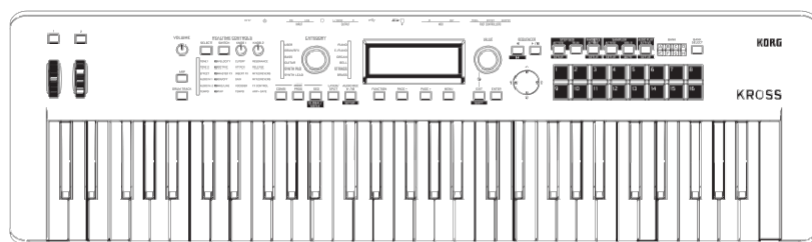
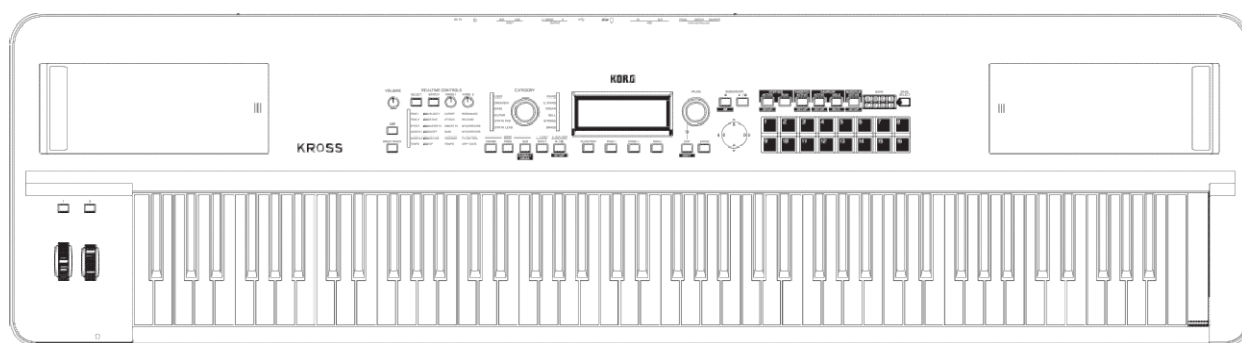


KROSS

SYNTETIZER WORKSTATION



Návod k použití



KORG

EDS-i Enhanced Definition
Synthesis - integrated

REMS

**GENERAL
MIDI**

Děkujeme za zakoupení Korg KROSS SYNTHESIZER WORKSTATION. Abyste ze svého nového přístroje získali maximum, přečtěte si pečlivě celý manuál.

O tomto manuálu

Manuály a jak je používat

KROSS nabízí následující pracovní manuály.

- Quick Start (tištěný)
- Manuály si můžete stáhnout z webové stránky Korg.
- Uživatelský manuál (PDF) (tento dokument)
- Parameter Guide (PDF)
- Voice Name List (PDF)
- Quick Start Guide (PDF)

Můžete si prohlédnout video manuály na webové stránce Korg.

- Video manuál <http://www.korg.com/>

Quick Start

Nabízí jednoduché vysvětlení funkcí KROSS. Nejprve si přečtěte Quick Start.

Uživatelský manuál (tento dokument)

Jednoduše řečeno, Uživatelský manuál má za účel odpovědět na otázku, „Jak to udělám?“

Objasňuje jména a funkce každé části KROSS, jak provést zapojení, základní operace a přehled každého režimu, jak editovat zvuky, jak nahrávat do sekvenceru apod. Tento návod dále vysvětluje základní efekty, arpeggiator rytmickou stopu a bicí sady.

V závěru pak najdete průvodce Problémy a potíže, ale i doplňkové informace, např. specifikace.

Přehled parametrů

Manuál Parameter Guide má za úkol zodpovědět otázku, „Copak to umí?“

Je organizován podle režimu a stránek, takže Parameter Guide zahrnuje informace o každém parametru KROSS.

Voice Name List

Voice Name List uvádí všechny zvuky a setupy, které jsou v KROSS, když odchází z výroby, včetně programů, kombinací, multisamplů, bicích samplů, bicích sad, arpeggio patternů, patternů bicí stopy a šablon songů.

PDF verze

KRONOS PDF manuály jsou upraveny pro snadnou navigaci a vyhledávání. Obsahují rozsáhlý obsah informací ve formátu PDF, který se zpravidla objeví v postranním sloupci PDF readeru a umožňuje rychle přeskocit do specifické sekce. Všechny křížové reference v originálu jsou hyperlinky, takže kliknutím na ně se automaticky přenesete ke zdroji reference.

Video manuál

Toto video předvádí hlavní funkce KROSS.

Dohodnutá symbolika v manuálu

Odkazy na KROSS

KROSS je dostupný v modelech 88, 73 a 61 kláves. Manuály však všechny modely nerozlišují a označují je jako „KROSS“.

Zkratky v manuálech: PG

V dokumentaci mají reference na manuály následující zkratky.

PG: Přehled parametrů

Symbole , , Pozn., Tipy

Tyto symboly znamenají varování, objasnění k MIDI, doplňující poznámky nebo tipy.

Příklad zobrazení na obrazovce

Hodnoty parametrů, zobrazené v příkladech v tomto manuálu slouží pouze k objasnění a nemusí nutně odpovídat hodnotám, které vidíte na displeji nástroje.

MIDI související objasnění

CC# je zkratka pro Control Change Number.

V objasnění MIDI zpráv, čísla v hranatých závorkách [] vždy značí hexadecimální čísla.

Co je to REMS*?

REMS (Resonant structure and Electronic circuit Modeling System) je vlastní technologie Korg, pro digitální simulaci četných faktorů, jež vytváří a ovlivňuje zvuk, ve smyslu mechanismů produkce zvuku u akustických, i elektrických/elektronických hudebních nástrojů, od rezonancí jeho těla, či speaker kabinetu, po zvukové pole, ve kterém nástroj zní, postup vývoje zvuku, elektrickou a akustickou odezvu mikrofónů a reproboxů, i změn, ke kterým dochází v lampách a tranzistorech.

* Veškeré produkty a názvy společností jsou obchodními známkami nebo registrovanými obchodními značkami příslušných majitelů.

Obsah

O tomto manuálu	ii	Přehled editačních stránek	35
Úvod do KROSS	1	Základní nastavení oscilátoru	36
Čelní a zadní panel	1	Tvorba časových změn (LFO a EG)	38
Čelní panel	1	Nastavení diversní modulace (AMS a AMS mix)	39
Zadní panel	6	Ovládání výšky	40
Objekty na displeji	7	Práce s filtry	41
Základní informace	9	Použití sekce zesilovače	43
Režimy u KROSS	9	Přiřazení kontrolerů	44
Základní operace	12	Nastavení Arpeggiátoru	44
Setup	17	Nastavení rytmické stopy	44
Za/vypnutí přístroje	17	Použití Krokového sekvenceru	44
Zapojení AC Adaptéru	17	Efekty	44
Zapnutí přístroje	17	Automatický import programu do režimu	
Vypnutí přístroje	18	Sequencer	44
Použití baterií	19	Hraní a editace kombinací	45
Zapojení	21	Hraní s kombinacemi	45
Audio zapojení	21	Výběr kombinací	45
Zapojení nožních kontrolerů	23	Kategorie a čísla kombinací	46
Použití SD karty	25	Použití kontrolerů k úpravě zvuku	46
Zapojení KROSS do počítače	25	Práce s arpeggiátorem, rytmickou stopou a krokovým	
Zapojení MIDI zařízení	26	sekvencerem	46
Hraní a editace programů	27	Editace kombinace	47
Hraní programy	27	Přehled editačních stránek	47
Volba programů	27	Inspirativní návrhy pro editaci	48
Kategorie a čísla programů	28	Porovnání se zvukem před zahájením editace	48
Používání ovladačů	28	Změna programu každého timbrálu	48
Práce s arpeggiátorem, rytmickou stopou a		Nastavení mixu	48
krokovým sekvencerem	28	Použití funkcí Tone Adjust a EG Adjust	49
Quick Layer/Split funkce	29	Uložení upravené kombinace	49
Rychlé nastavení vrstev	29	Použití REALTIME kontrolerů při editaci zvuků nebo	
Rychlé rozdělení	30	efektů	49
Nastavení kombinací pomocí Quick		Vrstvy, rozdělení a přepínání dynamiky	49
Layer/Split	30	Nastavení stavu	51
Jednoduchá editace programů	31	Nastavení MIDI	51
Použití funkcí Tone Adjust a EG Adjust	31	Změna nastavení programu podle kombinace	51
Nastavení poměru hlasitostí	32	Nastavení Arpeggiátoru	52
Použití REALTIME kontrolerů při editaci zvuků		Nastavení rytmické stopy	52
nebo efektů	32	Použití Krokového sekvenceru	52
Srovnání s neupraveným zvukem	32	Efekty	52
Uložení nastavení	33	Automatický import kombinace do režimu	
Podrobná editace Programů	34	Sequencer	52
Než začnete editovat	34	Funkce Favorites	53
		Co je funkce Favorites?	53
		Použití funkce Favorite	53
		Vyvolání oblíbeného zvuku	53
		Registrace zvuku mezi oblíbené	53
		Jednoduché použití oblíbených	54
		Specifikace Program change	54

Uložení do oblíbených.....	54
----------------------------	----

Sekvencer 55

Přehled	55
Sekvencer u KROSS	55
Struktura režimu Sequencer.....	55

Přehrávání	56
Metody přehrávání.....	56

Nahrávání	58
Příprava k nahrávání	58
Nahrávání MIDI v reálném čase	61
Hraní s arpeggiátorem, rytmickou stopou a krokovým sekvencerem	62
Nahrávání hry s Pad samplerem	62
Nahrávání událostí System Exclusive	62

Editace songů	64
Song	64
Stopy	64

Uložení MIDI songu.....	65
-------------------------	----

Použití efektů 67

Přehled efektů KROSS	67
Effect I/O.....	67
Efekty v režimech	67

Směrování a nastavení efektů.....	68
Nastavení efektů programu	68
Nastavení efektů kombinace nebo songu	70
Nastavení efektů pro audio vstup	71

Dynamická modulace (Dmod)	72
---------------------------------	----

Funkce arpeggiátoru 73

Využití arpeggiátoru během hraní	73
Použití arpeggiátoru v režimu Program	73
Výběr šablony arpeggia a nastavení operací	74
Použití arpeggiátoru v režimu Combination	75
Nastavení arpeggiátoru v režimech Combination a Sequencer	76
Navázání arpeggiátoru na programy nebo kombinace	77

Vytvoření user patternu arpeggia	78
User šablony	78
Editace User šablony arpeggia.....	78

Sledování synchronizace arpeggiátoru.....	81
„Key Sync.” Parametr	81

Funkce rytmické stopy 83

Hraní s rytmickou stopou	83
Využití rytmické stopy v režimu Program	83
Využití rytmické stopy v režimu Combination....	84

Nastavení rytmické stopy	85
Nastavení rytmické stopy v režimu Program.....	85
Nastavení rytmické stopy v režimu Combination	85
Nastavení rytmické stopy v režimu Sequencer	86

Synchronizace Rytmické stopy	86
Parametr Trigger „Sync”	86
Synchronizace s koncem songu	86
Slave operace	87
Master operace	87

Step Sequencer 89

Práce s krokovým sekvencerem	89
Přehrávání a nastavení v režimu Program.....	89
Nastavení krokového sekvenceru v režimu Combination	91
Nastavení krokového sekvenceru v režimu Sequencer	91
Použití krokového sekvenceru s oblíbenými	92

Synchronizace krokového sekvenceru	92
--	----

Pad Sampler..... 93

Hraní s pad samplerem.....	93
Nahrávání samplů (samplerování)	93
Editace samplu	95
Přehrávání samplů	96
Vysílání a přijímání MIDI pro funkci Pad Sampler	97
Použití samplů jinými způsoby	97

Audio rekordér 99

Přehled audio rekordéru.....	99
O audio rekordéru	99
Základní operace	100
Okno AUDIO RECORDER SETUP	100

Vytvoření a přehrávání audio	101
Přípravy	101
Nahrávání hry na KROSS	101
Nahrávání z externího audio vstupu	102
Přehrávání audio songu	103
Vícestopé nahrávání	103
Příprava nového audio songu	104

Užitečné funkce pro přehrávání a nahrávání.....	104
Vrácení do stavu před nebo po nahrávání (Undo/Redo)	104
Zadání, jak se spustí nahrávání	104
Smyčkové přehrávání.....	105

Pad audio play	105
Import nebo export WAVE souborů	105
Nastavení hlasitosti	106
Zprávy ohledně SD karty	107

Pad audio play 109

Hraní s využitím funkce Pad audio play ...	109
Zadání audio songu a přiřazení songu padu ...	109
Využití padů k přehrávání audio songů	109

Použití bicích sad 111

Přehled bicích sad	111
Než začnete editovat	111
Editace bicí sady	112

Celkové nastavení KROSS a ukládání/ načítání dat 115

Jak je organizován režim Global/Media ...	115
Globální nastavení	115
Základní nastavení KROSS	115
Nastavení MIDI	117
Nastavení pedálu a dalších kontrolerů	
Vytváření a výběr stupnic	117

Data, využívaná v KROSS 119

Ukládání dat	121
Ukládání dat v KROSS	121
Zápis do interní paměti	122
Přejmenování	124
Ukládání na SD kartu	125

Načtení dat	126
Data, která lze načíst	126
Načtení dat z SD karty	126

Media utility	128
Formátování SD karty	128
Nastavení aktuálního času	128

Apendix 129

Obnovení nastavení z výroby	129
Načtení připravených dat	129
Inicializace user banky	129
Inicializace systému	130
Update systému	130
Problémy a potíže	130

Zdroj napájení	130
Problémy při spuštění	130
Základní operace (obrazovky a funkce)	130
Audio výstup	131
Audio vstup	131
Programy a kombinace	132
Sekvencer	132
Arpeggiator	133
Funkce rytmické stopy	133
Bicí sady	133
Efekty	133
Step Sequencer	133
Pad sampler	133
Audio rekordér	134
MIDI	134
Damper pedál	134
Media	134
Zapojení do počítače	134

Zprávy	135
Chybové zprávy a potvrzení	135

Specifikace	139
Systémové požadavky	141

Tabulka MIDI implementace 142

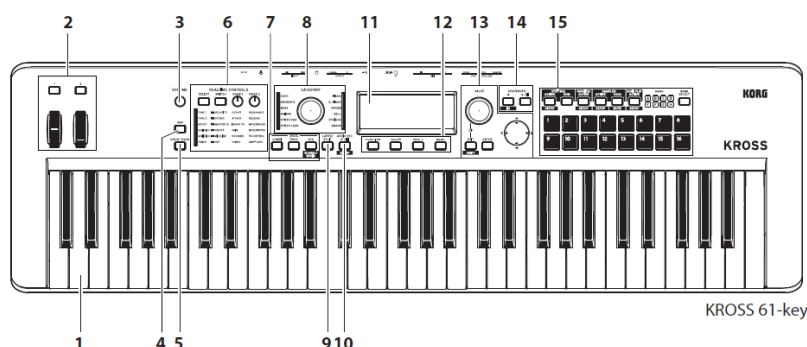
Jak provést aktualizaci OS KROSS 143

Změny vůči KROSS2 verzi OS 1.1.0 144

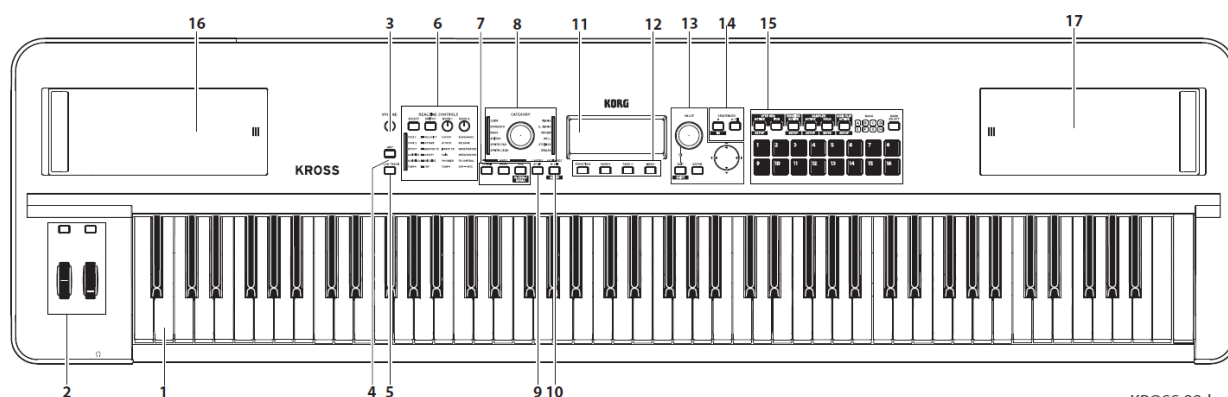
Úvod do KROSS

Čelní a zadní panel

Čelní panel



* Prostor pro baterie u KROSS 61 je umístěn v dolní části panelu.



1. Klaviatura

KROSS 61 má 61klávesovou klaviaturu (dynamicky citlivou, aftertouch není podporován).

KROSS 88 má 88klávesovou NH klaviaturu (dynamicky citlivou, aftertouch není podporován).

Hrajete-li na tyto klaviatury, síla úhazu (dynamika) může mít vliv na zvuk, např. jeho hlasitost a rychlost EG, takže lze měnit charakter fáze Attack. (Viz str. 31 a 43)

Můžete také nastavit funkci Keyboard tracking, takže se zvuk mění na klaviatuře průběžně, např. ve vyšších polohách. (viz str. 42)

2. Kontrolery

SW1 a SW2 tlačítka

Tlačítkům SW1 a SW2 můžete přiřadit různé funkce pro každý program, kombinaci, nebo song. Těmito tlačítky můžete přepínat ovládání parametrů programu pomocí AMS (Alternate Modulation), nebo parametrů efektu pomocí DMod (Dynamic Modulation).

Mohou také transponovat klaviaturu po oktávách, za/vypínat portamento nebo zamknout pozici joysticku.

Každý přepínač může pracovat v režimu Toggle nebo Momentary. V režimu Toggle se přiřazená funkce za/vypíná s každým stiskem tlačítka. V režimu Momentary je funkce aktivní jen, dokud držíte přepínač.

V režimu Program můžete zkontrolovat přiřazení přepínačů SW1 a SW2 na stránce PROG> MAIN. Bliže viz „SW (informace o přiřazení přepínače)” na str. 28.

Jakmile zapíšete program nebo kombinaci, stav on/off u SW1 a SW2 se uloží rovněž.

Bliže viz „Nastavení funkcí SW1 a SW2” na str. 44.

Kolečko Pitch Bend (levé)

Otočením směrem vpřed nebo vzad ovládáte výšku tónu. Střed je normální poloha, kde se výška nemění. Když uvolníte kolečko pitch bend, vrátí se do střední polohy. Hodnotu výšky změny lze jednotlivě určit pro každý oscilátor programu, timbrál kombinace a stopu songu. Můžete také využít funkci Pitch bend lock u tlačítka SW1 nebo SW2, k uzamčení výšky tak, aby zůstala na dané pozici kolečka těsně před tím, než uvolníte tlačítko.

Modulační kolečko (pravé):

Pohybem kolečka směrem od sebe ovládáte různé parametry programu či efektu. Pokud otočíte kolečkem úplně doleva, efekt se vypne.

Modulační kolečko zůstane ve své poloze, i když je uvolníte, a efekt trvá dále. Funkce, ovládaná kolečkem, se přiřazuje parametry programu či efektu. Ačkoliv lze přiřazovat různé funkce programů a kombinací, efekt vibrato, které mění výšku cyklicky, je zpravidla přiřazeno modulačnímu kolečku.

3. Ovladač VOLUME

Nastavuje hlasitost výstupu z konektorů OUTPUT L/MONO, R, ale také ve sluchátkách. (viz str. 17)

4. Tlačítko ARP (arpeggiator)

Toto tlačítko zapíná/ vypíná arpeggiator. Tlačítko svítí, pokud je arpeggiator zapnutý. (viz str. 73)

5. DRUM TRACK tlačítko

Toto tlačítko za/vypíná funkci Drum Track. Také indikuje aktuální stav bicí stopy. Nesvítí: off, Bliká: čeká na spuštění, Svítí: aktivní (viz str. 83)

6. REALTIME KONTROLERY

Pokud hrajete programem nebo kombinací, využijete kontroly pro úpravu zvuku nebo efektů, nebo jen pro zjednodušení editace. Můžete rovněž měnit nastavení externího audio vstupu a funkcí vokodéru, dále nastavit tempo arpeggiatoru nebo sekvenceru.

Bliže k ovládání parametrů a o ukládání změn, viz PG str. 311.

Pozn.: S REALTIME KONTROLERY můžete pracovat, když svítí LEDka SELECT. Pokud LEDka nesvítí, nejsou aktivní.

Tlačítko SELECT, LEDka SELECT

Volí funkce, které jsou ovládané tlačítky SWITCH, KNOB 1 a KNOB 2. S každým stiskem tlačítka se přepne ovládaná funkce, a LEDka SELECT se rozsvítí. Funkce, ovládané tlačítkem SELECT se ukládají do programu, kombinace, nebo songu.

Tlačítko SWITCH, LEDka SWITCH

S každým stiskem tlačítka se funkce, zvolená tlačítkem SELECT zapne či vypne. Je-li funkce, zvolená tlačítkem SELECT aktivní, LEDka SWITCH jasně svítí. Pokud LEDka SWITCH svítí jen slabě, daná funkce není zvolena tlačítkem SELECT, takže hned vidíte stav zapnutí/ vypnutí těchto funkcí. LEDka TAP bliká podle nastavení tempa. Při stisku tlačítka se jméno a hodnota parametru zvolené funkce na chvíli objeví na displeji.

Tipy: Pokud stisknete tlačítko SELECT na delší dobu, objeví se seznam zvolených funkcí. Po chvíli se zobrazení vrátí do předchozího stavu.

Pozn.: Indikace na displeji se vrátí na předchozí stránku nebo okno, také po uplynutí určité doby.

Ovladače KNOB1, KNOB2

Otočením ovládáte funkce zvolené tlačítkem SELECT. Pokud editujete nastavení a pak tlačítkem SELECT zvolíte jinou funkci, zachováte stav nebo upravenou hodnotu ovladačů KNOB 1 a 2. Avšak dejte si pozor, pokud jste znovu zvolili program apod., aby se hodnoty ovladače pro program neresetovaly do střední polohy.

Tipy: Kdykoliv pohnete ovladačem, zobrazí se příslušná funkce a její hodnota. Po chvíli se zobrazení vrátí do předchozího stavu.

Pozn.: Indikace na displeji se vrátí na předchozí stránku nebo okno, také po uplynutí určité doby.

7. Režimy

Stiskem jednoho z těchto tlačítek vstoupíte do příslušného režimu. KROSS má čtyři pracovní režimy. Tlačítko aktuálně zvoleného režimu svítí. (viz „Výběr režimu“ na str. 12)

Tlačítko PROG

Zvolí režim Program. Programy jsou základní zvuky, kterými můžete hrát a editovat je.

Tlačítko COMBI

Volí režim Combination. Kombinace jsou sady programů, použitelné při rozdělení klaviatury nebo vrstvení, kombinace dále využijete při vytváření zvuků, které jsou komplexnější než program samotný. V režimu Combination lze hrát a editovat kombinace.

Tlačítko SEQ (GLOBAL/MEDIA)

Volí režim Sequencer. V tomto režimu lze nahrávat, hrát a editovat MIDI songy.

Podržte tlačítko EXIT (SHIFT) a stiskem tlačítka SEQ (GLOBAL/MEDIA) zvolíte režim Global/Media. V tomto režimu můžete provést celkové nastavení KROSS, editovat bicí sady a šablony arpeggia, a ukládat či načítat data z SD karty.

8. Ovladač CATEGORY, LED

Tímto kolečkem volíte kategorii zvuku programu či kombinace.

9. Rychlé nastavení vrstev/rozdělení

Zde snadno vytvoříte vrstvený zvuk či rozdělení klaviatury, s využitím dvou programů.

Zvolte první zvuk v režimu Program a stiskněte toto tlačítko. V dialogu, který se objeví, vyberte druhý zvuk a zadejte jeho hlasitost, nastavení pak potvrďte.

LAYER zvolte, pokud chcete hrát oběma zvuky současně, přes celou klaviaturu, SPLIT zvolte, pokud chcete oběma zvuky hrát nezávisle v horní a dolní oblasti klaviatury.

Pozn.: Vrstvený nebo rozdělený zvuk, který vytvoříte, můžete uložit jako kombinaci.

Tipy: Chcete-li více sofistikované nastavení, a získat tak komplexnější zvuk, použijte režim Combination.

Tlačítko LAYER/SPLIT

Jestliže stisknete tlačítko LAYER/SPLIT, objeví se dialog QUICK SPLIT.

V dialogovém boxu QUICK LAYER, stiskem tlačítka PAGE+ (◀SPLIT) otevřete dialogový box QUICK SPLIT. V dialogovém boxu QUICK SPLIT, stiskem tlačítka PAGE- (LAYER▶) otevřete dialogový box QUICK LAYER.

QUICK LAYER DIALOG

Program kategorie Strings je vrstvený s aktuálně zvoleným programem. Zvolte program do vrstvy a nastavte hlasitost i oktávu. Stiskem tlačítka MENU (WRITE) nastavení uložíte do banky User Combination. (viz str. 29)

QUICK SPLIT DIALOG

Standardně bude aktuálně zvolený program přiřazen oblasti výšek a program basové kategorie, oblasti basů. Zvolte program pro rozdělení, přepněte programy basů a výšek, je-li potřeba a proveďte nastavení, např. bodu rozdělení, hlasitosti a oktávy. Stiskem tlačítka MENU (WRITE) nastavení uložíte do banky User Combination. (viz str. 30)

10. AUDIO REC (Audio rekordér)

Zde můžete ovládat audio rekordér, který umožňuje nahrávat a přehrávat záznam hry na KROSS nebo signál z externího audio vstupu. Můžete spouštět funkce jako play, stop či record, a provést různá nastavení rekordéru.

K ovládání audio rekordéru použijte tlačítka AUDIO REC ► / ■ (play/pause) a čtyři tlačítka pod oknem AUDIO RECORDER SETUP.

Chcete-li využít služby audio rekordéru, musíte použít SD kartu (nutno dokoupit).

► / ■ (Play/Pause) tlačítko (SETUP)

Speciální tlačítko, které spustí přehrávání rekordéru (nebo záznam) a pauzu. V tomto režimu tlačítko umožňuje rovnou přehrávat (nebo nahrávat), popř. pauzu. Stav rozsvícení a barva tlačítka vyznačují pracovní stav rekordéru.

Nesvítl:	Zastaveno
Śvítl zeleně:	Hraní
Bliká zeleně:	Přehrávání je pozastaveno
Śvítl červeně:	Nahrávání
Bliká červeně:	Nahrávání je pozastaveno
Bliká oranžově:	Přehrávání je pozastaveno (čekání na vstup Auto input)

Podržte tlačítko EXIT (SHIFT) a stiskem tlačítka AUDIO REC ► / ■ (play/pause) (SETUP) otevřete okno AUDIO RECORDER SETUP.

11. Displej

Zobrazuje parametry a nastavení KROSS, rovněž mnohé další informace.

Stránky: Jednu obrazovku se zobrazením parametrů či informací nazýváme „stránka“. Chcete-li editovat nebo nastavit KROSS, vstupte na stránku, která obsahuje požadovaný parametr, a změňte hodnotu.

Dialogový box: Obrazovka, která se objeví, když potřebujete spustit funkci příkazem, potvrdíte výsledek, nebo vyvolat dočasnou funkci, nazýváme „dialogový box“.

Více informací o různých objektech, viditelných na stránkách, a dialogových boxech, přejděte na str. 7.

Nastavení kontrastu displeje

Kontrast displeje nastavíte tak, že podržíte tlačítko EXIT a otočíte kolečkem VALUE. Můžete také nastavit kontrast displeje na stránce PREF 1, v režimu Global/Media. (viz str. 117)

12. Function / Page kontrolery

Těmito tlačítky vstoupíte na stránku na displeji a zvolit nebo spustit funkce, jež nabízí odpovídající příkazy na každé stránce. Funkce čtyř tlačítek se změní podle stránky či dialogového boxu, který je aktuálně zobrazený.

FUNCTION tlačítko

Toto tlačítko udává seznam funkcí, obsahující příslušné příkazy na každé stránce.

PAGE– tlačítko

PAGE+ tlačítko

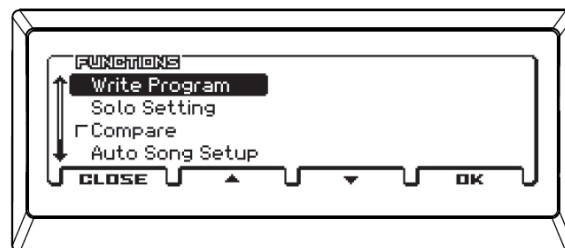
Těmito dvěma tlačítky přecházíte mezi stránkami, chcete-li zvolit některou konkrétní stránku. Jméno stránky nebo záložky, zobrazené v horní části stránky, udává aktuálně zobrazená stránka.

Tlačítko MENU

Toto tlačítko zobrazuje menu stránky v každém režimu, což umožňuje vybrat stránku.

Operace v zobrazeném dialogovém boxu

Je-li zobrazen dialogový box, změní se funkce těchto čtyř tlačítek tak, aby bylo možné provést úkoly, odpovídající tomuto dialogovému boxu. Funkce, přiřazené těmto tlačítkům vidíte v dolní části obrazovky.



Předpokládáme, že např. jste v režimu Program a tlačítkem FUNCTION vstoupíte do seznamu funkcí.

Funkce, přiřazené těmto čtyřem tlačítkům vidíte v dolní části dialogového boxu.

Stisknete-li tlačítko CLOSE (neboli FUNCTION), dialogový box se zavře a vrátíte se na předchozí stránku. Stiskem tlačítek ▲(PAGE–) nebo ▼(PAGE+) volíte funkci.

Stiskem tlačítka OK (aktuálně MENU) spustíte funkci.

Např., pokud zvolíte Write Program a stisknete tlačítko MENU (OK), objeví se dialogový box WRITE PROGRAM. Funkce FUNCTION (CANCEL) a MENU (OK) jsou přiřazeny těmto dvěma tlačítkům.

13. Value kontroler

Využijete pro úpravu na displeji. Pomocí nich posouváte kurzor a volíte parametry, za účelem editace hodnot a také spuštění či zrušení příkazů.

Kolečko VALUE

Změní hodnotu parametru, na kterém je umístěn kurzor.

Tipy: Kontrast displeje nastavíte tak, že podržíte tlačítko EXIT (SHIFT) a otočíte kolečkem VALUE.

Tlačítko EXIT (SHIFT)

Tímto tlačítkem přerušíte spuštění funkce nebo změnu hodnoty parametru, popř. zavřete dialogový box.

Dále je využijete k přechodu na první stránku (např. MAIN) daného režimu.

Současným EXIT s jiným tlačítkem, provedete následující funkce.

Tlačítko nebo kolečko, použité s EXIT	Funkce
Tlačítko SEQ	Volí režim Global/Media mode. V režimu Global/Media mode znovu stiskněte tlačítko EXIT () a tlačítko SEQ () a tím přejdete na stránku MEDIA > FILE.
AUDIO REC (play/pause) tlačítko ()	Vstoupíte do okna AUDIO RECORDER SETUP.
SEQUENCER (REC) tlačítko ()	V režimu Sequencer mode, vás přesune na dříve zadanou startovní pozici pro přehrávání. (viz str. 56)
STEP SEQ ACTIVE tlačítko ()	Otevře stránku STEP SEQ EDIT.
FAVORITE ACTIVE tlačítko ()	Vstup do stavu Add to Favorite registration-ready state.
SAMPLER ACTIVE tlačítko ()	Otevřete okno SAMPLER SETUP.
SAMPLER HOLD tlačítko ()	Uvede pad sampler do režimu Mute mode
AUDIO PLAY ACTIVE tlačítko ()	Otevřete okno AUDIO PLAY SETUP.
Kolečko VALUE	Nastavuje kontrast. (Viz výše)
REALTIME CONTROLS SELECT tlačítko	Volí parametr pro ovládání v opačném pořadí.
BANK SELECT	Volí oblíbené, pad sampler, a pad audio play bank v opačném pořadí.

Tlačítko ENTER

Tímto tlačítkem spustíte funkci, provedete volbu, nebo za/vypnete značku v boxu.

Když zvolíte parametr a stisknete tlačítko ENTER, pak tlačítka ▲▼ upravíte jeho hodnotu. Jakmile ukončíte editaci, tlačítkem ENTER změnu potvrdíte.

Když stisknete tlačítko ENTER na stránce MAIN, v režimu Program nebo Combination, objeví se výpis zvuků.

◀▶▲▼ kurzorová tlačítka

Tlačítka se využívají k pohybu kurzoru po displeji. Kurzorovými tlačítky zvolte parametr, který chcete editovat.

Pokud stránka obsahuje více parametrů než pojme obrazovka, na obrazovce nalevo vidíte symbol ▲▼, a můžete procházet stránky tlačítky nahoru/dolů. (viz „j: Scroll“ na str. 8)

Tlačítka ▲▼ dále zvýšíte/snížíte hodnotu v kroku 1. (viz „Tlačítka ENTER a ▲▼“ na str. 13)

14. SEQUENCER

Těchto tlačítek využijete v režimu Sequencer, k nahrávání a přehrávání MIDI souborů.

● (REC) tlačítko ()

Stiskem přepínače vstoupíte do režimu standby pro nahrávání. Pokud jste v tomto režimu (LEDka přepínače svítí), můžete spustit nahrávání stiskem SEQUENCER ▶/■ (start/stop)

přepínače. Blíže viz „Nahrávání MIDI v reálném čase“ na str. 61.

Stiskem tlačítka ● (REC) v režimu Program nebo Combination, spustíte funkci Auto Song Setup, to znamená spuštění ihned, kdykoliv. (viz str. 60)

Podržte tlačítko EXIT () a stiskem tlačítka ● (REC) () přesunete pozici pro přehrávání songu na zadané místo. Standardně to je první doba prvního taktu. Požadované místo můžete také zadat příkazem.

▶/■ (start/stop) tlačítko

Toto tlačítko spustí/zastaví nahrávání či přehrávání.

15. Sekce padů

1-16 Pad

Pady 1–16 využijete k ovládání krokového sekvenceru, oblíbených, pad sampleru a funkce Pad audio play.

Můžete přepnout funkci padů 1-16 stiskem tlačítka ACTIVE () a odpovídající každé funkci, takže se rozsvítí. Stiskem tlačítka ACTIVE () společně s tlačítkem EXIT () získáte přístup na stránku nastavení jednotlivých funkcí.

STEP SEQ (Step Sequencer)

Krokový sekvencer umožňuje snadno tvořit šablony bicích smyček, tlačítka 1–16 za/vypínat noty, hrané kopákem, virblem, hi-hat, apod.

Tlačítko ACTIVE ()

Toto tlačítko udává a mění status za/vypnutí krokového sekvenceru. Jestliže svítí, můžete tlačítka 1–16 ovládat krokový sekvencer. (viz str. 89)

Podržíte-li tlačítko EXIT () a stisknete ho, vstoupíte na stránku STEP SEQ EDIT, kde jsou režimy Program, Combination, a Sequencer mode, umožňující za/vypnout jednotlivé kroky a k zadání rozlišení a délky patternu, použitého pro každý zvuk.

Pozn.: Pokud jste na stránce Favorites select, podržením tlačítka EXIT () a jeho stiskem nevstoupíte na stránku STEP SEQ EDIT.

Pokud jste na stránce STEP SEQ EDIT, podržte tlačítko ACTIVE a stiskem padů 1-13 volíte zvuk (např. kick, snare, accent), který bude ovládaný pady 1-16.

Podržíte-li tlačítko ACTIVE a podržíte klávesu, zvolíte zvuk (nástroj), který bude aktuálně znít. (viz str. 90)

RUN tlačítko

Stisknete-li tlačítko RUN (rozsvítí se), spustí se přehrávání krokového sekvenceru. Slyšíte pattern bicí smyčky, zadané pady 1–16.

Stisknete-li tlačítko RUN podruhé (zhasne), přehrávání krokového sekvenceru se zastaví.



FAVORITES

Funkce Favorites umožňuje využít pady 1–16 k okamžitému vyvolání často používaných programů, kombinací, nebo audio songů pro přehrávání v audio rekordéru. Tuto funkci využijete při registraci oblíbených zvuků, nebo při aranžmá zvuků, použitých při živém hraní, v pořadí, jaké potřebujete.

Tlačítko ACTIVE ()

Tímto tlačítkem za/vypínáte funkci Favorites a také registraci zvuků. (viz str. 53)

Chcete-li vyvolat zvuk, který jste zaregistrovali, zapněte toto tlačítko a pak použijte tlačítka BANK SELECT a pady 1–16.


Chcete-li registrovat zvuk, zvolte tento program nebo kombinaci, pak podržte tlačítko EXIT () a stiskněte tlačítko ACTIVE (), nakonec použijte tlačítka BANK SELECT a pady 1–16.

SAMPLER (Pad Sampler)


Funkce Pad sampler umožňuje využít pady 1-16 pro hraní nebo přehrávání sample, nahraných během hry na KROSS nebo z externího audio vstupu. Sample můžete také editovat. Je možné přehrávat až čtyři stereo sample současně. (viz str. 93)

Pozn.: Pokud chcete používat funkci Pad sampleru, doporučujeme používat SD kartu. Kartu využijete pro automatické ukládání a načítání dat sample.

Tlačítko ACTIVE ()


Toto tlačítko aktivuje Pad sampler, nebo vstoupíte na stránku SETUP, při současném stisku tlačítka EXIT (). V okně SAMPLER SETUP tak můžete zkontrolovat a editovat přiřazení sample padům, připravit samplování, a editovat nahrané sample.

Tlačítko HOLD ()

Je-li stisknuto současně s padem, můžete zachovat stav stisknutého padu. V případě použití tlačítka EXIT (), můžete dočasně umlčet aktuálně znějící pady.

AUDIO PLAY (Pad Audio Play)

Tlačítko ACTIVE ()


Toto tlačítko aktivuje funkci Pad audio play, nebo vstoupíte na stránku SETUP, při současném stisku tlačítka EXIT (). V okně AUDIO PLAY SETUP, tak můžete zkontrolovat a editovat přiřazení audio songů padům, importovat WAVE soubory, a nastavit hlasitost.

BANK SELECT

Tlačítko BANK SELECT, LEDky

BANK A–H

Tímto tlačítkem volíte zobrazenou zónu krokového sekvenceru, nebo přepínáte banky Favorites, pad sampler, nebo Pad audio play.

Tipy: Při výběru banky, můžete po stisku tlačítek EXIT () a BANK SELECT volit banky v opačném pořadí. (Kromě krokového sekvenceru)

Pokud je krokový sekvencer aktivní (tlačítko STEP SEQ svítí trvale), pady 1–16 udávají stav za/vypnuto v každém kroku. Pady 1–16 zapínáte/ vypínáte jednotlivé kroky.

Step1-16, B:Step17-32, C:Step33-48, D:Step49-64

Je-li funkce Favorites aktivní (tlačítko FAVORITES svítí), toto tlačítko volí banku Favorites. Pady 1–16 volíte z následujících bank Favorites.

Bank A 1–16, bank B 1–16, bank C 1–16, bank D 1–16, bank E 1–16, bank F 1–16, bank G 1–16, bank H 1–16.

Je-li funkce Pad sampler aktivní (tlačítko SAMPLER ACTIVE svítí), volíte banky sampleru. K provedení následujících operací použijte pady 1-16.

Bank A 1–16, bank B 1–16, bank C 1–16, bank D 1–16, bank E 1–16, bank F 1–16, bank G 1–16, bank H 1–16. Je-li funkce Pad audio play aktivní (tlačítko AUDIO PLAY ACTIVE svítí), volíte banku pro Audio play. K provedení operací s audio songem použijte pady 1–16. Bank A 1–16, bank B 1–16, bank C 1–16, bank D 1–16, bank E 1–16, bank F 1–16, bank G 1–16, bank H 1–16.

16. Prostor pro baterii

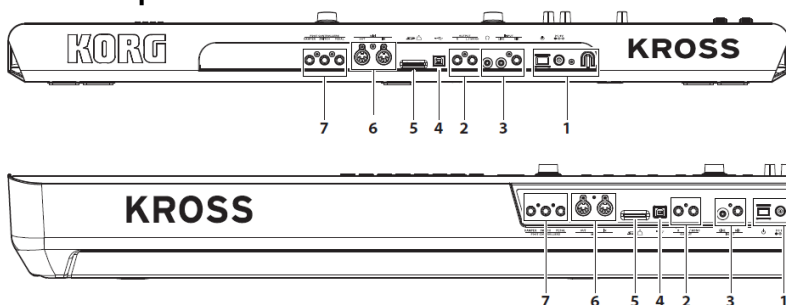
KROSS může jet také na baterie, které vložíte sem. (viz str. 19)

Prostor pro baterie u KROSS 61 je umístěn na spodním panelu.

17. Úložný prostor (pouze KROSS 88-key)

Do tohoto prostoru můžete uložit malé věci, jako USB kabel. Když sundáte stejně, jako otevíráte prostor pro baterie. (str. 19)

Zadní panel



Sluchátkový konektor KROSS 88-key je umístěn zepředu vlevo.

1. Napájení


Určitě si přečtete sekci „Zapnutí/ vypnutí nástroje“ na str. 17 a postupujte správným postupem, popsaným tam.
Pozn.: Funkce Auto Power Off u KROSS automaticky vypne napájení, jestliže po určitou dobu nestisknete tlačítka ani nestisknete klávesu. Nastavení z výroby je 4 hodiny. (Viz „Funkce Auto power-off“ na str. 18).

Tlačítko (Power)

Chcete-li nástroj za/vypnout, podržte toto tlačítko.
(viz str. 17)


Konektor DC 9V

Sem zapojte příložený AC adaptér. (viz str. 17)

 Zapojení musíte provádět ve vypnutém stavu.
Pamatujte, že nešetná operace může zničit audio systém nebo poškodit nástroj.

Zavěšení kabelu

Zde zajistíte kabel AC adaptéru. Po zapojení AC adaptéru obtočte kabel kolem háčku na zadním panelu KROSS, takže jej nelze nedopatřením vytáhnout. Ponechejte si dostatečně volný konec s konektorem, aby se neodpojil, když to nebudete čekat. (viz str. 17)

 Dejte pozor, abyste příliš neohýbali základnu konektoru.

2. Audio výstup

Konektory OUTPUT L/MONO, R

Stereo audio výstupy. Pro stereo zapojení použijte konektory L/ MONO a R. Pro mono výstup použijte konektor L/MONO. Ovladačem VOLUME nastavíte hlasitost ve sluchátkách. (viz „Zapojení výstupních zařízení“ na str. 21).

Konektor (Headphone)


Sem zapojte 1/8" stereo mini-phone konektor sluchátek. Tento konektor vysílá stejný zvuk, jako konektory OUTPUT L/ MONO a R.

Hlasitost sluchátek určíte ovladačem VOLUME.

Pozn.: Sluchátkový konektor KROSS 88-key je umístěn zepředu vlevo.

3. Audio vstup

Tento konektor umožňuje přivést audio signál z externího zdroje, audio signál lze nahrát do audio rekordéru nebo vyslat do interních efektů a na výstup přes výstupy OUTPUT. Chcete-li nastavit zesílení na vstupu (Gain) apod., použijte REALTIME CONTROLS - AUDIO IN 1 - KNOB1: GAIN. (Tato nastavení můžete provést také na stránce AUDIO IN v každém režimu).

 Vstupní gain (Gain) můžete uložit jako globální nastavení (G-SET). (Viz „Nastavení globálního audio vstupu (G-SET) a individuální nastavení“, na str. 22).

Pozn.: Vstupní signály z konektorů MIC IN a LINE IN nelze použít současně. Chcete-li zvolit vstup pro další použití, zvolte položku AUDIO IN 2 v sekci REALTIME CONTROLS a použijte tlačítko SWITCH (MIC/LINE). Více informací ohledně zapojení a nastavení, viz „Zapojení vstupních zařízení“ na str. 21.

MIC IN konektor (1/4" typu phone)

1/4" phone konektor. Sem můžete zapojit dynamický mikrofon, kytaru s aktivními snímači, nebo kytarový efektový procesor.

Pozn.: Tento konektor nepodporuje kondenzátorový mikrofon, ani jiné, phantomově či plug-in napájené typy. Tyto typy mikrofonů musíte zapojit nejprve do mikrofonního předzesilovače apod.

LINE IN konektor (Stereo mini typ)

1/8" stereo mini phone konektor. Sem zapojte výstup externího audio zdroje.

4. USB

port


(USB B typ, k propojení s počítačem)

Do tohoto portu můžete připojit počítač. Data Note a další data hry, stejně jako nastavení zvuku, můžete vysílat a přijímat přes MIDI, mezi počítačem a KROSS, stejně tak můžete vysílat i přijímat audio data. (str. 25)

5. SD karta

Slot SD karty

Sem vložíte SD paměťovou kartu. SD kartu využijete pro ukládání zvuků a dat songu KROSS. (viz str. 25)

 Ačkoliv je SD karta přístupná přímo, pro použití audio rekordéru k nahrávání či přehrávání, SD karta je pro tyto funkce nezbytná.

Pozn.: Pokud chcete používat funkce Pad sampleru, doporučujeme využívat SD kartu. Kartu využijete pro automatické ukládání a načítání dat samplu.

6. MIDI

Konektory MIDI IN, MIDI OUT

MIDI umožňuje zapojit KROSS do počítače nebo jiného MIDI zařízení, kvůli vysílání a přijímání not, zpráv kontrolerů, nastavení zvuku, apod. (viz str. 26)

7. Nožní kontrolery

Konektor DAMPER

Do tohoto konektoru můžete připojit volitelný DS-1H (damper pedál). Jakmile zapojíte volitelný DS-1H, je funkční jako half-damper pedál. Pokud jste zapojili jiný spínací pedál, bude fungovat jako běžný damper spínač. DS-1H half-damper pedál umožňuje jemnější ovládání, ve srovnání s jinými spínacími typy pedálů. Nastavíte-li polaritu pedálu, bude správně fungovat i pedál. (Viz „Zapojení damper pedálu“ na str. 23)

Konektor ASSIGNABLE SWITCH

Do tohoto konektoru můžete zapojit přepínací typ footswitche, jako je volitelný PS-1 či PS-3 (pedálový spínač). Pomocí footswitche se aplikuje modulace na zvuky a efekty, k nastavení tap tempa, nebo spuštění/zastavení sekvenceru či punch-in/out. Funkce přiřaditelného spínače je dána nastavením v režimu Global/ Media, na stránce G-INPUT/CTRL> FOOT, stejně jako u přiřaditelného pedálu. (Viz „Zapojení footswitche“ na str. 23).

Konektor ASSIGNABLE PEDAL

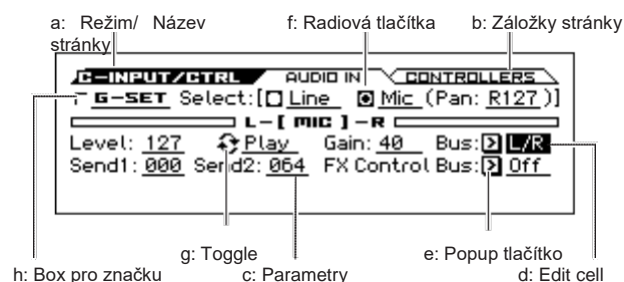
Volitelný EXP-2 (nožní kontroler) nebo XVP-10 nebo 20 (expression pedál) lze zapojit do tohoto konektoru. Pedálem lze aplikovat modulaci zvuků nebo efektů, popř. nastavit celkovou hlasitost.

Funkce přiřaditelného pedálu je dána nastavením v režimu Global/ Media, na stránce G-INPUT/CTRL> FOOT. (Viz „Zapojení nožních kontrolerů“ na str. 24).

8. Podsvícení loga KORG

LEDka loga KORG se rozsvítí. Můžete určit barvu LED osvětlení, a zda bude či nebude svítit. (PG str. 159)

Položky na displeji



a: Režim/ Název stránky

Zobrazí aktuální stránku ve zvoleném režimu.

Zleva vidíte počáteční písmeno jména režimu a jména stránky.

b: Záložky stránky

Většina stránek má dvě či tři záložky.

Tlačítka PAGE+/- můžete vybrat záložku, kterou chcete vidět.

c: Parametry

Parametry různých nastavení se objeví na displeji. Kurzorovými tlačítky ◀▶▲▼ zvolte parametr.

d: Edit cell

Některé parametry nebo jejich hodnoty se zvýrazní, jakmile použijete kurzorová tlačítka ◀▶▲▼. Toto pole nazýváme Editační pole a zvýrazněnou hodnotu lze upravit.

K nastavení parametrů lze použít i jiné metody, vyznačené následujícími ikonami.

e: Popup tlačítko

Pokud zvolíte parametr s tímto typem tlačítka (tedy v editačním poli), stiskem ENTER vyberete jednu z dalších možností.

Chcete-li zadat hodnotu tohoto parametru, použijte kurzorová tlačítka ▲▼.

f: Radiová tlačítka

Pokud zvolíte parametr s tímto typem tlačítka (tedy v editačním poli), stiskem ENTER vyberete jednu z dalších možností.

Kurzorová tlačítka můžete využít také pro výběr parametru (pro editaci) a kolečkem VALUE zvolit hodnotu.

g: Toggle

Pokud jste zvolili parametr s tímto symbolem (tedy editační pole), stiskem ENTER přepnete jeho funkci nebo za/vypnete jej s každým stiskem tlačítka ENTER.

h: Check box

Zadání značky u parametru provedete stiskem ENTER nebo otočením kolečka VALUE, tím nasadíte nebo zrušíte značku v boxu.

De/aktivovat parametr nebo funkci můžete rovněž zadáním/zrušením značky v boxu. Parametr či funkce je aktivní, je-li značka v boxu, a neaktivní, pokud zde není.

h: Check box

**i: Ikona výběru kategorie**

Pro parametry, vyznačené touto ikonou, můžete použít kolečko CATEGORY nebo VALUE, a zvolit tak kategorii nebo číslo.

j: Scroll

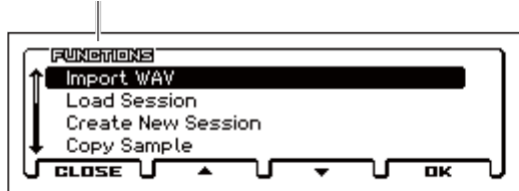
Zde zobrazíte hodnotu parametru, kterou nelze zobrazit na běžné obrazovce. Přídavné parametry najdete ve směru černé šipky.

**k: Function list**

Výpis funkcí se objeví, když stisknete tlačítko FUNCTION. Zobrazené funkce závisí na stránce, která je aktuálně zobrazena.

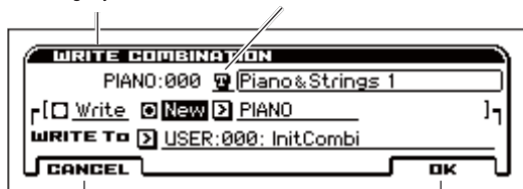
Funkce, uvedené v dolní části dialogu jsou přiřazeny čtyřem tlačítkům. (viz str. 3)

k: Function list

**l: Function dialog box**

Po zvolení funkce vidíte dialogový box, kde můžete provádět nastavení, potřebná při spuštění příkazu. Zobrazený dialogový box závisí na zvoleném příkazu nabídky. Některé příkazy, jako Solo Setting, dialog nezobrazí.

l: Dialogový box Function



Tlačítko FUNCTION (CANCEL)

Tlačítko MENU (OK)

*** Text edit**

Pokud zvolíte parametr, vyznačený touto ikonou a stisknete tlačítko ENTER, objeví se okno s textovým editorem.

V tomto okně můžete změnit text (např. jméno programu, kombinace, nebo songu). (Viz „Pojmenování“ na str. 124).

*** Tlačítko MENU (OK), tlačítko FUNCTION (CANCEL)**

Chcete-li spustit funkci, stiskněte tlačítko OK. Stiskem Cancel zrušíte operaci bez provedení.

*** Tlačítka DONE, COPY, INSERT**

Tlačítka DONE, COPY a INSERT spustí akci při stisku, podobně jako tlačítka OK a CANCEL, popsaná ve „* Funkce dialogového boxu“.

Základní informace

Režimy u KROSS

KROSS má čtyři režimy

KROSS má řadu funkcí, které umožňují přehrát a editovat programy nebo kombinace, nahrát a přehrát sekvenční data, a provádět správu medií. Tyto funkce jsou seskupeny do „režimů“. KROSS má čtyři režimy.

Režim Program

Programy jsou základní zvuky, kterými umí KROSS hrát. V režimu Program můžete:

- Volit a hrát Programy.
- Použít jeden arpeggiator pro hraní.
- Přehrávat patterny rytmické stopy, při hraní Programem.
- V krokovém sekvenceru snadno vytváříte patterny bicích smyček. Programem můžete hrát, i když se přehrává šablona. Podobně můžete hrát s doprovodem arpeggiatoru či bicí stopy.
- Editace Programů
Funkci Tone Adjust využijete ke snadné editaci programu.
Funkce Quick layer/split slouží k vrstvení dvou programů nebo rozdělení zvuku.
Můžete provést nastavení parametrů a oscilátorů, filtrů, zesilovačů, EG, LFO, efektů, arpeggiatoru, bicí stopy, apod.
Můžete nastavit až pět inzertních efektů a dva master efekty.
Dále tvořit bicí programy pomocí bicích sad (vytvořených v režimu Global/Media).

Režim Combination mode

Kombinace jsou sady až 16 programů, kterými můžete hrát současně, což umožňuje tvořit komplexnější zvuky než jedním programem. V režimu Combination můžete:

- Volit a hrát kombinacemi
- Použít několik timbrálů pro arpeggio patterny, generované dvěma arpeggiatory.
- Jeden timbrál využijete pro pattern bicí stopy a druhý pro přehrávání bicího patternu během hraní.
- V krokovém sekvenceru snadno vytváříte patterny bicích smyček. Kombinací můžete hrát, i když se přehrává rytmická šablona. Podobně můžete hrát s doprovodem arpeggiatoru či bicí stopy.
- KROSS můžete využít i jako 16stopý, multitimbrální zvukový generátor.
- Editovat kombinace
Využít funkci Tone Adjust ke snadné editaci programu každého timbrálu.
Programy můžete přiřadit všem 16 timbrálům, každý s nezávislou hlasitostí, panorama, EQ a dynamickými zónami na klaviatuře, nastavením efektů, arpeggiatoru, bicí stopy a krokového sekvenceru.

Navíc můžete nastavit až pět inzertních efektů a dva master efekty.

Režim Sequencer

Režim Sequencer mode umožňuje nahrávat, přehrávat a editovat MIDI stopy. Můžete:

- Použít 16stopý MIDI sekvencer k nahrávání a přehrávání songů.
- Nahrajte jednu MIDI stopu, nebo až 16 stop současně. Můžete také nahrávat zprávy System Exclusive.
- Nahrávat a přehrávat svou hru na Pad sampler.
- Použijte několik stop k nahrávání a přehrávání performancí, generovaných dvěma arpeggiatory.
- Jednu stopu využijete pro pattern bicí stopy a druhý pro přehrávání či nahrávání bicího patternu.
- V krokovém sekvenceru snadno vytváříte rytmické patterny.
- Editace songů
- KROSS lze využít i jako 16stopý, multitimbrální zvukový modul.
- Přehrávání GM/GM2 je rovněž podporováno.
- Využít funkci Tone Adjust ke snadné editaci programu každé stopy.
- Můžete použít až pět inzertních efektů a dva master efekty.

Režim Global/Media mode

Povíme si, jak načíst/uložit data SD karty. Můžete provést nastavení celého KROSS a editovat bicí sady či šablony arpeggia.

Můžete:

- Provést nastavení, které ovlivní celý KROSS, jako je hlavní ladění a globální MIDI kanál.
- Vytvářet uživatelské ladění
- Tvořit bicí sady pomocí bicích samplů.
- Tvořit patterny user arpeggia.
- Určit funkci přiřaditelných pedálů a tlačítek.
- Vysílat dumping MIDI System Exclusive dat.
- Uložit a načíst programy, kombinace, MIDI songy a data globálního nastavení.
- Formátovat SD kartu
- Exportovat a importovat sekvence do a ze SMF (Standard MIDI souborů)

Další funkce

Kromě těchto čtyř režimů, KROSS nabízí různé funkce, které se hodí během hraní a při cvičení: Audio rekordér, Pad audio play, Pad sampler a Favorites.

AUDIO RECORDER

Je zde nezávislý audio rekordér, který nahrává audio signál z externího mikrofonního nebo linkového vstupu, z USB audio vstupu, nebo audio signál programu, kombinace, či přehrávání sekvenceru. Sekvencer a audio rekordér není možné synchronizovat. (viz str. 99)

PAD AUDIO PLAY

Díky této funkci, můžete nahrané audio songy, nebo audio soubory, importované z externího zdroje, přiřadit padům, a kdykoliv je vyvolat a přehrát.

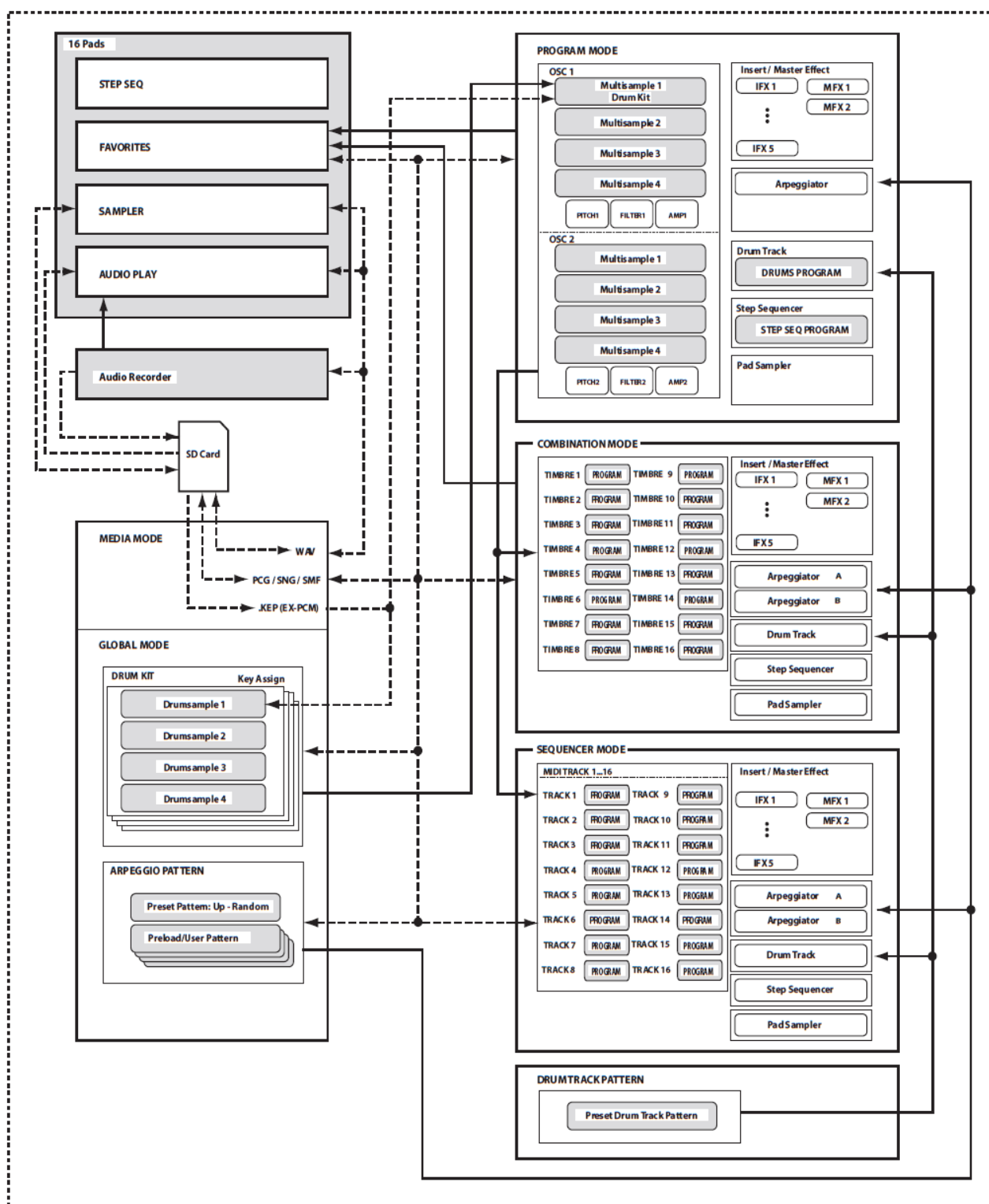
PAD SAMPLER

Díky této funkci můžete audio signál externího vstupu nebo hrané fráze nahrát a uložit jako data samplu, přiřadit je padům 1-16 a kdykoliv přehrát. Během hry na pady můžete přehrávat až čtyři samplu současně, jako one-shot samplu nebo ve smyčce. Funkci Data Filer využijete k uložení nebo načtení MIDI System Exclusive dat.

Funkce Favorites

Programy nebo kombinace můžete zaregistrovat na pady 1-16 a kdykoliv je okamžitě vyvolat, bez ohledu na režim, ve kterém právě jste.

Schéma vztahu mezi režimy KROSS



Základní operace

Po zapnutí KROSS můžete provádět základní operace, jako výběr režimů a stránek.

Výběr režimu

Abyste mohli využít jednotlivé funkce KROSS, musíte nejprve zvolit příslušný režim.

- Stiskem jednoho z těchto tlačítek vstoupíte do příslušného režimu.

Tlačítko COMBI:	Režim Combination mode
Tlačítko PROG:	Režim Program
Tlačítko SEQ (GLOBAL/MEDIA):	Režim Sequencer
Tlačítko EXIT (SHIFT)	
+ tlačítko SEQ (GLOBAL/MEDIA)	Režim Global/Media mode

Přehled jednotlivých režimů najdete v „Režimy KROSS“ na str. 9.

Pozn.: Aktuálně zvolený režim se zobrazí přepínačem režimu, který svítí.

Výběr stránek a záložek

Informace, zobrazené na jedné obrazovce, nazýváme „stránka“. Chcete-li najít konkrétní stránku, použijte tlačítka PAGE+ a PAGE–, nebo stiskněte MENU a vyberte si z menu.

- Musí být zvolen příslušný režim.

V našem příkladu budeme používat režim Combination.

Použití tlačítka PAGE+/- k přechodu mezi stránkami

- Mezi stránkami pocházíte tlačítky PAGE+ a PAGE–.

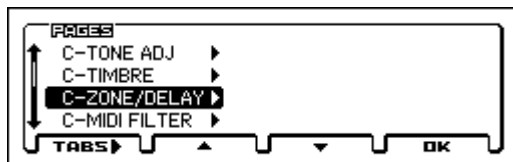
Využití stránkování menu pro přístup na různé stránky

V menu stránky listujete v seznamu stránek a záložek pro každý režim. Zvolte požadovanou stránku či záložku z tohoto seznamu.

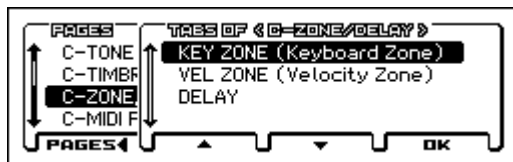
- Stiskněte tlačítko MENU.

Objeví se menu stránek.

Stránka, na které jste byli těsně před stiskem tlačítka PAGE, je vyznačena vlevo symbolem diamantu.



- Stiskem tlačítka PAGE+ nebo PAGE– zvolte stránku. Jako příklad, zvolíme C-ZONE/DELAY.
- Stiskněte tlačítko FUNCTION (TABS).
Objeví se stránka „záložek“ (TABS OF).

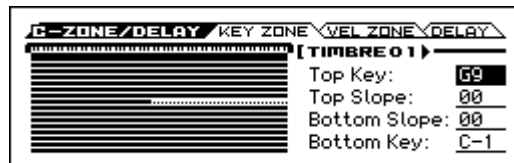


- Stiskem tlačítka PAGE+ nebo PAGE– zvolte záložku.

Jako příklad, zvolíme KEY ZONE.

- Stiskněte tlačítko MENU (OK).

Objeví se stránka C-ZONE/DELAY> KEY ZONE.



Pozn.: Pokud zvolíte stránku z menu (spíše než „záložku“ menu), objeví se stránka z dříve zvolené záložky.

Použití tlačítek MENU + PAGE+/- k přechodu mezi stránkami

- Podržte tlačítko [MENU] a stiskněte tlačítko PAGE+ (PAGE–).

V režimu Combination tak můžete přecházet po stránkách, např. COMBI ↔ C-INPUT/CTRL ↔ C-Tone ADJ — C-TIMBRE ↔... atd. Vždy bude zvolena stránka naposledy zvolené záložky.

Použití tlačítka EXIT k přechodu mezi stránkami

- Stiskem tohoto tlačítka se vrátíte na hlavní stránku MAIN aktuálního režimu. S každým stiskem tlačítka postoupíte o jednu stránku. Režim Program, Combination a Sequencer mode: stránka MAIN v každém režimu.

Režim Global/Media mode: stránka BASIC v režimu Global/Media mode → stránka MAIN v dříve zvoleném režimu, vedle programu, kombinace a sekvenceru.

- Jakmile se otevře dialogový box, tímto tlačítkem zrušíte nastavení, provedené v dialogovém boxu a zavře se dialogový box, stejně jako stiskem tlačítka Cancel.
- Jakmile vyjede menu, stiskem EXIT je zavřete.

Výběr parametru a editace jeho hodnoty

- Tlačítky ◀▶▲▼ vyberte parametr, který chcete editovat.
- Jakmile zvolíte editační buňku, zvýrazní se na displeji. Upravte hodnotu.
Způsob, jakým se hodnota mění, závisí na typu parametru nebo objektu. (Viz „Objekty na displeji“ na str. 7).
- Hodnota v editačním poli lze editovat kolečkem VALUE, tlačítkem ENTER a tlačítky ▲▼.

Kolečko VALUE

Využijete pro editaci hodnoty zvoleného parametru. Hodí se, když potřebujete procházet velmi dlouhý seznam vybraných položek.

Tlačítko ENTER a kurzorová tlačítka ▲▼

Jakmile zvolíte parametr a stisknete tlačítko ENTER, objeví se symbol ▲▼ u hodnoty (000→000), a tlačítka ▲▼ můžete zvýšit nebo snížit hodnotu kroku o jednu. Po zadání hodnoty, dalším stiskem tlačítka ENTER zadání potvrdíte. To se hodí, když potřebujete provést malou změnu.

Pozn.: Pokud se rozhodnete hodnotu neměnit, stiskem tlačítka EXIT se vrátíte.

Využití klaviatury pro zadání čísla Note nebo dynamiky


U parametrů, jež udávají číslo noty (např. G4 či C#2), nebo hodnotu dynamiky, stiskem tlačítka ENTER se u hodnoty objeví symbol ▲▼ (viz výše). Číslo noty nebo hodnotu dynamiky však můžete zadat také přímo, stiskem klávesy. Po zadání hodnoty, dalším stiskem tlačítka ENTER zadání potvrdíte.

ENTER tlačítko

Je-li položka parametru přepínač, volitelné tlačítko, nebo box značky, stiskem ENTER přepnete jeho hodnotu.

Ostatní

Ovladače CATEGORY, VALUE

Parametry, vyznačené  (ikona výběru kategorie), můžete ji upravit, a kolečkem CATEGORY a VALUE změnit kategorii a číslo programu/kombinace. LEDka se rozsvítí, což vyznačuje aktuální kategorii.

V režimu Program můžete volit kategorii a číslo programu. V režimu Combination tato kolečka mají následující dva významy.

- Volí kategorii a číslo kombinace.
- Je-li editační pole timbrál programu (zvýrazněný), kolečky volíte kategorii a číslo programu.

V režimu Sequencer, je-li editační pole program stopy (zvýrazněný), kolečky volíte kategorii a číslo programu.

Funkce Compare/Undo

Režimy Program, Combination

Využijete je, když potřebujete porovnat provedené úpravy zvuku programu nebo kombinace s originální verzí (např. se zvukem, který je uložený v paměti).

Během editace programu či kombinace, můžete zapnout funkci Compare (značkou) a vyvolat nastavení, které bylo naposledy zapsáno pod tímto číslem programu či kombinace. Jakmile vypnete funkci Compare (zrušíte značku), vrátí se nastavení, které zde bylo uvedeno dříve.

1. Během editace zapněte funkci Compare (zadejte značku).
Chcete-li ji zapnout, stiskem tlačítka FUNCTION se otevře výpis funkcí, pak tlačítkem ▼ (PAGE+) nebo ▲ (PAGE-) vyberte Compare a stiskněte MENU (OK).
Vyvolá se zvuk, který zde byl uložen dříve, než jste začali editovat.
2. Jakmile vypnete funkci Compare (zrušíte značku), vrátí se nastavení, které zde bylo uvedeno dříve, před editací.
Chcete-li ji vypnout, zvolte znovu funkci Compare a stiskněte MENU (OK).

Pozn.: Pokud editujete nastavení, které bylo vyvoláno zapnutím Compare (tedy uložené nastavení), zruší se značka a dříve editované nastavení je ztraceno. Dokonce i když znovu zapnete Compare (zadáte značku), dříve uložené nastavení se již nevrátí.

Režim Sequencer

V režimu Sequencer můžete využít funkci Undo a provést porovnání „před a po“ ihned po nahrávce v reálném čase nebo po krokové nahrávce songu, popř. po provedení editace na stopě.

Např. toho využijete, když nahráváte v reálném čase MIDI stopu songu.

1. Nahrajte MIDI stopu v reálném čase. (Průchod 1)
2. Znovu nahrajte stejnou MIDI stopu v reálném čase. (Průchod 2)
3. Pokud zapnete funkci Undo (zadáním značky), vyvolá se průběh 1 (take 1).
4. Pokud vypnete funkci Undo (zrušením značky), vyvolá se průběh 2 (take 2).
5. Jestliže v kroku 3 nahrajete další záznam v reálném čase, na stejnou stopu (Průchod 3), pak bude tento záznam pro funkci Compare opět Průchod 1.
6. Jestliže v kroku 4 nahrajete další záznam v reálném čase, na stejnou stopu (Průchod 3), pak bude tento záznam pro funkci Compare opět Průchod 2.
Tímto způsobem funkce Undo umožňuje vyvolat předchozí nahrávku nebo předchozí stav editované události.

Pozn.: Jestliže editujete a Undo je aktivní (značka je zadána), bude zrušena. Tato hudební data se nyní stávají hudebními daty, která budou zvolena, je-li funkce Undo vypnutá.

Režim Global/Media mode

Funkce Compare není dostupná v režimu Global/Media.

Audio rekordér

Používáte-li audio rekordér, můžete Undo využít k návratu do dříve nahraného stavu. Můžete tak projít i několik kroků dozadu. Posléze se můžete vrátit v opačném směru (Redo). V dialogovém boxu AUDIO RECORDER SETUP stiskněte tlačítko PAGE– (UNDO).

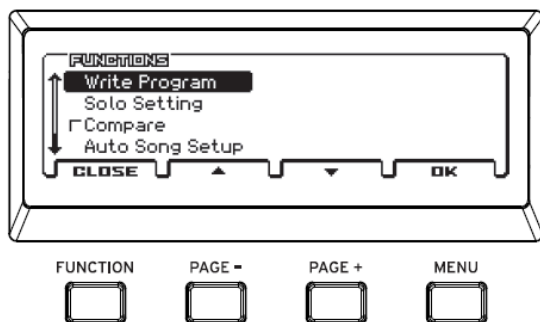
Pad Audio Play

Jako u audio rekordéru, také funkce Pad audio play umožňuje návrat k předchozímu nahranému stavu. V dialogovém boxu AUDIO SONG SETUP stiskněte tlačítko PAGE– (UNDO).

Pad Sampler

Funkci Compare však nelze využít pro nahrávání Pad sampleru, ani pro editaci v okně EDIT SAMPLE.

Výběr a spouštění funkcí



Funkce zahrnují příkazy, specifické pro jednotlivé stránky, jako je Write (uložení) nebo Copy. Dostupné funkce závisí na zvolené stránce.

Např. funkce režimu Program umožňují zápis (uložení) nastavení, nebo provedení vhodných operací editace, jako je kopírování nastavení mezi oscilátory či efekty, nebo funkci Sync, která umožňuje editovat dva EG společně.

1. Stiskněte tlačítko FUNCTION.
Objeví se výpis funkcí.
2. Tlačítka PAGE+ (▼) a PAGE- (▲) zvolte Save All, a pak stiskněte tlačítko MENU (OK).
Objeví se dialogový box pro zvolenou nabídku funkcí.
Označené příkazy nezobrazí dialogový box; jejich stav se přepne a výpis se zavře.
3. Kurzorovými tlačítky ◀▶▲▼ zvolte parametry v dialogovém boxu a kolečkem Value, tlačítkem ENTER a kurzorovými tlačítky ▲▼ zadáte hodnotu. Kolečky CATEGORY a VALUE můžete volit číslo programu nebo kombinace v dialogovém boxu.
4. Operaci spustíte stiskem tlačítka MENU (OK).
Pokud se rozhodnete nespouštět, stiskněte tlačítko FUNCTION (CANCEL).
Dialogový box se zavře.

Zápis/ ukládání

Po editaci byste měli vždy zapsat nebo uložit veškeré provedené změny. Pokud jste např. editovali program, provedené změny budou ztraceny, jakmile zvolíte jiný program nebo vypnete nástroj. Totéž platí o kombinacích. Editované nastavení v režimu Global/Media se zapamatuje po celou dobu zapnutí nástroje, ale změny zmizí, jakmile jej vypnete, aniž by došlo k jejich uložení do paměti.

Bližší o operaci Write viz následující stránky.

- Programy → str. 122
 - Kombinace → str. 122
 - Oblíbené → str. 54
 - Globální nastavení (GLOBAL-G-USER SCALE) → str. 124
 - Bicí sady → str. 124
 - User arpeggio pattern → str. 124
 - User šablony songů → PG str. 140
 - Blíže o zápisu do interní paměti → str. 122
- Bližší informace o ukládání viz následující stránky.
- Ukládání MIDI songu → str. 65
 - Ukládání na SD kartu → str. 121

Pozn.: U KROSS, operaci zápisu do interní paměti nazýváme „Write“ (zápis) a ukládání na externí SD kartu nazýváme „Save“ (uložení).

Přejmenování (Rename)

Můžete upravit jméno editovaného programu, kombinace, songu, bicí sady či patternu arpeggia.

Bližší viz „Pojmenování“ na str. 124.

REALTIME KONTROLERY

Pokud hrajete programem nebo kombinací, využijete kontrolery pro úpravu zvuku nebo efektů v reálném čase, nebo jen pro zjednodušení editace. Můžete rovněž měnit nastavení externího audio vstupu a funkcí vokodéru, dále nastavit tempo arpeggiatoru a sekvenceru.

Povíme si, jak využít REALTIME CONTROLS k nastavení tempa.

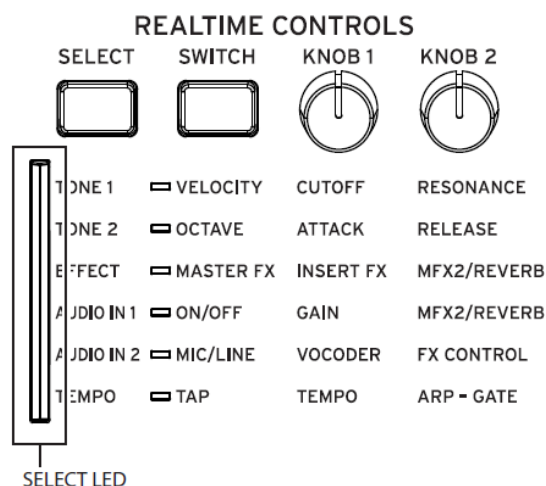
1. Několikerým stiskem tlačítka SELECT se LEDka TEMPO rozsvítí.

Pozn.: Výběr tlačítka SELECT se ukládá do programu, kombinace, nebo songu.

Tipy: Podržíte-li tlačítko EXIT (**SHIFT**) a stisknete tlačítko SELECT, pokročíte mezi položkami parametry v opačném směru.

2. Ovladačem KNOB 1 nastavíte tempo.

3. Tap tempo můžete nastavit stiskem tlačítka SWITCH. Tempo zadáte již po druhém poklepu, ale měli byste poklepat několikrát, aby se zvýšila přesnost.



Pozn.: S REALTIME KONTROLERY můžete pracovat, když svítí LEDka SELECT. Pokud LEDka nesvítí, nejsou aktivní.

Parametry, které lze ovládat REALTIME KONTROLERY

Blíže o každém z parametrů, které lze ovládat, viz Parameter guide. (PG str. 303)

TONE 1

• VELOCITY

Určuje, jak ovlivní dynamika vaší hry na klávesy celkový zvuk.

• CUTOFF

Nastavuje prahovou frekvenci filtru. Určuje jas zvuku.

• RESONANCE

Nastavuje stupeň rezonance filtru. Zvýšení úrovně rezonance filtru dodá zvuku specifický charakter.

TONE 2

• OCTAVE

Výšku tónů kláves můžete zvýšit nebo snížit v oktávových krocích. Ve standardním nastavení se výška o oktávu sníží.

• ATTACK

Určuje dobu fáze Attack time obálky filtru a zesilovače. Tím udává hodnotu Attack time, která se spustí s příkazem Note-on.

• RELEASE

Určuje dobu fáze Release time obálky filtru a zesilovače. Tím udává hodnotu od příkazu Note-off, než zvuk zcela zanikne.

EFFECT

• MASTER FX

Zapnutí/vypnutí Master efektu.

Pozn.: Souvisí to s nastavením parametru System „Effect SW - MFX“ v režimu Global/Media mode.

• INSERT FX

Ovládá vyvážení „Wet/Dry“ u všech inzertních efektů.

• MFX2/REVERB

Ovládá vyvážení „Wet/Dry“ u MFX2 (master effect 2).

AUDIO IN 1

• AUDIO ON/OFF

Určuje, zda půjde na vstup signál externího audio zdroje, připojeného do konektoru MIC IN nebo LINE IN.

• GAIN

Určuje úroveň externího audio signálu, který je na vstupu.

Tzn. že se zvuk během hraní nezmění náhle, hodnota GAIN se nezmění, dokud pozice ovladače nebude souhlasit s aktuální hodnotou. V okamžiku, kdy při otáčení dráha ovladače protne polohu aktuální hodnoty, můžete tuto hodnotu upravit.

• MFX2/REVERB

Určuje úroveň Send level, na které bude externí audio signál na vstupu vyslán do Master efektu 2.

U připravených zvuků je přiřazen Master efektu 2 buď typ efektu reverb nebo delay. Toho využijete, když chcete tyto efekty aplikovat na externí audio signál ze vstupu mikrofonu.

AUDIO IN 2

• MIC/LINE

Volí vstupní konektor pro vstup z externího zdroje.

• VOCODER

Volí efekt Vocoder s využitím mikrofonu, nebo nastavení efektu a programu, odpovídající vokálům.

• FX CONTROL

Určuje zvukový charakter efektu vokodéru nebo vokálu, zvoleného ovladačem VOCODER.

Tempo

Určuje tempo celého KROSSu. Nastavení tempa ovládá následující parametry.

* Arpeggiator

* Bicí stopa

* Krokový sekvencer


* Songy v režimu Sequencer

* Synchronizace LFO k tempu

* Synchronizaci efektu Delay k tempu (BPM)

• TAP

Určuje tempo pomocí Tap tempo. Tato LEDka bliká v intervalu čtvrtěvých not dle aktuálního tempa.

 Funkce Tap tempo je dostupná vždy, je-li použitelný ovladač KNOB1 (TEMPO). Nelze ji použít např. během přehrávání songu, pokud je v režimu Sequencer parametr Tempo Mode nastaven na Auto. (Viz str. 103 Parameter Guide)

Pozn.: Funkci Tap tempo provádíte stiskem tlačítka SWITCH (TAP), ale také stiskem footswitche, zapojeného do konektoru ASSIGNABLE SWITCH. (Viz str. 23 a str. 165, str. 301 v Parameter Guide)

- TEMPO
Určuje tempo.
- ARP-GATE
Mění dobu trvání not arpeggia v reálném čase.

Setup (nastavení)

Za/vypnutí přístroje.

KROSS můžete napájet dodaným AC adaptérem nebo z baterií.

Zapojení AC adaptéru

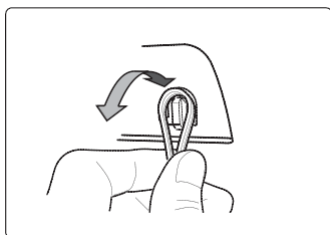
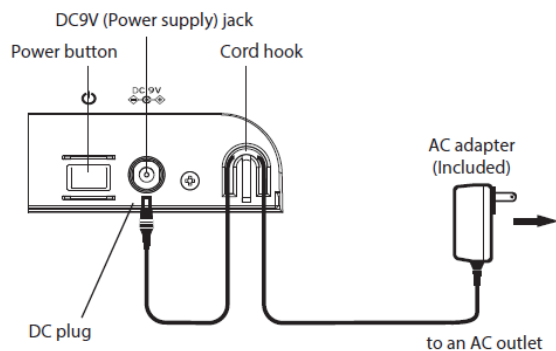
1. Přístroj musí být vypnutý. Ověřte, že na displeji nic nevidíte a že nesvítí žádná LEDka.
2. Zapojte přiložený AC adaptér do konektoru DC na zadním panelu KROSS.

⚠ Určitě použijte jen příbalený AC adaptér. Použití jiných adaptérů může vést k poškození.

3. Zapojte adaptér do zásuvky.

⚠ Musíte použít zásuvku, ve které je správné napětí pro adaptér.

4. Zavěšením zajistíte kabel AC adaptéru, aby nemohlo dojít k jeho náhodnému vypadnutí.



Zapnutí přístroje

1. Stáhněte ovladač VOLUME u KROSS zcela doleva na minimum. Jsou-li ke Grandstage připojena externí zařízení jako např. monitory nebo zesilovač, ztlumte hlasitost i na nich a poté je vypněte.

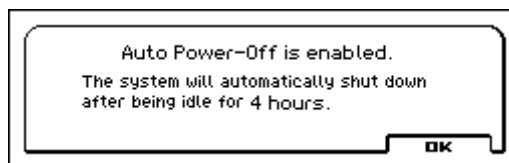


2. Na zadním panelu KROSS, podržte vypínač, dokud se přístroj nezapne. Podržte tlačítko ještě chvíli, dokud se displej nerozsvítí.



Na displeji se objeví jméno modelu a verze SW.

⚠ U nastavení z výroby je aktivní funkce Auto power-off KROSS, která hned po spuštění vypíše zprávu, vyznačující dobu, po které dojde k automatickému vypnutí nástroje. Pokud deaktivujete funkci Auto power-off, tato zpráva se již nezobrazí. (Viz „Funkce Auto power-off“ na str. 18).



3. Zapněte externí zařízení, zapojené do OUTPUT L/ MONO a R konektorů KROSS, např. aktivní monitory.
4. Ovladačem VOLUME u KROSS nastavte hlasitost nástroje i externího zařízení na přiměřenou hodnotu.

Vypnutí přístroje

⚠ Jakmile vypnete nástroj, neuložená data budou ztracena. Proto vždy uložte důležitá data, např. zvuky nebo globální nastavení, které jste editovali. (viz str. 14)

⚠ Je-li funkce Auto power-off u KROSS aktivní, napájení se automaticky vypne, pokud po určitou dobu nedojde k žádné akci od uživatele. Neuložená data budou ztracena, i když dojde k vypnutí nástroje funkcí Auto power-off.

1. Stáhněte ovladač VOLUME u KROSS zcela doleva na minimum.
2. Pokud jste zapojili externí zařízení, např. aktivní monitory, stáhněte jejich hlasitost a vypněte je.
3. Podržetím vypínače KROSS na několik sekund vypnete nástroj. Podržte tlačítko ještě chvíli, dokud displej nezhasne.

⚠ Dokud probíhá ukládání, nikdy nevypínejte přístroj. Vypnutí napájení během následujících procesů, může dojít k poškození dat v interní paměti nebo na SD kartě.

- Zápis dat do interní paměti (na displeji vidíte „Now writing into internal memory“)
- Zápis na SD kartu (tedy během ukládání v režimu Media, nahrávání audio rekordéru nebo během operace Export)

⚠ I když je nástroj vypnutý, stále je pod mírným napětím (STANDBY). Nebudete-li KROSS delší dobu používat, odpojte napájecí kabel z elektrické zásuvky. Pokud nepoužíváte baterie, vyjměte je.

Funkce Auto power off

KROSS má funkci Auto Power Off, která automaticky vypne napájení, jestliže po určitou dobu nestisknete tlačítko ani nestisknete klávesu (*). Nastavení z výroby je 4 hodiny.

* Otočení ovladače VOLUME není bráno jako operace vstupu.

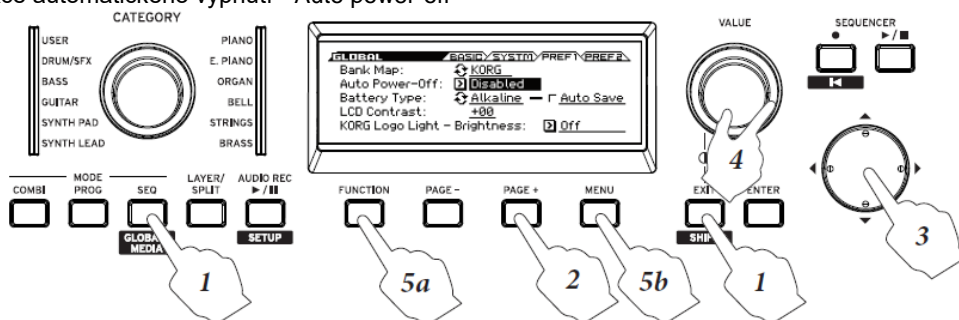
⚠ Jakmile vypnete přístroj, veškerá provedená nastavení budou ztracena. Pokud chcete editovaná nastavení zachovat, musíte je nejprve uložit.

Změna nastavení Auto power-off

Chcete-li změnit nastavení tak, aby se nástroj automaticky nevypínal, následujícím postupem vypněte funkci Auto power-off.

1. Podržte tlačítko EXIT (**SHIFT**) a stiskem tlačítka SEQ (**GLOBAL/MEDIA**) vstoupíte na stránku GLOBAL/MEDIA. (Pokud se neobjeví, stiskněte tlačítko EXIT).

Funkce automatického vypnutí - Auto power-off

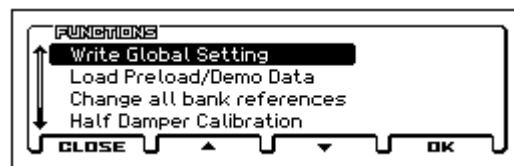


2. Stiskem tlačítka PAGE+ (nebo PAGE-) vstoupíte na stránku GLOBAL > PREF 1 (Preferences 1).
3. Kurzorovými tlačítky ▼▲ zvolte parametr Auto Power off.



4. Kolečkem VALUE zadejte dobu, po které dojde k vypnutí. Pokud nechcete, aby se nástroj vypínal automaticky, zvolte Disabled.
5. Nastavení uložte.

Stiskem tlačítka FUNCTION vstoupíte do seznamu funkcí. Zvolte Write Global Setting. (Je-li zvolena jiná funkce, stiskem tlačítka PAGE- ji zvolte).

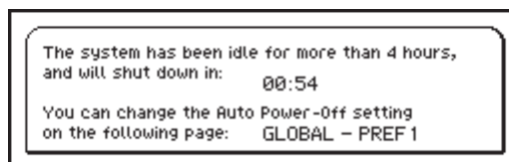


Stiskněte tlačítko MENU (OK). Objeví se potvrzovací zpráva, znovu stiskněte MENU (OK). Nastavení je nyní uloženo.



Varovná zpráva funkce Auto power-off

Jakmile uběhne zadaná doba bez akce u KROSS, objeví se upozornění, že funkce Auto power-off vypne nástroj.



Chcete-li jej nadále používat, stisknete klávesu nebo tlačítko. Funkce Auto power-off se resetuje. Jakmile proběhne tatáž doba znovu, objeví se opět stejná zpráva.

Použití baterií

Baterie, které můžete použít

Můžete použít 6 AA nickel-metal hydridových nebo alkalických baterií. Zn-karbonové baterie nelze použít.

Pozn.: Baterie nejsou přiloženy. Musíte si je dokoupit zvlášť.

- ⚠ Nemíchejte nové baterie s již použitými a nemíchejte baterie různých typů. Smíchání baterií může vést k jejich vylití a poškození nástroje.

Souvislá pracovní doba

Alkalické baterie umožňují cca 4 hodiny souvislého použití. Životnost baterií bude záviset na podmínkách použití a na typu baterií.

Výměna baterií

Indikátor vpravo nahoře na obrazovce udává zbývající kapacitu baterie (■, □, ⚡). Jestliže používáte AC adaptér, vidíte zde ⚡.

- ⚠ Pokud bliká □, jsou baterie téměř vybité. Ihned uložte důležitá data a buď nainstalujte nové baterie, nebo přepněte na AC adaptér.

- ⚠ Jestliže se baterie vybijí, okamžitě je vyjměte. Ponecháte-li je založené, může dojít k poškození (např. vylití roztoku z baterií). Měli byste vyjmout baterie i tehdy, jestliže nebudete jednotku delší dobu používat.

Pozn.: Jestliže baterie docházejí, můžete zapojit AC adaptér a pokračovat v práci i bez vypínání.

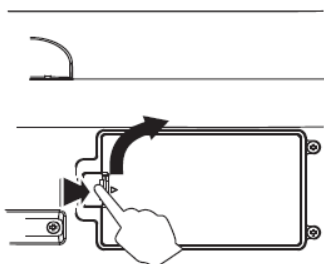
Instalace baterií

1. Sejměte kryt prostoru baterií

KROSS 61: Kryt baterií je na spodním panelu.

- ⚠ Pokud nástroj obrátíte vzhůru nohama, podložte jej měkkým materiálem, aby nedošlo k poškození ovladačů a ostatních prvků.

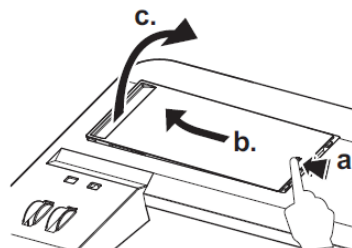
Podržte západku stisknutou, vytáhněte nahoru a vyjměte.



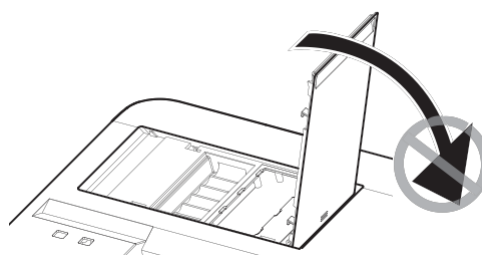
KROSS 88: Podržte stisknutou oblast ||| krytu (a.), přetáhněte jej diagonálně nahoru (b.), a otevřete kryt baterií (c).

Pozn.: Prostor pro baterie se nachází vlevo na čelním panelu.

Pozn.: Stejný postup můžete použít k otevření úložného prostoru pro drobnosti, umístěného na protější straně prostoru pro baterie.



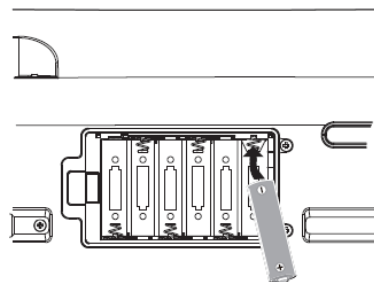
- ⚠ Kryt baterií nejde zcela odejmout. Netlačte na tlačítka a ovladače přílišnou silou.



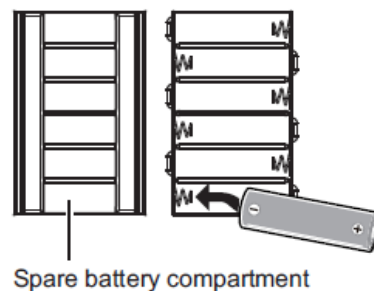
2. Instalace baterií

- ⚠ Při vkládání baterií ověřte, že máte správně nastavenou polaritu („+“ a „-“). Stranu baterie s pólem „-“ opřete o pružinu a zatlačte ji dovnitř.

KROSS 61



KROSS 88



3. Vraťte zpět kryt baterií.

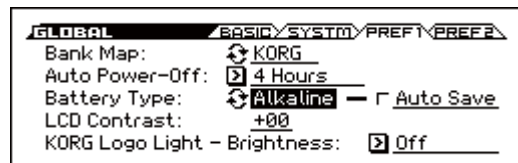
Vraťte kryt baterií opačným postupem než při sejmutí.

- ⚠ Chcete-li, aby byl stav baterií detekován a zobrazen správně, musíte v režimu Global/Media, na stránce GLOBAL> PREF 1 (Preferences 1), parametru zadat typ baterií, které používáte.

Zadání typu instalovaných baterií

Po nainstalování baterií zadejte typ baterií, které používáte.

1. Na stránce GLOBAL> PREF 1 (Preferences 1) zvolte parametr Battery Type. Provedte kroky 1–3 sekce „Změna nastavení Auto power-off“ na str. 18.

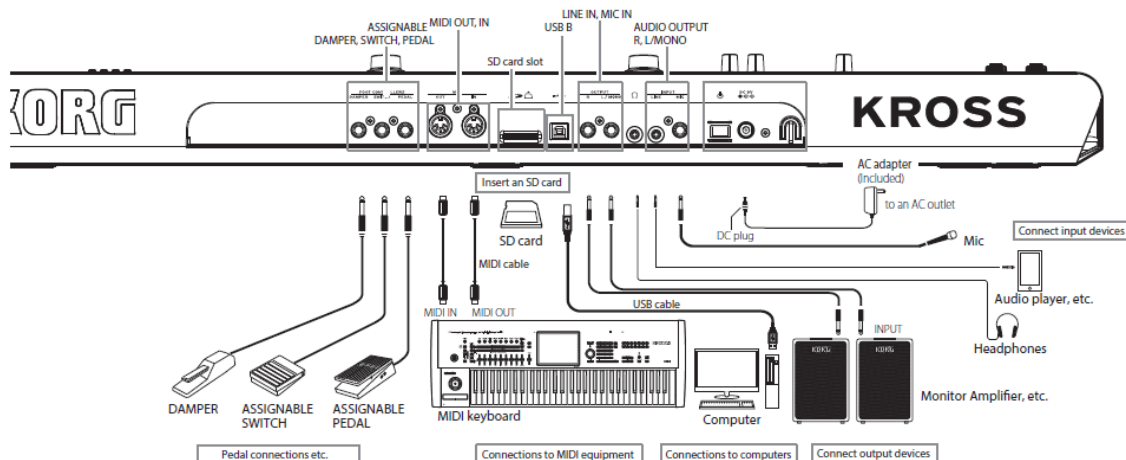


2. Stiskem tlačítka ENTER přepnete nastavení.
Alkalické baterie: Alkalická
Nikl-metal hydridové baterie: Ni-MH
3. Nastavení uložte.
Stiskněte tlačítko FUNCTION a v seznamu funkcí vyberte Write Global Setting. (Je-li zvolena jiná funkce, stiskem tlačítka PAGE– ji zvolte).
Stiskněte tlačítko MENU (OK). Objeví se potvrzovací zpráva, znovu stiskněte MENU (OK).
Nastavení je nyní uloženo.

Zapojení

⚠ Zapojení musíte provádět ve vypnutém stavu.

Pamatujte, že nešetrné nakládání může zničit audio systém nebo poškodit nástroj.



Audio zapojení

Zapojení výstupních zařízení

KROSS nemá vestavěné reproduktory. Abyste slyšeli zvuk, musíte jej nejprve zapojit do zesilovače, do monitorů nebo do mixu.

Stereo souprava nebo sluchátka.

Zapojení audio zařízení

⚠ Audio výstup KROSS je upraven pro úroveň signálu vyšší, než má běžná, spotřební elektronika, např. CD přehrávač. Z toho důvodu může hraní na vysoké hlasitosti poškodit reproboxy nebo zařízení. Proto buďte při nastavení hlasitosti opatrní.

1. Nejdříve ztlumte veškeré připojené přístroje a až poté vypněte.
2. Zapojte OUTPUT L/MONO a R konektory KROSS do vstupů mixu nebo aktivních monitorů.

Pozn.: Pokud zapojíte pouze konektor L/MONO, bud zvuk L a R smíchaný na mono výstup. Abyste využili všech schopností, nabízených KROSS, doporučujeme zapojení ve stereo.

Jestliže přehráváte zvuk přes stereo zvukový systém nebo audio přehrávač s externími vstupními konektory, zapojte KROSS do konektorů, označených LINE IN, AUX IN nebo do externího vstupu. (Možná k tomu budete potřebovat správný adaptér nebo kabel s redukcí).

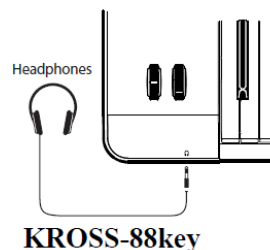
Zapojení sluchátek

⚠ Budete-li používat sluchátka při vysoké hlasitosti po delší dobu, může dojít k poškození sluchu. Proto dejte pozor při nastavení hlasitosti.

1. Zapojte stereo sluchátka do mini konektoru Headphone u KROSS.

2. Ovladačem VOLUME nastavíte hlasitost ve sluchátkách. Konektor Headphone u KROSS má na výstupu stejný signál, jako konektory OUTPUT L/MONO a R.

Výstup z konektoru OUTPUT se nevypne, ani když zapojíte sluchátka do konektoru Headphone.



Zapojení vstupních zařízení

Můžete zpívat do mikrofonu s využitím připravených efektů KROSS, nebo zapojit audio přehrávač a hrát s doprovodem nahrávky.

Můžete dále využít audio rekordér a nahrávat z audio vstupu. Popř. můžete nahrávat externí audio vstup bez míchání se zvukem vaší hry na KROSS. Když např. provádíte náslehy ve studiu, můžete nahrávat hru kapely, a přitom hrát na KROSS. (str. 22)

Když zapojíte vstupní zařízení, využijete tlačítko SELECT v sekci REALTIME CONTROLS k výběru AUDIO IN 1, a stiskem tlačítka SWITCH (ON/OFF) vstup vypnete (nesvítí). Po připojení vstupního zařízení, dalším stiskem tlačítka SWITCH (ON/OFF) vstup zapnete (svítí).

⚠ Jestliže nepoužíváte konektor MIC IN nebo LINE IN, použijte tlačítko SELECT v sekci REALTIME CONTROLS k výběru AUDIO IN 1, a stiskem tlačítka SWITCH (ON/OFF) vstup vypnete (nesvítí).

Zapojení mikrofonu

1. Ověřte, že je LEDka tlačítka SWITCH (ON/OFF) v řádku AUDIO IN 1 sekce REALTIME CONTROLS vypnutá (nesvítí).
2. Stáhněte ovladač VOLUME u KROSS zcela doleva na minimum.

3. Dynamický mikrofon zapojte do konektoru MIC IN.
Pozn.: Tento konektor nepodporuje kondenzátorový mikrofon, ani jiné, phantomově či plug-in napájené typy. Tyto typy mikrofonů musíte zapojit nejprve do mikrofonního předzesilovače.

Zapojení kytary

Kytaru zapojte do konektoru MIC IN. Viz sekci „Zapojení mikrofonu“ výše.

Pozn.: Většina kytar a bas (vybavených pasivními snímači, které nemají předzesilovač) má výstupní signál nízké úrovně, který nelze nahrávat v odpovídající hlasitosti nebo kvalitě. Tyto nástroje nasměrujte do předzesilovače nebo efektové jednotky ještě před zapojením do KROSS. Pokud výstup předzesilovače nebo efektové jednotky není příliš silný a vstupní úroveň nelze správně nastavit, upravte výstupní úroveň předzesilovače nebo efektové jednotky. Pokud má nástroj aktivní snímače s vestavěným předzesilovačem, můžete jej zapojit přímo.

Připojení audio přehrávače

Audio přehrávač nebo jiný stereo linkový vstupní zdroj můžete zapojit do konektoru LINE IN.

1. Ověřte, že je LEDka tlačítka SWITCH (ON/OFF) v řádku AUDIO IN 1 sekce REALTIME CONTROLS vypnutá (nesvítí).
2. Stáhněte ovladač VOLUME u KROSS zcela doleva na minimum.
3. Audio přehrávač zapojte do konektoru LINE IN.

Výběr audio vstupu


Určete a aktivujte audio vstup, do kterého jste zapojili mikrofon, kytaru nebo audio přehrávač, dle popisu výše.

Pozn.: Není možné mít na vstupu audio signál z obou konektorů, LINE IN i MIC IN současně.

1. V REALTIME CONTROLS, stiskem tlačítka SELECT zvolte AUDIO IN 2.
2. V sekci REALTIME CONTROL, tlačítkem SWITCH vyberte buď MIC (LEDka svítí) nebo LINE (LEDka nesvítí). Přehraje se pouze zvolený vstup.

Nastavení audio vstupu

1. Zvolte vstup. („Výběr audio vstupu“ na str. 22)
2. Pomocí GAIN nastavte úroveň externího audio signálu. V sekci REALTIME CONTROLS, tlačítkem SELECT vyberte AUDIO IN 1, a ovladačem KNOB 1 nastavte hlasitost vstupního signálu.

 Tzn. že se zvuk během hraní nezmění náhle, hodnota GAIN se nezmění, dokud pozice ovladače nebude souhlasit s aktuální hodnotou. V okamžiku, kdy při otáčení dráha ovladače protne polohu aktuální hodnoty, můžete tuto hodnotu upravit.

3. Pokud chcete změnit hodnotu aplikovaného efektu, nastavte MFX2/REVERB v řádku AUDIO IN 1 v sekci REALTIME CONTROLS. Natočením ovladače KNOB 2 určíte hodnotu, vyslanou do efektu MFX2.
Tip: Ačkoliv to závisí na nastavení programu či kombinace, Send2 zpravidla aplikuje reverb. Více o nastavení efektů, pozdravujte „Nastavení efektů audio vstupu“ na str. 71.
4. Chcete-li zadat Panorama, nebo hodnotu, vyslanou do efektu MFX1, nastavte AUDIO IN -QUICK SETTING- v dialogovém boxu.

Jestliže jste ve vyjetém okně obrazovky a stisknete tlačítko FUNCTION, v kroku 2 a 3, objeví se dialogový box AUDIO IN -QUICK SETTING-.



Pozn.: Výše je dialogový box Global nastavení (G-SET). Tato vstupní nastavení se využívají v celém KROSS. (Viz „Nastavení globálního audio vstupu (G-SET) a individuální nastavení“).

5. Nastavením parametru Direct Send můžete nahrát i externí audio vstup z mikrofonu, připojeného do konektoru MIC IN, aniž by se nahrával zvuk vaší hry na KROSS. Když např. provádíte náslehy ve studiu, můžete nahrávat hru kapely a přitom hrát na KROSS.



Direct Send

Direct Send off: Audio vstup a hra na KROSS jsou smíchány a takto potom nahrány.

Direct Send on: Nahrává se pouze audio vstup. Zvuk hry na KROSS není přimíchán. (V tom případě nejde zvuk z audio vstupu na výstup).

6. Chcete-li uložit nastavení, stiskněte PAGE+ (WRITE G-SET). Objeví se dialogový box a stiskem MENU (OK) uložte nastavení.



Pozn.: Vysvětlení výše je procedura uložení Global nastavení (G-SET). (Viz „Nastavení globálního audio vstupu (G-SET) a individuální nastavení“).

7. Stiskem MENU (DONE) se vrátíte na stránku, kde jste byli před otevřením dialogového boxu.

Nastavení globálního audio vstupu (G-SET) a individuální nastavení

Audio vstup KROSS je ovlivněn nastavením, sdíleným v celém nástroji (Globální nastavení / G-SET) a individuálním nastavením, provedeným nezávisle pro každý program, kombinaci, nebo MIDI song.

U nastavení z výroby jsou programy, kombinace a MIDI songy nastaveny tak, že využívají G-SET standardně. Pro některé zvuky, byly vytvořena individuální nastavení pro zvuk vokodéru nebo vokálního efektu. Otevřením dialogového boxu AUDIO IN -QUICK SETTING-, můžete zkontrolovat, zda program či kombinace používá globální nastavení (G-SET) nebo své vlastní, individuální nastavení.

Tip: Zvuky s individuálním nastavením se ukládají v kategorii DRUM/SFX.



Dialogový box AUDIO IN -QUICK SETTING- můžete otevřít tlačítkem FUNCTION (QUICK SETTING) dole vlevo, když pracujete s audio parametry v sekci REALTIME CONTROLS.

Nahoře vlevo indikuje [G-SET], [PROG] (nebo [COMBI], [SEQ]), zda je zadáno globální (G-SET) nebo individuální nastavení.


Globální nastavení (G-SET)



Individuální nastavení (PROG, COMBI, SEQ)



Dialogový box globálního nastavení zahrnuje tlačítko PAGE+ (WRITE G-SET), tímto tlačítkem uložíte editované nastavení jako globální. Chcete-li individuální nastavení, stiskem MENU (DONE) zavřete dialogový box a funkcí Write nastavení uložíte. Blíže viz „Zápis programu nebo kombinace“ na str. 122.

 Pouze v případě vstupního gainu (Gain), je globální nastavení (G-SET) a individuální nastavení sdílené.

Pomocí globálního nastavení (G-SET) uložíte nastavení. Ačkoliv zde můžete editovat nastavení na stránce AUDIO IN nebo v dialogovém boxu QUICK SETTING v každém režimu, nelze je uložit jako individuální (PROG, COMBI, SEQ).

Jak vytvořit individuální nastavení

Kromě použití dialogového boxu AUDIO IN -QUICK SETTING, můžete tuto nastavení také upravit na stránce INPUT/ CTRL> AUDIO IN každého režimu. U programu, kombinace, nebo MIDI songu, využívajícího G-SET, nahoře vlevo na obrazovce vidíte indikaci zvoleného G-SET. Zrušením této volby provedete individuální nastavení.



Zapojení nožních kontrolerů

Pokud zapojíte damper pedál, nožní spínač nebo jiný pedál do KROSS, můžete ovládat KROSS nohou.

Zapojení damper pedálu

Při stisku damper pedálu budou prodlouženy tóny, které zazněly při stisknutí pedálu, takže budou znít dál i když zvednete ruce z klaviatury. Jde o stejnou funkci, jakou má Sustain pedál u akustického pianu.

Pokud zapojíte volitelný damper pedál Korg DS-1H, můžete využívat i efekt „half-damper“, který mění hodnotu prodloužení podle hloubky stisku pedálu. Je-li zapojen jiný typ pedálu, bude fungovat jako běžný damper spínač.

V režimu Combination a Sequence můžete také provést nastavení tak, že damper bude mít vliv jen na některé zvuky, ale ne na všechny.

1. Zapojte volitelný DS-1H damper pedál do konektoru DAMPER.

2. Nastavte polaritu spínače.

Na stránce G-INPUT/CTRL> FOOT nastavte parametr Damper Polarity.

Používáte-li DS-1H, zvolte nastavení (–) KORG Standard. Z výroby je nastaven (–) KORG Standard. Pokud jsou operace invertované, když použijete footswitch, jiný než DS-1H, stačí nastavit polaritu na hodnotu (+).

Pozn.: Při odchodu KROSS z výroby je nastaven efekt half-damper pedálu na standardní hodnotu. Pokud nemá použitý half-damper pedál správnou odezvu, musíte upravit jeho citlivost. (Viz str. 177 Parameter Guide)

Použití nožního spínače

Toto vám umožní použít jednoduchý nožní spínač jako např. Korg PS-1 nebo PS-3 jako přiřaditelný ovladač. Nožní spínač může plnit velké množství funkcí, jako např.:

- Výběr programů nebo Oblíbených
- Přiřaditelný zdroj modulace zvuků a efektů
- Zapnutí a vypnutí portamenta (Portamento On/Off)
- Sequencer start/stop, punch in/out
- Spuštění, pozastavení a zastavení přehrávání či nahrávání audio rekordéru

Tap Tempo

- Arpeggiator on/off
- Zapínání/ vypínání bicí stopy
- RUN on/off Krokového sekvenceru
- Různé kontrolery KROSS (modulační kolečko, SW1/ SW2, atd.)

Toto tlačítko bude fungovat vždy stejně, bez ohledu na zvolený program, kombinaci či song. Můžete přiřadit funkci v režimu Global/Media mode.

Použití nožních spínačů k volbě programů

Volit kombinace můžete také nožním spínačem, zapojeným do konektoru ASSIGNABLE SWITCH. Přiřazením správné funkce můžete zvýšit nebo snížit číslo programu po krocích.

Tímto můžete měnit programy bez použití rukou, což je velmi užitečné pro živá vystoupení.

Jsou dva způsoby, jak toho dosáhnout: přiřazením funkce Program Up/Down nožnímu spínači, nebo Value Inc/Dec. Každá z těchto možností je vhodná pro konkrétní aplikaci, jak popíšeme níže.

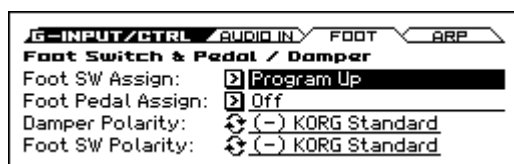
- Program Up/Down: Hrajete-li na běžné hlavní stránce MAIN nebo máte otevřený seznam oblíbených
- VALUE Inc/Dec: Máte-li při hraní otevřený seznam zvuků

Nastavení nožního spínače pro Program Up/Down

Umožní měnit programy po jednom nahoru a dolů nožním spínačem. Většinou je toto nejvhodnější metoda.

Nastavení:

1. Připojte nožní spínač do vstupu ASSIGNABLE SWITCH, který se nachází v zadní části nástroje. Použijte volitelný pedálový spínač PS-1/PS-3.
2. Vstupte na stránku G-INPUT/CTRL> FOOT.



Postupujte takto.

Podržte tlačítko EXIT (SHIFT) a stiskem tlačítka

SEQ (GLOBAL/MEDIA) vstoupíte do režimu GLOBAL/MEDIA mode.

Stiskem tlačítka MENU otevřete seznam funkcí. Tlačítka PAGE+ (▼) a PAGE- (▲) zvolte G-INPUT/CTRL, a pak stiskněte tlačítko MENU (OK).

Tlačítka PAGE+ (▼) a PAGE- (▲) zvolte stránku G-INPUT/CTRL> Foot, a pak stiskněte tlačítko MENU (OK).

3. Nastavte „Foot Switch Assign” buď Program Up nebo Program Down.

Pokud zvolíte Program Up, bude zvoleno následující vyšší číslo programu, kdykoliv stisknete spínač.

Pokud zvolíte Program Down, bude zvoleno následující nižší číslo programu, kdykoliv stisknete spínač.

Tlačítka ▲▼ zvolte Foot Switch Assign. Stiskem ENTER vstoupíte do seznamu a tlačítka ▲▼ zvolte Program Up nebo Program Down. Stiskem ENTER potvrdíte svou volbu.

4. Nastavte „Foot Switch Polarity”, aby polarita připojeného pedálu seděla.

Jestliže zapojíte volitelný PS-1/3 pedál, zvolte (-) KORG Standard. Tlačítkem ▼ vyberte parametr a stiskněte ENTER. Zvuk se zapne/ vypne při každém stisku tlačítka.

Nyní pedálem volíte programy po jednom.

5. Jestliže chcete zachovat toto nastavení i když vypnete nástroj, musíte spustit zápis dat příkazem Write. (viz str. 124)

6. Stiskem PROG vstupte do PROG> MAIN a stiskem nožního spínače změňte Program.

Pozn.: Toto nastavení funguje stejně i při výběru kombinací nebo oblíbených.

Pozn.: Metodou Program Up/Down, můžete přepínat programy v otevřeném seznamu zvuků. Použijte metodu „Přiřazení Inc/Dec nožnímu spínači”, popsanou níže.

Přiřazení Value Inc/Dec nožnímu spínači

Využijete funkci Assignable Foot Switch k duplikování funkce tlačítek kolečkem VALUE.

Tato metoda je vhodná, pokud chcete vstoupit do seznamu zvuků a přepínat zde programy v menu programů nebo kombinací.

1. Proveďte kroky 1-2 z Nastavení nožního spínače na Program Up/Down výše.

2. V horní části stránky nastavte parametr Foot Switch Assign na Program Up (nebo Program Down) pro procházení programů vzestupně nebo sestupně.

3. Nožní spínač se nyní bude chovat stejně jako kolečko VALUE.

Pozn.: Nožní spínač bude tímto způsobem fungovat pro celý KROSS – nejen ve chvíli, kdy jste v seznamu výběru zvuků.

Zapojení nožního kontroleru

Zapojíte-li volitelný EXP-2 pedálový kontroler nebo XVP-10/20 expression/volume pedál do konektoru ASSIGNABLE PEDAL, můžete jej využít pro aplikaci modulace zvuků a efektů, nebo k nastavení celkové hlasitosti.

Tento pedál bude fungovat vždy stejně, bez ohledu na zvolený program, kombinaci či song. Můžete přiřadit funkci v režimu Global/Media mode.

Stejně jako výše popsaný přiřaditelný nožní spínač může být nožní pedál použit pro celou řadu funkcí včetně:

Hlavní hlasitosti

- Channel Volume, Pan, nebo Expression
- Přiřaditelné modulace zvuku jako jsou různé AMS či Dmod zdroje
- Ovládání stupně Effects Send
- Různé kontrolery KROSS (modulační kolečko atd.)

1. Zapojte volitelný XVP-10/20 nebo EXP-2 do kontroleru ASSIGNABLE PEDAL.

2. Parametrem Foot Pedal Assign (na stránce G-INPUT/ CTRL> FOOT) zadejte funkci, která bude ovládána nožním pedálem.

Upravte nastavení, vysvětlené v „Přiřazení footswitche funkci Program Up/Down”.

Použití SD karty

SD kartu využijete pro ukládání nebo načítání programů, kombinací a dat songu, ale také při nahrávání audio signálu a funkce pad sampleru.


Typy SD karet, které můžete použít

Specifikace SD karty

SD karty do 2GB a SDHC karty do 32GB jsou podporovány.

SDXC paměťové karty nejsou podporovány.

Podporovány jsou MS DOS formáty FAT16 a FAT32.

 SD karta není vložena. Musíte si je dokoupit zvlášť.

Formátování SD karty

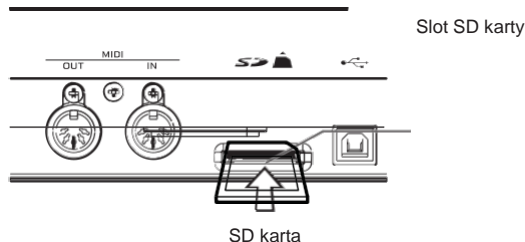
Některé produkty spotřebitelské elektroniky, využívající SD karty, disponují vlastním formátem. Proto musíte SD kartu před použitím naformátovat v KROSS. (viz str. 128)


Vložení/vyjmutí SD karty

Vložení SD karty


- Vložte SD kartu do SD slotu.

Kartu vložte štítkem nahoru, konektorem vpřed, do slotu a zatlačte ji, až si pevně sedne a uslyšíte cvaknutí.



 Karta musí být při vkládání správně natočena. Pokud ji zatlačíte v nesprávném směru, můžete poškodit slot nebo kartu, a data na ní budou ztracena.

Vyjmutí SD karty

 Nikdy nevyjímáte SD kartu ze slotu během načítání, ukládání, nebo formátování, popř. když audio rekordér nahrává.

- Zatlačte na kartu, až klikne a trochu povyjede ven, pak ji můžete vytáhnout. Viz Uživatelský manuál, dodaný s kartou a sledujte pokyny pro obsluhu a použití.

Nastavení ochrany před zápisem na SD kartě


SD karty mají zámek blokování zápisu, který data chrání před přepsáním a ztrátou. Je-li karta chráněna, nemůžete na ni ukládat data ani je mazat, použít pro nahrávání audio rekordéru, nebo formátovat kartu. Jestliže potřebujete provést tyto operace, musíte nejprve přepínač uvést do původní polohy.

Zapojení KROSS do počítače

USB zapojení

KROSS má MIDI a USB konektory ve standardním vybavení. Zapojením KROSS do počítače přes USB, jej můžete využít jako kontroler a MIDI zvukový modul pro DAW software, a to jediným kabelem, takže nepotřebujete další MIDI převodník.

Ve speciálním editoru můžete editovat některé parametry KROSS v počítači, jako software plug-in.

 Před zapojením KROSS do počítače přes USB musíte nainstalovat do počítače KORG USB-MIDI ovladač.

Ohledně software

Nejnovější verzi ovladačů Korg a KROSS Editoru/Plug-In Editoru si můžete stáhnout z webové stránky Korg. (<http://www.korg.com>)


Povedte následující zapojení.

1. Na webové stránce Korg si stáhněte ovladač KORG USB-MIDI.
2. Nainstalujte ovladač podle popisu v přibalené dokumentaci.
Pozn.: Pro audio, KROSS využívá standardní USB audio ovladač, integrovaný do Windows, nebo Mac OS, takže nemusíte instalovat audio ovladač zvlášť.
3. Zapněte KROSS.
4. Zapojte USB kabel z USB počítačového portu na KROSS do USB portu na vašem počítači.
Pokud připojíte KROSS do počítače, počítač detekuje KROSS jako USB MIDI zařízení a USB audio zařízení.

Zapojení MIDI konektorů

KROSS zapojíte do počítače přes MIDI s využitím běžně dostupného MIDI převodníku.

Pozn.: Blíže viz manuál MIDI převodníku, který používáte.

 Některé USB-MIDI převodníky nezvládají vysílání i přijímání MIDI SysEx zpráv KROSS.

Zapojení MIDI zařízení

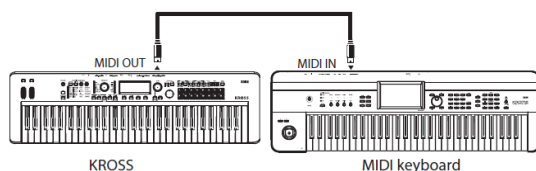
Zapojením MIDI konektorů KROSS do externího MIDI zařízení můžete vysílat nastavení zvuku a dat hry jako zprávy Note mezi externím MIDI zařízením a KROSS.

MIDI

MIDI (Musical Instrument Digital Interface) je univerzální standard, umožňující výměnu dat pro hru a dalších informací mezi elektronickými hudebními nástroji a počítači či jinými přístroji. Pokud pomocí MIDI kabelů propojíte dva či více MIDI zařízení, data hry mohou procházet mezi nimi, dokonce i když jsou vyrobeny různými výrobci.

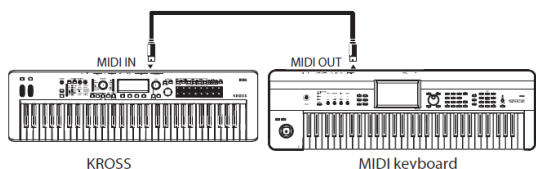
Ovládání dvou či více externích MIDI zvukových generátorů z KROSS

Jestliže chcete využívat klaviaturu, pady a další kontrolery, sekvencer a arpeggiator KROSS ke hraní nebo ovládání externího MIDI zvukového modulu, použijte MIDI kabel a propojte MIDI OUT konektor KROSS do MIDI IN konektoru externího MIDI zvukového modulu.



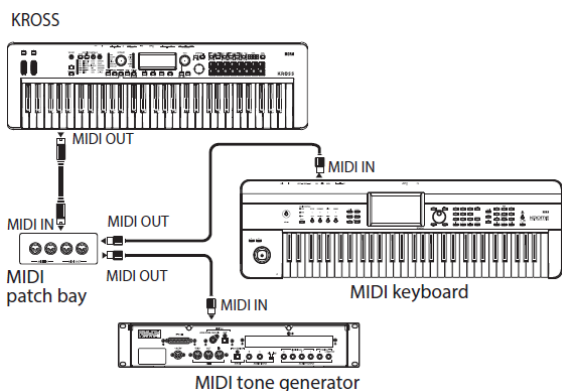
Ovládání zvukového generátoru KROSS z externího MIDI zařízení

Chcete-li hrát nebo ovládat zvukový generátor KROSS z externí MIDI klaviatury nebo sekvenceru, atd., MIDI kabelem propojte MIDI OUT konektor externího MIDI zařízení do MIDI IN konektoru KROSS.



Ovládání dvou či více externích MIDI zvukových generátorů z KROSS

MIDI Patch bay využijete k ovládání více MIDI zařízení.



Hraní programy a jejich editace

Programy KROSS

Programy jsou základními zvuky KROSS, můžete jimi hrát a v režimu Program je editovat.

Můžete hrát pouze jimi samotnými, nebo je vrstvit s kombinacemi, popř. hrát jiným programem na každé ze 16 MIDI stop, jak z interního sekvenceru, tak z externího sekvenceru v počítači.

Tato sekce manuálu stručně seznamuje s hraním kombinacemi, včetně seznámení s ovládáním na čelním panelu a základy editace.

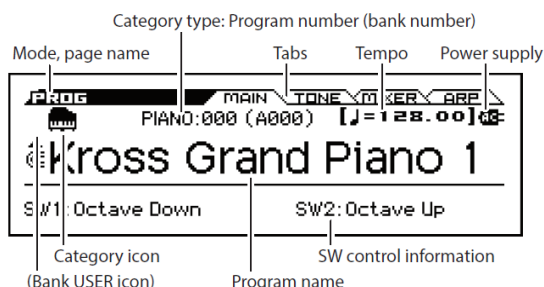
Hraní programy

Výběr Programu

1. Stiskněte tlačítko PROG. (LEDka svítí)

Vstoupíte do režimu Program.

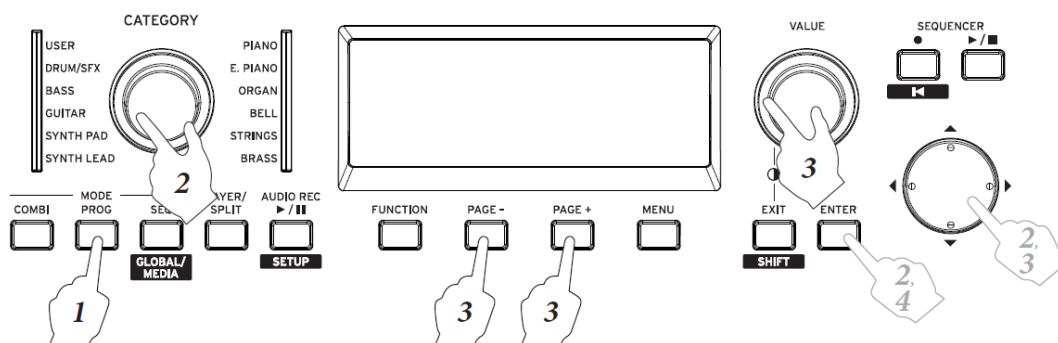
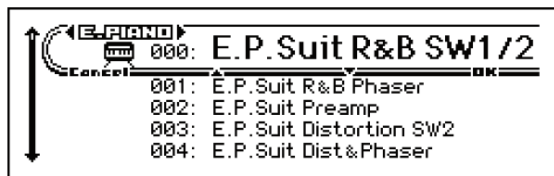
Vstupte na stránku PROG> MAIN. V horním řádku na displeji vidíte stránku, na které se nacházíte. Pokud se objeví jiná stránka, několikerým stiskem EXIT přejdete na hlavní stránku PROG MAIN.



Tip: Na stránce PROG> MAIN, můžete programy volit také tlačítky ▲▼ nebo kolečkem VALUE.

2. Ovladačem CATEGORY zvolte kategorii programu, kterým chcete hrát.

Objeví se výpis zvuků.



Tip: Seznam zvuků se objeví po stisku ENTER.

Kategorie přepínáte kurzorovými tlačítky ◀▶.

3. Ovladačem VALUE zvolte program, kterým chcete hrát.

Hrajte na klávesy a poslechněte si zvuk.

Tip: Programy může volit také kurzorovými tlačítky ▲▼ nebo tlačítky PAGE-(▲)PAGE+(▼).

4. Chcete-li se vrátit na hlavní stránku, ukončíte menu tlačítkem MENU nebo ENTER.

Stisknete-li tlačítko FUNCTION nebo EXIT, vaše volba bude zrušena a budete vráceni na program, ve kterém jste byli před otevřením seznamu.

Další způsoby výběru programů

Kromě kontrolerů na čelním panelu KROSS, můžete programy volit také následujícími způsoby.

- Použití připojeného nožního spínače (str. 24)
- Přijetím příkazu MIDI Program change (z externího MIDI sekvenceru či MIDI kontroleru)
- Výběrem programu, který jste zaregistrovali ve Favorites (viz str. 53)
- Výběrem VOCODER či jiného programu, optimalizovaného pro použití s mikrofonom v sekci REALTIME CONTROLS. (viz str. 15)

Kategorie a čísla programů

Zvuky KROSS jsou organizovány podle typu do kategorií, v každé kategorii je numerický index přiřazení jednotlivých zvuků. Všechny programy jsou dále přiřazeny bankám a programy jsou očíslovány, takže je můžete vyvolat přes MIDI.

Pozn.: Podle jednotlivých bank, jsou omezení v tom, kam můžete uložit program. Blíže viz „Čísla bank a podmínky pro ukládání“, na str. 121.

Kategorie a čísla indexu

Category	Index number (bank number)	Type of sounds
PIANO	000(A000)...063 (A063) 064 (G001)...073 (g2-001)	Acoustic piano
E.PIANO	000 (A064)...082 (B018) 045 (G005)...059 (g4-006)	E.P., clavi/harpsichord
ORGAN	000 (B019)...072 (B091) 073 (G017)...088 (g3-017)	Organ, accordion
BELL	000 (B092)...036 (C000) 037 (G010)...051 (g2-015)	Bell, mallet
STRINGS	000 (C001)...076 (B094) 077 (G041)...101 (g2-049)	Strings, vocal
BRASS	000 (B095)...058 (D008) 059 (G023)...091 (g2-058)	Brass, woodwind, reed
SYNTH LEAD	000 (D009)...093 (D102) 094 (G063)...112 (g3-082)	Lead synth
SYNTH PAD	000 (D103)...078 (E053) 079 (G089)...093 (g2-103)	Pad/motion synth
GUITAR	000 (E054)...043 (E097) 044 (G016)...079 (g3-029)	Acoustic/electric guitar
BASS	000 (E098)...062 (F032) 063 (G033)...079 (g4-039)	Electric/acoustic/synth bass
DRUM/SFX	000 (F033)...094 (F127) 095 (G048)...158 (gd-057)	Drums & percussion, hits, SFX, vocoder, etc.
USER	000...511 (UA000...UD127)	Sounds saved in the User category (With the factory settings, contains initialized programs)

Číslo indexu

Nastavení z výroby zahrnuje 768 připravených programů v bankách A–D, 256 GM2 presetových programů v GM bance (GM–g(d)) a 9 GM2 presetových bicích programů, organizovaných do kategorií PIANO–DRUM/SFX. V každé kategorii, jsou programy přiřazeny pod číslem indexu, počínaje 000. 512 inicializovaných programů v bance UA000...UD127 má přiřazenu kategorii USER.

Kategorie

Zvuky programů jsou organizovány do 12 kategorií, uvedených v tabulce výše. Ikona kategorie programů je uvedena nahoře vlevo na displeji. Ikonu kategorie [USER] vidíte nalevo od ikony PIANO–DRUM/SFX.

Číslo Banku

Indikace čísla banky udává číslo, použité pro MIDI vysílání a přijímání. Jelikož podmínky pro ukládání se odvíjejí od banky, jedná se o užitečnou pomůcku. Blíže o bankách, viz „Čísla bank a podmínky pro ukládání“, na str. 121.

Pro programy v bankách GM–g(d), vidíte ikonu [GM] nalevo od ikony PIANO–DRUM/IFX, zmíněné dříve.

Podrobnosti o programech, viz nezávislý seznam „Voice Name List“.

SW (Switch assignment) informace

Na stránce PROG> MAIN vidíte následující informace o zvoleném programu.

SW1, SW2: Umožňuje přepínat funkce přiřazené tlačítkům SW1 a SW2.

Používání ovladačů

Kromě klaviatury, KROSS umožňuje zvuk ovládat také joystickem, tlačítky SW1 a SW2, damper pedálem a nožním spínačem, či jiným pedálem.

Tyto ovladače vám umožní regulovat barvu a výšku tónu, hlasitost, efekty atd. v reálném čase v průběhu hraní.

- Pitch bend kolečko, Modulační kolečko, SW1, 2str. 1
- Damper pedál, nožní spínač/pedálstr. 23
- REALTIME CONTROLS → str. 15

Hraní s arpeggiátorem, rytmickou stopou nebo krokovým sekvencerem

Podle přijatých dat Note z klaviatury nebo z MIDI IN konektoru, může arpeggiator generovat široký rámec frází a patternů, včetně druhů arpeggia, kytarových či klávesových riffů, basových frází nebo bicích patternů. Více o arpeggiátoru, viz str. 73.

Drum Track je funkce, která přehrává bicí šablony různých stylů. Více o bicí stopě viz str. 83.

Krokový sekvencer je funkce, která umožňuje vytvářet a hrát bicími šablonami způsobem obdobným jako u rytmické stopy. Zatímco rytmická stopa umožňuje volit preset šablon, krokový sekvencer umožňuje vytvořit šablony od začátku. Můžete vytvořit a hrát rytmickými patterny, zapínáním/ vypínáním tlačítek 1–16, umístěných vpravo na čelním panelu. Více o krokovém sekvenceru, viz str. 89.

Rytmická stopa a krokový sekvencer vyrábí zvuk s využitím bicího programu, který se liší od programů, určených pro klaviaturu. Můžete hrát programem podle doprovodu, dodaného rytmickou stopou i krokovým sekvencerem.

Arpeggiované fráze, šablony rytmické stopy a krokového sekvenceru mohou být synchronizovány a mohou tak tvořit doprovod.

Quick Layer/Split funkce

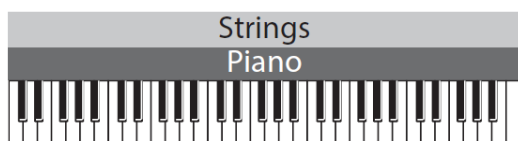
Quick Layer je funkce, která zjednodušuje nastavení vrstev, takže mohou znít dva zvuky současně. Můžete také nastavit vyvážení hlasitosti.

Quick Split je funkce, která umožňuje provést nastavení rozdělení, takže můžete hrát různými zvuky v levé a pravé části klaviatury. Můžete určit každý z obou programů a nastavit jejich hlasitost a oktávu.

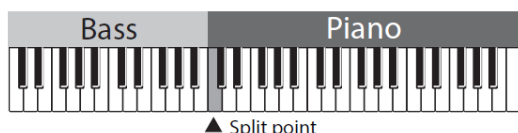
Pozn.: Vytvořený zvuk bude uložen do kombinace.

Pozn.: Tato funkce tvoří nastavení vrstvy nebo rozdělení a kombinuje tak dva zvuky. Jelikož režim Combination umožňuje využít až 16 programů ke komplexním vrstvám a dělení, můžete v tomto režimu provést podrobné editace vrstev a děleného zvuku, který zde vytváříte.

Quick Layer



Quick Split



Tlačítko LAYER/SPLIT

Funkce Quick Layer/Split umožňuje provést nastavení stiskem tlačítka LAYER/SPLIT na čelním panelu.

Pozn.: Tato funkce je dostupná, pokud je aktivní režim Program. Nikoliv v režimu Combination.

Pozn.: Není dostupná při výběru oblíbených.

Quick Layer

Typickým příkladem využití vrstev je zvuk, který zahrnuje smyčce s pianem nebo elektrickým pianem. Jako příklad si vytvoříme právě tento zvuk.

1. Stiskem tlačítka PROG vstoupíte do režimu Program.

2. Zvolte jeden ze dvou zvuků, které chcete vrstvit.

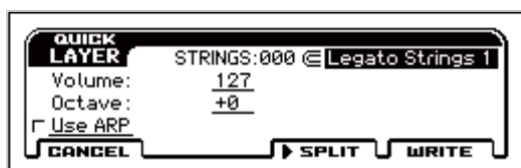
Kolečkem CATEGORY najděte PIANO a pak kolečkem VALUE zvolte program, který chcete použít.

Stiskněte tlačítko MENU (OK) nebo ENTER. (Viz „Výběr Programů“ na str. 27)

3. Stiskněte tlačítko LAYER/SPLIT. (Tlačítko bliká).

4. Objeví se dialogový box QUICK LAYER nebo QUICK SPLIT. Pokud se objeví dialogový box QUICK SPLIT, stiskem tlačítka PAGE- (LAYER ◀) otevřete dialogový box QUICK LAYER.

Zahrajte na klávesy, uslyšíte vrstvený zvuk.



5. Zvolte druhý program (strings), který bude ve vrstvě s programem, zvoleným v kroku 2, pak zadejte jeho hlasitost a výšku.

• Program:

Zvolte program. Pokud jste použili ovladač CATEGORY, stiskem tlačítka MENU seznam ukončíte.

(Standardní nastavení: kategorie STRINGS, číslo indexu 000)

• Volume:

Nastavte hlasitost (0–127) programu, zvoleného výše, v dané vrstvě. (Standardní nastavení 127)

• Octave:

Nastavte výšku programu, zvoleného výše, v dané vrstvě, v oktávových krocích (–3, –2, –1, 0, +1, +2, +3). (Standardní nastavení 0)

• Use ARP:

sem se zkopíruje nastavení arpeggiátoru programu, zvoleného výše, v poli Program. (Standardní nastavení: není zvoleno)

Pozn.: Nelze změnit nastavení prvního programu (piano).

Pozn.: Až příště otevřete tento dialog, naposledy zvolené nastavení bude zvoleno jako standardní.

6. Až budete hotovi, stiskněte tlačítko MENU (WRITE).

Objeví se dialog pro uložení.



7. Zadejte jméno kombinace, kategorii a cíl pro uložení.

• Combination name:

Chcete-li změnit jméno, vyberte kombinaci a stiskněte ENTER. Zadejte jméno do příslušného pole. (viz str. 124)

Standardně zde vidíte 11 znaků dvou spojených jmen programu. Obě jména programu jsou oddělena „+“ pro Quick Layer, nebo „\“ pro Quick Split.

• Category:

Zadejte kategorii kombinace. Standardně je zadána kategorie prvního programu.

• WRITE To:

Zadejte cíl pro uložení. Stačí zadat pouze USER banku kombinací. Standardně je vzato číslo v rostoucím pořadí, počínaje USER:000.

8. Stiskem tlačítka MENU (OK) uložíte kombinace.

Tlačítko COMBI se rozsvítí, tím vstoupíte do režimu Combination a je zvolena kombinace, kterou jste uložili.

Pokud se rozhodnete neukládat kombinaci, stiskněte FUNCTION (CANCEL). Dialog se zavře, procedura tím končí. Budete vráceni do stavu v kroku 2, kde je zvolen tento program.

Stiskem blikajícího tlačítka LAYER/SPLIT se také zavře dialog a procedura končí. Dalším stiskem tlačítka LAYER/SPLIT se reprodukuje nastavení v kroku 4.

Quick Split

Typickým příkladem rozdělení je, když hraje piano nebo elektrické piano v pravé ruce (v horní části klaviatury) a basový zvuk v levé ruce (v dolní části klaviatury). Jako příklad si vytvoříme právě tento zvuk.

1. V režimu Program zvolte program Piano.
Viz kroky 1–2, v sekci „Quick Layer“, na str. 29.
Pozn.: Procedura bude plynulejší, jestliže nejprve zvolíte zvuk, kterým chcete hrát v horní části klaviatury.
2. Stiskněte tlačítko LAYER/SPLIT. (Tlačítko bliká).
3. Objeví se dialogový box QUICK LAYER nebo QUICK SPLIT. V dialogovém boxu QUICK LAYER, stiskem tlačítka PAGE+(▶SPLIT) otevřete dialogový box QUICK SPLIT.



4. Zvolte druhý program (basu), který bude ve vrstvě s programem, zvoleným v kroku 1, pak zadejte jeho hlasitost a výšku.
 - Program:
Zvolte druhý program. Pokud jste použili ovladač CATEGORY, stiskem tlačítka MENU seznam ukončíte.
(Standardní nastavení: kategorie BASS, číslo indexu 000)
 - Split Point:
Určete bod, ve kterém budou programy odděleny. Když zahrajete na klávesy, slyšíte basu v dolní části klaviatury a piano v horní části klaviatury (včetně C4). (Standardní nastavení C4)
Pozn.: Můžete také využít klaviaturu a zvolit jiný dělicí bod. Zvolte tento parametr a stiskem tlačítka ENTER se objeví symboly ▲▼ u hodnoty. Stiskem klávesy zadáte číslo noty. Dalším stiskem ENTER potvrdíte nastavení.
 - Lower/Upper:
Pokud zvolíte tento parametr a stisknete klávesu ENTER, oba zvuky se změní. (Standardní nastavení: Lower)
 - Volume:
 - Octave:
 - Use ARP:
Viz krok 4, v sekci „Quick Layer“, na str. 29.
Pozn.: Nelze změnit nastavení prvního programu.
Pozn.: Až příště otevřete tento dialog, naposledy zvolené nastavení bude zvoleno jako standardní.
5. Pokud jste dokončili provedení nastavení, stiskem tlačítka MENU (WRITE) otevřete dialog, upravte nastavení a uložte je.
Viz kroky 6 a 7, v sekci „Quick Layer“, na str. 29.

Nastavení kombinace pomocí Quick Layer/Split

Použijete-li funkci Quick Layer nebo Quick Split, efekty, bicí stopa a krokový sekvencer budou přiřazeny kombinaci následujícím způsobem.

Program, zvolený před stiskem tlačítka LAYER/SPLIT

Program: zkopírováno do T01
Bicí stopa: zkopírováno do T10
Krokový sekvencer: zkopírováno do T16
Arpeggiator: zkopírováno do Arp A
IFX1, IFX2, IFX5: zkopírováno do IFX1, IFX2 a IFX5
Avšak podle typu efektu a nastavení směřování, nebudou některé efekty zkopírovány.
MFX1, MFX2: zkopírováno do MFX1 a MFX2

Program, který byl následně zvolen pro vrstvu/rozdělení

Program: zkopírováno do T02
Drum Track: nekopírováno
Step sequencer: nekopírováno
Arpeggiator: je-li použit ARP, zkopírováno do Arp B
IFX1, IFX2: zkopírováno do IFX3 a IFX4
Avšak podle typu efektu a nastavení směřování, nebudou některé efekty zkopírovány.
MFX1, MFX2: nekopírováno

Jednoduchá editace programu

Použití funkcí Tone Adjust a EG Adjust

Nejrychlejší způsob, jak vytvořit potřebný zvuk, je začít u připraveného programu, který se podobá tomu vašemu a upravit jej.

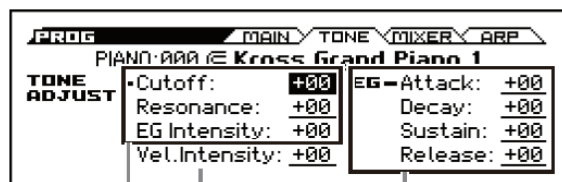
Na stránce PROG> TONE můžete editovat nejdůležitější parametry zvuku, jako je cutoff frequency, resonance, attack time a release time.

1. Vstupte na stránku PROG> TONE.

Stiskněte tlačítko PROG. Stiskem tlačítka PAGE+ nebo PAGE- vstoupíte na stránku PROG>TONE.

2. Tlačítka ◀▶▲▼ zvolte parametr, který chcete editovat.

3. Kolečkem Value upravíte hodnotu.



Tone Adjust (Filter):
Jas zvuku

Tone Adjust (Amp):
Volume change
produced by your
keyboard dynamics

EG Adjust: Time-varying
change in volume and
brightness

Tone Adjust kontrolery

Pozn.: Pokud jsou kontrolery Tone Adjust na +00, parametry programu budou mít původní hodnoty.

Cutoff

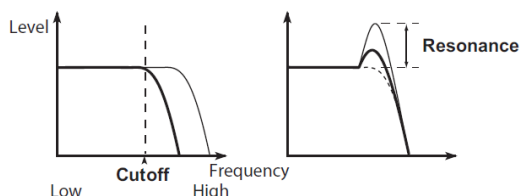
Nastavuje prahovou Cutoff frekvenci filtru. Nastavením Cutoff frekvence upravíte jas zvuku.

Resonance

Nastavuje úroveň rezonance filtru.

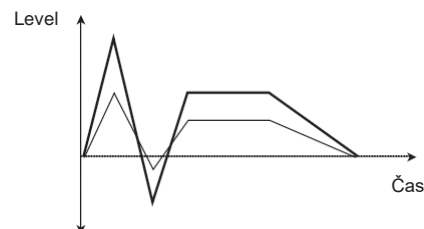
Podpoří část zvuku v oblasti kolem frekvence, přidá zvuku specifický charakter.

V případě Low Pass Filter



EG Intensity

Určuje intenzitu filtru EG (jak hluboko ovlivní EG filtr). Normálně značí vyšší záporná hodnota („-“) filtr EG mělčí efekt a vyšší kladná hodnota („+“) naopak hlubší. Jelikož EG filtru funguje ve vztahu k prahové frekvenci filtru, změny zvuku, způsobené filtrem budou ovlivněny parametry Cutoff a EG Intensity.



Vel. Intensity

Určuje intenzitu dynamiky parametru Amp level.

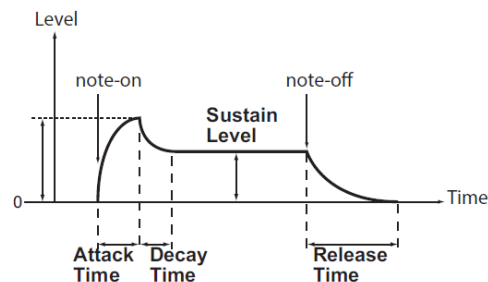
S hodnotou -99, již dynamika není vůbec žádná. +99 značí maximální změnu ve stejném směru (kladném nebo záporném), jako původní Program.

EG Adjust kontrolery

Pozn.: S hodnotou +00, se hodnota parametru programu nemění.

Attack

Nastavujete EG Attack time pro Filter a Amp současně. Udává dobu od Note-on (stisku klávesy) k dosažení úrovně attack. Vyšší záporná hodnota („-“) zkrátí dobu nástupu a naopak kladná („+“) ji prodlouží.



Decay

Nastavujete EG decay time pro Filter a Amp současně. Tím udává dobu od dosažení úrovně Attack, po dosažení úrovně zlomu. Vyšší záporná hodnota („-“) zkrátí decay time a naopak kladná („+“) ji prodlouží.

Sustain

Určuje úroveň EG sustain, která sleduje decay/slope time, pro filter i amp současně. Tím udává dosaženou úroveň po intervalu decay time a zůstane zachována až do Note-off. Vyšší záporná hodnota („-“) sníží sustain level a naopak kladná („+“) ji zvýší.

Release

Nastavujete EG release time pro Filter a Amp současně. Je to doba od uvolnění klávesy, než tón zcela vymizí. Normálně záporné hodnoty zkrátí dobu Release time a kladné ji prodlouží.

Uložení editace

Interně platí, že jeden kontroler modifikuje několik parametrů. Uložení programu neukládá hodnoty těchto kontrolerů, ukládá editovaný stav různých parametrů. Jakmile jste program zapsali, dříve editované hodnoty se stávají „novými“ referenčními hodnotami, což značí, že uložený zvuk bude reprodukován, jsou-li tyto kontrolery na +00.

Nastavení poměru hlasitostí

Zvuk programu sestává ze dvou „oscilátorů“, kterými hrajete na klaviaturu, jedné „bicí stopy“, která hraje automaticky rytmickou sekci a jednoho „krokového sekvenceru“.

Hlasitosti oscilátorů a bicí stopy lze nastavit na stránce PROG> MIXER.

Pozn.: Je zde také funkce „mute“, kterou stopy umlčíte nezávisle a funkce „solo“, která umlčí všechny zvuky, kromě jedné.

1. Vstupte na stránku PROG> MIXER.



2. Tlačítka ◀▶▲▼ zvolte parametry „Vol“ oscilátoru 1 nebo 2, bicí stopy a krokový sekvencer, a nastavte jejich hlasitosti.

Pozn.: Pro jedno-oscilátorové programy platí, že oscilátor 2 nebude možné editovat.

Pozn.: Pokud zvolíte funkci Hold Balance, změna kterékoliv hlasitosti současně ovlivní také hodnotu jiné hlasitosti. Celkové vyvážení hlasitosti zůstane zachováno. To se hodí, když chcete nastavit celkovou hlasitost.

Mute

- Zvolte Play/Mute pro oscilátor 1 nebo 2, bicí stopy, nebo krokový sekvencer, a stiskem tlačítka ENTER změníte nastavení.

Solo

- Zvolte funkci Solo Setting a stiskem tlačítka MENU (OK) otevřete dialog. Tlačítka ◀▶▲▼ zvolte položku, u které chcete nastavit Solo a stiskem ENTER ji za/vypnete. Tlačítkem PAGE- (CLEAR) Solo vypnete u všech položek. Je-li aktivní režim Exclusive Mode, může být Solo pouze jediná položka. Chcete-li se vrátit na stránku PROG> MIXER, stiskněte tlačítko MENU (DONE).

Použití REALTIME kontrolerů při editaci zvuků nebo efektů

REALTIME CONTROLS			
SELECT	SWITCH	KNOB 1	KNOB 2
TONE 1	VELOCITY	CUTOFF	RESONANCE
TONE 2	OCTAVE	ATTACK	RELEASE
EFFECT	MASTER FX	INSERT FX	AFX2/REVERB
AUDIO IN 1	ON/OFF	GAIN	AFX2/REVERB
AUDIO IN 2	MIC/LINE	VOCODER	FX CONTROL
TEMPO	TAP	TEMPO	ARP - GATE

1. V kategorii programu „E.PIANO“, zvolte „018 E.P.Suit Mark V“
Jedná se o zvuk elektrického pianu. Zkuste upravit charakter zvuku.
2. V REALTIME CONTROLS, stiskem tlačítka SELECT zvolte TONE 1. (LEDka svítí)
3. Během hraní pomalu otáčejte ovladačem KNOB 1 (CUTOFF) doprava, až na cca 3/4 pozici.
Zvuk pianu je nyní více syntezátorový.
4. Natočte ovladač KNOB 2 (RESONANCE) také až na cca 3/4 pozici.
5. Ponechejte ovladač KNOB 2 (RESONANCE) tam, kde je, a zkuste otáčet ovladačem KNOB 1 (CUTOFF) doleva a doprava.
Zvýšení rezonance dodá zvuku podobný charakter, jako byste hráli přes Wah pedál.
6. Dále, v REALTIME CONTROLS, stiskem tlačítka SELECT zvolte TONE 2. (LEDka svítí)
7. Zkuste nastavit ovladač KNOB 1 (ATTACK) nebo KNOB 2 (RELEASE). Oba ovlivňují fázi Attack time nebo Release time, a mění tak charakter zvuku.
8. Chcete-li uložit editovaný zvuk, spustíte operaci „Write Program“, která jej uloží.

Uložení editovaného obsahu neukládá hodnoty těchto kontrolerů, ukládá editovaný stav různých parametrů.

Jakmile jste program zapsali, dříve editované hodnoty se stávají „novými“ referenčními hodnotami, což značí, že uložený zvuk bude reprodukován, jsou-li tyto kontrolery ve střední poloze. (Viz str. 305 Parameter Guide)

Srovnání s neupraveným zvukem

Použití COMPARE

Když upravujete zvuk, zmáčknutím COMPARE se vrátíte zpět na podobu zvuku jakou měl před tím, než jste ho začali upravovat.

Blíže viz „Funkce Compare/Undo“ na str. 13.

Uložení editace

Po úpravách programu jej musíte uložit, jestliže chcete provedené změny zachovat. Pokud vyberete jiný program, nebo vypnete nástroj před zápisem, provedené změny budou ztraceny.

Blíže viz „Zápis programu nebo kombinace“ na str. 122.

Můžete také uložit kombinace na SD kartu jako PCG soubory. Blíže viz „Ukládání na SD kartu“ na str. 125.

Podrobná editace programů

Originální zvuky můžete tvořit buď editací stávajících, nebo začít od inicializovaných programů. Blíže viz „Ukládání editace“ na str. 33.

Než začnete editovat

Tři prvky zvuku: pitch, tone a volume

Zvuk má tři základní prvky: výšku, zvukový charakter a hlasitost.

KROSS má sekce „pitch“, „filter“ a „amp (amplifier)“, které umožňují ovládat tyto prvky.

Sekce „pitch“ mění výšku, sekce „filter“ mění tón a nastavení „amp“ mění hlasitost.

Nastavení výšky se provádí na stránkách P-PITCH a P-PITCH EG, nastavení filtru se provádí na stránkách P-FILTER a P-FILTER EG, nastavení zesilovače se provádí na stránkách P-AMP a P-AMP EG.

EG, LFO, AMS, a kontrolery

Kromě tří prvků, vypsanych výše, se může zvuk měnit také v čase, nebo podle změny výšky tónu, na jaké hrajete, popř. díky použitým výrazovým prostředkům.

Tyto náhledy lze provádět pomocí modulátorů a kontrolerů, jako je EG (generátor obálek), LFO (nízkofrekvenční oscilátor) a modulačním kolečkem. Tyto modulátory a kontrolery se týkají základního programu.

Prohlédněte si obrázek „Struktura programu“ níže. Všimněte si signálového toku v pořadí Oscillator/Pitch, Filter, Amp. Můžete sledovat, jak EG a LFO ovlivňují jednotlivé sekce.

Jak vidíte na obrázku, každý program sestává ze sekcí, např. OSC 1/2, efektů a arpeggiatoru.

OSC (oscilátor) 1/2

OSC (oscilátor) vyrobí vzorek, který je základem zvuku. U KROSS oscilátor sestává z více samplovaných zvuků, např. multisamplů či bicích sad (drum sample).

KROSS nabízí dva oscilátory, OSC1 a OSC2. Můžete tak vytvářet komplexnější programy jejich kombinováním.

OSC, který je základem zvuku, můžete ovládat modulací výšky, filtrem, zesilovače, EG a LFO, a tak měnit zvuk nejrůznějším způsobem.

Pozn.: Pitch EG sdílí OSC1 i OSC2.

Efekty

Můžete nastavit až pět inzerčních efektů a dva master efekty.

Výstup OSC 1/2 je vyslán do těchto efektových procesorů. Výběrem požadovaného efektu pro každý procesor a editací jeho parametrů, můžete aplikovat širokou paletu efektů, např. modulačních, distortionu i reverbu.

Arpeggiator

Program může použít jeden arpeggiator. Můžete si vybrat arpeggio pattern, zadat rozsah, ve kterém se bude pattern rozvíjet, a určit i rozsah not nebo dynamiky, při kterém se arpeggiator bude spouštět.

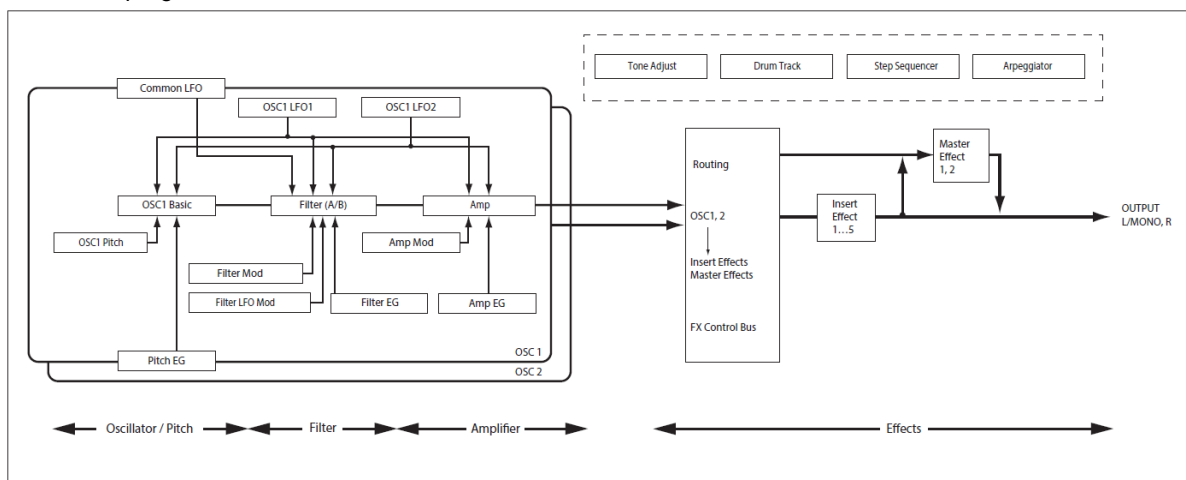
Bicí stopa a krokový sekvencer

Zatímco arpeggiator hraje hlavním programem, nezávislé bicí programy se týkají bicí stopy a krokového sekvenceru.

Bicí stopa umožňuje zvolit bicí program a šablonu, a zadat, jak se bude spouštět.

Krokový sekvencer umožňuje zvolit nástroj, používaný bicím programem a zadat pattern pady 1–16.

Struktura programu



Přehled editačních stránek

Chcete-li provádět podrobnou editaci, musíte vstoupit na editační stránky na displeji.

Předchozí sekce „Jednoduchá editace programu“ na str. 31 popisuje, jak využít stránku PROG> TONE pro jednoduchou editaci. K podrobnější editaci využijeme P-BASIC a následující editační stránky.

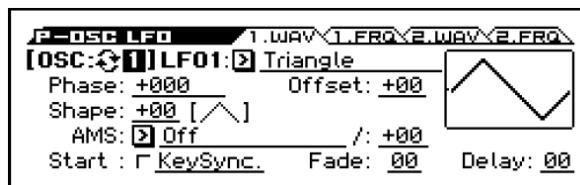
Stránk	Záložky	Hlavní obsah
PROG	MAIN	Vybírá a hraje programy.
	Zvuk	Jednoduchá editace zvuku
	MIXER	OSC1, 2, bicí stopa a krokový sekvencer, nastavení hlasitosti a umlčení
	ARP	Jednoduchá editace arpeggiatoru
P-INPUT/CTRL	AUDIO IN	Nastavení externího audio vstupu
	KONTROLERY	Nastavení funkcí SW1, 2 a tempa
P-BASIC	VOICE	Základní nastavení programu, např. režimu Oscillator.
	NOTE-ON	Zóny na klaviatuře a nastavení časování po Note-on
	SCALE	Nastavení ladění
P-OSC	MS1...MS4	Multisample a nastavení bicí sady
	VEL	Nastavení dynamických zón
P-PITCH	BASIC	Nastavení výšky oscilátoru 1 a 2
	MOD	Nastavení modulace výšky
	PORTA	Nastavení portamenta
P-PITCH EG	ENVELOPE	Nastavení Pitch EG
	L-MOD	Nastavení modulace Pitch EG
	T-MOD	Nastavení modulace Pitch EG time
P-FILTER	BASIC	Nastavení filtru oscilátoru 1 a 2
	MOD	Nastavení modulace filtru
	EG-I	Nastavení Filter EG intensity
	LFO-I	Nastavení Filter LFO intensity
P-FILTER EG	KTRK	Nastavení Filter keyboard tracking
	ENVELOPE	Nastavení Oscillator 1 a 2 filter EG
	L-MOD	Nastavení modulace Filter EG level
P-AMP	T-MOD	Nastavení modulace Filter EG time
	BASIC	Nastavení Oscillator 1 a 2 amp (volume) a panorama
	MOD	Nastavení modulace zesilovače
P-AMP EG	KEYTRK	Nastavení Amp keyboard tracking
	ENVELOPE	Nastavení Oscillator 1 a 2 amp EG
	L-MOD	Nastavení modulace Amp EG level
P-OSC LFO	T-MOD	Nastavení modulace Amp EG time
	1. WAV	Nastavení Oscillator 1 a 2 LFO1 waveform
	1. FRQ	Nastavení LFO1 frekvence a modulace
	2. WAV	Nastavení Oscillator 1 a 2 LFO2 waveform
P-CMN LFO/KT	2. FRQ	Nastavení LFO2 frekvence a modulace
	LFO.W	Nastavení Common LFO waveform
	LFO.F	Nastavení LFO frekvence a modulace
	KT.1	Nastavení Common keyboard
P-AMS MIXER	KT.2	Nastavení Common keyboard
	1	Nastavení Oscillator 1 a 2 AMS mixer 1
P-ARP	2	Nastavení Oscillator 1 a 2 AMS mixer 2
	SETUP	Nastavení arpeggiatoru
P-ARP	SCAN ZONE	Určuje rozsah, v jakém arpeggiator funguje

Stránk	Záložky	Hlavní obsah
P-DRUM TRACK	PATTERN	Nastavení výběru šablony bicí stopy a oblasti spouštění
	PROGRAM	Výběr programu rytmické stopy
P-STEP SEQ	BASIC	Nastavení výběru programu krokového sekvenceru a délky
	EDIT	Step on/off entry
	INST	Nastavení nástroje
	MOD	Efekty krokového sekvenceru, jako je accent a swing
	MIX	Výběr rytmického programu
P-FX ROUTING	BUS	Nastavení sběrnice inzertních efektů oscilátoru 1 a 2
	SEND	Nastavení Oscillator 1 a 2 master effect send level
	IFX	Nastavení výběru typu inzertního efektu a řetězce
	MIXER	Nastavení směrování Post-insert
P-IFX	IFX1	Nastavení Inzertního efektu 1-5
	IFX2	
	IFX3	
	IFX4	
	IFX5	
P-MFX	SETUP	Nastavení výběru typu Master efektu a řetězce
	MFX1	Nastavení Master efektu 1 a 2
	MFX2	

Pro bližší info o přístupu do jednotlivých režimů a stránek viz „Základní operace“ na str. 12.

Přepínání obrazovky oscilátoru 1 a 2

Chcete-li editovat parametry, jako je pitch, filter, nebo amp oscilátoru 1 či oscilátoru 2, použijte kurzorová tlačítka a zvolte OSC nalevo, a tlačítkem ENTER nebo kolečkem VALUE zvolte oscilátor, který chcete editovat.



Základní nastavení oscilátoru

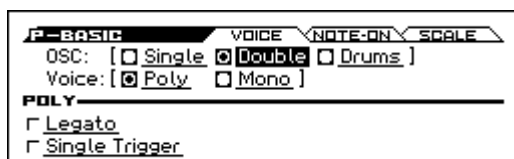
Zde zadáte typ programu, zvolíte základní vzorek (multisample nebo bicí sadu) a určíte, zda bude znít polyfonně či monofonně (poly/mono).

Nastavení typu programu (single, double, drum kit)

Zde můžete zadat typ programu. Obecně řečeno, typ programu je buď „program, který využívá multisample“ nebo „program, který využívá bicí sadu“. (viz „Multisampley a bicí sady“ níže).

Tato volba se tvoří nastavením PROG> VOICE „OSC Oscillator Mode“, jež udává, který typ oscilátorů použijete.

- Multisample: Single, Double
- Drum kit: Drums



Single (single program) využívá jeden oscilátor a Double (double program) využívá dva oscilátory.

Drums (bicí program) je obdobný single programu, ale využívá bicí sadu (vytvořenou v režimu Global) místo multisample.

Polyphony

Polyfonie značí počet tónů, které mohou znít současně, např. v akordu. Polyfonie závisí na typu programu.

Typ programu	Polyphony
Single	80
Double	40
Drums	80

Pozn.:

- Programy Double používají dvakrát tolik hlasů než programy Single.
- Stereo multisampley využívají 2x více hlasů než mono multisampley.
- S dynamickým crossfaderem, multisample využívá 2x více hlasů než obvykle.

Polyfonní/monofonní hraní

Chcete-li zadat, zda bude program hrát polyfonně (Poly) nebo mono (Mono), vstupte na stránku PROG> VOICE a nastavte parametr Voice.

Když je nastaven na Poly, můžete hrát jak akordy, tak melodické linky. Když je nastaven na Mono, bude znít pouze jeden tón, a to i v případě, že zahrajete akord.

Většinou pravděpodobně dáte přednost Poly, ale Mono je užitečné při hraní zvuky jako např. synth bass, synth lead a jiné sólové nástroje.

Zkuste přepínat mezi Poly a Mono a poslouchat, co se bude dít.

Práce s multisampley

Co je to multisample?

Multisample je souhrnem podobně znějících sampleů, využitých k vytvoření stejného typu zvuku piana, basy, kytary, smyčců, varhan na celé klaviatuře, jež tvoří základ programu.

Každému oscilátoru můžete přiřadit až čtyři multisampley a přepínat mezi nimi dynamikou.

Multisampley a bicí sady

Multisampley a bicí sady umožňují přehrávat sampley různými způsoby.

- Multisampley rozloží jeden či více sampleů přes celou klaviaturu. Vezměme si např. jednoduchý kytarový multisample, jeden sample by mohl být přiřazen každé struně, takže multisample sestává ze šesti sampleů.
- Jak už jméno napovídá, bicí sady jsou optimalizovány pro hraní bicích sampleů.

Dynamické rozdělení, prolínání a vrstvení

Každý oscilátor zahrnuje čtyři dynamické zóny. To umožňuje přepínat multisampley nebo bicí sampley podle dynamiky (rychlosti), s jakou stisknete klávesu.

Zadáním prahové hodnoty Threshold, na kterou každá zóna reaguje, a hodnoty Crossfade (překrývání zón), můžete zadat, jak bude vaše dynamická hra přepínat nebo vrstvit multisampley či bicí sampley. Toho můžete využít také k následujícím typům sestav.

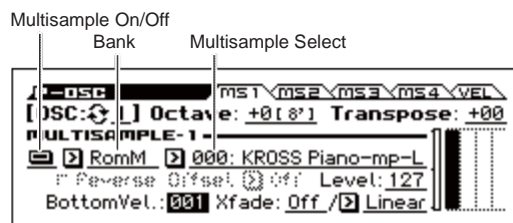
- Přepínání dynamikou, kde jsou multisampley (nebo bicí sampley) čistě přepínány v bodě Threshold
- Velocity crossfade, kde jsou multisampley (nebo bicí sampley) plynule prolínány v zadané oblasti kolem Threshold
- Velocity layer, kde jsou multisampley (nebo bicí sampley) vrstveny v zadané oblasti kolem Threshold

Pozn.: Je-li „Oscillator Mode“ nastaven na Drums, je nastavení dynamiky pro bicí sadu již předem dáno, a proto se neobjeví na obrazovce. Dynamické zóny bicí sady lze editovat v režimu Global/ Media na stránce DRUM KIT. (viz str. 111)

Výběr multisampleů

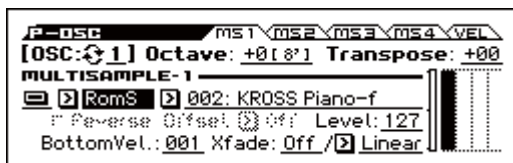
Pokusme se vytvořit jednoduché dynamické prolínání mezi dvěma multisampley, pouze za použití OSC1.

1. Zvolte stránku P-OSC> MS1 a zapněte u multisample 1 parametr Multisample On/Off na On. Přepínáte stránky podle potřeby, zapnutím parametru Multisample On/ Off multisample 2, a vypnutím multisampleů 3 a 4.



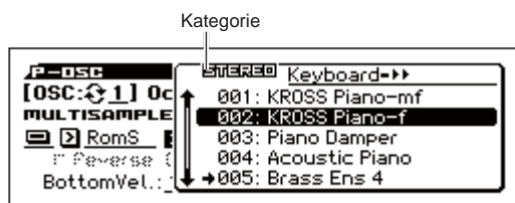
2. Zvolte Stereo jako Multisample banku pro multisample1 a multisample2.

Jsou dva hlavní typy bank multisamplů: Mono a Stereo. Stereo multisamplu však budou požadovat dvakrát více zvuků než Mono multisamplu.



3. Vyberte multisample.

Multisamplu jsou organizovány v kategoriích jako piano, guitar, bell, atd. Zvolte parametr Multisample Select a stiskem tlačítka ENTER zobrazíte seznam. Kurzorovými tlačítky ◀▶ přepínáte kategorie, kurzorovými tlačítky ▼▲ volíte multisample, a tlačítkem ENTER potvrdíte volbu.



Jsou zde tři typy multisamplů: ROM, RAM a Option (volitelné). Pro každý typ můžete zvolit jiné mono (M) nebo stereo (S) multisamplu.

Stereo multisamplu však budou požadovat dvakrát více zvuků než Mono multisamplu.

ROM multisamplu jsou interní presetové zvuky, které můžete kdykoliv použít. Jsou uspořádány dle kategorie, např. klavír, kytary, zvony atd.

RAM multisamplu využijete při konverzi samplů, nasamplovaných pomocí pad sampleru.

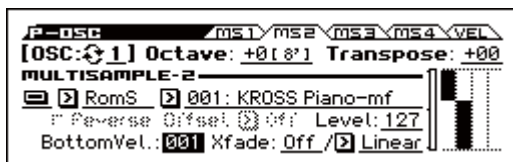
Banky volitelných multisamplů využijete, pokud jste načetli volitelné multisamplu. Menu udává pouze aktuálně načtené banky Option.

4. Stejným způsobem zvolíte multisample 2 na stránce P-OSC> MS2. Zvolte jiný multisample, než byl zvolen pro multisample1.

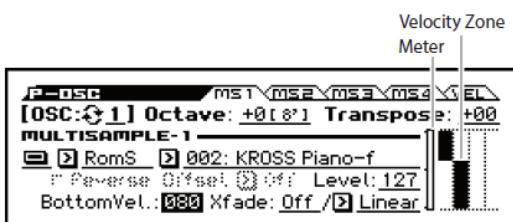
Multisamplu jsou nyní přiřazeny jako multisample 1 a 2.

5. Zadejte rozsah dynamiky a crossfade.

Nastavte „Threshold Velocity” u multisample 2 na 001 a „Crossfade” na Off.



6. Na stránce P-OSC> MS1, nastavte rozsah dynamiky (Bottom Vel.) na 80 pro multisample 1.

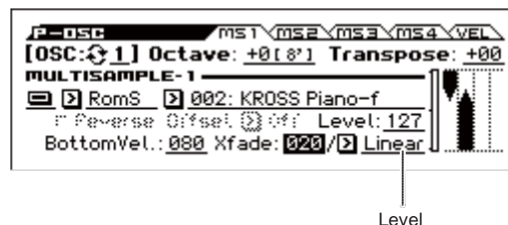


S tímto nastavením bude Multisample2 znít u not, zahranych s dynamikou 79 a nižší, a Multisample1 u not, zahranych s dynamikou 80 a vyšší.

Stupnice Velocity Split udává čtyři multisamplu a dynamické zóny pro každý oscilátor.

Stupnice nalevo udává dynamiku Note-on velocity. Vidíte zde, který multisample a oscilátor bude znít na konkrétní dynamice.

7. Nastavte „Xfade” u multisample 1 na 20 a tvar křivky „Curve” na Linear.



Stav rozdělení vidíte na obrazovce. Dva multisamplu se prolínají v rozmezí od 80 do 100, s mizejícím multisample 2 a nastupujícím multisample 1. Tím získáte plynulý přechod bez náhlých skoků.

8. Je-li potřeba, na stránkách P-OSC> MS1 a MS2 nastavte Level u obou multisamplů.

Použití bicí sady

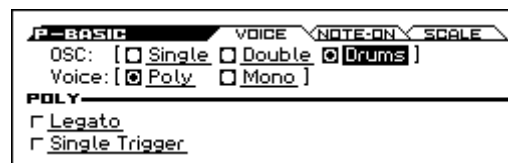
Co je to bicí sada?

Bicí sada je souborem bicích zvuků bicí sady, jako je kopák, virbl, nebo činely, ale také široká paleta dalších perkusních zvuků, každý z nich je přiřazen jedné klávese. Režim Global/Media využijete, když tvoříte a editujete bicí sadu. Až 4 bicí samplu lze přiřadit každé klávese a pomocí parametrů BottomVel., Xfade a Curve zadat, jak mezi těmito samplu budete přepínat. Potom můžete v režimu Program provést filtraci a nastavení zesilovače, nebo určit efekty a nasměrovat je na audio výstupní konektory. (viz str. 111)

Chcete-li využít bicí sadu v Programu, nastavte Oscillator Mode na Drums a vyberte jeden ze 58 user bicích sad nebo z devíti bicích sad GM2.

Výběr bicí sady

1. Vstupte na stránku P-BASIC> VOICE.
2. Nastavte „OSC (Oscillator Mode)” na Drums.



3. Vyberte bicí sadu na stránce P-OSC> DKit.



4. Zadejte základní výšku oscilátoru. U bicí sady nastavte „Octave” na +0 [8].

Tvorba časových změn (LFO a EG)

Použití LFO

Můžete využít cyklických změn, způsobených LFO (Low Frequency Oscillator), k modulaci různých náhledů zvuku.

Každý program má dvě LFO: LFO1 a LFO2. Je zde také samostatný Common LFO, sdílený oběma oscilátory. Zatímco LFO1 a LFO2 jsou pro každý hlas jiné, Common LFO je společné pro všechny hlasy v programu. Toto je užitečné pokud chcete, aby všechny hlasy měly stejný efekt LFO.

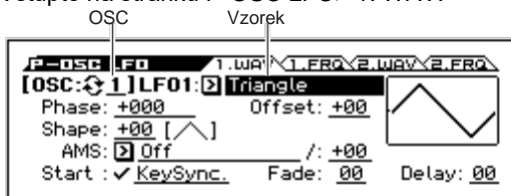
Tyto LFO lze použít pro úpravu různých programových parametrů, včetně:

- Pitch (pro vibrato)
- Filters (pro wah efekty)
- Volume (pro tremolo)
- Pan (pro auto-panning)

LFO mohou modulovat i různé jiné parametry, nejen tyto uvedené.

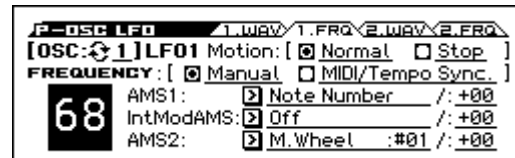
Využití základního LFO

1. Vstupte na stránku P-OSC LFO> 1. WAV.



2. Vyberte oscilátor (OSC), který chcete editovat. (viz str. 35)
3. Zvolte vzorek. Projděte několik vzorků a sledujte jejich tvary na displeji. Je zde řada vzorků, mezi kterými můžete vybírat. Každá se hodí pro jinou aplikaci: Triangle a Sine jsou klasické tvary LFO pro vibrato, tremolo, panorama a filtr wah efekty. Square se hodí pro za/otvírání Gate filtru a zesilovač, můžete tvořit trylky modulací výšky. Guitar je vzorek, vytvořený speciálně pro kytarové vibrato, ohýbá se pouze směrem nahoru. Saw a Exp. (Exponential) Saw Down jsou vhodné pro rytmický filtr a efekty zesilovače. Random 1 (S/H) vytváří klasické sample-and-hold efekty, což je skvělé pro úpravu rezonančních filtrů.
4. Po zhlédnutí různých vzorků zvolte Triangle.
5. Vyberte parametr Shape parameter a kolečkem VALUE projděte nastavení od -99 do +99. Pověšimněte si, jak se tvar vzorku zakrčuje, -99 je spodní část křivky a +99 horní.

6. Zvolte parametr Phase a kolečkem VALUE projděte možnosti. Pověšimněte si, jak se křivka posouvá ze strany na stranu. Toto vám mimo jiné umožní vyrovnat LFO navzájem, což může vytvořit zajímavý organický efekt.
7. Použijte nastavení Fade a Delay k ovládání zvuků LFO na začátku tónu.
8. Vstupte na stránku P-OSC LFO> 1. FRQ.
9. Pro nastavení rychlosti LFO použijte parametr Frequency.



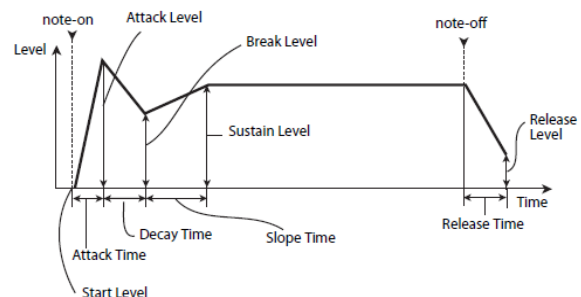
Bližší info o LFO, viz str. 39 Parameter Guide.

Všechny tyto parametry řídí způsob, jakým pracuje LFO. Aby mělo LFO na zvuk skutečný vliv, můžete použít určené cesty na stránkách Filter, Pitch a Amp či použít LFO jako AMS zdroje pro celou řadu parametrů.

EG (Envelope Generators)

Obálka (envelope) tvoří modulační signál pohybem z jedné hodnoty na druhou v urč. časovém úseku, následně pohybem z jedné hodnoty na druhou v dalším časovém úseku atd.

Program zahrnuje tři EG, pro Pitch, Filter a Amp. Ty vyrábí časově proměnné změny výšky, zvuku a hlasitosti. Mohou být použity také pro modulaci různých programových parametrů přes AMS.



Pozn.: Parametry, které lze modulovat pomocí EG a v roz. sahu hodnot, se liší podle EG pro každou sekci.

Odlišná nastavení modulace (AMS a AMS mixer)

Použití AMS

AMS (Alternate Modulation Source) umožňuje modulovat parametry programu kontrolery, EG, nebo LFO jako modulačním zdrojem. K dispozici jsou mimořádně kreativní typy modulace, např. můžete využít jeden kontroler k současné modulaci více parametrů, nebo využít EG k modulaci frekvenci LFO a pak využít LFO k modulaci filtru.

AMS (Alternate Modulation Source) je jakýkoli z přiřaditelných modulačních zdrojů KROSS, včetně:

- Kontrolery KROSS samotného, např. kolečka modulace, pitch bendu a SW 1/2
- Příchozí MIDI kontrolery
- Modulátorů jako např. Filter, Pitch, Amp EG, LFO či AMS Mixů

Intensity je parametr udávající míru (síla, rychlost, atd.), jakou AMS ovládá modulaci.

Řada často používaných směrování modulace, jako je modulační nebo pitch bend kolečko ke změně výšky, se provádějí jako nezávislá, speciální směrování, odděleně od AMS.

Povšimněte si, že pro některé z předmětů modulací nejsou k dispozici všechny zdroje AMS.

Blíže o alternativní modulaci a AMS, viz níže.

- „Alternate Modulation Sources (AMS)” na str. 291 Parameter Guide
- „Vytvoření vibrata” na str. 40
- „Pitch EG” na str. 40
- „Filter EG” na str. 42
- „LFO modulation” na str. 42
- „AMS (Pan)” na str. 32 Parameter Guide
- „LFO1/2” na str. 43

Použití AMS mixů

AMS Mixery kombinují dva AMS zdroje do jednoho, či přetvářejí AMS zdroj na něco jiného.

Umožňuje to např. využít LFO k modulaci rezonančního filtru a současné modulaci pomocí EG. Ačkoliv rezonance má jen jeden AMS vstup, použití AMS mixu to umožňuje. Můžete rovněž použít filtr EG k ovládání LFO1. Široká paleta dalších možností zahrnuje použití modulačního kolečka k ovládání EG výšky, takže joystick využijete k ohýbání pouze tónů, hraných současně s drženým nožním spínačem.

Výstupy AMS Mixeru jsou na seznamu AMS zdrojů, stejně jako u LFO a EG. Výstupní signál AMS mixu lze použít k modulaci řady parametrů.

Toto také znamená, že i původní, neupravované vstupy k AMS Mixerům jsou stále dostupné. Pokud např. použijete LFO 1 jako vstup AMS Mixu, můžete použít zpracovanou verzi LFO k řízení jednoho z cílů AMS a původní verzi k řízení jiného.

Nakonec lze použít i dva AMS Mixery najednou, AMS Mixer 1 jako vstup pro AMS Mixer 2.

Blíže viz „12: P-AMS MIXER” na str. 45 v Parameter Guide.

Tipy pro použití AMS

Když vytváříte nastavení pro změnu modulace, přemýšlejte, jaký efekt chcete vytvořit, jaký typ modulace bude třeba a jaký parametr oscilátoru, filtru či zesilovače je třeba regulovat.

Pak vyberte zdroj AMS a nastavte Intensity. Pokud postupujete logicky tímto způsobem, dosáhnete požadovaného efektu.

Např. u programu kytarového zvuku, kde chcete využít joystick k ovládání zpětné vazby, byste měli provést přiřazení tak, aby joystick ovládal frekvenci filtru a rezonance.

Stránka Controller Setup

U každého programu, lze funkci tlačítek SW1 a SW2 přiřadit na stránce P-INPUT/CTRL> CONTROLLERS.

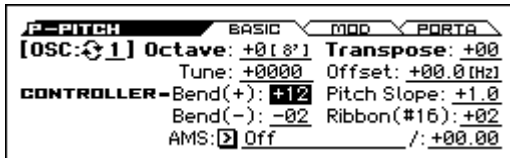
Blíže viz „Nastavení funkcí SW1 a SW2” na str. 44.

Ovládání výšky tónu

Pitch Bend

Pitch bend mění plynule výšku nahoru a dolů, podobně jako kytarista „natahuje“ struny. KROSS využívá pitch bend kolečko k ovládání výšky v reálném čase.

Velikost změny výšky se aplikuje pitch bendem, ve směru zcela od sebe a k sobě, a to v půltónových krocích, nastavením Bend(+) a Bend(-). Např. pokud je Bend(+) nastaven na +12, pohybem pitch bend zcela od sebe, zvýšíte výšku tónu o oktávu.



Pozn.: To lze ovládat přes MIDI nebo kontrolerem, jiným než pitch bend kolečko.

MIDI Ribbon (#16) udává hodnotu změny výšky (v půltónech), která se projeví, když přijde zpráva Control Change 16. S nastavením +12, hodnota 127 zvýší výšku o oktávu, a hodnota 0 výšku o oktávu sníží.

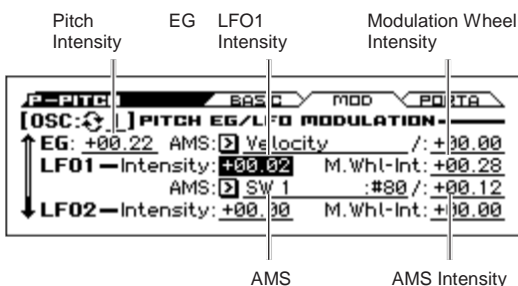
Vytváření efektu Vibrato

K vytvoření vibráta můžete použít LFO.

LFO1 a LFO2 Intensity udávají, jak moc zvolený LFO ovlivní výšku. S hodnotou +12.00, bude vibrato měnit výšku v rozmezí jedné oktávy nahoru a dolů.

M.Whl-Int určuje velikost vibráta, vyrobeného LFO, pokud pitch bend posunete maximálně od sebe.

Intensity (AMS Intensity) určuje sílu vibráta aplikovanou LFO při modulaci vybraným AMS (Alternate Modulation Source). Předpokládejme např., že jste na stránce P-INPUT/CTRL>CONTROLLERS nastavili SW1 na SW1 Mod.:#80, dále LFO1 AMS na SW1:#80 a „Intensity“ na příslušnou hodnotu, když zapnete SW1 nebo přijde zpráva MIDI Control change CC#80, aplikuje se vibrato.



Pitch EG

Je-li hodnota Intensity nastavena na +12.00, výška EG specifikovaná na stránce EG způsobí změnu o max. ±1 oktávu.

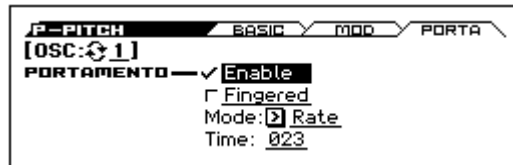
Pro realistickou simulaci mírné změny výšky jako při zatahání za strunu nebo při zaznění vokálu můžete použít EG k vytvoření nepatrné změny výšky ve chvíli úhozu.

Portamento

Portamento vytváří hladké přechody výšky, pokud zahrajete další tón, ještě než pustíte předchozí.

Parametr Time určuje, za jak dlouho se výška změní. S vyšší hodnotou se výška mění pomaleji. Při hodnotě 000 nebude žádné portamento.

Portamento můžete vypnout a zapnout přes SW1 nebo SW2 tak, že je přiřadíte k Porta. SW: #65.

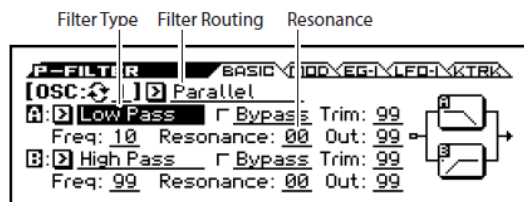


Použití filtrů

Filtry umožňují zeslabit nebo podpořit zadanou frekvenční oblast zvuku.

Barva zvuku významně záleží na nastavení filtru.

Základní nastavení vč. typu směřování, cutoff frekvence či resonance jsou řízena na stránce P-FILTER> BASIC.



Směrování filtru

Každý oscilátor má dva filtry, Filter A a Filter B. Filter Routing určuje, zda bude použit jeden či oba filtry a pokud oba, pak udává, jak budou propojeny navzájem.

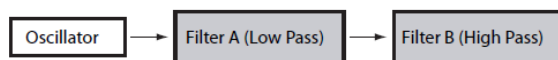
Single využívá jen Filter A jako jednoduchý dvoupólový 12dB/octave filter (6dB pro Band Pass a Band Reject). Směrování Serial využívá Filter A i Filter B. Oscilátor jde nejdříve skrz Filter A, poté je výstup Filter A zpracován ve Filteru B.

Směrování Parallel rovněž využívá oba filtry A i B. Oscilátor dodává oběma filtrům signál přímo a výstupy obou filtrů jsou potom sečteny.

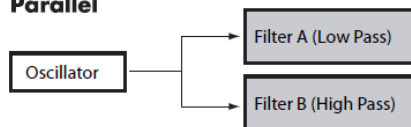
24dB(4Pole) nasměruje oba filtry do jednoho 4-pole filtru se 24dB/oktávu (12dB pro pásma Band Pass a Band Reject). Ve srovnání se Single tato volba vyrobí ostřejší rozdíl vstupní a výstupní amplitudy cutoff frekvence, ale také poněkud jemnější rezonanci. Řada klasických analogových syntezátorů využívá tento typ filtru.

Sériové a paralelní směrování

Serial



Parallel



Typy filtrů

Zde můžete zvolit, které aspekty zvuku budou filtrem ovlivněny. Pomocí sériového a paralelního zapojení můžete nezávisle na sobě zvolit typy pro Filter A a Filter B.

Tyto filtry produkují různé výsledky v závislosti na typu, který zvolíte.

Low Pass: Vypustí ty části zvuku, které jsou vyšší než cutoff frekvence. Low Pass je nejběžnější typ filtru, který se používá ke ztmavení jasnějších timbrů.

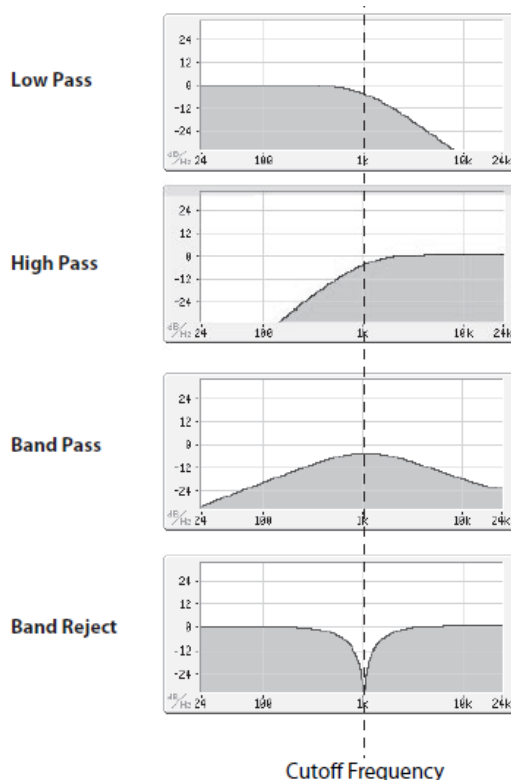
High Pass: Vypustí ty části zvuku, které jsou nižší než cutoff frekvence. Timbrály mohou díky tomu znít tenčeji nebo bzučivěji.

Band Pass: Vypustí všechny části zvuku, jak výšky, tak hloubky, až na oblast v okolí cutoff frekvence. Protože tento filtr používá jak vysoké, tak nízké frekvence, jeho vliv se může výrazně měnit v závislosti na nastavení bodu zlomu (cutoff) a multisamplu oscilátoru.

Nastavíte-li nízkou rezonanci, můžete použít Band Pass k vytvoření zvuku telefonu či starého gramofonu. S vyšší rezonancí lze vytvářet bzučivé či nosovkové timbrály.

Band Reject: Tento typ filtru, kterému se také říká notch filter, vybere pouze tu část zvuku, která se nachází nad cutoff frekvencí. Vyzkoušejte modulaci bodu zlomu pomocí LFO pro vytvoření efektu phaseru.

Typy filtrů a prahová Cutoff frekvence



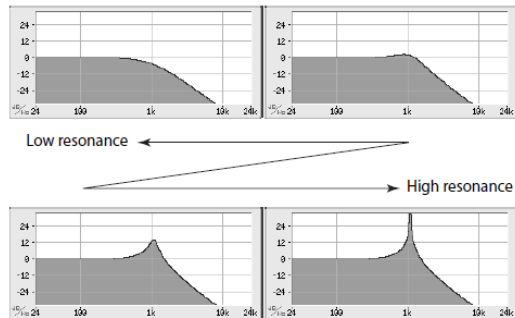
Resonance

Rezonance zvýrazní frekvence v okolí prahu, jak je vidět na následujícím diagramu.

Pokud je toto nastaveno na 0, frekvence za bodem zlomu budou postupně slábnout.

Při nastavení na střední hodnoty bude rezonance měnit tón filtru, zvuk se změní na nosovkový či ještě extrémnější. Při nastavení na vysoké hodnoty bude rezonance znít jako samostatný hvízdavý zvuk.

Aby rezonance sledovala výšku klaviatury, viz „Key Follow,” na str. 27 Parameter Guide.

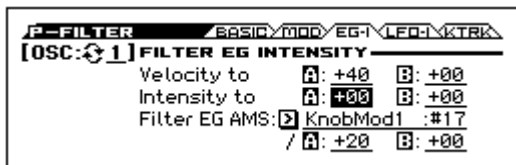


Modulace filtrů

Je možné modulovat zlomovou frekvenci filtrů a to pomocí Filter EG, LFOs, keyboard trackingu a dalších vestavěných MIDI kontrolerů. Takto lze dosáhnout velké škály tónových změn.

Filter EG

Filter EG je víceúrovňová obálka, kterou lze použít pro modulaci filtrů a programových parametrů. EG samotný se nastavuje na stránce P-FILTER EG> ENVELOPE, způsob, jakým ovlivňuje filtry, lze nastavit parametry popsanými níže nebo na stránce P-FILTER> EG-I (Intensity):



Nastavení Intensity to A a Intensity to B ovládají základní míru modulace EG pro frekvence A a B před další modulací.

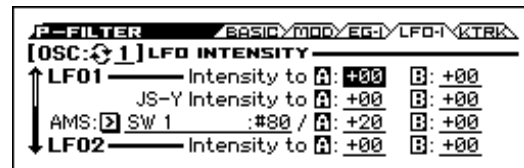
Velocity to A a Velocity to B umožňuje použít dynamickou škálu pro úpravu míry EG modulace.

Nastavení Filter EG AMS volí AMS modulaci k určení míry LFO aplikované na filtry A a B. Oba filtry mají stejný zdroj AMS s rozdílným nastavením intenzity. Např. pokud je AMS nastaven na SW1: #80, zapnutím SW1 se aplikuje auto-wah efekt. (viz str. 40)

LFO modulace

Filtry můžete modulovat skrze LFO1, LFO2 a běžné LFO. Mimo jiné aplikace, LFO modulace filtru vytváří klasický efekt „auto-wah”.

Na stránce P-FILTER> LFO-I (Intensity) nastavíte následující parametry, zvlášť pro každé LFO:



Intensity to A a Intensity to B určují, do jaké míry LFO mění zvuk.

Nastavení AMS vybírá zdroj AMS modulace k určení míry LFO aplikované na filtry A a B. Oba filtry mají stejný zdroj AMS s rozdílným nastavením intenzity.

Např. pokud je AMS nastaven na SW1: #80, zapnutím SW1 se aplikuje auto-wah efekt. (viz str. 40)

Keyboard Track

U většiny akustických nástrojů je tón jasnější, pokud je hran vyšší. Keyboard tracking kopíruje tento efekt tím, že zvyšuje cutoff frekvenci lowpass filtru, zatímco postupujete vyšší na klaviatuře. Obvykle je key tracking do jisté míry potřeba pro vytvoření konzistentního tónu napříč celým rozsahem.

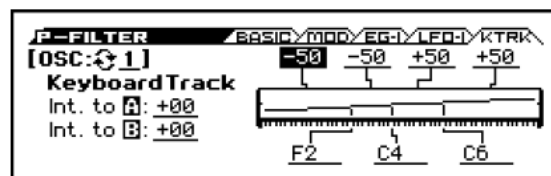
KROSS keyboard tracking může být i komplexnější, umožňuje vám totiž vytvářet různou míru změny ve čtyřech částech klaviatury. Je možné např.:

- Rychle zvýšit cutoff frekvenci při hraní ve střední části klaviatury a poté pomaleji ve vyšších oktávách.
- Zvýšit cutoff frekvenci při hraní v dolní části klaviatury.
- vytvářet náhlé změny určitými klávesami pro efekt připomínající rozdělení.

Jak Key Track funguje: Klávesy a přechody

Keyboard tracking funguje tak, že vytvoří čtyři přechody mezi pěti klávesami.

Bližší o tom viz „Jak to funguje: Klávesy a přechody” na str. 26 Parameter Guide.

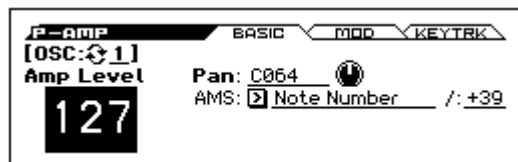


Použití sekce Amp

Sekce Amp obsahuje ovladače pro hlasitost, panorama a obvod ovladače.

Za použití Amp EG, LFO 1/2, Key Track, dynamiky (velocity) a dalších zdrojů AMS můžete ovládat hlasitost.

Každý oscilátor má vlastní sekci Amp: Amp1 pro OSC1 a Amp2 pro OSC2.



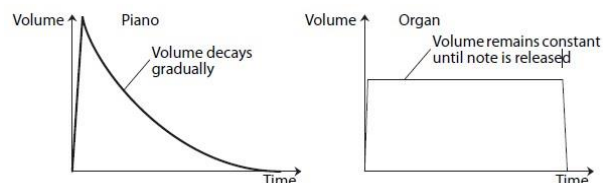
Co to vlastně znamená „Amp“?

Různé zvuky mají charakteristickou podobu specifickou pro úroveň hlasitosti.

Hlasitost tónu klavíru začíná na vysoké hodnotě ve chvíli, kdy notu zahrajete a poté postupně klesá.

Hlasitost tónu varhan zůstává stejná, dokud klávesu nepustíte.

Hlasitost tónu houslí či dechových nástrojů se může měnit v průběhu tónu (muzikant může např. regulovat sílu stisku nebo množství vzduchu).



Pan

Pan

Parametr Pan ovládá pozici stereo poté, co signál projde oscilátorem, filtrem a amp. Obvykle toto nastavíte na C064, takže zvuk bude rovnoměrně rozdělený do obou reproduktorů.

Pokud je OSC (Oscillator Mode) nastaven na Double, stereo efekt vytvoříte tak, že nastavíte na stránce OSC1 Pan na L001 a OSC2 Pan na R127. OSC1 půjde do levého reproduktoru a OSC2 do pravého.

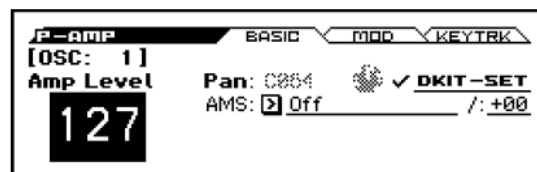
Nastavení Random znamená, že panorama se bude náhodně měnit pokaždé, když na KROSS zahrajete tón, což má za následek zajímavý efekt.

Pan - DKIT-SET (Use DKit Setting)

Use DKit Setting uplatníte, pokud je Oscillator Mode nastaven na Drums.

Je-li zde značka, program může používat pro každý bicí zvuk různé pan pozice, viz Drum Kit. Pokud zde značka není, všechny zvuky bicích budou používat výchozí pozici programu Panorama.

Individuální pan pozice pro různé bicí zvuky jsou přednastaveny, je tedy vhodné nastavení zachovat.



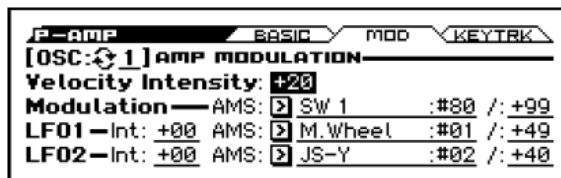
Amp modulace

Základní hlasitost je určena parametrem Amp Level. Toto lze přizpůsobit za použití níže uvedeného:

Amp modulace

Velocity Intensity používá většina programů k snížení hlasitosti měkce hraných tónů a zesílení silně zahranych. Amp Modulation parameter určuje míru, do které se toto projevuje.

Normálně bývá Amp modulace nastavena na kladné hodnoty (+). Při zvýšení hodnoty nastavení bude větší rozdíl mezi slabě a silně zahrany tóny.



LFO1/2

Určuje způsob generování cyklických změn hlasitosti (tremolo effect) pomocí LFO.

Na hlasitost budou mít vliv pouze ta LFO, pro které nastavíte hodnoty LFO1 Int (Intensity), LFO2 Int.

AMS Intensity určuje, do jaké míry bude tremolo efekt produkovaný LFO ovlivněn, když nastavíte AMS (LFO1 AMS, LFO2 AMS).

Je-li např. AMS (LFO1 nebo LFO2) nastaven na M.Wheel:#01, tremolo efekt vzniká, jakmile pohnete modulačním kolečkem směrem od sebe nebo když přijde zpráva CC#1.

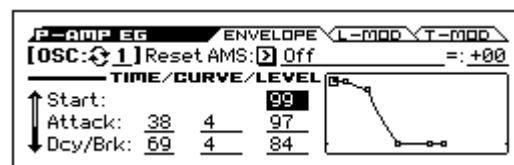
Keyboard Track

Umožňuje měnit hlasitost v závislosti na zahráném tónu.

Blíže viz „Keyboard Track“ na str. 42.

Amp EG

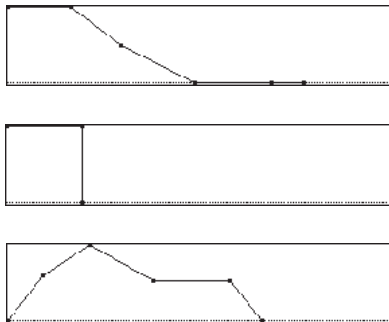
Díky Amp EG můžete určovat změny hlasitosti v průběhu tónu.



Každý nástroj má charakteristickou obálku hlasitosti (volume envelope). Je to součástí jeho charakteristického zvuku.

Naopak, změnou tvaru průběhu hlasitosti, můžete např. smyčcovou křivku Amp EG aplikovat na varhanní vzorek – a získáte mimořádně zajímavý a neotřelý zvuk.

Piano Organ Strings



Přiřazení kontrolerů

Nastavení funkcí SW1 a SW2

Tyto on/off přepínače mohou provádět četné funkce, jako modulaci zvuku nebo efektu, či uzamčení modulovaných hodnot.

Každý může fungovat buď jako přepínač (toggle) nebo jako tlačítkový spínač (momentary switch). V režimu Toggle se při každém stisknutí střídá on a off, v režimu Momentary změna platí jen po dobu podržení tlačítka.

Každý program, kombinace a song má své vlastní nastavení, přepínače se v něm budou chovat odlišně a mohou být zapnuty nebo vypnuty (v závislosti na tom, v jaké stavu byla data při uložení).

Tato nastavení se upravují na následujících stránkách CONTROLLERS.

Mode	Stránka
Programy	P-INPUT/CTRL> CONTROLLERS
Kombinace	C-INPUT/CTRL> CONTROLLERS
Sekvencer	S-INPUT/CTRL> CONTROLLERS

Pozn.: Stav on/off tlačítek SW1 a SW2 zůstane zachován, když zapíšete program nebo kombinaci.

Pozn.: Tlačítka SW 1/2 využijete jako zdroj pro alternativní modulaci nebo efekt dynamické modulace, a k ovládání programových či efektových parametrů.

K tomu zpravidla přiřadíte SW1 Mod. :#80 a SW2 Mod. :#81.

Kompletní seznam možných přiřazení viz str. 300 v Parameter Guide.

Pozn.: Přejete-li si zachovat nastavení i poté, co nástroj vypnete, musíte je uložit. (viz str. 122)

Nastavení arpeggiatoru

Podle přijatých dat Note z klaviatury nebo z MIDI IN konektoru, může arpeggiator generovat široký rámec frází a šablon, včetně druhů arpeggia, kytarových či klávesových riffů, basových frází nebo bicích šablon.

Více o arpeggiatoru, viz str. 73.

Nastavení bicí stopy

Množství bicích patternů KROSS využijete k doprovodu kvalitní bicí programy.

Hraní v doprovodu patternů bicí stopy se vyplatí u nových frází.

Více o funkci Drum Track viz str. 83.

Použití Step sekvenceru

Krokový sekvencer je funkce, která hraje bicím programem KROSS, s využitím bicí šablony, vytvořené intuitivně, pomocí tlačítek 1–16. Můžete hrát programem během poslechu doprovodu z krokového sekvenceru.

Více o krokovém sekvenceru, viz str. 89.

Efekty

Blíže viz „Použití efektů“ na str. 67.

Automatický import programu do režimu Sequencer

Můžete využít funkci Auto Song Setup, která automaticky kopíruje nastavení programu nebo kombinace a uvede KROSS do režimu standby pro nahrávání, stiskem tlačítka ● (REC). Pak stiskem tlačítka SEQUENCER ►/■ (start/stop) spustíte nahrávání.

Blíže viz „Funkce Auto Song Setup“ na str. 60.

Hraní kombinacemi a jejich úprava

O kombinacích u KROSS

Kombinace umožňují rozdělit a vrstvit až 16 Programů současně.

Kombinace jsou tvořeny až 16-ti timbrály (nemusíte však využít všech 16). Každý timbrál je přiřazen programu s parametry pro klávesové a dynamické zóny, nastavení mixu, MIDI kanálu, filtrování kontroleru apod.

Tato sekce manuálu stručně seznamuje s hraním kombinacemi, včetně seznámení s ovládáním na čelním panelu a základy editace.

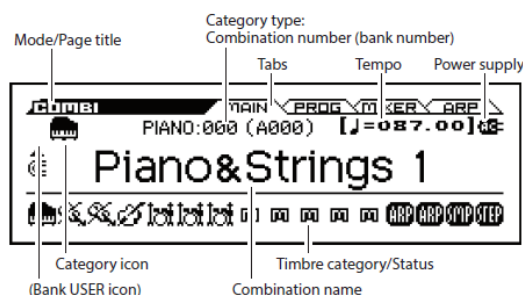
Hraní kombinacemi

Výběr kombinací

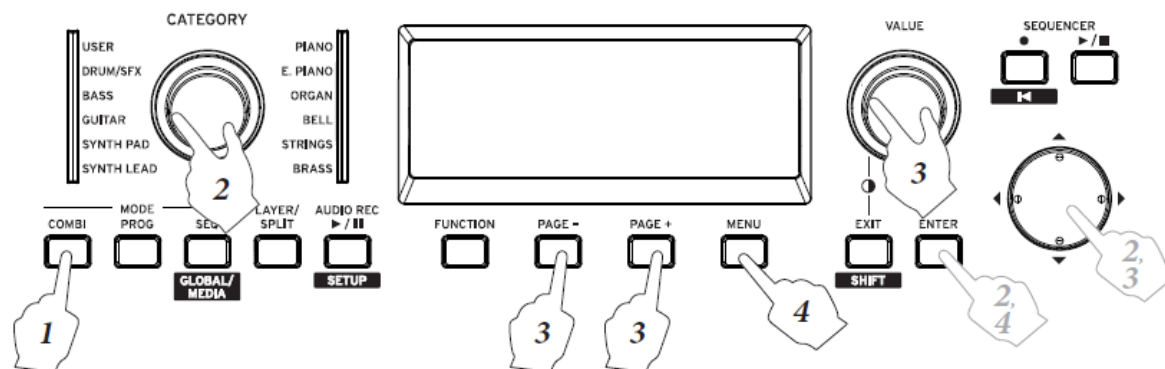
1. Stiskněte tlačítko COMBI. (LEDka svítí)

Vstoupíte do režimu Combination.

Vstupte na stránku COMBI > MAIN. V horním řádku na displeji vidíte stránku, na které se nacházíte. Pokud se objeví jiná stránka, několikerým stiskem EXIT přejdete na hlavní stránku COMBI > MAIN.



Tip: Na stránce COMBI > MAIN, můžete kombinace volit také tlačítky ▲▼ nebo kolečkem VALUE.



2. Ovladačem CATEGORY zvolte kategorii kombinace, kterou chcete hrát. Objeví se výpis zvuků.



Tip: Seznam zvuků se objeví po stisku ENTER.

Kategorie přepínáte kurzorovými tlačítky ◀▶.

3. Ovladačem VALUE zvolte kombinaci, kterou chcete hrát.

Hrajte na klávesy a poslechněte si zvuk.

Tip: Programy může volit také kurzorovými tlačítky ▲▼ nebo tlačítky PAGE-(▲)PAGE+(▼).

4. Chcete-li se vrátit na hlavní stránku MAIN, ukončíte menu tlačítkem MENU (OK) nebo ENTER.

Stisknete-li tlačítko FUNCTION nebo EXIT, vaše volba bude zrušena a budete vráceni na program, ve kterém jste byli před otevřením seznamu.

Další způsoby výběru programů

Kromě kontrolerů na čelním panelu KROSS, můžete programy volit také následujícími způsoby.

- Použití připojeného nožního spínače (str. 24)
- Přijetím příkazu MIDI Program change (z externího MIDI sekvenceru či MIDI kontroleru)
- Výběr programu, který jste zaregistrovali ve Favorites (viz str. 53)

Kategorie a čísla kombinací

Zvuky KROSS jsou organizovány podle typu do kategorií, v každé kategorii je numerický index přiřazení jednotlivých zvuků. Všechny programy jsou dále přiřazeny bankám a programy jsou očíslovány, takže je můžete vyvolat přes MIDI.

Pozn.: Podle jednotlivých bank, jsou omezení v tom, kam můžete uložit program. Blíže viz „Uložení dat“ na str. 121.

Kategorie a čísla indexu

Category	Index number (bank number)
PIANO	000 (A000)...036 (A036)
E.PIANO	000 (A037)...032 (A069)
ORGAN	000 (A070)...021 (A091)
BELL	000 (A092)...018 (A110)
STRINGS	000 (A111)...036 (B019)
BRASS	000 (B020)...019 (B039)
SYNTH LEAD	000 (B040)...061 (B101)
SYNTH PAD	000 (B102)...059 (C033)
GUITAR	000 (C034)...025 (C059)
BASS	000 (C060)...060 (C120)
DRUM/SFX	000 (C121)...006 (C127)
USER	000...511 (UA000...UD127)

Číslo indexu

Nastavení z výroby zahrnuje 384 připravených kombinací, v bankách A a B, organizovaných do kategorií PIANO– DRUM/SFX. V každé kategorii, jsou programy přiřazeny pod číslem indexu, počínaje 000. 512 inicializovaných programů bank UA-UD (User) je přiřazeno kategorii USER.

Kategorie

Zvuky kombinací jsou organizovány do 12 kategorií, uvedených v tabulce výše. Ikona kategorie kombinací je uvedena nahoře vlevo na displeji. Ikonu kategorie [USER] vidíte nalevo od ikony PIANO–DRUM/SFX.

Číslo Banku

Indikace čísla banky udává číslo, použité pro MIDI vysílání a přijímání. Jelikož podmínky pro ukládání se odvíjejí od banky, jedná se o užitečnou pomůcku. Blíže o bankách, viz „Čísla bank a podmínky pro ukládání“, na str. 121.

Podrobnosti o kombinacích, viz nezávislý seznam „Voice Name List“.

Informace o ikoně Timbre

Dolní řádek udává ikony, vyznačující kategorii timbrálu, dále timbrál, použitý arpeggiátorem a timbrál, použitý krokovým sekvencerem.

Využití kontrolerů pro úpravu zvuku

Kromě klaviatury, KROSS umožňuje zvuk ovládat také joystickem, tlačítka SW1 a SW2, damper pedálem a nožním spínačem, či jiným pedálem.

Tyto ovladače vám umožní regulovat barvu a výšku tónu, hlasitost, efekty atd. v reálném čase v průběhu hraní.

- Pitch bend kolečko, Modulační kolečko, SW1, 2str. 1
- Damper pedál, nožní spínač/pedálstr. 23
- REALTIME CONTROLS→ str. 15

Práce s arpeggiátorem, rytmickou stopou a krokovým sekvencerem

Podle přijatých dat Note z klaviatury nebo z MIDI IN konektoru, může arpeggiátor generovat široký rámec frází a patternů, včetně druhů arpeggia, kytarových či klávesových riffů, basových frází nebo bicích patternů. Kombinace umožňují využít dvou arpeggiátorů. Více o arpeggiátoru, viz str. 73.

Bicí stopa hraje podle různých bicích šablon, pomocí bicích programů, přiřazených požadovanému timbrálu. Více o bicí stopě viz str. 83.

Krokový sekvencer je funkce, která umožňuje vytvářet a hrát bicími šablonami způsobem obdobným jako u rytmické stopy. Můžete vytvořit a hrát rytmickými šablonami, za/vypínáním tlačítek 1– 16, umístěných napravo na čelním panelu. Více o krokovém sekvenceru, viz str. 89. Krokový sekvencer je přiřazen timbrálu 16.

Můžete hrát programem podle doprovodu, dodaného rytmickou stopou i krokovým sekvencerem.

Arpeggiované fráze, šablony rytmické stopy a krokového sekvenceru mohou být synchronizovány a mohou tak tvořit doprovod.

Editace kombinace

Můžete editovat kteroukoliv kombinaci, dodanou s KROSS. Můžete tvořit originální kombinace editací stávajících, nebo začít od inicializovaných kombinací. Kombinace má 16 timbrů, každému z nich můžete přiřadit program a zadat jeho hlasitost a panorama, rozsah na klaviatuře, ve kterém bude program znít, a jak jeho zvuk bude směřován do efektů. Můžete tvořit jednoduché sestavy, např. rozladěné zvuky, rozdělení, nebo vrstvy, až po komplexní orchestrální celky.

Pozn.: Pokud je program, který editujete v režimu Combination, použitý v režimu Program, tento program bude znít podle jeho editovaného stavu.

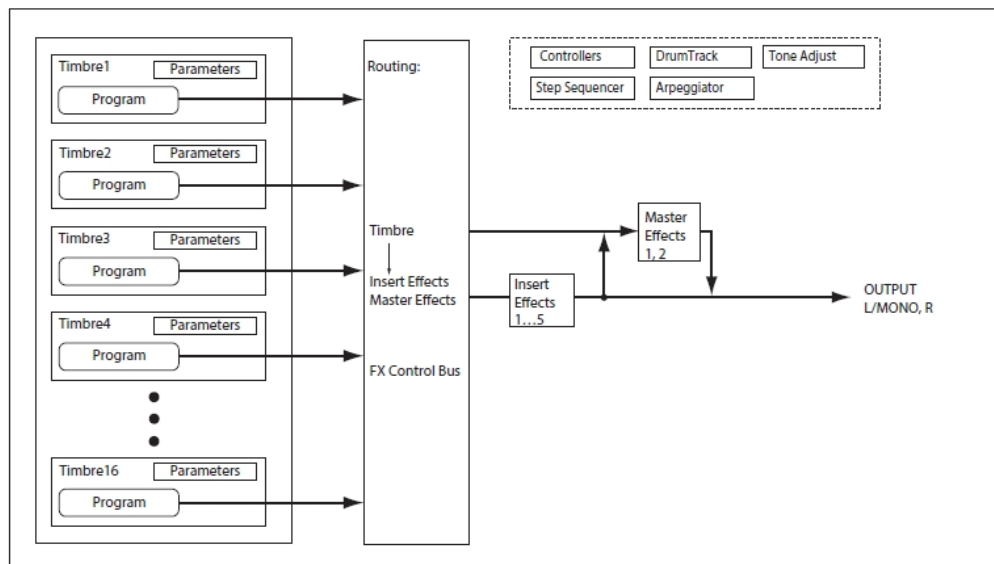
Přehled editačních stránek

Chcete-li provádět podrobnou editaci, musíte vstoupit na editační stránku na displeji. Pro bližší info o přístupu do jednotlivých režimů a stránek viz „Základní operace“ na str. 12.

Stránk	Zálo	Hlavní
COMBI	MAIN	Zvolte a hrajte kombinací
	PROG	Zvolte program pro každý timbrál a nastavte jeho stav
	MIXER	Nastavení hlasitosti, panorama a umlčení timbrálu
	ARP	Jednoduchá editace arpeggiatoru
C-INPUT/CTRL	AUDIO IN	Nastavení externího audio vstupu
C-TONE ADJ	KONTROLER	Nastavení funkcí SW1, 2 a tempa
	TONE	Nastavení zvuku pro každý timbrál
C-TIMBRE	EG ADJUST	Nastavení EG (ADSR) pro každý timbrál
	MIDI	Nastavení MIDI kanálu pro každý timbrál
	OSC	Nastavení OSC pro každý timbrál
	PITCH	Nastavení výšky pro každý timbrál
C-ZONE/DELAY	SCALE	Výběr ladění
	KEY ZONE	Nastavení zóny na klaviatuře pro každý timbrál
	VEL ZONE	Nastavení dynamiky zóny na klaviatuře pro každý timbrál
	DELAY	Nastavení delay time pro každý timbrál

Stránk	Záložky	Hlavní obsah
C-FILTER	1	Nastavení MIDI přijmového/vysílacího kanálu pro každý timbrál
	2	
	3	
	4	
C-ARP	ASSIGN	Přiřazení arpeggiatoru pro každý timbrál
	A	Nastavení Arpeggiatoru A
	B	Nastavení Arpeggiatoru B
	SCAN ZONE	Určuje rozsah, v jakém arpeggiator funguje
C-DRUM TRACK	PATTERN	Nastavení výběru šablony bicí stopy a oblasti spouštění
	CHANNEL	Bicí stopa vstup/výstup Nastavení MIDI kanálu
C-STEP SEQ	BASIC	Nastavení výběru programu krokového sekvenceru a délky
	EDIT	Step on/off entry
	INST	Nastavení nástroje
	MOD	Nastavení krokového sekvenceru, jako je accent a swing
C-FX ROUTING	BUS	Přiřazení sběrnice inzertním efektům z každého timbrálu
	SEND	Vysílá hodnoty z každého timbrálu do master efektů
	IFX	Nastavení výběru typu inzertního efektu a řetězce
	MIXER	Nastavení směřování Post-insert
C-IFX	IFX1	Nastavení Inzertního efektu 1-5
	IFX2	
	IFX3	
	IFX4	
	IFX5	
C-MFX	SETUP	Nastavení výběru typu Master efektu a řetězce
	MFX1	Nastavení Master efektu 1 a 2
	MFX2	

Struktura kombinace a související stránky



Doporučený způsob editace

Nejprve zvolte program, který každý timbrál využívá a nastavte MIDI kanál každého timbrálu na Gch (global MIDI channel) a jeho Status na INT, takže jím může hrát na klaviaturu.

Poté vytvořte požadované rozdělení klaviatury nebo hlasitosti, vrstvení či překrývání mezi různými timbrály. Poté nastavte hlasitosti timbrálů a jakékoli jeho další parametry.

Chcete-li dokončit zvuk, nastavte Insert, Master a Total efekty dle potřeby. Chcete-li, tyto efekty mohou být jiné než ty u jednotlivých programů v programovém režimu. Navíc můžete nastavit arpeggiator a bicí stopu i kontroler, takže vytvoříte dokončenou kombinaci.

Pozn.: Můžete použít funkci ke zkopírování nastavení efektu a arpeggiatoru z programu. (Viz str. 96 Parameter Guide)

Solo timbrálu

Pomocí funkce Solo Setting, na stránce COMBI> PROG, si poslechnete zvuk jednotlivých timbrálů. (viz str. 32)

Porovnání se zvukem před zahájením editace

Použití COMPARE

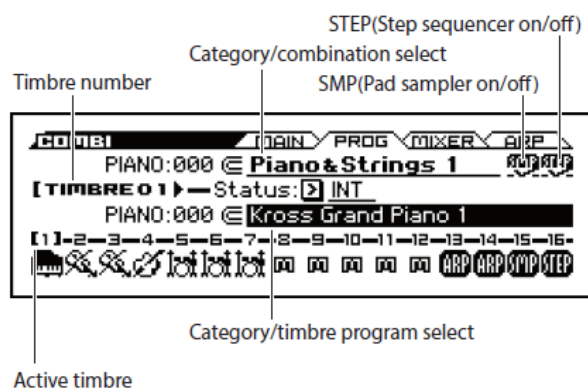
Když upravujete zvuk, zmáčknutím COMPARE se vrátíte zpět na podobu zvuku jakou měl před tím, než jste ho začali upravovat. Blíže viz „Funkce Compare/Undo“ na str. 13.

Změna programu každého timbrálu

Změna Programu, přiřazeného timbrálu (1–16) je rychlý způsob, jak dramaticky změnit zvuk kombinace.

1. Vstupte na stránku COMBI > PROG.

Stiskem tlačítka PAGE+ nebo PAGE– zvolte stránku.



2. Stiskem tlačítka ▼ zvolte kategorii/timbrál zvoleného programu (zvýrazněno).

3. Kurzorovými tlačítky ◀▶ zvolte timbrál, jehož program chcete přepnout.
4. Kolečkem CATEGORY zvolte kategorii.
5. Otočíte kolečkem VALUE.
6. Stiskem tlačítka MENU (OK) nebo ENTER potvrdíte volbu.

MIDI Můžete také přepínat programy přijatými MIDI zprávami Program change, z připojeného, externího MIDI zařízení. (Viz str. 314 Parameter Guide)

Chcete-li zvolit timbrál programu přes MIDI Program change, status timbrálu musí být nastaven na „INT“.

Nastavení mixu

Nastavení hlasitosti každého timbrálu

1. Vstupte na stránku COMBI > MIXER.

Stiskem tlačítka PAGE+ nebo PAGE– zvolte stránku.

Na této stránce můžete editovat a nahlédnout nastavení panorama a hlasitosti timbrálů 1–16.



2. Stiskem tlačítka ▼ zvolte hlasitost (zvýrazněno).
 3. Kurzorovými tlačítky ◀▶ zvolte timbrál, jehož hlasitost chcete upravit.
 4. Kolečkem VALUE či jinak provedte nastavení.
- Pozn.: Pokud označíte Hold Balance, posunem některého ze sliderů hlasitosti (hodnota hlasitosti) změníte také hlasitost jiných timbrálů, jelikož se udržuje poměr hlasitostí mezi timbrály 1–16. Je to snadný způsob nastavení celkové hlasitosti.

Nastavení Pan u každého timbrálu

1. Vstupte na stránku COMBI > MIXER.



2. Stiskem tlačítka ▲▼ zvolte panorama (zvýrazněno).
3. Kurzorovými tlačítky ◀▶ zvolte timbrál, jehož panorama chcete upravit.
4. Kolečkem VALUE či jinak provedte nastavení.

Pozn.: Panorama timbrálu je propojeno s panoramatem uloženým v programu. Nastavení C064 obnoví programové nastavení panoramatu oscilátoru. Nastavení Timbre Pan posune zvuk doleva nebo doprava při zachování vztahu panoramatu mezi oscilátory. Zcela vlevo je nastavení L001 a úplně vpravo R127.

Použití funkcí Tone Adjust a EG Adjust

Funkce Tone Adjust je jednoduchým způsobem, jak nastavit zvuk každého timbrálu.

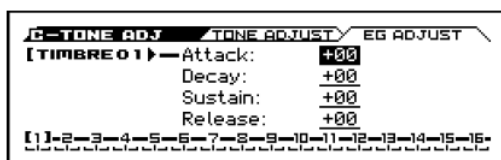
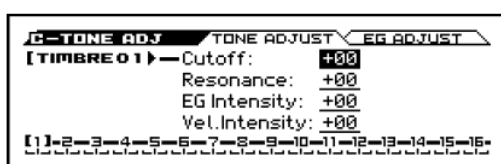
Na stránce C-TONE ADJ> TONE ADJUST můžete upravit parametry, jako je Cutoff a Resonance; na stránce C-TONE ADJ> EG ADJUST pak můžete upravit Attack time a Release time.

Tato nastavení nemají žádný vliv na původní program nebo zvuk programu, použitého v kombinaci.

1. Vstupte na stránku C-TONE ADJ> TONE ADJUST nebo EG ADJUST.

Stiskem MENU vstoupíte do menu. Tlačítky PAGE+ (▼) a PAGE- (▲) zvolte „C-TONE ADJ“, a pak stiskněte tlačítko MENU (OK).

Stiskem tlačítka PAGE+ nebo PAGE- zvolte stránku.



2. Kurzorovými tlačítky ◀▶ zvolte timbrál, jehož zvuk chcete upravit.

3. Kurzorovými tlačítky ▲▼ zvolte parametry zvuku, který chcete upravit.

4. Kolečkem Value upravíte hodnotu.

Blíže o parametrech, viz str. 31.

Uložení upravené kombinace

Po úpravách programu jej musíte uložit, jestliže chcete provedené změny zachovat. Pokud zvolíte jinou kombinaci, nebo vypnete nástroj před zápisem, provedené změny budou ztraceny.

Blíže viz „Zápis programu nebo kombinace“ na str. 122. Můžete také uložit kombinace na SD kartu jako PCG soubory. Blíže viz „Ukládání na SD kartu“ na str. 125.

Použití REALTIME CONTROLS při editaci zvuků nebo efektů

Realtime kontroly můžete zvuk upravit různými způsoby. Můžete např. změnit Cutoff frekvenci nebo rezonanci. Rovněž můžete upravit hloubku efektu nebo frázi, generovanou arpeggiátorem. (str. 32)

Pozn.: V režimu Combination mode nelze uložit zvuk, editovaný pomocí parametrů v řádcích TONE 1, TONE 2, nebo EFFECT, zvolených tlačítkem SELECT v sekci Realtime Control. Pokud chcete uložit zvuk, použijte srovnatelné parametry u funkcí Tone Adjust a EG Adjust.

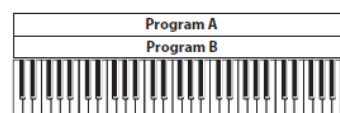
Vrstvy (Layers), Splits a přepínače dynamiky (Velocity)

U kombinace můžete využít notový rozsah a úroveň dynamiky, a definovat „zónu“, ve které bude hrát konkrétní timbrál.

Programy, přiřazenými jednotlivým timbrálům, lze hrát třemi způsoby: jsou-li součástí vrstvy, na rozdělené klaviatuře nebo přepínáním dynamiky. Kombinaci lze nastavit k použití kteréhokoli z těchto způsobů, případně i dvou či více najednou. Tip: V režimu Program je snadné vytvořit vrstvu nebo rozdělení, s nastavením dvou programů. (Viz „Funkce Quick Layer/Split“ na str. 29).

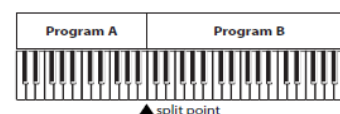
Layer

Vrstvy způsobí, že při zahrání tónu může znít dva i více programů najednou.



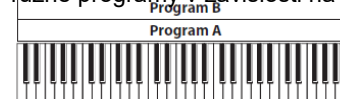
Split

Rozdělení způsobí, že v různých částech klaviatury znějí různé programy.

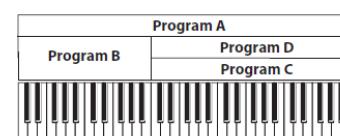


Velocity Switch

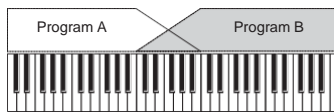
Dynamické přepínání má za následek to, že znějí různé programy v závislosti na to, jak silně hrajete.



U KROSS můžete použít různé programy pro každý ze šestnácti timbrálů a kombinovat dvě či více z výše uvedených metod při tvorbě komplexnějších sestav.



Lze také nastavit sklon pro určitou část klaviatury, kde se pak hlasitost bude postupně snižovat. Toto umožňuje vytvořit překrývání programů i dynamiky.

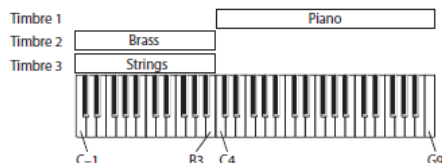


Keyboard X-Fade
(keyboard crossfade):
Jak postupujete od nízkých tónů k vyšším, hlasitost A se bude snižovat a B zvyšovat.

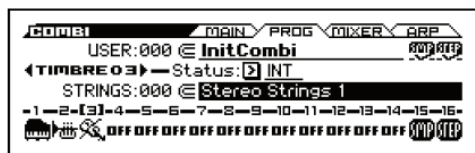
Vytváření rozdělení klaviatury a vrstev

Rozdělení a vrstvy

Vytvořme si kombinaci, která kombinuje rozdělení i vrstvy, jako na obrázku níže:



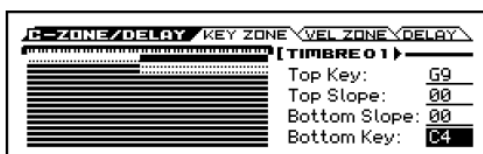
1. Vstupte na stránku COMBI > PROG.
2. Pro Timbre 1 zvolte klavírní zvuk, pro Timbre 2 žesťový a smyčce pro Timbre 3.



3. Pro Timbre 1–3 nastavte „Status“ na INT.



4. Vstupte na stránku C-TIMBRE MIDI.
5. Pro timbrály 1–3 nastavte MIDI Channel na Gch (globální kanál).
6. Vstupte na stránku C-ZONE/DELAY> KEY ZONE.
7. Nastavte Top Key na G9 a Bottom Key u Timbre 1.



Můžete také zadat notovou hodnotu posunem kurzoru na parametr na displeji, pak podržet ENTER a stiskem noty na klaviatuře.

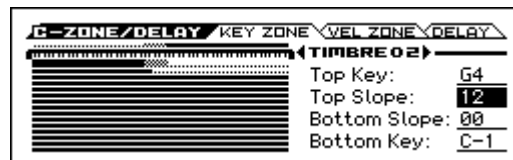
8. Pro timbrál 2 a 3 nastavte Top Key na H3 a Bottom Key na C-1.

Key Zone Slope

Kromě „tvrdého“ rozdělení, u kterého se zvuk mění náhle, můžete použít také parametry Slope a určitý zvuk postupně zesilovat či zeslabovat v určité zóně kláves.

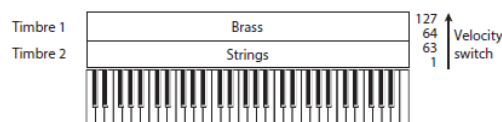
Provedeme některé změny, pro příklad, zobrazený výše.

1. Jako v příkladě výše můžete nastavit jako spodní klávesu timbrálu 1 na G3 a horní hranici timbrálu 2 na G4, takže se oba timbrály překrývají.
2. Když poté nastavíte Bottom Slope timbrálu 1 na 12 a Top Slope timbrálu 2 na 12, zvuk se bude měnit postupně, nikoliv skokem.

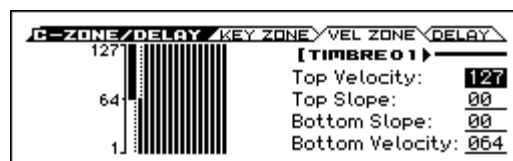


Vytváření dynamických přepínačů

Vytvořme jednoduchou kombinaci dynamického přepínání, jako na obrázku níže:



1. Vstupte na stránku COMBI > PROG.
 2. Zvolte žesťový zvuk pro Timbre 1 a smyčcový pro Timbre 2.
 3. Pro Timbre 1 a 2 nastavte „Status“ na INT.
 4. Vstupte na stránku C-TIMBRE MIDI.
 5. Pro timbrály 1 a 2 nastavte MIDI Channel na Gch (globální kanál).
 6. Vstupte na stránku C-ZONE/DELAY> VEL ZONE.
 7. Nastavte Top velocity pro Timbre 1 na 127 a Bottom Velocity na 64.
- Můžete také zadat hodnotu dynamiky posunem kurzoru na parametr na displeji, pak podržet ENTER a stisknout notu na klaviatuře.



8. Nastavte Top velocity pro Timbre 2 na 63 a Bottom Velocity na 1.

Velocity Zone Slope

Podobně, jako je popsáno v kapitole Key Zone Slopes výše, vám tato funkce umožní postupně zesilovat a zeslabovat zvuky po celé škále hlasitosti, místo rychlých změn.

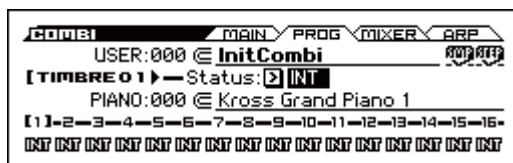
Provedeme některé změny, pro příklad, zobrazený výše.

1. Nastavte dynamické zóny obou timbrálů tak, aby se částečně překrývaly.
2. Nastavte „Top Slope“ a „Bottom Slope“ tak, aby se zvuk měnil postupně, nikoliv náhle, při přepnutí dynamických hodnot 63 a 64.

Nastavení stavu

Toto nastavení provedete na stránce COMBI> PROG. Zde můžete ovládat stav MIDI a interního zvukového generátoru pro každý timbrál. Normálně, pokud hrajete interním programem, bude toto obvykle nastaveno na INT.

Je-li stav nastaven na Off, EXT nebo EX2, interní zvuky nebudou znít. Off deaktivuje timbrály úplně. Nastavení EXT a EX2 umožní timbrálu ovládat externí MIDI zařízení.

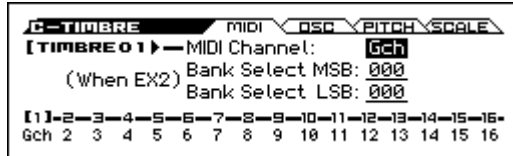



Blíže viz „Status“ na str. 71 Parameter Guide.

Nastavení MIDI

MIDI Channel

Toto nastavení provedete na stránce C-TIMBRE> MIDI. Timbrály, které mají hrát z klaviatury KROSS musí být nastaveny na globální MIDI kanál. Vaše hra na klaviaturu je vysílána na globálním MIDI kanálu a přehraje každý timbrál, který tomuto kanálu odpovídá. Normálně je nastavení na Gch. Je-li nastavení Gch, MIDI kanál timbrálu bude vždy odpovídat globálnímu MIDI kanálu, i když změníte globální MIDI kanál.



 V případě některých přednastavených kombinací mohou mít timbrály používané arpeggiátorem své MIDI kanály nastavené jinak než na Gch. Jedná se o timbrály, které jsou aktivovány pouze společně s funkcí arpeggiátoru – toto je velmi užitečná technika pro tvorbu „Arpeggiator based“ kombinací.

Blíže viz „Nastavení arpeggiátoru v režimech Combination a Sequencer“ na str. 76. Pověšimněte si vztahů mezi funkcemi arpeggiátoru A/B a MIDI kanálu.

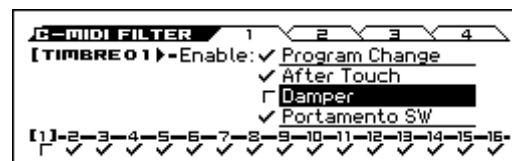
Výběr banky (pokud stav=EX2)

Pokud je Status (COMBI> PROG) nastaven na EX2, tyto parametry umožňují vysílat MIDI zprávy Bank Select do externích MIDI zařízení.

Nastavení MIDI filtru

Tato nastavení provedete na stránkách C-MIDI FILTER> 1–4. Pro každou položku MIDI Filtru je možné určit, zda odpovídající MIDI zpráva bude či nebude vysílána/přijata. Položky, které jsou označeny, budou vysílány a přijaty.

MIDI filtry funkce samy nezapínají ani nevypínají. Filtr pouze určuje, zda odpovídající MIDI zpráva bude či nebude vysílána a přijata.



Např. jestliže je portamento zapnuté, bude aplikováno na interní zvuk KROSS, i když nebude Enable Portamento SW označený.

Další příklad může být kupříkladu to, že vyberete basový program pro Timbre 1 a klavírní pro Timbre 2 s účelem vytvořit bass/piano split. V případě následujícího nastavení bude mít damper pedál vliv pouze na klavírní zvuk Timbre 2:

1. Vstupte na stránku C-MIDI FILTER> 1.
2. Odznačte volbu Enable Damper pro Timbre 1.
3. Ověřte volbu Enable Damper pro Timbre 2.

Změna nastavení programu podle kombinace

V kontextu určité kombinace lze programy různě měnit, aby lépe doplňovaly ostatní programy nebo vytvářely určitý zvukový efekt. Tyto změny nebudou mít vliv na podobu původního programu nebo na to, jak budou tyto programy znít v jiné kombinaci. (Viz str. 77 Parameter Guide)

Základní nastavení oscilátoru



Toto nastavení provedete na stránce C-TIMBRE> OSC.

Vynucení režimu OSC

Pokud chcete upravit polyfonní program, aby zněl monofonně, nastavte zde buď Mono nebo Legato. Chcete-li, aby naopak monofonní program zněl polyfonně, změňte nastavení na Poly. Běžné nastavení je PRG, takže zvuk bude stejný jako v původním programu.

Blíže viz „Force OSC Mode“ na str. 77 Parameter Guide.

OSC Select

Pokud timbrál používá program, jehož Oscillator Mode je Double, a vy chcete, aby zněl pouze OSC1 nebo OSC2 (ne oba), nastavte zde onlyOSC1 (bude znít pouze OSC1) nebo onlyOSC2 (bude znít pouze OSC2). Naopak, pouze OSC2 zadáte, pokud chcete, aby OSC2 produkoval zvuk. Chcete-li využít nastavení beze změny programu, aby byl slyšet originální zvuk, nastavte zde OSC1&2. Normálně je zde nastaveno OSC1&2.

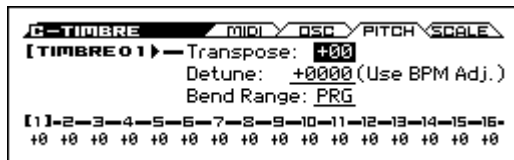
Portamento

Pokud program používá portamento, ale vy ho budete chtít pro danou kombinaci deaktivovat, nastavte parametr na Off.

Pokud chcete naopak portamento zapnout, nebo chcete změnit dobu portamenta, nastavte tento parametr na hodnotu 001-127. Portamento se změní podle nově zadaného času.

Běžné nastavení je PRG.

Nastavení výšky



Transpose, Detune (BPM Adjust)

Tyto parametry určují výšku timbrálu. Toto nastavení provedete na stránce C-TIMBRE> PITCH.

- Ve vrstvené kombinaci můžete přiřadit dva či více timbrálů pro stejný program a vytvořit bohatší zvuk za použití Transpose, posunutím výšky o oktávu, či Detune k vytvoření drobných rozdílů ve výšce obou.
- U kombinací typu split můžete Transpose využít k posunutí výšky programů (v půltónových jednotkách) určené zvlášť pro každou zónu kláves.

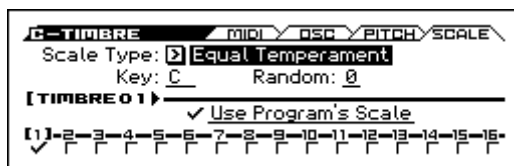
Pozn.: • Chcete-li změnit výšku přehrávání bicího programu, použijte Detune. Změníte-li nastavení Transpose, vztah mezi tóny a zvuky bicích se změní.

Výběr ladění

Použijte parametry Program's Scale, Scale Type programu (ladění timbrálu a celkové ladění)

Toto určuje škálu pro každý timbrál. Toto nastavení provedete na stránce C-TIMBRE> SCALE.

Označíte-li Use Program's Scale, bude použito ladění, zadané programem. Timbrály, u kterých tuto volbu neoznačíte, budou používat nastavení Scale.

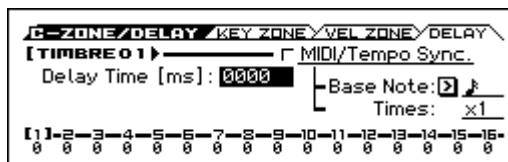


Delay

Některé timbrály můžete nastavit tak, že nezazní okamžitě při úhozu. Tímto lze vytvořit zajímavé efekty a dramatictější vrstvení. Toto nastavení provedete na stránce C-TIMBRE> DELAY.

Delay lze určit pro každý timbre v milisekundách (ms), případně v rytmických hodnotách ladících s tempem systému.

Nastavíte-li Delay na Key Off, timbrál bude znít i po ukončení tónu.



Nastavení arpeggiatoru

Podle přijatých dat Note z klaviatury nebo z MIDI IN konektoru, může arpeggiator generovat široký rámec frází a patternů, včetně druhů arpeggia, kytarových či klávesových riffů, basových frází nebo bicích patternů. Kombinace umožňují využít dvou arpeggiatorů.

Více o arpeggiatoru, viz str. 73.

Nastavení bicí stopy

Při hraní programem vás může doprovázet některý z četných bicích patternů KROSS, obsahující špičkové bicí programy.

Hraní v doprovodu patternů bicí stopy se vyplatí u nových frází.

Můžete zvolit bicí program, který chcete, a určit, jak se spustí.

Více o funkci Drum Track viz str. 83.

Použití Step sekvenceru

V kombinaci, krokový sekvencer používá bicí program timbrálu 16. Můžete použít tlačítka 1–16 k intuitivnímu vytvoření patternů bicí smyčky a přehrávat je.

Více o krokovém sekvenceru, viz str. 89.

Efekty

Blíže viz „Použití efektů“ na str. 67.

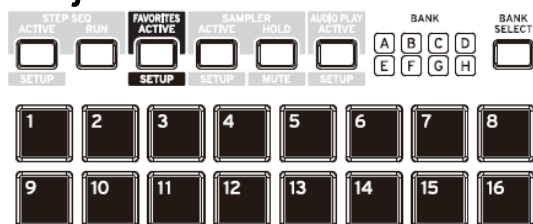
Automatický import kombinace do režimu Sequence

Můžete využít funkci Auto Song Setup, která automaticky kopíruje nastavení programu nebo kombinace a uvede KROSS do režimu standby pro nahrávání, stiskem tlačítka SEQUENCER ● (REC). Pak stiskem tlačítka SEQUENCER ►/■ (start/stop) spustíte nahrávání.

Blíže viz „Funkce Auto Song Setup“ na str. 60.

Funkce Favorites

Co je funkce Favorites?

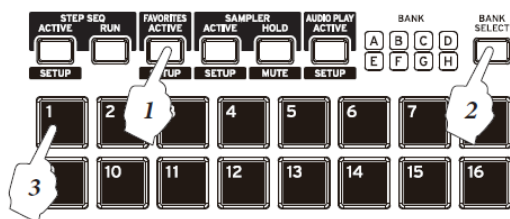


Tato funkce umožňuje registrovat oblíbené kombinace nebo programy pod 16 tlačítka na panelu, takže je můžete kdykoliv vyvolat.

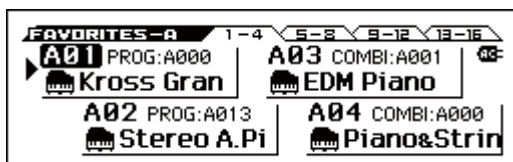
Zaregistrovat můžete také změny MIDI programu jako oblíbené, což je způsob, jak snadno vyvolat zvuky z externího MIDI zařízení.

Použití funkce Favorite

Vyvolání oblíbeného zvuku



1. Stiskem tlačítka FAVORITES ACTIVE zapnete funkci Favorites. (tlačítko FAVORITES ACTIVE svítí)



2. Stiskem tlačítka BANK SELECT zvolte banku. (LEDka BANK svítí)
3. Stiskem jednoho z tlačítek 1 až 16 zvolíte položku z oblíbených. Vyvolá se registrovaný zvuk nebo nastavení. (tlačítko svítí)

Pozn.: Oblíbené pak vyvoláte následně kolečkem Value nebo tlačítky ◀▶▲▼.

Pozn.: Nožním spínačem nebo MIDI foot kontrolem pak vyvoláte oblíbené. (Viz str. 23, 301 v Parameter Guide).

Pozn.: Chcete-li vypnout funkci Favorites, stiskněte kterýkoliv z tlačítek PROG, COMBI, nebo SEQ.

Registrace zvuku mezi oblíbené

Jsou dva způsoby, jak zaregistrovat zvuk mezi oblíbené.

- Zaregistrovat zvuk jako oblíbený přímo
- Úprava stávající registrace oblíbených

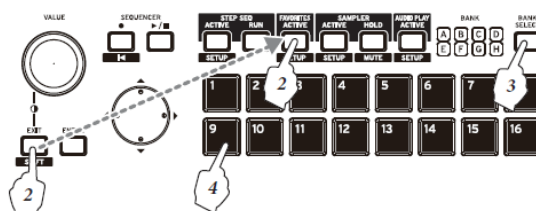
Požadované podmínky jsou popsány níže.

Chcete-li zachovat registrace a nastavení, vytvořená pro funkci Favorites, musíte je uložit dříve, než vypnete nástroj. Chcete-li tato nastavení uložit, spusťte funkci Write Favorites. (viz „Ukládání oblíbených“ na str. 54).

Přímé zaregistrování oblíbeného zvuku

Povíme si, jak lze zvuk, zvolený v režimu Program nebo Combination, přímo zaregistrovat jako oblíbený.

1. Zvolte zvuk v režimu Program nebo Combination. (viz str. 27, 45)



2. Podržte tlačítko EXIT a stiskem tlačítka FAVORITES ACTIVE vstoupíte do režimu Registration. Na displeji vidíte „Add to Favorite“, a LEDky bank i pady 1-16 blikají.

Pozn.: Pokud se rozhodnete zvuk neregistrovat, stiskněte tlačítko EXIT.

3. Stiskem tlačítka BANK SELECT zvolte banku.
4. Stiskem jednoho z padů 1–16 k němu zaregistrujete zvuk.

Funkce Add to Favorite

Oblíbený zaregistrujete také spuštěním funkce Add to Favorite, v režimu Program nebo Combination. Místo kroku 2, popsaného výše, stiskem tlačítka FUNCTION otevřete výpis funkcí, tlačítky ▲ (PAGE-) ▼ (PAGE+) vyberte Add to Favorite, a stiskem MENU (OK) funkci spusťte. Opakováním výše uvedených kroků 3 a 4 zaregistrujete oblíbenou položku.

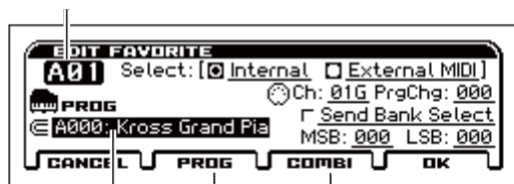
Úprava stávající registrace oblíbených

U této metody zadáte oblíbenou položku (číslem) a vyměníte registrovaný zvuk za jiný.

Metoda je vhodná, pokud již víte, které zvuky chcete, a znáte pořadí, v jakém je chcete zaregistrovat (např. piano v A01 a organ v A02), takže můžete postupit v oblíbených a změnit je postupně.

1. Zvolte oblíbenou položku, jejíž zvuk chcete změnit. (viz „Vyvolání oblíbeného zvuku“)
2. Stiskem ENTER otevřete dialog EDIT FAVORITE. LEDka banky a zvolená tlačítka 1–16 začnou blikat.

Favorite č.



Nastavení zvuku

Prog/Combi Select

Pozn.: Pokud se rozhodnete změnu neprovádět, stiskněte tlačítko EXIT.

3. Vyberte zvuk. Stejným způsobem, jako když volíte zvuk, pomocí koleček CATEGORY a Value zvolte zvuk.

Jako u volby programu či kombinace, můžete také stisknout ENTER a vybrat si ze seznamu, který se objeví. Chcete-li zvolit zvuk v seznamu, potvrďte jej tlačítkem ENTER.

Chcete-li přepínat programy a kombinace, použijte tlačítka PAGE- (PROG) a PAGE+ (COMBI).

4. Když najdete zvuk, který chcete zaregistrovat, stiskněte tlačítko MENU (OK). Obsah paměti se přepíše novým zvukem.

Změna pořadí oblíbených

Chcete-li změnit pořadí zaregistrovaných oblíbených, učiníte tak pomocí funkcí Copy Favorite, Insert Favorite a Delete Favorite.

Blíže o těchto funkcích, viz str. 14.

1. Funkcí Copy Favorite zkopírujete zvolenou oblíbenou položku do dočasné paměti.
2. Zvolte oblíbenou položku, kam chcete vložit oblíbenou položku. Pomocí funkce Insert Favorite vložte oblíbenou položku z dočasné paměti.

Pozn.: Veškeré oblíbené, existující za pozicí, kam jste vkládali, budou posunuty o jednu pozici v této bance. Oblíbená položka na poslední pozici v bance (16) zmizí.

3. Chcete-li vymazat zvolenou oblíbenou položku, použijte funkci Delete Favorite.

Pozn.: Veškeré oblíbené, existující za tou, kterou jste vymazali, budou v této bance posunuty o jednu pozici vpřed. Poslední pozice v bance (16) se stává počáteční oblíbenou položkou.

Pozn.: Jestliže spustíte tuto funkci se značkou All Favorites, budou všechny oblíbené položky vymazány.

Jednoduché použití oblíbených

Několik způsobů, jak více vytěžit z výhod oblíbených položek. U každé oblíbené položky můžete zadat následující nastavení.

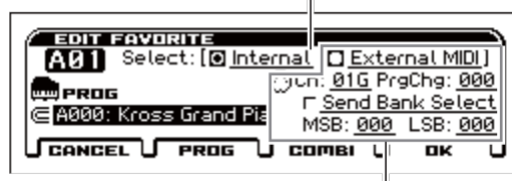
- Změňte zaregistrovaný zvuk (viz „Modifikace stávající registrace oblíbené položky“ na str. 53)
- Zadejte zprávu Program change a Bank select, jež budou vyslány přes MIDI

Toto nastavení můžete určit editací oblíbených. Chcete-li editovat oblíbené, podstupujte takto.

Specifikace Program change

1. Vstupte na editační stránku, dle popisu v krocích 1 a 2, v sekci „Modifikace stávající registrace oblíbených“, na str. 53.

Favorite Mode Select



Externí MIDI nastavení

2. Na editační obrazovce zadejte parametry pro každou oblíbenou položku.

Jestliže chcete vyvolat zvuk na externím MIDI zařízení, nastavte odpovídající hodnotu Favorites Mode Select.

Internal zvolte, pokud chcete hrát jedním ze zvuků interního zvukového generátoru KROSS. Pokud zaregistrujete zvuk z čelního panelu, bude tato oblíbená položka automaticky specifikována jako Internal. Pokud vyvoláte oblíbenou položku, zadanou jako Internal, vyšle se zpráva Program change, přiřazená této oblíbené položce. (např. A-3=002, B-1=016)

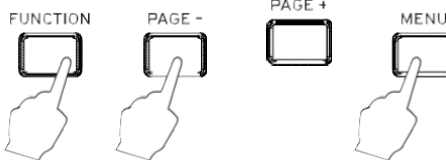
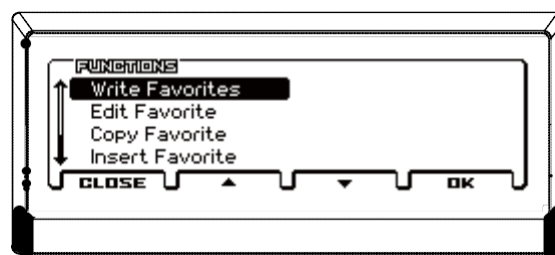
Chcete-li vyvolat zvuk na externím MIDI zařízení, zvolte položku External MIDI. Interní zvukový generátor je deaktivován a nebude vyrábět zvuk.

Pozn.: Chcete-li současně přepnout a hrát zvuky interního zvukového generátoru, stejně jako externího MIDI zvukového modulu, použijte kombinaci s nastavením EXT nebo EX2. (Viz str. 71 Parameter Guide)

Uložení oblíbených

Jakmile dokončíte registraci zvuků do pamětí tlačítek, uložte nastavení Favorites. Vypnete-li nástroj bez uložení nastavení, bude ztraceno.

1. Stiskem tlačítka FAVORITES ACTIVE zapnete funkci Favorites.



2. Stiskněte FUNCTION a tlačítkem PAGE (▲) zvolte funkci Write Favorites a stiskněte tlačítko MENU (OK).
3. Stiskněte tlačítko MENU (OK). Nastavení parametrů bude uloženo.

Sekvencer

Přehled

Sekvencer u KROSS

Sekvencer je součástí rozsáhlé výbavy KROSS, spolu s funkcemi jako arpeggiator, bicí stopa, krokový sekvencer, výkonné efekty a kontrolery, a umožňuje tak jejich všestranné využití v různých situacích.

Jedná se o 16stopý MIDI sekvencer, který může obsahovat až 128 songů a 210,000 MIDI událostí. Využijete jej k nahrávání a přehrávání not přes interní zvukový generátor, ale také s externím MIDI zvukovým modulem.

⚠ Jakmile jej vypnete, provedená nastavení v režimu Sequencer, data songu, ani žádná nahraná data user patternů nebudou zálohována. Chcete-li tato data uchovat, musíte je před tím, než nástroj vypnete, uložit na SD kartu.

Jestliže si přejete uložit programy, parametry stop, efekty a nastavení arpeggiatoru, apod. určené pro song jako šablonu, použijte příkaz Save Template Song v nabídce.

Okamžitě po zapnutí KROSS neobsahuje žádná data songu, takže pokud chcete přehrát song v sekvenceru, musíte nejprve natáhnout data z SD karty, nebo přijmout dumping MIDI dat z MIDI datové zálohy. Blíže viz str. 127 a 178 v Parameter Guide.

Struktura režimu Sequencer

Režim Sequencer je strukturován takto.

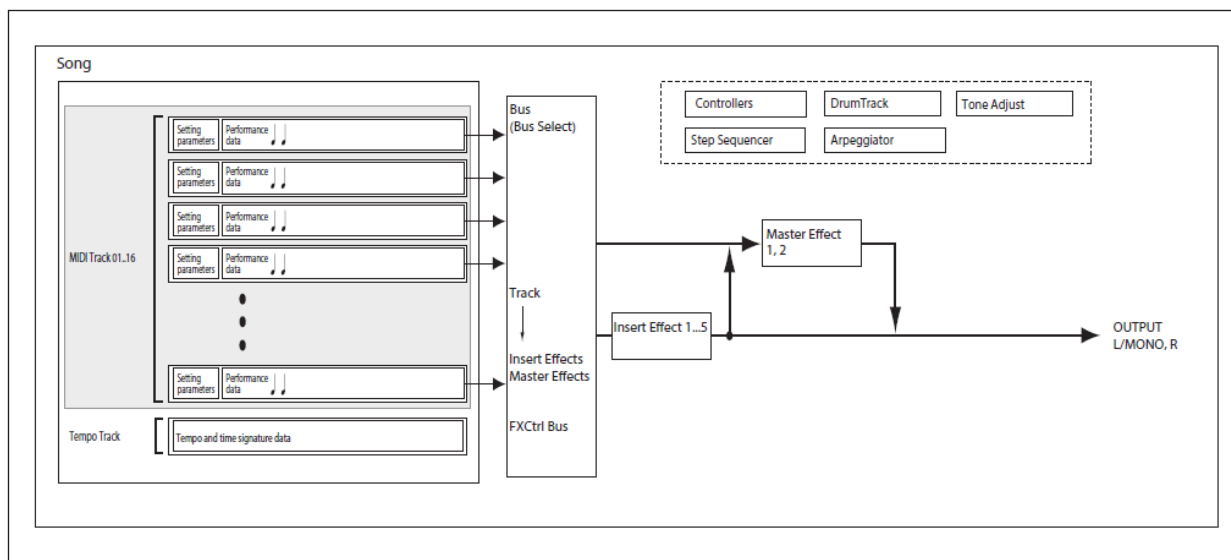
Song obsahuje MIDI stopy 1–16, master stopu, parametry songu, jako je jméno songu, arpeggiator, funkce bicí stopy, krokový sekvencer a efektové parametry.

Stopy 1–16 sestávají ze setup parametrů (např. program, pan a hlasitost u každé z nich), které najdete na začátku songu a hudební data samotná. Tempo stopa se skládá z dat určujících tempo a rytmus. (viz „Setup parameters & Musical data“ na str. 100 Parameter Guide).

Nahrávání a úprava songu

V reálném čase můžete nahrávat na stopy 1–16. Záznam v reálném čase nabízí na výběr ze šesti režimů nahrávání.

Můžete editovat stopy 1–16 po stopách nebo taktech a dále editovat jednotlivé noty i další události. Můžete např. využít funkcí jako Create Control Data a vložit data pitch bendu, aftertouch, nebo control change.




Přehrávání

Metody přehrávání

Chcete-li přehrávat data songu v sekvenceru, musíte nejprve data nahrát nebo načíst song do KROSS. Nejprve načtěte demo song, který obsahuje připravená data, a přehrajte jej.

Načtení songu (demo song)

1. Spustíte „Načtení připravených dat“ na str. 129

 Tato procedura načte data programu a kombinace, a také data demo songu do KROSS. To znamená, že jakákoliv editovaná nebo nově vytvořená data budou přepsána nebo ztracena. Pokud chcete zachovat tato data, musíte je uložit na SD kartu, než budete pokračovat.

Tip: Chcete-li načíst data songu, uloženého na SD kartě, viz „Načítání songů pro použití v režimu Sequencer mode (.SNG)“ na str. 127.

Přehrání songu

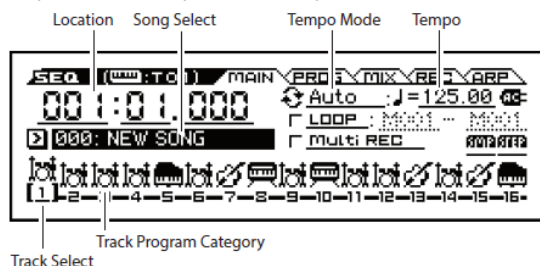
1. Stiskem tlačítka SEQ vstoupíte do režimu Sequencer.

Objeví se stránka SEQ> MAIN nebo SEQ> PROG. Pokud se nezobrazí tato stránka, stiskněte několikrát EXIT.

2. Vyberte song, který chcete přehrát, pomocí „Song Select“.

Song můžete volit také tlačítky ENTER, ▲▼ nebo kolečkem VALUE.

Avšak pokud zde není žádný song, není možné k výběru použít tyto kontrolery.



3. Stiskněte tlačítko SEQUENCER ►/■ (start/stop). Spustí se přehrávání songu. Indikátor pozice se objeví napravo na displeji, s udáním aktuálního taktu a doby.
4. Během přehrávání, stiskem tlačítka SEQUENCER ►/■ (start/stop) zastavíte přehrávání.

Stisknete-li SEQUENCER ►/■ (start/stop) znovu, přehrávání pokračuje od místa, kde jste je zastavili. Chcete-li rychle převíjet vpřed nebo vzad, podržte tlačítko SEQUENCER ►/■ (start/stop) a stiskněte tlačítko Fast-forward nebo Rewind.

Můžete také využít funkce FF/REW Speed, pro rychlé převinutí vpřed a vzad. (Viz str. 142 v Parameter Guide)

Pozn.: Track Select volí stopu, která bude znít při hraní na klávesy.

Zadání počáteční pozice

přehrávání Stiskem tlačítek EXIT (SHIFT) a SEQUENCER (REC) (◀), se můžete posunout (lokalizovat) na konkrétní pozici. Standardně se posunete na 001:01.000.

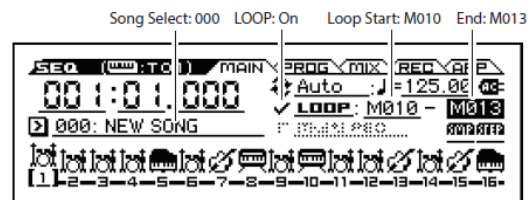
Můžete využít příkaz v songu „Set Location“ a změnit pozici. (Viz str. 142 Parameter Guide)

Loop playback

Spuštění smyčky u všech stop současně

Volbou značky u LOOP můžete přehrávat záznam ve smyčce. V tomto příkladu budou ve smyčce takty 10 až 13 demo songu.

1. V režimu Sequencer zvolte stránku SEQ> MAIN.
2. Zadejte značku u LOOP (Loop All Tracks).
Kurzorovými tlačítky ◀▶▲▼ zvolte parametr a stiskněte tlačítko ENTER.
3. Nastavte takt, od kterého chcete spustit smyčku (Loop Start Measure) na 10, a takt, na kterém chcete smyčku zastavit (Loop End Measure) na 13. Kurzorovým tlačítkem ▶ zvolte parametr a ovladačem VALUE nastavte hodnotu.



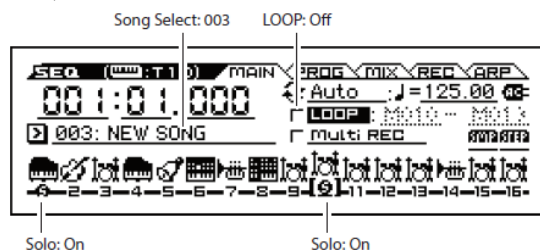
4. Stiskem tlačítka SEQUENCER ►/■ (start/stop) spustíte přehrávání demo songu. Takty 10 až 13 se budou přehrávat opakovaně.

Smyčka u individuální stopy

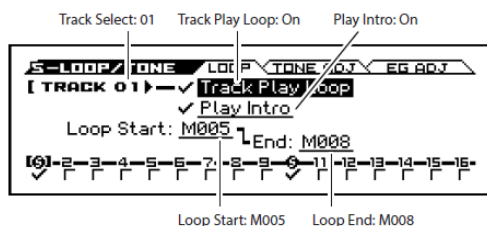
Během přehrávání nebo nahrávání songu můžete nastavit aktuálně znějící stopu jednotlivě na přehrávání ve smyčce.

V našem příkladu zvolte následující nastavení.

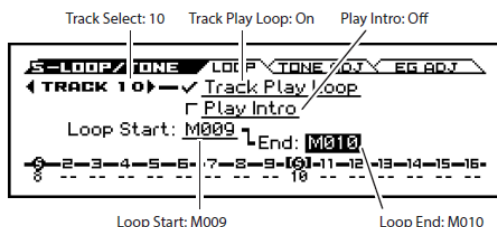
Pozn.: Vypněte LOOP (Loop All Tracks). Více o funkci Solo, viz str. 57.



1. V režimu Sequencer zvolte stránku S-LOOP/TONE> LOOP.
Stiskněte MENU, v menu zvolte S-LOOP/TONE a stiskněte tlačítko MENU (OK).
2. Vyberte stopu 1, na které chcete provést nastavení. Kurzorovým tlačítkem ◀ vyvoláte číslo stopy nahore vlevo, na displeji, tedy TRACK 01.



3. Zapněte Track Play Loop.
Kurzorovým tlačítkem ▲ zvolte parametr a stiskem ENTER přidáte značku.
Jakmile se objeví značka, zadaná oblast taktů se bude přehrávat nebo nahrávat ve smyčce.
4. Zapněte Play Intro.
Kurzorovým tlačítkem ▼ zvolte parametr a stiskem ENTER přidáte značku.
Pokud vidíte značku, bude se přehrávání spouštět od prvního taktu úvodu, a pak se bude v zadané oblasti taktů opakovat.
5. Nastavte Loop Start na M005 a Loop End na M008.
Kurzorovým tlačítkem ▼ volte parametry a ovladačem VALUE nastavte hodnotu.
6. Díky výše popsanému postupu, můžete provést nastavení stopy 10, jak vidíte na obrázku níže.



Pokud přehráváte z prvního taktu s nastavením jako na screenshotu výše, určená oblast se bude opakovat následovně.

Measures	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
Track 1	1	2	3	4	5	6	7	8	5	6	7	8	5
Track 10	9	10	9	10	9	10	9	10	9	10	9	10	9

Není-li Play Intro aktivní, zadaná oblast taktů se bude opakovat následovně.

Measures	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
Track 1	5	6	7	8	5	6	7	8	5	6	7	8	5
Track 10	9	10	9	10	9	10	9	10	9	10	9	10	9

Změna nastavení hlasitosti a panorama u každé stopy

Na stránce SEQ> MIX můžete změnit hlasitost a panorama u každé stopy.



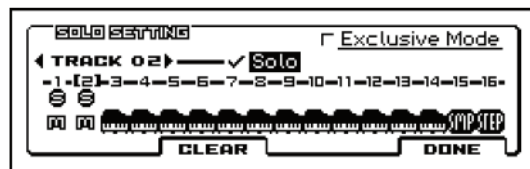
Umlčení konkrétní stopy/Monitorování konkrétní stopy (funkce Mute/Solo)

KROSS nabízí funkci Mute, která umožňuje umlčet zadané stopy 1–16, a funkci Solo, která umožňuje poslechnout si určitou stopu nebo kanál. Tyto funkce mohou být využity různými způsoby. Např. můžete záměrně umlčet či zadat sólo určité stopy, nebo si poslechnout pouze rytmickou sekci dříve nahraných stop. Pojdme funkce Mute a Solo vyzkoušet.

1. Stiskněte tlačítko SEQUENCER ►/■ (start/stop).
2. Vstupte na stránku SEQ > MIX. Stiskem tlačítka PAGE+ nebo PAGE– zvolte stránku.
3. Pomocí tlačítka ▲ vyberte Sound.
4. Tlačítka ◀▶ zvolte stopu, kterou chcete umlčet. Zvolte stopu 1.
5. Stiskem tlačítka ENTER můžete přepínat Play a Mute (umlčení).
Displej se změní z P (Play) na M (Mute) a stopa 1 přestane být slyšet. Takto vám funkce „mute“ umožní ztlumit zvuk určité stopy, dokud se nerozhodnete ho znovu zapnout.
6. Stiskem ► zvolte stopu 2 a stiskem ENTER ji umlčíte pomocí Mute.
Přehrávání stopy 2 bude rovněž umlčeno. Chcete-li umlčení zrušit, stiskněte ENTER znovu.



7. Zapněte Solo u stopy 1.
Stiskněte FUNCTION, v menu zvolte Solo Setting a stiskněte tlačítko OK. Objeví se dialog Solo Setting. Kurzorovým tlačítkem ▼ zvolte Solo a kurzorovým tlačítkem ▲ vyberte Track 01. Chcete-li přidat značku stiskem ENTER, na obrazovce se objeví (S), nyní slyšíte pouze stopu 1. Tímto způsobem můžete přehrát pouze konkrétní stopu, kterou si potřebujete poslechnout.
Je-li najednou používáno Mute a Solo, funkce Solo bude mít přednost.
Kurzorovým tlačítkem ► a ENTER zapněte Solo u stopy 2. Indikace se změní a vy slyšíte stopy 1 a 2. MIDI stopy 3 – 16 není slyšet.



8. Chcete-li funkci Solo vypnout, stiskněte ENTER znovu. Vypněte Solo pro MIDI stopy 1 a 2.
Displej přepne a zvuk stop 1 a 2 bude ztlumen. Je-li funkce Solo vypnuta pro všechny stopy, přehrávání podléhá nastavení Sound.

▲ Nastavení SOLO se při ukládání songu neukládá.

Exclusive Solo

Exclusive Solo je funkce, která omezí funkci Solo (popsanou výše) jen na jedinou stopu. Je-li Exclusive Solo aktivní, bude znít pouze ta stopa, pro kterou je Solo aktivní, ostatní stopy jsou umlčeny.

Nahrávání

Sekvencer KROSS umí nahrát vaši hru na klávesy a využít kontrolery, jako je modulační kolečko a pitch bend, v reálném čase.

Obvykle pro nahrávání jedné stopy využijete operaci Single Track Recording.

Pozn.: Kromě Single Track Recording, můžete také využít vícestopé nahrávání Multi-Track Recording. (viz str. 61)

Příprava k nahrávání

Než začnete nahrávat, ujistěte se, že je nastavení ochrany paměti režimu Global/Media vypnuté. Blíže viz „Ochrana paměti“ na str. 116.

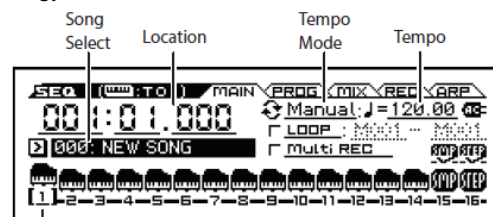
Výběr songu

1. Stiskem tlačítka SEQ vstoupíte do režimu Sequencer.

2. Zvolte „Song Select“ (např. na stránce SEQ>MAIN).

Kurzorovými tlačítky ◀▶▲▼ zvolte Song Select a kolečkem Value vyberte konkrétní song.

Pozn.: Ihned po zapnutí, je inicializován jeden song. Je-li zde pouze jediný song, není možné vybrat jiné songy.



Track Select

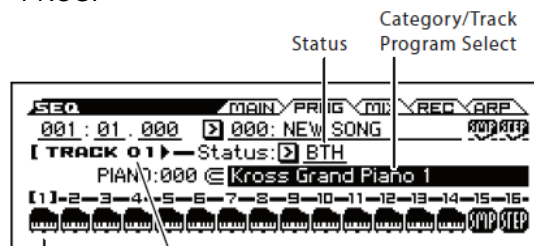
Nastavení stop

Každé stopě přiřadíte program a zadejte jeho hlasitost. Tip: Popisujeme zde, jak provést tato základní nastavení krok za krokem, ale v následující sekci budeme hovořit o tom, jak tato nastavení lze provádět automaticky.

- „Použití šablon songů“ na str. 59
- Můžete také využít „Kopírování nastavení kombinace nebo programu“ na str. 60.

1. Přiřadíte program každé stopě.

Stiskem tlačítka PAGE+ zvolte stránku SEQ>PROG.



Track Info.

Track Select

Kurzorovým tlačítkem ▼ zvolte Program Select.

Kurzorovými tlačítky ◀▶ zvolte stopu, jejíž program chcete zadat. Kolečky CATEGORY a VALUE vyberte program. Procedura je stejná, jako když přiřadíte programy jednotlivým timbrům v kombinaci. (viz str. 48)

Tip: Můžete kopírovat různá nastavení programů nebo kombinací. (Viz str. 138, 139 Parameter Guide)

2. Pomocí Status zadejte, zda bude každá stopa hrát interním a/nebo externím zvukovým generátorem. Při běžném použití KROSS budete volit INT nebo BTH.

INT: Při přehrávání interního zvukového generátoru KROSS budou hrát MIDI data nahraná na této stopě. Když hrajete na klávesy KROSS nebo pohnete kontrolery, bude znít a fungovat ovládání stopy, zvolené pomocí Track Select.

EXT, EX2, BTH: Při přehrávání budou MIDI data, nahraná na této stopě vysílána na MIDI OUT a budou hrát v externím zvukovém modulu. Když hrajete na klaviaturu KROSS nebo pohnete kontrolery, MIDI data budou vysílána a budou hrát a ovládat externí zvukový modul, zvolený v Track Select. MIDI kanál externího zvukového generátoru musí sedět s MIDI kanálem stopy KROSS (na stránce S-TRACK> MIDI), nastaveném na EXT, EX2 či BTH).

Pokud je Status nastaven na BTH, jak externí zvukový generátor, tak interní zvukový generátor bude znít a bude ovládán.

3. Nastavte panorama a hlasitost každé stopy. Stiskem tlačítka PAGE+ zvolte stránku SEQ> MIX. Kurzorovým tlačítkem ▼ zvolte Pan nebo Volume. Kurzorovými tlačítky ◀▶ zvolte stopu, jejíž nastavení chcete upravit. Pan nastavuje pan pro každou stopu a Volume nastavuje hlasitost každé stopy.



4. Zadejte MIDI kanály, na kterých budou hrát jednotlivé MIDI stopy. Vstupte na stránku S-TRACK> MIDI. Stiskem tlačítka MENU zvolte S-TRACK. Přejděte na příslušnou stránku.



Parametrem MIDI Channel zadejte MIDI kanál každé stopě. Normálně nastavíte MIDI Channel na jiný kanál: 1–16 pro každou stopu. Stopy, které jsou nastaveny na stejný MIDI kanál, budou znít současně, jestliže nahrajete nebo přehrajete některou z nich.

5. Proveďte nastavení efektů. Na stránkách S-FX ROUTING, S-IFX a S-MFX se provádí nastavení na každé stránce. (viz „Nastavení efektů kombinace nebo songu“ na stránce 70)

6. Nastavte tempo a rytmus.

- Chcete-li nastavit tempo, zvolte TEMPO v REALTIME CONTROLS. Chcete-li nastavit tempo, otočte ovladačem TEMPO nebo stiskněte SWITCH (TAP) v požadovaném intervalu. Popř. můžete zvolit (Tempo) na stránce SEQ> MAIN (nebo podobné) a kolečkem VALUE nastavit tempo. Nastavte Tempo Mode na Manual.

- Dále nastavte rytmus. V našem příkladu objasníme jak nastavit takt pomocí pole „Time Sig (Time Signature)“. Normálně zadáváte rytmus před nahráváním první stopy, a pak spustíte nahrávání.

a) Vstupte na stránku SEQ > REC.

b) Tlačítkem SEQUENCER ● (REC) nastavte „Time Sig (Time Signature)“ na **/**.

c) Stiskem **/** se zvýrazní, a kontrolery VALUE nastavíte rytmus.

d) Stiskem SEQUENCER ▶/■ (start/stop) spustíte nahrávání. Pokud skončilo odpočítání a Locate dosáhne hodnoty

001:01.000, stiskem SEQUENCER ▶/■ (start/stop) nahrávání zastavíte. Rytmus, který jste zadali, je nahraný na stopu Tempo.

Stisknete-li SEQUENCER ▶/■ (start/stop) během odpočítání, rytmus se nenahraje.

7. Nastavte i ostatní parametry podle potřeby.

Proveďte nastavení arpeggiatoru (na stránce S-ARP) a MIDI filtru (na stránce S-MIDI FILTER). (viz str. 76)

Je-li potřeba, můžete provést nastavení zvuku pomocí funkce Tone Adjust (na stránkách S-LOOP/TONE> TONE ADJ, EQ ADG).

Jakmile skončíte, je základní nastavení hotovo.

Uložení nastavení parametrů songu

Nastavení parametrů songu můžete uložit jako šablonu. Jestliže využíváte toto nastavení často, jednoduše natáhnete jednu ze šablon, které jste uložili. Blíže viz „Save Template Song (Save as User Template Song)“ na str. 140 Parameter Guide.

Použití šablon songů

Šablona songu je snadný způsob, jak provést nastavení, příslušné danému hudebnímu stylu. Můžete také současně přiřadit bicí pattern stopě.

1. Na stránce SEQ> MAIN stiskněte tlačítko FUNCTION, zvolte položku Load Template Song v menu, a stiskněte MENU (OK). Objeví se dialogový box.



2. V poli „From“ zvolte šablonu, kterou chcete natáhnout.
3. Pokud označíte „Copy Pattern to Track too?“, automaticky se po spuštění „Load Template Song“ objeví dialog pro kopírování šablony bicí stopy. Jestliže tuto volbu vynecháte, pouze se natáhne zvolená šablona songu, vybraná v kroku 2.

4. Stiskem tlačítka MENU (OK) se načte šablona songu, nebo stiskem tlačítka FUNCTION (CANCEL) operaci zrušíte.
Jestliže spustíte tuto operaci, zkopíruje se nastavení songu jiné než Track Play Loop.



5. V poli „From” zvolte šablonu, kterou chcete kopírovat.
Chcete-li slyšet aktuálně zvolený pattern, stiskněte SEQUENCER ►/■ (start/stop).
V poli To Track zvolte cílovou stopu pro kopírování. V poli Measure zadejte počáteční takt cílového místa pro kopírování.
Zobrazí se následující jména 700 presetových šablon, hudební styl a jméno nejvhodnějších bicích programů v kategorii.
Načtením bicí stopy a odpovídající presetové šablony můžete okamžitě nastavit bicí stopu tak, aby odpovídala šabloně songu.
6. Chcete-li spustit tuto operaci, stiskněte tlačítko MENU (COPY).
Jakmile spustíte tuto operaci, položka Measure bude automaticky odpočítávat a zobrazuje, kolik taktů zvoleného patternu bylo umístěno ve zvoleném songu. Můžete kopírovat jiný pattern podle potřeby, nebo přidat takty k témuž patternu. Jakmile skončíte, stiskněte FUNCTION (EXIT).

Kopírování nastavení kombinace nebo programu

Nastavení kombinace nebo programu můžete kopírovat do sekvenceru.

To lze provést následujícími způsoby:

- Auto Song Setup
Auto Song Setup je funkce, která kopíruje nastavení zvolené kombinace (v režimu Combination) nebo programu (v režimu Program) do songu v režimu Sequencer.
- Funkce Copy From Combination nebo Copy From Program. (viz str. 138, 139 Parameter Guide) V režimu Sequencer využijete těchto funkcí při zkopírování požadovaných nastavení.

Funkce Auto Song Setup

1. Vstupte do režimu Combination.
2. Na stránce COMBI> MAIN zvolte požadovanou kombinaci a proveďte editaci arpeggiatoru, apod. podle potřeby.
Pozn.: Chcete-li uložit upravený stav kombinace, použijte funkci Write Combination.
3. Stiskněte tlačítko SEQUENCER ● (REC).
Popř. vyvolá funkci Auto Song Setup.
Objeví se dialogový box Setup to Record.



4. Chcete-li spustit funkci Auto Song Setup, stiskněte tlačítko SEQUENCER ● (REC) nebo MENU (OK). Pokud se rozhodnete nespouštět, stiskněte tlačítko CANCEL.
Automaticky vstoupíte do režimu Sequencer a nastavení kombinace bude zkopírováno do songu.
- ⚠ Nastavení parametrů RUN on/off u sekvenceru a on/off u bicí stopy, se nekopírují, pokud je parametr Trigger Mode nastaven na „Start Immediately”. Chcete-li použít tato nastavení, zapněte odpovídající tlačítka.
První neobsazený song bude při kopírování cílovým.
5. KROSS automaticky vstoupí do režimu standby pro nahrávání a spustí se metronom podle svého nastavení. (Viz str. 110 Parameter Guide)
6. Stiskem SEQUENCER ►/■ (start/stop) spustíte nahrávání v reálném čase. Chcete-li zastavit nahrávání, stiskněte tlačítko SEQUENCER ►/■ (start/stop) znovu.

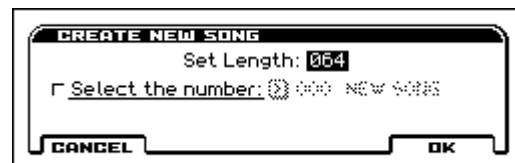
Funkce Copy From Combination a Copy From Program

V režimu Sequencer, můžete využít těchto funkcí ke kopírování nastavení kombinace nebo programu do songu.

Jestliže zvolíte všechny značky v dialogu, zkopírují se stejná nastavení.

Vytvoření nového songu

1. Stiskněte tlačítko SEQ. Vstoupíte do režimu Sequencer.
2. Stiskněte tlačítko FUNCTION, zvolte funkci Create New Song z menu a stiskněte tlačítko MENU (OK) (na stránce SEQ> MAIN, atd.). Objeví se dialogový box.



3. Zadejte počet taktů pomocí Set Length.
Později můžete zadat počet taktů, je-li potřeba. (Viz „Set Song Length” na str. 142 Parameter Guide)
4. Vložíte-li značku k „Select the number”, můžete zadat číslo nového songu. Není-li zde žádná značka, song bude očíslován pořadově.
5. Stiskem tlačítka MENU (OK) vytvoříte song.

Nahrávání MIDI v reálném čase

Jakmile skončíte s „Přípravou pro nahrávání“, můžete spustit nahrávání.

Je to způsob nahrávání, kdy hrajete na klaviaturu a používáte kontrolery v reálném čase. U této metody nahrávání se normálně nahrává po jedné stopě, což nazýváme Single track recording.

Jako alternativa umožňuje vícestopé nahrávání současně nahrát i více kanálů dat na více stop. Je to metoda, kterou využijete bicí stopy, krokový sekvencer a arpeggiator při nahrávání více stop hudebních dat najednou, nebo když přehráváte existující sekvenční data na externím sekvenceru a vše nahráváte do sekvenceru KROSS v reálném čase.

Nastavení nahrávání

Na stránce SEQ> REC page Recording Setup zvolte metodu nahrávání v reálném čase, kterou chcete použít.

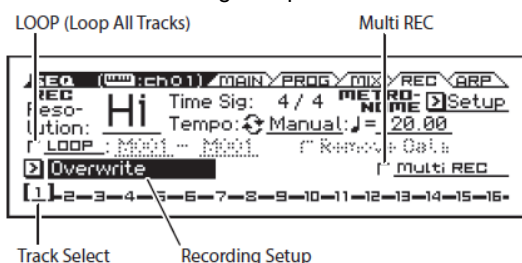
Overwrite

Standardně je zvolena tato metoda.

Nahrávání probíhá se současným přepsáním dříve nahraných dat. Veškerá data následující takt, na kterém jste začali nahrávání, budou vymazána.

Normálně využijete tuto metodu pro nahrávání a data později upravíte pomocí jiných typů nahrávání v reálném čase nebo editací MIDI událostí.

1. Pomocí Track Select vyberte stopu, na kterou chcete nahrávat.
2. Nastavte Recording Setup na Overwrite.



3. Stiskněte tlačítko SEQUENCER ● (REC) a dále tlačítko SEQUENCER ►/■ (start/stop). Pokud je Metronome Setup stále nastaven na standardní hodnoty, metronom odpočítá dva takty předem a pak se začne nahrávat. Zahrajte na klávesy a pohněte kontrolery, např. modulačním kolečkem, jestli se vše nahrává.
4. Pokud ukončíte hraní, stiskněte tlačítko SEQUENCER ►/■ (start/stop).

Nahrávání se ukončí a aktuální pozice se vrátí tam, kde jste nahrávku zahájili.

Následující parametry nastavení nahrávání jsou rovněž k dispozici.

Overdubbing

Tuto metodu zvolte, pokud chcete nahrávat další data ve vrstvě, bez vymazání dříve nahraných dat.

Manual punch-in

Metodu zvolte, jestliže chcete použít přepínač SEQUENCER ● (REC) pro nožní spínač k nové nahrávce zvolených částí dříve nahrané stopy.

Auto punch-in

Zvolte tuto metodu, pokud chcete automaticky znovu nahrávat do zvolené části dříve nahrané stopy.

Nahrávání se pak provede pouze v zadané oblasti taktů (Auto Punch In Start Measure–Auto Punch In End Measure), přepsáním nově nahranými daty.

Loop (Loop All Tracks)

Tuto metodu zvolte, když potřebujete nahrávat opakovaně do zadané oblasti stopy a plynule přidávat data. Vhodné pro tvorbu bicích patternů, apod.

Blíže viz „Příklad nahrávání v reálném čase“.

Multi Rec (vícestopé nahrávání)

MIDI vícestopé nahrávání využijete, chcete-li současně nahrávat více stop na různých kanálech, např. když nahráváte výstup bicí stopy, arpeggiatoru nebo krokový sekvencer, popř. když nahráváte z externího vícestopého sekvenceru.

Rozlišení při nahrávání

Je-li potřeba, nastavte „REC Resolution“. Pokud nahráváte na stopu v reálném čase, tento parametr určuje, jak se koriguje časování nahraných MIDI dat.

Toto nastavení provedete na stránce SEQ> REC.



Např. je-li REC Resolution nastaven na , časování not, zahrnutých v reálném čase, bude automaticky nastaven, jak vidíte v sekci „2“ na následujícím obrázku, kdykoliv se změní osminový interval.

Jestliže jste nastavili REC Resolution na Hi, noty budou nahraný s časováním, v jakém byly hrány.



Tip: Chcete-li opravit již nahraná data, použijte funkci Quantize.

Nejprve vstupte na stránku S-TRACK EDIT > SELECT MEASURE TO EDIT. Poté zadejte cílovou pozici kvantizace a rozsah taktů, pak zvolte funkci Quantize. Zadejte kroky, které chcete opravit a intenzitu korekce, a aplikujte kvantizaci. Chcete-li se vrátit do stavu před kvantizací, použijte funkci Undo ze seznamu.

Příklad nahrávání v reálném čase

V tomto příkladě přiřadíme program bicích ke stopě 01 a vytvoříme následující frázi bicích o délce jednoho taktu.



1. Vytvořte nový song a zadejte bicí program pro stopu 01.
K výběru stopy 01 použijte Track Select a ověřte, že slyšíte bicí program. (viz str. 58)
2. Vstupte na stránku SEQ > MIX. V nastavení nahrávání zadejte „Loop (Loop All Tracks)” a nastavte zde M001-M001.
S tímto nastavením bude takt 1 nahráván opakovaně. Nově nahraná data budou přidávána v každém cyklu.
3. Nastavte „REC Resolution” na
4. Stiskněte tlačítko SEQUENCER ● (REC) a dále tlačítko SEQUENCER ►/■ (start/stop).
Metronom spustí dva takty dlouhé odpočítávání a poté začne nahrávání.
5. Jak vidíte v hudebním příkladu výše, nejprve stiskem noty C3 na klaviatuře nahrajete kopák v prvním taktu.
6. Dále zahrajte notu E3 na klaviatuře, tím nahrajete jeden takt virblu a zahráním noty F#3 se nahraje hi-hat.
Tip: Stiskem SEQUENCER ● (REC) (svítí) během nahrávání je pozastavíte. Nyní bliká tlačítko REC. Dalším stiskem tlačítka SEQUENCER ● (REC) nahrávání pokračuje.
7. Stiskem SEQUENCER ►/■ (start/stop) nahrávání zastavíte.
8. Přehrajte výsledek a poslechněte si rytmiku, kterou jste nahráli.
Stiskněte tlačítko SEQUENCER ►/■ (start/stop). Když ukončíte poslech, dalším stiskem tlačítka SEQUENCER ►/■ (start/stop) přehrávání ukončíte.
9. Nejste-li spokojeni se záznamem, který jste provedli, stiskněte Undo a vraťte se do stavu před nahrávkou. Nahrávejte znovu od kroku 4.
Pozn.: Jakmile ukončíte nahrávání, zrušte značku u LOOP (Loop All Tracks) a nastavte Recording Setup na Overwrite, které budete používat normálně.
Krom toho vstupte na stránku S-LOOP/TONE> LOOP, označte Track Play Loop na stopě 01 a nastavte Loop Start Measure i Loop End Measure na 001. Při přehrávání bude stopa 01 opakovat první takt.

Práce s arpeggiátorem, rytmickou stopou a krokovým sekvencerem

Podle přijatých dat Note z klaviatury nebo z MIDI IN konektoru, může arpeggiátor generovat široký rámec frází a šablon, včetně druhů arpeggia, kytarových či klávesových riffů, basových frází nebo bicích šablon. Můžete využít dva arpeggiátory současně. Více o arpeggiátoru, viz str. 73.

Bicí stopa hraje podle různých bicích patternů, pomocí bicích programů, přiřazených požadované stopě. Více o bicí stopě viz str. 83.

Můžete zvolit bicí program, který chcete, a určit, jak se spustí.

Krokový sekvencer používá bicí program stopy 16. Můžete použít tlačítka 1–16 k intuitivnímu vytvoření patternů bicí smyčky a přehrávat je. Více o krokovém sekvenceru, viz str. 89.

Nahrávání hry s Pad samplerem

Přiřazením MIDI kanálu Pad sampleru můžete nahrávat svou hru na pady jako data not na stopu.

Zvolte song a na stránce MAIN zapněte „SMP”; timbrál, přiřazený stopě 15 je neaktivní (nezní), a místo toho se nahrávají události Note-on/off Pad sampleru, na MIDI kanálu, přiřazenému stopě 15.

Je-li „SMP” vypnuto, timbrál stopy 15 lze použít jako obvykle.

Pozn.: Není možné změnit stopu, použitou pro pad sampler, s jiným nastavením než 15.

Nahrávání událostí System Exclusive

Zprávy Exclusive, přijaté z externího MIDI zařízení, nebo změny parametru, produkované při editaci parametru MIDI stopy, audio stopy nebo efektu, mohou být nahrávány v reálném čase na libovolnou MIDI stopu.

Při přehrávání budou vybrané (exclusive) nahrané zprávy ovládat parametry stop a efektů v songu a můžete je vyslat do externích MIDI zařízení.

MIDI GM, XG a GS zprávy SysEx lze nahrát na stopu, ale zvukový generátor KROSS na ně nebude nijak reagovat.

Využití nahrávání v reálném čase k záznamu změn Pan, EQ, Volume a Tone adjust u MIDI stopy

Ovládání parametrů pan, EQ, volume a tone adjust, zaznamenáte tyto změny v reálném čase pro použití během přehrávání.

Použijte vícestopé nahrávání, pokud chcete změnit nastavení u více stop současně.

Pozn.: Ovládání těchto parametrů bude vysílat zprávy Control Change nebo System Exclusive. Chcete-li tato data nahrát, musíte označit následující hodnoty - G-MIDI> FILTER Enable Control Change a Enable Exclusive. Vstupte do režimu Global/Media a ověřte toto označení položek.

Pozn.: Pomocí Param. MIDI Out na stránce G-MIDI> OUT zadejte, chcete-li zjistit, zda budou vysílány zprávy Control change nebo SysEx, při editaci parametrů Pan (CC#10), Volume (CC#7), nebo Send 1/2 level (CC#93 a CC#91).

Nahrávání změn interních parametrů

Můžete použít SysEx pro automatizaci interních KROSS efektů a parametrů Programu.

Povíme si, jak nahrát změny interního parametru. Jako příklad si povíme, jak lze využít změny parametru, nahrané na jinou stopu, pro úpravu parametrů inzerčního efektu (IFX1), aplikovaného na program stopy 1.

Pozn.: Chcete-li nahrávat zprávy System Exclusive, ověřte, že je značka Enable Exclusive u G-MIDI> FILTER. Vstupte do režimu Global/Media a ověřte toto označení položek.

1. Zvolte požadovaný program pro MIDI stopu 1, a nasměrujte ji na IFX1. Pak nahrajte frázi asi 16 taktů.

- Na stránce SEQ> PROG, pomocí „Program Select“ zvolte potřebný program pro MIDI stopu 01.
- Na stránce S-FX ROUTING> BUS, nasměrujte Track 01 Bus na IFX1. Potom na stránce S-FX ROUTING> IFX zvolte požadovaný efekt pro IFX1.
- Zvolte stopu 01 v Track Select. Potom stiskněte SEQUENCER ● (REC) button, a dále SEQUENCER ►/■ (start/stop) a nahrajte frázi asi 16 taktů.

2. Zvolte MIDI Track 09 v „Track Select“ a nahrajte změny parametru podle potřeby.

Pozn.: Pro náš příklad zvolte prázdnou stopu. Chcete-li nahrávat na MIDI stopu, která již obsahuje data, nastavte na stránce SEC> REC, Recording Setup na „Overdub“.

- Zvolte stopu 09 v Track Select. Stiskněte tlačítka SEQUENCER ● (REC) a SEQUENCER ►/■ (start/stop), a spusťte nahrávání.
- V příslušnou dobu při nahrávání nastavte parametr(y), které chcete nahrát v reálném čase. Na stránce S-FX ROUTING> IFX zvolte jiný efekt pro IFX1 a upravte hodnoty parametru efektu. Pozn.: Kromě změn efektových parametrů můžete také nahrát např. zvukové parametry. Blíže o parametrech, které lze nahrát, viz str. 152 Parameter Guide.

3. Zastavte nahrávání.

Pozn.: Zprávy SysEx se vždy nahrávají na aktuální stopu, zvolenou v Track Select. V příkladu jsou nahrány na MIDI stopu 9.

Pozn.: Na obrazovce editace událostí vidíte nahrané události Exclusive a jejich pozici. Události Exclusive se zobrazí jako „EXCL“.

Chcete-li vidět tyto události, přejděte na stránku S-TRACK EDIT a vyberte funkci MIDI Event Edit. Potom v dialogovém boxu Set Event Filters označte Exclusive a stiskněte tlačítko OK.



Události Exclusive nelze změnit na jiný typ události. Podobně nelze změnit jiné události na typ Exclusive.

4. Přejdete-li na stránku (např. S-FX ROUTING> IFX), která zobrazuje parametry, nastavené v reálném čase, můžete si prohlédnout nahrané změny, které vznikly přehráním songu.

Zprávy Exclusive, které lze nahrávat v reálném čase

Následující zprávy Exclusive budou nahrány v reálném čase. (Viz str. 152 Parameter Guide)

- Zprávy Exclusive, přijaté z externího MIDI zařízení.
- Změny parametrů v režimu Sequencer.
- Univerzální Exclusive zprávy Master Volume, přiřazené nožnímu pedálu.

Editace songu

U songu můžete rovněž aplikovat nejrůznější editaci. Dostupné typy editace jsou uvedeny níže.

Song

Load (Save) Template Song: Načte šablonu songu do songu (popř. uloží song jako šablonu). (viz str. 59)

Copy From Combination / Copy From Program: Zkopíruje nastavení zadané kombinace/programu do nastavení songu, který je aktuálně zvolen.

Copy From Song: Tímto příkazem zkopírujete všechna data nastavení a hudební data z určeného songu do aktuálně zvoleného songu.

Rename song: Přejmenuje zvolený song. Můžete použít až 24 znaků.

Delete Song: Touto operací vymažete aktuálně nahraný song.

FF/REW Speed: Umožňuje nastavit rychlost, s jakou se bude posouvat vpřed a vzad.

GM Initialize: Příkaz vyšle zprávu GM System On do režimu Sequencer a resetuje všechny MIDI stopy do stavu GM nastavení.

Set Song Length: Tímto příkazem změníte délku zadaného songu.

Stopy

Event Edit: Zde můžete editovat jednotlivé události MIDI dat.

Erase Track: Tímto příkazem vymažete data ze zvolené stopy.

Copy/Bounce Track: Příkazem Copy Track zkopírujete hudební data ze zdrojové stopy kopírování na jinou, zadanou stopu. Příkazem Bounce Track můžete kombinovat hudební data ze zdroje pro sloučení a cílových stop pro sloučení a tato kombinovaná data vložit do cílové stopy pro sloučení. Všechna hudební data ze zdroje budou vymazána.

Erase Measure: Tímto příkazem vymažete zadaný typ(y) hudebních dat ze zadaného rozsahu taktů. Příkaz Erase Measure můžete rovněž využít k odstranění pouze zadaného typu dat. Oproti příkazu Delete Measure nezpůsobí spuštění Erase Measure posunutí dalších taktů hudebních dat dopředu.

Delete Measure: Tento příkaz vymaže zadané takty. Jakmile spustíte příkaz Delete Measure, hudební data, následující za smazanými takty, se posunou vpřed směrem k počátku sekvence.

Insert Measure: Tímto příkazem vložíte zadaný počet taktů na zadanou stopu. Jakmile spustíte příkaz Insert Measure, hudební data, následující za místem vložení se odsunou.

Repeat Measure: Tímto příkazem se zopakuje vložení zvoleného počtu taktů v určeném počtu opakování. Jakmile spustíte příkaz Repeat Measure, takty se vloží za takt, určený v „To End of Measure“ a hudební data, následující za vloženými daty, budou posunuta zpět.

Copy Measure: Tento příkaz zkopíruje takty hudebních dat, které jste určili jako zdroj „From“, na začátek taktu, který jste určili jako umístění „To“. Jakmile spustíte příkaz Copy Measure, pak existující data stopy budou na cíli kopírování přepsána.

Move Measure: Tento příkaz posune určené takty dat performance do dalšího taktu.

Create/Erase kontroler: Příkaz Create Control vytvoří zprávu Control Change, Aftertouch, Pitch Bend nebo data tempa v zadané oblasti MIDI stopy nebo tempo stopy. Příkazem Erase Control vymažete data, jako Control Change, Aftertouch, Pitch Bend nebo tempo v zadané oblasti.

Quantize: Tento příkaz opravuje časování MIDI dat zadaného typu (data not, změny ovládání, aftertouch, pitch bend, změny programu, atd) ve stopě. Můžete také upravit synkopy.


Shift/Erase Note: Tímto příkazem posunete (přesunete) nebo vymažete zadaná čísla not na zadané MIDI stopě a v daném rozsahu taktů.

Modify Velocity: Tímto příkazem upravíte hodnotu dynamiky not v zadané oblasti, takže se budou měnit v čase podle zvolené křivky.

Rename Track: Tento příkaz přejmenuje zvolenou stopu. Můžete použít až 24 znaků.


Ukládání MIDI songu





Chcete-li mít jistotu, že vámi vytvořená data budou věrně reprodukována, doporučujeme je uložit příkazem Save All, který uloží současně i programy. Pokud jste však neměnili čísla programu nebo zvuků použitých v songu, pouhým uložením dat songu (.SNG) minimalizujete velikost dat.

 Jakmile vypnete nástroj, nastavení režimu Sequencer, nahrané songy a user data patternu budou ztracena.

1. Vložte SD kartu do SD slotu.

Kartu vložte štítkem nahoru, konektorem vpřed, do slotu a zatlačte ji, až si pevně sedne a uslyšíte cvaknutí.

 Karta musí být při vkládání správně natočena. Pokud ji zatlačíte v nesprávném směru, můžete poškodit slot nebo kartu, a data na ní budou ztracena.

2. Podržte tlačítko EXIT () a stiskem tlačítka SEQ () vstoupíte do režimu Global/Media.
3. Stiskněte tlačítko MENU a zvolte záložku MEDIA, tím vstoupíte na stránku MEDIA>FILE.
Tip: Pokud je zobrazena záložka GLOBAL v režimu Global/Media mode, stačí opět podržet tlačítko EXIT () a stiskem tlačítka SEQ () přejdete na záložku MEDIA.
4. Stiskněte tlačítko FUNCTION. Stiskem tlačítka PAGE– nebo PAGE+ zvolte Save All.
5. Stiskněte tlačítko MENU (OK).
Objeví se dialog Save All (PCG i SNG). Pokud chcete nastavit jméno, můžete tak učinit. (viz str. 124)
6. Stiskem tlačítka MENU (OK) uložíte (zapišete) data. Pokud již existují data pod stejným jménem, objeví se dotaz, zda je chcete přepsat. Jestliže je chcete přepsat, stiskněte tlačítko MENU (OK).

Uložení šablony songu

Pokud zde jsou zvuky nebo nastavení, která jsou používána pro songy často, je vhodné je uložit jako šablonu songu.

K tomu použijte funkci Save Template Song.

Pozn.: Uložená data obsahují nastavení pro programy, zvolené pro song, jako jsou parametry stopy, nastavení efektů a arpeggiatoru.

Použití efektů

Přehled efektů KROSS

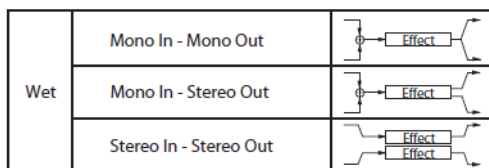
Můžete si zvolit ze 134 různých typů kvalitních, digitálních efektů. KROS nabízí pět inzertních efektů a dva Master efekty, současně se sekci mixu, která ovládá směřování těchto efektů. Všechny jsou stereo in/out.

Specifické parametry těchto efektů lze také ovládat v reálném čase kontrolery KROSS nebo přes MIDI, s využitím Dynamické modulace (Dmod), synchronizací k MIDI/Tempu, nebo společnými LFO aplikovat změny synchronizace na více modulačních efektů.

Effect I/O

Inzertní efekty

Inzertní efekty (IFX 1-5) jsou stereo-in/stereo-out. Pokud zvolíte Dry (nezpracovaný) pro parametr „Wet/Dry“, stereo vstupní signál půjde na výstup ve stereo, bez zpracování tímto efektem. Jestliže zvolíte Wet (zpracovaný), pak zpracovaný signál bude na výstupu jedním z následujících způsobů:



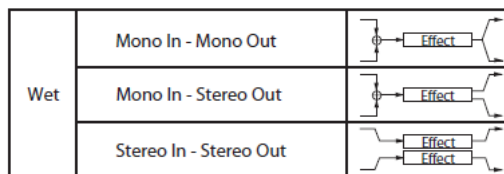
Inzertní efekt 1 může využít efekty S01: Stereo Compressor– S63: Rotary Speaker a D00: St.Mltband Limiter–D10: Rotary SpeakerOD

Inzertní efekty 2-4 mohou využít efekty S01: Stereo Compressor–S61: AmpSim – Tremolo a D00: St.Mltband Limiter–D09: Vocoder.

Inzertní efekt 5 může využít efekty S01: Stereo Compressor– S61: AmpSim – Tremolo.

Master Effects

Master efekty MFX1 a MFX2 jsou stereo-in/stereo out. Send1 a Send2 určuje úroveň sendu do Master efektů. S Master efekty, půjde na výstup pouze Wet (zpracovaný) signál. Signály na výstupu z Master efektů jsou nasměrovány na L/R sběrnici na výstupní úrovni, zadané v „Return1“ a „Return2“. Tyto výstupy se smíchají na výstupní sběrnici L/R (v každém režimu, na stránce FX ROUTING> BUS nebo MIXER). Volbou „000: No Effect“ výstup umlčíte. Zpracovaný signál bude na výstupu jedním z následujících způsobů, podle typu efektů.



Master efekt 1 může využít efekty S01: Stereo Compressor– S87: Phaser-Cho/Fling a D00: St.Mltband Limiter–D13: Early Reflections.

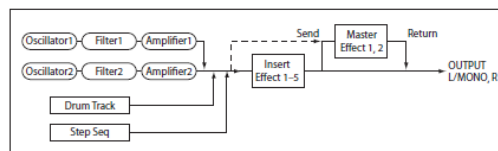
Master efekt 2 může využít efekty S01: Stereo Compressor– S120: Reverb-Gate.

Pozn.: Parameter Guide obsahuje bloková schémata pro každý jednotlivý efekt, která zahrnují vstupní/výstupní strukturu. (Viz str. 217 Parameter Guide)

Efekty v jednotlivých režimech

Režim Program

U programů můžete využívat inzertní efekty pro zpracování finálního zvuku stejným způsobem, jako používáte Filter a Amplifier pro zpracování zvuku oscilátorů (OSC 1 a 2). Poté použijte master efekty pro přidání zpracování prostoru, jako je reverb, a dotvoříte finální zvuk. Stejně efekty můžete použít rovněž na audio výstup bicí stopy a program krokového sekvenceru. Tyto hodnoty se nastavují pro každý program.

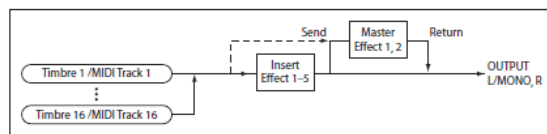


Režimy Combination a Sequencer

V režimech Combination a Sequencer můžete využít inzertní efekty ke zpracování zvuku každého timbrálu/stopy programu. Pak můžete využít master efekty k vytvoření celkové ozvěny, a celkovým efektem se doladí finální úpravy.

V režimu Combination mode můžete tato nastavení provést pro každou kombinaci, a v režimu Sequencer totéž provést pro každý song.

V režimu Sequencer mode můžete přepínat efekty nebo upravit efektové parametry a tyto změny nahrát, takže se efekty budou přepínat automaticky, popř. i upravovat efektové parametry automaticky, jak pokračuje přehrávání songu.



Externí vstup (nebo audio in)

Efekty můžete aplikovat na externí audio vstup v libovolném režimu: Program, Combination nebo Sequencer. Chcete-li zadat efekty, které chcete použít, proveďte obecné

nastavení vstupu KROSS v G-SET (jako globální nastavení), nebo použijte individuální parametry každého režimu a zadejte nastavení BUS nebo Send. (viz „Nastavení efektů pro audio vstup“ na str. 71)

Podle typu efektů, které používáte na externí audio vstup a na jejich nastavení, může dojít ke zpětné vazbě. V tom případě upravte nastavení úrovní na vstupu/výstupu a nastavení efektů. Dbejte opatrnosti, zvláště u high-gain efektů.

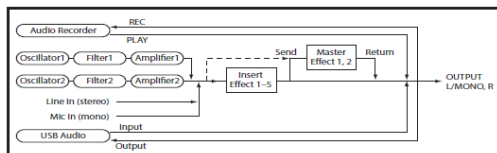
Audio rekordér

Audio rekordér nahrává zvuk po zpracování efekty, zadanými v režimu Program, Combination, nebo Sequencer.

Efekty nelze aplikovat na zvuk, přehrávaný v audio rekordéru.

Pad Sampler, USB Audio

Efekty nelze aplikovat na přehrávání pad sampleru, ani na audio vstup z USB.



Směrování a nastavení efektů

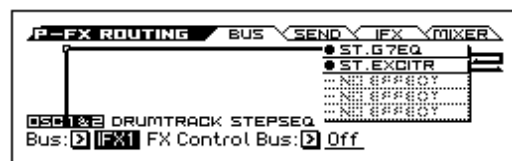
Směrování umožňuje zadat, jak bude zvuk propojený v jednotlivých efektech. V každém režimu můžete zadat nastavení oscilátorů programu, timbrálů kombinace a stop songů.

Nyní si povíme o tom, jak nastavit směrování v každém režimu, a jak editovat nastavení efektů.

Nastavení efektů programu

Směrování

1. Vstupte na stránku P-FX ROUTING> BUS.



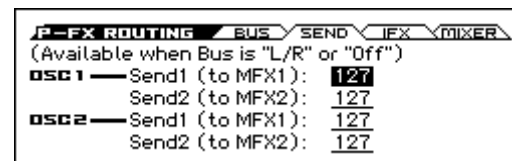
2. „Bus (Bus Select)” určuje sběrnici, na kterou budou vysílány výstupy oscilátorů. Zde zvolíme IFX1, takže výstup oscilátorů půjde do inzerčního efektu 1. L/R: Výstup oscilátoru nepůjde do inzerčních efektů. Obejde celkový efekt a poté půjde do OUTPUT L/MONO a R.

IFX1–IFX5: Výstup oscilátoru bude vyslán do inzerčního efektu 1–5.

Off: Výstup oscilátoru nebude vyslán ani do OUTPUT L/MONO či R, ani do inzerčních efektů 1–5. Zvolte, pokud chcete vysílat zvuk přímo do master efektů na Send úrovních, zadaných parametry Send1 (to MFX1) nebo Send2 (to MFX2) (na stránce P-FX ROUTING> SEND).

3. Pokud jste zvolili L/R nebo Off v kroku 2, můžete využít parametry Send1 (to MFX1) a Send2 (to MFX2) jednotlivých oscilátorů pro nastavení úrovní Send level ma master efekty.

Toto nastavení provedete na stránce P-FX ROUTING> SEND.



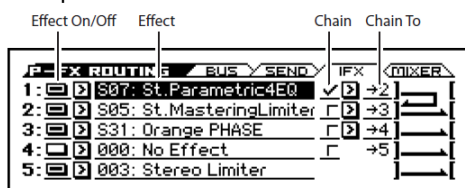
Je-li Bus (Bus Select) nastaven na IFX1–5, hodnoty Send level na výstupu každého inzerčního efektu do master efektů, jsou zadány podle parametrů S1 (Send1) a S2 (Send2) (na stránce P-Fx Routing Mixer). (viz krok 6 v následující sekci „Inzerční efekty”)

4. „FX Control Bus” vysílá výstup oscilátorů 1 a 2 na řídicí sběrnici FX.

Využijete, chcete-li použít jiný zvuk k ovládání zvuku na vstupu do efektu. K ovládání efektů lze využít dvě FX sběrnice. (viz „FX Control Bus” na str. 209 Parameter Guide).

Inzertní efekty

1. Vstupte na stránku P-FX ROUTING> IFX.



2. V oblasti Effect, zvolte jednotlivé inzertní efekty, které chcete použít.

Po stisku tlačítka ENTER vyberte ze seznamu.

Tip: Příkazem „Copy Insert Effect“ využijete ke kopírování nastavení efektu z jiného efektu. Funkce „Swap Insert Effect“ umožňuje změnit (např.) inzertní efekty 1 a 5.

3. Inzertní efekt zapnete v oblasti Effect On/Off.

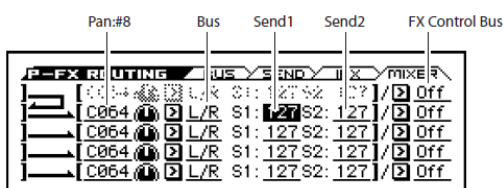
S každým stiskem tlačítka ENTER, se za/vypne inzertní efekt. Je-li vypnutý, bude výsledek stejný, jako když zvolíte 000: No Effect, zvuk na vstupu půjde na výstup beze změny.

4. Zadejte nastavení řetězce.

Je-li značka u Chain, pak bude inzertní efekt zapojený sériově. Nastavte parametr Chain To na „→2“.

Je-li →2 zvolený, inzertní efekty budou zapojeny do série, v pořadí IFX1 → IFX2.

5. Vstupte na stránku P-FX ROUTING> MIXER.



6. Nastavte parametry „Pan:#8“, „Bus (Bus Select)“, „FX Control Bus“, „Send1“ a „Send2“, určující panorama a směrování signálu, následujícího za inzertním efektem.

Je-li Chain na On, bude použito nastavení, následující za posledním inzertním efektem. (FX Control Bus je výjimka)

Pan: #8: Určuje panorama.

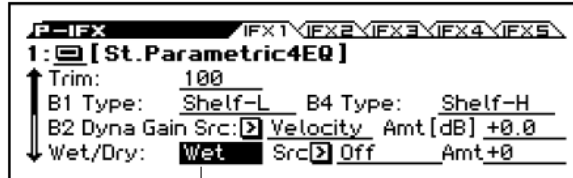
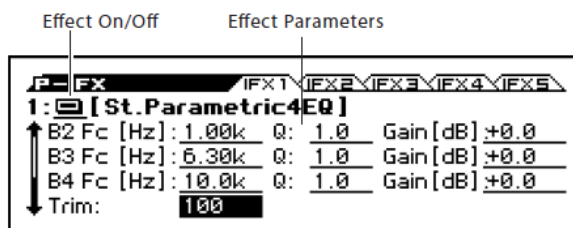
Bus (Bus Select): Určuje cílový výstup. Běžné nastavení je zde L/R.

Send1, Send2: Určuje send level u master efektů. Pro náš příklad zde nastavte 127.

FX Control Bus: Zvuk, který projde inzertním efektem, je pak vyslán na sběrnici FX Control. To umožňuje využít jiný zvuk k řízení vstupu do efektu. Navíc můžete použít dvě FX Control sběrnice, což poskytuje širokou paletu možností pro ovládání efektů. (viz „FX Control Bus“ na str. 209 Parameter Guide).

7. Na stránce P-FX ROUTING> IFX upravte parametry zvoleného inzertního efektu.

Hodnoty parametrů zadáte na stránkách P-IFX> IFX 1–5.



Wet/Dry

Za/vypnutí efektu: Za/vypnutí inzertního efektu. Propojeno se stavem on/off na stránce P-FX ROUTING> IFX.

Bliže o parametrech každého efektu, viz str. 217 a další, v Parameter Guide.

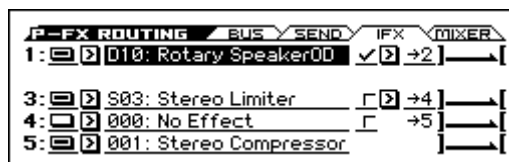
Dvojité efekty

Double-size efekty (D00: St.Mltband Limiter–D13: Early Reflections) využívají dvojnásobnou oblast pro zpracování než jiné efekty.

D00: St.Mltband Limiter–D10: Rotary Speaker OD lze použít s inzertním efektem 1, D00: St.Mltband Limiter–D09: Vokodér lze použít s inzertním efektem 2–4, a D00: St.Mltband Limiter–D13: Early Reflections lze použít s master efektem 1.

Když použijete dvojitý efekt, bude následující číslo efektu nedostupné. Např. pokud jste zvolili dvojitý efekt pro IFX1, nelze použít také efekt IFX2.

Příklad, kdy je zvolen dvojitý efekt pro IFX1



Master efekty

1. Nastavení „Send1“ a „Send2“ (na stránce P-FX ROUTING> SEND nebo P-FX ROUTING> MIXER) určují vstupní úroveň master efektů. Pokud jsou „Send1“ a „Send2“ nastaveny na 0, do master efektů nevstoupí žádný signál. „Send1“ odpovídá MFX1 a „Send2“ pak MFX2.

2. Vstupte na stránku P-MFX> SETUP.



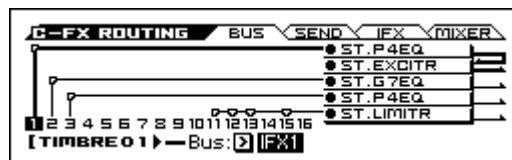
3. Pro MFX1 a MFX2 zvolte nezávislé master efekty.
Procedura je stejná, jako když volíte inzertní efekt.
(viz „Inzertní efekty“)
Pozn.: Double-size efekty lze zvolit pouze pro MFX1. (viz „Double-size efekty“)
4. Stiskem vypínače On/Off zapnete Master efekt.
Master efekt se za/vypne při každém stisku tlačítka.
V případě Off, bude výstup z master efektu umlčený.
5. Pomocí „Return 1“ a „Return 2“ nastavte výstupní úroveň master efektů.
Pozn.: U nastavení „Wet/Dry“ každého efektu, značí hodnota Wet výstupní úroveň toho efektu. Na výstupu nebude vstupní signál. Tato hodnota je násobkem hodnoty return (kde Return = 127 jako x1.0) a určuje aktuální výstupní úroveň master efektu.
6. Na každé ze stránek MFX1 a MFX2, můžete editovat efektové parametry. (viz str. 7, „Inzertní efekty“)

Nastavení efektů kombinace nebo songu

V režimech Combination a Sequencer můžete zadat, jak bude každá barva nebo stopa směřována do inzertních efektů, master a total efektů. Procedura nastavení je v obou režimech obdobná. Nyní si vysvětlíme proceduru pro režim Combination mode.

Směrování

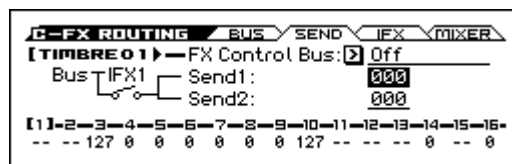
1. Vstupte na stránku C-FX ROUTING> BUS.



2. „Bus (Bus Select)“ určuje sběrnici, na kterou budou vysílány výstupy timbrálů. Chcete-li, aby výstup timbrálu šel na vstup do inzertního efektu 1, zvolte IFX1.

Na displeji vidíte směrování, inzertními efekty a nastavení řetězce. V našem příkladu, T01 (timbre 1) využívá IFX1 a 2. T02 využívá IFX3, T03 využívá IFX4, a T11, T12, T13 a T15 využívají IFX5.

3. Vstupte na stránku C-FX ROUTING> SEND.



Pomocí Send1 a Send2 zadejte úroveň sendu každého timbrálu do master efektů.

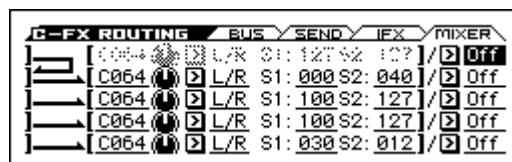
Toto nastavení je dostupné pouze, je-li Bus (Bus Select) nastaven na L/ R nebo Off.

Pozn.: Aktuální úroveň sendu je určena vynásobením této hodnoty, hodnotou Send 1 nebo Send 2 pro oscilátory

1 a 2 v programu, zvoleném pro timbrál. Pokud je S1 (Send1) nebo S2 (Send2) programu na 0, bude aktuální úroveň 0, dokonce i když zvýšíte Send level.

Jestliže je Bus (Bus Select) na IFX1–IFX5, určuje nastavení S1 (Send1) a S2 (Send2) (C-FX1 ROUTING> MIXER), pak nastavení za inzertním efektem určuje send level do master efektů.

4. Vstupte na stránku C-FX ROUTING> MIXER.

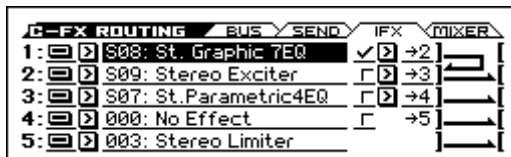


FX Control Bus vysílá výstup timbrálu na FX sběrnici. Toho využijete, pokud chcete využít různé zvuky k ovládání vstupu do efektu.

K ovládání efektů lze využít dvě FX sběrnice, což nabízí mimořádnou flexibilitu. (viz „FX Control Bus“ na str. 209 Parameter Guide).

Inzertní efekty

1. Vstupte na stránku C-FX ROUTING> IFX.



2. Zvolte inzertní efekt v IFX1–5 a upravte nastavení.
3. Vstupte na stránku C-IFX. Na každé ze stránek IFX1–5, můžete editovat efektové parametry. Tato nastavení lze provést stejným způsobem jako u programu. (viz str. 69)

MIDI MIDI využijete k ovládání dynamické modulace (Dmod) každého efektu a „Pan (CC#8)“, „Send1“, a „Send2“ za inzertním efektem. Tato nastavení jsou ovládána na MIDI kanálu, zadaném „Ctrl Ch“. Pro timbrály, směrované do inzertního efektu, vidíte napravo od čísla kanálu Ch01–16 symbol „*“. Pokud směrujete více timbrálů s nastavením různých MIDI kanálů, můžete zde zadat kanál, na kterém chcete ovládat.

Master efekty

Tato nastavení lze provést stejným způsobem jako u programu. (viz str. 69)

MIDI Dynamickou modulaci (Dmod) master efektů a celkového efektu ovládáte na MIDI kanálu, zadaném pomocí „Ctrl Ch.“

Nastavení efektů pro audio vstup

KROSS efekty můžete aplikovat na externí audio vstup z konektoru LINE IN nebo MIC IN, a nahrát do audio rekordéru nebo Pad sampleru, dále můžete aplikovat efekt na mikrofonní nebo linkový vstup, společně s programem či kombinací, kterou právě hrajete. Krom toho můžete použít efekt vokodér (D09: Vocoder), který používá externí mikrofonní vstup k ovládání interního zvuku.

Obvykle je nastavení režimu Global/Media, na stránce G-INPUT> AUDIO IN sdílené. Ve speciálních případech, např. když chcete mít specifické nastavení pro mikrofón vokálu, můžete provést individuální nastavení pro program, kombinaci, nebo song MIDI sekvenceru.

Směrování

1. V sekci REALTIME CONTROLS zvolte AUDIO IN 2 a tlačítkem SWITCH (MIC/LINE) zadat vstupní konektor, který chcete aktivovat, buď Mic (LEDka svítí) nebo Line (LEDka nesvítí). Chcete-li uložit editované nastavení, stiskněte „WRITE“ (tlačítko MENU) v okně, které vyjede, jakmile pohnete spínačem nebo ovladačem.
2. V sekci REALTIME CONTROLS zvolte AUDIO IN 1 a ovladačem KNOB 1 (GAIN) upravte vstupní zesílení na odpovídající úroveň.
3. V sekci REALTIME CONTROLS zvolte AUDIO IN 1 a ovladačem KNOB 2 (MFX2/REVERB) upravte Send level u Master efektu 2. U připravených zvuků je přiřazen Master efektu 2 buď typ efektu reverb nebo delay.
4. Chcete-li získat přístup k podrobnějšímu nastavení, stiskněte tlačítko FUNCTION („QUICK SETTING“) v okně, které vyjede, když pohnete tlačítkem nebo ovladačem v kroku 1, 2 nebo 3.



5. „Bus (Bus Select)“ určuje sběrnici, na kterou bude vyslán vstupní audio signál. Pokud např. chcete poslat výstup ze zařízení, zapojeného do LINE IN, na vstup do inzertního efektu 1, zadejte IFX1 jako Bus (Bus Select) při výběru směrování.
6. Pomocí Send1 a Send2 zadejte send level ze vstupu do master efektů. Tato nastavení jsou dostupná pouze, je-li Bus Select nastaven na L/ R nebo Off. Pokud je Bus Select na IFX1–5, tak úroveň sendu do master efektů je dána Send1 a Send2 (na stránce FX ROUTING> SEND) po průchodu signálu inzertními efekty.

⚠ Podle typu efektů, které používáte na externí audio vstup a na jejich nastavení, může dojít ke zpětné vazbě. V tom případě upravte nastavení úrovní na vstupu/výstupu a nastavení efektů. Dbejte opatrnosti, zvláště u high-gain efektů.

7. Level parametr určuje úroveň externího audio signálu, který je na vstupu. Běžná hodnota je 127.
8. FX Control Bus vysílá audio vstup na FX sběrnici. Toho využijete, pokud chcete využít různé zvuky k ovládání vstupu do efektu. K ovládání efektů lze využít dvě FX sběrnice, což nabízí mimořádnou flexibilitu. (viz „FX Control Bus“ na str. 209 Parameter Guide).
-  Pokud chcete uložit upravená nastavení KROSS, musíte spustit funkci Write. To provedete tlačítkem PAGE+ (WRITE G-SET) v dialogovém boxu AUDIO IN -QUICK SETTING.
-  Nastavení zesílení (Gain) na vstupu můžete uložit v režimu Global/Media. Ačkoliv zde můžete editovat nastavení na stránce AUDIO IN nebo v dialogovém boxu QUICK SETTING v každém režimu, nelze je uložit jako individuální pro program, apod.
9. Pokud chcete využít nastavení vstupu v režimu Global/Media mode i v jiných režimech, označte G-SET na stránce „AUDIO IN“ u každého režimu. Chcete-li použít individuální nastavení vstupu v režimu Program, Combination a Song, zrušte tuto značku.

Dynamická modulace (Dmod)

Dynamická modulace (Dmod) umožňuje využít MIDI zprávy, nebo kontrolery KROSS k ovládání konkrétních efektových parametrů.

Jiný způsob ovládání efektových parametrů je použit MIDI/Tempo synchronizaci, která umožňuje synchronizovat LFO rychlost modulačního efektu nebo delay time u Delay efektu, k tempu arpeggiatoru nebo sekvenceru.

(viz „Dynamická modulace (Dmod) a Synchronizace tempa“ na str. 208 Parameter Guide).

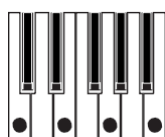
Funkce arpeggiatoru

Využití arpeggiatoru během hraní

Arpeggiator je funkce, která automaticky generuje arpeggia (patterny jednotlivých not, oddělených z akordu). Většina arpeggiatorů začne znít, jakmile zahrajete akord na klaviaturu.



Zahraný akord na klaviaturu bude znít v arpeggiu (rozloženě)



Arpeggiator KROSS je také polyfonní a může vyrábět variace akordových transformací nebo frází, založených na výšce nebo rytmu, podle toho, jak hrajete. Tyto funkce umožňují využít arpeggiator ke hraní širokou paletou patternů, včetně bicích nebo basových frází, a kytarových či klávesových doprovodných riffů. Vyplatí se také používat arpeggiator jako součást zpracování zvuku, při tvorbě jemných pohybů padů, zvuku syntezátoru, nebo zvukových efektů.

Dvojitý arpeggiator u KROSS umožňuje využít současně patterny arpeggia v režimech Combination a Sequencer. Výhody toho oceníte v celé řadě případů, včetně oddělených arpeggio patternů pro bicí program, a jiných, aplikovaných na basový program, nebo při využití rozdělené klaviatury či dynamiky pro přepínání arpeggio patternů.

KROSS nabízí pět presetů arpeggio patternů: standardní UP, DOWN, ALT1, ALT2 a RANDOM. Můžete si vytvořit a uložit 1028 vlastních user patternů. Nastavení z výroby obsahuje širokou nabídku patternů arpeggia, uložených v těchto user pamětech. (viz str. 78)

Použití arpeggiatoru v režimu Program

Zapnutí/ vypnutí arpeggiatoru

1. Stiskem PROG vstoupíte do režimu Program, kde zvolíte program. Blíže viz „Výběr programů“ na str. 27.



2. Stiskem tlačítka ARP (LEDka se rozsvítí) zapnete arpeggiator.
3. Jakmile zahrajete na klaviaturu, spustí se šablona arpeggiatoru.
4. Dalším stiskem tlačítka ARP arpeggiator vypnete (tlačítko zhasne).

Pokud právě hraje šablona, zastaví se.

Pozn.: Stav on/off se ukládá při zápisu programu.

Změna tempa

- V sekci REALTIME CONTROLS, zvolte TEMPO a ovladačem KNOB 1 (TEMPO) nebo tlačítkem SWITCH (TAP) upravíte tempo.


Tempo lze nastavit v rozsahu 040.00–300.00 bpm. LEDka tlačítka SWITCH bliká ve čtvrtovém intervalu.

Pozn.: Nastavení tempa se rovněž ukládá při zápisu programu.

Pozn.: Rychlost přehrávání arpeggia je zadána pomocí Resolution (na stránce PROG> ARP nebo P-ARP> SETUP).

Pozn.: Na stránce P-INPUT/CTRL> CONTROLLERS můžete použít kolečko VALUE nebo kurzorová tlačítka a upravit nastavení.

Tip: Tempo můžete ovládat i z externího MIDI zařízení. (viz str. 117)

 Je-li KROSS nastaven na synchronizaci k externímu zařízení, nelze nastavit tempo KROSS samotného.

Arpeggiator kontroler (MOD)

Můžete definovat dobu trvání, intenzitu a rytmiku arpeggiováných not.

1. Vstupte na stránku PROG> ARP.
Stiskem tlačítka PAGE+ nebo PAGE– zvolte stránku.
2. Tlačítka ◀▶▲▼ zvolte následující parametr, který chcete editovat.
3. Kolečkem Value upravíte hodnotu.

Arpeggiator ovládá: [GATE], [VEL], [SWING]



Změna trvání not arpeggia

- Výběrem kontroleru arpeggiátoru [GATE] a zadáním této hodnoty, můžete změnit dobu trvání arpeggiováných not. Záporné hodnoty „-“ noty zkrátí a kladné „+“ je prodlouží. Pokud je zde 00, délka noty je zadána parametrem Gate programu (na stránce P- ARP> SETUP).

Pozn.: Vyplatí se nastavit parametr Release na stránce PROG> TONE.

Pozn.: Můžete také změnit dobu trvání arpeggiováných not nastavením ARP-GATE (ovladačem KNOB 2) v řádku TEMPO sekce REALTIME CONTROLS. (Viz str. 305 v Parameter Guide)

Změna síly úhozu not arpeggia

- Výběrem kontroleru arpeggiátoru [VEL] (Velocity) a zadáním této hodnoty, můžete změnit sílu úhozu arpeggiováných not. Záporné hodnoty „-“ noty zeslabí a kladné „+“ je zesílí. Pokud je zde 00, délka noty je zadána parametrem Velocity programu (na stránce P-ARP> SETUP).

Pozn.: Vyplatí se nastavit parametry Cutoff, Resonance a EG Intensity na stránce PROG> TONE.

Přidání funkce shuffle šabloně arpeggia

- Výběrem kontroleru arpeggiátoru [VEL] (Velocity) a zadáním této hodnoty, můžete změnit časování lichých arpeggiováných not směrem vpřed a vzad. Záporná hodnota „-“ posune liché noty směrem vzad; kladná „+“ naopak vpřed. Je-li ovladač uprostřed (12 hodin), bude časování dáno parametrem programu „Swing“ (na stránce P-ARP> SETUP).

Pozn.: Swing však nemá žádný vliv na šablony presetu.

Výběr patternu arpeggia a nastavení operací

Na stránce PROG> ARP můžete zvolit šablonu arpeggia a určit, jak bude arpeggiátor fungovat.

- Vstupte na stránku PROG> ARP.
- Tlačítka ◀▶▲▼ zvolte následující parametr, který chcete editovat.
- Kolečkem Value upravíte hodnotu. Stiskem ENTER přepnete nastavení značky.

Výběr patternu arpeggia

- V oblasti Arpeggio Pattern Select zvolte pattern arpeggia.

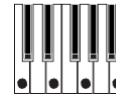
Preset: UP—Preset: Vyberte šablonu arpeggia buď RANDOM nebo 0000-1023.

Dle nastavení z výroby je k dispozici celá řada patternů arpeggia, uložených do 0000-1023.

Preset: UP



Preset: DOWN



Preset: ALT1



Preset: ALT2



Preset: RANDOM




Hraní s arpeggiem přes více oktáv

- Parametrem Octave zadejte rozmezí 1–4 oktáv, ve kterém bude arpeggio generováno.



Změna notové hodnoty arpeggiovaných not

- Parametr Resolution umožňuje nastavit notové hodnoty pro arpeggio, v rozsahu od .

Jak bude znít arpeggio podle výšky tónů zahraného akordu

- Parametrem Sort můžete určit, zda budou noty arpeggia hrát v pořadí podle výšky v akordu (bez ohledu na pořadí aktuálně zahráných not), nebo v pořadí, v jakém jsou tóny zahrány.
Checked: arpeggio bude hrát každou notu v pořadí podle výšky, bez ohledu na pořadí, v jakém byly noty zahrány.
Unchecked: arpeggio bude spouštět každou notu v pořadí, jak byly aktuálně zahrány.



Nastavení arpeggia, aby znělo dál, i když uvolníte klávesy

- Parametr Latch umožňuje zadat, zda bude arpeggio hrát dále, i když jste uvolnili hrané klávesy, nebo zda se arpeggio zastaví.
Checked: Arpeggio bude znít dál, i když jste již sejmuli ruce z kláves.
Unchecked: Arpeggio se zastaví, jakmile uvolníte klávesy.

Synchronizace arpeggiatoru k časování klaviatury

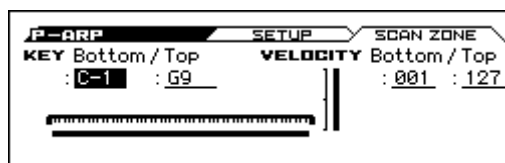
- The Key Sync. parametr umožňuje zadat, zda se arpeggio spustí ve chvíli, kdy hrajete na klávesy, nebo zda bude hrát vždy synchronně k tempu MIDI Clock.
Checked: Pattern arpeggia se spustí, jakmile stisknete klávesu. Toto nastavení se hodí, když chcete spustit arpeggio od začátku taktu, jak hrajete v reálném čase.
Unchecked: Arpeggiator bude synchronizován k časování MIDI hodin.

Mají-li znít noty arpeggia a hrané noty současně

- Parametr Keyboard umožňuje zadat, zda budou noty, zahrané na klaviaturu znít spolu s notami arpeggiatoru.
Checked: Budou znít noty arpeggiatoru i noty, hrané na klaviaturu.
Unchecked: Budou znít jen noty arpeggia.

Zadání zóny, ve které bude arpeggiator fungovat

Na stránce P-ARP> SCAN ZONE můžete zadat rozsah not (kláves) a dynamiky, kde bude arpeggiator fungovat.



Použití arpeggiatoru v režimu Combination

V režimu Combination nabízí KROSS dvojitý arpeggiator, který umožňuje spouštět dvě šablony arpeggia současně.

- V režimu Combination vyberte šablonu. (Viz „Výběr kombinací“ na str. 45)
- S každým stiskem tlačítka ARP se za/vypne arpeggiator.

Tip: Jak volíte různé kombinace, zjistíte, že LEDka přepínače ARP ON/OFF u některých kombinací svítí. (viz "Navázání arpeggiatoru na programy nebo kombinace" na str. 77).

- Je-li arpeggiator aktivní, arpeggio začne hrát, jakmile stisknete klávesu.

U některých kombinací nebo songů, podle nastavení arpeggiatoru A a B, se arpeggiator nespustí, dokonce ani když zapnete ARP a zahrajete na klaviaturu. (viz str. 77)

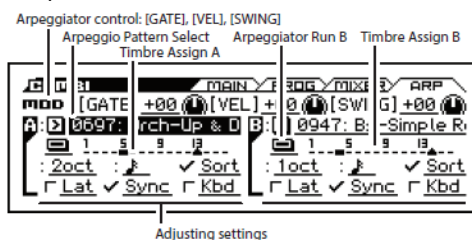
- V sekci REALTIME CONTROLS, zvolte TEMPO a ovladačem KNOB 1 (TEMPO) nebo tlačítkem SWITCH (TAP) upravíte tempo.

Tlačítko ARP a ovladač KNOB 1 (TEMPO) a tlačítko SWITCH (TAP) v řádku TEMPO sekce REALTIME CONTROLS se aplikují na oba arpeggiatory A i B. Jejich stav se ukládá při zápisu kombinace.

Výběr patternu arpeggia a jeho nastavení

Můžete zvolit šablonu arpeggia a určit, jak bude arpeggiator fungovat.

- Vstupte na stránku COMBI > ARP.



- Všimněte si, jak se arpeggio mění, dle popisu v „Ovládání arpeggiatoru (MOD)“ na str. 73, a „Výběr šablony arpeggia a nastavení operací“ na str. 74.

Výběr arpeggiator(ů), které poběží

Parametrem Arpeggiator Run určíte arpeggiator(y), který chcete spustit. Arpeggiator(y), který je zapnutý, funguje, je-li zapnuté tlačítko ARP.

Ovšem, arpeggiator bude hrát timbrál, jen když bude v tabulce za boxy přiřazen arpeggiator A nebo B timbrálu: T 1–16. Tato nastavení můžete změnit v C-ARP> ASSIGN na stránce Arpeggiator Assign. (viz str. 76)

Arpeggiator-A, Arpeggiator-B

Pro každý arpeggiator A i B, můžete určit nastavení pro Pattern Select, Resolution, Octave, Sort, Latch, Key Sync a Keyboard (viz str. 74)

Nastavení arpeggiatoru v režimech Combination a Sequencer

V režimech Combination a Sequencer můžete využít oba patterny arpeggiatorů současně, díky duálnímu arpeggiatoru KROSS. Nastavení v každém z těchto režimů lze určit podobně.

Následující příklad informuje, jak provést nastavení v režimu Combination.

Funkce duálního arpeggiatoru umožňují následující věci.

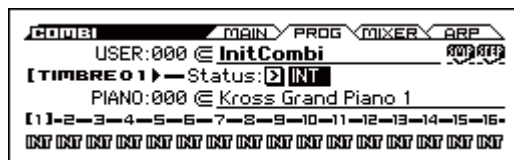
- Arpeggiator přiřadte každému timbrálu. Vyberte z Off, (arpeggiator) A, nebo (arpeggiator) B. →krok 5
- Nezávisle určíte, zda poběží A i B. →krok 6
- Zvolte pattern arpeggia a nastavte parametry nezávisle pro A i B. →krok 7
- Zvolte nastavení na stránce Select Scan Zone, takže můžete použít k přepínání mezi normálním hraním a arpeggiem rozsah klaviatury nebo dynamiku hry, popř. přepínat mezi arpeggiatory A a B. →krok 8
- Proveďte nastavení těch timbrálů, které budou umlčeny s vypnutým arpeggiatorem a budou znít jen, je-li arpeggiator zapnutý. →krok 10

Nastavení arpeggiatoru

1. Zvolte stránku COMBI > PROG.

Zvolte programy pro timbrály, které chcete použít. V našem příkladu zvolte požadovaný program pro timbrály 1–4.

Pro timbrály, které chcete použít, nastavte jejich Status na INT. Např. pro timbrály 1–4 a Off pro timbrály 5–16.



2. Vstupte na stránku C-TIMBRE> MIDI.

Nastavte MIDI kanál tak, aby odpovídal Gch nebo globálnímu MIDI kanálu (v G-MIDI> BASIC, na stránce MIDI Channel). Pro timbrály 1-4 nastavte MIDI Channel na Gch.



3. Vstupte na stránku C-ARP> ASSIGN.



4. Hodnotou „Temp” zadáte tempo.

Platí totéž jako u programu. Samozřejmě, tempo je sdílené oběma arpeggiatory A i B.

5. Proveďte nastavení „ARP Assign”.

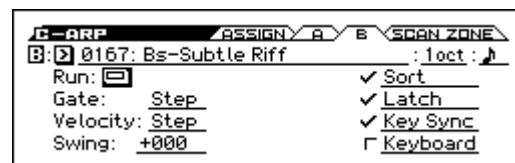
Přiřadte arpeggiatoru A nebo B odpovídající timbrály. Každý timbrál bude znít v tom arpeggiatoru, kterému byl přiřazen.

6. Na stránkách C-ARP> A, B nastavte parametr Run (Arpeggiator Run).

Zapněte u arpeggiatoru(ů), které chcete spustit. Označený arpeggiator(y) funguje, je-li zapnuté tlačítko ARP.

S nastavením, které vidíte na displeji, pro kroky 2 a 3, zapnutím tlačítka ARP spustíte arpeggiator A pro timbrál 1, a arpeggiator B pro timbrály 2 a 3. Je-li tlačítko ARP vypnuté, timbrály 1–4 budou znít ve vrstvách.

Pokud mají všechny timbrály status ARP Assign na Off, nebo není označen Arpeggiator Run, arpeggiator nebude fungovat.



7. Na stránkách C-ARP> A, B nastavte parametry arpeggiatorů A a B.

Parametry pro A a B jsou stejné, jako pro program. (viz str. 74)

8. Na stránce Scan Zone A/B zadáte rozsah, ve kterém budou arpeggiatory A a B fungovat.

Parametry pro A a B jsou stejné, jako pro program. Můžete využít rozsah na klaviatuře nebo dynamiky, chcete-li použít jeden či oba arpeggiatory, nebo k přepínání mezi arpeggiatory A a B. Parametry na stránkách C-ZONE/DELAY> KEY ZON a VEL ZONE nastavíte rozsah klaviatury a dynamiky, ve vzájemném poměru, takže tvoříte různé variace.

9. Pokud si přejete uložit nastavení editované kombinace do interní paměti, vypněte ochranu paměti v režimu Global/ Media a kombinaci uložte. (viz str. 116, 122)

10. Nastavení „Status“, „MIDI Channel“ a „Arp Assign“, uvedené na displeji, v krocích 1 až 3 lze provést tak, že určité timbrály budou znít pouze, je-li arpeggiator zapnutý a budou umlčeny, je-li vypnutý.

Kombinace PIANO: 032 Piano Trio

Ačkoliv jde o poněkud sofistikovanou techniku editace, popíšeme nastavení jedné z presetových kombinací jako příklad.

Když zahrajete v určité oblasti klaviatury, kombinují se zde dvě nastavení, takže arpeggiator přehraje arpeggio jinými zvuky než klaviatura, anebo budou zvuky, využívané arpeggiátorem zcela mlčet, je-li arpeggiator vypnutý.

Před hraním se ujistěte, že je globální MIDI kanál (GMIDI> BASIC MIDI Channel) nastaven na 01.

Zvolte kombinaci PIANO: 032 Piano Trio, zapněte tlačítko ARP a hrajte. Aby byl arpeggiator lépe slyšitelný, vypněte tlačítko DRUM TRACK.

- Arpeggiator A je přiřazen timbrálům 2, 3 a 14 (na stránce COMBI> ARP). Když hrajete na klávesy dle šablony basového riffu arpeggia, budou znít timbrály 2 a 3.
- A Bottom Key a Top Key (na stránce C-ARP> SCAN ZONE) jsou nastaveny tak, že arpeggiator A bude fungovat pouze pro noty C4 a nižší.
- Arpeggiator A je také přiřazen timbrálu 14, ale tak, že budou timbrály 2 a 3 znít jen, je-li arpeggiator zapnutý.
Všimněte si nastavení timbrálů 2, 3 a 14.

Timbrál	Stav	MIDI kanál	Assign
2, 3	INT	02	A
14	Off	Gch	A

- Je-li arpeggiator vypnutý, při hraní na klávesy bude znít timbrál(y), nastavený na Gch nebo na globální MIDI kanál (v tomto případě 01). Jelikož je MIDI kanál timbrálů 2 a 3 nastaven na 02, nebude znít. Timbrál 14 je nastaven na Gch, ale jelikož „Status“ je Off, také nebude znít.
- Noty z libovolného MIDI kanálu s přiřazeným timbrálem budou spouštět arpeggiator. V tom případě to bude MIDI kanál 02 a Gch (globální MIDI kanál). Je-li arpeggiator zapnutý, hrou na klaviaturu se spustí arpeggiator A, s přiřazeným timbrálem 14 (Gch). Timbrály 2 a 3 budou znít s arpeggiátorem. Jelikož Status timbrálu 14 je Off, nebude znít.
- Je-li Status timbrálu 14 na Off, nebude znít, bez ohledu na to, zda je arpeggiator zapnutý nebo vypnutý. Jde tedy o to, že timbrály 2 a 3 budou znít pouze tehdy, je-li arpeggiator zapnutý.

Kombinace BASS: 035 Jazzy Guitar

Před hraním se ujistěte, že je globální MIDI kanál (GMIDI> BASIC MIDI Channel) nastaven na 01.

Zvolte kombinaci BASS: 035 Jazzy Guitar, zapněte tlačítko ARP a hrajte.

- Arpeggiator A je přiřazen timbrálům 6-8 a arpeggiator B přiřazen timbrálům 4, 5 a 9. Stisknete-li libovolnou notu na celé klaviatuře, bicí programy timbrálů 6–8 budou znít šablonou arpeggia arpeggiatoru A. Budete-li hrát na klaviaturu pod H3, bude slyšet basová linka arpeggia, kde hrají basové programy s timbrály 4, 5 a 9.
- U arpeggiatoru A jsou parametry „Bottom Key“ a „Top Key“ (na stránce C-ARP> SCAN ZONE) nastaveny tak, že arpeggiator A bude fungovat pouze na celé klaviatuře.
- Parametry B Bottom Key a Top Key (na stránce C-ARP> SCAN ZONE) jsou nastaveny tak, aby arpeggiator B fungoval pouze pro noty H3 a nižší.
- Arpeggiator A je také přiřazen timbrálu 14, ale tak, že bude timbrál 6-8 znít jen, je-li arpeggiator zapnutý. Viz předchozí sekci „Kombinace PIANO: 032 Piano Trio.“

Propojení arpeggiatoru s programy nebo kombinacemi

Můžete zadat, zda bude použito nastavení arpeggiatoru, zapsané do programu nebo kombinace, při přepnutí programu či kombinace, nebo zda zůstane platné aktuální nastavení arpeggiatoru.

Z výroby je nastavena první uvedená možnost. Druhou využijete chcete-li ponechat běžet stejný pattern arpeggia, a změníte pouze zvuk programu.

Toto nastavení se provádí parametrem LOAD ARP WHEN CHANGING (na stránce GLOBAL> SYSTEM). (viz str. 116)

Vytvoření user patternu arpeggia

O patternech user arpeggia

Šablony, které lze zvolit pro arpeggiator KROSS se nazývají „šablony arpeggia“. Jsou dva typy patternů arpeggia: presetové patterny a user patterny.

Patterny presetů arpeggia:

Je zde pět patternů - UP, DOWN, ALT1, ALT2 a RANDOM.

Funkce těchto patternů jsou fixní a nelze je upravit.

User Arpeggio patterny:

Je zde 1280 patternů - 0000–1279 - které mohou rozvíjet akordy nebo fráze nejruznějším způsobem, podle výšek, zahranych na klávesy nebo podle časování, s jakým byly zahrány.

Parametrem Global ARP PATTERN/ Setup můžete upravit tyto user arpeggio šablony, nebo vytvořit novou user arpeggio šablonu a vyjít z počátečních podmínek. Editované user arpeggio šablony můžete zapsat do interních oblastí paměti 0000-1279. (viz str. 124)

V režimu Media můžete také ukládat user arpeggio patterny na média.

Editace user patternu arpeggia

Chcete-li editovat user arpeggio pattern, ověřte nejprve, že je zrušena ochrana zápisu paměti. (viz str. 116)

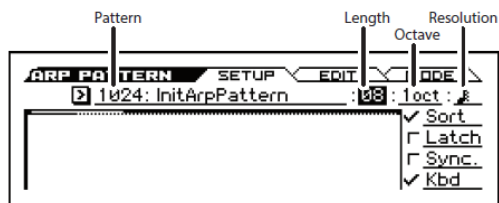
Pokud vstoupíte do tohoto režimu z režimu Program, vaše editace se aplikuje na pattern arpeggia, zadanou pro zvolený program.

1. V režimu Program zvolte program, využívající pattern arpeggia, kterou chcete editovat, nebo program, který chcete použít jako základ při editaci patternu arpeggia.

2. Stiskem tlačítka ARP zapnete arpeggiator (rozsvítí se).

Tip: Dokonce i když vstoupíte do režimu Global/ Media z programu, ve kterém je arpeggiator vypnutý, tlačítkem ARP jej zapnete.

3. Vstupte na stránku Global ARP PATTERN> SETUP.



Pozn.: Jestliže postoupíte do režimu Program, arpeggiator „A“ bude zvolen automaticky.

4. V „Pattern“ vyberte pattern arpeggia, který chcete editovat.

Je-li zvolen prázdný pattern, hrou na klávesy se arpeggio nespustí. Ačkoliv lze zvolit presetové šablony arpeggia P0–P4, nelze je editovat.

Chcete-li upravit user arpeggio pattern, změny se projeví až když tento pattern použijete v programu, kombinaci, nebo songu.

5. Parametrem „Length“ zadáte délku patternu.

Jakmile pattern přehraje zadanou délku, vrátí se na začátek. Toto nastavení můžete změnit během i po editaci. Pro náš příklad zde nastavte 08.

Pozn.: U připravených šablon arpeggia 0000–1023, pouhou změnou délky „Length“ výrazně změníte charakter patternu. Zkuste změnit délku a poslechněte si výsledek.

6. Proveďte nastavení parametrů „Resolution“, „Octave“, „Sort“, „Latch“, „(Key) Sync.“ a „Kbd (Keyboard)“.

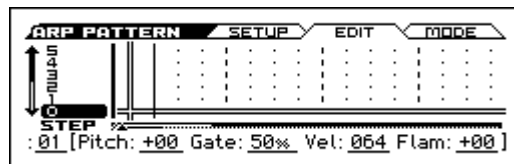
Jedná se o parametry programu, ale můžete je upravit také zde.

Jestliže po vstupu na tuto stránku z režimu Program upravíte zmíněné parametry a změny chcete uchovat, vraťte se do režimu Program a program uložte. Tyto parametry se neukládají pomocí „Write Arpeggio Pattern“.

V našem příkladu upravte nastavení v kroku 3 na displeji.

7. V režimu ARP PATTERN> MODE udáváte, jak se bude arpeggio vyvíjet.

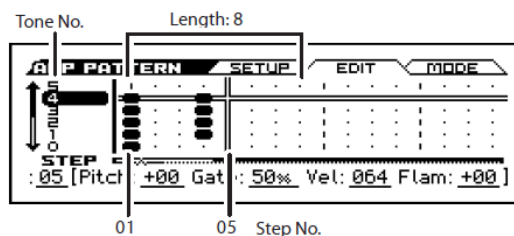
8. Vstupte na stránku ARP PATTERN> EDIT.



Pattern se skládá z kroků a tónů.

• Step: Každý user arpeggio pattern může mít až 64 kroků. Od prvního kroku bude arpeggiator přehrávat noty v intervalech notových hodnot, zadaných parametrem Resolution. Svislé linky mřížky značí kroky.

• Tone: V každém kroku může znít akord až o 12 tónech (Tone No. 00–11).



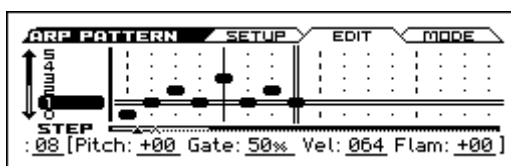
9. Zadejte jeden či více zvuků (Tone) pro každý krok (Step). Kurzorovými tlačítky ◀▶▲▼ zvolte Step a stiskněte tlačítko ENTER. Zvuk se za/vypne při každém stisku tlačítka. Na obrázku výše, jsou vyznačeny Tone No.:04 a Step No.:05.

10. Pomocí Step zvolíte krok, pak zadáte Pitch (Pitch Offset), Gate, Vel (Velocity) a Flam pro každý krok. (viz krok 3 v „Příkladu vytvoření patternu“)

Příklad vytvoření šablony

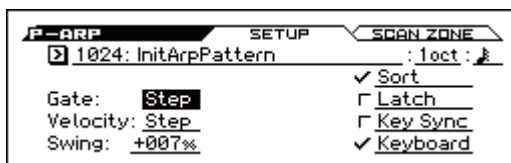


1. Vstupte na stránku ARP PATTERN> EDIT.
2. Zadejte tóny, uvedené na následujícím obrázku.



3. Když stisknete klávesy, jak vidíte na obrázku, arpeggiator začne hrát.
Tone 0 odpovídá výšce nejnižší klávesy akordu, zahráného na klávesy. (Není-li označený Sort, odpovídá výšce první noty, kterou jste zahráli).
4. V krocích 01–08 proveďte nastavení „Pitch (Pitch Offset)“, „Gate“, „Vel (Velocity)“ a „Flam“. Pitch (Pitch Offset): Upravuje výšku noty arpeggia v půltónech nahoru a dolů. Můžete zadat stejný tón pro každý krok a změnit u něj hodnotu Pitch Offset, tím tvoříte melodii z jediného tónu. (Viz „Melodický pattern“)
Gate: Udává délku noty arpeggia pro každý krok. U nastavení LGT (Legato) bude nota znít až do zaznění další noty, nebo dokud neskončí šablona. S hodnotou Off nebude nota znít vůbec.
Vel (Velocity): Nastavuje sílu úhazu noty. S hodnotou Key bude nota znít na úhazu, s jakým byla skutečně zahrána.

Zde zvolené nastavení Gate a Velocity bude platné, pokud budou parametry Gate a Velocity (na stránce P-ARP> SETUP) programu, zvoleného v režimu Program, nastaveny na Step. Jestliže mají tyto parametry jinou hodnotu než Step, pak budou Gate a Velocity, zadané pro každý jednotlivý krok, ignorovány a všechny noty arpeggia budou znít podle nastavení na stránce P-ARP> SETUP: Pečlivě zkontrolujte nastavení programu.



- Při zadávání Gate, Velocity a Swing, nastavte na stránce PROG> ARP, parametry [GATE], [VEL] a [SWING] na +00.

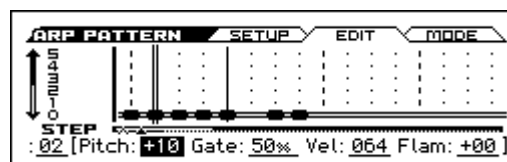


5. Chcete-li změnit jméno user pattern arpeggia, použijte k tomu funkci „Rename Arpeggio Pattern“. („Rename Arpeggio Pattern“ na str. 179 v Parameter Guide)
6. Nezapomeňte spustit funkci Write, chcete-li zachovat editovaný user pattern arpeggio do interní paměti. (str. 124)
Vypnete-li nástroj bez uložení těchto změn, budou ztraceny.
7. Pokud chcete současně uložit stav programu, vraťte se do režimu Program a uložte program. (str. 122)

Melodický pattern



1. Vstupte na stránku ARP PATTERN> EDIT.
2. Zadejte Tone 0 pro Step 01, 02, 03, 04, 05, 07, 08 (tedy jiné než 06).
3. Zadejte výšku. Nastavte „Step“ 02 „Pitch“ na +10, „Step“ 05 „Pitch“ na +12 a „Step“ 08 „Pitch“ na -2.



4. Stiskněte jednu klávesu, začne hrát arpeggio.

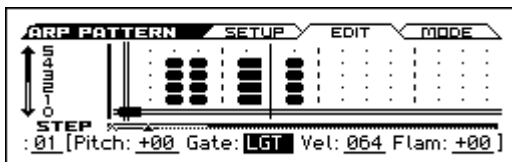
Akordový pattern



1. Vstupte na stránku ARP PATTERN> EDIT.
2. V kroku Step 01 nastavte Tone 01.
3. Pro „Step“ 03, 04, 06 a 08, nastavte zvuky 00–04.
4. Zvolte „Step“ 01 a „Gate“ na LGT (Legato).

5. Zvolte „Step” 06 a „Gate” na LGT (Legato).

Tip: Chcete-li simulovat nuance časování vybrnkávaného kytarového akordu, zvolte Flam. V režimu Program zvolte program akustické kytary a vyberte user arpeggio pattern, který jste zde vytvořili. Na stránce P-ARP> SETUP nastavte Gate na Step. Pak se vraťte na stránku ARP PATTERN> EDIT. Pro sudé kroky nastavte Flam na kladnou (+) hodnotu. Pro liché kroky nastavte Flam na zápornou (–) hodnotu.



Bicí pattern

Můžete použít arpeggiator pro přehrání bicího patternu pomocí „Fixed Note” s bicím programem.

1. V režimu Program zvolte program bicí sady.

V našem příkladu zvolte presetový program DRUMS/ SFX: 000 Basic Kit 1.

2. V ARP PATTERN zvolte stránku MODE a nastavení parametru.

(Arpeggio) Tone Mode: Nastavte zde Fixed Note. Tím bude zvuk znít vždy na zadané výšce.

Mode (Fixed Note Mode): Pokud jste zde nastavili Trigger All Tones, stiskem stiskem jediné klávesy na klaviatuře budou znít všechny tóny.

Pokud jste zde nastavili Trigger As Played, budou znít tóny podle toho, které klávesy jste zahráli na klaviaturu. (Viz str. 169 Parameter Guide)



3. Pro každý „Tone” zadejte „Fixed Note No.”

Otevřete dialog FIXED Setup. Zde můžete přiřadit jiný bicí sample (číslo zvuku) bicí sady pro každou pevnou notu.

V našem příkladu nastavte Tone No. a Fixed Note No. následujícím způsobem.

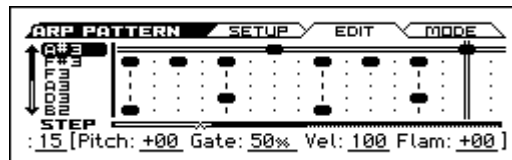
Tone No.	Fixed Note No.
0	H2 (kopák)
1	D3 (virbl)
4	F#3 (zavřený hi-hat)
5	A#3 (otevřený hi-hat)



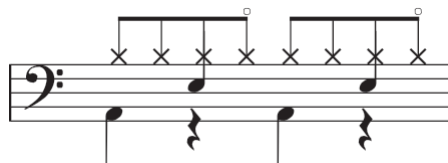
Bicí sample, odpovídající číslu Note se liší podle bicí sady. Na klaviatuře si snadno poslechnete bicí zvuky, stačí zvolit Fixed Note No. a stisknout ENTER, pak stiskem klávesy zadat číslo konkrétní noty - zvuku.

Dalším stiskem ENTER volbu potvrdíte a ukončíte zadání stiskem EXIT.

4. Vstupte na stránku ARP PATTERN> EDIT.



Vlozte následující rytmický pattern.



5. Zadejte kopák (Tone00).

Nastavte Tone 00 (B2) v krocích Step 01 a 09.

6. Zadejte virbl (Tone01).

Nastavte Tone 01 (D3) v krocích Step 05 a 13.

7. Zadejte zavřený hi-hat (Tone04).

Nastavte Tone 04 (F#3) kroků Step 01, 03, 05, 09, 11 a 13.

8. Zadejte otevřený hi-hat (Tone05).

Nastavte Tone 05 (A#3) v krocích Step 07 a 15.

9. Je-li „Mode (Fixed Note Mode)” nastaven na Trigger All Tones, stiskem jedné noty na klaviatuře spustíte rytmickou šablonu.

Stiskem dvou not na klaviatuře zazní pouze kopák (Tone00) a virbl (Tone01). Tímto způsobem bude znít stejný počet zvuků, jako stisknete kláves.

10. Nastavte parametry každého kroku.

Pomocí Vel (Velocity) aj. přidáte rytmickému patternu akcenty.

Zde zvolené nastavení Gate a Velocity bude platné, pokud budou parametry Gate a Velocity (na stránce P-ARP> SETUP) programu, zvoleného v režimu Program, nastaveny na Step. Jestliže mají tyto parametry jinou hodnotu než Step, pak budou Gate a Velocity, zadané pro každý jednotlivý krok, ignorovány a všechny noty arpeggia budou znít podle nastavení na stránce P-ARP> SETUP. Zkontrolujte nastavení programu.

Při zadávání Gate, Velocity a Swing, nastavte na stránce PROG> ARP, parametry [GATE], [VEL] a [SWING] na +00.

Editace Dual arpeggiatoru

Nyní použijeme kombinaci jako příklad pro vysvětlení. Stejná procedura se aplikuje, když editujete arpeggio pattern v režimu Sequencer.

Pokud jste do tohoto režimu vstoupili z režimu Combination, arpeggio pattern, zvolený kombinací bude vaší editací ovlivněn.

1. V režimu Combination vyberte kombinaci, využívající šablonu arpeggia, kterou chcete editovat.
V našem příkladu vyberte kombinaci, kde jsou přiřazeny oba arpeggiatory A i B.
2. Stiskem tlačítka ARP zapnete arpeggiator (rozsvítí se).
I když je arpeggiator vypnutý ve chvíli vstupu sem, tlačítkem ARP jej zapnete. Samozřejmě, pokud jste Arpeggiator Run A nebo B neoznačili a Arpeggiator Assign je vypnutý, pak arpeggiator nebude fungovat.
3. Vstupte na stránku Global ARP PATTERN> SETUP.
4. Tlačítkem ENTER na Arpeggio Select A nebo B zadáte arpeggiator, který chcete editovat,
Je-li to A, editace se aplikuje na parametry a user arpeggio pattern arpeggiatoru A.
Je-li to B, editace se aplikuje na parametry a user arpeggio pattern arpeggiatoru B.
5. Přepněte arpeggiatory A a B, a editujte příslušné user arpeggio patterny v nich.
Pokud chcete některý z arpeggiatorů zastavit, vraťte se do režimu Combination, vstupte na stránku COMBI> ARP a vypněte Arpeggiator Run.
6. Chcete-li user šablonu arpeggia přejmenovat, použijte funkci „Rename Arpeggio Pattern”. (Viz str. 179 Parameter Guide)
7. Chcete-li uložit editovaný user arpeggio pattern do interní paměti, musíte příkazem Write tento user arpeggio pattern zapsat.
V tom případě budou oba user arpeggio patterny zapsány současně. Vypnete-li nástroj bez uložení těchto změn, budou ztraceny.
8. Chcete-li uložit také stav kombinace, vraťte se do režimu Combination a uložte kombinaci. (viz str. 122)

Pozn.: Pokud editujete user arpeggio pattern, dbejte o globální MIDI kanál, kanály jednotlivých stop a přiřazení arpeggiatoru, dále ověřte, že arpeggiator, který slyšíte, hraje pattern, který chcete editovat.

Synchronizace arpeggiatoru

„Key Sync.” parametru

Časování not arpeggiatoru u Key Sync arpeggiatoru závisí na stavu této značky.

Je-li box označen, arpeggiator se spustí s první událostí Note-on, která přijde, jakmile zcela uvolníte ruce z kláves.

Není-li box označen, arpeggiator poběží synchronně k interním/externím MIDI hodinám.

Níže si povíme, jaká bude synchronizace v případě, že u Key Sync nebude box označen (netýká se synchronizace se Song Start a se zprávou MIDI realtime Start).

Synchronizace mezi arpeggiatory A a B

V režimech Combination a Sequencer budou hrát oba arpeggiatory současně. V tom případě, pokud již běží jeden arpeggiator a pak spustíte druhý (bez značky u „Key Sync.”), pak druhý arpeggiator bude synchronizovaný „(Tempo)” k prvnímu arpeggiatoru. Je-li Key Sync. označen, arpeggiatory A a B poběží nezávisle, s vlastním tempem.

Synchronizace s bicí stopou

Pokud chcete synchronizovat arpeggiator se šablonou bicí stopy, která aktuálně hraje, zrušte u Key Sync. označení. V tom případě se arpeggiator synchronizuje patternu bicí stopy, která právě hraje.

Pozn.: Pokud chcete šablonu bicí stopy synchronizovat k aktuálně znějícímu arpeggiatoru, zapněte „Sync” (parametr Trigger na stránce DRUM TRACK> PATTERN každého režimu).

Synchronizace s krokovým sekvencerem

Pokud chcete arpeggiator synchronizovat se smyčkovou šablonou, která hraje v krokovém sekvenceru, zrušte značku u Key Sync. V tom případě se arpeggiator synchronizuje k šabloně smyčky bicí stopy, která právě hraje.

Synchronizace arpeggiatoru a sekvenceru v režimu Sequencer

Pokud zastavíte přehrávání songu

- Arpeggiator bude synchronizován k tempu, odvozenému z časování interních MIDI hodin.

Během přehrávání nebo nahrávání songu

- Arpeggiator bude synchronizován k dobám, odvozeným z časování songu.

Synchronizace k počátku songu

- Je-li arpeggiator zapnutý (tlačítko ARP svítí) a běží, resetuje se k začátku šablony arpeggia, jakmile přijde signál Song Start. (Není ovlivněno Key Sync. hodnotou)
- V režimu Sequencer, je-li Key Sync. označen a tlačítko ARP svítí, pak pokud spustíte arpeggiator stiskem klávesy během odpočítání, před začátkem nahrávání, arpeggiator spustí pattern při zahájení nahrávání a ten se nahraje také.

Synchronizace k externímu sekvenceru

Pokud je „(Tempo)” na EXT (tedy pokud je G-MIDI> BASIC MIDI Clock na External MIDI nebo External USB) v režimech Program, Combination či Sequencer, arpeggiator bude synchronizován k časování příkazů MIDI Clock a Start, přijatému z připojeného MIDI zařízení.

Pozn.: Synchronizace se děje stejně, pokud jsou zprávy MIDI Clock na Auto a MIDI Clock, přijímaným na vstupu z připojeného MIDI zařízení.

Synchronizace k externímu MIDI časovému signálu

Arpeggiator bude synchronizován k tempu, odvozenému z časování externích MIDI hodin.

Synchronizace k MIDI realtime příkazu Start

Je-li arpeggiator zapnutý a běží, příchozí MIDI realtime zpráva Start resetuje arpeggiator na začátek patternu (To se netýká Key Sync. hodnoty).

Funkce Drum Track

Hraní s funkcí Drum Track

Funkce Drum Track usnadňuje hraní s kvalitními bicími programy KROSS, díky široké nabídce šablon bicí stopy.

Nabízí se tak pohodlný způsob pro hráče, vyzkoušet si různé šablony bicí stopy jako fráze programu či kombinace, nebo podle aktuálního songu. Pak jakmile přijde nápad, můžete využít funkci Auto Song Setup a ihned spustit nahrávání v režimu Sequencer.

Můžete využít presetů bicích šablon, které pokrývají většinu známých hudebních stylů.

Pattern Drum Track se spustí ihned po stisku tlačítka DRUM TRACK, nebo když zahrajete na klávesy po stisku tlačítka DRUM TRACK. Pokud spouštíte pattern z kláves, máte možnost jej spustit s využitím zadaného rozsahu not nebo dynamiky.

Bicí stopy také může hrát v synchronizaci s arpeggiátorem.

V režimu Program má bicí stopa vyhrazený kanál mixu a směřování efektů, což umožňuje ovládat bicí stopu nezávisle na zvuku programu samotného. V režimech Combination a Sequencer, pracujete s bicí stopou jako s běžným timbrálem nebo stopou, což umožňuje volit programy, editovat nastavení EQ a určit směřování efektů stejně jako u běžných timbrálů nebo stop.

Použití funkce Drum Track v režimu Program mode

Přehrávání a zastavení bicí stopy

1. V režimu Program zvolte program. (Viz „Výběr Programů“ na str. 27)



2. Stiskem tlačítka DRUM TRACK zapnete bicí stopu.

Tlačítko DRUM TRACK bude svítit nebo blikat, podle nastavení (Trigger Mode) programu.

Jestliže svítí: Pattern bicí stopy se spustí podle aktuálního nastavení Sync. Pokud jej vypnete, šablona se zastaví. (To se stane, pokud je Trigger Mode nastaven na Start Immediately).

Pokud bliká: Šablona bicí stopy je připravena ke spuštění. Spustí se, jakmile zahrajete na klávesy, nebo když je přijata MIDI zpráva Note-on. (To se stane, pokud je Trigger Mode nastaven na Wait KBD Trigger).

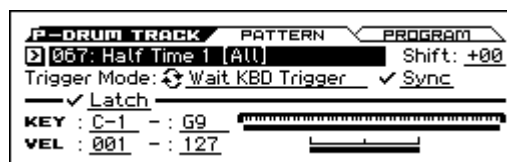
3. Dalším stiskem tlačítka DRUM TRACK zastavíte bicí stopu (tlačítko zhasne).

Změna tempa

- Kontrolery TEMPO v sekci REALTIME CONTROLS nastavíte tempo KROSS. (str. 15)

Výběr Drum Track patternu a Drum Track programu

1. V režimu Program, na stránce P-DRUM TRACK> PATTERN, pomocí Pattern No. vyberete pattern bicí stopy.



2. Na stránce P-DRUM TRACK> PROGRAM, parametrem Drum Track Program zvolte program, kterým budou hrát šablony bicí stopy.



Pozn.: Vybírat můžete pouze z programů kategorie DRUM/ SFX.

Pozn.: Pokud jste zvolili prázdný pattern, tlačítko DRUM TRACK nebude fungovat.

Nastavení hlasitosti, umlčení a solo šablon bicí stopy

Na stránce PROG> MIXER můžete editovat hlasitost, umlčení a solo. (viz str. 32)

Využití bicí stopy v režimu Combination

5. Stiskem DRUM TRACK ověříte, zda zní pattern správně.
Tato metoda spouštění závisí na nastavení Trigger.

Výběr kombinace a za/vypnutí funkce Drum Track

1. Stiskem COMBI vstoupíte do režimu Combination a zvolíte požadovanou kombinaci. (Viz „Výběr kombinací“ na str. 45)
2. Stiskem tlačítka DRUM TRACK za/vypnete bicí stopu. Blíže viz režim Program, sekce „Přehrávání a zastavení bicí stopy“ a „Změna tempa“.

Výběr patternu a programu rytmické stopy

Na rozdíl funkcionality v režimu Program, funkce Drum Track v režimu Combination nemá vlastní vyhrazenou stopu (timbrál). Program, který hraje patternem bicí stopy, využije timbrál podle zadání.

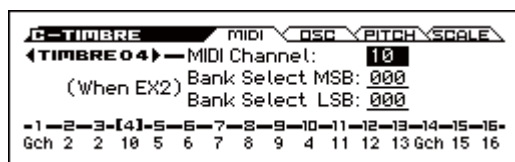
1. Na stránce COMBI> PROG zvolte timbrál, který chcete využít pro bicí stopu a pak zvolte program bicí stopy.

Na následujícím obrázku jsme pro bicí stopu zvolili timbrál 5.

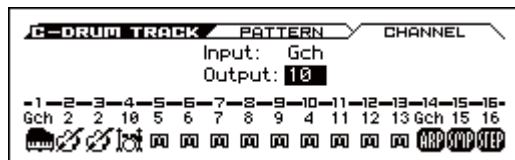


2. Na stránce C-TIMBRE>MIDI zadejte MIDI kanál timbrálu, využívaného bicí stopou.

Pamatujte na to, že pokud jiný timbrál využívá stejný MIDI kanál, musí znít také.



3. Na stránce C-DRUM TRACK>CHANNEL využijete Output k zadání výstupu MIDI kanálu bicí stopy. Zadejte výstup MIDI kanálu bicí stopy. Nastavení tohoto parametru musí odpovídat MIDI kanálu timbrálu, zadaného v kroku 2.



4. Vstupte na stránku C-DRUM TRACK> PATTERN. Parametrem Pattern No. zvolte šablonu bicí stopy.
Pozn.: 000: Pokud zvolíte Off, nebude možné za/vypnout DRUM TRACK.

Nastavení funkce bicí stopy

Nastavení funkce bicí stopy v režimu Program mode

Spouštění/zastavení bicí stopy

1. Vstupte na stránku P-DRUM TRACK> PATTERN.



2. „Trigger Mode” určuje, jak se spustí pattern bicí stopy.
 Start Immediately: Když zapnete funkci stiskem tlačítka DRUM TRACK, LEDka se rozsvítí a pattern bicí stopy se spustí podle nastavení Sync. Zastaví se s vypnutím tlačítka DRUM TRACK.
 Wait KBD Trigger: Když zapnete tlačítko DRUM TRACK, LEDka bude blikat a pattern bicí stopy počká na spuštění. Když zahrajete na klávesy nebo přijmete zprávu MIDI Note-on, pattern Drum Track se spustí podle nastavení Sync.
3. Zadejte nastavení Sync.
 Off (neoznačeno): Pattern bicí stopy nebude synchronizován k aktuálně běžícímu arpeggiatoru, ale spustí se okamžitě.
 On (označeno): Pattern bicí stopy bude synchronizován k aktuálně běžícímu arpeggiatoru.
4. Je-li Trigger Mode nastaveno na Wait KBD Trigger, zadejte nastavení Latch. Latch určuje, zda bude patternu bicí stopy pokračovat v přehrávání dokonce i po zvednutí rukou pryč z klaviatury.
 Off (neoznačeno): Jestliže je tlačítko DRUM TRACK zapnuto (LEDka bude blikat), spustí se pattern, jakmile zahrajete na klávesy (Note-on). Pattern se zastaví, když uvolníte klávesy (Note-off).
 On (označeno): Jestliže je tlačítko DRUM TRACK zapnuto (LEDka bude blikat), spustí se pattern, jakmile zahrajete na klávesy (Note-on). Šablona bude pokračovat, i když uvolníte klávesy (note-off). Pattern se zastaví, jakmile vypnete tlačítko DRUM TRACK (LEDka zhasne).
5. Je-li Trigger Mode nastaven na Wait KBD Trigger, zadejte Keyboard Zone a Velocity Zone.
 Tato nastavení určují rozsah kláves a dynamik, které spustí šablonu Drum Track, když zahrajete na klávesy (nebo přijmete note-on zprávu).

Ukládání stavu on/off

Pokud je „Trigger Mode” nastaven na Wait KBD Trigger, stav on/off bicí stopy můžete uložit do programu.

Pokud je „Trigger Mode” nastaven na Start Immediately, stav on/off se vždy ukládá jako „off”, bez ohledu na stav tlačítka DRUM TRACK.

MIDI vysílání a příjem pro bicí stopu

V režimu Program funkce Drum Track vysílá a přijímá signály na následujících MIDI kanálech.

Receive: Pokud ovládáte spouštění operací hrou na klávesy, bicí stopa přijímá na globálním MIDI kanálu.

Transmit: Bicí stopa bude vysílat na MIDI kanálu, zadaném parametrem Drum Track Prog MIDI Ch (standard: kanál 10), který najdete na stránce G-MIDI> OUT. (Data not, apod. programu bicí stopy budou vysílána).

Pozn.: MIDI vysílání dat patternu se aktivuje, je-li zvolen Drum Track Prog MIDI Out. Standardní nastavení je off (bez značky).

Program bicí stopy nevysílá, ani nepřijímá zprávy Program Change.

Nastavení rytmické stopy v režimu Combination

MIDI vysílání a příjem pro bicí stopu

V režimu Combination funkce Drum Track vysílá a přijímá signály na následujících MIDI kanálech.

Receive: Pokud ovládáte spouštění operací hrou na klávesy, bicí stopa přijímá na globálním MIDI kanálu.

Transmit: Bicí stopa bude vysílat na MIDI kanálu, který je určen nastavením Output (C-DRUM TRACK> CHANNEL) každé kombinace.

Nastavení tohoto parametru musí odpovídat MIDI kanálu timbrálu, který jste zvolili pro Program bicích.

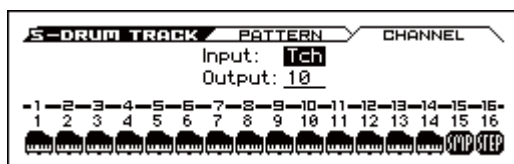
Je-li Status (COMBI> PROG) timbrálu na EXT nebo EX2, pak budou vysílána data not atd. patternu bicí stopy.

Nastavení rytmické stopy v režimu Sequencer

Struktura parametrů, souvisejících s funkcí bicí stopy je stejná v režimech Sequencer mode i Combination mode. Přiřaďte program bicí stopy požadované stopě 1–16.


Nicméně, pokud kombinace spouští pattern bicí stopy na globálním MIDI kanálu, song spouští pattern bicí stopy na MIDI kanálu, zadaném vstupem Input (S-DRUM TRACK> CHANNEL). Běžné nastavení je zde Tch. S tímto nastavením bude MIDI kanál stopy, zvolené v Track Select automaticky využíván jako spouštěcí kanál.

Blíže viz „Výběr patternu a programu rytmické stopy“ na str. 84.



V režimu Sequencer můžete použít funkci Drum Track, zatímco nahráváte stopu nebo pattern songu v reálném čase.

Data Note-on/off vysílaná prostřednictvím patternu bicí stopy lze nahrát jako události na stopu nebo do patternu.

 Můžete použít data tónů z interního sekvenceru jako trigger patternů pro funkci Drum Track.

Pokud jste využili funkci Drum Track s programem nebo kombinací a máte nápad na song, můžete využít funkci Auto Song Setup a rovnou provést nahrávání v reálném čase. (viz str. 60)

MIDI vysílání a příjem pro bicí stopu

V režimu Sequencer vysílá a přijímá bicí stopa na následujících MIDI kanálech.

Receive: Bicí stopa bude přijímat na MIDI kanálu, určeném nastavením Input (S-DRUM TRACK> CHANNEL) každého songu. Normálně zde nastavíte Tch a na klaviatuře KROSS ovládáte spouštění.

Transmit: Bicí stopa bude vysílat na MIDI kanál, který je určen nastavením Output (S-DRUM TRACK> CHANNEL) každého songu. Musí odpovídat MIDI kanálu MIDI stopy, které jste přiřadili Program bicích.

Je-li Status (SEQ> PROG) stopy na BTH, EXT nebo EX2, pak budou vysílána data not atd. patternu bicí stopy.

Synchronizace funkce bicí stopy

Parametr Trigger „Sync“

Časování spuštění bicí stopy závisí na nastavení parametru Trigger Sync. (Viz str. 53, str. 86 v Parameter Guide) On (aktivní): Spuštění časování bude kvantizováno k nejbližší době vzhledem k základnímu tempu.

Off (neoznačeno): Jestliže je Trigger Mode nastaveno na Start Immediately, spuštění proběhne ve chvíli, kdy stisknete spínač DRUM TRACK. Pokud zde nastavíte Wait KBD Trigger, spuštění proběhne ve chvíli, kdy zahrajete na klávesy.

Synchronizace arpeggiatoru, sekvenceru a songů v režimu Sequencer

Zapněte Sync na On, chcete-li šablony bicí stopy přehrávat nebo nahrávat v synchronizaci s arpeggiátorem, který právě hraje, s krokovým sekvencerem, nebo songem, který právě hraje.

Sync is off: Je-li nastavení Trigger Mode na Start Immediately, pattern bicí stopy se spustí ve chvíli, kdy stisknete tlačítko DRUM TRACK. Pokud zde nastavíte Wait KBD Trigger, spuštění patternu bicí stopy proběhne ve chvíli, kdy zahrajete na klávesy. Bicí stopa nebude synchronizována s arpeggiátorem, který právě hraje, s krokovým sekvencerem, nebo se songem, který právě hraje.

Sync is on: Bicí stopa se bude spouštět v jednotaktových intervalech, v synchronizaci se songem, který právě hraje. Bicí stopa se bude spouštět v jednodobových intervalech, v synchronizaci s arpeggiátorem, který právě hraje, nebo s krokovým sekvencerem (v režimu Sequencer, pokud song stojí).

Pozn.: Chcete-li synchronizovat arpeggiator k funkci Drum Track, která aktuálně hraje, nastavte Key Sync (P-ARP> SETUP, C-ARP> A, B, S-ARP> A, B).

Synchronizace s koncem songu

Synchronizace k songu v režimu Sequencer

- Když stisknete tlačítko SEQUENCER ►/■ (START/ STOP), funkce Drum Track se zastaví současně se sekvencerem.
- Chcete-li bicí stopu spustit současně s počátkem nahrávání, stiskněte DRUM TRACK během odpočítání před nahráváním (je-li Trigger Mode na Start Immediately) nebo zahrajte na klávesy (je-li Trigger Mode na Wait KBD Trigger). Bicí stopy se nespustí ihned, ale budou spuštěny synchronně k sekvenceru, jakmile se spustí nahrávání.

Operace Slave

Zapojte MIDI IN u KROSS do MIDI OUT externího MIDI zařízení, nebo zapojte USB B konektor u KROSS do USB portu v počítači.

Nastavte MIDI Clock (viz str. 117) na External MIDI nebo External USB.

Pozn.: Je-li KROSS nastaven na MIDI Clock= Auto, bude stejným způsobem synchronizován k externímu MIDI zařízení, pokud jsou MIDI realtime časové zprávy přijímány z externího zařízení.

Synchronizace k MIDI hodinám

Arpeggiator bude synchronizován k tempu, odvozenému z časování externích MIDI hodin.

Synchronizace s MIDI realtime příkazy v

režimu Sequencer budou zprávy Song Start, Continue a Stop, které KROME přijme, ovládat přehrávání a nahrávání songu, jako když použijete přepínač SEQUENCER ►/■ (START/STOP) na čelním panelu. Funkce Drum Track bude také ovládána stejným způsobem, jako když použijete přepínač SEQUENCER ►/■ (START/STOP) na čelním panelu. (Viz „Synchronizace se zastavením songu“)

Master operace

Chcete-li synchronizovat externí MIDI zařízení nebo počítač k MIDI hodinám KROSS a příkazům v reálném čase, zapojte MIDI OUT KROSS do MIDI IN externího MIDI zařízení nebo USB port KROSS do USB portu počítače.

Nastavte MIDI Clock na Internal.

Pozn.: Totéž se aplikuje, pokud jsou vysílány zprávy MIDI Clock=Auto a MIDI realtime zprávy hodin. (viz str. 117)

Synchronizace k MIDI hodinám

Připojené externí MIDI zařízení bude synchronizováno k MIDI hodinám KROSS.

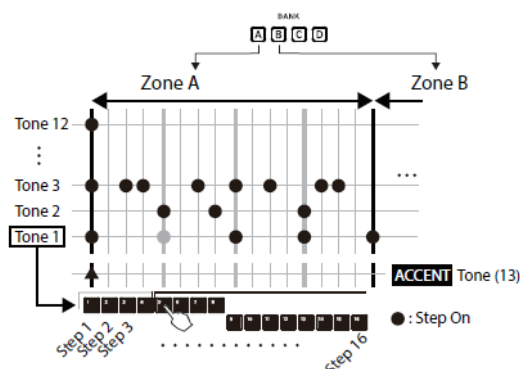
Krokový sekvencer

Práce s krokovým sekvencerem

Krokový sekvencer je funkce, která umožňuje tlačítky 1–16 jednoduše tvořit patterny bicích smyček. Za/vypnutím kroků můžete tvořit šablony intuitivně a modifikovat šablonu i během přehrávání.

Krokový sekvencer využijete v režimu Program, Combination nebo Sequencer; vytvořené smyčkové šablony lze uložit současně se zvukovými daty a daty songu.

Smyčková šablona může mít až 64 kroků a můžete ovládat hlasitost, akcenty a swingování u jednotlivých kroků. Šablona může využívat až 12 různých zvuků, jako je kopák nebo virbl. Můžete upravit počet kroků v šabloně a zadat instrumentální zvuky (Inst), které budou znít.



Zvuky pro každý Tone lze vybrat z variací aktuálně zvolené bicí sady. Můžete také změnit bicí sadu samotnou.

Přehrávání a nastavení v režimu Program

Přehrávání a zastavení krokového sekvenceru

1. Zvolte program, který budete používat při přehrávání krokového sekvenceru nebo po zadání šablony. (Viz „Výběr Programů“ na str. 27)
2. Tlačítkem RUN spustíte přehrávání (tlačítko se rozsvítí).
Dalším stiskem tlačítka přehrávání zastavíte (tlačítko zhasne).

Šablona bicí smyčky, která se ukládá současně se zvukem programu, kterým hrajete.

Pozn.: Stav on/off tlačítka RUN se ukládá při zápisu programu.

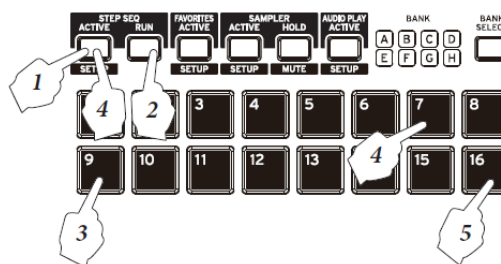
Změna tempa

- V sekci REALTIME CONTROLS, zvolte TEMPO a ovladačem KNOB 1 (TEMPO) nebo tlačítkem SWITCH (TAP) upravíte tempo (str. 73).

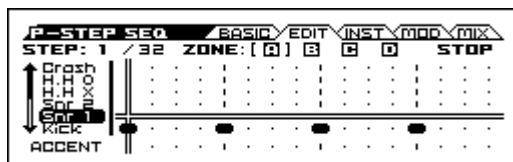
Zadání šablony

Pomocí padů 1–16 zadáte pattern.

1. Ověřte, že svítí tlačítko STEP SEQ ACTIVE.
Pady 1–16 se za/vypínají jednotlivé kroky sekvenceru.
2. Stiskem RUN (svítí) se spustí přehrávání.
3. Pady 1–16 zadáte kroky. S každým stiskem pad 1–16, přepínáte stavy On (svítí) a Off (nesvítí), zapnutý pad bude znít.



4. Chcete-li zadat jiný zvuk, nebo jej přepnout. Podržte tlačítko EXIT (SHIFT) a stiskněte tlačítko STEP SEQ ACTIVE (SETUP), chcete-li přístup na stránku P-STEP SEQ>EDIT.
Objeví se stránka P-STEP SEQ> EDIT. Na této stránce můžete kurzorovými tlačítky ▲▼ vybrat zvuk, který chcete zadat. Na této obrazovce podržte tlačítko STEP SEQ ACTIVE a stiskem padu 1-13 vyberte zvuk (tone). Kurzorovými tlačítky ◀▶ zvolíte krok a stiskem ENTER jej za/vypnete.



Konkrétní zvuky, jako je kopák, virbl a tom, jsou již přiřazeny 12 Tone, využívaným krokovým sekvencerem.

Tone 1	Kopák	Tone 5	H.H	Tone 9	Tom H
Tone 2	Virbl 1	Tone 6	Crash	Tone 10	Perc 1
Tone 3	Virbl 2	Tone 7	Ride	Tone 11	Perc 2
Tone 4	H.H	Tone 8	Tom L	Tone 12	SFX

Pozn.: Podržíte-li tlačítko STEP SEQ ACTIVE, aktuálně zvolený Tone se rozsvítí. Stiskem tohoto tlačítka, se objeví dialog ASSIGN INST TO TONE. V tomto dialogu můžete změnit zvuk, přiřazený Tone. Postupujte dle následujících pokynů.

5. Stiskem padů 1–16 pokročíte na další zvuk.

Změna rytmických zvuků

Přepínání všech zvuků najednou (bicích sad)

Řekneme si, jak změnit bicí zvuky.

1. Vstupte na stránku P-STEP SEQ > BASIC, režimu Program.



2. Zvolte Program a kolečkem Value změňte bicí program.

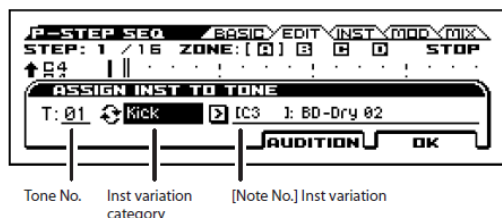
Změna zvuku (nástroje) pro každý zvuk

Zvuky pro každý Tone mají své další variace.

1. Podržíte-li tlačítko STEP SEQ ACTIVE, aktuálně zvolený Tone 1–12 se rozsvítí. Chcete-li zadat nástroj, zvolte tlačítko pro TONE, který chcete upravit, příslušné tlačítko se rozsvítí, pak stiskem svítícího tlačítka otevřete dialog ASSIGN INST TO TONE.

Pozn.: Tone 13 je zvuk s akcentem. Nemůžete mu přiřadit nástroj.

Tip: Do tohoto dialogu vstoupíte také funkcí Assign Inst To Tone.



2. Kurzorovými tlačítky ◀▶ zvolte kategorii Inst variation a tlačítkem ENTER přepínáte mezi kategoriemi a All.

Pokud jste zvolili All, můžete vybírat mezi bicími zvuky všech nástrojů. Pokud jste zvolili kategorii, můžete vybrat ze všech nástrojů dané kategorie.

- Je-li kategorie nastavena na Inst variation, přepnutím programů může změnit také číslo Note u variace Inst. Je to proto, že nástroj ve stejné kategorii neexistuje pod stejným číslem Note, jako program, který jste změnili, a proto nelze přiřadit prakticky žádný nástroj ze stejné kategorie.

3. Kolečkem VALUE zvolte nástroj.

Stiskem tlačítka PAGE+ (AUDITION) si poslechnete zvolený zvuk.

Můžete také hrát na klávesy a poslechnout si nástroj. Pokud je kategorie variací Inst nastavena na All, budou hrát všechny klávesy. Je-li zvolena kategorie, budou znít pouze klávesy, s přiřazeným nástrojem.

Zvolit jej můžete také podržením STEP SEQ ACTIVE a stiskem klávesy.

4. Chcete-li zadat zvuk pro jakýkoliv Tone, podržte STEP SEQ ACTIVE a stiskem tlačítka 1–12 přepnete Tone, nebo zvolte číslo Tone No. a kolečkem VALUE, apod. upravíte nastavení.
5. Ukončíte-li nastavení, stisknete tlačítko MENU (OK).

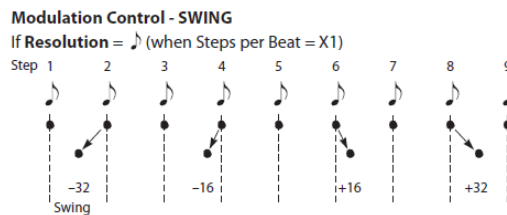
Nastavení, jak se bude smyčka šablony přehrávat

U šablony můžete nastavit hlasitost, swing (groove) i akcent.

1. Vstupte na stránku P-STEP SEQ > MOD.



2. Dynamika má vliv na základní hlasitost, SWING upraví swingový dojem a Accent hlasitost.



Chcete-li přidat akcent v kroku

1. Podržte tlačítko STEP SEQ ACTIVE a stiskem tlačítka 13 zvolíte důraz zvuku.
2. Zapněte kroky, u kterých chcete posílit hlasitost Pasy 1–16 a tlačítkem BANK SELECT volíte kroky, ke kterým chcete přidat důraz, aktivní tlačítko se rozsvítí. Hlasitost všech zvuků je u zvolených kroků zvýrazněna.
3. Hlasitost akcentu se nastavuje parametrem Accent na stránce MOD, popsané dříve.

Chcete-li přidat krokům swingové frázování

1. Na stránce P-STEP SEQ> BASIC nastavte parametr Step/Bt.
Swingové frázování bude přidáno v následujících místech. (viz níže)
2. Na stránce P-STEP SEQ> MOD nastavte parametr Swing.

Určení zóny

Můžete použít až 64 kroků smyčkové šablony. Pattern smyčky sestává ze čtyř zón A–D, každá z nich obsahuje 16 kroků, jimž odpovídá 16 tlačítek. Počet kroků v šabloně je dána parametrem Lgth (Length), na stránce P-STEP SEQ> BASIC.

1. Vstupte na stránku P-STEP SEQ > BASIC.



2. Nastavením Lgth (Length) zadáte počet kroků. Šablona bude hrát po zadaný počet kroků. Nastavení Tempo a Reso (Resolution) určuje rychlost. Tlačítkem BANK SELECT přepínáte zóny pro zadanou hodnotu Lgth. Např. pokud je Lgth 32, jsou k dispozici dvě zóny, stiskem tlačítka BANK SELECT přepínáte zóny A a B.

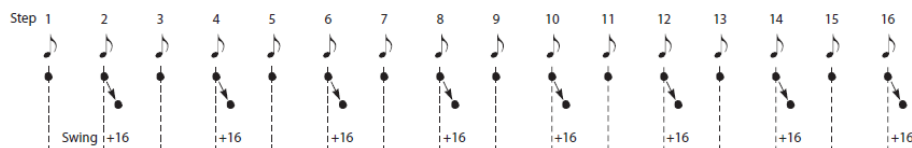
Vysílání MIDI z krokového sekvenceru

V režimu Program funkce krokového sekvenceru vysílá signály data Note na následujícím MIDI kanálu.

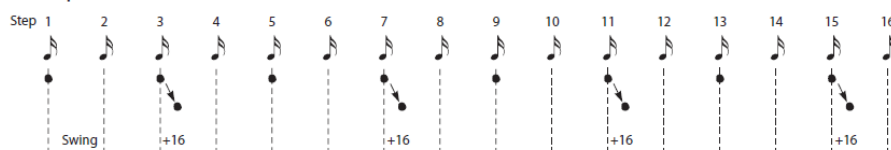
Data se vysílají na MIDI kanálu, zadaném v režimu Global/Media mode, na stránce G-MIDI>OUT, nastavením Step Seq Prog MIDI Ch (standardně: ch.16).

Pozn.: Vysílání MIDI dat se aktivuje, jakmile označíte Step Seq

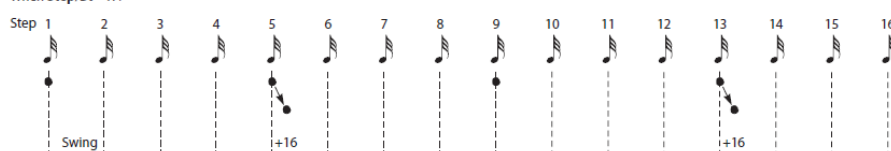
Resolution = ♩, Swing = +16
When Step/Bt = X1



Resolution = ♩, Swing = +16
When Step/Bt = X2



Resolution = ♩, Swing = +16
When Step/Bt = X4



Prog MIDI Out. Standardně je vypnuto (bez značky).

Programy Step sequencer nevysílají, ani nepřijímají zprávy Program Change.

Nastavení krokového sekvenceru v režimu Combination

V režimu Combination se využívá timbrál 16, krokovým sekvencem. Bude využíván, je-li na stránce COMBI> PROG, zvolen parametr STEP. Pokud parametr STEP zvolen není, můžete využít timbrál 16 jako obyčejný timbrál.

STEP(Step sequencer on/off)



Vysílání MIDI z krokového sekvenceru

V režimu Combination mode, funkce krokového sekvenceru vysílá data not na MIDI kanálu (C-TIMBRE>MIDI), pokud je Status timbrálu 16 (COMBI>PROG) nastaven na EXT nebo EX2.

Nastavení krokového sekvenceru v režimu Sequencer

V režimu Sequencer se využívá timbrál 16, krokovým sekvencem. Bude využíván, je-li na stránce SEQ > PROG, zvolen parametr STEP. Pokud parametr STEP zvolen není, můžete využít timbrál 16 jako obyčejný timbrál.


Pozn.: Stisknete-li tlačítko RUN během odpočítání při nahrávání, krokový sekvencer se spustí v synchronizaci k začátku nahrávání songu.

Vysílání MIDI z krokového sekvenceru

V režimu Sequencer mode, funkce krokového sekvenceru vysílá data not na MIDI kanálu (S-TRACK>MIDI), pokud je Status timbrálu 16 (COMBI>PROG) nastaven na BTH, EXT nebo EX2.

Použití krokového sekvenceru s oblíbenými

Použijete-li funkci Favorites, nastavením každého registrovaného programu či kombinace můžete spustit přehrávání krokového sekvenceru.

 Kroky můžete za/vypnout, ale toto nastavení uložit nelze. Stejně tak nemůžete zadat různé stránky STEP SEQ. V režimu Program nebo Combination bude potřeba editovat nastavení krokového sekvenceru.

Přehrávání a zastavení krokového sekvenceru

1. Zvolte oblíbený program nebo kombinaci. (viz str. 53)
2. Tlačítkem STEP SEQ RUN spustíte přehrávání (tlačítko se rozsvítí).
Dalším stiskem tlačítka přehrávání zastavíte (tlačítko zhasne).
Šablona bicí smyčky, která se ukládá současně se zvukem programu nebo kombinace, kterými hrajete.
Pozn.: Stav on/off tlačítka RUN se ukládá při zápisu programu.

Zadání patternu

1. Stiskem STEP SEQ ACTIVE se tlačítko rozsvítí.
Pady 1–16 se za/vypínají jednotlivé kroky sekvenceru.
2. Tlačítkem BANK SELECT a tlačítky 1–16 zadáte kroky. S každým stiskem tlačítka se zapne (svítí) nebo vypne (nesvítí), je-li zapnuto, slyšíte zvuk.
3. Chcete-li zadat jiné zvuky, podržte tlačítko STEP SEQ ACTIVE a tlačítky 1–12 přepínáte zvuky. Poté je tlačítky 1–16 za/vypnete.
4. Chcete-li přidat akcenty, tlačítkem STEP SEQ ACTIVE a tlačítkem 13 je zvolíte, poté tlačítkem BANK a tlačítky 1–16 za/vypnete akcent pro každý krok.

Synchronizace s krokovým sekvencerem

Krokový sekvencer bude hrát synchronně k interním/externím MIDI hodinám.

Synchronizace s arpeggiátorem

Krokový sekvencer bude synchronizován k časování aktuálně hrajícího arpeggiátoru.

Pozn.: Chcete-li synchronizovat arpeggiátor ke krokovému sekvenceru, která aktuálně hraje, vypněte Key Sync (P-ARP> SETUP, C-ARP> A, B, S-ARP> A, B).

Synchronizace s Drum Track (stopa bicích)

V režimu Sequencer, bude krokový sekvencer synchronizován k šabloně bicí stopy, která aktuálně hraje.

Pozn.: Chcete-li synchronizovat přehrávání šablony bicí stopy ke krokovému sekvenceru, který právě hraje, zvolte značku u Sync (u všech režimů jde o nastavení bicí stopy na stránce DRUM TRACK> PATTERN).

Synchronizace krokového sekvenceru a sekvenceru v režimu Sequencer

Při přehrávání nebo nahrávání songu

- Krokový sekvencer bude synchronizován se songem, v jednotkách dob.

Synchronizace se spuštěním songu

- Je-li krokový sekvencer zapnutý (tedy tlačítko RUN svítí) a běží, resetuje se na začátek šablony, jakmile přijde zpráva o spuštění songu.

Synchronizace k přehrávání externího sekvenceru

Je-li „Tempo“ na EXT (tedy pokud je na stránce G-MIDI> BASIC, parametr MIDI Clock nastaven na Ext-MIDI nebo Ext-USB), v režimu Program, Combination nebo Sequencer, krokový sekvencer bude synchronizován k časování MIDI Clock a zprávě o spuštění z externího MIDI sekvenceru, atd., připojeného MIDI kabelem.

Pozn.: Synchronizace krokového sekvenceru se děje stejně, pokud jsou zprávy MIDI Clock na Auto a zprávy MIDI Clock na vstupu z připojeného MIDI zařízení.

Synchronizace k externímu MIDI časovému signálu

Krokový sekvencer bude synchronizován k tempu, odvozenému z časování externích MIDI hodin.

Synchronizace k realtime MIDI příkazu Start

Je-li krokový sekvencer zapnutý a běží, resetuje se na začátek šablony, jakmile přijde zpráva Start.

Pad Sampler

Hraní s pad samplerem

Funkce Pad sampler umožňuje použít 16 padů na čelním panelu pro snadné samplování (záznam) vaší hry na KROSS nebo externího vstupu, a postupného spouštění těchto sample. Maximální doba záznamu je 14 s na pad, a můžete přehrávat sample až na čtyřech padech současně. Chcete-li nahrát sample, vyberte jeden z padů 1–16, a nahrajte svou hru na KROSS nebo externí vstup. Při nahrávání se sample zapisuje do RAM paměti KROSS, pak jsou data (16-bit, 48 kHz, stereo) automaticky uložena na SD kartu do souboru typu Korg Format Sample.


Soustavu osmi bank A–H nazýváme „seance“ (session). V každé seanci můžete načíst data sample pro 16 padů, a přepínat mezi bankami během hraní.

Pozn.: KROSS efekty nelze aplikovat na přehrávání Pad sampleru.

Pozn.: Doporučujeme používat SD kartu. Pokud není karta vložena, demo sample se načtou do banky A; abyste je mohli přehrát.

Nahrávání sampleů (samplování)

Příprava k nahrávání sampleů

 Před nahráváním vložte do SD slotu kartu, zformátovanou v KROSS. Dokud není SD karta vložena, můžete nahrávat, ale jakmile vypnete nástroj, bude nahraný obsah ztracen.

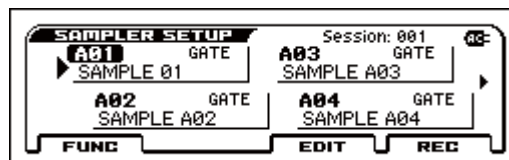
Pozn.: Pokud použijete SD kartu v KROSS poprvé, automaticky se vytvoří složka KORG/KROSS2/SAMPLER, a proběhne nastavení pro použití karty.

Pozn.: Jestliže vložíte SD kartu, která již byla v KROSS použita, automaticky se do KROSS načte sada sampleů Session 001 banky A, která je na ní uložená.

Samplování zvuku KROSS

Povíme si, jak samplovat zvuk vaší hry v režimu Program mode nebo Combination mode, song sekvenceru, nebo audio signál, zpracovaný vokodérem.

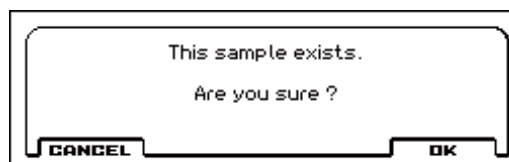
1. V režimu Program mode apod., vyberte zvuk, který chcete samplovat. (str. 27, → str. 45)
2. Stiskněte tlačítko EXIT (**SHIFT**) a tlačítko SAMPLER ACTIVE (**SETUP**), tím vstoupíte do okna SAMPLER SETUP.



3. Buď stisknete pad, kterému chcete přiřadit sample, nebo pomocí kurzorových tlačítek zvolte pad.
4. Stiskem tlačítka MENU (REC) pod displejem vstoupíte do okna SAMPLE RECORDING.

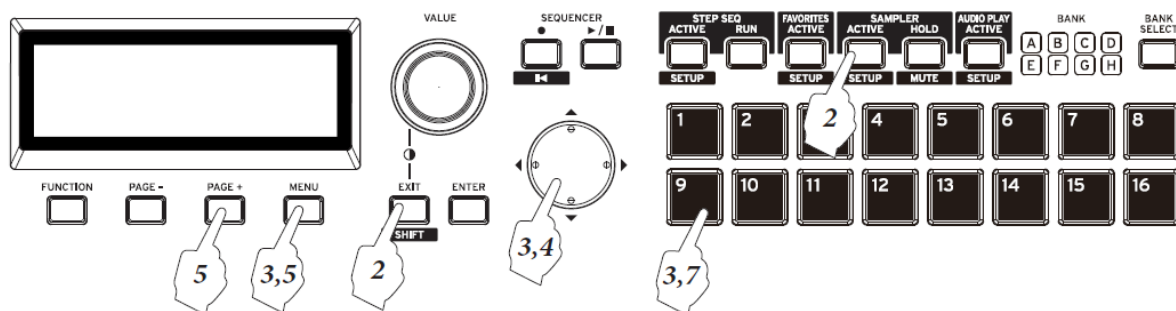


Jestliže zvolíte pad, kterému je již sample přiřazen, a stisknete tlačítko MENU (REC), objeví se dialogový box, s dotazem, zda chcete tento sample přepsat.



Pozn.: Pokud sample přepsat nechcete, stiskem tlačítka FUNCTION (CANCEL) pod displejem operaci zrušíte, a zvolíte jiný pad.

Pozn.: Jestliže chcete nahrát sample do jiné banky, než je aktuálně zvolená banka, stiskem tlačítka BANK SELECT vyberte banku.



5. Posuňte kurzor na Auto Rec Start:, a klávesou ENTER nebo VALUE vyberte metodu Auto trigger.



Off: Samplování spustíte stiskem tlačítka MENU (Rec Control).

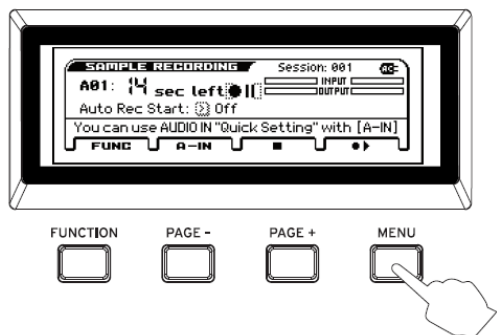
Note-On: Samplování se spustí, jakmile zahrajete na klávesy.

SEQ START: Samplování se spustí, když stisknete spínač SAMPLING ►/■ START/STOP.

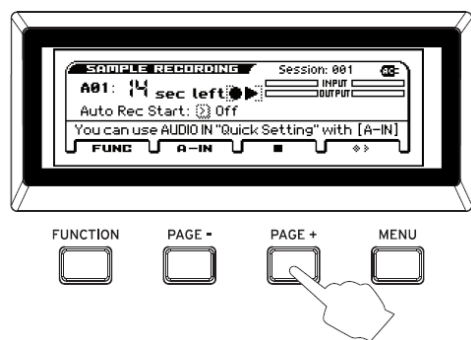
Input Low: Samplování se spustí hned, jakmile úroveň audio signálu překročí přibližně -18 dB.

Input High: Samplování se spustí hned, jakmile úroveň audio signálu překročí přibližně -6 dB.

6. Do režimu samplování vstoupíte stiskem tlačítka MENU (Rec Control).



7. Samplování zvuku vaší hry. Samplování se spustí podle metody, zadané v Auto Rec Start.



8. Stiskem tlačítka PAGE+ (Stop) samplování zastavíte. Samplování se automaticky zastaví, jakmile je dosaženo maximální doby pro nahrávání. Pozn.: Během samplování můžete tlačítkem AUDIO REC ►/■ (play/pause) přehrát audio song, nebo sample jiných padů a samplovat je. (Nelze přehrát audio song z padu).
9. Jestliže zastavíte samplování, objeví se okno EDIT SAMPLE. V okně EDIT SAMPLE můžete zadat oblast a metodu přehrávání sample. („Editace sample“ na str. 95)

10. Když stisknete pad s nahraným obsahem, sample se přehraje. („Přehrávání sample“ na str. 96)

Samplování zvuku z externího audio vstupu

Pokud chcete samplovat externí audio vstup, pokračujte krokem 3 v „Samplování zvuku KROSS“ na str. 93 a pak stiskem tlačítka PAGE- (A-IN) vstoupíte do dialogového boxu AUDIO IN-QUICK SETTING, kde změníte nastavení audio vstupu. (str. 22)

Pokud jste ukončili nastavení, stiskem [USB/PTN] se vrátíte na obrazovku SAMPLE RECORDING.

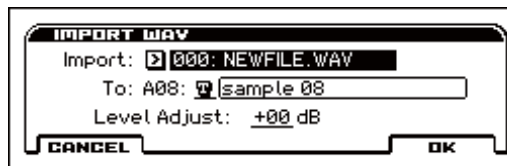
Import souboru WAV

WAVE soubory, uložené na SD kartě můžete importovat jako sample a přehrávat je v Pad sampleru. Importovat můžete následující formáty souborů.

- Formát souboru: WAVE formát, nekomprimovaný, lineární vzorek PCM
- Bitová hloubka samplování: 16-bit
- Vzorkovací frekvence: 44.1 kHz nebo 48 kHz, stereo soubory

Pozn.: Vidíte 8 znaků jména souboru.

1. V počítači zkopírujte WAVE soubor, který chcete importovat, do složky KORG/KROSS2/DATA na SD kartě, zformátované v KROSS.
2. Vložte SD kartu a v okně SAMPLER SETUP zvolte cílový pad pro import.
3. Stiskem tlačítka FUNCTION (FUNC) vstoupíte do seznamu funkcí, pak zvolte Import WAV a tlačítkem ENTER otevřete dialogový box. (Viz „Import WAV“ na str. 204 v Parameter Guide)



4. V seznamu zvolte WAVE soubor, který chcete importovat.
5. Ověřte číslo cílového padu pro import, a stiskem tlačítka MENU (OK) spustíte import.

Pozn.: Můžete importovat až prvních 14 s WAVE souboru. Nejprve si tedy v počítači ověřte, že audio signál, který chcete importovat, se do tohoto limitu vejde.

Pozn.: Import zabere určitou dobu.

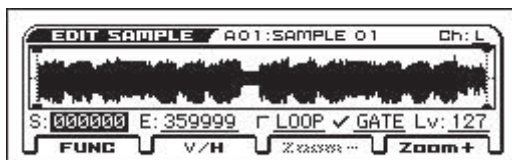
Pozn.: Také na obrazovce SAMPLE RECORDING můžete pomocí tlačítka FUNCTION (FUNC) zvolit Import WAV a spustit proceduru stejně.

Editace samplu

Pozn.: Editovaný obsah se také automaticky ukládá na SD kartu.

Můžete specifikovat oblast a metodu přehrávání samplu.

1. Podržte tlačítko EXIT (**SHIFT**) a stiskem tlačítka SAMPLER ACTIVE (**SETUP**) vstoupíte do okna SAMPLER SETUP.
2. Buď stisknete pad, kterému je přiřazený sample, který chcete editovat, nebo pomocí kurzorových tlačítek zvolte pad.
3. Stiskem tlačítka MENU (EDIT) otevřete okno EDIT SAMPLE.



Pozn.: Stiskem padu přehrajete aktuální sample, provedte nastavení a sledujte výsledek.

4. Chcete-li zadat oblast přehrávání, kolečkem VALUE se posuňte na počáteční bod „S“ a na koncový bod „E“.

Pozn.: Počáteční a koncový bod vidíte na displeji vzorku. Pomocí tlačítek PAGE+ (ZOOM-) a MENU (ZOOM+) upravte rozsah vyznačené oblasti přehrávání na displeji vzorku. Tlačítkem PAGE- (V/H) přepínáte změnu měřítka ve směru V (svislém) a H (vodorovném). Zvolený směr je zobrazen tučně.

Pozn.: Pomocí funkce Truncate Sample můžete odstranit části samplu, které jsou mimo zadaný rozsah, určený počátečním a koncovým bodem.

Pozn.: Pamatujte, že pokud u samplu použijete funkci Truncate Sample, není možné jej vrátit do předchozího stavu.

5. Zadejte metodu přehrávání. Značkou u „LOOP“ umožníte nastavení on/off smyčky, a značkou u „GATE“ umožníte nastavení on/off u gate.

Je-li značka u „LOOP“: Sample se přehraje od počátečního do koncového bodu, a pak přehrávání pokračuje od počátečního bodu.

Pokud značka u „LOOP“ není: Sample se přehraje od počátečního do koncového bodu, a pak se přehrávání zastaví.

Je-li značka u „GATE“: Dokud pad držíte, přehrávání pokračuje podle nastavení on/off smyčky. Přehrávání se zastaví hned, jak uvolníte pad.

Pokud značka u „GATE“ není: Jakmile stisknete pad, přehrávání pokračuje podle nastavení on/off smyčky. Přehrávání se zastaví, jakmile stisknete pad znovu.

6. Chcete-li nastavit hlasitost přehrávání, použijte „Lv“ a zadejte úroveň.
7. Chcete-li sample přejmenovat, tlačítkem FUNCTION (FUNC) otevřete seznam funkcí, kde zvolíte Rename Sample. (Viz „Rename Sample“ na str. 205 Parameter Guide).
8. Po ukončení nastavení stisknete tlačítko EXIT a tím zavřete okno EDIT SAMPLE. Když zavřete okno, editovaný obsah se uloží do souboru samplu na SD kartu, ve formátu Korg.

Pozn.: Když zavřete okno EDIT SAMPLE, editovaný obsah se uloží do souboru samplu na SD kartu ve formátu Korg.

Přehrávání samplů

1. Ověřte, že svítí tlačítko SAMPLER ACTIVE.

2. Zvolte banku sampleru.

Stiskem tlačítka BANK SELECT, LEDky BANK indikují banku, kterou chcete zvolit, příslušná LEDka BANK bliká. Pokud ponecháte blikání LEDky 1 s, přepnutí banky je tím potvrzeno.

Pozn.: Dokud LEDka BANK u zvolené banky stále bliká, přepnutí banky stále není potvrzeno.

Blikání se zastaví, jestliže zvolíte banku, se kterou právě pracujete.

Pozn.: Při přepnutí bank se načítají data. Během toho nesmíte vyjmát SD kartu.

3. Když stisknete svítící pad, sample se přehraje podle nastavení, zadané v „Editaci samplu“.

Pozn.: Pad, jehož sample aktuálně hraje, svítí jasněji, než ty, které nehrají.

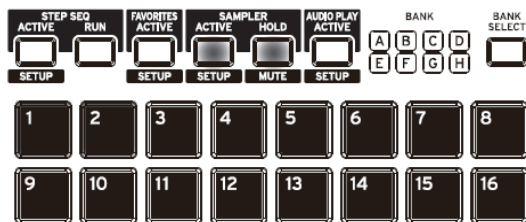
Pozn.: Pad sampler může přehrávat až čtyři samplý současně.

Podržte pad

Jestliže podržíte tlačítko SAMPLER HOLD a stisknete pad, zůstane v drženém stavu, i když pad poté pustíte.

Tip: Stejný výsledek se dostaví, když podržíte pad a stisknete tlačítko SAMPLER HOLD.

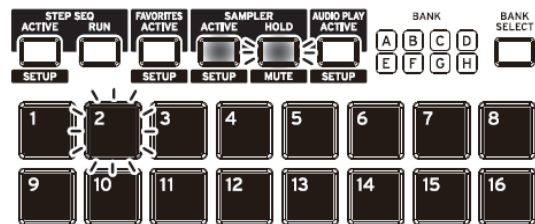
Pozn.: Jestliže přehrávání samplu skončí a pad je stále ve stavu Hold, tento stav u padu tím skončí.



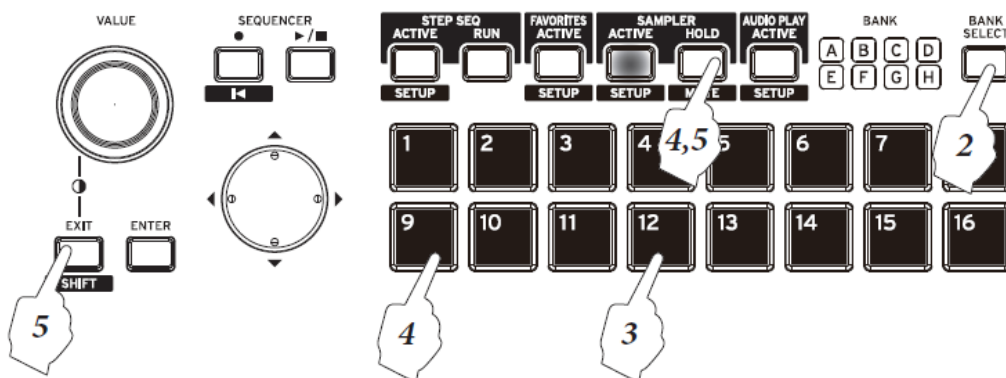
Pozn.: I když je ve stavu Hold jen jediný pad, tlačítko SAMPLER HOLD svítí. V tom případě můžete znovu podržet tlačítko SAMPLER HOLD a stiskem jiného padu jej uvedete do stavu Hold. V tu chvíli můžete stisknout a uvolnit tlačítko SAMPLER HOLD, tím zrušíte stav Hold u všech padů.

Přepnutí padu do režimu Mute mode

Pokud některý pad hraje, když podržíte tlačítko EXIT (SHIFT) a stisknete tlačítko SAMPLER HOLD (MUTE), umlčíte jej do režimu Mute mode. (V tu chvíli tlačítko SAMPLER HOLD (MUTE) LED bliká).



V režimu Mute mode, stiskem umlčíte (ztišíte) aktuálně znějící pad. (LEDka umlčeného padu bliká). Pokud znovu stisknete blikající pad, umlčení zrušíte. Chcete-li zrušit režim Mute mode, podržte znovu tlačítko EXIT (SHIFT) a stisknete tlačítko SAMPLER HOLD (MUTE).



Vysílání a přijímání MIDI pro funkci Pad Sampler

Režim Program Mode

Data jsou vysílána a přijímána na MIDI kanálu, zadaném v režimu Global/Media mode, na stránce G-MIDI>OUT, nastavením Pad Sampler Prog MIDI Ch (standardně: ch. 15).

Vysílání MIDI dat se aktivuje zadáním značky v nastavení Pad Sampler Prog MIDI Out. Standardně je vypnuto (bez značky).

Režim Combination mode

Pokud jste na stránce PROG, zapněte „SMP“, tím se deaktivuje program, přiřazený timbrálu 15 (nebude znít), a namísto události Pad sampler On/Off se vysílají a přijímají signály na MIDI kanálu, přiřazeném timbrálu 15. Je-li Status (SEQ> PROG) MIDI timbrálu na EXT nebo EX2, budou vysílána data not.

Pozn.: Není možné změnit timbrál, použitý pro pad sampler, s jiným nastavením než 15.

Režim Sequencer

Pokud jste na stránce MAIN nebo PROG, zapněte „SMP“, tím se deaktivuje program, přiřazený timbrálu 15 (nebude znít), a namísto události Pad sampler On/Off se vysílají a přijímají signály na MIDI kanálu, přiřazeném stopě 15. To umožňuje nahrávání a přehrávání na této stopě. Je-li Status (SEQ> PROG) stopy na BTH, EXT nebo EX2, budou vysílána data not.

Pozn.: Není možné změnit stopu, použitou pro pad sampler, s jiným nastavením než 15.

Použití samplů jinými způsoby

Sampley, nahrané v KROSS můžete využít také jinak, např. spuštěním přehrávání z padů.

Zde je několik možností.

- Využití pro záznam v režimu Sequencer mode
Data Pad playback (on/off) můžete nahrát jako data Note, v režimu Sequencer mode. („Nahrávání hry s Pad samplerem“ na str. 62)
- Hraní sampley jako programy
Banku (seanci) nahraných samplů můžete konvertovat na program a hrát s ním na klávesy, popř. zpracovat pomocí efektů v KROSS. („Convert Current Bank to Program“ na str. 205 v Parameter Guide)

Audio rekordér

Přehled možností audio rekordéru

O audio rekordéru

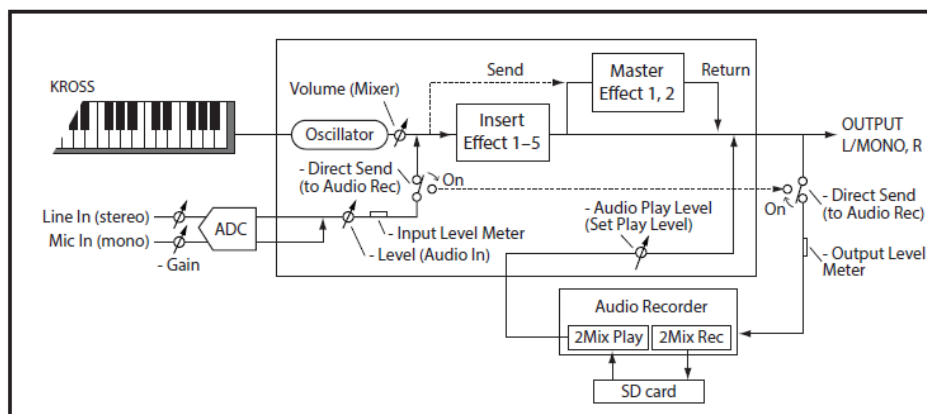
KROSS nabízí kvalitní digitální audio rekordér, který nahrává na SD kartu, vloženou do SD slotu. Kromě nahrávání zvuku vaší hry na klaviaturu, nebo přehrávání sekvenceru, může audio rekordér také nahrávat z externího audio vstupu, jako je mikrofon, kytara, nebo audio přehrávač, připojeného do KROSS. Můžete také nahrávat metodou overdub, kolikrát chcete, a to přehráváním nahraného audio signálu, nebo vaší hry na KROSS, popř. externího audio vstupu. Je zde také funkce Undo, která umožňuje návrat do stavu před předchozí operací a od tohoto místa provedení nové nahrávky. Tyto funkce umožňuje využít audio rekordér jako jednoduchého vícestopého audio rekordéru.

Nahraná audio data jsou uložena na SD kartu, ve formátu WAVE souboru (48 kHz, 16-bit), takže je lze využít v počítači.

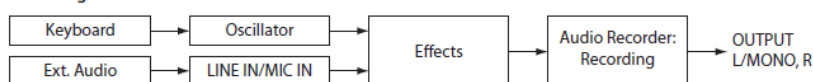
Rovněž můžete importovat WAVE soubor do audio rekordéru a přehrát jej.

Audio rekordér nabízí jednoduchý způsob, jak nahrát fráze a nápady kdykoliv během hry, bez ohledu na zvuk či režim (kromě režimu Disk).

Signálový tok v audio rekordéru



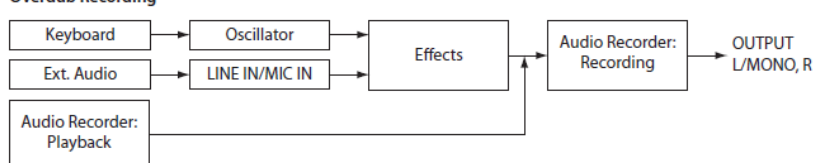
Recording



Playback



Overdub Recording



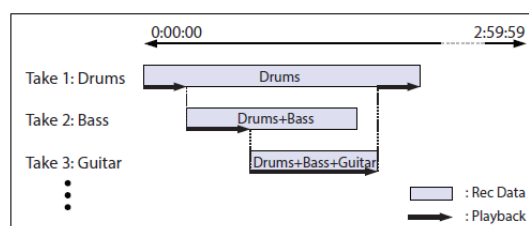
Doba nahrávání a velikost dat

Maximální doba pro jeden song jsou tři hodiny. Aktuální celková doba pro vícestopé nahrávání bude záviset na volné kapacitě SD karty.

V jednom průchodu při nahrávání se uloží cca 11 MB dat za minutu. To znamená, že tak nahráváte 1 GB cca 90 minut. Při vícestopém nahrávání, budou další data uložena na SD kartě, podle délky nahrávky.

Pozn.: Nahrávací doby jsou přibližné. Jelikož jsou data správy songu již uložena, aktuální doba nahrávání může být kratší, podle počtu songů.

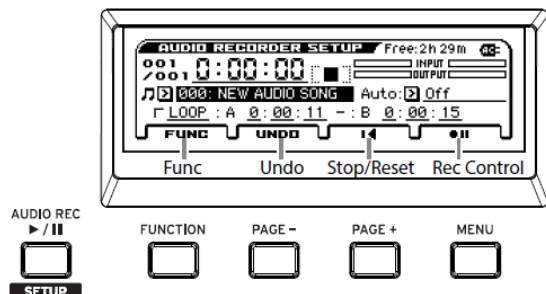
Záznamy a jejich přehrávání



* Efekty, uzpůsobené pro použití s externím audio zdrojem, můžete využít současně s inzerčními/master efekty, určené pro programy, atd. (viz str. 71)

Základní operace

Chcete-li pracovat s audio rekordérem, např. nahrávání, přehrávání a undo, použijte tlačítko AUDIO REC ►/|| (play/pause) (SETUP) na čelním panelu, a dialogový box audio rekordéru, který se objeví, když podržíte tlačítko EXIT (SHIFT) a stisknete tlačítko AUDIO REC ►/|| (play/pause) (SETUP).



AUDIO REC ►/|| (play/pause) (SETUP) ovládá nahrávání, přehrávání a pozastavení audio songu. Pracovní stav je zobrazen barevně a stavem LEDky (svítí nebo bliká). V každém stavu, se stiskem tlačítka provedou následující akce.

- LED nesvítí = Zastaveno: Stiskem tlačítka spustíte přehrávání.
- Zelená LEDka bliká = Přehrávání pozastaveno: Stiskem tlačítka spustíte přehrávání.
- Zelená LEDka svítí = Přehrávání: Stiskem tlačítka pozastavíte přehrávání.
- Červená LEDka bliká = Nahrávání pozastaveno: Stiskem tlačítka spustíte nahrávání.
- Oranžová LEDka bliká = Nahrávání pozastaveno: Nahrávání se spustí spuštěním triggeru, zadáním v Auto.
- Červená LEDka svítí = Nahrávání: Stiskem tlačítka pozastavíte nahrávání.

Podržte tlačítko EXIT (SHIFT) a po stisku tlačítka AUDIO REC ►/|| (play/pause) (SETUP), se otevře okno AUDIO RECORDER SETUP.

Okno AUDIO RECORDER SETUP

V tomto okně ovládáte nahrávání, zastavení, pauzu a přehrávání, dále funkce undo a vytváření nového audio songu. Tlačítka pod displejem pak ovládáte rekordér.

Tlačítko FUNCTION (FUNC)

Toto tlačítko zobrazí seznam funkcí, ve kterém jsou funkce tvorby nového zvuku, přejmenování, vymazání, export nebo nastavení úrovní. (viz str. 8)

Tlačítko PAGE- (UNDO)

Zobrazí dialog UNDO. Zde se můžete vrátit na předchozí nahrávku. Toto tlačítko rovněž využijete pro funkci Redo, která vrátí nahraný záznam. (viz str. 104)

Tlačítko PAGE+ (Stop/Reset)

Tlačítko zastavení. Zastaví přehrávání nebo nahrávání songu. Jakmile zastavíte, rekordér se vrátí na uloženou pozici. Stisknete-li Locate v zastaveném stavu, vrátíte se na začátek 0:00:00 songu.

Tlačítko MENU (REC Control)

Tlačítko nahrávání. Určuje stavy record-pause a record-start. Funkcionalita tlačítka závisí na aktuálním stavu. V každém stavu, se stiskem tlačítka provedou následující akce.

- || = Je-li zastaveno: Stiskem tlačítka vstoupíte do režimu standby pro nahrávání.
- ► = Je-li zobrazeno: Stiskem tlačítka spustíte nahrávání.
- ► = Nahrávání: Stiskem tlačítka přepnete na přehrávání.

Locate

Během nahrávání a přehrávání, je stiskem tlačítka PAGE+ (Stop/ Reset) zastavíte a vrátíte zpět do místa, kde jste nahrávání nebo přehrávání spustili (s výjimkou, kdy jste je spustili z pauzy).

Je-li zastaveno, stiskem tlačítka PAGE+ (Stop/Reset) vás vrátí na začátek (0:00:00) songu.

Chcete-li se dostat do jiného místa, použijte tlačítka ◀▶▲▼ a zvolte Time Location, a stiskem tlačítka ENTER (symboly ▲▼ vidíte u hodnoty). Kurzorovými tlačítky ▲▼ nebo kolečkem VALUE zadejte pozici a tlačítkem ENTER do něj přejdete.

Místo nelze změnit během přehrávání nebo ve stavu standby.

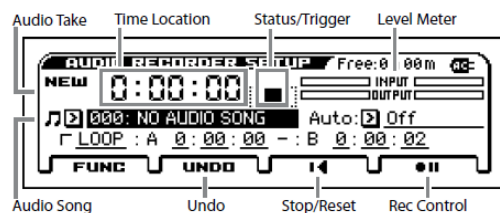
Nožní spínač

K přepínání play/play-pause nebo record/record-pause (Foot SW Assign =Audio Recorder Start/Pause, Audio Recorder REC Start/Stop) můžete použít footswitch. (viz str. 23)

Okno AUDIO RECORDER SETUP

V okně Audio recorder setup můžete provést nastavení audio rekordéru.

- Podržte tlačítko EXIT (SHIFT) a stiskem tlačítka AUDIO REC ►/|| (play/pause) (SETUP) se otevře okno.



- Audio Take: Dokud není zatím proveden záznam, vidíte zde New. Během záznamu na levé straně jsou údaje o aktuálně zvoleném záznamu a na pravé straně pak několik vícestopých záznamů. Pomocí Undo se můžete vrátit zpět na předchozí záznam.
- Time Location: Zobrazuje aktuální pozici audio stopy. Zleva vidíte hodiny, minuty a sekundy. Viz předchozí sekci "Locate" na str. 100.
- Status/Trigger: Vyznačuje stav audio rekordéru, např. nahrávání, přehrávání, nebo zastavení.
- Level Meter: Stupnice INPUT udává úroveň externího audio vstupu do KROSS. Stupnice OUTPUT udává úroveň zvuku na výstupu z konektorů L/R: zvuku KROSS, externího audio vstupu a přehrávání audio rekordéru. Během nahrávání zde vidíte nahrávací úroveň.

- Audio Song: Výběr songu.
- Auto: Určuje, zda se bude nahrávání spouštět automaticky. (Viz „Zadání spuštění nahrávání“ na str. 104)
- LOOP: Přehrává opakovaně oblast A-B.
- Undo: Vráťí do stavu před naposledy provedenou operací.
- Stop/Reset, Rec Control: Ovládá audio rekordér.


Nahrávání a přehrávání audio záznamu

Audio rekordér umí nahrát to, co hrajete na klávesy KROSS, nebo přehrává externí audio signál z LINE IN, MIC IN nebo USB audio vstupu.


Začneme nahrávkou zvuku hry programem. Později si popíšeme, jak nahrávat externí audio signál.

Přípravy

- Vložte SD kartu do SD slotu. (Viz „Vložení a vyjmutí SD karty“ na str. 25).

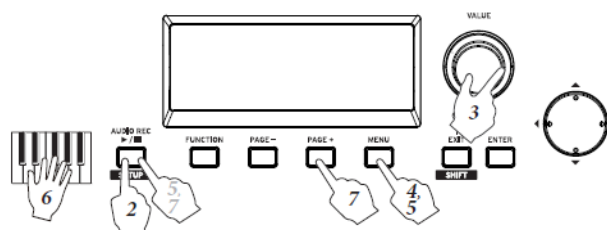
 Jestliže používáte SD kartu v KROSS poprvé, musíte ji zformátovat v režimu GLOBAL/MEDIA. Viz „Formátování SD karty“ na str. 128.

Pozn.: Použijete-li SD kartu v KROSS poprvé, vytvoří se automaticky složky KORG/KROSS2/AUDIO a DATA, využívané nástrojem KROSS.

 Nikdy nevyjímejte SD kartu během nahrávání či přehrávání. Mohli byste dočasně destabilizovat KROSS.

Nahrávání vaší hry na KROSS

1. Stiskem tlačítka PROG vstoupíte do režimu Program, kde zvolíte program, kterým chcete hrát na klaviaturu a nahrávat.
2. Podržte tlačítko EXIT (**SHIFT**) a stiskem tlačítka AUDIO REC **▶/||** (play/pause) (**SETUP**) otevřete okno AUDIO RECORDER SETUP.
3. Vyberte song, který chcete nahrát.
 - Jestliže nejsou na SD kartě nahraná data, na displeji se objeví „NO AUDIO SONG“. Pokračujte krokem 4.
 - Chcete-li zvolit jiný song, posuňte kurzor na audio song a kolečkem VALUE, apod. vyberte song, který potřebujete. Po stisku tlačítka ENTER vyberte ze seznamu.
 - Chcete-li nahrát další song, připravte jej jako nový. Viz "Vytvoření nového audio songu" na str. 104.
4. Stiskem tlačítka MENU (Rec Control **●||**) vstoupíte do stavu standby pro nahrávání. (Tlačítko AUDIO REC **▶/||** (play/pause): bliká červeně)



5. Jakmile stisknete tlačítko MENU (Rec Control ●▶) nebo tlačítko AUDIO REC ▶/|| (play/pause) spustí se nahrávání. (Tlačítko AUDIO REC ▶/|| (play/pause): svítí červeně).

Pozn.: Tato procedura platí, je-li Auto (Auto Rec Start) vypnutý. Jako alternativa k tlačítku Rec Control, může také zahájit nahrávání jiným způsobem, jako je stisk klávesy. (Viz „Zadání spuštění nahrávání“ na str. 104)

6. Začněte hrát na klávesy a zvuk KROSS se bude nahrávat. Můžete také nahrát zvuk bicí stopy, arpeggiatoru a krokového sekvenceru.

Pozn.: Dokonce, i když zavřete okno Setup, zachová se režim Standby rekordéru.

7. Chcete-li nahrávání zastavit, stiskněte tlačítko PAGE+ (Stop/Reset ■) (AUDIO REC ▶/|| (play/pause) tlačítko: nesvítí). Jakmile zastavíte, automaticky se vrátíte do bodu, kde jste spustili nahrávání.

Jestliže stisknete tlačítko PAGE+ (Stop/Reset ■◀) v zastaveném stavu, vrátíte se na začátek audio songu.

Stisknete-li tlačítko AUDIO REC ▶/|| (play/pause) během nahrávání, aktivujete stav standby (tlačítko (AUDIO REC ▶/|| (play/pause): bliká červeně).

Stisknete-li tlačítko (Rec Control ●▶) během nahrávání, ukončíte je, přehrávání pokračuje a pozice postupuje. Chcete-li nahrávání obnovit, stiskněte tlačítko MENU (Rec Control ●▶) nebo tlačítko AUDIO REC ▶/|| (play/pause).

Nahrávání z externího audio vstupu

Pokud chcete nahrávat zvuk externího zařízení na vstupu, postupujte takto.

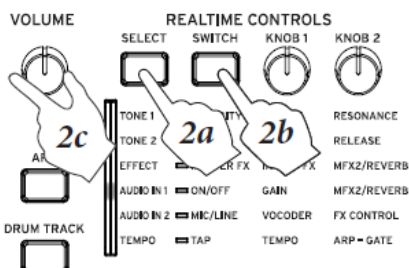
Na příkladu si popíšeme, jak se nahrává z mikrofonu.

1. Zvolte program mikrofonu.

Nahrávání z mikrofonu bude jednodušší, pokud jste použili program, jehož nastavení vstupu a efektů přesně odpovídá mikrofonu.

2. V sekci REALTIME CONTROLS, pomocí tlačítka SELECT zvolte AUDIO IN 1, pak vypněte tlačítko SWITCH (ON/OFF) a natočte ovladač VOLUME zcela doleva, na minimální hlasitost.

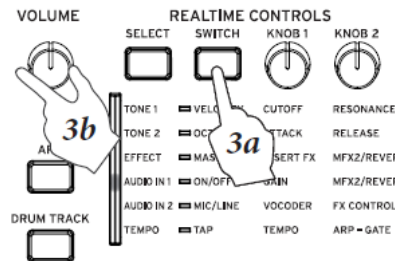
Dynamický mikrofon zapojte do vstupního konektoru „MIC IN“.



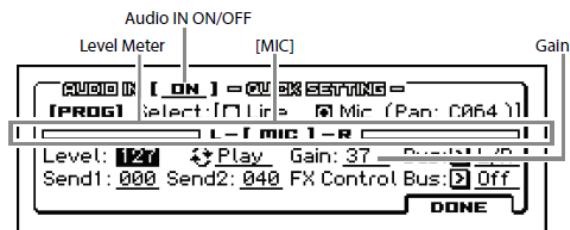
- ⚠ Musíte vypnout tlačítko SWITCH (ON/OFF) a ovladačem VOLUME stáhněte hlasitost, dříve než zapojíte mikrofon či jakékoli jiné zařízení. Nebudete-li dbát tohoto upozornění, můžete poškodit vaše ozvučení či další zařízení.

Pozn.: Pro zapojení elektrické kytary použijte také konektor MIC IN. Jestliže zapojujete kytaru, vybavenou pasivními snímači, doporučujeme zapojit předzesilovač nebo efekt mezi kytaru a KROSS.

3. V sekci REALTIME CONTROLS stiskněte tlačítko SWITCH (ON/OFF), zapne se (svítí). Mikrofonní vstup je aktivní. Ovladač VOLUME nastavte zpět do původní polohy, tím nastavíte správně hlasitost, a začněte hrát na klávesy, nebo spusťte přehrávání audio rekordéru, přičemž sledujte vstupní audio signál z mikrofonu a proveďte vyvážení. Chcete-li nastavit hlasitost mikrofonu, tlačítkem SWITCH (ON/OFF) aktivujte mikrofonní vstup, a pak stiskněte tlačítko FUNCTION (QUICK SETTING), tím otevřete AUDIO IN – QUICK SETTING-, a můžete upravit hodnotu GAIN.



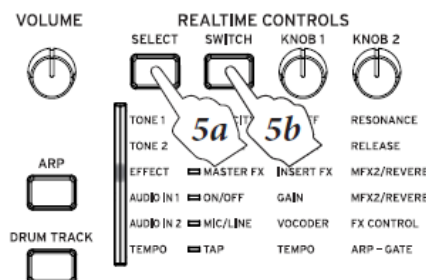
Pozn.: Můžete také nastavit GAIN v řádku AUDIO IN 1, v sekci REALTIME CONTROLS.



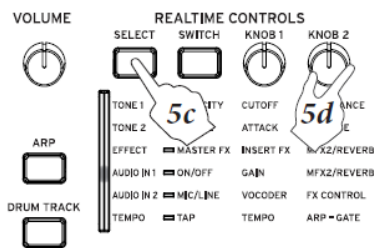
Pozn.: Ideálně je na stupnici přibližně 70% plného rozsahu. Je-li vstupní signál přebuzený, rozsvítí se indikátor [MIC]. Po ukončení nastavení hlasitosti, nezapomeňte nastavení uložit. (Viz „Nastavení globálního audio vstupu (G-SET) a individuální nastavení“, na str. 22).

4. Zadejte nastavení Direct Send. V našem příkladu smícháme a nahrajeme hru na KROSS, takže nastavení můžete ukončit.
5. Nastavení efektů.

Mezi mikrofonními programy, jsou efekty Reverb Hall, apod., které aplikují ozvěnu na vokál, dle přiřazení Master FX. Pokud chcete efekt vypnout, vypněte tlačítko MASTER FX. Abyste vypnuli efekt, tlačítkem SELECT zvolte řádek EFFECT v sekci REALTIME CONTROLS, a vypněte tlačítko SWITCH (MASTER FX).



Pomocí AUDIO IN1 – MFX2/REVERB nastavíte hodnotu efektu. V sekci REALTIME CONTROLS, tlačítkem SELECT zvolte řádek AUDIO IN 1, a ovladačem KNOB 2 proveďte nastavení.



6. Podržte tlačítko EXIT (SHIFT) a stiskem tlačítka AUDIO REC ►/|| (play/pause) (SETUP) otevřete okno AUDIO RECORDER SETUP.
7. Vyberte song, který chcete nahrát.
8. Stiskem tlačítka MENU (Rec Control ●||) vstoupíte do stavu standby pro nahrávání.
9. Jakmile stisknete tlačítko MENU (Rec Control ●||) nebo tlačítko AUDIO REC ►/|| (Play/Pause), spustí se nahrávání.
10. Nahrávání zastavíte stiskem tlačítka PAGE+ (Stop/Reset ■) a zastavíte, automaticky se vrátíte do bodu, kde jste spustili nahrávání.

Pozn.: Blíže o indikátorech na obrazovce a operacích během nahrávání, viz „Nahrávání hry na KROSS“

Direct Send



Direct Send

Direct Send je parametr, který udává, zda bude smíchan zvuk externího audio vstupu s vaší hrou na KROSS během nahrávání. Když např. provádíte náslech ve studiu, můžete nahrávat hru kapely a přitom hrát na KROSS.

Direct Send off: Audio vstup a hra na KROSS jsou smíchány a takto potom nahrány.

Direct Send on: Nahrává se pouze audio vstup. Zvuk hry na KROSS není přimíchán. (V tom případě nejde zvuk z audio vstupu na výstup).

Chcete-li nahrávat pouze zvuk externího audio vstupu, zapněte Direct Send v kroku 4 v „Nahrávání externího audio vstupu“.

Přehrávání audio songu

Chcete-li přehrát audio song, stiskněte tlačítko AUDIO REC ►/|| (play/pause). Pokud jste v režimu Program, Combination nebo Sequencer, můžete přehrávat, bez ohledu na režim, ve kterém se nacházíte.

1. Vyberte song, který chcete přehrát.

Podržte tlačítko EXIT (SHIFT) a stiskem tlačítka AUDIO REC ►/|| (play/pause) (SETUP), vstoupíte na stránku AUDIO RECORDER SETUP.

Chcete-li zvolit jiný song, posuňte kurzor na audio song a kolečkem VALUE, apod. vyberte song, který potřebujete.

2. Stiskem PAGE+ (Stop/Reset ■◀) přejdete na počátek zvuku.
3. Stiskem tlačítka AUDIO REC ►/|| (play/pause) přehrajete audio song (zelená LEDka svítí).
4. Stiskem tlačítka AUDIO REC ►/|| (play/pause) audio song pozastavíte (zelená LEDka bliká).
5. Stiskem tlačítka AUDIO REC ►/|| (play/pause) obnovíte přehrávání audio songu (zelená LEDka svítí).
6. Stiskem tlačítka PAGE+ (Stop/Reset ■) zastavíte přehrávání a vrátíte pozici na začátek (tlačítko AUDIO REC ►/|| (play/pause) nesvítí).

Posunutí pozice přehrávání

Blíže o tom posunutí pozice přehrávání audio songu, viz „Locate“ na str. 100.

Vícestopé nahrávání

Použití SD karty během vícestopého nahrávání

Provádíte-li vícestopé nahrávání, audio rekordér ukládá další data na SD kartu podle nahrávací doby (viz str. 99). Jestliže zamýšlíte využít audio rekordér pro vícestopé nahrávání, doporučujeme využít celou kapacitu SD karty.

Procedura vícestopého nahrávání

Chcete-li provést vícestopé nahrávání, zvolte audio song, posuňte se na časové ose do místa, kde chcete začít (na začátek nebo dříve), přepněte zvuky či vstupní zdroje audio, je-li potřeba, a opakujte kroky, popsané v „Nahrávání vaší hry na KROSS“ na str. 101.

Tip: Chcete-li změnit hlasitost při opakovaném nahrávání zvuku KROSS, můžete použít funkci Hold v režimu Program nebo Combination, a upravit vyvážení. (viz str. 32, 48)

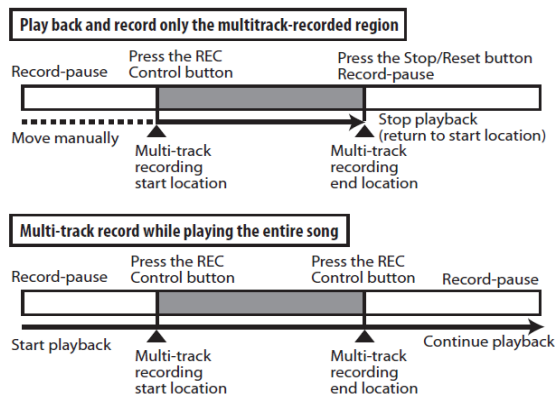
V tomto příkladu si ukážeme, jak nahrát zadanou oblast, se startem uprostřed songu.

1. Vyberte song, do kterého chcete nahrávat na více stop.
Podržte tlačítko EXIT (SHIFT) a stiskem tlačítka AUDIO REC ►/|| (play/pause) (SETUP) otevřete okno AUDIO RECORDER SETUP. Kurzorovými tlačítky ◀▶▲▼ zvolte Audio Song a kolečkem Value vyberte konkrétní.
2. Najděte pozici, od které chcete nahrávat na více stop.
Blížší info o přesunu, viz „Locate“ na str. 100.
Tip: Vhodné bývá posunout se do bodu, kde chcete začít přehrávání ještě před zahájením nahrávání.
3. Stiskem tlačítka AUDIO REC ►/|| (play/pause) spustíte přehrávání. (Tlačítko AUDIO REC ►/|| (play/pause): svítí zeleně)
4. Nahrávání spustíte stiskem tlačítka MENU (Rec Control ●▶). (Tlačítko AUDIO REC ►/|| (play/pause): svítí červeně)

Zahrajte na klávesy KROSS nebo aktivujte audio signál z konektorů MIC IN nebo LINE IN.

- Chcete-li nahrávání zastavit, stiskněte tlačítko PAGE+ (Stop/Reset ■) (AUDIO REC ►/|| (play/pause) tlačítko: nesvíí).

Stisknete-li tlačítko MENU (Rec Control) ► během nahrávání, ukončíte je, přehrávání pokračuje a pozice postupuje. Chcete-li obnovit nahrávání, stiskněte tlačítko MENU (Rec Control ●►).



Chcete-li spustit nahrávání v synchronizaci s vlastní hrou nebo vstupem audio signálu

Spuštění může proběhnout automaticky, když stisknete klávesy nebo když přijde signál z externího audio vstupu.

Zvolte hodnotu Auto settings a stiskem tlačítka MENU (Rec Control) začne tlačítko AUDIO REC ►/|| (play/pause) blikat oranžově a rekordér vstoupí do režimu standby pro nahrávání. Nahrávání se spustí automaticky, jakmile stisknete klávesu, nebo vstoupí signál ze vstupu. (viz „Zadání, jak se spustí nahrávání“)

Příprava nového audio songu

- Stiskem tlačítka FUNCTION (FUNC) vstoupíte do seznamu funkcí.
 - Tlačítkem PAGE- (▲) zvolte Create New Audio Song, a pak stiskněte tlačítko MENU (OK). Objeví se dialog Create New Audio Song.
 - Chcete-li song pojmenovat, stiskněte tlačítko ENTER, zadejte jméno v textovém okně a pak se vraťte do dialogu (viz str. 124). Jméno můžete změnit později.
 - Stiskem tlačítka MENU (OK) vytvoříte nový song.
- Vlevo nahoře, na displeji, indikuje Audio Track „NEW“, což značí, že se jedná o nový song, ve kterém není dosud nic nahráno.

Užitečné funkce pro přehrávání a nahrávání

Vrácení do stavu před nebo po nahrávání (Undo/Redo)

Nejste-li spokojeni se záznamem, který jste provedli, stiskněte [UNDO/REDO] a vraťte se do předchozího stavu před nahrávkou. Můžete tak projít i několik kroků dozadu. Jestliže se rozhodnete zrušit operaci Undo, použijte Redo.

- Chcete-li zrušit nahrávání, stiskněte PAGE- (UNDO). Objeví se dialog UNDO.
- Zadejte krok, ze všech záznamů, který chcete použít a stiskněte tlačítko OK. Spustíte-li operaci UNDO, tlačítko PAGE- (UNDO) se rozsvítí.

Pozn.: Pokud jste v tomto stavu nahrávali, budou data Redo ztracena a tlačítko PAGE- (UNDO) se vrátí do svého původního stavu.

Zadání, jak se spustí nahrávání

Hodnotou Auto (Auto Rec Start) zadejte, jak se spustí záznam automaticky. Záznam můžete spustit ve chvíli, kdy zahrajete notu na klávesy, nebo se spustí sekvencer, popř. když dosáhne vstupní audio signál zadané úrovně.

- V okně Audio Recorder Setup, nastavte Auto (Auto Rec Start). Blíže viz krok 3.
- Stiskem tlačítka MENU (Rec Control ●►) vstoupíte do stavu standby pro nahrávání. Tlačítko (AUDIO REC ►/|| (play/pause): bliká oranžově)



- Off: Jakmile stisknete tlačítko MENU (Rec Control ●►) nebo tlačítko AUDIO REC ►/|| (Play/Pause), spustí se nahrávání.
Note-On: Nahrávání se spustí hned, jakmile začnete hrát.
SEQ START: Nahrávání se spustí, když stisknete spínač SEQUENCER ►/■ (start/stop).
Input Low: Nahrávání se spustí hned, jakmile úroveň audio signálu překročí přibližně -18 dB.
Input High: Nahrávání se spustí hned, jakmile úroveň audio signálu překročí přibližně -6 dB.
- Pozn.: Díky následující metodě je nahrávání jednoduché, pokud chcete nahrávat metodou overdub signál z externího vstupu, např. solo kytaru nebo chór do části audio songu.

- Nastavte Auto (Auto Rec Start) na Input Low nebo Input High.
Provedte nastavení vstupu pro Mic In.

2. Stiskem tlačítka AUDIO REC ►/|| (play/pause) spustíte přehrávání. (Tlačítko AUDIO REC ►/|| (play/pause): svítí zeleně)
3. Těsně před místem, kde chcete spustit overdubbing, stisknete tlačítko MENU (Rec Control ●►) a vstoupíte do stavu Standby pro nahrávání. Tlačítko (AUDIO REC ►/|| (play/pause): bliká oranžově)
4. Zazpívejte chórový part. Nahrávání se spustí automaticky, s příchodem signálu na vstup. Jestliže provádíte overdubbing tímto způsobem, audio vstup spustí nahrávání 0.2s před momentem, kdy má přesně začít nahrávání. Tím overdubbing předejde ztrátě počátku chóru nebo kytarové fráze.
Tip: Nastavení Auto (Auto Rec Start) můžete uložit, na stránce GLOBAL> PREF 2 jako standardní.

Loop playback

K dispozici máte funkci smyčkového přehrávání, která umožňuje opakovaně přehrávat zadanou oblast (A–B) audio songu.

Pozn.: Nastavení Loop play on/off a zadaný interval se ukládají jednotlivě pro každý audio song.

- 🔊 Toto nastavení se uloží na SD kartu, jakmile přepnete na jiný audio song nebo při vypnutí nástroje. Pokud vyjmete SD kartu hned po zvolení nastavení, nemusí se stihnout uložit.

Použití smyčkového přehrávání



Zadáte-li značku u LOOP a tím ji zapnete, bude přehrávání probíhat ve smyčce.

Chcete-li zadat oblast smyčky, nastavte počáteční (point A) a koncový (point B) bod smyčky.

Pozn.: Interval mezi A a B musí být min. 3s.

- 🔊 Nemí možné nahrávat, je-li u LOOP značka. Stejně tak není možné přidat značku k LOOP během nahrávání.

Nastavení aktuální časové pozice jako bodu smyčky

Je zde užitečná funkce, která umožňuje přímo zadat aktuální časovou pozici jako jeden z obou bodů. Posuňte kurzor na A nebo B, a stisknete tlačítko ENTER během přehrávání, tato časová pozice se tím definuje jako příslušný bod.



Pozn.: Tímto způsobem je tato pozice zadána s přesností do 1s.

Pad Audio Play

Nahráný audio song můžete přiřadit padu a přehrávat jej. (str. 109)

Import nebo export WAVE souborů

Import

Rovněž můžete importovat WAVE soubor do audio rekordéru a nahrávat do něj metodou overdubbingu.

Importovat můžete následující soubory.

- Formát souboru: WAVE formát, nekomprimovaný, lineární vzorek PCM
- Sample bit depth: 16-bit
- Vzorkovací frekvence: 44.1 kHz nebo 48 kHz, stereo soubory

Počet znaků jména: Zobrazí se prvních osm znaků.

Pozn.: Jelikož budou WAVE soubory 44.1 kHz konvertovány na 48 kHz, při importu do KROSS, vyžaduje to malou časovou prodlevu.

Procedura Import

1. V počítači zkopírujete WAVE soubor, který chcete importovat, do složky KORG/KROSS2/DATA na SD kartě, zformátované v KROSS.
2. Na obrazovce nastavení audio rekordéru vstupte do seznamu audio songů.
3. Soubor WAVE, uložený na SD kartu v kroku 1 vidíte v dolní části, zvolte WAVE soubor, který chcete importovat, a stiskem ENTER se otevře dialogový box.
Pozn.: Jako alternativa ke krokům 2 a 3, můžete otevřít tentýž dialogový box na stránce MEDIA>FILE, a zvolit WAVE soubor, který chcete importovat, a pak spustit funkci Load Selected.
4. Pokud chcete song přejmenovat, vstupte do textového rámce a zadejte jméno.
5. Jestliže je hlasitost souboru, který chcete importovat, nastavena dopředu, zadejte Level Adjust.
Pozn.: Po importu můžete upravit hlasitost přehrávání audio rekordéru, nebo aplikovat individuální hlasitost pro každý audio song. (Viz „Nastavení hlasitosti“ na str. 106).
6. Stiskem tlačítka MENU (OK) spustíte funkci importu.
Zvolený WAVE soubor se načte do KROSS, ve formátu audio songu. Postup provádění indikuje pruh na displeji.
Pozn.: To může zabrat nějakou dobu, podle typu souboru, atd.
V průběhu procedury importu, můžete operaci zrušit stiskem tlačítka FUNCTION (ABORT).
7. V okně Audio Recorder Setup zvolte song, který chcete importovat a přehrát.

Export WAVE souboru

Audio song, nahraný na více stopách, můžete exportovat jako WAVE soubor, do složky KORG/KROSS2/DATA na SD kartě.

To umožňuje využít audio přehrávač k poslechu audio songu, vyrobeného v KROSS, anebo načíst song do DAW SW.

- Formát souboru: WAVE formát, nekomprimovaný, lineární vzorek PCM
- Sample bit depth: 16-bit
- Vzorkovací frekvence: 48 kHz

Počet znaků jména: Zobrazí se prvních osm znaků

Procedura Export

1. V okně Audio Recorder Setup vyberte audio song, který chcete exportovat.
2. Výběrem položky Export se otevře dialog.
3. Pokud chcete song přejmenovat, vstupte do textového rámce a zadejte jméno.
4. Chcete-li nastavit úroveň audio signálu songu během exportu, zadejte Level Adjust.
5. Stiskem tlačítka MENU (OK) spustíte funkci exportu. Zvolený audio song bude vyexportován jako soubor WAVE. Postup provádění indikuje pruh na displeji. Exportovaný soubor WAVE se uloží do složky KORG/KROSS2/ DATA na SD kartě.
Pozn.: To může zabrat nějakou dobu, podle délky songu.
V průběhu procedury exportu můžete operaci zrušit stiskem tlačítka FUNCTION (ABORT).

Nastavení hlasitosti

Můžete použít následující postupy, při nastavení hlasitosti importovaných dat nebo již nahraného audio songu.

Jestliže je hlasitost importovaných dat příliš vysoká, takže přehluší hraný part KROSS, nebo pokud vícestopá nahrávka způsobí přebití hlasitosti a znemožňuje overdubbing, pomáhá upravit hlasitost pomocí následujících funkcí.

Provedte následující nastavení.

- Funkce Set Play Level: Dočasně sníží hlasitost přehrávání audio songů.
Pozn.: Změní hlasitost zvuku pro všechny audio songy.
- Funkce Adjust Song Level: Aplikuje proces utlumení audio songu, během vytváření nového songu.
Tip: Této funkce využijete, chcete-li individuálně upravit hlasitost každého audio songu.
- Level Adjust: Nastavení Level Adjust využijete pro funkci Import či Export.

Funkce Set Play Level a Adjust Audio Level

V dialogu funkce Set Play Level, nastavením parametru Level jinak, než na 0 dB, způsobí, že audio song bude přehráván na nižší hlasitosti, než je zadaná úroveň. Tato funkce se hodí, když chcete nastavit vyvážení hlasitostí mezi audio songem a hrou na klávesy.

Pozn.: Nastavení Set Play Level se týká všech audio songů. Objeví se následující zpráva. Pamatujte na to, jestliže nahráváte overdubbing s audio songem, jehož úroveň přehrávání je snižena.

POZN.: Overdubbing na této hodnotě Level utlumí sekce předchozího záznamu o stejnou hodnotu.

Pomocí ADJ. LVL upravte Audio Song a zabráníte tak nerovnoměrné hlasitosti.

U tohoto nastavení Level platí, že pokud nahráváte overdubbingem oblast songu, přičemž hraje předchozí verze, hlasitost této předchozí verze se sníží jen pro tuto nahrávanou oblast. Chcete-li předejít tomuto problému se snížením hlasitosti, pomocí ADJ. LVL upravte úroveň audio songu.

Zvolte funkci Set Play Level a úroveň nastavíte takto.

1. Nastavte Level podle potřeby.

Upravte vyvážení hlasitostí mezi hrou na klávesy nebo externím vstupem (např. kytary či vokálu), který budete nahrávat overdubbing, s doprovodem audio songu. Pro náš příklad zde nastavte -3dB.



2. Stiskněte tlačítko PAGE+ (ADJ. LVL). Objeví se dialog ADJUST AUDIO LEVEL.



3. Funkcí Level Adjust nastavte úroveň. Hodnota Level, zadaná v kroku 1, je automaticky brána jako standardní, takže zpravidla stačí stisknout tlačítko MENU (OK). (Můžete zadat jméno songu, podle potřeby).

Budete vráceni na obrazovku AUDIO RECORDER SETUP. Zvolen bude automaticky audio song, jehož úroveň chcete nastavit. Nyní se resetuje Set Play Level na 0 dB, takže se obnoví vyvážení hlasitostí, provedené v kroku 1.

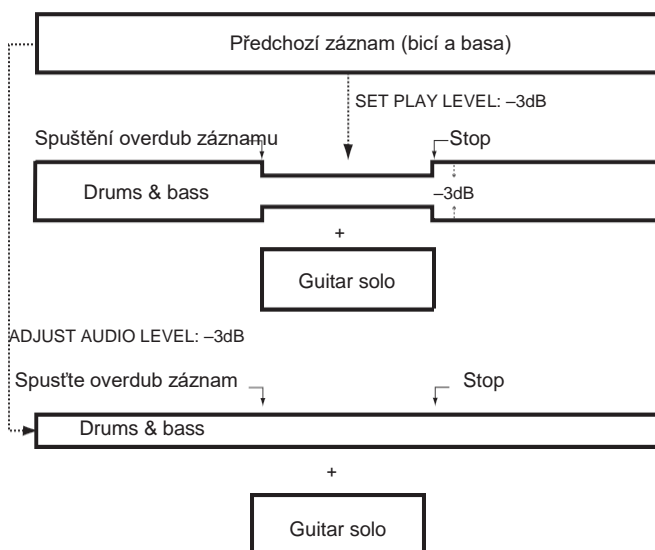
4. Nahrávání dalšího materiálu metodou overdubbingu. (viz obrázek níže)

Zprávy ohledně SD karty

Kromě jména songu, se mohou objevit i další zprávy související s SD kartou, v oblasti Song Name, audio rekordéru.

„NO MEDIA”	Není vložena SD paměťová karta.
„UNFORMATTED”	Nebyl detekován formát SD karty.
„NO AUDIO SONG”	Nejsou zde žádné audio songy.

Pozn.: Je-li SD karta uzamčená (chráněná proti zápisu), objeví se odlišná chybová zpráva „Write protected”, jakmile provedete operaci se zápisem na SD kartu, např. nahrávání.



Jestliže metodou overdubbingu nahráváte kytarové sólo, s hodnotou SET PLAY LEVEL nalevo na -3 dB. Hlasitost předchozího záznamu (bicí a basa) bude o 3 dB nižší vůči nahrávce, což vede k nepřirozenému výsledku.

Jestliže kytarové sólo metodou overdub, po použití ADJUST AUDIO LEVEL ke snížení hlasitosti už dřívějšího snížení o 3 dB. Nepřirozené změny hlasitosti se u předchozího záznamu neprojeví (bicí a basa).

Pad Audio Play

Hraní s využitím funkce Pad audio play

Pad audio play je funkce, která umožňuje využít tlačítka na čelním panelu a 16 padů k okamžitému přepínání audio songů, nahraných do audio rekordéru KROSS nebo stávající audio soubory.

Pozn.: Každému ze 16 padů můžete přiřadit jeden song (soubor). V danou chvíli můžete přehrávat maximálně jeden audio song.

Pozn.: Chcete-li použít tuto funkci, musí být SD karta zformátovaná v KROSS a obsahovat audio songy, nahrané v KROSS, nebo audio soubory, vyhovující požadavkům, uvedeným v kapitole „Data, která lze přehrávat“, viz níže. Jestliže na SD kartě nejsou žádná data, tuto funkci nelze použít.

Data, která lze přehrávat

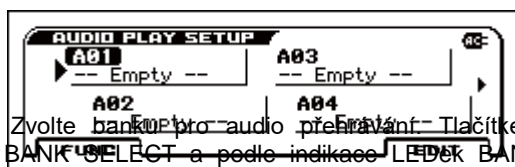
- Formát souboru: WAVE formát, nekomprimovaný, lineární vzorek PCM
- Bitová hloubka: 16-bit
- Vzorkovací frekvence: 44.1 kHz nebo 48 kHz, stereo soubory

Zadání audio songu a přiřazení songu padu

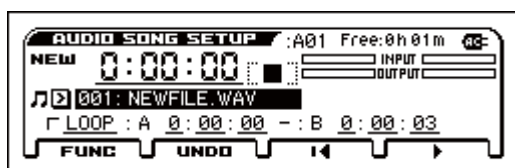
Pozn.: Toto nastavení najdete také v okně AUDIO RECORDER SETUP.

Pozn.: Jestliže změníte nastavení audio songu, data se načtou z SD karty. Během operace nesmíte vyjmát SD kartu.

Podržte tlačítko EXIT (SHIFT), stiskněte tlačítko AUDIO PLAY ACTIVE (SETUP) a otevře se okno AUDIO PLAY SETUP.



2. Zvolte banku pro audio přehrávání. Tlačítkem BANK SELECT a podle indikace LEDK BANK přepínáte banky.
3. Stiskněte pad, kterému chcete přiřadit audio song, nebo jehož nastavení chcete upravit, popř. jej zvolte pomocí kurzorových kláves.
4. Stiskem tlačítka MENU (EDIT) otevřete okno AUDIO SONG SETUP.



5. Vyberte audio song, který chcete přiřadit.

Pozn.: Za seznamem audio songů je také seznam WAV souborů, které jsou v zadaném adresáři na SD kartě. Pokud zvolíte některý z nich, objeví se dialogový box Import Wav.



Jakmile spustíte Import Wav, importuje se soubor jako nový audio song. („Import nebo export WAVE souborů“ na str. 105)

6. Vyberte pouze audio song, nahraný v KROSS. Tlačítkem PAGE- (UNDO) otevřete dialogový box, a kurzorovými klávesami jej zvolíte.



7. Provedení nastavení smyčkového přehrávání. Jestliže zapnete LOOP přidanou značkou, bude se song přehrávat ve smyčce. Zadejte oblast smyčky nastavením pozic Loop Start (point A) a Loop End (point B).
Pozn.: Point A a Point B musí být od sebe min. 3s.
8. Chcete-li přehrát audio song a zkontrolovat výše uvedené nastavení, použijte tlačítka MENU (Start) a PAGE+ (Stop/Reset).
Pozn.: Posunete-li kurzor na A nebo B, a stisknete tlačítko ENTER během přehrávání, tato časová pozice se tím definuje jako bod přehrávání.
9. Po ukončení nastavení stiskněte tlačítko EXIT a tím zavřete okno AUDIO SONG SETUP.

Využití padů k přehrávání audio songů

1. Ověřte, že svítí tlačítko AUDIO PLAY ACTIVE. Chcete-li zapnout funkci Pad audio play, stiskněte tlačítko AUDIO PLAY ACTIVE.
2. Pady, které mají přiřazený audio song, svítí. Když stisknete svítící pad, přehraje se přiřazený audio song. Během přehrávání pad svítí jasněji.
3. Když znovu stisknete aktuálně znějící pad, přehrávání pozastavíte a pad bliká. Dalším stiskem padu v tomto stavu pokračuje přehrávání od pozastavené pozice.
4. Pokud hraje audio song na některém padu, stiskem jiného svítícího padu zastavíte aktuálně hrající audio song, a rovnou přepnete přehrávání jiného audio songu.

5. Chcete-li přepnout banky přiřazených audio songů, použijte tlačítko BANK SELECT a LEDky BANK. Stiskem tlačítka BANK SELECT, LEDky BANK indikují banku, kterou chcete zvolit, příslušná LEDka BANK bliká. Pokud ponecháte blikání LEDky 1 s, přepnutí banky je tím potvrzeno.
Pozn.: Dokud LEDka BANK u zvolené banky stále bliká, přepnutí banky stále není potvrzeno. Blikání se zastaví, jestliže zvolíte banku, se kterou právě pracujete.
Pozn.: Při přepnutí bank se načítají data. Během toho nesmíte vyjímat SD kartu.

Používání bicích sad (Drum Kits)

Přehled bicích sad

Co je to Bicí sada?

Bicí sada je souborem bicích samplů (zvuků bicí sady jako je kopák, virbl, nebo činely, ale také široká paleta dalších perkusních zvuků), každý z nich je přiřazen jedné klávese.

- Každá klávesa hraje jiným zvukem
- Pro každou klávesu můžete využít až čtyři bicích samplů, s prolínáním dynamiky.
- Každá klávesa má své vlastní nastavení většiny důležitých zvukových parametrů, včetně hlasitosti, cutoff filtru a rezonance, attack a decay obálek, i výšky.
- Každou notu můžete nasměrovat na jiný inzertní efekt, nebo mít oddělené hodnoty FX Sendu. Můžete např. vyslat zvuk virblu do konkrétního kompresoru.

Nebo můžete použít bicí sady pouze v programech, jejichž Oscillator

Mode je nastaven na Drums.

Struktura paměti bicí sady

KROSS má přes 67 bicích sad, rozdělených do skupin Internal, User a GM (General MIDI), jak vidíte níže. Můžete editovat nebo přepisovat kteroukoliv paměť, s výjimkou GM banky, kterou nelze vymazat.

Obsah bicí sady

Banka	Č.	Obsah
INT	00...41	Připravené bicí sady
User	42...57	Uživatelské bicí sady
GM	58...66	GM2 Drum Kits

GM banka obsahuje 9 bicích sad, kompatibilních se zvukovou mapou GM2. Ostatní bicí sady využívají různá mapování, podle určení.

Využití bicí sady v programu (Oscillator Mode)

V režimu Program mode, na stránce P-BASIC>VOICE, nastavte Oscillator Mode na Drums, a pak zvolte bicí sadu, kterou bude používat oscilátor.

Než začnete editovat...

Výběr bicího programu

Bicí sady se editují v režimu Global/Media. Pokud jste v režimu Global/Media, budete hrát na sadu, kterou editujete. stejně jako v programu, kombinaci nebo songu, zvoleném před vstupem do režimu Global/Media.

Takže, než vstoupíte do režimu Global/Media, je nejlepší zvolit program, který je již pro bicí nastaven, s odpovídajícím nastavením EG, efektů, apod.

V režimu Program byste měli zvolit bicí program z kategorie DRUM/SFX.

Přiřazení klávesy na klaviatuře, bicí sadě

Aby mapování not sedělo na klávesy, musí být nastavení Octave Oscilátoru na +0 [8']. Všechny programy bicích sad by již měly mít toto nastavení. Pokud si nejste jisti, zkontrolujete to snadno:

1. Jděte do tabulky OSC1 Setup, na stránce P-OSC> DKit.
U jiného nastavení než +0 [8'], je mapování kláves na zvukovou mapu bicí sady nesprávně.
2. V sekci GLOBAL> BASIC nastavte parametr „Key Transpose“ na +00.

Deaktivujte ochranu paměti

Než začnete editovat, jděte na stránku GLOBAL> SYSTEM a nahlédněte do sekce Memory Protect. Zrušte označení u Drum Kit – pokud zde je, není možné editovat.

Bicí sady může využívat i více než jeden Program

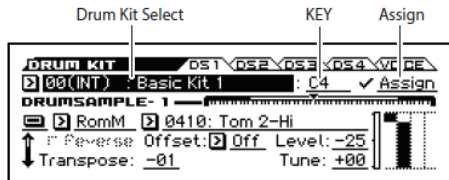
Pokud editujete bicí sadu pamatujte, že všechny programy, využívající tuto sadu, tím budou ovlivněny. Chcete-li zachovat nastavení z výroby, můžete zkopírovat bicí sady do prázdných pamětí v USER bankách, než se pustíte do editace.

Editace bicí sady

Základní editace

1. Při editaci bicí sady zvolte Program, který chcete použít.
2. Vstupte na stránku DRUM KIT> DS 1.

Stiskněte tlačítka EXIT (SHIFT) a SEQ (GLOBAL/MEDIA). Stiskněte tlačítko MENU, a tlačítka PAGE- (▲) a PAGE+ (▼) zvolte DRUM KIT a stiskněte tlačítko MENU (OK). (Pokud vidíte jinou stránku, tlačítkem PAGE- (▲) zvolte odpovídající stránku).



3. Na horním řádku displeje, zvolte pomocí „Drum Kit Select“ bicí sadu, kterou chcete editovat.

GM bicí sady 58 (GM)-66 (GM) zde není možné zvolit. (GM bicí sadu nelze editovat ani přepsat). Pokud si přejete změnit nastavení jedné z bicích sad 58 (GM)-66 (GM), můžete využít funkce Copy Drum Kit a zkopírovat ji do 00 (INT)—57 (USER), a pak můžete editovat tuto kopii.

4. Pomocí Key zvolte parametr, který chcete editovat. K výběru tónu můžete využít některý ze standardních kontrolerů VALUE (kolečko, numerická tlačítka, atd.). Pokud zvolíte KEY a stisknete ENTER, můžete využít klaviaturu a zadat číslo noty. Dalším stiskem ENTER volbu potvrdíte.

5. Pomocí značky u Assign zadáte, zda bude mít klávesa své vlastní nastavení, nebo použije stejné nastavení jako další vyšší nota. Má-li Assign značku, klávesa bude mít vlastní nastavení. Standardní nastavení. Nemá-li Assign značku, klávesa nebude mít vlastní nastavení. Místo toho využije stejné nastavení, jako následující nota – kromě těch bicích samplů, které jsou hrány na nižší výšce. Velikost změny výšky závisí na parametru Pitch Slope na stránce P-PITCH> BASIC.

Toto nastavení využijete, když budete chtít změnit jen výšku, jako u zvuku tomu nebo činelu.

Tip: Chcete-li zkopírovat nastavení klávesy pro jiný bicí sample, použijte funkci Copy Key Setup.

Nastavení prolínání dynamiky

Pro tuto klávesu vytvoříme jednoduchou dynamickou prolínačku mezi dvěma stereo bicími samplu.

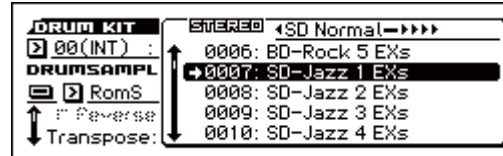
1. Na stránkách DRUM KIT> DS 1 a DS 2, zapněte Drumsample 1 a 2. Je-li vypnutý, zvolte vyberte tlačítko a stiskem ENTER jej zapněte.



2. Stejným způsobem zajistěte, že budou bicí samplu 3-4 vypnuté.
3. Zvolte Stereo jako banku pro Drumsamples 1 a 2. Bicí samplu vstupují několika způsoby: RomM (ROM Mono) nebo RomS (ROM Stereo). RomM (ROM Mono) jsou mono bicí samplu, a RomS (ROM Stereo) jsou stereo bicí samplu. Stereo bicí samplu využívají 2x více hlasů než mono.



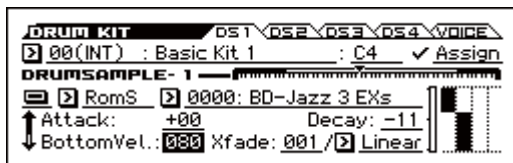
4. Vyberte bicí sample. Zvolte Drumsample 1 a stiskněte tlačítko ENTER. Objeví se výpis bicích samplů organizovaný podle kategorií. Kurzorovými tlačítky ◀▶ zobrazíte výpis ostatních kategorií.



5. Kurzorovými tlačítky vyberte jméno bicího samplu ze seznamu na displeji.
6. Stiskem tlačítka ENTER provedete nastavení.
7. Přepněte se na stránku stránku DRUM KIT> DS 2 a Drumsample 2 zadáte stejným způsobem. Teď, když jste přiřadili bicí samplu Drumsample 1 a 2, můžete nastavit rozpětí dynamiky a prolínání.
8. Pro Drumsample 2, nastavte Bottom Vel. na 1. Vypněte Xfade na Off. Kurzorovým tlačítkem ▼ zvolte stránku.



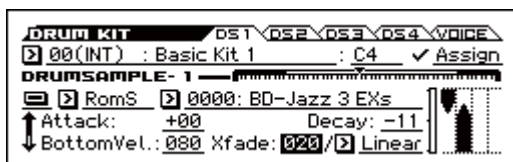
9. Na stránce DRUM KIT> DS 1 nastavte u Drumsample 1 parametr Bottom Vel. na 80. Budete-li nyní hrát zlehka, bude znít Drumsample2, s dynamikou 79 či méně—a Drumsample1 bude znít, budete-li hrát silněji, s dynamikou 80 nebo vyšší.



Stupnice nalevo od grafiky Velocity Split vyznačuje hodnotu dynamiky Note-on. Tak můžete ověřit, jak zní bicí sample na dané dynamice.

10. Dále nastavte Xfade u Drumsample1 na 20, a jeho Curve na Linear.

Grafika na displeji nyní zobrazuje dvě navzájem do sebe zasahující škály. Mezi 80 a 100, Drumsample2 vymizí a Drumsample1 nastoupí, vytvoří se postupný dynamický přechod místo tvrdé hranice.



Jemné ladění zvuku každého samplu

- Je-li potřeba, nastavte Levels pro dva bicí samplu. To se může velmi hodit při vytváření měkkého přechodu v dynamice nebo u prolínačky.
- Je-li potřeba, zadejte ladění, parametry EG a filtr. Nastavte Tune, Attack (Amp EG Attack), Decay (Amp EG Decay), Cutoff a Resonance pro každý bicí sample.

Chcete-li propojit zvuky, jako otevřený a zavřený Hi-hat

- Vstupte na stránku DRUM KIT> VOICE.
- Parametrem Excl (Exclusive) Group přiřadte bicí samplu skupinám.

Např. vytvoříte skupinu, obsahující klávesy, kterým přiřadíte související bicí samplu, jako otevřený a zavřený Hi-hat, a tím předejete nepřírozené situaci, kdy zazní typy zvuků Hi-hat, které fyzicky spolu zazní nemohou.

Jestliže přiřadíte zavřený Hi-hat a otevřený Hi-hat stejné skupině, a zahrajete zavřený Hi-hat, přičemž před tím zněl otevřený Hi-hat a stále zní, zvuk otevřeného Hi-hat se zastaví, stejně jako by se stalo u reálného Hi-hat.



Prodloužení zvuku i po uvolnění klávesy (Hold)

Funkci Hold využijete u nástrojů, které mohou znít i po uvolnění rukou, např. Crash činel. Způsob, jakým pracuje, závisí na nastavení programu a bicí sady. Funkci Hold nastavte následujícím způsobem.

- Vstupte na stránku P-BASIC> NOTE-ON.
- Ověřte, že je Key Zone hodnota Hold aktivní. Jakmile zapnete Hold pro Program, je funkce určována ve na bázi Note-by-Note, dle nastavení bicí sady.
- Vstupte na stránku DRUM KIT>VOICE, režimu Global/Media mode.
- Pro každou klávesu nastavte parametr Note-Off (Enable Note-Off Receive) dle potřeby. Pokud zde není uvedena značka, budou noty podrženy a zvuk bude znít dále i po uvolnění. Pokud značku ponecháte, tón přestane znít. Jestliže vypnete Hold u Programu, nebudou drženy žádné klávesy - bez ohledu na jejich nastavení Note-Off (Enable Note-Off Receive).

Ovládání efektů u každé klávesy

Bicí sady mají své vlastní, připravené mixy. U každé klávesy můžete ovládat sběrnici Insert Effects, Master Effects sendy a panorama.

Nastavení sběrnice pro každou klávesu

Např. můžete provést nastavení tak, že pošlete virbl do IFX1, kopák do IFX2 a ostatní zvuky do L/R.

- Vstupte na stránku P-FX ROUTING> BUS, režimu Program mode.

- Ověřte, že je u DKIT-SET značka.

Je-li zapnutý parametr Use DKit Setting, Program bude využívat nastavení Bus Select a Effects Send pro každou klávesu bicí sady.

Je-li vypnutý parametr Use DKit Setting, Program bude nastavení Bus Select a Effects Send u bicí sady ignorovat.

- Vstupte na stránku DRUM KIT>VOICE, režimu Global/Media mode.

- Pomocí parametru Bus (IFX/Output) Select pošlete bicí zvuky přes jejich vlastní inzertní efekty do výstupů L/R.

Pokud chcete, můžete poslat každou notu do jiného inzertního efektu nebo na jiný audio výstup, kromě hlavního výstupu L/R.

Tip: U většiny připravených bicích sad, mají bicí nástroje stejné nastavení Bus (IFX/Output) Select, podle typu, jak vidíte níže.

Virbly → IFX1

Kopáky → IFX2

Činely → IFX3

Tomy, perkuse, ostatní → IFX4

- Pomocí Send1 a Send2 nastavte send level na master efekty.

Ovládání panorama pro každou klávesu

Chcete-li použít oddělené nastavení panorama pro každou klávesu:

1. Vstupte na stránku P-AMP> BASIC, režimu Program mode.
2. Ověřte, že je u DKIT-SET značka.

Je-li zapnutý parametr DKIT-SET , program bude využívat nastavení pro každou klávesu bicí sady.

3. Vstupte na stránku DRUM KIT>VOICE, režimu Global/Media mode.
4. Pomocí „Pan” zadejte stereo pozici každé klávesy.

Ukládání bicích sad

Jestliže jste již perfektně upravili zvuk, je potřeba vaši práci uložit.



Editované nastavení v režimu Global/Media se zapamatuje po celou dobu zapnutí nástroje, ale změny zmizí, jakmile jej vypnete. Pokud chcete zachovat tato data, musíte spustit funkci Write Drum Kits . Tím uložíte všechny bicí sady.

Celkové nastavení KROSS a ukládání/načítání dat


Jak je organizován režim Global/Media


Podržte tlačítko EXIT (**SHIFT**) a stiskem tlačítka SEQ (**GLOBAL/MEDIA**) zvolíte režim Global/Media.

V režimu Global/Media můžete provést následující nastavení a operace.

- Hlavní ladění
- Transpozice klaviatury
- Tlačítko globálního efektu
- Globální MIDI kanál
- Vlastní ladění
- Damper pedál, programovatelný footswitch/pedál
- Tvorba user arpeggio patternů
- Ukládání, načítání a formátování SD karty
- Funkce pro správu přídatných PCM dat

Bližší info o přístupu na jednotlivé stránky, viz „Základní operace“ na str. 12.

 Upravené nastavení na stránkách GLOBAL-DRUM KIT, v režimu Global/Media zůstává v platnosti, dokud nevypnete přístroj, ale vrátí se po vypnutí ke standardním hodnotám. Chcete-li je zachovat, musíte je zapsat do paměti. Můžete je také uložit na SD kartu. (viz str. 124, 125)

 Funkce Compare, která umožňuje návrat ke stavu před editací (neboli Undo editace), není v režimu Global/Media k dispozici.

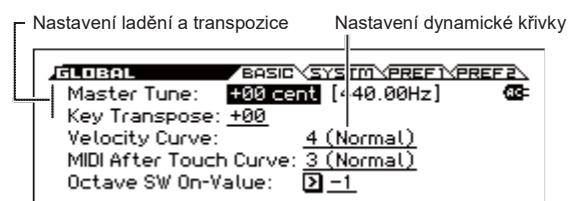
Globální nastavení

Blíže o globálním nastavení, viz Parameter Guide. („Režim Global/ Media mode“ na str. 155 v Parameter Guide)

Základní nastavení KROSS

Stránka BASIC

Na stránce GLOBAL>PREF 1 máte přístup k nastavení vlastní klaviatury KROSS.



Ladění podle jiného nástroje

Chcete-li nastavit ladění v jemných krocích, aby odpovídalo jiným nástrojům nebo nahrané hudbě:

- Nastavení Master Tune na stránce GLOBAL>BASIC určuje výšku tónu KROSS.

Funkce Master Tune má rozmezí ± 50 centů (1 půltón = 100 centů). Je-li Master Tune na 0, je střední A naladěno na 440 Hz.

Transpozice klaviatury

Výšku tónu KROSS můžete transponovat v půltónových krocích. To se hodí, když chcete změnit tóninu songu beze změny prstokladu.

Když hrajete na KROSS samotný

- Upravte nastavení Key Transpose na stránce GLOBAL>BASIC. Transpoziční rozsah se zvýší nebo sníží o oktávu, v půltónových krocích.

Když hrajete přes MIDI

Kromě funkce Key Transpose popsané výše, můžete také změnit hodnotu Convert Position na stránce GLOBAL>BASIC. Přepnutím Convert Position můžete zadat, jaké nastavení Key Transpose a dynamické křivky (popsané níže) se aplikuje na MIDI IN nebo MIDI OUT.

Jestliže používáte externí MIDI klaviaturu pro hraní zvuky generátoru KROSS, a chcete transponovat výšku, nastavte zde Post MIDI. Dynamická křivka se aplikuje také na MIDI IN.

Jestliže používáte klaviaturu KROSS pro hraní na externí MIDI zvukový modul a chcete transponovat výšku, nastavte zde Pre MIDI. Dynamická křivka se aplikuje také na MIDI OUT.

Změna způsobu, jak dynamika ovlivní hlasitost a zvuk

Křivky dynamiky umožňují nastavit způsob, jak bude KROSS reagovat na váš způsob hry na klávesy. Standardní nastavení by mělo vyhovovat většině hráčů, ale je zde řada jiných voleb, jak umožnit úpravu odezvy, aby odpovídala vašemu stylu.

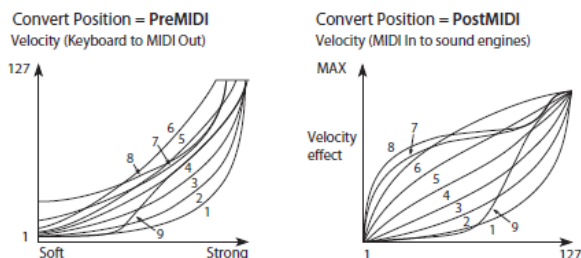
- Nastavení Velocity Curve na stránce GLOBAL> BASIC určuje, jak dynamika ovlivní hlasitost a celkový zvuk.

Křivka Velocity Curve 4 je standardní a měla by vyhovovat většině uživatelů.

Křivka 9 je uzpůsobena speciálně pro hraní pianovými zvuky, na vyváženou klaviaturu NH, modelu s 88 klávesami. (Viz „Velocity Curve“ na str. 156 Parameter Guide)

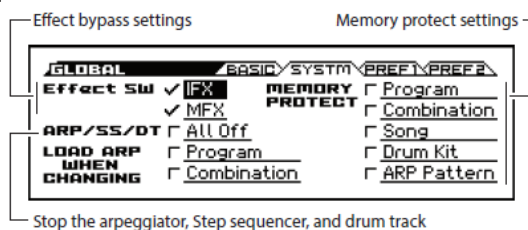
- Zadejte pozici, na které se aplikuje dynamika. Více o „Poloze konverze“ viz „Transpozice klaviatury“ výše.

Křivky dynamiky



Stránka SYSTM (SYSTEM)

Na stránce GLOBAL>SYSTM (SYSTEM) máte přístup k nastavení efektů a arpeggiatoru KROSS, a k ochraně paměti.



Obcházení efektů

Inzertní efekty a master efekty KROSS můžete obejít. Tato nastavení obojdou efekty ve všech režimech. Jestliže používáte efekty jako reverb či chorus, vyrobený v externím efektovém procesoru, v mixu, nebo DAW, můžete obejít vlastní efekty KROSS tak, že nebudou vůbec použity.

Nastavením Effect SW na stránce GLOBAL> SYSTM (SYSTEM) můžete efekty obejít. Pokud je zde značka, efekty přejdou do stavu dočasné deaktivace (bypass).

Zrušení značky u IFX: Obchází se inzertní efekty

Zrušení značky u MFX: Obchází se master efekty

MFX můžete definovat také na čelním panelu, v sekci REALTIME CONTROLS. Stiskem tlačítka SELECT zvolíte EFFECT, a tlačítkem SWITCH (MASTER FX) přístroj zapnete/ vypnete. Je to pohodlný způsob, jak během hraní dočasně vypnout efekty, jako je reverb.

Pozn.: Tyto parametry jsou vždy zapnuté (ON), od zapnutí KROSS.

Vyvolání nastavení arpeggiatoru (provázání arpeggiatoru s programy či kombinacemi)

Můžete zadat, zda bude nastavení arpeggiatoru, uložené do každého programu nebo kombinace, rovněž aktivní, jakmile zvolíte tento program či kombinaci, nebo zda se jeho nastavení při přepnutí programu nebo kombinace nezmění.

Z výroby je nastavena první uvedená možnost. Druhou možnost musíte zvolit, pokud chcete, aby hrály fráze a patterny s konkrétním nastavením arpeggiatoru, když vypnete pouze zvuk mezi odlišnými programy či kombinacemi.

- Pokud jste zadali na stránce GLOBAL> SYSTM (SYSTEM) značky LOAD ARP WHEN CHANGING pro program i kombinace, vyvolá se nastavení arpeggiatoru, uložené při přepínání programů a kombinací.

Deaktivace arpeggiatoru, krokového sekvenceru a bicí stopy

- Je-li zvolena značka ARP/SS/DT na stránce GLOBAL> SYSTM (SYSTEM), arpeggiator, krokový sekvencer a bicí stopa budou vypnuty.

Dokonce i když je tlačítko ARP, RUN nebo DRUM TRACK aktivní, arpeggiator, krokový sekvencer ani bicí stopa nebudou fungovat.

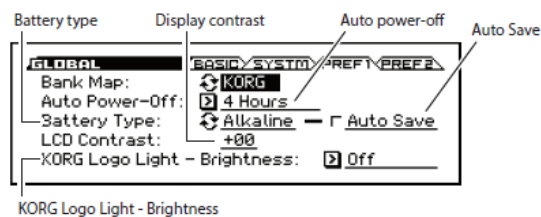
Ochrana paměti

KROSS je vybaven nastavením ochrany paměti, které chrání interní paměť před přepsáním, tzn. programy, kombinace, songy, bicí sady a data user šablon arpeggia před náhodným přepsáním.

- Chcete-li chránit obsah paměti, můžete zadat různé značky u Memory Protect, na stránce GLOBAL> SYSTM (SYSTEM) a ochránit data před přepsáním nebo načtením, popř. songy před přepsáním novým záznamem.

Stránka PREF 1 (Preferences 1)

Na stránce GLOBAL>PREF 1 (Preferences 1) máte přístup k nastavení napájení KROSS.



Auto power-off

- Nastavení Auto Power-Off na stránce GLOBAL>PREF 1 (Preferences 1) určuje dobu, po které se nástroj automaticky vypne, jestliže uživatel neprovede po zadanou dobu žádnou akci na KROSS. (viz str. 18)

Nastavení typu baterie

Chcete-li, aby se správně indikovala kapacita baterie, musíte nejprve zadat její typ.

- Nastavením Battery Type na stránce GLOBAL>PREF 1 (Preferences 1) zvolte typ baterií, které používáte. Zvolte Battery Type a stiskem tlačítka ENTER přepnete nastavení.
Alkalické: Použijete-li alkalické baterie
Ni-MH: Použijete-li nickel-metal hydride baterie

Nastavení Auto-save

- Na stránce GLOBAL>PREF 1, díky značce v boxu u Auto Save zadáte nastavení spotřeby energie, když budete pracovat na baterie.
Je-li On (se značkou), jas loga KORG na zadním panelu se sníží na úspornou úroveň, ale jen v případě, když pracujete na baterie. Standardní nastavení je On.

Nastavení kontrastu displeje

Můžete nastavit kontrast displeje.

- Upravte nastavení LCD Contrast na stránce GLOBAL>PREF 1 (Preferences 1).
Tip: V každém režimu můžete nastavit kontrast, když podržíte tlačítko EXIT (SHIFT) a otočíte kolečkem Value.

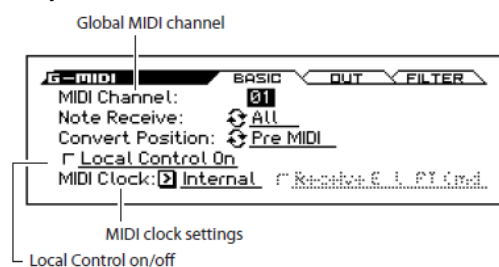
Podsvícení loga KORG – Jas

Umožňuje nastavit jas loga KORG na zadním panelu. Je-li vypnuto na Off, logo nesvítí.

- Na stránce GLOBAL>PREF 1, proveďte nastavení KORG Logo Light - Brightness.

Nastavení MIDI

Na stránkách G-MIDI> BASIC, OUT a FILTER můžete upravit celkové MIDI nastavení, které se týká celého KROSS.



Globální MIDI kanál

Globální MIDI kanál je základní MIDI kanál KROSS, informace z klaviatury a kontrolerů se vysílají na tomto kanálu. Zvukový generátor vyrábí zvuk především jako odezvu na přicházející zprávy na tomto kanálu.

- Toto nastavení je zadáno na stránce G-MIDI> BASIC, parametrem MIDI Channel.

Local control

Local control udává, zda bude klaviatura a kontrolery přímo hrát a ovládat zvukový generátor KROSS.

Zapněte Local control, jestliže hrajete na KROSS vy sami, nebo jestliže hraje a ovládá nástroj externí MIDI zařízení nepřímo, během hraní na KROSS.

Provádíte-li zapojení a nastavení, takže probíhá vysílání dat z KROSS do externího MIDI zařízení a zpět do KROSS, např. je-li KROSS zapojený do počítače, vypněte Local control, abyste zabránili duplikovanému spouštění not.

- Toto nastavení je zadáno na stránce G-MIDI> BASIC, aktivací parametru Local Control On.

Synchronizace MIDI Clock

KROSS využívá vlastní interní tempo, nebo je synchronizován k externím hodinám, z jiného MIDI nebo USB.

Nejvhodnější obecné nastavení bývá Auto. Kombinuje funkce Internal a External MIDI/USB, takže je již nemusíte ručně přepínat:

Pokud přijímáte signál externích hodin, ovládající tempo KROSS.

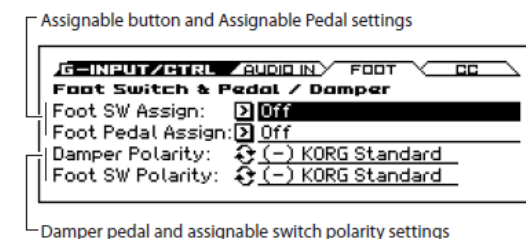
Jestliže nepřijímáte signál externích hodin, KROSS použije své interní tempo.

- Toto nastavení je zadáno na stránce G-MIDI> BASIC, parametrem MIDI Clock.

Je-li zde nastaveno Ext-MIDI nebo Ext-USB, popř. jsou přijímány signály Auto a MIDI Clock, na stránce PROG> MAIN a podobných stránkách vidíte EXT a tempo KROSS bude synchronizováno k externímu MIDI zařízení. V tom případě není možné změnit tempo pomocí KROSS.

Nastavení pedálu a dalších kontrolerů

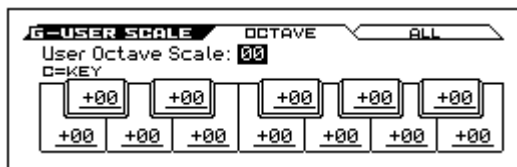
Na stránce G-INPUT/CTRL> FOOT můžete přiřadit funkce foot kontroleru a určit polaritu. „Zapojení nožních kontrolerů“ (str. 23)



Vytváření a výběr stupnic

Můžete si vytvořit svou vlastní stupnici na stránce G-USER SCALES> OCTAVE a ALL. Můžete si připravit až 16 User Octave Scales ladění, která umožňují zadat výšku každé noty v oktávě (posléze aplikovat na všechny), a vytvořit jedno User All Note Scale ladění, kde zadáte jednotlivě výšku pro každou ze 128 not.

Nastavením výšky každé klávesy v rozsahu ± 99 centů ji můžete zvyšovat nebo snižovat až o půltón vůči normální výšce.



Tato user ladění, která zde vytvoříte, můžete pak využít zadáním pro program, pro každý timbre v kombinaci, nebo pro každou stopu v songu.

Můžete si vybrat ladění na následujících stránkách.

M	S
P	P
K	C
S	S

Povíme si, jak nastavit typ ladění pro každý timbrál v režimu Sequencer.

1. Vytvořte user ladění oktávy nebo všech not.

Vyberte klávesu a pomocí kontrolerů VALUE nastavte výšku. V rozsahu ± 99 zvyšte nebo snižte výšku cca o půltónu nad nebo pod standardní výškou.

Pozn.: Můžete také zvolit tóninu, když podržíte ENTER a stisknete noty na klaviatuře.

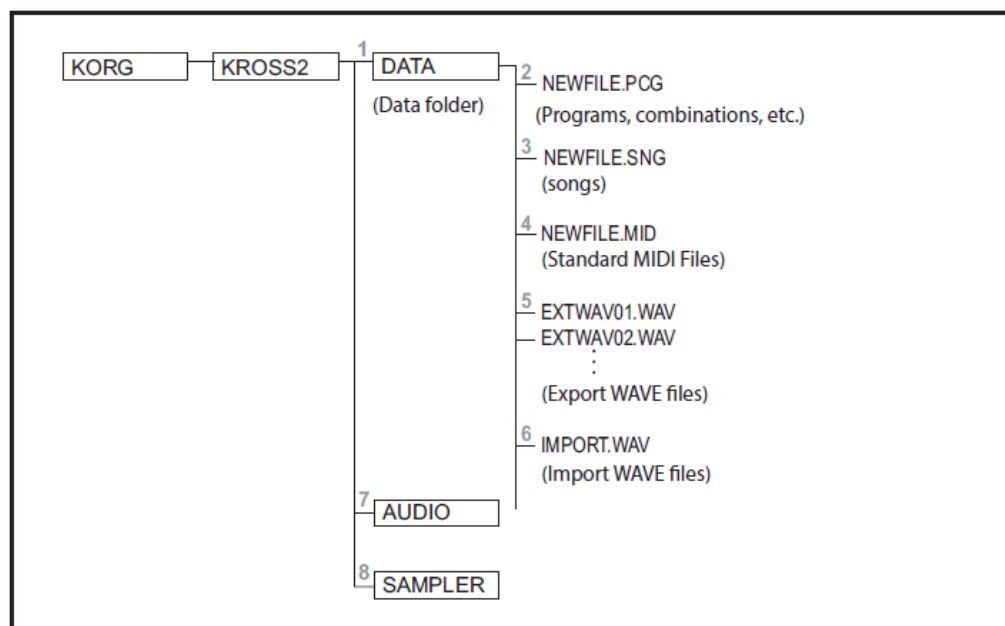
Pozn.: Rovněž můžete zkopírovat jedno z presetových ladění a jeho úpravou vytvořit vlastní. K tomu slouží funkce Copy Scale.

2. Vstupte do režimu Sequencer na stránce S-TRACK> SCALE.
3. Nastavte „Scale Type (Song's Scale)” a vyberte ladění pro aktuálně zvolený song.
4. Pokud chcete, aby stopa využila ladění, uložené v jednotlivých programech, musíte na stopě označit box u „Use Program's Scale”.
Stopy, které nejsou označeny, používají ladění, zadané ve Scale „Type (Song's Scale).”

Data, využívaná v KROSS

KROSS nabízí následující složky a soubory na SD kartě.

Struktura složek a souborů (DOS soubory)



1. DATA složka

Složka, kterou KROSS využívá pro ukládání/načítání dat. Na stránce MEDIA> FILE a UTILITY s těmito soubory pracujete.



Nelze vytvářet podsložky ve složce DATA. Složky, vytvořené v počítači nebo jiném zařízení, budou ignorovány.

2. PCG soubory

Tyto soubory obsahují programy, kombinace, bicí sady, globální nastavení (včetně oblíbených) a user data patternů arpeggia KROSS.

3. SNG soubory

Tyto soubory obsahují data songu pro režim Sequencer v KROSS.

4. MID soubory

Tyto soubory obsahují songy režimu Sequencer, jež byly uloženy jako standardní MIDI soubory (SMF). Stávající SMF data lze načíst také.

5. Export souborů WAVE

Tyto soubory obsahují songy audio rekordéru, jež byly exportovány jako WAVE soubory.

Soubory lze exportovat v následujícím formátu:

Export

Formát souboru: WAV soubor

Bitová hloubka souboru: 16-bit

Vzorkovací frekvence: 48 kHz

Počet znaků jména: Zobrazí se prvních osm znaků.

Typ souboru: .WAV

6. Import WAVE souborů

Stávající WAVE soubory lze importovat pro použití v audio rekordéru nebo pad sampleru.

Exportovat a importovat lze soubory v následujícím formátu.

Import

Formát souboru: WAV soubor

Bitová hloubka souboru: 16-bit

Vzorkovací frekvence: 44.1 kHz nebo 48 kHz, stereo soubory.

Počet znaků jména: Zobrazí se prvních osm znaků.

Typ souboru: .WAV

Pozn.: Jelikož budou WAVE soubory 44.1 kHz konvertovány na 48 kHz, při importu do KROSS, vyžaduje to malou časovou prodlevu.

7. AUDIO složka

Tato složka obsahuje systémová data a data pro nahrávání v audio rekordéru.



Nepoužívejte počítač k úpravám v této složce. Soubory a podsložky slouží výhradně pro potřeby audio rekordéru. Neprovádějte přejmenování ani jiné úpravy. Mohlo by se stát, že systém přestane správně fungovat.

8. Složka SAMPLER

Systémová a nahraná data pro pad sampler se ukládají zde.

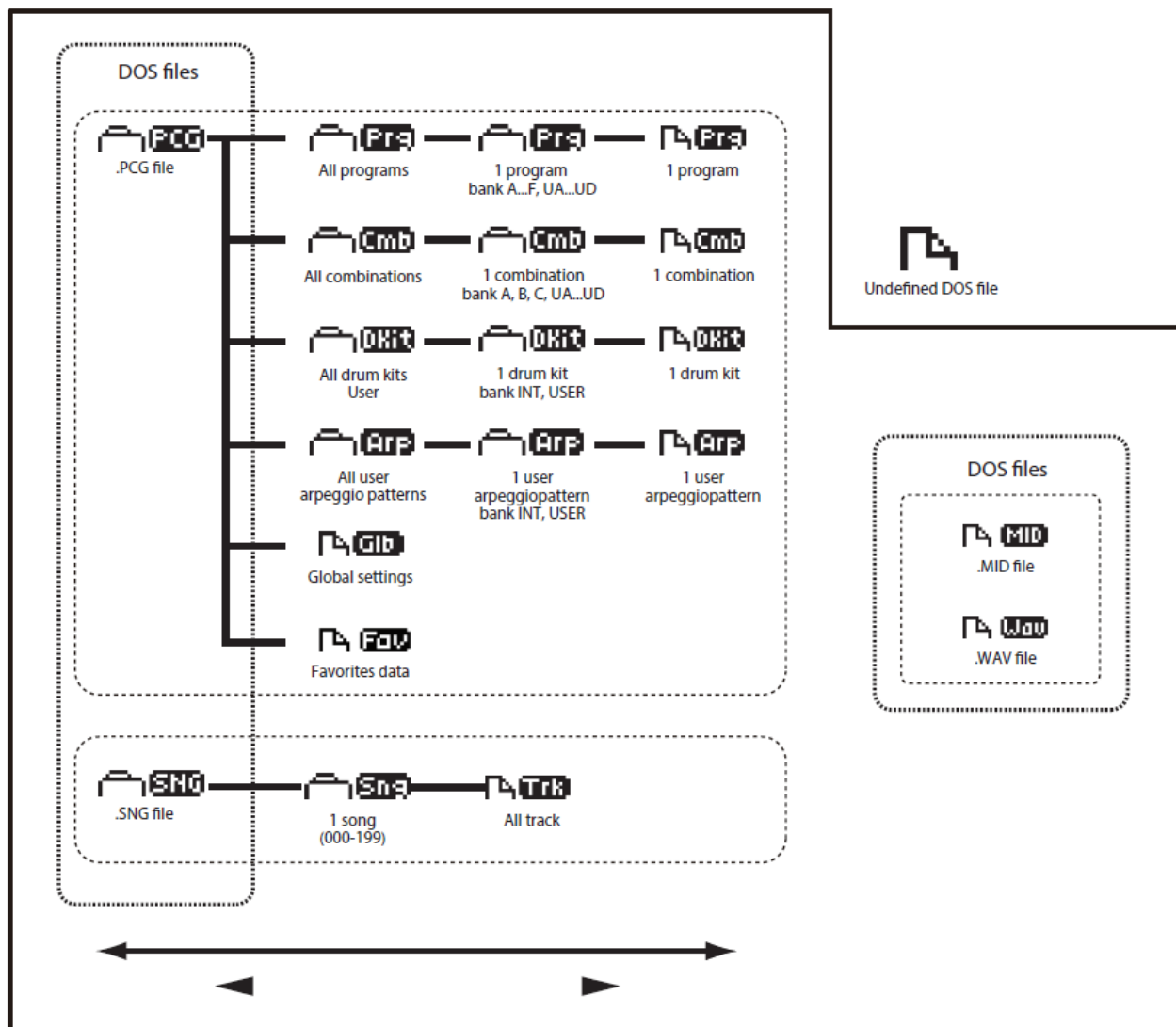


Nepoužívejte počítač k úpravám v této složce. Soubory a podsložky slouží výhradně pro potřeby pad sampleru. Neprovádějte přejmenování ani jiné úpravy. Mohlo by se stát, že systém přestane správně fungovat.

Soubory a datové struktury, které KROSS detekuje

KROSS umí načítat a ukládat následující data.

Interní soubory, .PCG data a .SNG data mají strukturu, zobrazenou na následujícím obrázku. Při načítání dat, si můžete rovněž zvolit a načíst data individuálně.



Ukládání dat

Ukládání dat v KROSS

KROSS ukládá .PCG, .SNG., or .MID soubory takto.
Pozn.: Toto vysvětlení se týká dat ve složce DATA.

- Zápis do interní paměti
- Ukládání na SD kartu (běžně dostupnou)
- Dumping MIDI dat

Zápis do interní paměti

Do interní paměti lze zapsat následující typy dat.

- Program
Programy 000–127 v bankách A–F,
User Programy 000–511 v bankách UA-UD
- Combination
Kombinace 000–127 v bankách A, B, C, User
programy 000–511 v bankách UA-UD
- Global settings
(GLOBAL> BASIC–G–USER SCALE> ALL)
- Favorites data
banky A–H
- User arpeggio patterns
0000–1279
- User drum kits
00(INT)–57(USER)
- User template songs U00–U15
Nastavení songu, jako je jeho jméno a tempo,
nastavení stopy (viz str. 100 PG), arpeggiatoru a
efektů můžete do interní paměti zapsat také.
Ovšem, hudební data pro stopy songů a patternů do
interní paměti ukládat nelze. Proto nastavení, která
určují, jak budou hudební data přehrávána, jako
Time Sig (Time Signature), Metronome,
PLAY/MUTE a Track Play Loop (včetně Start/End)
se rovněž neukládají. V režimu Sequencer tato data
zapišete příkazem Save Template Song, blíže viz
str. 140 Parameter Guide.



Hudební a setup data songu, vytvořeného v
režimu Sequencer, nelze uložit do interní paměti
KROSS. Tato data musíte uložit na běžně
dostupnou SD kartu.

Načtená data a presetová data

Jako „Preloaded data“ označujeme data, která jsou
natažená do KROSS při odchodu nástroje z výroby.
Tato data můžete libovolně přepsat a s výjimkou demo
songů jsou zapsána do oblastí, o které mluvíme
v „Zápisu do interní paměti“.

Můžete je načíst do interní paměti příkazem Load
Preload/Demo Data nabídky v režimu Global/Media.
Presetová data jsou ta, která nelze přepsat operací
Write. Zahrnují následující data:

- GM programové banky GM, g(1)–g(9), g(d)

- GM bicí sady 58(GM)–66(GM)
- Presetové patterny songů P00–P15
- Presetové patterny Drum Track /Preset patterny 001–772

Čísla bank a podmínky pro ukládání

Indikace čísla banky udává číslo, použité pro MIDI
vysílání a přijímání. Jelikož podmínky pro ukládání se
odvíjejí od banky, jedná se o užitečnou pomůcku.

V nastavení z výroby mají banky programů následující
obsah.

Programy

Bank	Prog No.	Použití	Vysvětlení a podmínky pro ukládání
A	000...127	Připravené programy	Můžete přepsat číslo banky, která obsahuje zvuk ze stejné kategorie. Můžete změnit kategorii při ukládání nového zvuku, bude uložen do user banky.
B			
G			
D			
E			
F			
G	001...128	GM2 hlavní programy	256 programů a 9 bicích programů, které jsou kompatibilní s GM2 zvukovou mapou. Programy těchto bank lze pouze číst. Nelze je zapsat.
g1...g9	001...128	GM2 variace programů	
gd	001...128	GM2 bicí programy	
UA-UD	000...511	User/initial programy	User programy a inicializované programy.

Kombinace

Bank	Prog No.	Použití	Vysvětlení a podmínky pro ukládání
A	000...127	Připravené kombinace	Můžete přepsat číslo banky, která obsahuje zvuk ze stejné kategorie. Můžete změnit kategorii při ukládání nového zvuku, bude uložen do user banky.
B			
G			
UA – UD	000...511	User/initial kombinace	User kombinace a inicializované kombinace.

Ukládání na SD kartu

Na SD kartu (běžně dostupnou), vloženou do slotu SD
karty KROSS, můžete ukládat následující data.

Viz „Soubory a datové struktury, které KROSS
detekuje“, na str. 120.

- .PCG soubor:
Programy, kombinace, bicí sady, globální nastavení
a šablony user arpeggia.
- .SNG soubor:
Song
- .MID soubor:
Uloží song v režimu Sequencer mode ve formátu
standardního MIDI souboru (SMF).
- WAV soubory:
Audio songy budou exportovány jako soubory v
kvalitě 48 kHz a 16-bit. (Spusťte funkci Export v
okně Audio Recorder Setup).

Dumping MIDI dat

KROSS umí vysílat následující typy dat jako MIDI data dump; můžete tak tato data uložit na externí disk či do jiného zařízení.

- Programy, kombinace, bicí sady a globální nastavení
- Song (Sequencer)
- User arpeggio pattern


Blíže viz „Dump:” na str. 178 Parameter Guide.


Zápis do interní paměti

Zápis programu nebo kombinace

Procedura zápisu (uložení)

Nastavení programu a kombinace, provedená na různých editačních stránkách, lze uložit do interní paměti. Tuto akci označujeme jako „zápis programu” nebo „zápis kombinace”. Přejete-li si zachovat nastavení i poté, co nástroj vypnete, musíte je uložit operací Write.

 Chcete-li provést zápis, musíte nejprve deaktivovat ochranu paměti, v režimu Global/Media mode. (str. 116)

 Kombinace neobsahuje aktuální programová data pro každý timbrál, ale pouze odkazuje na číslo programu, použitého příslušným timbrálem. Pokud editujete program, využitý v kombinaci, nebo jej vyměníte za jiný program, zvuk kombinace se změní také, podle upraveného programu.

1. Zvolte program nebo kombinaci, kterou chcete uložit.
2. Zvolte funkci Write Program nebo Write Combination. Pokud jste zvolili user banku programů nebo kombinací, funkce bude Write/Initialize Program nebo Write/Initialize Combination.

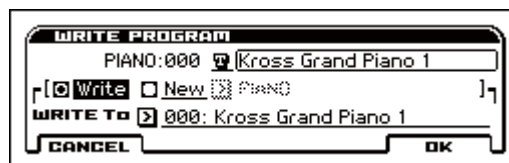
Stiskněte tlačítko FUNCTION. Tlačítkem PAGE-(▲) zvolte výše uvedenou funkci, pak stiskněte tlačítko MENU (OK). Objeví se dialogový box.

Pozn.: Podmínky pro uložení závisí na bance. (viz „Čísla bank a podmínky pro ukládání”, na str. 121)

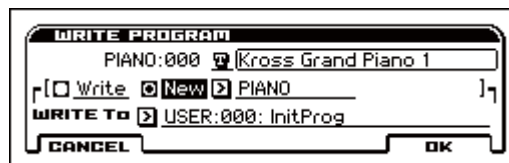
3. Podmínky pro uložení se liší podle banky programu nebo kombinace, zvolené v kroku 1.

Pokud jste zvolili banku programů A-F nebo banku kombinací A či B:

Pokud jste zvolili Write, můžete zvuk uložit do stejné kategorie v rámci banky A–F. Kategorie je pevně daná.



Pokud zadáte New, můžete zadat kteroukoliv kategorii a uložit zvuk v bance UA–UD 000-511.



Pokud jste zvolili banku programů UA-UD nebo banku kombinací UA-UD:

Pokud zadáte New, můžete zadat kteroukoliv kategorii a uložit zvuk v bance UA-UD 000-511.



Pozn.: Více o funkci Initialize, viz str. 129.

4. V „Category” zadejte kategorii programu/ kombinace. Pokud se týká zadanych bank, viz krok 3.
5. Zvolte cíl pro uložení, pomocí WRITE To. Omezení pro něj, viz krok 3.
6. Chcete-li změnit jméno programu/ kombinace, stiskněte tlačítko Text edit.
Objeví se následující textový dialog. Zadejte jméno programu/ kombinace. (Viz „Pojmenování” na str. 124).
Po zadání jména se stiskem OK vrátíte do dialogu Write Program/Write Combination.
7. Operaci Write spustíte stiskem MENU (OK).
Jestliže se rozhodnete operaci zrušit, stiskněte tlačítko FUNCTION (CANCEL) nebo EXIT.

Uložené nastavení Tone Adjust

- Parametr Tone Adjust ovládá dva a více parametrů programu současně. Např. „Filter/Amp EG Attack Time“ ovlivní celkem šest parametrů programu. Hodnota parametru Tone Adjust indikuje změnu, která se provede u každého ovlivněného parametru programu.
Pokud je parametr Tone Adjust na nule, parametry programu fungují podle originálního nastavení. Zvětšení nebo zmenšení hodnoty relativního parametru nepřímo zvýší nebo sníží hodnoty parametrů programu.

Program mode:

- Nastavení parametrů Tone Adjust se automaticky aplikuje přímo na parametry programu, jakmile zapíšete program. Hodnoty Tone Adjust se resetují na nulu.
Blíže na str. 3 Parameter Guide.

Combination mode:

- Nastavení parametrů Tone Adjust se zapisuje a uchovává, jako Tone Adjust nastavení pro každý timbrál.
Blíže na str. 75 Parameter Guide.

O editačním bufferu Program a

Combination

Když zvolíte program v PROG > MAIN nebo kombinaci v COMBI > MAIN, data programu či kombinace jsou vyvolána do editačního bufferu KROSS.

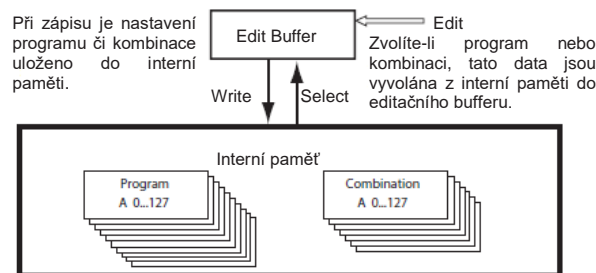
Pokud použijete pro editaci parametrů různé stránky režimu Program nebo Combination, vaše změny ovlivní data v editačním bufferu.

Jakmile použijete operaci Write, data v editačním bufferu budou zapsána do konkrétního čísla programu nebo kombinace v zadané bance.

Zvolíte-li jiný program či kombinaci bez zápisu úprav, data nově zvoleného programu či kombinace přepíší editovaná data v editačním bufferu, a vaše změny budou ztraceny.

Pozn.: Jestliže spustíte funkci COMPARE v režimu Program nebo Combination mode, data z interní paměti (zapsaný obsah) se dočasně vyvolají do editačního bufferu. Tak můžete porovnat upravované nastavení s původním, neupraveným.

Editace se aplikuje na data v editačním bufferu. Programy nebo kombinace budou znít podle dat v editačním bufferu.



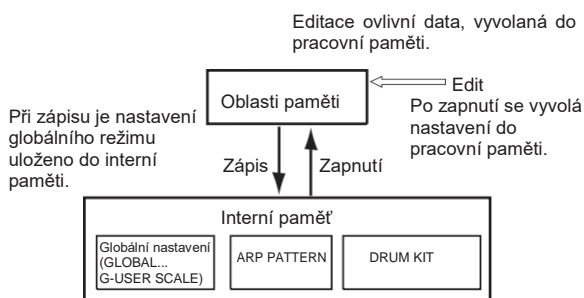
Zápis globálního nastavení, user bicích sad a user arpeggio patternů

Paměť v režimu Global/Media

Po zapnutí nástroje jsou data režimu Global/Media vyvolána z interní paměti do vyhrazené paměti režimu Global/Media. Pak, pokud změníte parametry v režimu Global/Media, změní se také data v této paměti. Pokud chcete uložit upravená data v interní paměti, musíte provést operaci Write.

Jakmile zapíšete tato data, uloží se jako data v globální oblasti paměti.

Vypnete-li nástroj bez uložení těchto změn, budou ztraceny.



Procedura zápisu (uložení)

Následující tři typy dat režimu Global/Media lze uložit zápisem do paměti KROSS.

- Globální nastavení (GLOBAL> BASIC –G-USER SCALE> ALL)
- Bicí sady (nastavení ARP PATTERN> SETUP - ARP PATTERN> MODE)
- Arpeggio patterny (nastavení DRUM KIT> DS1 DRUM KIT> VOICE)

Upravená nastavení těchto dat se zapamatují po celou dobu zapnutí nástroje, ale změny zmizí, jakmile jej vypnete. Pokud chcete tyto změny zachovat, musíte je uložit do paměti.

Platí následující výjimky.

Parametry, které se neukládají ani příkazem Write

- Effect SW

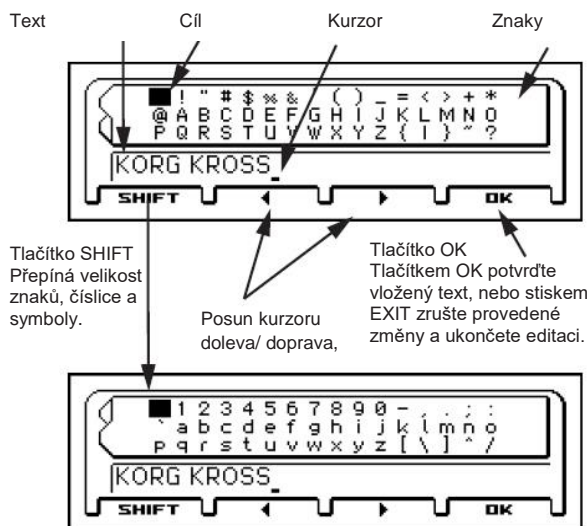
1. Vstupte na stránku s parametry nebo nastavením, které chcete uložit.
Zvolte jednu ze stránek GLOBAL–G-USER SCALE, pokud chcete zapsat globální nastavení, stránku DRUM KIT zvolte, pokud chcete zapsat bicí sadu, nebo ARP PATER, pokud chcete zapsat patterny arpeggia.
2. Stiskněte tlačítko FUNCTION dole vlevo na displeji a zvolte Write Global Setting, Write Arpeggio Patterns, nebo Write Drum Kits. Objeví se příslušný dialog.
3. V dialogu Write stiskněte tlačítko MENU (OK).
Jestliže se rozhodnete operaci zrušit, stiskněte tlačítko FUNCTION (CANCEL) nebo EXIT.

Úprava jmen

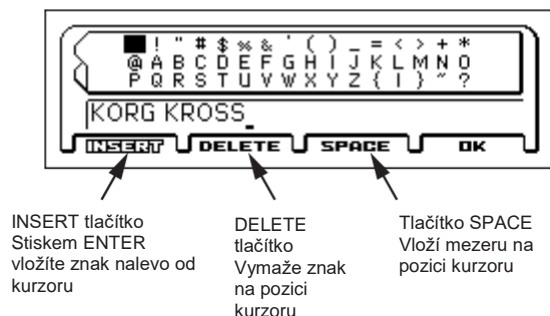
Můžete přejmenovat editovaný program, kombinaci, song, bicí sadu, nebo šablonu user arpeggia, apod. Tyto operace lze provádět na následujících stránkách.

Polo	Strá
Program	PROG...P-MFX funkce: Write Program
Kombinace	COMBI...C-MFX funkce: Write Combination
Song	SEQ...S-MFX (s výjimkou S-TRACK EDIT) funkce: Rename Song S-TRACK EDIT funkce: Rename Track
Arpeggio Pattern	ARP PATTERN funkce: Rename Arpeggio Pattern
Bicí sada	DRUM KIT funkce: Rename Drum Kit
Soubor	MEDIA> FILE funkce: Funkce Save All...Save to Std MIDI File MEDIA> UTIL: Rename, Format
Audio song	AUDIO RECORDER SETUP funkce: Create New Audio Song, Rename Audio Song, Export
Pad Sampler	Funkce EDIT SAMPLE: Rename Sample

1. Vyberte funkci na stránkách výše, tlačítka ◀▶▲▼ zvolte textové editační tlačítko **T**, a stiskněte ENTER. Objeví se textové editační okno.
2. Tlačítka PAGE– (◀) a PAGE+ (▶) posouváte kurzor.
3. Tlačítka ◀▶▲▼ nebo kolečkem Value zvolte znak a tlačítkem ENTER jej vložíte.
4. Stiskem tlačítka FUNCTION (SHIFT) přepínáte znaky.
5. Podržíte-li FUNCTION (SHIFT), v dolní části displeje jsou připraveny tři funkce INSERT, DELETE a SPACE (vložení mezery).
Podržíte-li tlačítko FUNCTION (SHIFT) a stisknete ENTER, vloží se znak nalevo od kurzoru. Podobně, když podržíte tlačítko FUNCTION (SHIFT) a stisknete PAGE– (DELETE), vymažete znak pod kurzorem, nebo stiskem PAGE+ (SPACE) vložíte na pozici kurzoru mezeru.
6. Stiskem tlačítka MENU (OK) potvrďte volbu. Jestliže se rozhodnete operaci zrušit, stiskněte EXIT.



Podržte tlačítko SHIFT



Ukládání na SD kartu

Podrobnosti o datech, která lze uložit na SD kartu, viz „Data, použitelná v KROSS“ na str. 119.

Hudební data songu, vytvořeného v režimu Sequencer, nelze uložit do interní paměti KROSS. Tato data musíte uložit na běžně dostupnou SD kartu nebo využít dumping MIDI dat. Jakmile jste se svým nastavením spokojeni, nezapomeňte je uložit.

Takže i když postupně tato nastavení upravujete, jste stále schopni se vrátit k předchozímu nastavení, je-li potřeba.

Bližší o SD kartách, které lze použít, a o tom, jak vložit či vyjmout SD kartu do/ze slotu, viz „Použití SD karty“ na str. 25.

Jak ukládat data

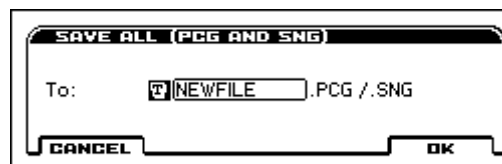
Vstupte na stránku MEDIA> FILE a vyberte data, která budou uložena na SD kartu.

Jako příklad uložíme data příkazem Save All do souboru .PCG a .SNG.

„Save All“ uloží do interní paměti všechny programy, kombinace, globální nastavení, bicí sady, patterny user arpeggia na kartu jako soubor .PCG. Songy se ukládají jako .SNG soubor.

Tato metoda je použitelná jen, pokud je adresář typu DOS. Tlačítkem ◀ přecházíte mezi úrovněmi.

1. Ověřte, že je SD karta ve stavu, který umožňuje ukládání. (Viz „Vložení a vyjmutí SD karty“ na str. 25).
2. Vstupte na stránku MEDIA > FILE.
Podržte tlačítko EXIT () a stiskněte tlačítko SEQ (). Tlačítkem PAGE+ a PAGE– vstoupíte na stránku MEDIA>FILE.
Pozn.: Jestliže se zobrazí obsah jiného souboru, stiskněte tlačítko ◀.
3. Stiskněte tlačítko FUNCTION a tlačítka PAGE– (▲) a PAGE+ (▼) zvolte Save All, a stiskněte tlačítko MENU (OK).
Objeví se dialogový box.



4. Tlačítkem Text edit zadejte jméno souboru, který chcete uložit. (viz „Přejmenování“)
5. Stiskem tlačítka MENU (OK) spustíte funkci uložení. Data budou uložena na SD kartu a budete vráceni na stránku Save. Uložený soubor se zobrazí na displeji.

Různé typy dat jsou uloženy v následujících souborech.

- .PCG soubor
- .SNG soubor

Upozornění při ukládání

Pokud na SD kartě již existuje soubor stejného jména

Jestliže na SD kartě již existuje soubor stejného jména, budete dotázáni, zda jej chcete přepsat. Pokud jej chcete přepsat, stiskněte MENU (OK). Pokud jej chcete uložit bez přepsání, stiskněte tlačítko FUNCTION (CANCEL) a přejmenujte soubor dříve, než jej uložíte. Podrobnosti viz str. 124.

Načítání dat

Data, která lze načíst

Načítání z SD karty

Z SD karty můžete načíst následující data.

- PCG soubory:
Programy, kombinace, bicí sady, globální nastavení, oblíbená data, patterny user arpeggia
- .SNG soubor:
Song
- .MID soubor:
Standardní MIDI soubor formátu (SMF)
- WAV soubory:
Import do audio rekordéru (44.1 kHz/48 kHz, 16-bit, stereo soubory)

Pozn.: Blíže o SD kartách, které lze použít, viz str. 25.


Načtení připravených dat a demo songy





Připravená data a demo songy můžete natáhnout zpět do interní paměti KROSS. K tomu si přečtete „Načítání připravených dat“ na str. 129.


Načítání dat z SD karty

Načtení všech programů, kombinací, bicích sad a arpeggio patternů

Vysvětlíme si, jak načíst všechna data ze souboru .PCG, který obsahuje programy, kombinace, bicí sady, globální nastavení a patterny user arpeggia, jedinou operací.

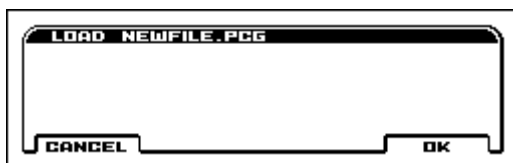
 Než začnete načítat data, ujistěte se, že je značka u ochrany paměti Memory Protect, v režimu Global/ Media zrušena. (viz „Ochrana paměti“ na str. 116)

1. Ověřte, že je SD karta ve stavu, který umožňuje načítání. (Viz „Vložení a vyjmutí SD karty“ na str. 25).
2. Vstupte na stránku MEDIA > FILE.
Podržte tlačítko EXIT () a stiskněte tlačítko SEQ (). Tlačítkem PAGE+ a PAGE– vstoupíte na stránku MEDIA>FILE.
3. Tlačítky   zvolte soubor .PCG, který obsahuje data programu nebo kombinace, kterou chcete načíst.


Pozn.: Soubory .PCG a .SNG jsou v nejvyšší úrovni. Jestliže je nevidíte, tlačítkem  změňte úroveň. (Viz „Soubory a datové struktury, které KROSS detekuje“, na str. 120)

MEDIA	FILE	UTIL	EX.PCM	INFO
0005	PCG NEW FILE.PCG	5.47M	01/01/2017 00:00	
0006	SNG NEW FILE.SNG	8K	01/01/2017 00:00	
0007	WAV NEW FILE.WAV	10	01/01/2017 00:00	
0008	MID NEW SONG.MID	10	01/01/2017 00:00	
Media: NEW VOLUME		Index: 0005 (/8)		

4. Vyberte funkci Load selected.
Stiskněte tlačítko FUNCTION. Tlačítkem PAGE- (▲) zvolte funkci Load, a pak stiskněte tlačítko MENU (OK). Objeví se dialogový box.




5. Stiskněte tlačítko MENU (OK). Veškerá data ze souboru .PCG budou načtena do KROSS.

 Nikdy nevyjímejte médium, během načítání dat.

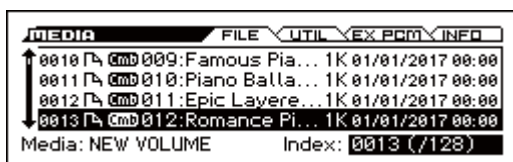
Načítání jednotlivých dat ze souboru PCG

KROSS umožňuje načítat programy, kombinace, bicí sady a šablony user arpeggia jednotlivě, popř. jednotlivé banky.

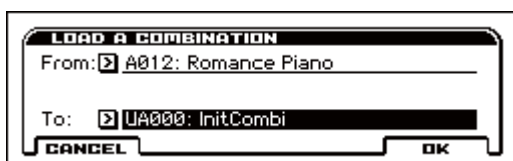
 Dejte si pozor na to, že pokud změníte pořadí programů, zvuky použité v kombinaci tím mohou být ovlivněny.

Na příkladu si vysvětlíme, jak můžete načíst kombinaci (A012), uloženou v bance A, do UA000.

1. Zvolte kombinaci, kterou chcete načíst.
Tlačítky ▲▼ vyberte soubor a tlačítkem ► přejděte na následující úroveň.
[PCG].PCG→[Cmb] Kombinace→[Cmb] Bank A→[Cmb] 012



2. Vyberte funkci Load selected.
Stiskněte tlačítko FUNCTION. Tlačítkem PAGE- (▲) zvolte funkci Load, a pak stiskněte tlačítko MENU (OK). Objeví se dialogový box.



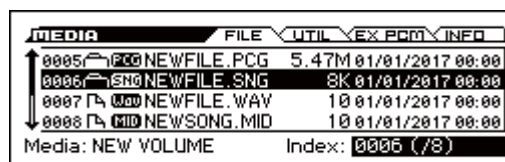
3. Zadejte zdrojovou kombinaci v sekci From a cílovou kombinaci (UA000), v sekci To.
Pozn.: Cílem pro načtení bude user banka.
4. Stiskněte tlačítko MENU (OK) a spusťte načtení; načtená kombinace bude přiřazena UA000.

Načtení songů pro použití v režimu Sequencer (.SNG)

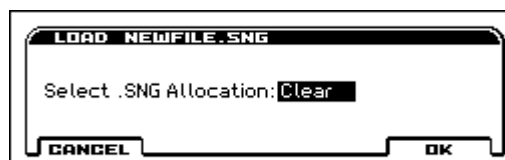
Na příkladu si popíšeme, jak se načte song.

Tip: Chcete-li použít editované programy, bicí sady, nebo user arpeggio patterny v songu, načtěte tyto programy (např. soubor PCG) až po (nebo před) načtením songu.


1. Proveďte kroky 1–3 pod „Načtení všech programů, kombinací, bicích sad a arpeggio patternů“ na str. 126. Vyberte soubor .PCG, obsahující data, která chcete načíst (jsou zvýrazněna).



2. Vyberte funkci Load selected.
Stiskněte tlačítko FUNCTION. Tlačítkem PAGE- (▲) zvolte funkci Load, a pak stiskněte tlačítko MENU (OK). Objeví se dialogový box.



3. Pomocí „Select .SNG Allocation“ zadejte cíl, kam budou data songu načtena.
„Append“ načte song do paměti songu, která následuje za songem(y), aktuálně existujícím v interní paměti, bez mezer v číslování.
„Clear“ vymaže všechny songy z interní paměti a natáhne songy do paměti, ze kterých byly uloženy.
4. Stiskem tlačítka MENU(OK) spustíte načtení.


 Během načítání dat nikdy nevyjímejte medium.


Media utility

3. Stiskněte tlačítko MENU (OK).

Formátování SD karty

Nově koupené medium nebo media, využívaná jiným zařízením nelze použít „jak jsou“; musíte je zformátovat, než je použijete v KROSS.

 Pokud formátujete SD kartu, veškerá zde uložená data na mediu budou vymazána. Data na SD kartě zkontrolujte 2x ještě před spuštěním formátování.


 Media musíte formátovat v KROSS. KROSS nevidí správně media, která byla zformátována v jiném zařízení.

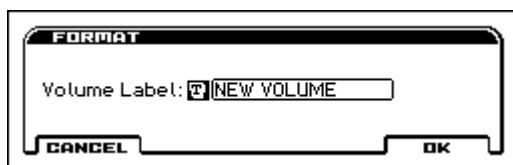
1. Vložte správně SD kartu do slotu. (Viz „Vložení a vyjmutí SD karty“ na str. 25).

2. Vstupte na stránku MEDIA > UTIL.

Podržte tlačítko EXIT () a stiskněte tlačítko SEQ (). Tlačítkem PAGE+ a PAGE- vstoupíte na stránku MEDIA>UTIL.

3. Zvolte funkci Format.

Stiskněte tlačítko FUNCTION. Tlačítkem PAGE+ () zvolte funkci Format, a pak stiskněte tlačítko MENU (OK). Objeví se dialogový box.




4. Stiskem tlačítka MENU (OK) spustíte formátování, nebo stiskem FUNCTION (CANCEL) akci zrušíte.

Stisknete-li MENU (OK), objeví se dotaz na potvrzení. Dalším stiskem tlačítka MENU (OK) spustíte operaci Format.

 Nikdy nevyjímejte SD kartu během formátování.

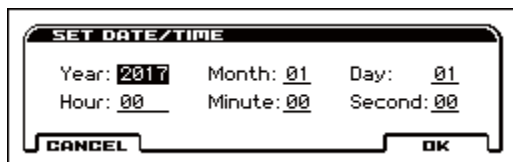
Nastavení aktuálního času

Zadejte datum a čas, slouží k záznamu správného data a času při ukládání dat.

 KROSS neobsahuje interní kalendář nebo hodiny, musíte použít příkaz Set Date/Time, chcete-li před uložením souboru nastavit datum a čas.

1. Zvolte funkci Set Date/Time na stránce MEDIA> UTIL. (viz kroky 2 a 3 v kapitole „Formátování SD karty“)

Objeví se dialogový box.



2. Kolečkem VALUE nastavte správný rok, měsíc, den, hodinu, minutu a sekundu.

Appendix

Obnovení nastavení z výroby

Načtení připravených dat

Originální, připravená data jsou v KROSS zálohována, takže můžete obnovit kterýkoliv z programů, kombinací, bicích sad, user arpeggio patternů a globálních nastavení do původní podoby po výrobě.

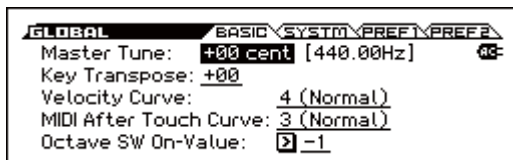
Pozn.: Originální demo songy lze rovněž načíst kdykoliv. Blíže viz „Načtená data příkazem All Preload PCG“.

User banky a user patterny, do kterých nebyla natažena připravená data, zůstanou beze změny. Pokud chcete vymazat user banky nebo user patterny, inicializujte KROSS a pak načtete připravená data. Blíže viz „Inicializace systému“ na str. 130.

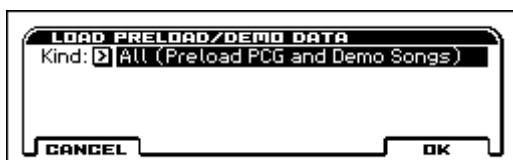
- ▲ Během načítání dat nikdy nevypínejte nástroj.
- ▲ Dříve, než načtete připravená data, jděte na stránku GLOBAL>SYSTM a zrušte označení u hodnoty „Memory Protect“ pro data, která chcete načíst. Jestliže spustíte tuto operaci s označenou ochranou, pak data není možné načíst.

- ▲ Načtením připravených dat přepíšete obsah interní paměti. Pokud chcete uchovat stávající data v interní paměti, pomocí „Save All (PCG&SNG)“ nebo „Save PCG“ je uložte na externí medium, než budete pokračovat.

1. Vstupte na stránku GLOBAL > BASIC.
Podržte tlačítko EXIT (SHIFT) a stiskem tlačítka SEQ (GLOBAL/MEDIA) vstoupíte do režimu Global/Media.
Pokud není stránka GLOBAL> BASIC zobrazená, stiskněte tlačítko EXIT.



2. Zvolte funkci Load Preload/Demo Data.
Stiskněte tlačítko FUNCTION. Tlačítkem PAGE+ (▼) nebo PAGE- (▲) zvolte položku Load Preload/Demo Data, a stiskněte tlačítko MENU (OK). Objeví se dialogový box.



3. Kolečkem VALUE zvolte položku All (připravené PCG i Demo songy).
4. Stiskem tlačítka MENU (OK) spustíte načtení. Pokud se rozhodnete připravená data nenačítat, stiskněte tlačítko FUNCTION (CANCEL).

Stisknete-li MENU (OK), objeví se dotaz na potvrzení. Stiskem tlačítka MENU(OK) spustíte načtení.

Data, načtená příkazem All Preload PCG

Pokud spustíte All Preload PCG, načtou se následující data:

- Program: Bank A, B, C, D, E, F
- Combination: Bank A, B, C
- Favorite bank: A, B, C, D
- Drum Kit: 00(INT)–51(INT)
- User Arpeggio Pattern: 0000-1023
- Global Setting

Pokud spustíte All (Preload PCG and Demo Songs), demo songy se načtou stejně jako data, uvedená výše.

- Demo Song: S000-002

Pozn.: Jako u jiných user songů, data Demo Songu nezůstanou v režimu Sequencer, když vypnete nástroj. Proto si je musíte načíst znovu.

Inicializace user banky

Povíme si, jak inicializovat program nebo kombinaci v user bance.

1. V user bance vyberte kombinaci nebo program, který chcete inicializovat.
Kolečkem CATEGORY zvolte kategorii USER a kolečkem VALUE zvolte program nebo kombinaci, pak stiskněte tlačítko MENU.
2. Zvolte funkci Write/Initialize Program nebo Write/Initialize Combination.
Stiskněte tlačítko FUNCTION. Tlačítkem PAGE- (▲) zvolte výše uvedenou funkci, pak stiskněte tlačítko MENU (OK). Objeví se dialogový box.



3. Kurzorovými tlačítky ◀▶▲▼ zvolte Initialize a stiskněte tlačítko ENTER.
4. Kurzorovým tlačítkem ▼ zvolte This/All a stiskem ENTER potvrďte volbu.
This: Inicializován bude pouze vybraný program či kombinace.
Bank(UA...UD): Inicializuje programy nebo kombinace u zvolené banky.
All: Všechny programy nebo kombinace v bance USER budou inicializovány.
5. Chcete-li spustit inicializaci, stiskněte tlačítko MENU (OK); pokud se rozhodnete ji nespouštět, stiskněte tlačítko FUNCTION (CANCEL).

Pokud stisknete tlačítko MENU (OK), objeví se dialog potvrzení; dalším stiskem tlačítka MENU (OK) inicializaci spustíte.

Inicializace systému

Pokud jsou operace nestabilní, inicializace systému může pomoci je stabilizovat.

1. Vypněte KROSS.
2. Inicializujte KROSS. Podržte tlačítka EXIT (**SHIFT**) a FUNCTION, a zapněte KROSS.
KROSS se inicializuje a do interní paměti budou zapsána původní data. Během načítání dat na displeji vidíte „Now writing into internal memory“. Jakmile je inicializace hotova, můžete načíst připravená data.
Příkazem menu Load Preload/ Demo Data, v režimu Global/Media načtete data. (viz str. 129)

Update systému

Update systémového software KROSS provedete načtením posledního systémového souboru, který si stáhnete do počítače z webové stránky Korg (<http://www.korg.com>).

- Zkopírujte systémový soubor na SD kartu, vložte ji do KROSS, pak jděte na stránku GLOBAL> BASIC a spustíte funkci Update System Software.

Blíže k tomuto postupu, viz webovou stránku Korg a „Update System Software“ na str. 177 Parameter Guide.

Problémy a potíže

Jestliže dochází k problémům, nahlédněte řešení u příslušné položky a na příslušném taktu.

Napájení

Nástroj nelze zapnout

- ☐ Je AC adaptér zapojen do zásuvky? → str. 17
- ☐ Podrželi jste tlačítko Power po dobu několika sekund? → str. 17
- ☐ Je ještě nějaká kapacita v bateriích? → str. 19

Nástroj nejde vypnout

- ☐ Podrželi jste tlačítko Power po dobu několika sekund? → str. 18

Nástroj se vypnul

- ☐ Je zapnutá funkce Auto Power-Off? → str. 18

Problémy při spuštění

Po spuštění nástroje se na displeji neobjeví nic, nebo je displej temný a nečitelný. KROSS však funguje normálně, když hrají na klávesy nebo provedu jinou operaci.

- ☐ Kontrast displeje můžete nastavit podržením EXIT (**SHIFT**) a otočením kolečkem VALUE.
Můžete také změnit nastavení LCD Contrast, na stránce GLOBAL> SYSTM. → str. 117

Po zapnutí nástroje se obsah displeje dlouho nemění a když hrají na klávesy nebo provádím jinou operaci, KROSS nefunguje správně.

- ☐ Může se stát, že jsou poškozena data na SD kartě.
Vyměňte a znovu vložte SD kartu do KROSS. Jestliže KROSS startuje normálně, nepoužívejte tuto SD kartu.
- ☐ Může se stát, že jsou poškozena interní data KROSS. (Tento stav se může vyskytnout, když se nepovedl zápis do interní paměti, např. když jste vypnuli KROSS během zápisu programu či jiných dat do interní paměti).
Inicializujte systém KROSS. → „Inicializace systému“

Základní operace (obrazovky a funkce)

Nelze přepínat režimy nebo stránky

- ☐ Možná právě sekvencer nahrává, přehrává nebo je v pauze, popř. ve stavu Standby?
- ☐ Není zobrazený dialog funkce? Nelze změnit režim, dokud je otevřený dialog funkce, např. WRITE PROGRAM.

Nelze zapnout tlačítko LAYER/SPLIT

- ☐ Je zvolený režim Program? Tyto funkce nelze použít v jiném režimu než Program.

V režimech Combination nebo Sequencer nelze editovat hodnotu parametrů Timbre/Track, jako například MIDI kanál či Status

- Některé parametry nelze editovat, pokud hrají tóny, buď lokálně, nebo přes MIDI. Jestliže držíte damper pedál, nebo není správně zkalibrován, mohou zůstat viset tóny i když nejsou slyšet.
- Používáte damper pedál s polaritou, která nesedí s nastavením Damper Polarity (na stránce G-INPUT/ CTRL> FOOT)? → str. 23
- V určitých případech tento problém můžete vyřešit spuštěním funkce Half Damper Calibration (na stránce GLOBAL> BASIC). → PG str. 177

Audio výstup

Žádný zvuk

- Jsou zapojení do zesilovače, mixu nebo sluchátek správně? → str. 21
- Je připojený zesilovač nebo mix zapnutý a je jeho hlasitost zvýšená?
- Je Local Control zapnuto?
 - V G-MIDI> BASIC zkontrolujte označení boxu u Local Control On. → str. 117
- Možná je stažený ovladač VOLUME zcela doleva? → str. 2
- Pokud je Master Volume přiřazen jako funkce Foot Pedal, není pedál na minimu? → str. 24
- Není program umlčen? → str. 32
- Jestliže nezní určitý timbrál v režimu Combination, je u jejího nastavení Sound hodnota Play? → str. 48
Jsou veškerá nastavení Sound vypnutá? → str. 48
- Jestliže nezní určitá stopa v režimu Sequencer, je u ní nastaveno Play? Jsou veškerá nastavení Sound vypnutá? → str. 57
- Ověřte, že je Status na INT nebo BTH. → str. 51, 59
- Jsou Key Zone a Velocity Zone nastaveny tak, aby při hraní vznikl zvuk? → PG str. 8, 79, 118
- Nejsou parametry Oscillator, Drum Track, Timbre nebo Track level na ovládacím mixu staženy? → str. 32, 48, 57
- Nepřekročila celková polyfonie maximální hodnotu 120 hlasů? → str. 36

Noty se nezastaví.

- Není Hold (na stránce P-BASIC> NOTE-ON) vypnuto? → PG str. 9
- Ověřte G-INPUT/CTRL> FOOT, jestli je Damper Polarity nebo Foot Switch Polarity nastaveno správně. → str. 23
- Pokud jsou tlačítka DRUM TRACK a ARP na On, zkuste je vypnout.

Noty zní dvojité

- Je Local Control vypnutý?
 - Zrušte značku u Local Control On (G-MIDI> BASIC). → str. 117

Je slyšet šum nebo oscilace

- Pokud aplikujete efekt na externí audio vstupní signál z konektoru MIC IN nebo LINE, může dojít k nežádoucí oscilaci (zpětné vazbě), podle typu efektu nebo nastavení parametru.

Pokud se tak stane, upravte vstupní úroveň, výstupní úroveň nebo parametry efektů u externího zdroje. Dbejte opatrnosti, zvláště u high-gain efektů.

- Použijete-li funkci MIDI/Tempo Sync k ovládání doby delay efektu, může se objevit šum u zpožděného zvuku. Tento šum vzniká díky nesouvislosti zvuku Delay, nejde o závadu.
- Některé efekty, jako například S19: St. Analog Record, generují šum záměrně. Rovněž může vzniknout oscilace díky filtru s rezonancí. Neznamená to závadu.
- Pamatujte, že pokud použijete následující efekty pro směřování, popsané níže, dojde ke zpětné vazbě se silným nárazovým zvukem. Proto jednejte opatrně.
Je-li signál z oscilátoru nebo výstup timbrálu/stopy, popř. signál za inzertním efektem, vyslán na sběrnici FX Control, a tento signál jde na výstup přímo, s tímto výstupem na FX Control sběrnici, může se na výstupu objevit silná zpětná vazba. (Je také možné, že DC komponenta bude na výstupu na maximální úrovni, a nevznikne tak žádný zvuk).
- Používáte-li S03: Stereo Limiter nebo S06: Stereo Gate a Env Src (Envelope Source) těchto efektů, je nastaven jinak než na FX Control 1 či FX Control 2, a Trigger Monitor je na On.
- Používáte-li D09: Vocoder, s Mod. Src (Modulator Source) nastaveným na FX Control 1 nebo FX Control 2, a Mod. Hi Mix (Modulator High Mix) je nastaven jinak než 0.

Nelze hrát akordy

- Možná je Voice Assign Mode nastaven na Mono? → str. 36

Výška není správně

- Je správně nastavení parametrů Master Tune a Key Transpose na stránce GLOBAL> BASIC? → str. 115
- Je nastaven Pitch Slope na +1.0, na stránce P-PITCH> BASIC? → PG str. 15
- Jsou správně nastavení Transpose a Detune každého timbrálu/stopy? → str. 52 a PG str. 117
- V nastavení timbrálu/stopy každého programu, kombinace, nebo songu, jste možná zvolili nestandardní typ ladění, jiný než Equal Temperament? → str. 52 a PG str. 10, 78, 118

Audio vstup

Na vstupu není audio signál

- Je zapojený vstup do konektoru MIC IN nebo LINE IN? → str. 21
- Je hodnota AUDIO IN 1 v sekci REALTIME CONTROLS v AUDIO IN aktivní? → str. 15
- Nastavili jste správně vstup Line nebo Mic?
 - Line a Mic nemohou být na vstupu současně. V dialogu AUDIO IN QUICK SETTING použijte nastavení Select na Line nebo Mic. → str. 22
- Jsou správně nastaveny hodnoty parametrů Level, Gain, Play/ Mute a Bus?
 - V dialogu AUDIO IN - QUICK SETTING zvolte Line nebo Mic a označte nastavení parametru. → str. 22

Základní parametry mají následující standardní hodnoty.

Level: 127

Play/Mute: Přehrávání

Gain: 00 (Line), 37 (Gain)

Sběrnice: L/R

Příliš velký šum nebo zkreslení na audio vstupu nebo u nahraného zvuku

□ Je správně nastavený Gain?

- Je-li v dialogu AUDIO IN - QUICK SETTING zvýrazněna indikace [LINE] nebo [MIC] uprostřed stupnice, je nastavení Gain příliš vysoké, a může se na vstupu projevit přebuzení. Stáhněte hodnotu Gain, dokud se nezvýrazní tato indikace. → str. 22
- Naopak, je-li nastavení Gain příliš nízké, stupnice se příliš nepohne. Zvyšte hodnotu u Gain. → str. 22

Programy a kombinace

Nastavení pro oscilátor 2 nejsou zobrazena

- Ověřte, že je parametr OSC (Oscillator Mode) (P-BASIC> BASIC) nastaven na Double nebo Double Drums. → str. 36

Program nezní

- Není stažený oscilátor nebo Amp level? → str. 32, 37, 43
- Není program umlčen?
 - Přepněte zvuk na stránce PROG > MIXER pro program, nebo na stránce COMBI > MIXER pro kombinaci.

Kombinace se nepřehrává po načtení z disku správně

- Jsou banky/čísla programů, které jsou využity v kombinaci, stejné, jako když byla kombinace vytvářena?

Program nelze zapsat

Je zrušena značka Memory Protect Program nebo Combination

(GLOBAL> SYSTM)? → str. 116

- Banky A–F a UA...UD mají omezení u kategorií a bank, jež umožňují uložení. → str. 121

Zvuk programu, zvoleného pro timbrál v kombinaci je jiný, než když hraje v režimu Program

- Když jste zvolili program pro timbrál v režimu Combination, nastavení arpeggiatoru a efektů v režimu Program se nepřizpůsobí automaticky.
- Ke kopírování nastavení v režimu Program můžete využít funkce Copy From Program, Copy Insert Effect, nebo Copy Master Effect. → PG str. 95, 96, 96

- Ke kopírování nastavení v režimu Program můžete využít funkce Copy From Program, Copy Insert Effect, nebo Copy Master Effect. → PG str. 139, 151, 151

Song se po načtení nepřehrává správně

- Jsou programy, které song využívá, stejné, jako když byl song vytvořen?
- Při ukládání songu je nejlepší využít Save All (PCG&SNG), takže se programy ukládají současně se songem. Při načítání nezapomeňte načíst obojí data .PCG i .SEQ. → str. 127

Nespouští se přehrávání, když stisknu tlačítko SEQUENCER ►/■ (start/stop) v režimu Sequencer mode

- Je MIDI Clock (G-MIDI> BASIC) nastaven na Internal nebo Auto? → str. 117

Nelze nahrávat v režimu Sequencer

- Použili jste Track Select k volbě MIDI stopy, kterou chcete nahrávat? → str. 61
- Je zrušena značka u Memory Protect Song (GLOBAL> SYSTM)? → str. 116
- Je MIDI Clock (G-MIDI> BASIC) nastaven na Internal nebo Auto? → str. 117

Kombinace, zkopírovaná pomocí „Copy From Combi“ se nenahrává přes arpeggiator tak, jako když jste hráli v režimu Combination

- Je označeno Multi REC (SEQ> MAIN)? → str. 61 a PG str. 109
- Jsou nastavení v dialogovém boxu Copy From Combination správná? → PG str. 138
- V dialogovém boxu Copy from Combination označte volbu Auto adjust Arp pro Multi REC, než spustíte kopírování. To způsobí automatické nastavování.

Nelze nahrávat data Tone Adjust

- Změny, které provedete pomocí Tone Adjust, jsou nahrány jako SySex data. Označili jste G-MIDI> FILTER Enable Exclusive? → PG str. 163

SMF, načtený v režimu Media mode se nepřehrává správně

- Funkcí GM Initialize obnovíte nastavení. → PG str. 141
- Nastavte Bank Map na GM(2) a načtete data znovu. → PG str. 158

Sekvencer

Zvuk programu, zvoleného pro stopu je jiný, než když hraje v režimu Program

- Když jste zvolili program pro stopu v režimu Sequencer, nastavení arpeggiatoru a efektů v režimu Program se nepřizpůsobí automaticky.

Arpeggiator

Arpeggiator se nespouští

- Je aktivní tlačítko ARP (svítí)? → str. 73
- Pokud se arpeggiator nespustí pro kombinaci nebo song, ověřte značku u Run , a že je arpeggiator aktivní pro Assign. → str. 76
- Pokud neběží arpeggiator na stránkách ARP PATTERN> SETUP–MODE, můžete přejít z režimu Combination nebo Sequencer, s nastavením, které zahrnuje nastavení arpeggiatoru od začátku?
- Je nastaven parametr MIDI Clock (G-MIDI> BASIC) na Internal? → str. 117
- Je označen ARP/SS/DT All Off na stránce GLOBAL> SYSTEM? → str. 116

Funkce Drum Track

Rytmická stopa se nespouští

- Je aktivní tlačítko DRUM TRACK (svítí)? → str. 83
- Stiskli jste tlačítko DRUM TRACK, ale pattern bicí stopy se nespustil.
 - Bliká tlačítko DRUM TRACK?
 - Trigger Mode je nastaven na Wait KBD Trigger. Šablona stopy bicích se spustí, jakmile zahrajete na klávesy (nebo přijde zpráva Note-on). → str. 85
 - Možná jste zvolili pattern, který neobsahuje žádná data?
 - Zvolili jste 000: Off jako pattern? → str. 83, 84
- Pokud se pattern bicí stopy nespouští v režimu Combination, je správně nastavení Output? Pokud se pattern bicí stopy nespouští v režimu Sequencer, je správně nastavení Input a Output? → str. 84, 86
- Je MIDI Clock (G-MIDI> BASIC) nastaven na Internal nebo Auto? → str. 117
- Je označen ARP/SS/DT All Off na stránce GLOBAL> SYSTEM? → str. 116

Bicí sady

Výška samplu bicí sady se nemění

- Ponechali jste neoznačený box u Assign a chcete hrát bicí sample na sousední klávese o půltón níže, ale výška se nemění.
- Pokud jste zvolili bicí program v režimu Program a poté chcete použít stránku DRUM KIT v režimu Global/Media pro editaci bicí sady, měli byste na stránce P-PITCH> BASIC nastavit Pitch Slope na +1.0 dříve, než vstoupíte na stránku DRUM KIT. → str. 15

Efekty

Efekty není slyšet

- Zvolili jste efekt u programu 000? No Effect?
 - Zvolte efekt jiný než 000: Žádný efekt pro „IFX1–5” nebo „MFX 1, 2”.
- Jsou zvoleny značky u Effect SW IFX a MFX (na stránce GLOBAL> SYSTM)? → str. 116
- Pokud jste v režimu Combination nebo Sequencer a při zvýšení Send1 nebo Send2 u timbru/stopy nejsou slyšet master efekty, zvýšil se Return 1 nebo Return 2 u master efektu? → PG str. 93, 135
 - Popř. stáhl se Send 1 nebo Send 2 pro každý oscilátor programu, využitého timbrálem/na stopě? → PG str. 91, 132
 - Pozn.: Aktuální úroveň sendu je určena vynásobením hodnoty sendu každého oscilátoru v programu, hodnotou sendu u timbrálu/stopy.
- Nasměrovali jste výstup na inzertní efekt? → str. 68, 70 a PG str. 214

Program, zvolený pro timbrál/stopu v režimu Combination nebo Sequencer zní jinak, než když hraji v režimu Program

- Když jste zvolili program pro timbrál/stopu v režimu Combination nebo Sequencer, nastavení arpeggiatoru a efektů v režimu Program se nepřizpůsobí automaticky.
- Ke kopírování nastavení v režimu Program můžete využít funkce Copy From Program, Copy Insert Effect, nebo Copy Master Effect. → PG str. 95, 96, 96, → PG str. 139, 151, 151

Krokový sekvencer

Je-li aktivní oblíbená položka, nelze uložit nastavení krokového sekvenceru

- To je správně. Proved'te a uložte nastavení v režimu Program nebo Combination.

Pad sampler

Při stisku padu se samplem nezní žádný zvuk.

- Vložili jste SD kartu, na kterou jste samplovali?
- Zvolili jste banku A–H, použitou při samplování?

V režimu Sequencer mode, se hra na pad sampler nenahrává nebo nepřehrává.

- Je položka SMP(PAD SAMPLER On/Off) na stránce MAIN nebo PROG aktivní? Pokud ano, hru na pad sampler můžete nahrávat na stopu 15 jako události MIDI Note-on/off a pak je přehrát.

Audio rekordér

Nelze nahrávat

- Je SD karta zasunuta správně? → str. 25
- Lze zapnout funkci LOOP? Není možné nahrávat, pokud je aktivní smyčka LOOP.

Hlasitost importovaných dat je příliš hlasitá, ve srovnání ze zvukem, hraným na KROSS nebo z externího audio vstupu

- Jsou-li data příliš hlasitá, může dojít k podstatný rozdílu v hlasitosti. Chcete-li dočasně upravit hlasitost přehrávání audio rekordéru, použijte funkci Set Play Level. Chcete-li použít overdubbing na importovaný audio signál, použijte funkci Adjust Audio Level (místo Set Play Level) na snížení hlasitosti celého audio songu již předem. → str. 106

V případě overdubbingu, se předchozí záznam ztiší

- Lze Set Play Level nastavit jinak, než na 0 dB? Funkcí Adjust Audio Level nastavte hlasitost celého audio songu. → str. 106
- Lze přiřadit Master Volume nožnímu pedálu, a je možné tento pedál stáhnout? Chcete-li nastavit hlasitost hry během nahrávání, použijte Expression nebo Volume. → str. 24

MIDI

KROSS nereaguje na příchozí MIDI data

- Jsou všechny MIDI nebo USB kabely zapojeny správně? → str. 26
- Odpovídá nastavení pro příjem u KROSS (také globálního MIDI kanálu a přijímajícího kanálu timbre/stopy) kanálům vysílajícího zařízení? → PG str. 313

KROSS nereaguje na příchozí MIDI data

- Jsou označena všechna nastavení G-MIDI> FILTER u MIDI Filter Enable Program Change, Enable Bank Change, Enable Control Change, Enable AfterTouch, a Enable Exclusive označena jednotlivě? → PG str. 163
- Podporuje KROSS typy zpráv, které do něj posíláte? → PG str. 313

Nelze vyvolat programy požadované banky

- Je nastavení Bank Map správně? → PG str. 158

Damper Pedál

Je špatně nastavení odezva Damper pedálu

- Funkcí Half Damper Calibration (GLOBAL> BASIC) správně nakalibrujte citlivost half-damper pedálu. → PG str. 177

Media

Nelze zformátovat SD kartu

- Odpovídá medium požadavkům KROSS? → str. 25

- Je SD karta zasunuta správně? → str. 25
- Není zapnutá ochrana Lock u SD karty (proti zápisu)?

Nelze ukládat/ načítat data u SD karty

- Je SD karta zasunuta správně? → str. 25
- Byla SD karta zformátovaná? → str. 128
- Není zapnutá ochrana Lock u SD karty (proti zápisu)?

SD karta není detekována.

- Datum u uložených souborů je nesprávné.
- Vyjměte SD kartu a zkontrolujte, zda jsou kontakty karty čisté. Pokud jsou zašpiněné, opatrně je očistěte suchým hadříkem, nejlépe bavlněným.
- * Nepoužívejte tekutiny. Nedotýkejte se konektorů prsty ani kovovými předměty.

Datum v datech je špatně

- Uložené soubory mají nesprávné datum.
- KROSS neobsahuje interní kalendář. Příkazem Set Date/Time nabídky (na stránce MEDIA > UTIL) zadejte správné aktuální datum a čas, než spustíte ukládání. → str. 128

Uložená data z počítače na SD kartu nejsou v režimu MEDIA viditelná.

- Zkopírujte data do složky KORG/KROSS2/DATA. Tato složka se vytvoří, pokud zformátujete kartu v KROSS. → str. 119
- Je přípona souboru ve správném formátu? → str. 119

Zapojení do počítače

KROSS nereaguje na MIDI data zvenčí

- Je USB kabel správně zapojený? → str. 26

Počítač nedetekuje KROSS

- Jsou USB kabely propojeny správně?

Při odpojení od počítače se objevila chybová zpráva

- Nikdy neodpojujte KROSS od počítače, dokud běží řídicí aplikace.

Během připojení budete vyzváni k instalaci software nebo ovladače zařízení

- Podporuje verze operačního systému počítače KROSS?

Když použiji USB, je zpracování zvuku pomalé, nebo je tempo nestabilní

- Je Korg USB-MIDI ovladač nainstalován správně?
- Musíte nainstalovat speciální ovladač Korg, chcete-li používat KROSS přes USB MIDI.
- Pokud je operační systém vašeho počítače Windows, musíte nainstalovat ovladač pro každý USB port, kam připojíte KROSS.
- Jestliže zapojíte KROSS do USB portu, jiného než ten, ve kterém jste nainstalovali KORG USB MIDI ovladač pod Windows, musíte jej přeinstalovat.

Počítač nedetekuje SD kartu, zformátovanou v KROSS

- Podporuje čtečka SD karet SDHC karty?

Zprávy

Chybové zprávy a potvrzení

A

Aborted

Význam: Spuštění funkce bylo zrušeno.

Are you sure?

Význam: Tato zpráva vyžaduje potvrzení spuštění. Spustíte ji stiskem tlačítka OK. Chcete-li operaci zrušit, stiskněte CANCEL.

Audio recorder data error

Význam: Objevila se chyba během obsluhy dat při nahrávání audio songu.

- Další nahrávání není možné. Spustíte funkci Adjust Audio Level s hodnotou „Level:00dB” u nahrávaných dat a budete přepnuti na nový audio song, takže můžete pokračovat v nahrávání.

Audio song full

Význam: Nelze vytvořit další audio song, protože je již dosaženo maxima 200 audio songů.

- Použijte jinou SD kartu.

Auto Power-Off is enabled.

The system will automatically shut down after being idle for 30 minutes/1 hour/4 hours.

Význam: Funkce Auto power-off je aktivní. Pokud nebudete hrát na KROSS, nebo nepohnete žádným kontrolerem po zadanou dobu, nástroj se automaticky vypne.

- Chcete-li tuto funkci deaktivovat, změňte nastavení na stránce GLOB> PREF 1, u parametru Auto Power-Off. Příkazem Write Global Setting v menu uložíte nastavení.

G

Can't calibrate

Význam: Kalibrace nebyla provedena správně.

- Zkuste to znovu.

Can't update system

Význam: Spuštění operace Update System Software neskončilo správně.

- Proveďte operaci znovu.

Completed

Význam: Spuštění zpracování tímto příkazem bylo dokončeno.

Completed. Please turn the power off, and then on again. Význam: Spuštěná operace Update System SW byla úspěšně dokončena. Vypněte nástroj a znovu jej zapněte, tím dokončíte celou proceduru.

D

Destination and source are identical

Význam: Pro kopírování nebo slučování jste zvolili stejný song, stejnou stopu nebo šablonu jako zdroj i cíl. Řešení problému:

- Zvolte jiný song nebo stopu pro zdroj a cíl.

Destination from-measure within the limits of

source Význam: Při spuštění příkazu Move Measure pro všechny stopy nebo na stejné stopě jste zadali cílový takt v rozmezí zdroje. Řešení problému:

- Nastavte cílový takt, který je mimo rozsah taktů zdroje.

Destination is empty

Význam: Zvolili jste během editace jako cílovou stopu, která neobsahuje žádná hudební data. Řešení problému:

- Zvolte stopu, která obsahuje hudební data.

Destination measure is empty

Význam: Takt, určený jako cílový, neobsahuje žádná data.

- Zadejte cílový takt, který obsahuje data.

Destination sample already exists.

Overwrite?

Význam: Jestliže použijete operaci Copy, Paste, nebo Import u funkce Pad sampler, a v cílové paměti již existuje sample (Paste nebo Import destination).

Stiskněte tlačítka MENU (OK) záznam přepíšete.

Stiskem

tlačítka FUNCTION (CANCEL) operaci zrušíte.

Destination song is empty

Význam: Song, určený jako cíl pro kopírování nebo slučování neexistuje.

- Spustíte příkaz Create New Song v dialogovém boxu, který se objeví když zvolíte nový song před kopírováním nebo sloučením. (viz str. 60)

E

Effect size mismatch

Význam: Během kopírování nebo výměny efektů, se snažíte zadat double size efekt jako IFX5 (insert effect 5) nebo MFX2 (master effect 2).

- Pro IFX5 nebo MFX2 nelze zadat double size efekt, když spouštíte příkaz.

Effect type mismatch

Význam: Tato zpráva se objeví, jakmile kopírujete nebo vyměňujete efekty, a cílový IFX (inzertní efekt), nebo MFX (master efekt) obsahuje efekt, který této operaci nevyhovuje.

- Pro každý IFX a MFX lze zvolit jen některé efekty, jiné nikoliv. Ověřte, zda efekt, který chcete použít, lze zvolit jako cílový pro IFX nebo MFX.

Error in formatting media

Význam: Během formátování media vznikla chyba.

- Použijte jiné medium.

Error in reading from media

Význam: Během čtení z media se vyskytla chyba. Tato chyba se může objevit také tehdy, když jsou data zapisována na medium operací Save nebo Copy. Řešení problému:

- Spusťte operaci čtení znovu. Pokud se stane totéž, je možné, že data na mediu jsou zničena.

Error in writing to media

Význam: Při zápisu dat na medium se objevila chyba ověření. Řešení problému:

- Je možné, že medium je fyzicky poškozené. Zkuste je médium. Nepoužívejte médium, u kterého dochází k chybám.

F

File already exists

Význam: Spouštíte operaci File Rename, a soubor stejného názvu již na disku existuje.

- Buď vymažte existující soubor, nebo zadejte jiné jméno.

File contains unsupported data

Význam: Snažíte se načíst WAVE nebo .KEP soubor ve formátu, který KROSS nepodporuje.

- Je-li možné, použijte počítač a zkonvertujte soubor do formátu, který KROSS podporuje a poté jej načtěte znovu.

File is read-only protected

Význam: Snažíte se ukládat nebo vymazat soubor, který je určen jen ke čtení.

Význam: Snažíte se ukládat soubor stejného jména, jako má soubor s atributem jen pro čtení.

- Save the file with a different name.

Význam: Snažíte se z počítače ukládat data v režimu Media v KROSS, i po uzamčení složky KORG, KROSS, nebo DATA.

- Tyto složky musíte v počítači odemknout.

File unavailable

Význam: Data v souboru .KEP jsou neplatná. Je možné, že je soubor .KEP zničený.

File/path not found

Význam: Při obsluze audio rekordéru, nebo spuštěním uživatelské funkce Delete v režimu Media, zadáný soubor již neexistoval.

- Zkontrolujte soubor.

I

Illegal file description

Význam: Použili jste neplatné jméno souboru během ukládání nebo exportu souboru.

- Změňte jméno zadaného souboru. Jména souborů, nevyhovující MS-DOS, nelze použít.

Illegal SMF data

Význam: Snažíte se načíst soubor, který není typu Standard MIDI File.

Illegal SMF division

Význam: Snažíte se načíst Standard MIDI File, který je časově kódovaný.

Illegal SMF format

Význam: Snažíte se načíst standardní MIDI soubor ve formátu, jiném než MIDI 0 nebo MIDI 1.

M

Measure number over limit

Význam: Editační operace, kterou jste se pokusili provést, možná způsobila, že délka stopy překročila 999 taktů.

- Vymažte nepotřebné takty.

Measure size over limit

Význam: Při natažení souboru Standard MIDI File, počet událostí po taktech překročil maximum (cca 65,535 událostí).

Význam: Pokus o operaci editace by způsobil překročení maximálního počtu událostí v taktu (cca 65,535).

Chcete-li řešit některý z následujících problémů:

- Editací událostí vymažte nadbytečná data.

Media busy

Význam: Přístup na SD kartu nebyl pro nahrávání nebo přehrávání dostatečně rychlý.

- Během opakovaného vymazávání a zápisu souborů, může rychlost přístupu k jednotlivým souborům klesat. V tom případě můžete situaci zlepšit zkopírováním složky KORG z SD karty do počítače, následně zformátovat SD kartu v KROSSu a nakonec zapsat složku KORG z počítače zpět do původního místa. Jestliže se situace nezlepší, použijte jinou SD kartu.

Media not formatted

Význam: Medium není zformátováno.

- Spusťte funkci Format pro médium, v režimu Media, na stránce Utility.

Media unavailable

Význam: Zvolili jste medium, na které nelze zapisovat.

Media write protected

Význam: Audio rekordér nebo režim Media se snaží zapsat data na medium, které je proti zápisu chráněno.

- Deaktivujte nastavení ochrany media proti zápisu a spusťte operaci audio rekordéru nebo příkaz znovu.

Memory full

Význam: Při editaci songu nebo stopy v režimu Sequencer, celková data všech songů zaplnila celou sekvenční datovou paměť a další editace není možná.

Řešení problému:

- Vymažte jiná data songu, atd., abyste uvolnili paměť.

Význam: Zatímco nahráváte v reálném čase v režimu Sequencer, není dostatek volné paměti pro uložení nahraných dat, takže je nahrávání donuceno zastavit.

Řešení problému:

- Vymažte některá data songu atd., tím zvýšíte velikost volné paměti.

Memory Protected

Význam: Interní program, kombinace, song, bicí sada, user arpeggio pattern je chráněn.

- V režimu Global vypněte ochranu proti zápisu a spusťte zápis nebo operaci načtení znovu.

MIDI data receiving error

Význam: Při přijímání MIDI System Exclusive dat je formát přijímaných dat neplatný, např. protože velikost dat není správná.

N**No data**

Význam: Snažíte se načíst standardní MIDI soubor, který neobsahuje žádné události.

No media

Význam: Použili jste audio rekordér nebo chcete spustit funkci v režimu Global/Media, není však vložena cílová SD karta.

- Vložte SD kartu a přejděte do správné složky, kterou KROSS detekuje.

No recording track specified

Význam: Když provádíte vícestopé nahrávání v reálném čase, pokusili jste se spustit nahrávání a neměli jste žádné stopy nastavené na REC. Řešení problému:

- Nastavte požadované stopy pro nahrávání na REC.

No space available on media

Význam: Když ukládáte nebo exportujete soubor, není dostatek volného místa na mediu.

- Vymažte existující soubor, nebo vyměňte medium za prázdné či volnější.

No updating was required at this time. The KROSS already has the latest version of the system files.

Význam: Spustíte-li funkci Update System Software v režimu Global/ Media mode, update již není nutný, jelikož je systém v nejnovější verzi.

Not enough memory

Význam: Když spustíte nahrávání v reálném čase v režimu Sequencer, nelze alokovat ani minimální hodnotu volné paměti (tedy paměti pro BAR události až do místa spuštění nahrávání). Řešení problému:

- Vymažte jiná data songu, atd., abyste uvolnili paměť.

Not enough memory to load

Význam: Když jste se pokusili načíst .SNG soubor nebo standardní MIDI soubor v režimu Media, nebyl dostatek volného místa v sekvenční paměti. Řešení problému:

- Vymažte jiná data songu, atd., abyste uvolnili paměť.

Not enough sample memory

Význam: Není dostatek paměti pro samplý (pro parametry nebo vzorky dat samplů).

- Vymazáním některých samplů zvětšíte volnou paměť.
- V režimu Media mode, na stránce EX-PCM, odinstalujte instalované volitelné položky, nebo user data samplů.

Not enough session locations available

Význam: Při spuštění operace Create New Session, není dostatek paměti pro seanci. (Překročili jste maximální počet seancí 200).

- Spusťte funkci tak, aby přepsala nepotřebné seance.

Not enough song locations available

Význam: Při načítání souboru .SNG se zadaným Append se snažíte načíst více songů, než je možné.

- V režimu Sequencer spusťte Delete Song a zvýšte počet songů, které lze použít, potom načtete song znovu.

POZN.: Overdubbing na této hodnotě Level utlumí sekce předchozího záznamu o stejnou hodnotu. Pomocí ADJ.LVL upravte Audio Song a zabráníte tak nerovnoměrné hlasitosti.

Význam: Tato zpráva se zobrazí, je-li funkce Set Play Level audio rekordéru nastavena na hodnotu jinou, než 0 dB.

- U tohoto nastavení Level platí, že pokud nahráváte overdubbingem určitou oblast songu, přičemž hraje předchozí verze, hlasitost této předchozí verze se sníží jen pro tuto nahrávanou oblast. Chcete-li předejít tomuto problému se snížením hlasitosti, pomocí ADJ. LVL upravte úroveň audio songu.

Now writing into internal memory

Význam: Probíhá zápis do interní paměti. Dokud je zpráva zobrazena, nikdy nevypínejte přístroj. Došlo by ke ztrátě všech uložených dat.

R**Root directory is full**

Význam: Snažíte se vytvořit soubor nebo adresář v kořenové úrovni media a překročili jste maximální počet souborů nebo složek, které zde můžete vytvořit.

- Vymažte nepotřebné soubory z kořenového adresáře media.

S**Sample length is shorter than minimum**

Význam: Během použití Pad sampleru, jste se pokusili o editaci, která by způsobila zkrácení datové délky samplu na méně než 8 vzorků.

- Zadejte oblast editace apod., aby byla datová délka samplu 8 nebo více.

Scanning media

Význam: Nyní kontrolujeme obsah SD karty. Nevypínejte přístroj, dokud je zobrazena tato zpráva.

Source audio song setting is empty

Význam: Během použití funkce Pad audio play, při spuštění Insert nebo Paste, jste nastavili zdroj pro kopírování audio songu na prázdnou paměť.

- Spusťte operaci Copy než spustíte Insert nebo Paste.

Source is empty

Význam: Na stopě, kterou jste zadali jako zdroj, neexistují žádná data.

- Specify a track that contains musical data.

Význam: Audio song, určený pro export neobsahuje data.

- Zadejte audio song, který je nahraný.

Source sample is empty

Význam: Během použití funkce Pad sampler, při spuštění Insert nebo Paste, jste nastavili zdroj samplu na prázdnou paměť.

- Spusťte operaci Copy než spustíte Insert nebo Paste.

Source timbre is not available

Význam: Při spuštění funkce Copy Step Seq, jste zvolili jako zdroj pro kopírování kombinaci nebo song, který nemá zvolenu značku u „STEP“. V tomto případě se nastavení šablony krokového sekvenceru, apod. zkopíruje, ale nastavení programu timbrálu 16/stopy 16 se nezkopíruje.

- Zvolte značku u „STEP“ zdrojové kombinace či songu pro kopírování.

System warning

Interní paměť byla porušena, díky přerušení napájení během zápisu/ukládání dat systémem. To bylo opraveno a příslušná banka je inicializována.

Význam: Operace zápisu do paměti neskončila normálně, možná proto, že jste vypnuli nástroj během zpracování zápisu programu či jiných dat do interní paměti.

- KROSS se sám automaticky inicializuje, a tím opraví interní paměť. V tom případě se objeví tato zpráva, stiskem MENU(OK) ukončíte dialogový box. V určitých případech se mohou inicializovat předem načtená data banky. Je-li potřeba, můžete použít režim Global/Medium a příkazem Load Preload/Demo Data předem načíst data do interní paměti, nebo pokud máte vlastní PCG, načtete jej v režimu Media.

T

There is no readable data

Význam: Buď je velikost souboru 0 nebo soubor neobsahuje data, která lze načíst nebo otevřít. Data mohou být také zničená a nelze je načíst či zpřístupnit.

Songy existují a budou inicializovány

Význam: Spuštěním funkce Create New Song v režimu Sequencer se snažíte vytvořit nový song pod číslem, které již existuje. Pokud ji spustíte, song bude inicializován a vytvoří se nový song, který přepíše předchozí.

- Nechcete-li inicializovat aktuální song, zadejte jiné číslo nového songu.

The system has been idle for more than **** and will shut down in:

You can change the Auto Power-Off setting on the following page: GLOBAL - PREF 1

Význam: Pokud jste po zadanou dobu neprovedli žádnou operaci, funkce Auto Power Off vás

na displeji informuje, že se nástroj brzy vypne. Nástroj se vypne, jakmile čítač dosáhne nuly.

- Chcete-li nadále používat KROSS, stiskněte klávesu, nebo přepínač. Auto Power Off se resetuje a tatáž zpráva se objeví, jakmile bude zadaný časový úsek znovu dosažen bez dalších operací.
- Chcete-li tuto funkci deaktivovat, změňte nastavení na stránce GLOB> PREF 1, u parametru Auto Power-Off. Příkazem Write Global Setting v menu uložíte nastavení.

This title is already loaded

- Snažíte se načíst volitelnou položku EX-PCM, kterou jste již načetli.

Y

You can't undo last operation Are you sure?

Význam: Jakmile spustíte editaci události (dokonce i když neprovedete žádnou úpravu události), nebude již možné spustit příkaz Compare předchozí editace. Chcete-li editovat událost, stiskněte tlačítko MENU (OK). Chcete-li operaci zrušit, stiskněte FUNCTION (CANCEL).

You can't undo this operation Are you sure?

Význam: Jakmile opustíte nahrávání nebo editaci události v režimu Sequencer, paměťová oblast pro Undo (funkce Compare) nebude alokována. If you wish to keep the data that was just recorded or edited, press the MENU (OK) button. If you wish to return to the previous data (i.e., to delete the data that was just recorded or edited), press the FUNCTION (CANCEL) button.

Význam: Během editace v režimu Sequencer nelze alokovat oblast v paměti, vyhrazenou pro Undo (funkci Compare). Pokud si přejete zahájit editaci, stiskněte MENU (OK) (není však možné editaci vrátit). Pokud se rozhodnete nespouštět editaci, stiskněte tlačítko FUNCTION (CANCEL).

- Aby bylo možné alokovat paměť pro Undo (funkci Compare), vymažte nadbytečná data, jako jsou songy, nebo stopy. Doporučujeme, abyste si uložili data na media ještě před zahájením editace.

You can use „Quick Setting” with [EXIT] + [ENTER]

Význam: Na stránce Audio In, v režimu Program, Combination, nebo Sequencer mode, se to zobrazí v dolní části obrazovky, je-li u G-SET zadaná značka On. V tom případě nastavení Audio In využije nastavení režimu Global/ Media mode, na stránce G-INPUT/CTRL>AUDIO IN. Chcete-li aplikovat tato nastavení jednoduše, podržte tlačítko EXIT a stiskněte tlačítko ENTER, tím vyjde dialogový box Audio In - Quick Setting pro G-SET.

Specifikace

Pracovní teplota	+10 – +40 °C
------------------	--------------

Klavíatura	KROSS2-61	Polovytvářená klaviatura s přirozenou odezvou (dynamicky citlivá, bez aftertouch) Normálně C2–C7 (nastavitelné v rozmezí [C1...C6]–[C3...C8])		
	KROSS2-88	88 kláves NH (vyvážené, kladívková mechanika) klaviatura (bez aftertouch) obvyklá A0–C8 (nastavitelná v rozsahu [A-1...C7]–[A1...C9]) * NH klaviatura nabízí podobný pocit ze hry, jako na akustické piano, kde jsou dolní noty podladěné a horní přeladěné.		
System	EDS-i (Enhanced Definition Synthesis - integrováno)			
Zvukový modul		Maximální polyfonie	120 hlasů (120 oscilátorů) max, režim Single mode 60 hlasů (60 oscilátorů) max, režim Single mode * Aktuální maximální polyfonie se liší podle nastavení oscilátoru, jako jsou stereo multisamplu a dynamický crossfader.	
		Presetová PCM paměť	Cca 112 MB (jako 48 kHz / 16-bit lineární PCM data) 496 multisamplů (vč. sedmi stereo), 1014 bicích samplů (vč. 49 stereo)	
		Rozšířená PCM paměť	Cca 128MB (*při konverzi na 48 kHz 16-bit lineární PCM, využita jako volba při načítání PCM dat, apod.)	
	Programy	Oscilátor	OSC1 (Single), OSC1+2 (Double): Stereo multisamplu jsou podporovány 4 dynamické zóny na oscilátor, s přepínáním, crossfadery a vrstvami.	
		Filtř	Čtyři typy směrování filtrů (single, serial, parallel, 24 dB) Dva multi-režimy filtrů na oscilátor (low pass, high pass, band pass, band reject)	
		Modulace	Na každý hlas dva generátory obálek (Filter & Amp), 2x LFO, 2x Key tracking generátory (Filter & Amp), a 2x AMS mix Navíc pitch EG, společný LFO a dva společné key tracking generátory	
	Kombinace	Timbrály	Až 16 timbrálů, přepínání pomocí zón na klaviatuře nebo dynamických zón, funkce vrstvení a crossfade podporovány, funkce Tone Adjust umožňuje nastavení	
		Funkce Master keyboardu	Umožňuje ovládat externí MIDI zařízení	
	Bicí sady	Stereo a mono bicí samplu. Dynamické přepínače ve 4 úrovních s crossfadery a nastavitelnou křivkou crossfaderu (Linear, Power, Layer).		
	Počet ... -Kombinace -Programy -Bicí sady	Uživatelské kombinace	896 kombinací (384 připravených)	
		User Programy	1280 Programů (768 připravených)	
		Uživatelské bicí sady	58 Bicích sad (42 připravených)	
		Presetové programy	256 Programů (256 GM + 9 GM2 Bicích Programů)	
Oblíbené (Favorites)	Počet pamětí	128 (16 oblíbených + 8 User banky)		
Efekty	5 Insert efektů	In-line zpracování; stereo in – stereo out.		
	2 Master efekty	Dva send efekty; stereo in – stereo out.		
	Typy efektů	Celkem 134 typů (vyberte ze 74 typů pro inzertní efekty, 101 typů pro master efekt 1 a čtyř typů pro master efekt 2)		
	Modulace	Dynamická Modulace		
	Efektová řídící sběrnice	Stereo řetězení pro limiter, gate, vokodéry, atd.		
Polyfonní arpeggiator	Režim Program mode: jeden dostupný arpeggiator. Režimy Combination a Sequencer: dva dostupné			
	5 patternů arpeggia (UP, DOWN, ALT1, ALT2, RANDOM)			
	1280 user patternů arpeggia (1024 připravených)			
	Počet zvuků: 12 zvuků, Počet kroků: až 64			
Krokový sekvencer	Režim Program, režim Combination, režim Sequencer	Jedna jednotka, Počet zvuků: 12 zvuků + 1 zvuk akcentu, Počet kroků: až 64 * To lze vytvořit pro každý program, kombinaci i song		
Bicí stopa	Presetové předlohy	772 šablon (uložených společně s presetu šablon sekvenceru)		
	Nastavení Trigger Mode / Sync / Zone je možné zadat			
Sekvencer	16 MIDI stop			
	128 songů			
	Rozlišení: 480 ppq (dílů na čtvrtovou notu)			
	Tempo: 40.00–300.00 bpm (1/100 bpm rozlišení)			
	Až 210000 MIDI událostí			
	Čítač	Takt/Doba/Tick		
	16 presetových, 16 user patternů songů			
	Presetové patterny	772 šablon (uložených společně se šablonami bicí stopy)		
	Formát	Korg (KROSS) formát, SMF (formáty 0 a 1) podporovány		
Pad sampler	16 padů x 8 bank Automatické ukládání a načítání z SD karty Můžete hrát současně až na čtyři pady			
	Formát nahrávání	PCM audio formát (48 kHz/16-bit)		
	Nahrávací doba	Maximum pro stereo sample je cca 14 s pro každý pad		
	Import	WAVE formát (typ souboru .wav) 44.1 kHz/16-bit, 48 kHz/16-bit, stereo * 44.1 kHz se automaticky konvertuje na 48 kHz		
	Edit	Editační funkce zobrazení vzorků, nastavení počáteční adresy a smyčky, editační funkce Normalize		

Audio rekordér	Formát nahrávání	Audio formát: PCM audio formát (48 kHz/16-bit)	
	Import	WAVE formát (typ souboru .wav) 44.1 kHz/16-bit, 48 kHz/16-bit, stereo * 44.1 kHz se automaticky konvertuje na 48 kHz	
	Export	WAVE formát (typ souboru .wav) 48 kHz/16-bit, stereo	
	Nahrávací doba	Souvislá doba nahrávání: max. 3 hodiny Celková doba pro nahrávání: závisí na použité SD kartě (cca 90 minut na 1 GB)	
	Počet songů	Maximálně 200 songů	
	Počet průchodů overdubbingu	Závisí na zbývajcí kapacitě SD karty.	
	Čítač	Hodiny/Minuty/Sekundy	
	Pad Audio Play	16 padů x 8 bank Přímé přehrávání dat z SD karty Nemůže hrát více padů současně	
Media	File, Utility, Information, Funkce pro správu přídavných PCM dat		
Kontrolery	Pitch bend kolečko, Modulační kolečko, SW1, 2		
	REALTIME	Tlačítka SELECT, SWITCH, ovladače KNOB1, KNOB2	
	Step sequencer / Favorites / Pad Sampler / Pad Audio Play	Pady 1–16 Tlačítka STEP SEQ ACTIVE, RUN, FAVORITES ACTIVE, SAMPLER ACTIVE, HOLD, AUDIO PLAY ACTIVE, BANK SELECT LED: A/B/C/D/E/F/G/H (využívají také STEP SEQ , FAVORITES, SAMPLER a AUDIO PLAY)	
	Bicí stopa	Tlačítka = DRUM TRACK	
	Arpeggiator	Tlačítka = ARP	
	Audio rekordér	Tlačítko PLAY/PAUSE (▶/⏸) (SETUP)	
	Displej	240 x 64 pixelů, LCD (podsvícený) Nastavitelný kontrast (EXIT tlačítko + VALUE kolečko)	
	Kategorie	Ovladače CATEGORY, VALUE	
Uživatelské rozhraní	MODE	Tlačítka = COMBI, PROG, SEQ (GLOBAL/MEDIA)	
	Value kontroler	VALUE kolečko, kurzorová tlačítka ◀▶▲▼, EXIT, ENTER, FUNCTION, PAGE–, PAGE+, MENU tlačítka	
	SEQUENCER	Tlačítka = ● (REC), ▶/■ (START/STOP)	
	Rychlé nastavení	Tlačítko LAYER/SPLIT	
	Jiné	Ovladač VOLUME	
	DAMPER (s podporou half-damper pedálů, jakož i standardních footswitchů)		
	ASSIGNABLE SWITCH, ASSIGNABLE PEDAL		
Audio výstupy (analogové)	AUDIO OUTPUT L/MONO, R	Konektory	1/4" phone konektor (TS nesymetrický)
		Výstupní impedance	1.1 kΩ stereo, 550 Ω mono (pouze L/Mono)
		Maximální úroveň	+10.0 [dBu]
		Impedance zatížení	10kΩ nebo vyšší
		Ovládat lze pomocí ovladače VOLUME	
	Sluchátkový výstup	Konektory	1/8" stereo mini phone konektor
		Výstupní impedance	33 Ω
		Maximální úroveň	40 + 40 [mW]
Ovládat lze pomocí ovladače VOLUME			
Audio vstupy (Analogové)	LINE IN	Konektory	1/8" stereo mini phone konektor
		Vstupní impedance	1.6 kΩ
		Maximální vstupní úroveň	-42 až 0dBu
	MIC IN	Konektory	1/4" phone konektor (TS nesymetrický)
		Vstupní impedance	33 Ω
		Maximální vstupní úroveň	-48 až -6dBu
MIDI	IN, OUT		
USB	1 USB (TYPE B)	USB-MIDI převodník, USB Audio převodník	
Slot SD karty	Detekovaná kapacita: SD paměťová karta až do 2 GB. SD paměťová karta až do 32 GB. SDXC paměťové karty nejsou podporovány.		
Napájení	Konektor AC adaptéru (DC 9V,  , vypínač Power On/Off AA baterie (alkalické baterie nebo Nickel-Metal Hydride baterie) x 6		
Životnost baterií	AA alkalické baterie x 6	Přibližně 6 hod.	
	AA nickel-metal hydride baterie (1900mAh) x6	Přibližně 7 hod.	
	* Životnost baterií se mění podle frekvence a podmínek použití. * Doba, zadaná při výrobě.		
Spotřeba	5 W		
Rozměry (Š x H x V)	KROSS2-61	935 × 269 × 88 mm / 36.81" × 10.59" × 3.46"	
	KROSS2-88	1,448 × 383 × 136 mm / 57.01" × 15.08" × 5.35"	

Hmotnost	KROSS2-61	3.8 kg/8.38 lbs (včetně baterií)
	KROSS2-88	12.3 kg/27.12 lbs (bez baterií)
Příslušenství	AC adaptér, KROSS Quick Start	

Volitelné	XVP-10	Expression/Volume pedál
	XVP-20	VOL/EXP PEDAL
	EXP-2	Foot Controller
	DS-1H	Damper Pedál
	PS-1, PS-3	nožního spínače

Požadavky na systém

KORG USB-MIDI ovladač

Windows

Operační Systém: Windows 7 SP1 (32-bit/64-bit)
 Windows 8.1 update (32-bit/64-bit)
 Windows 10 Anniversary Update (Verze 1607)
 Počítač: USB port nutný (doporučujeme USB host kontroler Intel)

Mac

Operační Systém: Mac OS X 10.9 nebo novější, Mac OS 10.12
 Počítač: Apple Macintosh počítač s Intel procesorem a USB portem,
 který splňuje požadavky Mac OS X

* Vlastnosti produktu a specifikace jsou předmětem změny bez upozornění.

Výhradní distributor KORG pro ČR a SR:

MUSIC PARK, Na Hraničkách 36, 682 01 Vyškov

Tel.: +420 517 333 993, www.music-park.cz

www.facebook.com/musicparkcz

www.facebook.com/KORG.cz



Záruční a pozáruční servis zajišťuje firma MUSIC PARK, Vyškov.
 e-mail: servis@music-park.cz

*Tento manuál je dodáván výhradně s výrobky v distribuci firmy
 MUSIC PARK.*

*Užívání, kopírování a rozšiřování tohoto textu je chráněno podle autorského
 zákona a dalších právních norem.*

Function		Transmitted	Recognized	Remarks
Basic Channel	Default Changed	1 – 16 1 – 16	1 – 16 1 – 16	Memorized
Mode	Memorized Messages Altered	×	3 ×	
Note Number:	True Voice	0 – 127 *****	0 – 127 0 – 127	All note numbers 0–127 can be transmitted by the Arpeggiator or as sequence data
Velocity	Note On Note Off	○ 9n, V=1 – 127 × 8n, V=64	○ 9n, V=1 – 127 ×	
Aftertouch	Polyphonic (Key) Monophonic (Channel)	○ ○	○ ○	Polyphonic aftertouch and Channel aftertouch *A (receive) transmitted only as sequence data *A (receive)
Pitch Bend		○	○	*C
Control Change	0, 32	○	○	Bank Select (MSB, LSB) *P
	1	○	○	Modulation wheel *C
	2, 4, 5	○	○	Controller, Pedal, Portamento Time *C
	7, 8, 10, 11	○	○	Volume, IFX pan, Pan, Expression *C
	12, 13, 16	○	○	Effect Control 1, 2, Controller *C
	64, 65, 66, 67	○	○	Damper, Portamento Sw., Sostenuto, Soft *C
	70–79	○	○	Sound controller *C
	80, 81, 82, 83	○	○	Switch 1, 2, Foot Switch, Controller *C
	93, 91, 92, 94	○	○	Send 1, 2, Effect ON/OFF (IFXs, MFXs, TFX) *C
	14, 22–24	○	○	Arpeggiator Controllers *C, *2
	6, 38, 96, 97	×	○	Data Entry (MSB, LSB), Increment, Decrement *C
	100, 101	×	○	RPN (LSB, MSB) *C, *3
	0–119	○	○	Seq. Data *C (Seq when received)
	120, 121	×	○	All Sound Off, Reset All Controllers *C
Program Change	Variable Range	○ 0 – 127 *****	○ 0 – 127 0 – 127	*P
System Exclusive		○	○	*E, *4
System Common	Song Position Song Select Tune	○ ○ 0 – 127 ×	○ ○ 0 – 127 ×	*1
System Real Time	Clock Command	○ ○	○ ○	*1 *1
Aux Messages	Local On/Off All Notes Off Active Sense Reset	×	○ ○ 123 – 127 ○ ×	Transmitted only if MIDI Clock is Ext-MIDI or Ext-USB
Notes *P, *A, *C, *E: Transmitted/received when Global G-MIDI FILTER page (Program Change, Aftertouch, Control Change, Exclusive) is Enable, respectively. *1: When Global G-MIDI BASIC page MIDI Clock is Internal, transmitted but not received. The opposite for Ext-MIDI, Ext-USB. *2: Valid if the Global G-MIDI OUT page setting ARP Controllers MIDI Out is set to Control Change. The number shown here is the default setting. *3: RPN (LSB, MSB)=00,00: Pitch bend range, 01,00: Fine tune, 02,00: Coarse tune *4: In addition to Korg exclusive messages, Inquiry, GM System On, Master Volume, Master Balance, Master Fine Tune, and Master Coarse Tune are supported.				

Mode 1: OMNI ON, POLY

Mode 2: OMNI ON, MONO

○ : Yes

Mode 3: OMNI OFF, POLY

Mode 4: OMNI OFF, MONO

× : No

Pro bližší info týkající se MIDI Implementace kontaktujte nejbližšího distributora Korg.

Jak provést aktualizaci Operačního systému KROSS

Důležité: Dříve, než se pustíte do aktualizace OS, zálohujte veškeré své zvuky a nastavení. V režimu Media mode použijte funkce „Save PCG” (programy, kombinace, globální data) nebo „Save All”. Viz str. 125 Návodu k použití KROSS2, kde jsou podrobnější instrukce.

Pozor: tento nový operační systém NENÍ kompatibilní s originálním KROSS.

Stažený soubor obsahuje složku „KROSS2SY”. Tento soubor zkopírujte z počítače do kořenového adresáře SD karty, zformátované na FAT32 a postupujte dle pokynů níže.

Instalace nového operačního systému:

Blíže k tomuto postupu, viz webovou stránku Korg a „Update System Software” na str. 177 Parameter Guide.

- 1) Zapněte KROSS na ON.
- 2) Vložte SD kartu se složkou „KROSS2SY”, dle popisu výše.
- 3) Stiskem tlačítka GLOBAL vstoupíte do režimu Global mode, vstupte na stránku GLOBAL, stiskněte tlačítko FUNCTION, a zvolte příkaz „Update System Software”. Update systému se spustí automaticky.

BĚHEM UPDATE SYSTÉMU NESMÍTE PŘÍSTROJ VYPNOUT.

- 4) Jakmile je update dokončen, na displeji se objeví „Completed”. Vypněte přístroj a znovu jej zapněte.

Pozn.: Jestliže se po volbě „Update System Software” v kroku #3 objeví zpráva „File/path not found”, ověřte, zda se složka „KROSS2SY” zkopírovala správně do kořenového adresáře SD karty, a kroky opakujte.

Pozn.: Pokud se objeví chybová hláška „Error in reading from medium” nebo „Can't update system”, vymažte složku „KROSS2SY” z SD karty, zkopírujte ji z počítače na SD kartu znovu, a opakujte krok #3. Jestliže chybový stav přetrvává, zkuste přeformátovat SD kartu, popř. použijte jinou.

Změny vůči KROSS2 verzi OS 1.0.0

(Pozor: tento nový operační systém NENÍ kompatibilní s originálním KROSS)

Nové vlastnosti

Verze systému KRONOS 1.1.0 zahrnuje četné nové vlastnosti, uvádíme je níže. Nahlédněte do upraveného PDF manuálu, kde je více informací.

KROSS2 Editor a Plug-In Editor

Verze 1.1 přidává podporu KROSS2 Editoru a Plug-In Editor, která umožňuje editaci a organizaci zvuků pod Mac OS X nebo Windows.

Načtěte soubory samplů .KSC, .KMP a .KSF

Data samplů, vytvořená v modelech, schopných samplování, jako KRONOS, OASYS, M3 a TRITON, můžete načítat (podle velikosti user paměti pro samplý) a přehrávat.

Pad Sampler – Export do KSC a WAV

Sample, který jste nahráli Pad samplerem, můžete exportovat jako soubor .KSC nebo sample ve formátu WAVE. Soubor .KSC můžete načíst do modelu se samplerem, např. řady KRONOS, OASYS, M3 nebo TRITON, a přehrát. WAV formát souborů samplů využijete také v aplikacích v počítači.

Vylepšení REALTIME KONTROLERŮ – VOKODERU

Kontrolery Audio In On/Off, Gain a Mode jsme přidali kvůli vylepšení použitelnosti.

Pokud používáte starší verzi, můžete si zdarma stáhnout nejnovější software z webové stránky Korg (<http://www.korg.com>). Při instalaci do KROSS2 postupujte podle přibalených pokynů.

Další vylepšení a odstraněné chyby

Kromě nových vlastností, KROSS2 systém verze 1.1.0 zahrnuje následující vylepšení funkcí a opravy chyb.

Obecně

Vylepšení

Několik drobných vylepšení u zvukových dat.

Přidali jsme také různé indikátory a zprávy během automatického načítání z SD karty při startu.

Opravy chyb

Podle pořadí operací, nemusí být tlačítko STEP SEQ aktivní. To je nyní opraveno.

Používáte-li funkci USB-Audio, může způsobit vytažení nebo zasunutí USB kabelu chybu operace. To je nyní opraveno.

V dialogovém boxu Quick Layer/Split se stávalo, že operace nefungovala správně (např. zůstaly viset tóny). To je nyní opraveno.

MIDI

Vylepšení

Vylepšili jsme přesnost přenosu časování signálu MIDI Clock.

Opravy chyb

Jakmile dorazí zpráva „All Sound Off“ na MIDI kanálu, nefungovalo spouštění zvuků z Pad Sampleru. To je nyní opraveno.

Realtime kontrolery

Opravy chyb

Při práci s realtime kontrolery byly někdy vysílány nesprávné MIDI příkazy. To je nyní opraveno.

Favorite

Opravy chyb

Operace Favorite Bank Select někdy nefungovala správně. To je nyní opraveno.

Sampler

Vylepšení

Příkaz v seznamu funkcí, jako „Convert Current Bank to Program” můžete nyní využít i pro demo sample.

Opravy chyb

Když nahráváte sample, a nastavíte parametr „Auto Rec Start” na Note-On, začátek samplu se někdy nenahrál správně. To je nyní opraveno.

Vložení SD karty během nahrávání samplu někdy způsobilo chybu operace. To je nyní opraveno.

Výměna SD karty během operace „Load Session” někdy způsobilo chybu operace. To je nyní opraveno.

V režimech Combination a Sequencer mode, někdy zůstal viset zvuk při přehrávání pad samplů na klaviatuře, při editaci parametru Pad Sampler On/Off. To je nyní opraveno.

Během importu souboru samplu ve formátu WAV pomocí funkce „Import WAV”, na začátku importovaného samplu někdy vznikly poruchy. To je nyní opraveno.

Funkce „Convert Current Bank to Program” někdy nefungovala správně. To je nyní opraveno.

Audio Rekordér

Opravy chyb

Během importu soubor samplu ve formátu WAV, pomocí funkce „Import WAV”, někdy nefungovala správně operace „Abort”, podle typu souboru WAV. To je nyní opraveno.

Režim Sequencer

Vylepšení

Operace Sequencer Start a Stop lze nyní využít i v nastavení SAMPLER SETUP.

Opravy chyb

Pokud jste změnili parametr „Tempo Mode” během přehrávání songu, parametr „Tempo” někdy nebyl zvolen. To je nyní opraveno.

Parametry „KEY ZONE” a „VEL ZONE” se při změně režimu Mode občas neresetovaly do standardního stavu. To je nyní opraveno.

Režim Media

Vylepšení

Přidali jsme novou volbu „Append” do Load .KEP.

Zvýšili jsme rychlost načítání souborů .KEP.

Opravy chyb

Pokud jste používali SD kartu, obsahující více než 200 souborů WAV, občas se vyskytla pracovní chyba. To je nyní opraveno.

Kromě výše uvedeného, aktualizace přináší i řadu dalších drobných vylepšení a oprav.