych partii klawiaturowych. Parametry te będą oddziaływać równocześnie za każdym razem, gdy dociśniesz klawisz, a nawet później;

- docisk można wykorzystywać do sterowania funkcjami aranżera, a więc istnieje możliwość sterowania kilkoma partiami klawiaturowymi oraz aranżerem.

Najlepszy sposób postępowania jest następujący:

- Najpierw za pomocą pól „↓” i „↑” wybierz partię, których parametry chcesz przypisać do sterowania za pomocą docisku. Do wyboru masz partię UPPER 1, UPPER 2, LOWER 1, LOWER 2 i VARI PHRASE oraz aranżer.
- Zadecyduj, czy dana partia powinna reagować na docisk (przełącznik „ON/OFF” pod nazwą partii opisany jako „ON”), czy też nie (przełącznik „ON/OFF” pod nazwą partii opisany jako „OFF”). Oczywiście „ON” oznacza „TAK”, a „OFF” oznacza „NIE”. Dla niektórych parametrów dostępny jest parametr „Value”, aby za pomocą docisku można było sterować kilkoma parametrami równocześnie.
- Naciśnij pole parametru, którego wartość chcesz zmienić. Jeśli żądany parametr nie jest wyświetlany na ekranie, odszukaj go za pomocą pól „←” i „→”.
- Za pomocą potencjometru ekranowego, koła [TEMPO/DATA] lub przycisku [DATA] i ekranu roboczego „Numeric Pad” wyznacz wartość parametru.

UWAGA: Naciśnięcie pola „Reset” resetuje wszystkie parametry aktualnie wybranej partii do wartości „0”. Dotyczy to również parametrów, które w danej chwili nie są wyświetlane na ekranie natomiast pole „↓” służy do wywoływania parametrów, umożliwiających określanie sposobu sterowania aranżerem za pomocą docisku.

13.1.5.1. Parametry dla partii klawiaturowych (oprócz partii VARI PHRASE)

Docisk działa tylko w jednym kierunku, tzn. jest w stanie generować albo dodatnie albo ujemne wartości.

- „Pitch” („-24” - „24”) - parametr służy do wyznaczania głębokości odstrajania czyli odstrojenia, uzyskiwanego za pomocą docisku. Pamiętaj tylko, że w ten sposób można odstrajać tylko w jednym kierunku;
- „TVF Cutoff” („-64” - „63”) - dobranie wartości dodatniej oznacza, że za pomocą docisku będzie można zwiększać częstotliwość odcięcia. Dobranie wartości ujemnej oznacza, że za pomocą docisku będzie można ją zmniejszać.

UWAGA: Może się zdarzyć, że nawet wysokie dodatnie lub ujemne wartości nie będą dawać zauważalnych efektów

działania docisku. W takim przypadku należy przypuszczać, że parametr „Cutoff” (⇒ 8.6) posiada wartość maksymalną.

- „Amplitude” („-64” - „63”) - dodatnie wartości umożliwiają zwiększanie za pomocą docisku poziomu głośności odtwarzania. Wartości ujemną dają efekt przeciwny.

UWAGA: I znowu może się zdarzyć, że nawet wysokie dodatnie lub ujemne wartości nie będą dawać zauważalnych efektów działania docisku. W takim przypadku należy przypuszczać, że aktualnie stosowany poziom głośności posiada wartość maksymalną.

- „LFO1 Rate” („-64” - „63”) - parametr umożliwia modyfikowanie za pomocą docisku szybkości (częstotliwości) modulacji pierwszego generatora przebiegów wolnozmiennych. W tym przypadku docisku należy używać wspólnie z drążkiem [BENDER/MODULATION], wychyłanym „od siebie” w celu zmodyfikowania fabrycznie dobranej szybkości modulacji;
- „LFO1 Pitch” („0” - „127”) - parametr umożliwia modyfikowanie za pomocą docisku głębokości modulacji pierwszego generatora przebiegów wolnozmiennych czyli kreowanie za pomocą docisku efektu VIBRATO;
- „LFO1 TVF” („0” - „127”) - parametr umożliwia wprowadzanie modulacji częstotliwości odcięcia za pomocą pierwszego generatora przebiegów wolnozmiennych czyli kreowanie za pomocą docisku efektu WAH;
- „LFO1 TVA” („0” - „127”) - parametr umożliwia wprowadzanie modulacji poziomu głośności za pomocą pierwszego generatora przebiegów wolnozmiennych czyli kreowanie za pomocą docisku efektu TREMOLO;
- „LFO2 Rate” („-64” - „63”) - parametr umożliwia modyfikowanie za pomocą docisku szybkości (częstotliwości) modulacji drugiego generatora przebiegów wolnozmiennych. W tym przypadku docisku należy używać wspólnie z drążkiem [BENDER/MODULATION], wychyłanym „od siebie” w celu zmodyfikowania fabrycznie dobranej szybkości modulacji;
- „LFO2 Pitch” („0” - „127”) - parametr umożliwia modyfikowanie za pomocą docisku głębokości modulacji drugiego generatora przebiegów wolnozmiennych czyli kreowanie za pomocą docisku efektu VIBRATO;
- „LFO2 TVF” („0” - „127”) - parametr umożliwia wprowadzanie modulacji częstotliwości odcięcia za pomocą drugiego generatora przebiegów wolnozmiennych czyli kreowanie za pomocą docisku efektu WAH;
- „LFO2 TVA” („0” - „127”) - parametr umożliwia wprowadzanie modulacji poziomu głośności za pomocą drugiego generatora

przebiegów wolnozmiennych czyli kreowanie za pomocą docisku efektu TREMOLO.

UWAGI:

- za wyjątkiem parametrów „LFO1 Rate” i „LFO2 Rate” wszystkie pozostałe parametry generatorów przebiegów wolnozmiennych są parametrami absolutnymi, nie zmieniającymi istniejących ustawień. Dlatego mogą przyjmować wartości od „0” - „127”, a nie od „-64” - „63”;
- podobnie jak parametry partii (⇒ 8.6), parametry docisku odnoszą się do edytowanej partii klawiaturowej, więc wywołanie innego brzmienia nie oznacza, że wartości tych parametrów zostaną zresetowane do „0”.

13.1.5.2. Parametry dla partii VARI PHRASE

Wartościami poniższych parametrów partii VARI PHRASE można sterować za pomocą docisku:

- „Pitch” („Up”, „Down”, „Off”) - wybierz wartość „Up” jeśli chcesz, aby stosowanie docisku zwiększało wysokość nut frazy lub wartość „Down”, jeśli chcesz, aby stosowanie docisku zmniejszało wysokość nut frazy. Po wybraniu położenia „Off” za pomocą docisku nie będzie można zmieniać wysokości nut fraz funkcji VARI PHRASE;
- „Time” („Up”, „Down”, „Off”) - wybierz wartość „Up” jeśli chcesz, aby stosowanie docisku zwiększało szybkość odtwarzania frazy lub wartość „Down”, jeśli chcesz, aby stosowanie docisku zmniejszało szybkość odtwarzania frazy. Po wybraniu położenia „Off” za pomocą docisku nie będzie można zmieniać szybkości odtwarzania fraz funkcji VARI PHRASE;
- „Formant” („Up”, „Down”, „Off”) - wybierz wartość „Up” jeśli chcesz, aby stosowanie docisku zwiększało formanty frazy lub wartość „Down”, jeśli chcesz, aby stosowanie docisku zmniejszało formanty frazy. Po wybraniu położenia „Off” za pomocą docisku nie będzie można zmieniać formantów fraz funkcji VARI PHRASE;
- „Variphase LFO Pitch”, „Variphase LFO Frmnt”, „Variphase LFO Level”, „Variphase LFO Pan” („0” - „63”) - parametry te zachowują się dokładnie tak samo, jak analogiczne parametry dla modulacji, przypisane do drążka [BENDER/MODULATION] (⇒ 13.1.3).

13.1.5.3. Parametry dla aranżera

Za pomocą pola „↓” wybierz położenie „Arranger”. Na ekranie pojawi się obraz, jak na poniższym rysunku:



Jeśli za pomocą docisku chcesz sterować aranżerem, naciśnij pole „ON/OFF” tak, aby było opisane jako „ON” (⇒ 7.2.3).

UWAGA: Komunikaty o docisku, generowane poza obszarem klawiatury, wyznaczonym do wybierania akordów sterujących, również będą sterować aranżerem.

13.1.6. Pedał SUSTAIN (kontroler CC64)



Parametry tego ekranu roboczego odnoszą się do opcjonalnego pedału przełączającego typu DP-2, DP-6 lub BOSS FS-5U, podłączonego do gniazda [SUSTAIN FOOTSWITCH], nazywanego również pedałem tłumika lub pedałem podtrzymującym. Pedal umożliwia podtrzymywanie wybrzmiewania dźwięków w podobny sposób, jak ma to miejsce w przypadku gry na fortepianie akustycznym. Chociaż do tego pedału nie można przypisywać innych funkcji, możesz zdecydować, kiedy dana partia ma reagować na kontroler CC64. Pamiętaj, że dla partii VARI PHRASE można dobierać bardziej szczegółowe opcje pracy pedału przełączającego (patrz akapit następny), natomiast ten pedał może pracować jako pedał SUSTAIN dla partii LOWER 1 i/lub LOWER 2. Za pomocą pól w środku ekranu wybierz partię, do których stosowany będzie pedał SUSTAIN. Parametr „Assign” może przyjmować następujące położenia:

- „Auto” - dana partia będzie reagować na pracę pedału SUSTAIN tylko wtedy, gdy będzie przypisana do prawej części klawiatury (procedura sterująca SPLIT) lub do całej klawiatury (procedura sterująca WHOLE);
- „On” - dana partia będzie reagować na pracę pedału SUSTAIN nawet wtedy, gdy będzie przypisana do lewej części klawiatury;
- „Off” - dana partia nie będzie reagować na pracę pedału SUSTAIN.

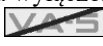
13.1.7. Pedal przełączający

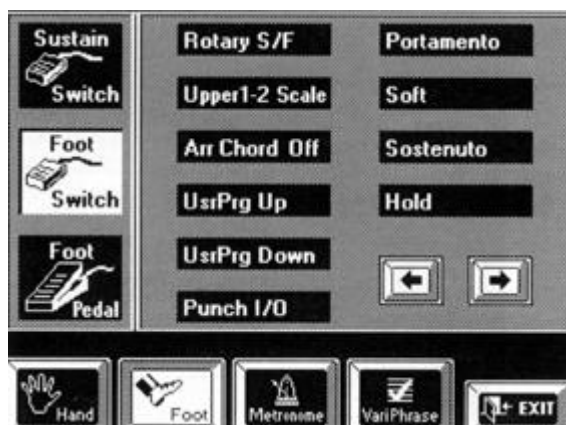


Parametry tego ekranu roboczego odnoszą się do opcjonalnego pedału przełączającego typu DP-2, DP-6 lub BOSS FS-5U, podłączonego do gniazda [FOOT SWITCH]. Wartością fabryczną jest „Start/Stop”, umożliwiające uruchamianie i zatrzymywanie aranżera. Zwróć uwagę na położenia „Soft” i „Sostenuto”, jak również możliwość wykorzystywania pedału jako pedału SUSTAIN (położenie „Hold”). Jednakże pedał nie może realizować dwóch funkcji równocześnie.

- „Start/Stop” - dublowanie pracy przycisku [START/STOP];
- „Play/Stop” - dublowanie pracy pola „PLAY”;
- „Intro” - dublowanie pracy przycisku [INTRO];
- „Ending” - dublowanie pracy przycisku [ENDING];
- „Fill” - dublowanie pracy przycisku [FILL] (uruchamianie obydwu wypełnień - odmian „FILL TO ORIGINAL” i „FILL TO VARIATION”);
- „Bsc/Adv” - uruchamianie odmiany BASIC lub ADVANCED, zależnie od tego, w którym momencie pedał został naciśnięty;
- „Org/Var” - uruchamianie odmiany ORIGINAL lub VARIATION, zależnie od tego, w którym momencie pedał został naciśnięty;
- „Bass Inversion” - przełączanie inwersji basu (⇒ 7.5.4);
- „Arr/M.Bass” - wyłączanie funkcji ARRANGER CHORD (wyłączenie rozpoznawania akordów i wyłączenie partii ABS, ⇒ 7.5) z równoczesnym wybraniem procedury sterującej SPLIT i włączeniem partii MBS;

- „PianoSt/Stand” - włączanie naprzemienne pól „Standard” i „Piano Style” funkcji ARRANGER CHORD (⇒ 7.5.3). Włączenie pola „Standard” uruchamia procedurę sterującą SPLIT, a obszar rozpoznawania akordów automatycznie przypisuje do lewej części klawiatury. Po włączeniu pola „Piano Style” automatycznie włącza się procedura sterująca WHOLE, a obszar rozpoznawania akordów jest automatycznie przypisywany do całej klawiatury. Włącza się również partia UPPER 1, jeśli była wyłączona;

UWAGA:  Włącza się również partia VARI PHRASE, jeśli do tej pory była wyłączona.



- „Rotary S/F” - przełączanie szybkości wirowania głośników w efekcie ROTARY. Oczywiście to działa tylko wtedy, gdy efekt ten jest aktualnie stosowany.

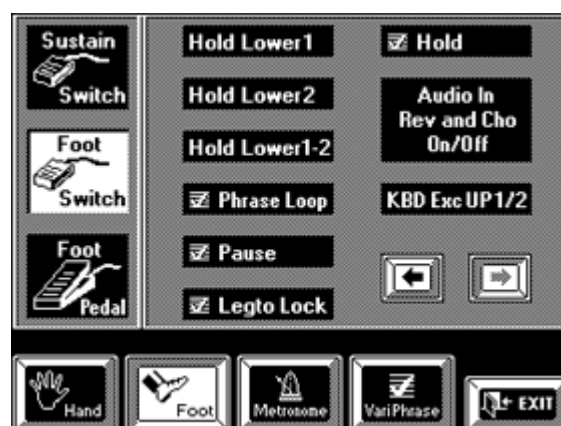
UWAGA: Efekt ROTARY jest elementem następujących efektów bloku M-FX: „13 Rotary”, „62 Rotar/Mlt”, „85 OD/Rotar” i „88 PH/Rotar”.

- „Upper 1-2 Scale” - przełączanie skali użytkownika (⇒ 6.5) dla partii UPPER 1 i UPPER 2;
- „Arr Chord Off” - przełączanie funkcji ARRANGER HOLD;
- „UsrPg Up” - wywoływanie zbioru USER PROGRAM o numerze o jedność wyższym od aktualnie stosowanego;

UWAGA: Przeznaczenie tego pedału przełączającego również jest przechowywane wśród danych zbioru USER PROGRAM, więc wywołanie innego zbioru może zmienić przeznaczenie pedału i później za pomocą pedału nie będziesz mógł już wywołać następnego zbioru.

- „UsrPg Down” - wywoływanie zbioru USER PROGRAM o numerze o jedność niższym od aktualnie stosowanego;
- „Punch I/O” - wyznaczanie punktu wejścia i wyjścia podczas zapisu wstawkowego typu PUNCH (⇒ 11.1.2.8);

- „Portamento” - przełączanie efektu PORTAMENTO (⇒ 6.2.4);
- „Soft” - w tym przypadku pedał działa jak fortepianowy pedał SOFT, redukujący poziom głośności;
- „Sostenuto” - w tym przypadku pedał działa jak fortepianowy pedał SOSTENUTO, podtrzymujący wybrzmiewanie tylko tych nut, które wybrzmiewały w momencie naciśnięcia pedału;
- „Hold” - dublowanie pracy pedału SUSTAIN. Zwróć uwagę, że pedał może również pełnić funkcję pedału SUSTAIN, chociaż do tego celu przygotowano gniazdo [SUSTAIN FOOT SWITCH]. Czasem może się zdarzyć, że trzeba używać dwóch pedałów SUSTAIN;



- „Hold Lower 1” - pedał pełni funkcję pedału SUSTAIN, ale tylko w stosunku do brzmienia, przypisanego do partii LOWER 1;
- „Hold Lower 2” - pedał pełni funkcję pedału SUSTAIN, ale tylko w stosunku do brzmienia, przypisanego do partii LOWER 2;
- „Hold Lower 1-2” - pedał pełni funkcję pedału SUSTAIN, ale tylko w stosunku do brzmień, przypisanych do partii LOWER 1 i LOWER 2.

13.1.7.1. Parametry dla partii VAR I PHRASE

Za pomocą pedału przełączającego można sterować następującymi parametrami funkcji VARI PHRASE:

- „PhraseLoop” - pedał umożliwia włączanie i wyłączanie pętli (⇒ 5.5);
- „Pause” - naciśnięcie pedału „unieruchamia” frazę na danej pozycji, więc sylaba lub dźwięk wybrzmiewają nieskończenie długo (⇒ 5.6);
- „Legto Lock” - pedał służy jako przełącznik włączania i wyłączania frazy, a klawisze pełnią rolę, przełączników wyciszenia” (⇒ 5.5);
- „Hold” - pedał pełni funkcję pedału SUSTAIN dla funkcji VARI PHRASE.

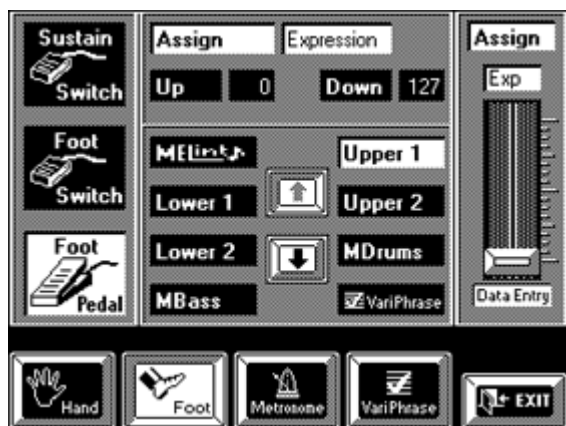
13.1.7.2. Dwa dodatkowe zastosowania pedału przełączającego

- „Audio In Rev and Ch On/Off”  - pedał służy jako przełącznik efektów CHORUS i

REVERB, pracujących w torze sygnałów audio, doprowadzanych do wejścia audio instrumentu (⇒ 4.5);

- „Kbd Exc UP1/UP2” - naciśnięcie pedału wyłącza partię UPPER 1 i włączenie partii UPPER 2 lub odwrotnie.

13.1.8. Pedał sterujący



Pedał sterujący może być wykorzystywany do rozmaitych celów. Fabrycznie dobranym zastosowaniem tego pedału jest sterowanie poziomem głośności wszystkich partii. Funkcje dla pedału dobiera się za pomocą poniższej procedury:

13.1.8.1. Wyłączanie reakcji partii na pedał sterujący

1. Zaczynj od wybrania partii, na które pedał sterujący nie powinien oddziaływać:
 - a) naciśnij pole partii, która nie powinna reagować na pracę pedału sterującego;
 - b) naciśnij pole „↓”, aby wywołać pola partii aranżera.
2. Naciśnij pole parametru „Assign” i potencjometrem ekranowym lub za pomocą koła [TEMPO/DATA] wybierz wartość „Off”.
3. Powtórz polecenia punktów 1 i 2, aby wyłączyć inne partie.

UWAGA:  Istnieje również możliwość sterowania funkcjami VARI PHRASE.

13.1.8.2. Sterowanie poziomem głośności

4. Naciśnij pole partii, która powinna reagować na pracę pedału sterującego. Naciśnij pole „↓”, aby wywołać pola partii aranżera.
5. Naciśnij pole parametru „Assign” i potencjometrem ekranowym lub za pomocą koła [TEMPO/DATA] wybierz wartość „Expression”.
6. Za pomocą pól „Up” i „Down”, potencjometru ekranowego lub, koła [TEMPO/DATA] lub przycisku [DATA] i ekranu roboczego „Numeric Pad” określ zakres działania pedału sterującego. Te dwa pola umożliwiają wyznaczanie dolnej i górnej granicy tego zasięgu. Parametry „Up” i

„Down” mogą przyjmować wartość od „1” - „127”.

UWAGA: Jeśli parametr „Assign” ma wartość „Expression”, pedał sterujący generuje komunikaty kontrolera CC11.

13.1.8.3. Parametr „Assign” w położeniu „M-FX Value 1” lub „M-FX Value 2”

Po wybraniu jednej z tych wartości pedał sterujący pełni taką samą funkcję, jak potencjometr ekranowy „M-FX Value 1” lub „M-FX Value 2” (⇒ 8.4.1). Te parametry odnoszą się do wszystkich partii klawiaturowych, wykorzystujących efekty szeregowe bloku M-FX. W takim przypadku ekran będzie mieć taki wygląd:



- parametry „Up” i „Down” służą do wyznaczania zasięgu działania pedału sterującego.

UWAGA: Parametr „Down” nie musi mieć wartości „0”, a parametr „Up” nie musi mieć wartości „127”.

13.1.8.4. Parametr „Assign” w położeniu „Formant Up” lub „Formant Up”

Po wybraniu jednej z tych wartości pedał sterujący pełni taką samą funkcję, jak potencjometr ekranowy „Formant” (⇒ 4.3.6).

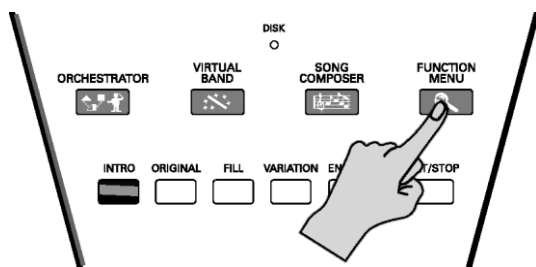
- parametry „Up” i „Down” służą do wyznaczania zasięgu działania pedału sterującego.

UWAGA: Parametr „Down” nie musi mieć wartości „0”, a parametr „Up” nie musi mieć wartości „127”.

13.2. Parametry globalne

System operacyjny instrumentu posiada również parametry, umożliwiające określanie pracy instrumentu jako całości.

1. Naciśnij przycisk [FUNCTION MENU].



Na ekranie pojawi się obraz, jak na poniższym rysunku:



2. Naciśnij pole „Global Parameter”.



3. Jeśli zachodzi potrzeba, naciśnij pole „Keyboard” tak, aby było wyświetlane w kolorze białym.

UWAGA: Parametr „Master Tune” został omówiony w akapicie 4.4.10.

13.2.1. Parametr „Tone Recall”

Gdy parametr ten ma wartość „ON”, za każdym razem, gdy w grupie KEYBOARD MODE naciskasz przycisk [PIANO], do partii UPPER 1 jest automatycznie przypisywane brzmienie „11 St.AcPiano 1”. Istnieje jednak możliwość blokowania tego automatycznego dobierania brzmienia w taki sposób, że naciśnięcie przycisku [PIANO] tylko włączy partię UPPER 1, ale przypisane do niej brzmienie będzie tym, które było przypisane ostatnio.

13.2.2. Parametr „Factory Resume”

Parametr ten umożliwia wybieranie wszystkich lub tylko niektórych ustawień zbioru USER PROGRAM o nazwie „Free Panel”, stosowanych do resetowania danej sekcji. Do czego może być potrzebna taka funkcja, skoro zbiór „Free Panel” można wywołać naciskając równocześnie przyciski [UP] i [DOWN] w grupie USER PROGRAM/FREE PANEL. A dlatego, że zbiór „Free Panel” w rzeczywistości część pamięci RAM, w której buforowane są twoje własne ustawienia. Po włączeniu zasilania instrumentu, zawartość zbioru „Free Panel” jest identyczna z tą, wywoływaną za pomocą pola „ALL” (patrz rysunek powyżej). Ale jakkolwiek zmiana w ustawieniach (np. wywołanie innego brzmienia) oznacza, że zawartość zbioru „Free Panel” zaczyna różnić się od ustawień fabrycznych. Jeśli pracę chciałbyś rozpocząć ponownie od ustawień fabrycznych, a nie chcesz wyłączać zasilania i włączać go ponownie, musisz nacisnąć jedno z pól tego parametru.

- pole „ALL” - z pamięci wywoływane są wszystkie ustawienia zbioru Free Panel”;
- pole „Tone” - z pamięci wywoływane są tylko ustawienia dla brzmień i ustawienia blokowania dla partii aranżera;
- pole „Param” - z pamięci wywoływane są wartości parametrów (ustawienia sterowania, dane funkcji UP2 SPLIT, UP2 TO LEFT, ustawienia skali użytkownika, itp.). Mówiąc w skrócie: wartości wszystkich parametrów za wyjątkiem brzmień (pole „Tone”) i miksera (pole „Mixer”);
- pole „Mixer” - z pamięci wywoływane są wartości parametrów miksera (pole „Mixer”)

13.2.2.1. Główne ustawienia dobierane w ramach opcji „Tone”

Nazwa partii	Numer brzmienia lub banku funkcji VARI PHRASE	Nazwa brzmienia lub frazy
UPPER 1	A11 <12>	St.AcPiano 1
UPPER 2	A15 <11>	DynoRhodes 1
MDR	A14	V-pop1St
MEL INT	A11 <12>	St.AcPiano 1
LOWER 1	A72 <5>	St.SlowStr.
LOWER 2	B42 <16>	WarmSaw3
MBS	A51	Acoustic Bs.
VARI PHRASE	Background Melodic Rhythmic Background 2 Background 3 Rhythmic 2	1 Uaah uaah M 3 Ooh, Baby M 2 Tururu, Tu M 7 Eh, eh, eeh F 6 Wow, wow F 6 Eih!Olele F

13.2.2.2. Główne ustawienia dobierane w ramach opcji „Mixer”

Blok efektowy	Nazwa efektu	Wartości parametrów
REVERB	Hall 2	„Charactr” = „4”, „Pre-LPF” = „0”, „Level” = „64”, „Time” = „64”, „DelayFb” = „0”, „PreDlyT” = „0”
CHORUS	Chorus 3	„Pre-LPF” = „0”, „Level” = „64”, „Feedback” = „8”, „Delay” = „80”, „Rate” = „3”, „Depth” = „19”, „Cho→Rev” = „0”, „Cho→Dly” = „0”
DELAY	Delay 1	„Pre-LPF” = „0”, „Time C” = „340”, „TRatioL” = „4%”, „TRatioR” = „4%”, „Level C” = „127”, „Level L” = „0”, „Level R” = „0”, „Level” = „64”, „Fback” = „+16”, „Cho→Rev” = „0”
EQ		„L-Freq” = „200 Hz”, „L-Gain” = „0 dB”, „H-Freq” = „3 kHz”, „L-Gain” = „0 dB”
M-FX	38-Reverb	„Type” = „Off”, „M-Value1”: „Time” = „120”, „M-Value2”: „Balance” = „64”, „To Reverb” = „40”, „To Chorus” = „0”, „To Delay” = „0”, „EQ” = „On”

13.2.3. Parametr „Virtual Band Autorun”

Gdy parametr ten ma wartość „OFF”, ekran roboczy „Virtual Band” nie pojawia się automatycznie za każdym razem, gdy włączasz zasilanie. Pamiętaj, że wybranie położenia „OFF” uniemożliwia wywołanie tego ekranu roboczego za pomocą przycisku [VIRTUAL BAND].

- Naciśnij przycisk [FUNCTION MENU], a następnie pole „Global Parameter”.
- Naciśnij pole „Startup”.

- Naciśnij pole „ON/OFF” parametru „Virtual Band Autorun”, aby wybrać żądane położenie. Parametr „Startup MIDI Set” został omówiony w akapicie 14.5, a parametr „Startup User Program” w akapicie 9.3.2.

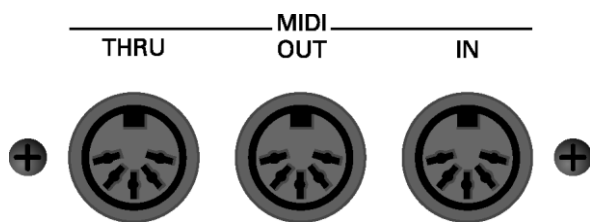
Rozdział 14: MIDI

14.1. Informacje ogólne o systemie MIDI

Złącza MIDI

Komunikaty MIDI są transmitowane i odbierane za pomocą trzech gniazd i specjalnych kabli. Gniazdo MIDI IN służy do odbioru komunikatów MIDI, nadchodzących od innych urządzeń MIDI. Gniazdo MIDI OUT służy do transmitowania komunikatów MIDI, generowanych przez instrument, a gniazdo MIDI THRU służy do retransmitowania komunikatów, trafiających do gniazda MIDI IN.





Kanały MIDI

W systemie MIDI komunikaty można przesyłać równocześnie szesnastoma kanałami, co umożliwia równoczesne sterowanie szesnastoma instrumentami MIDI. Obecnie większość instrumentów MIDI - podobnie jak VA-5/VA-7 - to urządzenia wielobrzmieniowe, co oznacza, że potrafią równocześnie odtwarzać kilka partii instrumentalnych. Ta koncepcja wcale nie jest trudna do zrozumienia: instrument został wyposażony w aranżer, zdolny do równoczesnego odtwarzania partii perkusji, basu i do sześciu akompaniamentowych partii melodycznych, a jeszcze dodatkowo możesz posługiwać się nawet siedmioma partiami klawiaturowymi. Instrument, zdolny do równoczesnego odtwarzania wielu różnych barw, jest nazywany instrumentem wielobrzmieniowym. To samo dotyczy modułów brzmieniowych, takich np. jak moduły serii SOUND CANVAS.

Rodzaje komunikatów MIDI

Najważniejszym aspektem systemu MIDI jest to, że pozwala jednemu instrumentowi na informowanie drugiego instrumentu kiedy należy zagrać nutę, jak długo trzeba ją grać i z jaką dynamiką (czyli jak głośno powinna wybrzmiewać). Innym aspektem muzycznej działalności jest stosowanie różnych efektów i technik, takich jak efekty VIBRATO i TREMOLO, odstrajanie drążkiem PITCH BEND, poziom głośności i miejsce barw w panoramie stereofonicznej. Inna grupa komunikatów MIDI służy do informowania urządzenia odbiorczego kiedy wywołać inną barwę i jaka to ma być barwa; służą do tego komunikaty BANK SELECT i PROGRAM CHANGE. Komunikaty tego typu umożliwiają wywoływanie nie tylko barw, ale i Zestawów PERFORMANCE, stylów muzycznych i zestawów perkusyjnych. Jeszcze inne komunikaty MIDI służą do synchronizowania pracy dwóch instrumentów MIDI, aby zaczynały i kończyły odtwarzanie w tym samym momencie i pracowały w tym samym tempie.

14.1.1. Komunikaty MIDI, wykorzystywane w tym instrumencie

Sposób reakcji urządzenia MIDI na odbierane komunikaty (tzn. w jaki sposób wytwarza dźwięk) zależy od charakteru urządzenia. Oznacza to, że jeśli urządzenie nie jest w stanie wykonać odbieranego polecenia, muzyczny rezultat nie będzie taki, jakiego oczekujesz. Istnieje kilka poziomów kompatybilności z systemem MIDI i nie wszystkie

urządzenia MIDI są w stanie rozpoznawać wszystkie istniejące komunikaty MIDI i poprawnie na nie reagować.

UWAGA: Komunikaty MIDI, których rozpoznawanie jest wymagane w urządzeniu, kompatybilnym ze standardem GM, oznaczono znakiem „*”.

• komunikaty o nutach*

Komunikaty tego typu przenoszą informacje o nutach, odtwarzanych za pomocą klawiatury i zawierają następujące elementy:

- **numer nuty (MIDI#)** - numer MIDI, przypisany do naciśniętego lub zwalnianego klawisza;
- komunikat **NOTE ON** - informacja sygnalizująca moment naciśnięcia klawisza;
- komunikat **NOTE OFF** - informacja sygnalizująca moment zwolnienia klawisza;
- **dynamika (VELOCITY)** - informacja o tym, jak silnie naciśnąłeś klawisz.

UWAGA: W wielu instrumentach (takich jak VA-5/VA-7) komunikat NOTE ON o wartości równej „0” jest wykorzystywany do sygnalizowania końca nuty (odpowiednik komunikatu NOTE OFF).

• komunikaty o pracy drążka (kółka) PITCH BEND*

Komunikaty tego typu podają pozycję drążka PITCH BEND. Po odebraniu takiego komunikatu zmienia się wysokość odtwarzanej nuty.

• komunikaty wywołujące banki barw (kontrolery CC00 i CC32) oraz komunikaty o zmianie barwy (PG - PROGRAM CHANGE)*

W modelu VA-5/VA-7 komunikaty tego typu służą do wywoływania brzmień. Kontrolery CC0 i CC32 dodawane są wtedy, gdy staje się jasne, że za pomocą tylko komunikatów PG nie będzie można wywoływać wszystkich brzmień danego instrumentu (rzadko który, produkowany obecnie instrument lub moduł brzmieniowy, posiada nie więcej niż 128 brzmień).

UWAGI:

- **nie zapominaj o tym, aby za komunikatami wywołującymi banki barw przesyłać komunikat PG.** Jeśli prześlesz tylko kontrolery CC00 i CC32, ani brzmienie nie zostanie wywołane, ani bank brzmień. Oto przykładowy prawidłowy porządek pakietu:
- 1.1.0 - kontroler CC0 + wartość;
- 1.1.1 - kontroler CC32 + wartość (0, 1 lub 2);
- 1.1.2 - komunikat PG.

Zwróć uwagę, że komunikaty te nie zostały umieszczone na tej samej pozycji [np. 1.1.0 (pierwszy takt, pierwsza miara, puls zerowy czyli sam początek sekwencji)].

Kolejność ustawienia komunikatów jest bardzo ważna;

- w modelu VA-5/VA-7 kontroler CC32 służy do wywoływania Map Brzmień:
 - wartość „0” oznacza: „nie opuszczaj aktualnie wybranej grupy”;
 - wartość „1” oznacza: „stare brzmienia, model SC-55”;
 - wartość „2” oznacza: „brzmienia modelu G-800”;
 - wartość „3” oznacza: „brzmienia modelu G-1000”;
 - wartość „4” oznacza: „brzmienia modelu VA-5/VA-7”.

14.1.1.1. Kontrolery

Przeznaczenie kontrolera jest określone przez jego numer identyfikacyjny (ID) i nie należy go mylić z wartością kontrolera:

- **CC01*** - komunikaty o pracy kółka (dźwigni) MODULATION, sterowanie efektem VIBRATO;
- **CC07*** - komunikaty o poziomie głośności partii;
- **CC11*** - komunikaty o ekspresji. Poziomem głośności partii instrumentu można sterować za pomocą dwóch kontrolerów: CC7 i CC11. Jeżeli do danej partii dociera którykolwiek z tych komunikatów, posiadający wartość „0”, partia milknie;
- **CC10*** - komunikaty o miejscu brzmienia, przypisanego do danej partii, w panoramie stereo;
- **kontrolery ogólnego przeznaczenia** (CC16 - CC19) - te kontrolery nie są wykorzystywane w systemie MIDI. W tym instrumentcie kontrolery CC16 i CC17 służą do sterowania parametrami efektów bloku M-FX, przypisywanymi do potencjometrów ekranowych „M-Value1” i „M-Value2”;
- **CC64*** - komunikaty o pracy pedału SUSTAIN (komunikaty HOLD ON i HOLD OFF). Gdy odbierany jest komunikat HOLD ON, wybrzmiewanie nut jest podtrzymywane. W przypadku brzmień zanikających samoistnie, takich jak fortepian, poziom głośności obniża się stopniowo, aż odebrany zostanie komunikat HOLD OFF. W przypadku brzmień nie zanikających samoistnie, takich jak organy, poziom wybrzmiewających dźwięków jest podtrzymywany tak długo, aż odebrany zostanie komunikat HOLD OFF;
- **CC66** - komunikaty efektu SOSTENUTO, pedału fortepianowego, podtrzymującego wybrzmiewanie tylko tych nut, które wybrzmiewały w momencie naciśnięcia pedału. Kontroler ten symuluje pracę tego pedału. Funkcja ta może być również przypisywana do pedału przełączającego;

- **CC67** - trzeci pedał fortepianu wycisza dźwięki, wybrzmiewające w momencie naciśnięcia pedału. Kontroler ten symuluje pracę tego pedału. Funkcja ta może być również przypisywana do pedału przełączającego;
- **CC91** - poziom sygnału, kierowanego z danej partii do efektu pogłosowego (blok REVERB);
- **CC93** - poziom sygnału, kierowanego z danej partii do efektu modulowanego (blok CHORUS);
- **CC94** - poziom sygnału, kierowanego z danej partii do linii opóźniającej (blok DELAY). Kontroler nie jest dostępny dla partii perkusyjnych (ADR i MDR);
- **CC65** (przełącznik efektu PORTAMENTO), **CC05** (czas trwania efektu PORTAMENTO - szybkość zmiany wysokości dźwięku), **CC84** (numer nuty źródłowej - poprzednio zagranej) - efekt PORTAMENTO tworzy efekt płynnego przejścia wysokości dźwięku od nuty zagranej poprzednio do nuty nowej;
- **CC100, CC101** (młodszy i starszy bajt kontrolerów RPN)*; **CC06** i **CC38** (kontrolery danych)* - ponieważ kontrolery RPN (Registered Parameter Number) zostały zdefiniowane w specyfikacjach MIDI, komunikaty takie można wymieniać pomiędzy urządzeniami różnych typów. Kontrolery CC100 i CC101 określają parametr, który ma być modyfikowany, a kontrolery CC06 i CC38 określają jego wartość. Kontrolery RPN można wykorzystywać do wyznaczania głębokości odstrajania kółkiem PITCH BEND, odstroięcia dokładnego (FINE TUNE) i zgrubnego (COARSE TUNE).

UWAGA: Wartości, modyfikowane za pomocą kontrolerów RPN, nie są resetowane nawet wtedy, gdy odbierany jest komunikat PG, wywołujący inne brzmienie.

- **CC98, CC99** (młodszy i starszy bajt kontrolerów NRPN); **CC06** i **CC38** (kontrolery danych) - kontrolery te można wykorzystywać do sterowania tymi parametrami barw, które są unikalne dla danego urządzenia. Kontrolery CC98 i CC99 określają parametr, który ma być modyfikowany, a kontrolery CC06 i CC38 określają jego wartość. Ponieważ format GS definiuje funkcje kilku kontrolerów NRPN, w aplikacjach kompatybilnych z tym formatem można je wykorzystywać do modyfikowania efektu VIBRATO, parametrów obwiedni i filtra cyfrowego (częstotliwość odcięcia i dobroć filtra).

UWAGI:

- wartości, modyfikowane za pomocą kontrolerów RPN, nie są resetowane nawet wtedy, gdy odbierany jest komunikat PG, wywołujący inną barwę;
- w ustawieniu fabrycznym model G-1000 ignoruje kontrolery NRPN. Ich odbiór jest uaktywniany dopiero po uruchomieniu

procedury GM/GS (po naciśnięciu przycisku [GM/GS MODE]) lub po odebraniu kontrolera GS RESET. Odbiór tych kontrolerów można również włączyć „ręcznie”, w ramach ekranu roboczego „RX” (patrz dalsza część tego rozdziału).

14.1.1.2. Komunikaty o docisku (tylko kanałowy typ docisku: CHANNEL AFTERTOUCH*)

Komunikaty tego typu przenoszą informacje o dociskaniu już wciśniętego klawisza. Za ich pomocą można sterować różnymi parametrami brzmienia. Istnieją dwa rodzaje docisku:

- docisk polifoniczny (POLYPHONIC AFTERTOUCH) - komunikaty są generowane oddzielnie przez każdy naciśnięty klawisz;
- docisk kanałowy (CHANNEL AFTERTOUCH) - wartość komunikatu oddziałuje na wszystkie nuty, transmitowane danym kanałem MIDI.

14.1.1.3. ALL SOUND OFF

Komunikat ten wycisza wszystkie nuty, wybrzmiewające w momencie odbioru tego komunikatu.

14.1.1.4. ALL NOTES OFF*

Komunikat ten powoduje, że do każdej wybrzmiewającej w danym kanale nuty wysyłany jest komunikat NOTE OFF. Jeśli jednak włączona jest funkcja HOLD lub SOSTENUTO, dźwięki wybrzmiewają aż do nadejścia komunikatu wyłączającego (OFF).

14.1.1.5. RESET ALL CONTROLLERS*

Komunikat służy do resetowania niżej wymienionych kontrolerów do wartości, przyjętych w systemie MIDI jako bazowe:

- PITCH BEND - „0”
(położenie środkowe, brak wychyleń);
- docisk typu polifonicznego - „0” (minimum);
- docisk typu kanałowego - „0” (minimum);
- CC1 - „0” (minimum);
- CC11 - „127” (maksimum);
- CC64 - „0” (wyłączony);
- CC65 - „0” (wyłączony);
- CC66 - „0” (wyłączony);
- CC67 - „0” (wyłączony);
- RPN - brak przypisania numeru;
- NRPN - brak przypisania numeru.

UWAGA: Wartości parametrów, modyfikowanych za pomocą kontrolerów

RPN i NRPN nie zmieniają się po odebraniu przez urządzenie komunikatu RESET ALL CONTROLLERS.

14.1.1.6. Funkcja ACTIVE SENSING

Funkcja ta służy do wykrywania wadliwych połączeń MIDI, takich jak odłączony lub przzerwany kabel MIDI. Instrument transmittuje ten komunikat w wyznaczonych interwałach czasowych. Gdy w gnieździe MIDI IN pojawia się komunikat ACTIVE SENSING, rozpoczyna się działanie funkcji i jeśli komunikat ten nie pojawia się przez okres dłuższy niż 420 milisekund, system zakłada, że kabel został odłączony. Jeżeli to się zdarzy, ucinane jest wybrzmiewanie wszystkich aktualnie wybrzmiewających nut. Ta sama procedura jest realizowana również wtedy, gdy instrument odbiera komunikat RESET ALL CONTROLLERS.

14.1.1.7. Komunikaty systemowe EXCLUSIVE

Komunikaty tego typu wykorzystywane są do sterowania funkcjami, które są unikalne dla danego urządzenia. Chociaż uniwersalne komunikaty systemowe EXCLUSIVE mogą być wymieniane przez urządzenia, wytworzone przez różnych producentów, większość komunikatów EXCLUSIVE może być stosowanych tylko do jednego rodzaju instrumentu. W celu rozpoznawania, dla którego urządzenie przeznaczony jest dany komunikat systemowy, komunikaty EXCLUSIVE firmy ROLAND zawierają identyfikatory wytwórcy, urządzenia i modelu.

UWAGA: Format komunikatów systemowych EXCLUSIVE oraz typy tych komunikatów, rozpoznawanych przez ten model, podane w odrębnej broszurze.

14.1.1.8. Uniwersalne komunikaty systemowe EXCLUSIVE

- „GM System On” - po odebraniu takiego komunikatu instrument przekształca się w moduł brzmieniowy, kompatybilny ze standardem General MIDI, a instrument przestaje reagować na komunikaty BANK SELECT i kontrolery NRPN. Na początku plików muzycznych, dostępnych w handlu, które wyposażono w logo standardu GM, zawsze umieszczany jest ten kontroler. Oznacza to, że jeśli odtwarzasz utwór od początku, parametry modułu brzmieniowego są automatycznie resetowane do wartości bazowych;
- „GS Reset” - po odebraniu instrument resetuje wartości parametrów do wartości bazowych formatu GS. Na początku danych muzycznych, dostępnych w handlu, które wyposażono w logo formatu GS, zawsze umieszczany jest ten kontroler. Oznacza to, że jeśli odtwarzasz utwór od początku, parametry modułu brzmieniowego

- są automatycznie resetowane do wartości bazowych;
- „**Master Volume**” - komunikat ten służy do sterowania poziomem głośności instrumentu jako całości;
- **inne komunikaty systemowe EXCLUSIVE**” - instrument jest w stanie przyjmować wszystkie standardowe komunikaty systemowe EXCLUSIVE formatu GS (identyfikator modelu = 42H). **Litera H oznacza, że liczba należy do układu szesnastkowego (heksadecymalnego), a nie dziesiętnego.**

14.1.2. Tabele implementacji

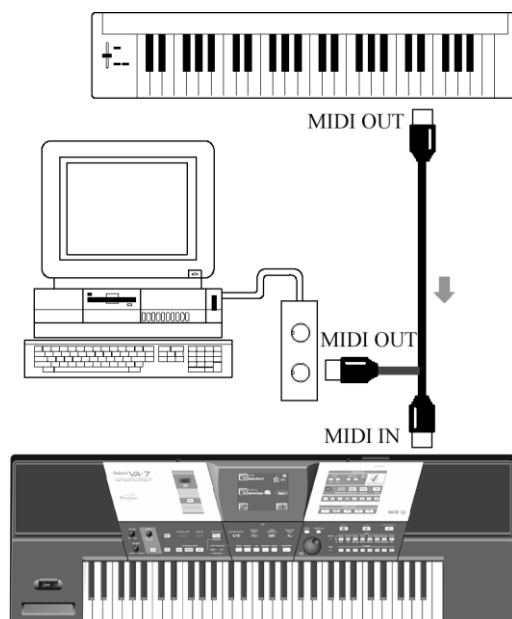
System MIDI umożliwia łączenie urządzeń MIDI o różnym przeznaczeniu lecz na ogół nie wszystkie komunikaty MIDI mogą być wymieniane pomiędzy nimi. Jeśli np. do sterowania brzmieniami posługujesz się dociskiem (AFTERTOUCH), a moduł brzmieniowy, podłączony do instrumentu, nie rozpoznaje komunikatów tego typu, nie osiągniesz zamierzonych rezultatów. W takim przypadku będzie mógł korzystać tylko z tych komunikatów MIDI, które obydwa urządzenia są w stanie rozpoznać i zrealizować zawarte w nich polecenia.

Specyfika systemu MIDI powoduje, że w instrukcjach obsługi zamieszczane są tabele implementacji MIDI (**MIDI Implementation Chart**), informujące, które komunikaty MIDI dane urządzenie jest w stanie transmitować (kolumna „Transmitted” i odbierać (kolumna „Received”). Znak „o” oznacza, że można posługiwać się tym rodzajem komunikatów MIDI, a znak „x”, że ten typ komunikatów nie jest transmitowany, a jego odbiór jest ignorowany.

14.2. Odbiór komunikatów MIDI

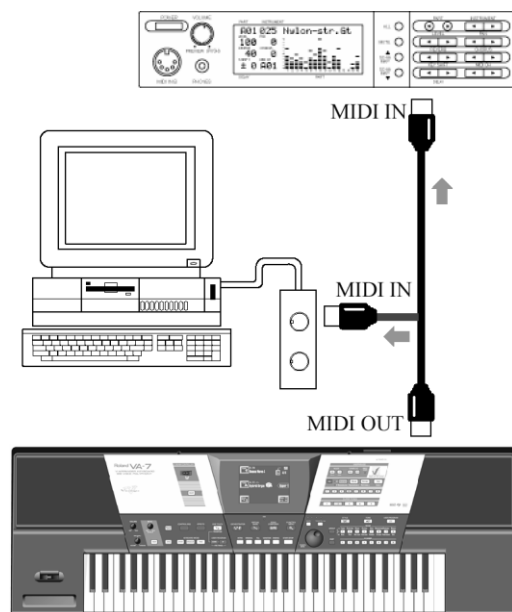
14.2.1. Odbiór komunikatów MIDI (RX)

Aby grając na zewnętrznej klawiaturze MIDI lub posługując zewnętrznym komputerem lub sekwencerem w pełni wykorzystywać brzmienia tego instrumentu, wykonaj połączenia, jak pokazano na poniższym rysunku:



14.2.2. Transmisja komunikatów MIDI (TX)

Aby zewnętrzny moduł brzmieniowy prawidłowo reagował na nuty, które będziesz grać na klawiaturze G-1000 albo aby komputer lub zewnętrzny sekwencer prawidłowo to rejestrował, wykonaj połączenia, jak pokazano na poniższym rysunku:



14.2.3. Edycja funkcji MIDI

Do wywoływania funkcji MIDI służy poniższa procedura:

1. Naciśnij przycisk [FUNCTION MENU].
2. Na ekranie roboczym, który się pojawi, naciśnij pole „MIDI”. Na ekranie pojawi się obraz, jak na poniższym rysunku:



3. Naciśnij pole „Edit”.

14.2.4. Opcje grupy „Macro Settings”

Pierwszy ekran roboczy, związany z edycją ustawień MIDI, zawiera grupę „Macro Settings”. Pięć dużych pól pełni te same funkcje, co pola grupy „Factory Resume” zbioru USER PROGRAM o nazwie „Free Panel” (13.2.2). Naciśnięcie danego pola powoduje resetowanie wybranej części danych do ustawień fabrycznych.

- pole „Keybrd & Style” wywołuje fabrycznie dobrane ustawienia MIDI dla partii klawiaturowych (UPPER 1, UPPER 2, LOWER 1, LOWER 2, VARI PHRASE, MEL INT, MDR) oraz partii aranżera (ADR, ABS, ACC1 - ACC6). Najważniejsze (i najpraktyczniejsze) zastosowanie tego pola to wywoływanie fabrycznie dobranych ustawień kanałów MIDI po wypróbowaniu rozmaitych możliwości.

UWAGA: Pole odnosi się zarówno do ustawień MIDI, związanych z transmisją (TX), jak i z odbiorem (RX) komunikatów MIDI.

- pole „Only Song” wywołuje fabrycznie dobrane ustawienia MIDI dla partii funkcji SONG COMPOSER. Być może nie zwróciłeś na to uwagi, ale są to oddzielne partie. Model VA-5/VA-7 jest w rzeczywistości 32-kanałowym, wielobrzmieniowym modulem dźwiękowym;
- pole „All Parts Local On” włącza funkcję LOCAL (⇒ 14.3.1) dla wszystkich partii, co oznacza połączenie klawiatury i sterowników instrumentu z jego modulem brzmieniowym. Pomoże ci to zaoszczędzić mnóstwo czasu, jeśli nie będziesz pamiętać, którym partiom wyłączyłeś funkcję LOCAL;
- pole „All Parts Local Off” wyłącza funkcję LOCAL (⇒ 14.3.1) dla wszystkich partii, co oznacza przerwanie połączenia klawiatury i sterowników instrumentu z jego modulem brzmieniowym;
- pole „Factory Resume” łączy w sobie działanie pól „Keybrd & Style”, „Only Song” i „All Parts Local On”.

Po naciśnięciu jednego z pól numer aktualnie wywołanego Zestawu MIDI (⇒ 14.5) jest

oznaczany gwiazdką w celu zasygnalizowania, że bieżące ustawienia nie są zgodne z zawartością tego zestawu. Zestaw MIDI o numerze „0” działa tak samo, jak zbiór USER PROGRAM o nazwie „Free Panel” - jest to bufor pamięci, w którym czasowo przechowywane są wszystkie zmiany, dokonywane w ustawieniach. Pamięć stała ROM również posiada taki bufor - jego zawartość wywoływana jest przez naciśnięcie pola „Factory Resume”.

Po dobraniu wartości parametrów MIDI być może zechcesz zapisać je do Zestawu MIDI (⇒ 14.5) w celu szybkiego wywoływania ich w przyszłości. Wywołanie innego Zestawu MIDI może radykalnie zmienić sposób zachowywania się instrumentu w ramach systemu MIDI.

14.2.5. Co dalej?

Po wykonaniu polecenia powyższego punktu 3 w dolnej części ekranu zauważysz cztery pola.

4. Naciśnij jedno z tych pól w celu wybrania żądanej grupy partii lub funkcji użytkowych.



5. Za pomocą pól „↓” i „↑” w ramach danego ekranu roboczego wywołuj partię, dla której chcesz dobierać ustawienia.
6. Naciskaj pola w kolumnie „MIDI RX” w celu określania sposobu odbioru komunikatów MIDI oraz w kolumnie „MIDI TX” w celu określania sposobu ich transmisji. Do tego celu możesz posługiwać się również kołem [TEMPO/DATA].

UWAGA: Naciśnięcie pola „Default” wywołuje fabrycznie dobraną wartość zaznaczonego (wyświetlanego w kolorze białym) parametru.

14.3. Pola „Keyboard MIDI”, „Style MIDI” oraz „Song MIDI”

dostęp z poziomu ekranu roboczego MASTER:

naciśnij kolejno: [FUNCTION MENU]

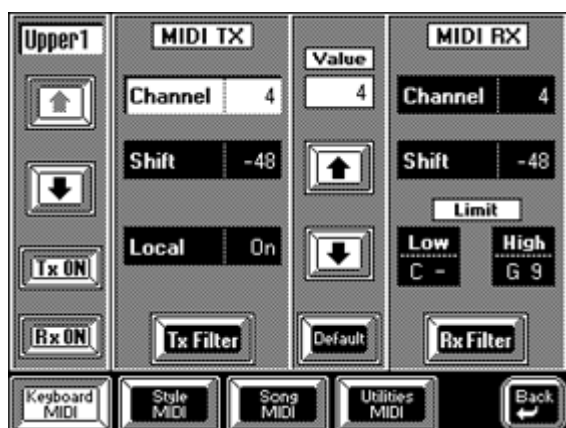
→ „MIDI” → „Keyboard MIDI” **lub**

[FUNCTION MENU]

→ „MIDI” → „Style MIDI” **lub**

[FUNCTION MENU]

→ „MIDI” → „Song MIDI”



Ponieważ te trzy ekrany robocze zawierają zestaw takich samych parametrów, omówimy je wspólnie.

- „Part” (lewy, górny róg ekranu) - parametr służy do wyboru partii:

Pole	Dostępne partie
„Keyboard MIDI”	UPPER 1, UPPER 2, LOWER 1, LOWER 2, MBS, MDR, MEL INT, VARI PHRASE, AUDIO IN
„Style MIDI”	ADR, ABS, ACC1, ACC2, ACC3, ACC4, ACC5, ACC6
„Song MIDI”	1 – 16

Partie utworu są szesnastoma dodatkowymi partiami, dostępnymi zawsze poprzez MIDI. Oczywiście partie te mogą być wykorzystywane przez funkcję SONG COMPOSER i szesnastośladowy sekwencer do transmisji danych;

- „Channel” („1” - „16”) - w kolumnie „MIDI RX” parametr służy do wyznaczania kanału odbiorczego MIDI, przypisanego do partii, wskazywanej parametrem „Part”, a w kolumnie „MIDI TX” parametr służy do wyznaczania kanału transmisyjnego MIDI dla tej partii.

UWAGA: Sugerujemy, aby do transmisji i odbioru komunikatów MIDI partia zawsze wykorzystywać ten sam kanał MIDI.

- „Shift” („-48” - „48”) - parametr umożliwia transponowanie nut, nadchodzących gniazdem MIDI [IN] (kolumna „MIDI RX”), przed skierowaniem ich do wewnętrznego modułu brzmieniowego instrumentu oraz transponowanie nut, kierowanych do gniazda MIDI [OUT] (kolumna „MIDI TX”). Maksymalna transpozycja to cztery oktawy (48 półtonów) w górę lub w dół;

14.3.1. Funkcja LOCAL

- „Local” (grupa „MIDI TX” - dotyczy tylko komunikatów MIDI, generowanych i transmitowanych przez instrument). W położeniu „On” (wartość fabryczna) klawiatura oraz

sterowniki instrumentu są połączone z wewnętrznym modulem brzmieniowym. Po wybraniu wartości „Off” połączenie to jest przerywane. Gdy instrument współpracuje z zewnętrznym sekwencerem, wyposażonym w funkcję SOFT THRU (MIDI ECHO - retransmisja gniazdem MIDI OUT komunikatów MIDI, nadchodzących gniazdem MIDI IN) oraz (i) gniazda MIDI [IN] i [OUT] są połączone z zewnętrznym sekwencerem i

(ii) VA-5/VA-7 jest instrumentem sterującym, wybranie położenia „Off” zabezpieczy cię przed efektem „podwójnych” nut, pojawiających się w powstałej pętli MIDI (wewnętrzny moduł brzmieniowy generuje równocześnie dwie identyczne nuty - jedną po otrzymaniu sygnału z klawisza własnej klawiatury i drugą po otrzymaniu komunikatu MIDI, wygenerowanego przez naciśnięcie tego klawisza, który trafił do zewnętrznego sekwencera i wrócił gniazdem MIDI [IN]).

14.3.2. Grupa „Limit”

Grupa ta znajduje się w grupie „MIDI RX” i dotyczy tylko komunikatów MIDI, odbieranych gniazdem MIDI [IN].

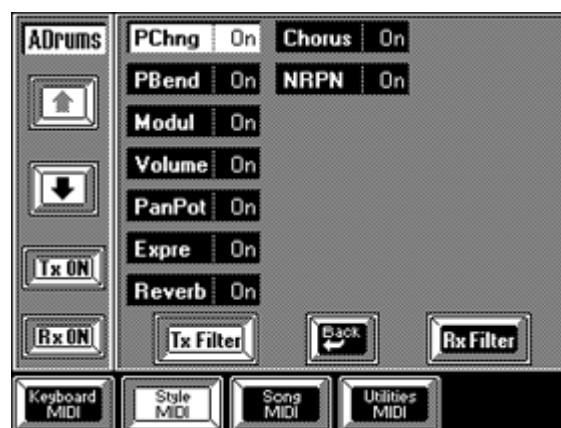
- parametry „Low” i „High” („C-1” - „G9”, „RX”) służą do wyznaczania przedziału nutowego, odbieranego przez daną partię. Jeśli do partii trafi nuta niższa lub wyższa, zostanie ona zignorowana. Może to być użyteczne wtedy, gdy do sterowania daną partią jest wykorzystywany akordeon MIDI, transmitujący na tym samym kanale MIDI nutę basową i akordy.

UWAGI:

- parametr „Low” nie może mieć niższej wartości niż parametr „High” i odwrotnie;
- niektóre instrumenty pracują w przedziale nutowym od C-2 do G8. Być może trzeba będzie „dodać oktawę” do wartości, wyświetlanej na ekranie komputera lub zewnętrznego sekwencera;
- w przypadku partii AUDIO IN w obu grupach dostępny jest tylko parametr „Channel”. Ponadto partia ta nie transmituje ani nie odbiera nut (komunikatów MIDI typu NOTE) lecz tylko kontrolery CC07, CC10, CC91 i CC93.

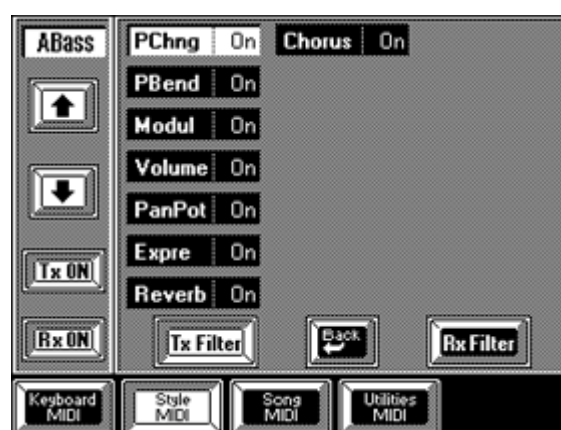
14.3.3. Pola „TX Filter” i „RX Filter”

Pole służą do filtrowania odbioru (pole „Rx Filter”) i transmisji (pole „Tx Filter”) komunikatów MIDI (selektywna transmisja i odbiór).



Po naciśnięciu jednego z tych pól na ekranie pojawia się obraz, podobny do tego na powyższym rysunku, zawierający parametry, umożliwiające wyłączenie odbioru lub transmisji określonych typów komunikatów MIDI. Wartość „On” danego parametru wskazuje, że dany typ komunikatów MIDI będzie odbierany lub transmitowany:

- „Pchng” - komunikaty PROGRAM CHANGE (włącznie z komunikatami BANK SELECT);
- „PBend” - komunikaty o pracy drążka PITCH BEND;
- „Modul” - kontroler CC1;
- „Volum” - kontroler CC7;
- „PanPt” - kontroler CC10;
- „Expre” - kontroler CC11;
- „Hold” - kontroler CC64;
- „Sostn” - kontroler CC66;
- „Soft” - kontroler CC67;
- „CC69” - kontroler CC69;
- „Revr” - kontroler CC91;
- „Chrus” - kontroler CC93;
- „Delay” - kontroler CC94;
- „CAF” - docisk kanałowy;
- „RPN” - kontroler CC100/101;
- „NRPN” - kontroler C98/99;
- „SysEx” - komunikaty systemowe EXCLUSIVE;
- „CC16”, „CC17” - kontrolery dublujące pracę potencjometrów ekranowych „M-Value1” i „M-Value2”;
- „C32=0” - co robić, gdy do instrumentu dociera kontroler CC32 o wartości „0”. Dla tego położenia możesz wybierać położenie „4” (brzmienia modelu VA-5/VA-7), „1”, „2” lub „3”. Nie ma możliwości całkowitego wyłączenia odbioru tego komunikatu.

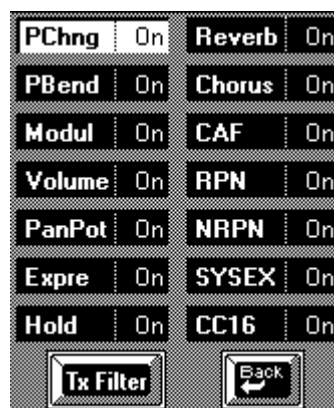


Zwróć uwagę, że parametr NRPN jest dostępny tylko dla partii ADR i jest wykorzystywany do przestrajania brzmień instrumentów perkusyjnych (⇒ 12.4.1.5).

14.3.5. Filtrowanie komunikatów MIDI dla partii

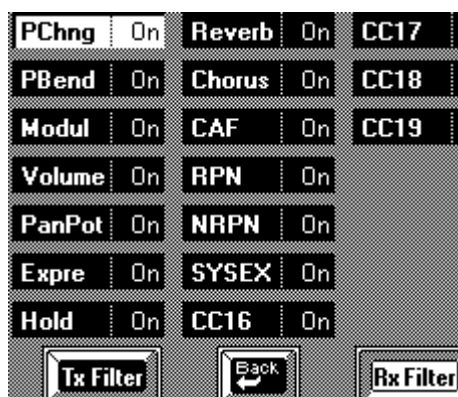
VARI PHRASE ~~VAS~~

Partia VARI PHRASE posługuje się całkowicie innym generatorem brzmieniowych, niż inne partie instrumentu. Dlatego właśnie nie reaguje na kontroler CC32 i dla ekrany robocze filtrowania komunikatów MIDI wyglądają trochę inaczej.



14.3.4. Filtrowanie komunikatów MIDI dla partii aranżera (pole „Tx Filter”)

Partie aranżera transmitują i odbierają niżej podane komunikaty MIDI, dlatego właśnie wykaz parametrów jest o wiele krótszy.



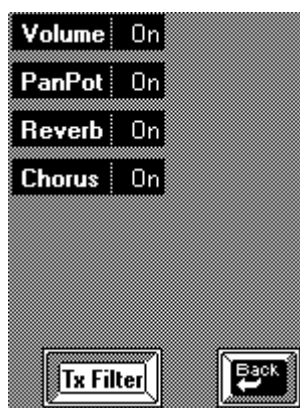
Objaśnienia parametrów zamieszczono wcześniej lecz oprócz nich są jeszcze cztery nowe:

- „CC16” - potencjometr ekranowy „Pitch”;
- „CC17” - potencjometr ekranowy „Time”;
- „CC18” - potencjometr ekranowy „Formant”;
- „CC19” - kontroler ogólnego przeznaczenia do sterowania partią VARI PHRASE.

14.3.6. Filtrowanie komunikatów MIDI dla partii

AUDIO IN

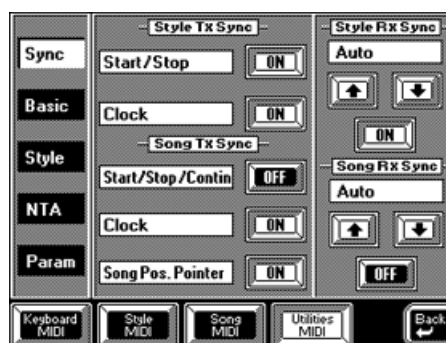
Wspominaliśmy już wcześniej, że partia AUDIO IN nie transmituje ani nie odbiera żadnych komunikatów MIDI, ponieważ jest wykorzystywana do wzmacniania twojego śpiewu. Istnieje jednak możliwość transmisji i odbioru efektów, poziomu głośności i panoramy w celu zdalnego sterowania tą partią. Z powyższych powodów wykaz parametrów filtrowania dla tej partii jest najkrótszy ze wszystkich partii klawiaturowych.



14.4. Funkcje użytkowe MIDI

14.4.1. Synchronizacja transmisji i odbioru MIDI (opcja „Sync”)

dostęp z poziomu ekranu roboczego MASTER:
naciśnij kolejno: [FUNCTION MENU]
→ „MIDI” → „Utilities MIDI” → „Sync”



14.4.2. Grupa „Style TX Sync”

Grupa ta służy do określania, czy przy uruchamianiu i zatrzymywaniu aranżera powinny być transmitowane komendy sterujące (START i STOP) oraz sygnały zegarowe, sterujące tempem odtwarzania.

- parametr „Start/Stop” - przy każdym uruchomieniu lub zatrzymaniu aranżera transmitowane są komendy sterujące START i STOP;
- „Clock” - transmitowane są sygnały zegarowe.

Pola przełączające „ON/OFF” służą do określania, czy dane komunikaty będą transmitowane (wartość „ON”), czy też nie (wartość „OFF”)

14.4.3. Grupa „Song TX Sync”

Grupa ta służy do określania, czy przy uruchamianiu i zatrzymywaniu sekwencera powinny być transmitowane komendy sterujące (START, STOP, CONTINUE) oraz sygnały zegarowe, sterujące tempem odtwarzania oraz sygnały zegarowe, sterujące tempem odtwarzania.

- parametr „Start/Stop/Continue” - gdy parametr ma wartość „ON”, przy każdym uruchomieniu lub zatrzymaniu aranżera transmitowane są komendy sterujące START, STOP i CONTINUE (komenda CONTINUE to komunikat, który służy do uruchamiania odtwarzania, ale nie od początku utworu lecz od miejsca, w którym zostało zatrzymane);
- „Clock” - gdy parametr ma wartość „ON”, transmitowane są sygnały zegarowe;
- „Song Position Pointer” - gdy parametr ma wartość „ON” oprócz komend sterujących sekwencer wysyła znaczniki pozycji czyli komunikaty MIDI, używane do sygnalizowania aktualnej pozycji odtwarzania, aby sterowane urządzenie MIDI (sekwencer, maszyna perkusyjna, itp.) mogło automatycznie wywołać właściwe miejsce zapisu (np. takt 12).

14.4.3.1. Grupy „Style RX Sync” i „Song RX Sync”

Parametr tych grup roboczych służy do określania, czy aranżer i sekwencer mają być synchronizowane z zewnętrznego sekwencera lub

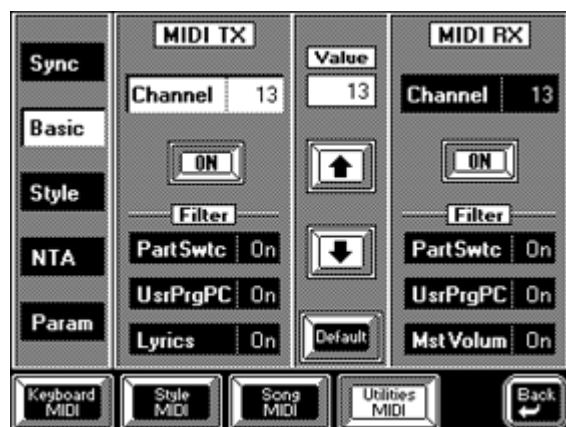
maszyny perkusyjnej oraz w jaki sposób. Parametry te mogą przyjmować następujące położenia:

- „Internal” - zewnętrzne komendy sterujące oraz sygnały zegarowe, sterujące tempem odtwarzania będą ignorowane zarówno przez aranżer, jak i przez sekwencer;
- „Auto” - dopóki aranżer lub sekwencer nie odbierze komendy sterującej lub sygnałów zegarowych, będzie pracować zgodnie w rytm sygnałów zegara własnego oraz komend sterujących, podawanych z płyty czołowej (przycisk [START/STOP], pedał, itp.);
- „MIDI” - aranżer lub sekwencer będzie można uruchomić tylko za pomocą komend sterujących (START, STOP, CONTINUE), przesyłanych poprzez MIDI. Pamiętaj, że w takim położeniu ani aranżera, ani sekwencera nie będzie można uruchomić z poziomu płyty czołowej;
- „Remote” - aranżer lub sekwencer będzie oczekiwać na komendę sterującą, aby uruchomić odtwarzanie zgodnie z tempem własnym. Odtwarzanie będzie można zatrzymać również tylko poprzez MIDI.

Pola „ON/OFF” służą do włączania (pole opisane jako „ON”) i wyłączania (pole opisane jako „OFF”) odbioru tych komunikatów MIDI

14.4.4. Główny kanał komunikacyjny (opcja „Basic”)

dostęp z poziomu ekranu roboczego MASTER:
naciśnij kolejno: [FUNCTION MENU]
→ „MIDI” → „Utilities MIDI” → „Basic”



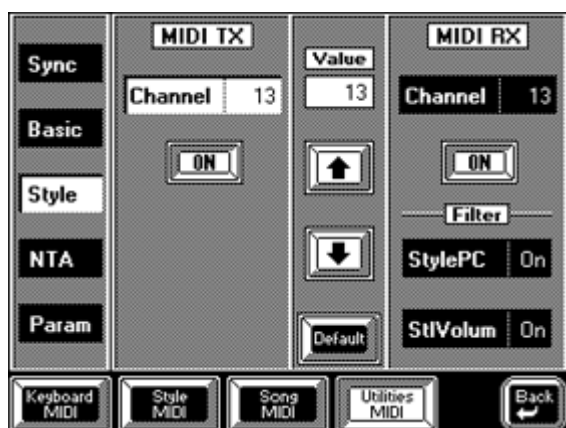
Głównym kanałem komunikacyjnym są odbierane i transmitowane komunikaty MIDI typu PROGRAM CHANGE i BANK SELECT, przeznaczone do wywoływania zbiorów USER PROGRAM oraz komunikaty MIDI innego typu, nie związane bezpośrednio z określonym kanałem lecz posiadające wpływ na partie instrumentu (np. komunikaty, przełączające partie). Nie oznacza to jednak, że kanał MIDI, pełniący funkcje głównego kanału komunikacyjnego, jest mniej ważny, tylko że komunikaty MIDI, odbierane tym kanałem, znajdują zastosowanie do innych aspektów instrumentu.

14.4.4.1. Grupy „MIDI TX” i „MIDI RX”

- „Channel” („1” - „16”) - parametr służy do wyznaczania głównego kanału komunikacyjnego: odbiorczego w ramach grupy „MIDI RX”, a transmisyjnego w ramach grupy „MIDI TX”. Jeśli nie chcesz transmitować (lub odbierać) komunikatów za pomocą tego kanału, naciśnij pole „ON/OFF” tak, aby było opisane jako „OFF”.
- podgrupa „Filter” - parametry tej grupy służą do wybierania jednej z trzech funkcji oraz określania, czy odpowiednie komunikaty MIDI powinny być transmitowane lub odbierane (położenie „ON”), czy też nie (położenie „OFF”):
 - parametr „PartSwtc” - za każdym razem, gdy w ramach ekranów roboczych miksera włączasz lub wyłączasz wyciszenie partii, instrument wysyła kontroler NRPN, opisujący to działanie. Parametr służy do wyłączania transmisji (użyteczne, gdy chcesz uniknąć rejestrowania ich w zewnętrznym sekwencerze) lub odbioru komunikatów tego typu (użyteczne, gdy chcesz uniknąć zdalnego wyciszenia partii);
 - parametr „UsrPrgPC” służy do wyłączania transmisji lub odbioru komunikatów PG i komunikatów BANK SELECT, odnoszących się do wywoływania zbiorów USER PROGRAM;
 - parametr „MstVolum” (tylko w grupie „MIDI RX”) służy do wyłączania odbioru komunikatu systemowego MASTER VOLUME;
 - parametr „Lyrics” (tylko w grupie „MIDI TX”) - funkcja LYRICS to w rzeczywistości nowy typ komunikatów MIDI, przeznaczonych do transmisji tekstów piosenek, zawartych w plikach SMF (jako komunikaty pseudotekstowe). Parametr służy do określania, czy teksty, zawarte w plikach SMF, będą transmitowane (położenie „ON”) na zewnątrz (np. do konwertera wideo LVC-1), czy też nie (położenie „OFF”).

14.4.5. Opcja „Style”

dostęp z poziomu ekranu roboczego MASTER:
naciśnij kolejno: [FUNCTION MENU]
→ „MIDI” → „Utilities MIDI” → „Style”



Instrument został wyposażony w możliwość wyznaczania kanału MIDI, przeznaczonego do odbioru i transmisji komunikatów MIDI typu PROGRAM CHANGE, wywołujących style akompaniamentowe oraz komunikatów, zmieniających poziom głośności odtwarzania stylu. Zwróć uwagę, że te dwa rodzaje komunikatów można filtrować tylko w ramach grupy „MIDI RX” (tzn. możesz określać, czy chcesz je odbierać, czy też nie bez wpływu na ich transmisję).

14.4.5.1. Wywoływanie stylów muzycznych poprzez MIDI

Zanim zajmiemy się opcją „Style”, kilka słów o możliwościach wywoływania stylów muzycznych poprzez MIDI. Komunikat MIDI, wywołujący styl akompaniamentowy, składa się z trzech elementów - kontrolerów CC0 i CC32 oraz komunikatu PG. Wartości kontrolerów definiują styl, a komunikat PG - odmianę akompaniamentową. Oznacza to, że przesłanie do instrumentu tylko komunikatu PG wywoła inną odmianę akompaniamentową tego samego stylu.

UWAGA: Aby można było wywołać styl, te trzy komunikaty należy przesłać w odpowiedniej kolejności: najpierw kontroler CC00, potem kontroler CC32, a na końcu komunikat PG. Za każdym razem, gdy z poziomu płyty czołowej wywołujesz wybrany styl muzyczny, gniazdem MIDI [OUT] transmitowany jest pakiet tych komunikatów (CC00-CC32-PG) o odpowiednich wartościach.

- parametr „Channel” („1” - „16”) służy do wyznaczania kanału MIDI (odbiorczego w ramach grupy „MIDI RX”, a transmisyjnego w ramach grupy „MIDI TX”), którym będzie przesyłany pakiet, wywołujący styl akompaniamentowy (lub komunikat PG, wywołujący jego odmianę akompaniamentową). Jeśli chcesz wyłączyć transmisję lub odbiór pakietów tego typu, pole „ON/OFF” powinien być opisany jako „OFF”;
- podgrupa „Filter” (parametry dostępne tylko w grupie „RX”):

- „StlVolum” - położenie umożliwia określenie, czy instrument będzie przyjmować komunikaty, sterujące poziomem głośności odtwarzania partii aranżera (przełącznik statusowy w położeniu „ON”), czy też nie;
- „StylePC” - położenie umożliwia określenie, czy instrument będzie przyjmować komunikaty PG i BANK SELECT (pole „ON/OFF” opisane jako „ON”), czy też nie.

14.4.6. Opcja „NTA”

dostęp z poziomu ekranu roboczego MASTER:
naciśnij kolejno: [FUNCTION MENU]
→ „MIDI” → „Utilities MIDI” → „NTA”



Zwróć uwagę, że opcja „NTA” nie posiada rozgraniczenia na grupy „MIDI RX” i „MIDI TX”, ponieważ tej drugiej nie posiada wcale. Cokolwiek grasz w przedziale klawiatury, przeznaczonym do wybierania akordów sterujących, trafia to do aranżera i jest automatycznie przekształcane na numery MIDI odpowiednich nut. W odróżnieniu do podobnych instrumentów innych producentów, model VA-7/VA-5 posiada zdolność transmitowania nut ze wszystkich partii aranżera, co daje możliwość szybkiego rejestrowania w zewnętrznym urządzeniu wybranego stylu muzycznego jako gotowego akompaniamentu. Ponieważ rejestrowana jest każda pojedyncza nuta stylu muzycznego, nie ma potrzeby transmitowania nut, wykorzystywanych tylko do sterowania aranżerem.

- parametry „1 Channel Rx” i „2 Channel Rx” („1” - „16”) służą do wybierania kanałów odbiorczych, którymi odbierane będą nuty NTA. Zastosowanie dwóch kanałów odbiorczych umożliwia sterowanie aranżerem instrumentu za pomocą akordeonu MIDI lub innego instrumentu MIDI, zdolnego do transmisji danych akompaniamentowych (lub danych przeznaczonych do sterowania automatycznym akompaniamentem) dwoma kanałami (np. organy z pedałami basowymi). Za pomocą pól „↓” i „↑” dobierz żądane wartości;

UWAGA: Nie ma możliwości dobrania obu parametrom tego samego kanału MIDI.

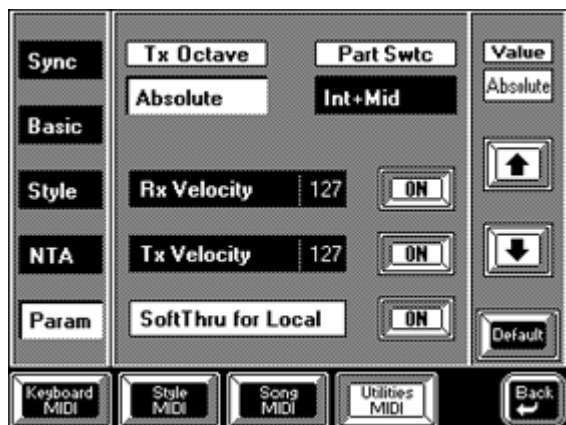
- parametr „Shift” („-48” - „48”) umożliwia transponowanie nut, nadchodzących gniazdem MIDI [IN], przed skierowaniem ich do wewnętrznego modułu brzmieniowego instrumentu. Maksymalna transpozycja to cztery oktawy (48 półtonów) w górę lub w dół. Pole „ON/OFF” umożliwia całkowite wyłączenie odbioru komunikatów MIDI przez tą partię (pole opisane jako „OFF”);
- grupy „1 Ch Limit”, „2 Ch Limit” („C-1” - „G9”) - parametry „Low” i „High” służą do wyznaczania przedziału nutowego. Funkcja NTA będzie reagować tylko na nuty, mieszczące się w tym przedziale.

UWAGI:

- wartość parametru „Low” nie może być wyższa od wartości parametru „High” i odwrotnie;
- niektóre instrumenty pracują w przedziale nutowym od C-2 do G8. Być może zechcesz „dodać oktawę” do wartości, wyświetlanej na ekranie komputera lub zewnętrznego sekwencera.

14.4.7. Opcja „Param”

dostęp z poziomu ekranu roboczego MASTER:
naciśnij kolejno: [FUNCTION MENU]
→ „MIDI” → „Utilities MIDI” → „Param”



Ten ekran roboczy zawiera kilka parametrów nie związanych ze sobą (inne ekrany robocze systemu MIDI zawierały parametry, odnoszące się do jednego zagadnienia).

- parametr „Tx Octave” („Absolute”, „Relative”) służy do określania sposobu transmitowania gniazdem MIDI [OUT] komunikatów o nutach. Być może zauważyłeś, że za każdym razem, gdy przy podzielonej klawiaturze do partii UPPER 1 dobierasz brzmienie basowe, nuty są transponowane w taki sposób, że brzmienie linii basu brzmi prawidłowo. Położenie „Relative” oznacza, że ta wewnętrzna (i automatyczna) transpozycja

oddziałuje na numery nut, więc gdy grasz nutę C4 (numer MIDI = 60), do modułu i gniazda MIDI [OUT] dociera np. nuta o numerze 36. Zależy to oczywiście od tego, jakie brzmienie wybierasz. Jeśli wybierzesz położenie „Absolute”, do gniazda MIDI [OUT] będą docierać nuty nie przetransponowane. Taki układ posiada tę zaletę, że gdy grasz brzmieniem basowym, dobranym z wewnętrznego modułu instrumentu, zewnętrzny moduł może grać *unisono* inną, nie przetransponowaną barwą (np. trąbki).

- „PartSwtc” - parametr służy do określania, co się zdarzy, gdy w ramach ekranu roboczego miksera wyciszysz partię (⇒ 8.2.2). Po wyciszeniu partii stwierdzasz, że nic nie słychać. Natomiast nie jesteś w stanie rozpoznać, czy partia w dalszym ciągu transmituje komunikaty MIDI, czy też nie. W położeniu „Int” partia będzie transmitować komunikaty MIDI, ale nie będzie jej słychać, a w położeniu „Int+Mid” partia będzie całkowicie wyciszona;
- parametry „Rx Velocity”, „Tx Velocity” służą do określania, czy instrument będzie odbierać/transmitować wartości dynamiki, a jeśli nie, jaką stałą wartość dynamiki należy stosować. Jeśli pole „ON/OFF” będzie opisane jako „OFF”, za pomocą tych parametrów musisz określić stałą wartość dynamiki, która będzie stosowana przez system operacyjny, gdy wyłączysz czułość na dynamikę lub transmisję wartości dynamiki. Starsze modele maszyn perkusyjnych i instrumenty „nieczułe” dynamicznie, transmitują nuty o stałej wartości dynamiki równej „64”, a to niekiedy za mało, aby brzmienia wybrzmiewały prawidłowo i z odpowiedni głośnością. W takim przypadku należy posłużyć się wyższą wartością parametru „Rx Velocity”;
- „Soft Thru” - funkcja SOFT THRU wykracza poza specyfikację MIDI, zgodnie z którą gniazda MIDI OUT służy do transmitowania komunikatów MIDI, generowanych w instrumencie. W położeniu „On” wszystkie nuty, odbierane kanałem MIDI, przypisanym do funkcji NTA, a nie mieszczące się w przedziale, wyznaczonym parametrami „LOW” i „HIGH”, są retransmitowane gniazdem MIDI [OUT], wybranym dla tej funkcji. Funkcji SOFT THRU należy używać w stosunku do fortepianu cyfrowego lub innego instrumentu klawiszowego z dzieloną klawiaturą. Gdy parametr ten znajduje się w położeniu „On”, instrument transmituje kontroler CC122 o wartości „0”, wyłączający moduł brzmieniowy. Moduł brzmieniowy fortepianu przestaje reagować na nuty, które grasz na jego klawiaturze. Pamiętaj jednak, że instrument retransmituje wszystkie nuty, które nie są przeznaczone do sterowania aranżerem, możesz więc słyszeć to, co grasz na fortepianie -

z wyjątkiem strefy, przeznaczonej do sterowania aranżerem. W położeniu „Off” transmitowany jest kontroler CC122 o wartości „127”, ponownie włączający moduł brzmieniowy fortepianu.

14.5. Zestawy MIDI

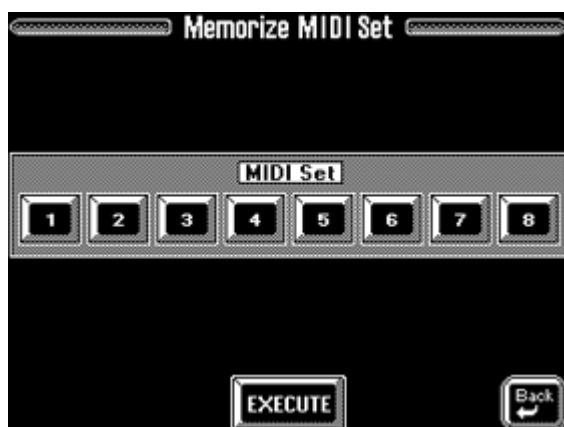
Zestawy MIDI to zbiory USER PROGRAM, przeznaczone do przechowywania wartości parametrów MIDI. Pamięć instrumentu została wyposażona w osiem miejsc, w których można przechowywać takie zestawy. Oczywiście Zestawy MIDI można przenosić na dysk.

14.5.1. Zapis Zestawu MIDI

1. Naciśnij przycisk [FUNCTION MENU].
2. Na ekranie roboczym, który się pojawi, naciśnij pole „MIDI”. Na ekranie pojawi się obraz, jak na poniższym rysunku:



3. Naciśnij pole „Memorize”.



4. Naciśnij pole z numerem Zestawu MIDI, do którego chcesz wpisać dane.
5. Naciśnij pole „EXECUTE”, aby wpisać dane do pamięci. NA ekranie pojawi się komunikat potwierdzający zapis danych i na ekranie pojawi się ekran roboczy, umożliwiający zapisywanie do pamięci zbiorów USER PROGRAM (⇒ 9.1, punkt 1).

14.5.2. Wywoływanie Zestawu MIDI

1. Naciśnij przycisk [FUNCTION MENU], a na ekranie roboczym, który się pojawi, naciśnij pole „MIDI”.
2. Naciśnij pole z numerem Zestawu MIDI, który chcesz wywołać. Możesz również nacisnąć pole „0”, aby z pamięci instrumentu wywołać tymczasowe ustawienia MIDI. Podczas pracy z Zestawem MIDI wygląd podstawowego ekranu roboczego MASTER jest następujący:

14.5.2.1. Zestaw MIDI, wywoływany po włączeniu zasilania

Za każdym razem, gdy włączasz zasilanie, z pamięci instrumentu wywoływany jest automatycznie Zestaw MIDI o numerze „0”, ale za pomocą poniższej procedury możesz to zmienić.

1. Naciśnij przycisk [FUNCTION MENU].
2. Naciśnij pole „Global Parameter”.
3. Naciśnij pole „Startup”.



4. Naciśnij pole „Startup MIDI Set” tak, aby było wyświetlane w kolorze białym.
5. Za pomocą pól „↓” i „↑” lub koła [TEMPO/DATA] wybierz Zestaw MIDI, który ma być wywoływany po włączeniu zasilania. Jeśli nie chcesz wywoływania Zestawu MIDI, wybierz wartość „Off”.
6. Naciśnij pole „EXIT”, aby wrócić do podstawowego ekranu roboczego MASTER.

14.5.3. Zapis Zestawów MIDI na dysk

Po zaprogramowaniu ośmiu Zestawów MIDI można je zapisywać na dysk w postaci pakietu.

1. Naciśnij przycisk [FUNCTION MENU].
2. Naciśnij pole „Disk”.
3. Na ekranie roboczym, który się pojawi, w dolnej linii ekranu naciśnij pole „Save” i pole „Midi Set” w lewej kolumnie.



Przed zapisaniem danych, należy zreagować nazwę Zestawu MIDI. Naciśnij pole „Name” i zreaguj nazwę, która w tym przypadku jest tylko nazwą pliku, ponieważ nazwy Zestawów MIDI nigdy nie są wyświetlane.

4. Włóż dyskietkę lub dysk ZIP do odpowiedniego napędu.
5.  Naciśnij pole „ZIP” lub „FLOPPY”, aby wybrać napęd.
6. Naciśnij pole „EXECUTE”, aby zapisać Zestaw MIDI na dysk. Pamiętaj, że instrument jest urządzeniem wielozadaniowym, więc ten ekran roboczy możesz wyłączyć zaraz po uruchomieniu zapisu.
7. Naciśnij pole „EXIT”, aby wrócić do podstawowego ekranu roboczego MASTER.

UWAGA: Zestawy MIDI można zapisywać na dysk w postaci pakietów, ale z dysku można ładować dane w sposób selektywny.

14.5.4. Ładowanie Zestawów MIDI

Jak wspomniano w powyższej uwadze, Zestawy MIDI można zapisywać na dysk w postaci pakietów, ale z dysku można ładować dowolnie wybrany element takiego pakietu, czyli konkretny Zestaw MIDI lub kilka z nich, np. trzy.

1. Naciśnij przycisk [FUNCTION MENU].
2. Naciśnij pole „Disk”.
3. Na ekranie roboczym, który się pojawi, w dolnej linii ekranu naciśnij pole „Load” i pole „Midi Set” w lewej kolumnie.



4.  Naciśnij pole „ZIP” lub „FLOPPY”, aby wybrać napęd.
5. Naciśnij pole, odpowiadające Zestawowi MIDI, który chcesz załadować. Jeśli nazwa żadanego Zestawu MIDI nie jest wyświetlana, odszukaj go za pomocą pól „←” i „→”.
6. Za pomocą pól „↓” i „↑” pod parametrem „Disk” wybierz element Zestawu MIDI, który chcesz załadować. Po wybraniu położenia „ALL”, załadowany zostanie cały Zestaw. W tym przypadku nie ma możliwości wybierania numeru wewnętrznej pamięci czyli określania wartości parametru „To Int”.
7. Za pomocą pól „↓” i „↑” pod parametrem „To Int” wybierz komórkę pamięci, do której chcesz wpisać dane. Pamiętaj, że jeśli parametr „Disk” ma wartość „ALL”, parametr ten jest niedostępny.
8. Naciśnij pole „EXECUTE”, aby załadować Zestaw MIDI.
9. Naciśnij pole „EXIT”, aby wrócić do podstawowego ekranu roboczego MASTER. Możliwość selektywnego wybierania elementów Zestawu MIDI umożliwia komponowanie Zestawu MIDI „najlepszego z najlepszych”, ładując z dysku odpowiednie elementy różnych Zestawów MIDI.

Rozdział 15: Funkcje dyskowe

Procedury dyskowe zawierają wszystkie funkcje, związane z zapisem, ładowaniem i kasowaniem plików oraz formatowaniem dyskietek i dysków. Ponieważ model VA-5 nie posiada napędu dysków ZIP, więc na poniższych ekranach roboczych ikona „ZIP” nie pojawia się.

Procedura

1. Naciśnij przycisk [FUNCTION MENU].
2. Naciśnij pole „Disk”.
3. Na ekranie roboczym, który się pojawi, naciśnij pole odpowiedniej opcji („Load”, „Save”, „Delete”, „Utility”).

15.1. Ładowanie danych z dysku (opcja „Load”)

15.1.1. Ładowanie stylu użytkownika/kopiowanie stylu z pamięci stałej ROM

dostęp z poziomu ekranu roboczego MASTER:
naciśnij kolejno: [FUNCTION MENU]
 → „Disk” → „Load” → „Style”



Ten ekran roboczy umożliwia ładowanie z dysku stylu użytkownika lub kopiowanie wybranego stylu fabrycznego z pamięci stałej do pamięci funkcji DISK USER

- pola „INT A/B”, „FLOPPY”, „ZIP” służą do wybierania miejsca, z którego ładowany będzie styl akompaniamentowy. Gdy pole „INT A/B” jest wyświetlane w kolorze białym, dane ładowane są z pamięci stałej instrumentu (style fabryczne). Jeśli styl fabryczny chcesz kopiować do obszaru użytkownika w celu poddania go edycji, należy wybrać położenie „Int”. Po wybraniu tego położenia nazwa każdego stylu jest poprzedzana odpowiednim numerem (od „A11” do „B88”). W położeniu „FLOPPY” lub „ZIP” wyświetlane są tylko nazwy stylów.
- pola z nazwami stylów akompaniamentowych - naciśnij pole z nazwą stylu, który chcesz załadować. Jeśli nazwa żadanego stylu nie jest wyświetlana, odszukaj go za pomocą pól „←” i „→”. Do tego celu możesz używać również koła [TEMPO/DATA] lub (w przypadku stylów z pamięci ROM) przycisków grup BANK i NUMBER;
- „EXECUTE” - naciśnij to pole, aby uruchomić proces ładowania danych.

15.1.2. Ładowanie Zestawu zbiorów USER PROGRAM

dostęp z poziomu ekranu roboczego MASTER:
naciśnij kolejno: [FUNCTION MENU]
 → „Disk” → „Load” → „User Prg”



Ten ekran roboczy umożliwia ładowanie z dysku Zestawu zbiorów USER PROGRAM. Zestaw taki to 128 zbiorów USER PROGRAM, którego głównym zastosowaniem jest archiwizowanie ustawień pamięci wewnętrznej instrumentu. Ładowanie Zestawu zbiorów USER PROGRAM może być selektywne, co pozwala załadować tylko niektóre zbiory z Zestawu.

- pola „FLOPPY”, „ZIP” służą do wybierania miejsca, z którego ładowany będzie Zestaw zbiorów USER PROGRAM;
- pola z nazwami Zestawów - naciśnij pole z nazwą Zestawu, który chcesz załadować. Jeśli nazwa żadanego stylu nie jest wyświetlana, odszukaj go za pomocą pól „←” i „→”. Do tego celu możesz używać również koła [TEMPO/DATA];
- parametr „Disk” („1” - „128”, „ALL”) - za pomocą pól „↓” i „↑” wybierz zbiór USER PROGRAM, który chcesz załadować. Po wybraniu położenia „ALL”, załadowany zostanie cały Zestaw zbiorów USER PROGRAM;
- parametr „To Int” („1” - „128”, „ALL”) - za pomocą pól „↓” i „↑” wybierz komórkę pamięci, do której chcesz wpisać dane. Pamiętaj, że jeśli parametr „Disk” ma wartość inną niż „ALL”, parametr ten nie może mieć wartości „ALL”;
- „EXECUTE” - naciśnij to pole, aby uruchomić proces ładowania danych.

15.1.3. Ładowanie Zestawu MIDI

dostęp z poziomu ekranu roboczego MASTER:
naciśnij kolejno: [FUNCTION MENU]
 → „Disk” → „Load” → „MIDI Set”



Ten ekran roboczy umożliwia ładowanie z dysku Zestawu MIDI. Ładowanie Zestawu MIDI również może być selektywne, co pozwala załadować tylko niektóre elementy Zestawu. Jeżeli parametr „Disk” będzie mieć wartość „ALL”, zawartość całej pamięci wewnętrznej, przeznaczony na Zestaw MIDI, zostanie nadpisana danymi z dysku.

15.1.4. Ładowanie fraz funkcji VARI PHRASE
dostęp z poziomu ekranu roboczego MASTER:
naciśnij kolejno: [FUNCTION MENU]
→ „Disk” → „Load” → „VARI Phrase”



Ten ekran roboczy udostępnia opcje ładowania z dysku jednej frazy funkcji VARI PHRASE, zestawu fraz funkcji VARI PHRASE oraz pliki audio innego formatu (⇒ 5.1.1). Pamiętaj, że ładowanie zestawu fraz nadpisuje zawartość wszystkich szesnastu komórek pamięci wewnętrznej tej funkcji.

15.2. Zapis danych na dysk (opcja „Save”)

15.2.1. Zapis stylu akompaniamentowego użytkownika
dostęp z poziomu ekranu roboczego MASTER:
naciśnij kolejno: [FUNCTION MENU]
→ „Disk” → „Save” → „Style”



W ramach tego ekranu roboczego możesz zapisywać na dysk styl nowy lub przeprogramowany styl użytkownika. Jak już wspominaliśmy wcześniej, należy to czynić tak często, jak to tylko możliwe.

- pola „FLOPPY”, „ZIP” służą do wybierania napędu;
- „EXECUTE” - naciśnij to pole, aby uruchomić proces zapisu danych.

15.2.1.1. Redagowanie nazwy stylu akompaniamentowego



- parametr „Style Name” służy do redagowania „wewnętrznej” nazwy stylu akompaniamentowego, pojawiająca się na ekranie roboczym MASTER i ekranie roboczym, umożliwiającym wywoływanie stylów akompaniamentowych;
- parametr „File Name” służy do redagowania nazwy pliku. Jeśli później zmienisz nazwę pliku, funkcja FIND nie będzie w stanie odszukać go na dysku.

15.2.2. Zapis utworu
dostęp z poziomu ekranu roboczego MASTER:
naciśnij kolejno: [FUNCTION MENU]
→ „Disk” → „Save” → „Song”



W ramach tego ekranu roboczego możesz zapisywać na dysk utwór sekwencerowy (⇒ 4.7.3).

15.2.3. Zapis Zestawu zbiorów USER PROGRAM
dostęp z poziomu ekranu roboczego MASTER:
naciśnij kolejno: [FUNCTION MENU]
→ "Disk" → „Save” → „User Prg”



Ten ekran roboczy umożliwia zapis na dysk zestawu zbiorów USER PROGRAM. Zestaw taki to 128 zbiorów USER PROGRAM. Wśród zapisywanych danych znajdują się również dane skali użytkownika oraz ustawienia funkcji ONE TOUCH i DISK LINK. Parametr „Size” podaje ilość miejsca na dysku, potrzebnego do zapisu zestawu zbiorów, a parametr „Free Disk Area” podaje ilość wolnego miejsca na dysku.

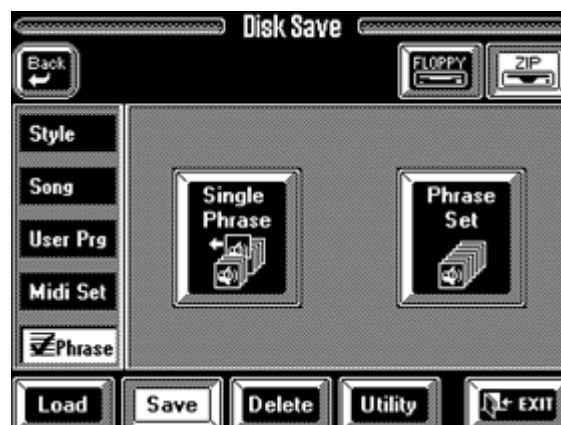
- pola „FLOPPY”, „ZIP” służą do wybierania napędu, na który chcesz zapisać dane;
- pole „Name” służy do redagowania nazwy zestawu zbiorów USER PROGRAM;
- parametr „File Name” służy do redagowania nazwy pliku;
- „EXECUTE” - naciśnij to pole, aby uruchomić proces zapisu danych.

15.2.4. Zapis Zestawu MIDI
dostęp z poziomu ekranu roboczego MASTER:
naciśnij kolejno: [FUNCTION MENU]
→ "Disk" → „Save” → „MIDI Set”



Ten ekran roboczy umożliwia zapis na dysk Zestawu MIDI. Parametr „Size” podaje ilość miejsca na dysku, potrzebnego do zapisu Zestawu MIDI, a parametr „Free Disk Area” podaje ilość wolnego miejsca na dysku.

15.2.5. Zapis fraz funkcji VARI PHRASE
dostęp z poziomu ekranu roboczego MASTER:
naciśnij kolejno: [FUNCTION MENU]
→ "Disk" → „Save” → „VARI Phrase”



Ten ekran roboczy udostępnia opcje zapisu na dysk jednej frazy funkcji VARI PHRASE lub zestawu fraz funkcji VARI PHRASE czyli zawartości wszystkich szesnastu komórek pamięci wewnętrznej tej funkcji. Naciśnij pole, odpowiadające wybranej opcji (⇒ 5.2.3).

1. Aby na dysk zapisać zestaw fraz funkcji VARI PHRASE, naciśnij pole „Phrase Set”.



Jeśli dane chcesz zapisać pod fabrycznie dobraną nazwą („PHRASES_XX, gdzie „XX” to numer kolejny), naciśnij pole „EXECUTE”.

2. Włóż dysk do odpowiedniego napędu i wybierz go za pomocą pól „ZIP” i „FLOPPY”. To jest raczej pewne, że zapis zestawu fraz na dyskietkę będzie niemożliwy. Należy używać dysków ZIP. Jeżeli wszystkie dane nie będą mogły pomieścić się na dysku, na ekranie pojawi się komunikat „DISK FULL, No more space!!” (dysk pełny, nie ma więcej miejsca).



Pojawienie się takiego komunikatu oznacza, że **żadna fraza zestawu nie została zapisana** na dysk (jest stało się inaczej, fraz nie będzie można odczytać). W tym momencie **nie wyłączaj zasilania instrumentu**: wyjmij dysk i włóż inny. Jeśli dysk nie będzie sformatowany, będziesz mógł to zrobić.

UWAGA: Ani pojedynczej frazy funkcji VARI PHRASE, ani zestawu fraz nie można dzielić na kilka dyskietek. Wszystkie dane muszą być zapisane na jednym dysku.

3. Naciśnij pole „Name”.



4. Zredaguj nazwę zestawu fraz (osiem znaków).
5. Naciśnij pole „EXECUTE”, aby zapisać dane.

15.3. Kasowanie plików (funkcja DELETE)

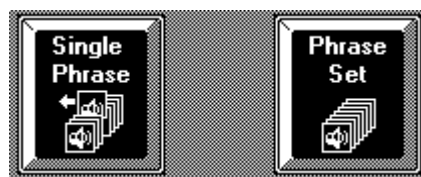
dostęp z poziomu ekranu roboczego MASTER:

naciśnij kolejno: [FUNCTION MENU] → „Disk” → „Delete”



Opcja służy do usuwania z dysku wybranego pliku dyskowego, co może być konieczne, gdy na ekranie pojawi się komunikat „Disk Full” (dysk wypełniony). Bądź ostrożny i przed naciśnięciem pola „EXECUTE” upewnij się, że wybrałeś właściwy plik. Pamiętaj również, że Zestaw MIDI zawiera osiem elementów, a zestaw zbiorów USER PROGRAM ma ich 128. Oznacza to, że możesz stracić dużo więcej danych, niż chciałbyś.

WAS Skasowanie zestawu fraz funkcji VARI PHRASE oznacza, że zniknie zestaw, zawierający szesnaście fraz. Jeśli nie jesteś całkowicie pewny, że dokonałeś właściwego wyboru, naciśnij pole „Back”, aby wrócić do poprzedniego ekranu roboczego:



Następnie naciśnij pole „Single Phrase” lub „Phrase Set”, aby ponownie wybrać typ danych, które chcesz skasować. Poniższa tabela podaje, co funkcja DELETE bezpowrotnie skasuje po jej uruchomieniu:

Nazwa pola opcji (lewa kolumna)	Kasowane są następujące dane:
„Style”	jeden styl użytkownika
„Song”	jeden utwór sekwencerowy
„Usr Prg”	jeden zbiór USER PROGRAM
„Midi Set”	jeden Zestaw MIDI (8 ustawień)
„VARI Phrase”	zależnie od wybranej opcji jedną frazę lub zestaw fraz (16 fraz)

- pola „FLOPPY”, „ZIP” służą do wybierania napędu, na który chcesz zapisać dane;
- pola z nazwami plików - naciśnij pole z nazwą pliku, który chcesz skasować. Jeśli nazważądanego pliku nie jest wyświetlana, odszukaj go za pomocą pól „◀” i „▶”. Do tego celu możesz używać również koła [TEMPO/DATA];
- „EXECUTE” - naciśnij to pole, aby uruchomić proces zapisu danych.

UWAGA: Działanie funkcji ma charakter nieodwracalny i skasowanych danych nie można odzyskać.

15.4. Dyskowe funkcje użytkowe

1. Naciśnij przycisk [FUNCTION MENU].
2. Naciśnij pole „Disk”.
3. Naciśnij pole „Utility”. Na ekranie pojawi się obraz, jak na poniższym rysunku:



4. Naciśnij pole funkcji, którą chcesz stosować.

15.4.1. Formatowanie dysków (funkcja „Format”)

dostęp z poziomu ekranu roboczego MASTER:
naciśnij kolejno: [FUNCTION MENU]
→ „Disk” → „Utility” → „Format”



Funkcja służy do formatowania dysku w wybranym napędzie. Zaleca się formatować dyskietki, dyski ZIP, itp., wykorzystywane w instrumencie, bo skraca to znacznie czas dostępu do dysku. Każdy dysk, który ma współpracować z instrumencie, musi być sformatowany (⇒ 10.1.1).

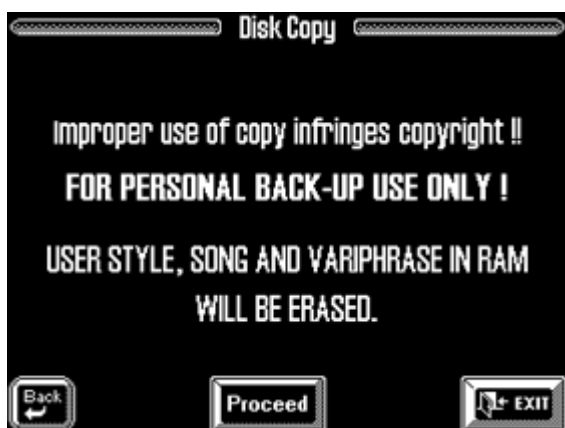
15.4.2. Funkcje kopiowania

Funkcje kopiowania wyraźniej niż zwykle uwidaczniają różnicę pomiędzy modelem VA-5 i VA-7. W przypadku modelu VA-7 masz możliwość kopiowania z dysku ZIP na dyskietkę i odwrotnie, natomiast model VA-5 zawsze potrzebuje stosowania różnych dyskowych „szachrajstw”. Przyjrzyjmy się przykładom kilku poręcznych funkcji kopiowania.

15.4.2.1. Kopiowanie zawartości całej dyskietki na inną dyskietkę

OSTRZEŻENIE - kopiowanie plików dyskowych oznacza kasowanie zawartości pamięci RAM, przeznaczonej na style użytkownika i na utwory sekwencerowe. Jeżeli do tej pory nie zapisałeś na dysk utworu sekwencerowego, znajdującego się w pamięci instrumentu, zrób to zanim zastosujesz poniższą procedurę. Na wszelki wypadek zapisz również na dysk frazy funkcji VARI PHRASE.

1. W ramach ekranu roboczego „Disk Utility” (⇒ 15.4, rysunek w punkcie 3) naciśnij pole „Copy”. Na ekranie pojawi się komunikat, przypominający coś, o czym już wiesz, ale niejednokrotnie zapominasz na jakiś czas:



Niewłaściwe użytkowanie kopii narusza prawa autorskie!!

Tylko do użytku własnego!

Styl użytkownika, utwór sekwencerowy oraz frazy funkcji VARI PHRASE zostaną usunięte z pamięci RAM

2. Naciśnij pole „Proceed”.
3. Na ekranie roboczym, który się pojawi, naciśnij pole „Disk”.



4. Naciśnij pole „From FDD→To FDD”. Na ekranie pojawi się komunikat „Insert Source Protected Disk” (włóż zabezpieczony dysk źródłowy).
5. Kołek zabezpieczający dyskietki ustaw w położenie „ON” (otworek w dyskietce nie jest zasłonięty) włóż ją do napędu.

UWAGA: Jeżeli kolek zabezpieczający będzie się znajdować w innym położeniu, kopiowanie będzie niemożliwe. W takim przypadku na ekranie pojawi się komunikat „Source Disk unprotected” (dysk źródłowy nie jest zabezpieczony).



6. Naciśnij pole „EXECUTE”, aby uruchomić kopiowanie danych.

UWAGA: Naciśnięcie pola „ABORT” umożliwia przerwanie procesu kopiowania.

Na ekranie pojawi się animowana ikona zegara, wskaźniki postępu kopiowania danych (poziomy pasek oraz postęp wyrażany w procentach).



Po załadowaniu do pamięci wewnętrznej pierwszej porcji danych na ekranie pojawi się komunikat „Insert DESTINATION FLOPPY DISK and press EXECUTE” (włóż dyskietkę przeznaczenia i naciśnij (pole) „EXECUTE”)

7. Wyjmij dyskietkę źródłową i włóż dyskietkę, na którą chcesz kopiować dane.

UWAGI:

- jeżeli kolek zabezpieczający będzie się znajdować w położeniu „ON”, zapis danych na dyskietkę będzie niemożliwy;
 - dyskietki źródłowa i przeznaczenia muszą być tego samego typu. Jeżeli dyskietka źródłowa jest typu 2DD, dyskietka przeznaczenia też musi być tego typu. Jeżeli dyskietka źródłowa jest typu 2HD, dyskietką przeznaczenia też musi być dyskietka typu 2HD.
8. Naciśnij ponownie pole „EXECUTE”. W tym przypadku zawartość pamięci RAM jest przenoszona na dyskietkę przeznaczenia.. Po skopiowaniu danych na ekranie pojawi się

komunikat „Function completed” (wykonano). Jeżeli z dyskietki źródłowej załadowana została tylko część danych, na ekranie pojawi się ponownie komunikat „Insert SOURCE Protected Floppy Disk” (włóż zabezpieczoną dyskietkę źródłową). W takim przypadku wróć do punktu 5 i kontynuuj, aż na ekranie pojawi się komunikat „Function complete” (wykonano).

9. Naciśnij pole „EXIT”, aby wrócić do podstawowego ekranu roboczego MASTER (⇒ 3.3).

 System operacyjny nie został wyposażony w funkcję kopiowania całego dysku ZIP. Aby to zrobić, należy nacisnąć pole „ALL FILES”, aby zaznaczyć wszystkie pliki danego typu, które chcesz kopiować na inny dysk ZIP. Dyski ZIP można również kopiować za pomocą komputera, wykorzystując np. aplikację „Iomega Copy Machine”, instalowaną w komputerze podczas instalowania sterowników napędu ZIP. Jeśli masz wątpliwości, spróbuj posłużyć się dyskowymi funkcjami kopiowania danych. Może to trwać trochę dłużej, ale za to funkcje te umożliwiają utworzenie dysku ZIP z utworami, dysku ZIP ze stylami akompaniamentowymi, itd.

15.4.2.2. Kopiowanie wybranego pliku z jednej dyskietki na inną (przykład: kopiowanie utworu)

OSTRZEŻENIE - kopiowanie plików dyskowych oznacza kasowanie zawartości pamięci RAM, przeznaczonej na style użytkownika i na utwory sekwencerowe. Jeżeli do tej pory nie zapisałeś na dysk utworu sekwencerowego, znajdującego się w pamięci instrumentu, zrób to zanim zastosujesz poniższą procedurę. Na wszelki wypadek zapisz również na dysk frazy funkcji VARI PHRASE.

1. W ramach ekranu roboczego „Disk Utility” (⇒ 15.4, rysunek w punkcie 3) naciśnij pole „Copy”. Na ekranie pojawi się komunikat o prawach autorskich.
2. Naciśnij pole „Proceed”.
3. Włóż do napędu dyskietkę, zawierającą utwór, który chcesz skopiować.
4. Naciśnij pole, odpowiadające typowi pliku, który chcesz skopiować. Aby skopiować utwór, naciśnij pole „Song”.



5.  Naciśnij pole „FDD”, znajdujące się pod parametrem „From” (kopiowanie z dyskietki).
6.  Naciśnij pole „FDD”, znajdujące się pod parametrem „To” (kopiowanie na dyskietkę).
7. Naciśnij pola z nazwami utworów, które chcesz kopiować lub pole „ALL FILES”, jeżeli chciałbyś skopiować wszystkie pliki z utworami. Za pomocą pól „←” i „→” lub koła [TEMPO/DATA] wywołaj następną grupę ośmiu utworów, znajdujących się na dysku.

UWAGA: Aby „odznaczyć” plik, który nie chcesz kopiować, naciśnij z pole z jego nazwą tak, aby nie było wyświetlane w kolorze białym.

8. Naciśnij pole „EXECUTE”, aby uruchomić proces kopiowania danych. Teraz na ekranie pojawi się taki komunikat:



Czy wszystkie pliki o takich samych nazwach należy zastąpić?

9. Naciśnij pole „YES”, jeśli chcesz, aby nadpisać wszystkie utwory na dyskietce przeznaczenia, posiadające taką samą nazwę jak pliki na dyskietce źródłowej. Naciśnij pole „NO”, jeżeli takie pliki nie powinny być kopiowane. Naciśnij pole „EXIT”, aby anulować procedurę. Po naciśnięciu pola „YES” lub „NO” do pamięci RAM instrumentu skopiowana zostanie pierwsza porcja danych, a następnie na ekranie pojawi się komunikat z żądaniem włożenia dyskietki przeznaczenia.

UWAGA: Jeżeli na ekranie pojawi się komunikat „Disk busy, can't execute”, powinieneś zatrzymać aranżer lub sekwencer instrumentu. Komunikat ten oznacza, że funkcja pamięć RAM instrumentu (pamięć stylu użytkownika i pamięć sekwencerowa) jest wykorzystywana do odtwarzania i nie można jej użyć do kopiowania utworu.

10. Wyjmij dyskietkę źródłową i włóż dyskietkę przeznaczenia.
11. Naciśnij ponownie pole „EXECUTE”.

15.4.2.3. Kopiowanie z dysku ZIP na dyskietkę (przykład: kopiowanie stylu akompaniamentowych)

W modelu VA-7 istnieje możliwość kopiowania stylu akompaniamentowych (a także plików innego typu) z dysku ZIP na dyskietkę (i odwrotnie). Można również kopiować z dysku ZIP do pamięci wewnętrznej, a następnie na inny dysk ZIP.

OSTRZEŻENIE - kopiowanie plików dyskowych oznacza kasowanie zawartości pamięci RAM, przeznaczonej na style użytkownika i na utwory sekwencerowe. Jeżeli to zanim nie zapiszesz na dysk utworu sekwencerowego, znajdującego się w pamięci instrumentu, zrób to zanim zastosujesz poniższą procedurę. Na wszelki wypadek zapisz również na dysk frazy funkcji VARI PHRASE.

1. W ramach ekranu roboczego „Disk Utility” (⇒ 15.4, rysunek w punkcie 3) naciśnij pole „Copy”.
2. Naciśnij pole „Proceed”.
3. Włóż do napędu dysk ZIP, który chcesz skopiować.
4. Włóż do napędu dyskietkę przeznaczenia.
5. Naciśnij pole, odpowiadające typowi pliku, który chcesz skopiować. Aby skopiować style akompaniamentowe, naciśnij pole „Style”.



6. Naciśnij pole „ZIP”, znajdujące się pod parametrem „From” (kopiowanie z dysku ZIP).
7. Naciśnij pole „FDD”, znajdujące się pod parametrem „To” (kopiowanie na dyskietkę).
8. Naciśnij pola z nazwami stylu akompaniamentowych, które chcesz kopiować lub pole „ALL FILES”, jeżeli chciałbyś skopiować wszystkie pliki ze stylami akompaniamentowymi. Za pomocą pól „←” i „→” lub koła [TEMPO/DATA] wywołaj następną grupę ośmiu stylu akompaniamentowych, znajdujących się na dysku.

UWAGA: Aby kopiować z dyskietki na dysk ZIP, naciśnij pole „FLOPPY”,

znajdujące się pod parametrem „From” (kopiowanie z dyskietki), a następnie naciśnij pole „ZIP”, znajdujące się pod parametrem „To” (kopiowanie na dysk ZIP).

9. Naciśnij pole „EXECUTE”, aby uruchomić proces kopiowania danych.

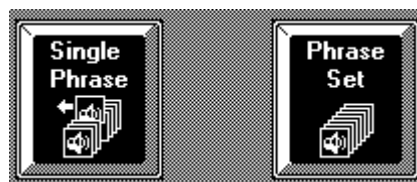
15.4.3. Kopiowanie plików innego typu

Istnieje możliwość kopiowania innych plików, pojedynczo lub w pakietach (za pomocą pola „ALL FILES”). Do wyboru służą pola, umieszczone w kolumnie po lewej stronie ekranu:

- pole „Style” umożliwia kopiowanie stylu akompaniamentowych;
- pole „User Prg” umożliwia kopiowanie zbiorów USER PROGRAM;
- pole „MIDI Sets” umożliwia kopiowanie Zestawów MIDI;
- pole „VARI Phrase” umożliwia kopiowanie fraz funkcji VARI PHRASE (patrz niżej).

15.4.3.1. Kopiowanie fraz funkcji VARI PHRASE lub zestawów fraz

Kopiowanie fraz lub zestawów wykonuje się w taki sam sposób, jak kopiowanie plików innego typu. Jest tylko jedna sprawa, którą chcielibyśmy podkreślić. Po naciśnięciu pola „VARI Phrase” należy wybrać zakres kopiowania: kopiowanie jednej lub kilku fraz (pole „Single Phrase”) lub kopiowanie zestawu fraz (pole „Phrase Set”).



15.4.4. Zmiana nazwy pliku (funkcja RENAME)

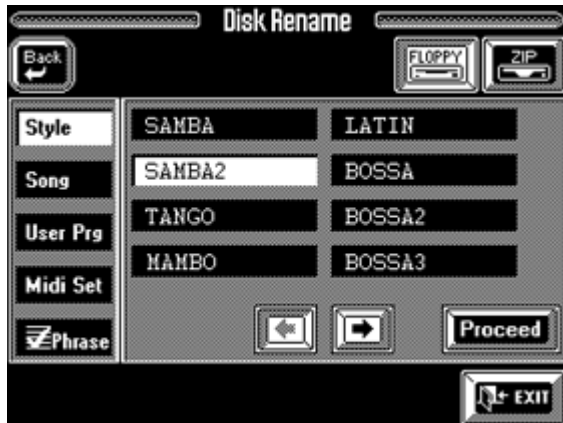
Funkcja ta służy do modyfikowania nazw plików dyskowych. Należy pamiętać, że na jednym dysku nie mogą występować dwa pliki o takiej samej nazwie. Jeśli spróbujesz to zrobić, na ekranie pojawi się komunikat ostrzegawczy:



Taka sama nazwa na dysku

Naciśnij pole „REPLACE”, aby nadpisać dane pliku dyskowego lub pole „EXIT”, aby anulować operację.

1. Naciśnij przycisk [FUNCTION MENU].
2. Naciśnij pole „Disk”.
3. Naciśnij pole „Utility”.
4. Naciśnij pole „Rename”.



5.  Naciśnij pole „ZIP” lub „FLOPPY”, aby wybrać napęd.
6. Naciśnij pole z nazwą typu pliku, który chcesz edytować („Style” - style akompaniamentowe, „Song” - utwory sekwencerowe, „User Prg” - zbiory USER PROGRAM, „Midi Set” - Zestawy MIDI, „VARI Phrase” - zestawy fraz funkcji VARI PHRASE).
7. Naciśnij pole z nazwą pliku, który chcesz edytować.
8. Naciśnij pole „Proceed”.



W przypadku plików stylów akompaniamentowych i utworów sekwencerowych istnieje możliwość redagowania dwóch nazw (stylu i pliku). W przypadku pozostałych typów danych można redagować tylko nazwę pliku.

9. Naciśnij pole „EXECUTE”, aby zapisać plik pod nową nazwą.
10. Naciśnij pole „EXIT”, aby wrócić do podstawowego ekranu roboczego MASTER.

Rozdział 16: Rodzaje efektów bloku M-FX i ich modyfikowalne parametry

Poniższa tabela zawiera wykaz wszystkich efektów, znajdujących się w bloku efektowym M-FX. Jak wspomniano w akapicie 8.4.2, każdy efekt posiada dwa parametry, których wartość można zmieniać w czasie rzeczywistym za pomocą potencjometrów ekranowych „M-Value1” i „M-Value2”. Wartość parametrów oznaczonych gwiazdką (*) można również zmieniać za pomocą pedału przełączającego (⇒ 13.1.7; położenie „Rotary S/F”). Wartość parametrów oznaczonych kółkiem (°) można również zmieniać za pomocą potencjometru grupy M-FX, znajdującego się na płycie czołowej.

Numer i nazwa efektu	Potencjometr ekranowy	Parametr sterowany	Zakres wartości
Modyfikacja barwy tonów (efekty typu filtr)			
01 Enhancer	M-Value1 ⁰ M-Value2	„Drive” „Mix”	„0” - „127” „0” - „127”
Efekt steruje strukturą alikwotów w przedziale wysokich częstotliwości, uwypuklając i rozjaśniając brzmienie			
02 Humanizer	M-Value1 ⁰ M-Value2	„Vowel” „Level”	„a”, „i”, „u”, „e”, „o” „0” - „127”
Efekt nadaje brzmieniu „ludzki” charakter, wprowadzając dźwięki o charakterze samogłosek			
Symulatory wzmacniacza gitarowego			
Znaczenie skrótów: - „Small” - mały wzmacniacz; - „Bltn” - wzmacniacz w obudowie jednoelementowej; - „2-Stk” - wzmacniacz w obudowie dwuelementowej - „3-Stk” - wzmacniacz w obudowie trzelementowej			
03 Overdrv1 (Small)	M-Value1 ⁰ M-Value2	„Drive” „Pan”	„0” - „127” „L63” - „0” - „R63”
Efekt wprowadza delikatne zniekształcenie, podobne do tego, które można uzyskać za pomocą wzmacniacza lampowego			
04 Overdrv2 (Bltn)	M-Value1 ⁰ M-Value2	„Drive” „Pan”	„0” - „127” „L63” - „0” - „R63”
05 Overdrv3 (2-Stk)	M-Value1 ⁰ M-Value2	„Drive” „Pan”	„0” - „127” „L63” - „0” - „R63”
06 Overdrv4 (3-Stk)	M-Value1 ⁰ M-Value2	„Drive” „Pan”	„0” - „127” „L63” - „0” - „R63”
07 Distort1 (Small)	M-Value1 ⁰ M-Value2	„Drive” „Pan”	„0” - „127” „L63” - „0” - „R63”
Efekt wprowadza silniejsze zniekształcenie niż efekty poprzednie			
08 Distort2 (Bltn)	M-Value1 ⁰ M-Value2	„Drive” „Pan”	„0” - „127” „L63” - „0” - „R63”
09 Distort3 (2-Stk)	M-Value1 ⁰ M-Value2	„Drive” „Pan”	„0” - „127” „L63” - „0” - „R63”
10 Distort4 (3-Stk)	M-Value1 ⁰ M-Value2	„Drive” „Pan”	„0” - „127” „L63” - „0” - „R63”
Efekty modulowane (oprócz efektów typu CHORUS)			
11 Phaser	M-Value1 ⁰ M-Value2	„Manual” „Rate”	„100 Hz” - „8.0 kHz” „0.05 Hz” - „10.0 Hz”
Efekt wprowadza modulację fazy, pogłębiając i poszerzając brzmienie			
12 Auto Wah	M-Value1 ⁰ M-Value2	„Manual” „Rate”	„0” - „127” „0.05 Hz” - „10.0 Hz”
Efekt cyklicznie moduluje filtr cyfrowy w celu kreowania okresowych zmian barwy tonów			
13 Rotary	M-Value1 ⁰ M-Value2	„Speed” „Level”	„Slow”, „Fast” „0” - „127”
Efekt symuluje klasyczny efekt wirujących głośników. Unikalny typ modulacji, charakterystyczny dla głośników tego typu, jest wykorzystywany głównie do brzmień organów elektrycznych			
14 StFlangr	M-Value1 ⁰ M-Value2	„Rate” „Feedback”	„0.05 Hz” - „10.0 Hz” „-98%” - „+98%”
Efekt ten to stereofoniczny efekt FLANGER, kreujący efekt startującego lub lądującego odrzutowca (narastający i opadający metaliczny rezonans)			
15 SpFlangr	M-Value1 ⁰ M-Value2	„Feedback” „Step Rate”	„-98%” - „+98%” „0.05 Hz” - „10.0 Hz”
Efekt ten to efekt FLANGER, w którym zmiany wysokości dźwięków następują w sposób krokowy			
16 Tremolo1 (Tri) (przebieg trójkątny)	M-Value1 ⁰ M-Value2	„Mod Rate” „Mod Depth”	„0.05 Hz” - „10.0 Hz” „0” - „127”
Efekt ten okresowo moduluje poziom głośności, kreując w ten sposób efekt TREMOLO			
17 Tremolo2 (Sqr) (przebieg prostokątny)	M-Value1 ⁰ M-Value2	„Mod Rate” „Mod Depth”	„0.05 Hz” - „10.0 Hz” „0” - „127”

18 Tremolo3 (Sin) (przebieg sinusoidalny)	M-Value1 ⁰ M-Value2	„Mod Rate” „Mod Depth”	„0.05 Hz” - „10.0 Hz” „0” - „127”
19 Tremolo4 (Saw1) (przebieg piłokształtny narastający)	M-Value1 ⁰ M-Value2	„Mod Rate” „Mod Depth”	„0.05 Hz” - „10.0 Hz” „0” - „127”
20 Tremolo5 (Saw2) (przebieg piłokształtny opadający)	M-Value1 ⁰ M-Value2	„Mod Rate” „Mod Depth”	„0.05 Hz” - „10.0 Hz” „0” - „127”
21 AutoPan1 (Tri) (przebieg trójkątny)	M-Value1 ⁰ M-Value2	„Mod Rate” „Mod Depth”	„0.05 Hz” - „10.0 Hz” „0” - „127”
Efekt ten okresowo moduluje miejsce dźwięku w panoramie stereofonicznej			
17 AutoPan2 (Sqr) (przebieg prostokątny)	M-Value1 ⁰ M-Value2	„Mod Rate” „Mod Depth”	„0.05 Hz” - „10.0 Hz” „0” - „127”
18 AutoPan3 (Sin) (przebieg sinusoidalny)	M-Value1 ⁰ M-Value2	„Mod Rate” „Mod Depth”	„0.05 Hz” - „10.0 Hz” „0” - „127”
19 AutoPan4 (Saw1) (przebieg piłokształtny narastający)	M-Value1 ⁰ M-Value2	„Mod Rate” „Mod Depth”	„0.05 Hz” - „10.0 Hz” „0” - „127”
20 AutoPan5 (Saw2) (przebieg piłokształtny opadający)	M-Value1 ⁰ M-Value2	„Mod Rate” „Mod Depth”	„0.05 Hz” - „10.0 Hz” „0” - „127”
Efekty dynamiczne			
26 Compress	M-Value1 ⁰ M-Value2	„Pan” „Level”	„L63” - „0” - „R63” „0” - „127”
Efekt redukuje wysokie impulsy sygnału i podbija cichsze miejsca w celu uzyskania równomiernego poziomu głośności bez miejsc o zbyt wysokim lub zbyt niskim poziomie głośności			
27 Limiter	M-Value1 ⁰ M-Value2	„Pan” „Level”	„L63” - „0” - „R63” „0” - „127”
Efekt służy do ograniczania poziomu głośności w taki sposób, aby nie przekraczał wyznaczonego punktu odniesienia (parametr „Threshold”). Jednakże efekt ten nie zwiększa poziomu głośności cichszych miejsc			