

Roland

GENERAL
MIDI2

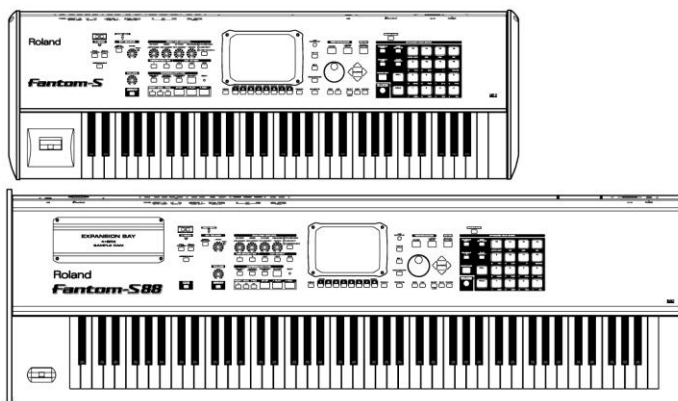
Fantom-S *Fantom-S88*

HASZNÁLATI UTASÍTÁS

Köszönjük, és gratulálunk, hogy a Roland **Fantom S /Fantom S-88**-at választotta.

A készülék használatba vétele előtt gondosan olvassa végig a „FONTOS BIZTONSÁGI ELŐÍRÁSOK” (2. oldal), a „KÉSZÜLÉK BIZTONSÁGOS HASZNÁLATA” (3. oldal) és a „FONTOS TUDNIVALÓK” (4. oldal) fejezeteket. Ezekben fontos információkat talál a készülék helyes működtetésére vonatkozóan. Továbbá, annak érdekében, hogy az új készülék minden tudását elsajátítsa, javasoljuk a Használati Utasítás végigolvasását. A Használati Utasítást tegye el a későbbi hivatkozások esetére is.

Ez a használati Utasítás egyaránt vonatkozik a Fantom S-re és a Fantom S-88-ra. A szövegben a Fantom S kifejezéssel mindkét modellre utalunk. Ha Ön Fantom S-88-cal rendelkezik, akkor a Fantom S-t, nyugodtan olvassa Fantom S-88-nak.



Copyright © 2003 ROLAND CORPORATION
Minden jog fenntartva. Ezen publikáció egyetlen részlete sem reprodukálható
semmilyen formában a ROLAND CORPORATION írásos engedélye nélkül.

FIGYELEM: AZ ELEKTROMOS ÁRAMÜTÉS ELKERÜLÉSE ÉRDEKÉBEN NE TÁVOLÍTSA EL A KÉSZÜLÉK BURKOLATÁT. FELHASZNÁLÓ ÁLTAL JAVÍTHATÓ ALKATRÉSZEK NEM TALÁLHATÓK A HANGSZEBEN. A JAVÍTÁSI MUNKÁKKAL MINDIG FORDULJON SZAKEMBERHEZ.

Az egyenlőszárú háromszögben található villám szimbólum figyelmezteti a felhasználót a készülék belsejében található szigetetlen veszélyes áramra, mely elég nagy ahhoz, hogy az elektromos áramütés veszélyét rejtse magában.

Az egyenlőszárú háromszögben található felkiáltó jel, figyelmezteti a felhasználót arra, hogy a készülékhez tartozó leírásban fontos működési és karbantartási leírásokat talál.

AZ INSTRUKCIÓK A TŰZ ÉS AZ ELEKTROMOS ÁRAMÜTÉS VESZÉLYÉRE, ILLETVE A SZEMÉLYI SÉRÜLÉSEKRE VONATKOZNAK.

FONTOS BIZTONSÁGI ELŐÍRÁSOK KÉRJÜK AZ ELŐÍRÁSOK MEGTARTÁSÁT

FIGYELEM – Elektronikai cikkek használatakor alap óvintézkedések betartása szükséges, lásd a következőket:

1. Olvassa el az instrukciókat.
2. Tartsa be az instrukciókat.
3. Kövesse az instrukciókat.
4. A készülék használata előtt kérjük, olvassa el az összes előírást.
5. Ne használja a készüléket víz közelében.
6. Csak száraz ruhával tisztítsa a hangszert.
7. A hangszert úgy helyezze el, hogy az elhelyezés ne gátolja a készülék megfelelő szellőzését.
8. A készüléket hőforrásoktól – radiátor, hőszugárzó, stb. – távol helyezzük el.
9. Ne vegye figyelmen kívül a polarizált, vagy földelt típusú aljzat biztonsági célját. Ha a csatlakozó nem illeszkedik a fali aljzatba, hívjon egy villanyszerelőt és vele cseréltesse ki a dugót. A készüléket csak olyan áramforráshoz csatlakoztassa, amilyent a működési előírások leírnak, vagy amilyen a terméken fel van tüntetve.
10. Amennyiben hosszabb ideig nem használja a készüléket, ajánlatos kihúzni a hálózati kábelt a fali aljzattól.
11. Ügyeljünk arra, hogy semmilyen tárgy illetve folyadék ne kerüljön a készülék belsejébe, annak nyílásain keresztül.
12. A készüléket a következő esetekben csak szakképzett szerelő javíthatja:
 - A. A hálózati kábel vagy aljzat meghibásodott, vagy
 - B. Ha a készülék belsejébe valamilyen tárgy vagy folyadék került, vagy
 - C. A készülék megázott, vagy
 - D. A készülék működése nem normális, vagy változás jelei mutatkoznak, vagy
 - E. Ha a készülék leesett, vagy belseje megsérült.
13. A felhasználói karbantartásban leírtakon túlmenően ne kísérelje meg saját maga javítani a hangszert.




A KÉSZÜLÉK BIZTONSÁGOS HASZNÁLATA

INSTRUKCIÓK A TŰZ, ÁRAMÜTÉS ÉS SZEMÉLYI SÉRÜLÉSEK MEGELŐZÉSÉRE.

A WARNING és CAUTION figyelmeztetőkről:

WARNING	Olyan instrukciók esetén használják, melyek figyelmeztetik a felhasználót, hogy a készülék helytelen használata súlyos sérülésekhez, vagy halálhoz vezethet.
CAUTION	Figyelmezteti a felhasználót a sérülés vagy anyagi károsodás veszélyére a készülék helytelen használata esetén. * Az anyagi károsodás vonatkozik az otthonra és annak felszereléseire, valamint a háziállatokra is.

A szimbólumokról:

	A Δ szimbólum, fontos instrukciókra és veszélyekre figyelmezteti a használót. A szimbólum specifikus jelentését a háromszögben található jelkép határozza meg. A baloldalon látható jelkép esetében ez általános figyelmeztetést jelent.
	A \circ szimbólum olyan dolgokra figyelmezteti a használót, melyek tilosak. A tiltott dolog szimbóluma a kör közepében található.
	A \bullet szimbólum olyan dolgokra figyelmeztet, amiket mindig végre kell hajtani.

-----MINDIG FIGYELJEN A KÖVETKEZŐKRE-----

WARNING

A készülék használata előtt olvassa el az alábbi instrukciókat és a Használati Utasítást.

Ne nyissa fel a készüléket, és ne végezzen semmiféle belső módosítást rajta.

Mindig olyan helyre helyezze a készüléket, amelynek felülete sima és stabil. Soha ne helyezze olyan állványra, amely billeg, vagy, amelynek felülete dől.

Ne tekerje, vagy hajlítsa meg túlságosan a hálózati kábelt, és ne helyezzen rá nehéz tárgyakat. Ezzel ugyanis a kábel sérülhet, ami zárlathoz vezethet. A sérült kábel tűz és áramütés veszélyes.

Gyermekes családokban mindig legyen szülői felügyelet, amíg a gyermek el nem sajátítja a készülék biztonságos működtetésének minden csínját.

Védje a hangszert az erős behatásoktól.
Ne dobja le azt.

Ne kösse a készülék hálózati kábelét túl sok másik berendezéssel egy konnektorba. Legyen különösen óvatos, ha hosszabbítót használ – a hosszabbítóba kötött készülékek által használt összes áram nem haladhatja meg a hosszabbító áramarányát (watt/amper). A túlságosan nagy terhelés következtében a kábel szigetelése felmelegedhet és áthúzhat.

WARNING

Mielőtt külföldön használná a hangszert, konzultáljon a legközelebbi Roland szervizzel vagy Roland kereskedővel.

Csak a gyárilag kapott hálózati kábelt használja.

Ne tekerje, vagy nyújtsa nagyon a hálózati kábelt, és ne helyezzen rá nehéz tárgyakat. Ez ugyanis a kábel meghibásodásához és akár rövidzárlathoz is vezethet. A hibás kábelek tűz és áramütés veszélyesek.

A készülék akár egymagában, akár más erősítővel, fejhallgatókkal vagy hangszórókkal együtt, olyan hangerő szintek előállítására képesek, amelyek állandó halláskárosodáshoz vezethetnek. Ne működtesse a hangszert hosszú ideig nagy hangerőn. Ha bármiféle hallásromlást, vagy fülcsengést tapasztal, azonnal függesse fel a készülék használatát, és konzultáljon egy fül szakorvossal.

Ne hagyja, hogy bármilyen folyadék, vagy tárgy kerüljön a hangszer belsejébe.

Soha ne használja a készüléket olyan helyen, ami:

- nedves (fürdőszoba, vizes padló, stb.)
- vizes, vagy
- esőnek van kitéve, vagy
- poros, vagy
- nagyon nagy rázkódásnak van kitéve

Védje a hangszert az erős behatásoktól (ne ejtse le azt!).

WARNING

Ne kísérelje meg önállóan javítani a hangszert, vagy alkatrészeket cserélni benne, (hacsak a használati utasítás nem ad instrukciót erre). Minden javítással kapcsolatos kérdéssel forduljon a legközelebbi Roland kereskedőhöz, vagy szervizhez.

Mielőtt külföldön használná a hangszert, konzultáljon a legközelebbi Roland partnerrel, vagy szervizzel.

A bővítő kártya (SRX széria, 203. o.) be és kihelyezésekor mindig kapcsolja ki a készüléket és húzza ki a hálózati kábelt.

NE JÁTSSZON LE CD-ROM lemezt hagyományos audio CD lejátszón. A keletkező hang olyan hangerőszintet eredményezhet, ami tartós halláskárosodáshoz vezethet. A hangszórók, vagy egyéb berendezések sérülése is felléphet.

CAUTION

Bedugáskor és kihúzáskor soha ne a kábelt rángassa, mindig a csatlakozót megfogva történjen a csatlakoztatás.

A készüléket mindig csak Roland állvánnyal használja (KS-12 / FantomS, KS-17 /Fantom S-88). Egyéb állványok használata instabilitáshoz vezethet.

Az állvány használata előtt olvassa el annak használati utasítását.

Próbálja meg óvni a kábeleket a megtöréstől. Továbbá úgy helyezze el a kábeleket, hogy gyermek ne tudja elérni azokat. Továbbá soha ne gátolja a hangszer hűtését.

Soha ne helyezzen nehéz tárgyakat a készülékre.

Soha ne nyúljon vizes kézzel a hálózati kábelhez, vagy dugóhoz kihúzás és bedugás közben.

A hangszer tisztítása előtt kapcsolja ki azt, és húzza ki a hálózati kábelt.

Amennyiben a környéken villámlásra lehet számítani, húzza ki a hálózati kábelt a fali aljzatból.

CAUTION

Csak a meghatározott bővítő panelt installálja (SRX széria). Csak a megadott csavarokat távolítsa el (203. o.).

Ha eltávolítja az optikai aljzatok védőkupakját, tegye azokat biztonságos helyre, nehogy kisgyermek elérje és véletlenül lenyelje.

A használati utasításban megjelenő képernyő képek a gyári beállításokon alapulnak. Azonban ügyeljen rá, hogy bizonyos esetekben eltéréseket tapasztalhat a gyári beállításokhoz képest.

FONTOS TUDNIVALÓK

A „FONTOS BIZTONSÁGI ELŐÍRÁSOK” (2. o.) és a „A KÉSZÜLÉK BIZTONSÁGOS HASZNÁLATA” (3. o.) című fejezetekben leírtak mellett kérjük, tartsa meg a következőket is:

Áramforrás

- Ne használja a készüléket egy áramkörön olyan berendezésekkel, amelyek hálózati zajt produkálnak; mint például az elektromos motorok, vagy a váltakozó fény rendszerek.
- Mielőtt a hangszert más berendezésekhez csatlakoztatná, kapcsolja ki az összes készüléket. Ezzel megelőzheti az esetleges hibás működéseket, illetve a hangszórók sérülését.

Elhelyezés

- A készüléket végerősítők (vagy egyéb nagy transzformátort tartalmazó berendezések) közelében használva hálózati zaj keletkezhet. A probléma megszüntetéséhez, változtassa meg a készülék irányát, vagy helyezze azt távolabb az interferencia forrásától.
- A készülék zavarhatja a rádió és televízióadást. Ne használja a hangszert ilyen vevők közvetlen közelében.
- Zaj keletkezhet, ha vezeték nélküli készülékeket, mint például mobil telefon, működtetünk a hangszer közelében. Ilyen zaj keletkezhet hívás indításakor, fogadásakor, vagy beszélgetés közben. Ha ilyen zajt tapasztal helyezze távolabb a mobil telefont a hangszertől, vagy kapcsolja ki azt.
- Ne tegye ki a hangszert direkt napfényhatásnak, és ne helyezze hőt sugárzó berendezések közelébe, továbbá ne hagyja zárt autó belsejében. Tartós hő deformálhatja és elszínezheti a hangszert.
- Amikor egymás után két nagyon eltérő hőmérsékletű és nedvességtartalmú helyen használja a hangszert, akkor lecsapódások keletkezhetnek a készülék belsejében. Ha így használja a hangszert, az könnyen meghibásodhat. Ezért a készülék használata előtt várjon pár órát, míg a lecsapódás elpárolog.
- Na hagyjon tárgyakat a hangszer tetején. Ez meghibásodáshoz vezethet, például egyes billentyűk nem fognak megszólalni.

Karbantartás

- A mindennapos tisztáskor törölje át a hangszert puha, száraz, vagy vízzel enyhén benedvesített ruhával. A makacsabb szennyeződések eltávolítására használjon finom, nem roncsoló tisztítószert. Utána mindig törölje át a hangszert egy puha, száraz ronggyal.
- Soha ne használjon benzint, alkoholt, vagy bármilyen egyéb oldószert, mert ezek eldeformálhatják, elszínezhetik a készüléket.

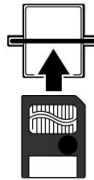
További óvintézkedések

- A készülék meghibásodása, vagy helytelen használata során a memóriatartalom visszaállíthatatlanul elveszhet. A fontos adatok elvesztése elleni védekezésre javasoljuk, hogy időnkénti készítsen másolatot a memória tartalomról egy memória kártyára.
- Sajnálatos módon, a készülék memóriájában tárolt, egyszer már elveszített adatok többé nem állíthatók vissza. A Roland Corporation nem vállal felelősséget az ilyen típusú adatvesztésekért.

- Soha ne üsse meg, vagy nyomja meg erősen a kijelzőt.
- Kábelek kihúzásakor és bedugásakor ne a kábelnél fogva húzza azt, hanem a csatlakozót megfogva történjen a kihúzás és a bedugás. Ezzel megelőzheti a rövidzárlatok kialakulását és a kábelek sérülését.
- Normális működés közben a készülék kis mennyiségű hőt termel.
- A szomszédok nyugalmának érdekében ügyeljen a hangerőre. Ha fejhallgatót használ, nem kell törődnie az Ön körül élőkkel.
- A készülék szállításakor helyezze vissza azt a gyári dobozába, vagy használjon megfelelően védő tokot.
- Csak a megadott expression pedált használja (DP-8; külön megvásárolható). Egyéb expression pedálok használata meghibásodáshoz vezethet.
- A csatlakoztatásra a Rolandnál beszerezhető kábeleket használja. Ha más kábelt használ, ügyeljen a következőkre:
 - Egyes kábelek ellenállást tartalmaznak. A Fantom S csatlakoztatására ne használjon ilyen kábeleket. Az ellenállást tartalmazó kábelek használatakor ugyanis előfordulhat, hogy nagyon alacsony lesz a jelszint, vagy egyáltalán nem fogunk hallani semmit. A kábel jellemzőiről annak gyártójától érdeklődjön.

Mielőtt használná a kártyákat

- Óvatosan tolja be teljesen a memória kártyát – hogy az biztosan álljon a helyén.



- Soha ne érintse meg a memória kártya érintkezőit. Továbbá ügyeljen rá, hogy az érintkezők ne koszolódjanak.

A CD-ROM-ok kezelése

- Ne érintse, vagy karcolja meg a CD lemez fényes oldalát. A sérült, vagy koszos CD-ROM lemezek olvasása nehézkessé válhat. Tartsa tisztán a CD lemezeit, kommersz CD tisztító segítségével.

Jogvédelem

- Egy harmadik fél tulajdonában álló jogvédett munka (zenei kompozíció, videó, rádióadás, nyilvános előadás, stb.) egészének, vagy egy részletének jogtalan felvételét, terjesztését, eladását, kölcsönadását, nyilvános előadását, rádióban történő leközlését, stb. a törvény bünteti.
- Ne használja a készüléket olyan célra, mellyel sértheti egy harmadik fél szerzői jogait. A Roland nem vállal felelősséget semmilyen az Ön által a készülék segítségével végrehajtott jogsértésért.

TARTALOM

A KÉSZÜLÉK BIZTONSÁGOS HASZNÁLATA.....	3
FONTOS TUDNIVALÓK.....	5
Főbb tulajdonságok.....	13
Panel leírás.....	14
A Fantom-S áttekintése.....	17
Hogyan épül fel a Fantom-S.....	17
A memóriáról.....	19
A beépített effektekéről.....	20
A szekvenszerről.....	21
A Sampling részről.....	23
A Fantom-S alap működtetése.....	24
Játék Patch módban.....	26
A Patch Play képernyőről.....	26
A Patch Play képernyő megjelenítése.....	26
Patch kiválasztása.....	27
Kedvenc Patch-ek kiválasztása (Favorite Sound)	28
Patch-ek választása a listából.....	28
A Patch-ek meghallgatása (Phrase Preview).....	29
Patch-ek választása kategóriák szerint (Patch Finder).....	29
Egy kedvenc Patch regisztrálása (Favorite Sound)	30
Kedvenc ritmus szettek regisztrálása (Favorite Sound)	31
A billentyűzet transzponálása oktáv egységekben (Octave Shift)	31
A billentyűzet transzponálása félhangonként (Transpose)	32
A megszólalásra kerülő hangszínek kiválasztása (Tone On/Off)	32
Egy-hangok megszólaltatása (Mono)	32
Finom hangmagasság váltások létrehozása (Portamento)	33
A Valósíós vezérlő, vagy a D Beam vezérlő által kontrollált paraméter kiválasztása (Control Ssetting).....	33
Határozzuk meg, melyik Part-ra legyen hatással a vezérlő.....	33
Paraméter hozzárendelése egy vezérlőhöz.....	34
Ütős hangszerek megszólaltatása.....	37
Ritmus szett választása.....	37
Ritmus szett megszólaltatása.....	38
Patch létrehozása.....	39
Hogyan végezzük el a Patch beállításokat.....	39
Szerkesztés egy grafikus kijelzőn (Zoom Edit)	40
Patch beállítások inicializálása (Init)	40
Patch (Tone) beállítások másolása (Copy)	40
Mire ügyeljünk hullámforma kiválasztásakor.....	41
Az elkészített Patch-ek elmentése (Write)	42
A mentési-cél Patch meghallgatása (Compare)	42
Patch paraméterek funkciói.....	43
Az egész Patch-re közös beállítások (General)	43
Hullámformák módosítása (Wave)	45
Egy hangszín megszólalásának módosítása (TMT)	46
A hangmagasság módosítása (Pitch/Pitch Env)	49
Egy hang fényességének módosítása szűrővel (TVF/TVF Env)	50
A hangerő állítása (TVA/TVA Env)	53
Hangok modulálítása (LFO)	56
Portamento és Legato alkalmazása a hangra (Solo Porta)	58
Különbféle beállítások (Misc)	60
Matrix vezérlés beállítások (Ctrl1-4)	61
Effektek beállítása egy Patch-re (Effects/MFX/MFX Control/Chorus/Reverb).....	63

Ritmus szett létrehozása	64
Hogyan végezzük el a ritmus szett beállításokat.....	64
Szerkesztés grafikus kijelzőn (Zoom Edit)	64
Ritmus szett beállítások inicializálása (Init)	65
Ritmus Tone beállítások másolása (Copy)	65
Mire ügyeljünk hullámforma kiválasztásakor.....	66
Az elkészített Ritmus szettek elmentése (Write)	66
A mentési-cél Ritmus szett meghallgatása (Compare)	67
Ritmus szett paraméterek funkciói.....	67
Az egész Ritmus szett-re közös beállítások (General)	67
Hullámformák módosítása (Wave)	68
Egy ritmus hangszín megszólalásának módosítása (WMT)	70
A hangmagasság módosítása (Pitch/Pitch Env)	71
Egy hang fényességének módosítása szűrővel (TVF/TVF Env)	72
A hangerő állítása (TVA/TVA Env)	73
Kimeneti beállítások.....	75
Effektek beállítása egy Ritmus szett-re (Effects/MFX/MFX Control/Chorus/Reverb).....	75
Játék Performance módban	76
A Performance Layer képernyő megjelenítése.....	76
A Performance Mixer képernyő megjelenítése.....	76
Funkciók a PERFORMANCE Layer / Mixer képernyőn.....	77
Performance kiválasztása.....	78
Performance választása a listából.....	78
Kedvenc performance-ek kiválasztása (Favorite Sound)	78
Egy kedvenc performance regisztrálása (Favorite Performance)	79
A Layer képernyő használata.....	79
Part kiválasztása.....	79
A megszólaltatni kívánt Part kiválasztása.....	79
Hangszín választás egy Part-ra.....	79
Hangok kombinálása és együttes megszólaltatása (Layer)	80
Különböző hangszínek megszólaltatása a billentyűzet különböző részein	80
A Mixer (keverő) képernyő használata.....	81
Part választása.....	81
Egy Part hangszínének kiválasztása.....	81
A Part beállítások szerkesztése.....	82
Egy Part önállóan történő megszólaltatása (Solo)	82
Egy adott Part lejátszásának némítása (Mute)	82
A Part beállítások megjelenítése listázva (Performance Part View)	83
Játék az Arpeggio/Rhythm funkcióval.....	83
Játék a valósíds vezérlőkkel és a D Beam vezérlővel.....	83
Az egyes Part MIDI információinak jóváhagyása (Part Information)	83
Performance létrehozása	84
A Part beállítások megjelenítése listázva (Performance Part View)	84
Az egyes Part-ok paramétereinek állítása.....	84
A valósíds vezérlők vagy a D Beam vezérlő által vezérelt paraméter kiválasztása (Control Setting).....	91
A valósíds és a D Beam vezérlők beállításainak elvégzése (Ctrl)	92
Egy Performance effektjeinek beállítása (Effects/MFX/MFX Control/Chorus/Reverb).....	95
Egy Part-hoz rendelt Patch beállításainak megváltoztatása.....	95
Performance beállítások inicializálása (Init)	96
A létrehozott performance mentése (Write)	96
A hangzás valósíds módosítása	98
A hangzás módosítása kezünk D Beam fölötti mozgásával (D Beam vezérlő).....	98
A D Beam vezérlő beállításainak elvégzése.....	98
Szabályzók és gombok használata a hangzás módosítására (Realtime Controller)	101

Valósíds vezérlő beállítások elvégzése.....	101
Pedal használata a hang módosítására (Control Pedal)	102
A Control pedál beállítások elvégzése.....	102
Arpeggio-k megszólaltatása (ARPEGGIO/RHYTHM funkció)	104
Az Arpeggio-ról.....	104
Arpeggio-k megszólaltatása.....	104
Az Arpeggio ki/be kapcsolása.....	104
Az Arpeggio játék tempójának meghatározása.....	104
Arpeggio kitértése.....	104
Az Arpeggio kapcsoló ki/be kapcsolása.....	105
Arpeggio beállítások.....	105
Stílusok választása az Arpeggio játékhoz (Arpeggio Style)	105
Az ütem és a Shuffle megváltoztatása (Grid)	106
Staccato és Tenuto alkalmazása (Duration)	106
Építő/egyszerűsítő variációk választása (A hang megszólalásának különféle módjai) (Motif).....	106
Az Arpeggio velocity állítása (Arpeggio Velocity)	106
Performance módban az Arpeggio-t megszólaltató Part kiválasztása (Part).....	107
Az Arpeggio oktáv tartományának állítása (Octave Range)	107
A hangsúly erősség megváltoztatása (Accent rate)	107
A valósíds szabályzó potméter használata az Arpeggio beállítások szerkesztésére.....	107
Saját stílusok létrehozása.....	107
A készített stílusok mentése (WRITE)	109
Az Akkord Memória Funkció használata (CHORD MEMORY)	110
Az Akkord Memória Funkcióról.....	110
Játék az Akkord Memória Funkcióval.....	110
Az Akkord Memória Funkció ki/be kapcsolása.....	110
Akkord formulák választása.....	110
Saját akkord formulák létrehozása.....	111
Az elkészített akkord formulák elmentése (WRITE)	111
Ritmusok megszólaltatása.....	112
A ritmus Pattern-ekről.....	112
Ritmus csoportok használata.....	112
Ritmus megszólaltatása.....	112
A Ritmus ki/be kapcsolása.....	112
A Ritmus Pattern Performance tempójának meghatározása.....	112
A ritmus csoport kiválasztása.....	113
Ritmus Pattern beállítások.....	113
A Ritmus Pattern-ek kiválasztása.....	113
Az ütem és a lüktetés megváltoztatása (Grid)	114
Staccato és Tenuto alkalmazása (Duration)	114
A Ritmus Pattern velocity állítása (Rhythm Pattern Velocity)	114
A hangsúly erősség megváltoztatása (Accent Rate)	114
A valósíds kontrol szabályzó használata a ritmus szabályozására.....	114
A Ritmus kapcsoló ki/be kapcsolása.....	114
Saját stílusok létrehozása (Rhythm Pattern Edit)	115
A készített Pattern-ek mentése (WRITE)	116
Saját stílusok létrehozása (Rhythm Group Edit)	116
A létrehozott Ritmus Csoport mentése (WRITE)	117
Sampling.....	118
Bemeneti forrás beállítások elvégzése (INPUT SETTING)	118
Bemeneti effekt bekötés beállítások.....	119
A mintavételezés (Sampling) művelete.....	119
Minta megosztása mintavételezés közben.....	121
Időben korábbi mintavételezés (Skip Back Sampling)	121

Minta szerkesztése.....	122
Minta kiválasztása (Sample List)	122
Minta kiválasztása.....	122
Minta betöltése.....	123
Az összes minta betöltése.....	123
Minta kitöltése.....	123
Minta törlése.....	123
Audio fájl importálása.....	124
A Sample Edit képernyő megjelenítése.....	124
A megjelenített hulláforma kicsinyítése / nagyítása (Zoom In/Out).....	124
A minta kezdő / végpontjának beállítása.....	125
A minta beállításainak elvégzése (Sample Parameters)	125
Minta hozzárendelése egy Padhoz (Assign To Pad)	126
A Sample List képernyőről.....	126
A Sample Edit képernyőről.....	127
Egy minta Patch-ként való hozzárendelése egy Part-hoz (Assign To Keyboard).....	127
A Sample Edit képernyőről.....	127
A Sample List képernyőről.....	127
Ritmus szett létrehozása (Create Rhythm)	128
Multisample létrehozása (Create Multisample)	128
Egy minta kitöltése (Unload)	129
Egy minta nemkívánatos részeinek eltávolítása (Truncate).....	129
A minta magas frekvencia tartományának kiemelése, vagy korlátozása (Emphasis).....	130
A minta hangerejének maximalizálása (Normalize)	130
Erősítő.....	131
Minta széthúzása, vagy összenyomása (Time Stretch)	131
Egy minta felosztása hangokra (Chop)	132
A minta felosztásának művelete.....	132
Minta automatikus felosztása (Auto Chop)	132
A felosztott minta meghallgatása.....	133
Kettő vagy több minta csatolása (Combine)	133
Minta mentése.....	134
A Padok használata.....	135
A Hold funkció használata egy hang kitarására.....	135
A Roll funkció használata hangok megszólaltatására.....	135
A CLIPBOARD használata a Pad beállítások másolására.....	136
Egy Pad beállítás másolása.....	136
Kettő vagy több Pad beállítás másolása.....	136
A Pad beállítások állítása (PAD SETTING)	136
Multi-Velocity.....	137
Pattern hozzárendelése egy Padhoz (RPS Funkció)	137
A Padok használata ritmusok megszólaltatására.....	137
Dal lejátszása.....	138
Dal azonnali lejátszása (Quick Play)	138
Dalok egymást követő lejátszása (Chain Play)	138
Különféle lejátszási módszerek.....	139
Előre és vissza pörgetés lejátszás közben.....	139
Javított lejátszás a dal közepétől (MIDI Update)	139
Egy adott hangszer lejátszásának némítása.....	139
Egy dal lejátszási tempójának megváltoztatása.....	139
Dal lejátszása egy fix tempóban (A Tempo Track némítása)	140
Egy S-MRC formátumú dal lejátszása.....	140
Egy dal ismételt lejátszása (Loop Play)	140
A D Beam használata a dal lejátszásának indítására / leállítására.....	140

Dalok felvétele	141
A felvételi módszerek.....	141
Mielőtt új dalt venne fel.....	141
Válassza ki a felvételhez használni kívánt hangot.....	141
Dal / Pattern törlése a belső memóriából (Song Clear)	141
Az ütemmutató meghatározása.....	141
Játékunk felvétele valós időben (Realtime Recording)	142
A Valós időben Felvétel aklapműveletei.....	142
Tempóváltások felvétele egy dalban (Tempo Recording)	143
Loop felvétel és Punch-In felvétel.....	143
Játékunk pontosítása felvétel közben (Recording Quantize).....	144
A felvételre kerülő szekvenszer adatok kiválasztása (Recording Select).....	145
A nemkívánatos adatok törlése felvétel közben (Realtime Erase).....	145
Hangok vagy frázisok visszahallgatása felvétel közben (Rehearsal function)	145
Az adatok lépésenkénti bevétele (Step Recording)	146
Hangok és szünetek bevétele.....	146
Pattern hozzárendelése egy frázis sávhoz.....	148
Dalok szerkesztése	149
A szerkeszteni kívánt dal betöltése.....	149
A dal adatok egyes sávjainak / patternjeinek betöltése.....	149
Különböző hanggenerátorok használata az egyes sávokra.....	150
Egy sáv lejátszásának némítése (Mute)	150
Markerek (pozíció jelzők) elhelyezése egy dalban.....	150
A dal ismétlésre szánt részének kijelölése (Loop Points)	151
Szekvenszer adatok szerkesztése a megadott tartományban (Track Edit).....	151
Alapműveletek a sáv szerkesztéshez.....	151
A dal pontosítása (Quantize)	152
Nemkívánatos performance adatok törlése (Erase)	154
Nemkívánatos ütemek törlése (Delete)	155
Frázisok másolása (Copy)	155
Üres ütem beillesztése (Insert Measure)	156
A hangnem transzponálása (Transpose)	156
A Velocity (hangerő) megváltoztatása (Change Velocity).....	157
A MIDI csatorna megváltoztatása (Change Channel)	158
A hangok hosszúságának módosítása (Change Duration)	158
Két frázis sáv vagy Pattern egyébe kombinálása (Merge)	159
A szekvenszer adatok egy részének kivonása és elmozdítása (Extract).....	159
Performance adatok eltolása előre és hátrafelé (Shift Clock).....	160
A szekvenszer adatok kiritkítása (Data Thin)	161
Két frázis sáv vagy Pattern kicserélése (Exchange).....	161
A dal lejátszási idejének állítása (Time Fit)	162
Üres ütemek törlése (Truncate)	162
A szekvenszer adatok önálló részeinek szerkesztése (Micro Edit).....	162
Szekvenszer adatok szerkesztése (Alap műveletek a mikroszkópban).....	162
A Frázis sáv / Pattern által kezelt szekvenszer adatok.....	163
Szekvenszer adatok megjelenítése (View)	164
Szekvenszer adatok beillesztése (Create)	165
Szekvenszer adatok törlése (Erase)	165
Szekvenszer adatok elmozdítása (Move)	165
Szekvenszer adatok másolása (Copy)	166
A tempó megváltoztatása a dal menete közben.....	166
Az ütemmutató megváltoztatása a dal közepén.....	167
A dal elnevezése (Song Name)	167
Dal mentése / betöltése (SAVE/LOAD)	168
Dal mentése (Save)	168
Alap művelet.....	168

A dal elmentése mintákkal (Save Song + Samples)	168
Dal mentése (Save Song)	169
Minták elmentése (Save All Samples)	169
A dal mentése SMF fájlként (Save as SMF)	170
Dal betöltése (Load)	170
Alap művelet.....	170
Dal betöltése mintákkal (Load with Samples)	171
Dal betöltése (Load Song)	171
Minták betöltése (Load All Samples)	171
WAV/AIFF fájl importálása (Import Audio)	171
Frázis megszólaltatása egyetlen érintésre (RPS funkció)	172
Mielőtt használná az RPS funkciót.....	172
Pattern felvétele.....	172
Az RPS funkció beállításai.....	172
Az RPS funkció használata játék közben.....	173
Performance felvétele az RPS funkció használatával.....	174
Effektek hozzáadása.....	175
Effektek ki/be kapcsolása.....	175
Effekt beállítások elvégzése.....	175
Effektek alkalmazása Patch módban.....	175
A hang kimenetre kerülésének meghatározása (Routing)	175
Jelfolyási ábra és paraméterek.....	176
Effektek alkalmazása Performance módban.....	178
A hang kimenetre kerülésének meghatározása (Routing)	178
Jelfolyási ábra és paraméterek.....	178
Multi-effekt beállítások elvégzése (MFX1-3)	180
Multi-effekt beállítások elvégzése (MFX Control)	181
A multi-effekt felépítésének meghatározása (MFX Structure)	182
Kórus beállítások elvégzése (Chorus)	182
Zengető beállítások elvégzése (Reverb)	182
Mastering effekt.....	183
Adatok továbbítása számítógépre / számítógépről USB-n keresztül.....	184
Mielőtt használná az USB csatlakozást.....	184
Csatlakoztatások.....	184
A csatlakoztatási cél terület meghatározása (USB)	184
Figyelmeztetések a könyvtárakkal és fájlokkal kapcsolatban.....	184
Audio fájl importálása (Import Audio)	185
Bitmap fájl alkalmazása kijelző háttérként.....	185
Bitmap fájl importálása (Import BMP)	185
Az USB kommunikáció megszüntetése.....	186
Fájllal kapcsolatos funkciók (File Utility)	187
Alap művelet.....	187
Fájl másolása (COPY)	187
Fájl törlése (DELETE)	187
Fájl elmozdítása (MOVE)	187
A memória kártya inicializálása (Format)	187
Az összes módra közös beállítások (System Function)	188
Hogyan végezzük el a Rendszer funkció beállításokat.....	188
A Rendszer beállítások mentése (Write)	188
A Rendszer paraméterek funkciói.....	189
Pedál / D Beam.....	189
Billentyűzet.....	189
Rendszer Ctrl.....	190
Képernyővédő.....	190

Háttér.....	190
Sync/Tempo.....	190
Metronóm.....	192
MIDI.....	192
Hang.....	193
Preview.....	194
Skála hangolás.....	194
Sampling.....	195
Indítás.....	195
Rendszer információ.....	195
Adatkezelés funkciók visszaállítása a gyári beállításokra (Factory Reset).....	196
Alap művelet.....	196
Felhasználó adatok archiválása (User Backup)	196
Az archivált felhasználói adatok visszaállítása (User Restore)	196
Factory Reset.....	196
Játék Piano (zongora) módban.....	197
A Piano mód kiválasztása.....	197
Patch kiválasztása.....	197
Patch-ek választása kategóriák szerint.....	197
Választás a Patch Lista képernyőről.....	197
A zongorahang megváltoztatása (Open/Close)	197
A billentés érzékenység állítása (Key Touch)	198
A rezonancia mértékének állítása (Resonance)	198
Hangzás elmentése (Patch)	198
A Fantom-S Editor használata.....	199
A Fantom-S Editor (szerkesztő) installálása a számítógépre.....	199
Csatlakoztatások elvégzése.....	199
A Fantom-S Librarian használata.....	199
A Fantom-S Editor rendszer igénye.....	199
Rendszer előírások (Windows)	199
Rendszer előírások (Mac OS)	200
A V-LINK-ről.....	201
A Hullámforma bővítő panel installálása.....	203
A memória bővítése.....	205
Hibaelhárítás.....	207
Az egész Fantom-S-sel kapcsolatos problémák.....	207
A hangzással kapcsolatos pontok.....	207
Az effektekkel kapcsolatos pontok.....	209
Az adatmentéssel kapcsolatos pontok.....	209
A szekvenszerrel kapcsolatos pontok.....	210
A MIDI-vel és külső készülékekkel kapcsolatos pontok.....	211
A mintavételezéssel kapcsolatos pontok.....	211
A memóriakártyával kapcsolatos pontok.....	212
Jellemzők.....	213

Főbb tulajdonságok

Gyors zenekészítés

A Fantom-S nevében található „S” betű a hangszer stúdió alkalmazására, valamint sampling képességeire utal. Különleges figyelmet fordítottunk a belső hangszínek változatosságára és minőségére. A belső hangszínek széles skálája tovább bővíthető maximálisan 4 db SRX típusú bővítő panel behelyezésével. Továbbá alkalmazhatja a sampling (mintavételezés) funkciókat a saját hangzások létrehozásához. Egy igen hatékony szekvenszer és számos zenei kreativitást elősegítő performance funkció került a hangszerbe, mely meggyorsítja és hatékonyá teszik a zeneírás és készítés folyamatát.

Egy nagy méretű LCD kijelző tájékoztat minket a műveleti állapot minden részletéről. Például a Mixer (keverő) képernyő, mutatja az egyes Part-ok hangerő, panoráma és effekt küldési szint beállítását, éppúgy, mintha az egy stúdió keverőn látható.

Újonnan kifejlesztett szintetizátor hangok

A teljesen új hullámforma ROM fejlesztésénél egyetlen cél lebegett a szemünk előtt: maximális inspirációt nyújtani a művész felé. A Fantom-S egy csúcsmínőségű szintetizátor hanggenerátort tartalmaz. A legszükségesebb hangokat, mint a vonósok és zongorák még tovább fejlesztettük, továbbá olyan új hangszínek kerültek a készülékbe, melyek előrevetítik a jövő zenéjének igényeit.

Nagy teljesítményű sampler

A Fantom-S tartalmaz egy kiváló 44.1kHz-es samplert. A mintavett audio adatok, ugyanúgy hullámforma adatokként használhatók, mint a belső, vagy a bővítő paneleken (SRX sorozat) található hangszínek, a saját hangzások létrehozásakor. A Multisample minták is támogatottak. A minta manipulálását szolgáló funkciók garmadája, mint a Chop és a Normalize, veteksznek egy dedikált sampler képességeivel. Alapból 32 megabájtnyi mintavételezési memória áll rendelkezésünkre, amely DIMM modulok behelyezésével 288 megabájtra bővíthető.

Skip-back sampling funkció

A Fantom-S folyamatosan képes rögzíteni játékunkat. Ezután kivághatunk az előző játékunkból egy pár ütemes frázist, majd azt visszajátszhatjuk a padokon keresztül. Ez az egyedülálló funkció kiválóan alkalmas improvizációink felvételére, és számos egyéb szituációban alkalmazható.

Beépített 16-sávós szekvenszer

Egy nagy felbontású 16-sávós szekvenszer került beépítésre. Az olyan funkciók, mint például a Loop felvétel, mely lehetővé teszi minden egyes Part non-stop felvételét, mind a kreatív gondolkodást támogatják. Az adatok bevitele után, a nagy LCD kijelzőnek köszönhetően, grafikusán is szerkeszthetjük a sáv adatokat.

Dinamikus Pad bank

A Fantom-S tartalmaz egy dinamikus Pad bankot, amely velocity és aftertouch érzékeny. Ezeket használhatjuk trigger padokként, kedvenc hangszíneink megszólaltatására, vagy RPS szekvencia frázisok megszólaltatására, vagy a skip-back samplinggel mintavett frázisok hozzárendelésére. Egy másik ötlet: egy loop frázisból felszeletelt ritmus hangok, hozzárendelhetők a padokhoz, és valós időben bejátszhatók a szekvenszerbe.

Mastering funkciók

78 (a Fantom-S-nél: 77) különféle multi-effekt, kórus és zengető érhető el. Mivel a zenekészítés utolsó lépéseként nélkülözhetetlen mastering effektek is rendelkezésre állnak, így olyan minőségű dalokat készíthetünk, melyek megfelelnek a CD minőség előírásainak.

USB csatlakozás számítógépre, és SmartMedia támogatás

A Fantom-S egyetlen USB kábelen keresztül csatlakoztatható számítógéphez, mely lehetővé teszi például audio adatok importálását és exportálását.

A Fantom-S88 Piano módja

A Fantom-S88 88 hangos kiváló kalapácsmechanikás billentyűzettel rendelkezik, továbbá egy Piano (zongora) móddal, melynek segítségével egyetlen gombnyomással zongorává alakíthatjuk hangszerünket.

V-LINK funkció

A V-LINK lehetővé teszi a zene és képek szinkronizálását, mely a kifejezőképesség teljesen új formáját kínálja. Zenélés közben a valós időben vezérlőinkkel, mint a D-Beam, vagy a dinamikus padok, vezérelhetjük a képek megjelenését.

Tartozék Fantom-S Editor/Librarian

A hangszerhez kapott szerkesztő és könyvtárazó software segítségével, számítógépen keresztül szerkeszthetjük és kezelhetjük a Fantom-S hangszíneit.

Generál MIDI

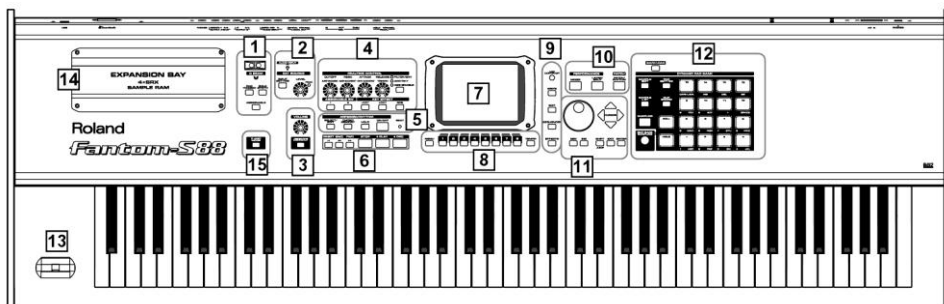
A Generál MIDI egy olyan javaslat szett, amely utat nyit a saját tervezés korlátain való túllépéshez, és szabványosítja a hangelőállító berendezések MIDI képességeit. A General MIDI szabványnak megfelelő hangelőállító berendezéseken és zenei fájlokon fel van tüntetve a General MIDI logó (MIDI). A General MIDI logóval jelzett zenei fájlokat bármilyen Generál MIDI-s hangelőállító berendezésen lejátszhatjuk, és mindenhol gyakorlatilag ugyanaz a zenei performance-t kapjuk.

Generál MIDI 2

A felfelé kompatibilis Generál MIDI 2 (MIDI2) követelmények ott váltak igazán fontossá, ahol az eredeti Generál MIDI-t kihagyták, ezzel kibővített képességeket és nagyobb kompatibilitást biztosítva. Az eredeti Generál MIDI szabványból hiányzó részek, mint a hangszerkészítés és az effekt kezelés mikéntjei, itt már precízen definiáltak. Továbbá az elérhető hangok kibővítésre kerültek. A Generál MIDI 2 kompatibilis hanggenerátorok képesek lejátszani a Generál MIDI, vagy a Generál MIDI2 logót hordozó zenei fájlokat. Egyes esetekben a hagyományos Generál MIDI forma, amely nem tartalmazza a kibővítéseket, „General MIDI 1”-ként jelenik meg, a Generál MIDI 2-től való megkülönböztetés érdekében.

Panel leírások

Első Panel



1.

D BEAM

A kezünk mozgásával alkalmazhatunk sokféle effektet → (98. o.).

ASSIGNABLE

Bekapcsolja a D Beam funkciót a Billentyűzet, vagy a Pad Part-ra. → (98. o.)

PAD TRIGGER

A padok ütögetése helyett a D Beam vezérlővel is megszólaltathatjuk a padokat. → 99. o.)

SOLO SYNTH

A Fantom-S-t egy monofonikus szintetizátorra alakítja. → (100. o.)

- A [SHIFT] lenyomva tartása közben az egyik megfelelő gomb megnyomásával érheti el a D Beam beállítás képernyőt.

2.

EXT SOURCE

Külső bemenet beállítások elvégzése. → (118. o.)

3.

[VOLUME]

Azt az összhangerőt szabályozza, amely kimegy a háttap OUTPUT A (MIX aljzatain, és a PHONES aljzaton. → (Quick Start; 4. o.)

[V-LINK]

A V-Link beállítások elvégzésére szolgál. → (201. o.)

4.

REALTIME CONTROL potméterek



Számos különféle paramétert hozzárendelhetünk ehhez a négy potméterhez, majd valós időben módosíthatjuk velük a hangzást. → (33. o.)

A működés attól függ, hogy milyen paramétert, vagy funkciót rendelünk a potméterekhez.

ASSIGNABLE kapcsoló



Különböző paramétereket rendelhetünk a két kapcsolóhoz a hangzás valós idejű módosítása érdekében. → (33. o.)

A működés attól függ, hogy milyen paramétert, vagy funkciót rendelünk a kapcsolókhoz.

[-OCT], [+OCT]

1 oktávós lépésekben transzponálja a billentyűzet hangmagasságát (-3 - +3 oktáv).

[RPS]

Ki/be kapcsolja az RPS funkciót.

5.

Az Arpeggio, Ritmus Pattern, Akkord memória funkciókkal kapcsolatos dolgok végrehajtására szolgál. → (104. o., 110. o., 112. o.)

[ON/OFF]

Ki/be kapcsolja az Arpeggio-t és a Ritmust.

[ARPEGGIO HOLD]

Ki/be kapcsolja az Arpeggio Hold funkciót.

[CHORD MEMORY]

Ki/be kapcsolja az Akkord Memória funkciót.

[SELECT/EDIT]

Az Arpeggio, Ritmus és Akkord Memória beállítások elvégzésére szolgál.

[BEAT] (Beat indikátor)

A dal tempójával szinkronban villog ez az indikátor.

6.

Olyan szekvenszer műveleteket hajt végre, mint a lejátszás, vagy felvétel.

[RESET]

A dal legelső ütemének legelejére léphetünk vele. → (138. o.)

[BWD]

Az előző ütem elejére léphetünk vele. → (138. o.)

[FWD]

A következő ütem elejére léphetünk vele. → (138. o.)

[Play]

A szekvenszer lejátszását szabályozza.

[STOP]

A szekvenszert leállítja.

Leállított állapotban, a [SHIFT] lenyomva tartása közben a [PLAY] megnyomásával MIDI frissítést (MIDI Update) hajthatunk végre. → (138. o.)

[REC]

A kijelző a Felvételi Készenlét (Recording Standby) ablakra vált. → (142. o.)

Ha ezt megnyomja felvétel közben, akkor a Rehearsal (gyakorlás) funkció aktiválódik. → (145. o.)

7.

Kijelző

Az éppen végrehajtás alatt álló műveletről ad információt.

8.

[MENU]

A MENU nyitható meg vele. A menü tartalma az aktuális módtól függ, amelyben éppen vagyunk.

[1]-[8]

Szerkesztés közben, ezek a gombok számos funkciót szolgálhatnak, az aktuális funkció attól függ mi van a kijelzőn.

[TEMPO]

A tempót (BPM) állítja. → (139. o.)

9.

LCD CONTRAST szabályzó

A kijelző kontrasztját állítja. → (Quick Start; 5. o.)

[WRITE]

Ezzel menthetők el a beállítások a belső memóriába, vagy a memória kártyára. → (42. o., 66. o., 96. o., 134. o., 168. o.)

[EDIT]

Különböző beállítások elvégzése.

[SONG EDIT]

A dal adatok beállítására és szerkesztésére szolgál. → (138. o.)

[EFFECTS]

Az effektekkel kapcsolatos beállítások elvégzésére szolgál. Itt végezheti el a mastering beállításokat is. → (175. o.)

10.

[MIXER]

A Performance mód Keverő képernyőjét jeleníti meg. → (76. o.)

[LAYER/SPLIT]

A Performance mód Layer képernyőjét jeleníti meg. → (76. o.)

[PATCH/RHYTHM]

Patch/Ritmus módba léphetünk be vele. → (27. o.)

11.

VALUE kerék

Ezzel módosíthatjuk az értékeket. Ha a [SHIFT] lenyomva tartása közben tekeri a kereket, az értékek nagyobb lépésekben változnak.

[DEC], [INC]

Az értékek módosítására szolgálnak. Ha az egyik gomb lenyomva tartása közben nyomja a másik gombot, akkor az érték változása felgyorsul. Ha a [SHIFT] lenyomva tartása közben nyomja meg valamelyik gombot, az érték nagyobb lépésekben állítódik.

[CURSOR]

Ezekkel mozgathatjuk jobbra / balra /fel / le a kurzor pozícióját.

[SHIFT] / [JUMP]

Ezt a gombot más gombokkal együtt szoktuk használni, különböző funkciók elvégzésére.

[ENTER]

Ezzel a gombbal hagyhat jóvá egy adott műveletet.

[EXIT]

Visszaléphet vele az előző képernyőre, vagy bezárhatja vele az éppen nyitott ablakot. Bizonyos képernyő oldalakon ezzel szakítható meg egy éppen folyamatban lévő művelet.

12.

[SAMPLE EDIT]

Ezzel szerkeszthetjük a mintát. → (124. o.)

[SAMPLE LIST]

A minta listát jeleníti meg. → (122. o.)

[SAMPLING]

A Sampling menü képernyőt jeleníti meg. → (119. o.)

[SKIP BACK SAMPLING]

Mintavételezi játékunkat a gomb megnyomásától számított adott időtartamon keresztül. → (121. o.)

[PAD SETTING]

A Pad beállításokat végzi el. → (19. o.)

[CLIP BOARD]

Itt tárolhatók el a pad velocity és hangjegy szám (note number) értékek. → (136. o.)

[SAVE/LOAD]

Az adatokat menti le / tölti be a belső memóriába/ból (19. o.) vagy a sample memóriát (23. o.) a belső memóriába/ból, vagy egy memória kártyára/ról.

[PAD 1-16]

Ugyanúgy szálaltathat meg vele hangokat, mintha azt a billentyűzetről tenné.

[ROLL]

Ki/be kapcsolja a „roll” lejátszást. → (135. o.)

[HOLD]

Ki/be kapcsolja a „Hold” funkciót (ez kitarja a hangot a pad felengedése után is).

13.

Pitch Bend / Modulációs kar

Ezzel a karral nyújthatja a hangmagasságot, vagy vibrató effektet alkalmazhat.

14.

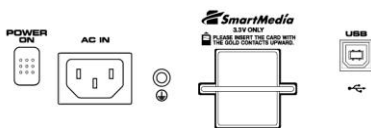
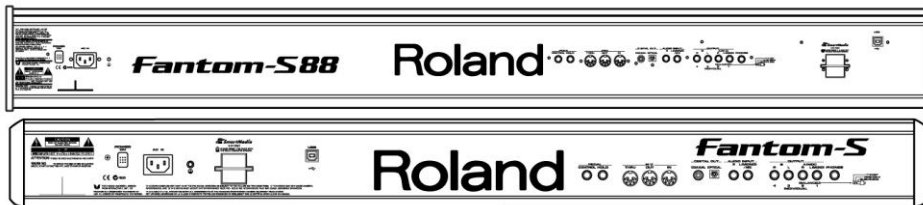
Ide helyezheti be a bővítő panelt (SRX széria), vagy a külön megvásárolt memóriát. A Fantom-S-nél ez a hangszer alján található. → (203. o.)

15.

[PIANO MODE]

Egy speciális módba vált át, amely optimális zongora játékhoz. Ez a gomb csak a Fantom-S88-as hangszeren található meg. → (197. o.)

Hátsó panel



POWER ON kapcsoló

Ezzel kapcsolhatja ki/be a hangszer. → (Quick Start; 4. o.)

AC aljzat

Ehhez az aljzathoz csatlakoztassa a kapott hálózati kábelt. → (Quick Start; 3. o.)

SmartMedia kártya nyílás

Ide helyezhet be SmartMedia kártyát (3.3V-os, max. 128MB).

USB csatlakozó

Ezen a csatlakozón keresztül egy USB kábel segítségével összekötheti a Fantom-S-t a számítógéppel. → (184. o.)



CTL (CONTROL) PEDAL aljzat

Opcionális expression pedálok (DP-8, stb.) csatlakoztathat ezekhez az aljzatokhoz. Egy kívánt funkciót rendelhet a pedálhoz, például szabályozhat egy adott paramétert, vagy módosíthatja a hangzást, stb. Továbbá opcionális lábkapcsolót is csatlakoztathat a hang kitarása érdekében. → (Quick Start; 27. o.)

HOLD PEDAL aljzat

Egy opcionális lábkapcsolót (DP sorozat) csatlakoztatva ehhez az aljzathoz, kitarópedál funkciót érhetünk el. → (Quick Start; 26. o.)

Ez beállítható úgy is, hogy érzékeli a pedál fél állás technikákat is. Tehát egy opcionális expression pedál (DP-8, stb.) csatlakoztatása után, a pedált bátran használhatja akár egész finom műveletekre is zongorajáték közben. → (33. o.)



MIDI csatlakozók (IN, OUT, THRU)

Ezeket a csatlakozókat használhatjuk más MIDI eszközökkel való összekapcsolódásra, MIDI üzenetek küldésére és fogadására.

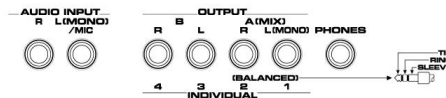


DIGITAL OUT csatlakozók (S/P DIF OPTICAL, S/P DIF COAXIAL)

A Fantom-S optikai és koaxiális digitális csatlakozót egyaránt tartalmaz (S / P DIF).

Ezek a csatlakozók digitális audio jel (sztereó) megy ki. A kimeneti jel azonos azzal, amely az OUTPUT A (MIX) aljzatokon jut ki.

- Az S/P DIF egy digitális interface formátum, melyet a fogyasztói digitális audio készülékeknél alkalmaznak.



OUTPUT A (MIX) aljzatok (L (MONO), R)

Ezek az aljzatok vezetnek ki az audio jelet sztereóban a csatlakoztatott keverőre / erősítőre. A mono kivezetésre használja az L aljzatot.

OUTPUT B aljzatok (L, R)

Ezek az aljzatok vezetnek ki az audio jelet sztereóban a csatlakoztatott keverőre / erősítőre.

INDIVIDUAL 1-4 aljzatok

Ezek az aljzatok mono audio jelet vezetnek ki egy erősítőre, vagy keverőre.

Az Output Assign (Kimenet hozzárendelés) beállítás (176. o.) határozza meg, hogy ezeket az aljzatokat sztereó OUTPUT aljzatokként, vagy önálló (INDIVIDUAL) mono aljzatokként használjuk.

AUDIO INPUT aljzat (L, R)

Külső készülékek sztereó audio jelét vezethetjük ide. Ha mono bemenetet szeretne, használja az L aljzatot.

Ha mikrofonnal vesz fel, kösse azt az L aljzatba és állítsa az INPUT SELECT kapcsolót (118. o.) a „MICROPHONE” állásba.

PHONES aljzat

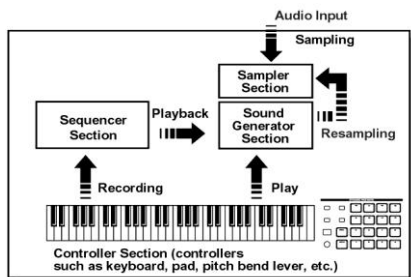
Ide csatlakoztathatunk fejhallgatót (külön megvásárolható). → (Quick Start; 3. o.)

A Fantom-S áttekintése

Hogyan épül fel a Fantom-S

Alap felépítés

Leegyszerűsítve a dolgokat, a Fantom-S áll egy vezérlő szekcióból, egy hanggenerátor szekcióból, egy sampler és egy szekvenszer szekcióból. Ezek a részek belsőleg MIDI összeköttetésben állnak egymással.



Vezérlő szekció

Ebbe a szekcióba tartozik a billentyűzet, a padok, a pitch bend / modulációs kar, a panel szabályzók és gombok, valamint a D-Beam. Továbbá ide tartozik az összes hátsó panelhez csatlakoztatott pedál is. A billentyűk, vagy padok lenyomásakor és felengedésekor, vagy a kitarító pedál lenyomásakor keletkező információ MIDI üzenetté alakítódik és továbbítódik a hanggenerátor szekcióra és /vagy egy külső MIDI készülékre.

Hanggenerátor szekció

A hanggenerátor szekció állítja elő a hangot. MIDI üzeneteket fogad a billentyűzet vezérlő szekciójáról és a szekvenszer szekcióról, és/vagy egy külső MIDI készülékről, és a MIDI üzeneteknek megfelelően zenei hangot állít elő, és kijuttatja ezt a hangot a kimeneti aljzatokon vagy a fejhallgató aljzaton.

Szekvenszer szekció

Ez a rész MIDI üzenetek formájában rögzíti a billentyűzet vezérlő részén végrehajtott műveleteket, majd a felvett MIDI üzeneteket továbbítja a hanggenerátor felé. A szekvenszerbe felvett MIDI üzenetek továbbíthatók a MIDI OUT csatlakozóra is, így a Fantom-S külső készülékeket is képes vezérelni.

A Sampler szekció

A Sampler (mintavevő) egy olyan készülék, mely mintákat képes venni az audio bemenetre kötött CD lejátszó, vagy mikrofon bejövő jeleiről (vagy éppen egy wave fájlról).

AZ ilyen módon mintavett Minták pontosan ugyanúgy használhatók, mint a belső hanggenerátorba beépített hullámformák (119. o.)

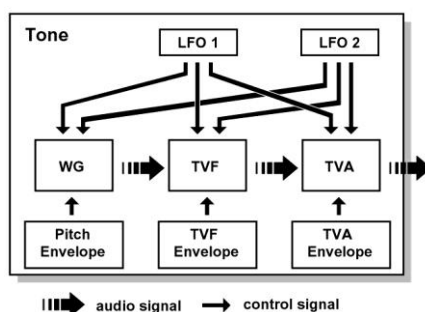
Az USB csatlakozón keresztül a Fantom-S képes betölteni WAV vagy AIFF formátumú wave fájlokat mintákként. A betöltött minták használhatók Patch-ekben, vagy ritmus szettekben.

A Fantom-S hang típusainak osztályozása

A Fantom-S használatakor számos különféle hang kategóriával fog majd találkozni. A következőkben röviden magyarázzuk az egyes hang kategóriákat.

Tones (hangszínek)

A Fantom-S-ben a hangszínek a hang legkisebb egységei. Azonban önmagában egyetlen hangszín nem szólaltatható meg. A Patch az a hang egység, amely már megszólaltatható, és a hangszínek az alap építőelemek, melyek felépítik a Patch-eket.



A hangszínek a következő öt összetevőből állnak.

WG (Wave Generator = Hullámforma generátor)

A hang alapját képező PCM hullámformát adja meg, és meghatározza hogyan fog változni a hang hangmagassága.

A Fantom-S 1228 különböző hullámformát tartalmaz. A Fantom-S-ben található összes Patch ezeknek a hangszíneken a kombinációi, melyek az említett hullámformák alapján készülnek el.



Négy hanggenerátor létezik minden egyes ritmus hangszínrre.

TVF (Time Variant Filter)

Meghatározza, hogyan változzanak a hang frekvencia összetevői.

TVA (Time Variant Amplifier)

A hangerőváltozásokat határozza meg, valamint a hang elhelyezkedését a sztereó hangképben.

Envelope (Burkológörbe)

A burkológörbét arra használjuk, hogy az idő múlásával változásokat kezdeményezzünk a hangzásban. Külön burkológörbe létezik a hangmagasságra, TVF-re (szűrő) és a TVA-ra (hangerő). Ha például a hang felfutását, vagy lecsengését szeretné állítani, akkor a TVA burkológörbét szabályozza.

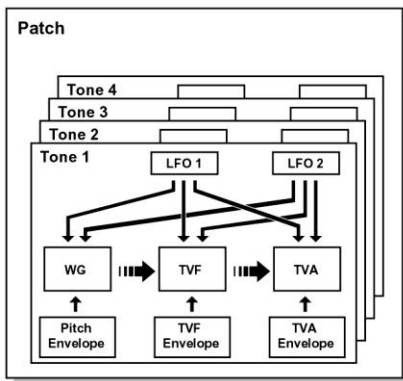
LFO (Alacsony frekvenciás oszcillátor)

Az LFO segítségével ciklikus változásokat (moduláció) érhetünk el a hangzásban. A Fantom-S két LFO-val rendelkezik. Ezek mindegyike, vagy akár mindkettő alkalmazható úgy, hogy a WG-re (hangmagasság), TVF-re (szűrő) és/vagy a TVA-ra (hangerő) legyenek hatással. Amikor az LFO-t a WG hangmagasságra alkalmazzuk, akkor vibrató effekt jön létre. Ha az LFO-t a TVF vágási frekvenciára alkalmazzuk, akkor Wah effektet kapunk. Ha LFO-t a TVA hangerőre alkalmazzuk, tremoló effektet hozhatunk létre.

NOTE A ritmus hangszínekhez nem tartozik LFO.

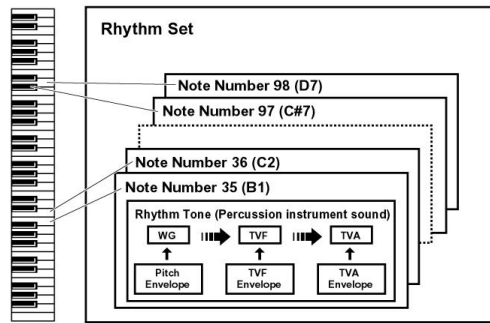
Patch-ek

A Patch-ek a játék közben megszólaltatott alap hang konfigurációk. Minden egyes Patch négy hangszín (Tone) kombinálásából építhető fel. Az, hogy a négy hangszínt hogyan kombináljuk, a Structure Type (Felépítés Típus) paramétertől függ (46. o.).



Ritmus szettek

A Ritmus szettek számos különféle ütőhangszer hangszínt tartalmaznak. Mivel az ütőhangszerek általában nem dallamhangszerek, ezért itt nincs rá szükség, hogy az egész billentyűzeten egy adott hangszín különböző hangmagasságai szólaljanak meg. Ami viszont nagyon fontos, hogy egyszerre minél több ütőhangszer hangja legyen elérhető. Ezért minden egyes billentyűn különböző hangszínt fog megszólalni.



Minden ütőhangszer a következő négy összetevőből áll (Részletesen lásd, a Hangszíneknél "Tones").

WG (Wave Generator)

TVF (Time Variant Filter)

TVA (Time Variant Amplifier)

Envelope

Performance-ek

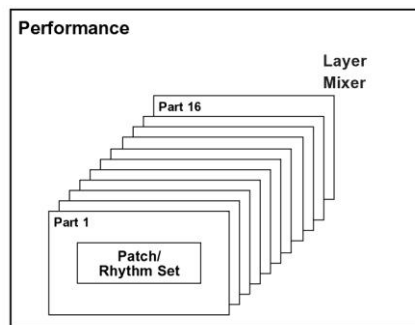
Egy Performance egyszerre 16 Part-ot képes kezelni, és a 16 Part mindegyikéhez egy-egy Patch vagy ritmus szett van rendelve.

A Fantom-S két képernyővel rendelkezik: a Layer képernyővel és a Mixer képernyővel (76. o.).

Ha kettő vagy több Patch-et akar egyszerre megszólaltatni, vagy ha a billentyűzet különböző részeihez különböző Patch-eket kíván rendelni (Split), használja a Layer képernyőt.

Használja a Mixer képernyőt, ha az egyes Part-ok hangerő és panoráma szintjeit önállóan kívánja keverni.

Mivel a Fantom hanggenerátora több hangzást (hangszert) is képes vezérelni, ezért ezt Multi-Timbrális hanggenerátornak nevezzük.



Part

A Fantom-S esetében a „Part” az, amihez hozzárendelünk egy Patch-et, vagy Ritmus szettet. A Patch módban két Part érhető el, a Pad Part és a Billentyűzet Part, és ezen Partok mindegyikéhez egy Patch vagy ritmus szett rendelhető. Performance módban, minden performance 16 Partot tartalmaz, melyek mindegyikéhez egy Patch vagy ritmus szett rendelhető.

A szimultán polifóniáról

A Fantom-S egyszerre 64 hangot képes megszólaltatni. A következő bekezdésekben azt tárgyaljuk, mit is jelent ez, és mi fog történni akkor, amikor egyszerre több, mint 64 hangot várunk el a Fantom-S-től.

A használt hangok számának kiszámolása

A Fantom-S egyszerre 64 hangot képes megszólaltatni. A polifónia, azaz a megszólaló hangok száma, nem csak az éppen játszott hangokat jelenti, de változik a Patch-ben éppen használt hangszínek száma szerint, valamint a hangszínekben használt hullámformák száma szerint is. A következő módszerrel kiszámítható az egy Patch-ben használt hangok száma.

(A játszott hangok száma) x (A megszólaltatott Patch-ben található hangszínek száma) x (A hangszínekben használt hullámformák száma)

Például, egy egyenként két hullámformát tartalmazó, négy hangszínből álló Patch esetén a ténylegesen megszólaltatható hangok száma 8 lesz. Ha pedig performance módban játszunk, akkor az egyes Partokban használt hangokat kell számolnunk, az összes hang kiszámításához.

Hogyan szólal meg egy Patch

Amikor azt kívánjuk a Fantom-S-től, 64 hangnál többet szólaltasson meg egyszerre, akkor a már szóló hangok elhallgatnak és helyet adnak az újonnan lefogott hangoknak. Legelőször a legalacsonyabb prioritású hang fog elhallgatni. A prioritás sorrendje a Voice Priority beállításától függ (43. o.).

A Hang Prioritás állítható a „LAST” (legutolsó), vagy a „LOUDEST” (leghangosabb) értékre. Ha a „LAST” kerül kiválasztásra, akkor, amint meghaladjuk a maximális 64 hangot, a jelenleg szóló hangok közül a legelőször megjátszott hang kerül kiiktatásra. Ha a „LOUDEST” értéket választjuk, akkor a jelenleg szóló hangok közül a leghalkabb fog elhallgatni. Általában a „LAST” érték van kiválasztva.

Hang Prioritás Performance módban

Mivel a Performance módot általában egy több Patch-ből álló hangszerelés megszólaltatására használjuk, ezért fontos eldönteni, melyik Patch élvezzen prioritást. A prioritás itt a Voice Reserve beállítástól függ (88. o.). Ha egy Patch-en belüli hangot el akarunk hallgattatni a polifónia túlhaladásakor, akkor a Patch Hang Prioritás beállításának kell érvénybe lépnie (43. o.).

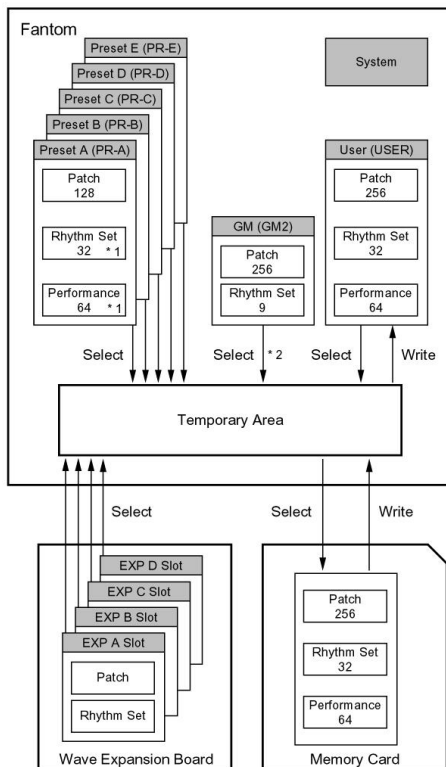
Voice Reserve (Hang megőrzés)

A Fantom-S Voice Reserve funkciója azt a célt szolgálja, hogy megtartsa egy minimális számú hangot, amely mindig rendelkezésünkre áll az egyes Part-okhoz. Például, ha a 16-os partra a „10”-es Voice Reserve értéket állítjuk be, akkor a 16-os sávon 10 hang mindig szólni fog, még akkor is, ha túlléptük a maximális 64 hang polifóniát (ez az összes partra értendő). A Voice Reserve beállítás elvégzésekor, számolnia kell az egyes partokon megszólaltatni kívánt hangok számával, valamint a választott Patch-ben található hangszínek számával is (88. o.).

Olyan Voice Reserve beállítást nem végezhetünk el, ahol az összes partra vetített hangok száma meghaladja a 64-et.

A memóriáról

A Patch és performance beállítások az úgynevezett memóriában kerülnek eltárolásra. Háromféle memória létezik: átmeneti, újraintható és nem-újraintható.



*1 Csak a PR-A (PRST) esetén

*2 A választott Patchek/Ritmus szettek nem változtathatók meg.

Átmeneti memória

Átmeneti terület

Ez az a terület, amely tárolja a panel gombokkal kiválasztott patch vagy performance adatokat.

Amikor a billentyűzeten játszunk, vagy egy szekvenciát játszunk le, a hang az átmeneti területen tárolt adatok alapján keletkezik. Amikor patch-et, vagy performance-t szerkesztünk, nem közvetlenül a memóriában található adatokat módosítjuk; hanem előhívjuk az adatokat az átmeneti területre és ott szerkesztjük őket.

Az átmeneti területen található beállítások átmenetiek, és a készülék kikapcsolásával, vagy egy másik Patch / Performance választásával elvesznek. A módosított adatok megtartása érdekében, el kell menteni azokat az újraindítható memóriába.

Újraindítható memória

Rendszer memória

A Rendszer memória a rendszer beállításokat tárolja, melyek a Fantom-S működését határozzák meg.

User memória

A User (Felhasználói) memória az a hely, ahová általában eltároljuk a számunkra szükséges adatokat. A USER memória 128 Patch-et, 16 ritmus szettet és 64 performance-t tartalmaz.

Memória kártya (opcionális: 3.3 Voltos, kapacitás: 8MB – 128MB)

A Patch-ek, ritmus szettek, és performance-ek menthetők a memória kártyára is, pontosan úgy, mint a user memóriába.

Nem-újraindítható memória

Preset memória

A Preset (gyári) memóriában található adatok nem írhatók át. Azonban előhívhatunk a preset memóriából beállításokat az átmeneti memóriába, módosíthatjuk azokat, majd a megváltoztatott adatokat elmenthetjük az átírható User memóriába, vagy kártyára (kivéve a GM2-t).

Hullámforma bővítő panelek (opcionális: SRX széria)

A Fantom-S négy bővítő panellel bővíthető (SRX széria).

A Hullámforma bővítő panelek Wave adatokat tartalmaznak, valamint Patch-eket, ritmus szetteket, amelyek ezeket a Wave adatokat használják. Mindez közvetlenül behívható az átmeneti területre és azonnal megszólaltatható.

A beépített effektekről

Effekt típusok

A Fantom-S beépített effekt egységekkel rendelkezik, és függetlenül szerkeszthetjük mindegyik egység beállításait.

Multi-effetek

A multi-effetek többcélú effektek, melyek teljesen megváltoztathatják a hangzást, mivel magát a hangot változtatják meg. A 78 (Fantom-S: 77) különböző effekt típusból válassza ki a célnak leginkább megfelelőt. Az egyszerű effekteken, mint a Distortion, Flanger, és egyéb hasonlóknak, túl számos más effekt is összeállítható, akár sorba, akár párhuzamosan is köthetjük az effekteket. Továbbá, míg a kórus és zengető effektek megtalálhatók a multi-effekt típusok között is, a következő kórust és zengetőt egy teljesen más rendszer kezeli. Performance módban egyszerre háromféle multi-effekt használható; ezek az MFX1, MFX2 és MFX3. Patch módban a Billentyűzet Part az MFX1-et, a Pad Part pedig az MFX2-t használhatja.

Kórus

A kórus kiszélesíti és vastagítja a hangzást. Kiválaszthatjuk, hogy ezt kórus, vagy visszhang effektként kívánjuk használni.

Zengető

A zengető a nagy koncerttermek, vagy arénák zengésének karakterisztikáját adja vissza. Öt különböző típus áll rendelkezésünkre, így mindig kiválaszthatjuk a céljainknak leginkább megfelelőt.

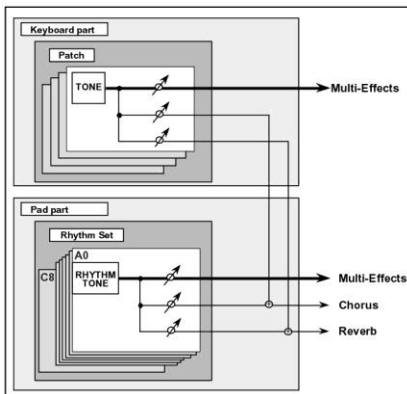
Mastering Effekt

Ez egy sztereó kompresszor (limiter) amelyet a Fantom-S végső kimenetére alkalmazunk. Független magas, közép és mély tartománnyal rendelkezik. Külön-külön a magas, közép és mély frekvencia tartományra képes kompresszálni egy adott jelszintet meghaladó hangokat, így konzisztensebb hangerő szintet érhetünk el.

Hogyan működnek az effekt egységek a különböző módokban

Patch módban

A multi-effektek, kórus és zengető önállóan beállítható minden Patchre / ritmus szettre. Az egyes effekt egységekre küldött jelszint (Send Level) beállításával szabályozhatjuk az egyes hangszínekre (Tone) alkalmazásra kerülő effekt intenzitást.

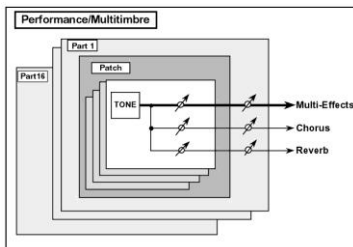


- Minden egyes Parthoz rendelhetünk egy Patch-et, vagy egy Ritmus szettet.

Performance módban

A multi-effektek, kórus és zengető minden egyes performance-re függetlenül állítható. Az egyes effekt intenzitását minden part esetében beállíthatjuk.

Amikor effektet alkalmazunk Performance módban, akkor az egyes partokhoz rendelt Patch-ek vagy Ritmus szettek effekt beállításai hatályon kívül kerülnek, és a Performance effekt beállítását használhatjuk. Így ugyanazon Patch vagy Ritmus szett effekt beállítása eltérő lehet, attól függően, hogy Patch vagy Performance módban szólaltatjuk meg azt. Azonban a beállításoktól függően, elérhetjük, hogy a part-hoz rendelt Patch vagy ritmus szett effekt beállításai az egész performance érvényesek legyenek. Továbbá, egy performance multi-effekt beállításainak használatakor, három különböző multi-effektet alkalmazhatunk egyszerre, az effekt típusától függően (175. o.).



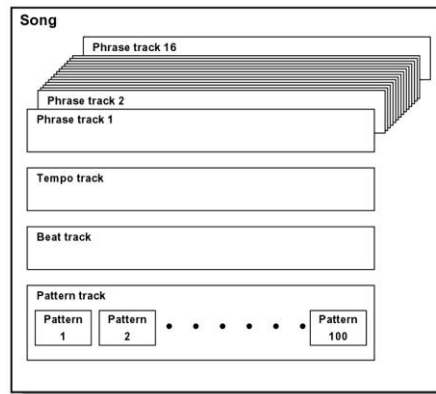
A szekvenszerről

A szekvenszer MIDI üzenetként (szekvencia adatokként) rögzíti a billentyűzeten játszottakat és a controller mozgásokat. Az adatok lejátszásakor, a felvett MIDI üzeneteket elküldi a hangszer a hanggenerátorra, amely a kívánt hangokat produkálja. A szekvenszer tulajdonképpen hangszereket szólaltat meg a zenész helyett, és mivel zenei előadást képes rögzíteni, ezért úgy is gondolhatunk rá, mint egy magnóra, amelyre felvesszük játékunkat.

A valóságban azonban, a szekvenszer nem hangokat vesz fel, hanem azokat a lépéseket, amelyek a hanggenerátort megszólalásra készítik, ennek pedig számos előnye van. A hangminőség mindig kiváló, függetlenül attól, hányszor játszunk le az adott dalt; a tempóváltoztatásnak nincs hatása a hangmagasságra; továbbá részletes szerkesztés is lehetővé válik, stb.

Mit jelent a Dal (Song) fogalma?

A Fantom-S esetében, egy adott kompozíció zenei performance adatait dalnak nevezzük. A dal az 1-16 Frázis sávokra felvett szekvencia adatok, egy tempó sáv, egy ütem sáv és egy Pattern sáv kombinációja. Ezeket a későbbiek során tárgyaljuk.



Mi a sáv?

A dal minden egyes zenei performance adatokat tároló részét sávnak nevezzük.

1-16-os Frázis sávok

A frázis sávok rögzítik a zenei performance-t. Minden Frázis sáv zenei performance adatokat vesz fel 16 MIDI csatornára. Összesen 16 sáv x 16 MIDI csatornányi adat vehető fel. Nagy segítség, ha még felvétel előtt elhatározzuk, hogy mondjuk az 1-es frázis sávra vesszük a dallamot, a 2-esre a basszust, a 10-es sávra a dobot, a kíséretet pedig a maradék frázis sávokra.

Tempó sáv

A Tempó sávra vehetjük fel a dal közbeni esetleges tempóváltásokat. Ez tehát a dal közbeni tempóváltásokra szolgál. Ha a dal tempója az elejétől a végéig azonos, akkor a tempó sávra nincs szükség. Amikor egy dal először veszünk fel a Fantom-S-be, a felvételkor érvényes tempó beállítás kerül eltárolásra a Tempó sáv elején. Ezért, ha a dal lejátszását az elejétől indítjuk, akkor a dal mindig az eredeti tempóban fog megszólalni.

Így a lejátszás tempóját a Tempó sáv beállítása határozza meg. Ha módosítjuk a tempót lejátszás közben, akkor a beállított értékkel a dal egészének tempóját szabályozzuk.

Ütem sáv

Az Ütem sávra rögzíti a hangszer a dal egyes ütemeinek ütemmutatóját. Új dal készítésekor, vagy ha a dal közben szeretné változtatni az ütemmutatót, állítsa be az Ütem sávot.

Pattern sáv

Használhatjuk a Pattern sávot is, zenei részek felvételére, függetlenül a Frázis sávoktól. A Pattern sávokon található zenei adatokat külön Pattern-ekként kezeli a gép. Összesen 100 Pattern készíthető, és minden Pattern 16 MIDI csatornán tartalmazhat adatokat, éppúgy, mint a Frázis sávok esetében.

Pattern-ek rendelkeznek a Frázis sávhoz, így ha ismétlődő frázisokat használunk, mint például dob és basszus, akkor ajánlott minden zenei frázis felvenni egy-egy Pattern-be, majd a MICROSCOPE képernyőn hozzárendelni a Pattern a sávhoz (148. o.). Ebben az esetben a Frázis sáv csak a Pattern Előhívó számot tartalmazza, amely hivatkozás a kívánt Pattern-re; nem pedig a tényleges Pattern adatokat. Ilyen módon ugyanaz a Pattern bármennyiszor felhasználható, a memória felhasználás pedig csak elhanyagolható mértékben nő meg.

Az azonnali lejátszást szolgáló RPS funkció (172. o.) szintén a Pattern-ekre vonatkozik. A Pattern-ek így élő játék során is hasznosak lehetnek, ha a szükséges szekvencia adatokat Pattern-ként rögzítjük, majd alkalmazzuk a bulin.

Dalok és a Hanggenerátor mód

A Fantom-S szekvenszere bármikor használható, a hanggenerátor módjától függetlenül (Patch/Performance).

Performance módban összesen 16 hangszínt használhatunk, ha mindegyik Part-on más-más hangzást szólaltatunk meg. Ez annyit jelent, hogy a Performance mód ideális több hangszert tartalmazó, zenekar-szerű megszólalás felvételére, lejátszására.

Patch módban a billentyűzet és a Pad Part-hoz rendelt hangszínekkel játszhatunk.

Helyek a dal tárolására

Belső memória

A szekvenszer rendelkezik egy olyan területtel, melyet belső memóriának nevezünk. Ez átmenetileg képes tárolni egy dalt. Ezt az átmeneti dalt nevezzük Belső Dalnak (Internal Song).

Ha egy lemezre mentett dalt szeretnénk lejátszani a Fantom-S-en, akkor azt nem kell betölteni a belső memóriába. Csak akkor kell ezt a lépést megtennünk, ha fel akarunk venni, vagy szerkeszteni kívánjuk a lemezre mentett dalt. Mivel felvétel vagy szerkesztés közben csak egy dalon dolgozhatunk, ezért a belső memóriának csak egyetlen dalt kell tárolnia (kb. 120.000 hang).

A belső memóriában található „illékony”, és a hangszer kikapcsolásával elveszik. A dal megtartásához el kell mentenünk azt a User memóriába, vagy egy memória kártyára.

Memória kártya / User memória

Amikor egy felvett, vagy szerkesztett dalt tartunk a belső memóriában, akkor mentjük azt dal (song) fájlként a User memóriába, vagy memória kártyára. Összesen 256 dal menthető el kártyára, és a User memóriába.

Ha tehát meg szeretné tartani a belső memóriába felvett vagy szerkesztett dalt, mindenképp mentse el azt kártyára, vagy a User memóriába. Mindkét módszer 256 dal mentését teszi lehetővé.

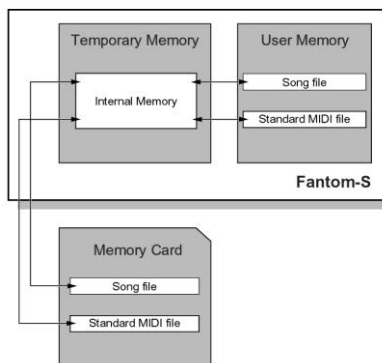
A kártya és a User memória kétféle fájltypust tartalmazhat. A zárójelben található hárombetűs szimbólum a fájl név kiterjesztése, amely megkülönbözteti a különböző fájltypusokat.

Song Fájl (.SVQ)

Ez egy a Fantom-S-en létrehozott fájl. Nevezzük MRC Pro dalnak is.

Standard MIDI fájl (.MID)

A Standard MIDI fájl egy szabvány fájlformátum, amely lehetővé teszi a szekvencia adatok kicserélését többféle zenei alkalmazás között. A Fantom-S fájlok elmenthetők Standard MIDI fájlként is. Ez lehetővé teszi továbbá olyan kereskedelmi forgalomban elérhető zenei adatok (GM dalok) lejátszását, melyek kompatibilisek a GM/GM2 rendszerrel.

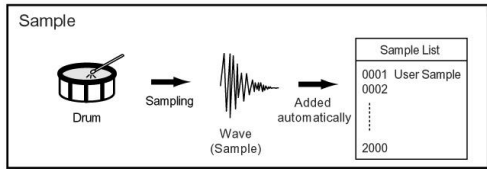


A Sampling részről

A Sampling szekció külső hangok digitális adatokként történő mintavételezését végzi, audio készülékről, vagy mikrofonról. A mintavett hangok lejátszhatók Patch-ként vagy Ritmus szettként. Továbbá importálhatunk WAV / AIFF formátumú fájlokat is, és a fenti módon használhatjuk őket is.

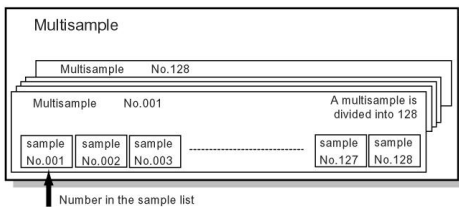
Minták

A **minta** tartalmazza a Fantom-S által mintavett hullámforma adatokat. A tényleges hullámforma adatokon kívül, a minta olyan paramétereket is tartalmaz, mint a start pont, a loop start és a loop end. A Fantom-S 9000 mintát tárolhat.



Multisample

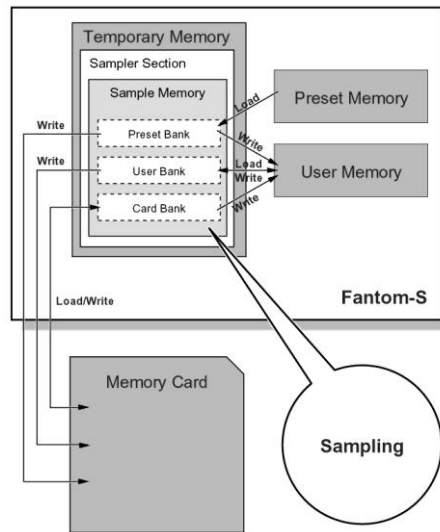
A billentyűzethez rendelt kettő vagy több mintát együttesen **multisample**-nek nevezzük. Egy multisample 128 „split”-re van felosztva. Minden egyes split tartalmaz egy mintaszámot a minta listából – tehát nem a tényleges minta adatokat tartalmazza.



Hol tárolódnak a minták

A felvett vagy importált minták a minta memóriában tárolódnak. Ez a minta memória csak átmeneti, és adatai elvesznek a készülék kikapcsolásakor. Ha meg szeretné tartani a mintákat, mentse azokat a User memóriába, vagy egy memória kártyára.

- A Preset memóriába nem lehet adatokat menteni.



A Fantom-S alap működése

A hanggenerátor mód váltása

A Fantom-S kétféle hanggenerátor móddal rendelkezik: Patch mód és Performance mód. Válassza ki azt a módot (állapotot), amely céljainak az adott szituációban leginkább megfelel. A két mód között az alábbi művelet végrehajtásával válthat.

Patch mód

Ebben a módban a billentyűzet és a Padok segítségével önálló hangokat (Patch-eket / Ritmus szetteket) szólaltathat meg.

A billentyűzet és a Padok mindegyikének megvan a saját hanggenerátora és Part-ja, és egyetlen MIDI csatornán vannak csatlakoztatva.

A Patch mód kiválasztásához

1. Nyomja meg a [PATCH/RHYTHM] gombot.



Performance mód

Ebben a módban több hangot (Patch-et vagy ritmus szettet) is kombinálhatunk.

LAYER/SPLIT kijelző

Ezt a képernyőt akkor használja, ha kettő vagy több hangot (Patch vagy ritmus szett) kíván megszólaltatni egyszerre.

A Patch-eket együtt is megszólaltathatja (Layer) vagy kétféle oszthatja a billentyűzetet és mindkét részen más-más hangszínt szólaltathat meg.

MIXER kijelző

Ezt a képernyőt akkor használja, amikor keverni akarja a hangokat, vagyis a 16 Part hangerejét, panorámáját, stb. szerelné állítani.

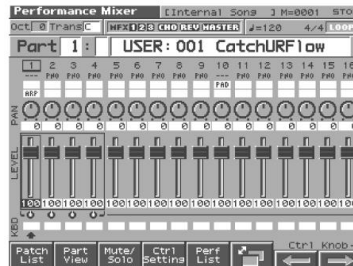
A Layer képernyő választásához

1. Nyomja meg a [LAYER/SPLIT] gombot.



A Mixer képernyő választásához

1. Nyomja meg a [MIXER] gombot.



Az [1]-[8] gombokról

A PLAY képernyőn a nyolc darab [1]-[8] gomb a kijelző alatt helyezkedik el, és ezek a gombok különféle funkciókat hajtanak végre. Működésük az éppen kiválasztott képernyő függvénye. A funkciók mindig a kijelző alján jelennek meg.



Ablak

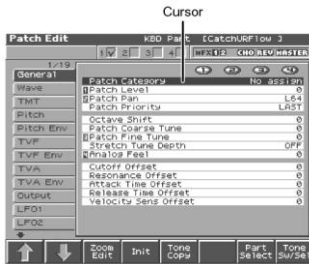
A kicsit kisebb képernyők, melyek átmenetileg a normál képernyők fölé jelennek meg az úgynevezett ablakok. A helyzettől függően különböző ablakok jelenhetnek meg. Vannak sima kijelző listák, mások beállítások elvégzését teszik lehetővé, de vannak olyanok is, melyek egy művelet végrehajtásának jóváhagyását kérik.



Az ablak bezárásához nyomja meg az [EXIT] gombot. Egyes ablakok automatikusan bezáródnak a művelet végrehajtása után.

A kurzor mozgatása

Egyetlen képernyőn, vagy ablakban többféle paraméter is kiválasztható, állítható. Egy paraméter értékének szerkesztéséhez, mozgassa a kurzort az adott paraméterre. Ha ki szeretne választani valamit, akkor lépjen rá a kurzorral. Ha az adott dolog ki van választva, akkor inverzben jelenik meg a kijelzőn.



A kurzort a ▲, ▼, ◀ és ▶ gombokkal (Cursor gombok) mozgathatja.



- ▲: felfelé mozdítja a kurzort.
- ▼: lefelé mozdítja a kurzort.
- ◀: balra mozdítja a kurzort.
- ▶: jobbra mozdítja a kurzort.

HINT

- Ha a [SHIFT] lenyomva tartása közben nyomja meg valamelyik kurzor gombot, akkor ugyanazon blokk szélére ugorhat a kurzorral.
- Ha lenyomva tartja az egyik kurzor gombot, és közben megnyomja a vele ellenkező irányba mutatót, a kurzor gyorsabban fog mozogni az először megnyomott gomb irányában.

Érték módosítása

Az értékek módosítására használja a VALUE kereket, vagy az [INC]/[DEC] gombokat.



HINT

A Fantom-S mindegyik képernyőjén a fehér alapon fekete karakterek jelzik a kurzor helyét, és az éppen aktuális, fekete értéket módosíthatjuk a fenti módon.

NOTE

Minden egyes paraméternek megvan a saját állítható értéktartománya, így nem állíthatunk a minimumnál kisebb, vagy a maximumnál nagyobb értéket.

A VALUE kerék

A VALUE kerék jobbra forgatásával az érték növekszik, balra forgatásával pedig csökken. Ha a [SHIFT] lenyomva tartása közben forgatja a VALUE kereket, akkor nagyobb lépésekben, azaz gyorsabban állíthatja az adott értéket.

Ha a kurzor egy paraméter értéken áll, az [ENTER] megnyomásával megjeleníthetünk egy ablakot, ahol állíthatjuk az értéket. A ▲ és ▼ gombokkal válassza ki a kívánt értéket, majd az [ENTER] megnyomásával hagyja jóvá a beállítást.

[INC] és [DEC]

Az [INC] megnyomásával az érték növekszik, a [DEC] megnyomásával pedig csökken. A folyamatos állítás érdekében tartsa lenyomva a gombot. A gyorsabb értékcsökkentés érdekében pedig tartsa lenyomva a [DEC] gombot, és közben nyomja az [INC] gombot.

Ha a [SHIFT] lenyomva tartása közben nyomja meg az [INC] vagy [DEC] gombokat, akkor az érték nagyobb léptékben fog változni.

Név hozzárendelése

A Fantom-S-ben minden Patch-et, ritmus szettet, performance-t, dalt, mintát és Pattern-t elnevezhetünk. A művelet sor azonos az összes adattípus esetén.

1. A [CURSOR] gombokkal lépjen arra a helyre, ahová be szeretne vinni karaktert.
2. A VALUE kerék forgatásával, vagy az [INC]/[DEC] gombok megnyomásával adja meg a kívánt karaktert.

Az elérhető karakterek és szimbólumok a következők: szóköz, A-Z, a-z, 0-9, ! " # \$ % & ' () * + , - . / : ; < = > ? @ [\]

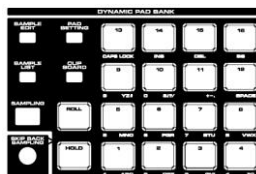
NOTE

A dal fájl nevek nem tartalmazhatnak kisbetűs karaktert, vagy bizonyos szimbólumokat („ * + , . / : ; < = > ? [\]).

A padokkal is beviheti a kívánt karaktert.

A pad többszöri megnyomásával sorban kiválaszthatja a pad alatt látható betűket, számokat és szimbólumokat. Ha például többször megnyomja az 1-es padot, a következő választható karaktereken halad át: 1 → A → B → C → 1 → A...

- A kis és nagybetűs karakterek között a CAPS LOCK megnyomásával válthat.
- Az aktuális karakter helyére szóközt illeszthet be a SPACE megnyomásával
- Az INS megnyomásával üres helyet illeszthet az adott karakter helyére
- A DEL paddal törölheti az adott karaktert
- A BS paddal pedig a kurzor bal oldalán található karaktert törli.



Játék Patch módban

Patch módban, a billentyűzet és a Padok egyaránt egy hangok (Patch vagy ritmus szett) megszólaltatására szolgálnak.

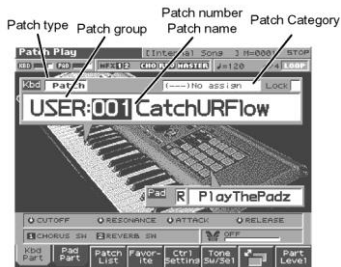
A billentyűzet vezérlő szekciója és a Pad vezérlő szekciója saját hanggenerátor Part-tal rendelkezik, és mindegyik a saját MIDI csatornájára van csatlakoztatva. Ez azt jelenti, hogy különböző hangokat szólaltathatunk meg a billentyűzeten és a Padokon.

A Patch Play képernyőről

A Patch Play képernyő megjelenítése

A Patch Play képernyő eléréséhez hajtja végre a következő utasításokat.

1. **Nyomja meg a [PATCH/RHYTHM] gombot.**
Ezzel beléphet Patch módba, és a Patch Play képernyő megjelenik. A Fantom-S itt két Part-tal rendelkezik: Billentyűzet Part és Pad Part.
2. **Az [1 (Kbd Part)] megnyomásával választhatja ki a Billentyűzet Part-ot.**

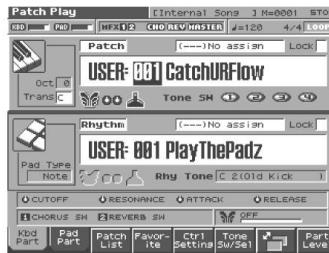


3. **A [2 (Pad Part)] megnyomásával pedig a Pad Part-ot.**



4. **A [7] gomb megnyomásával válthatja a Patch Play képernyőt.**

Ez a képernyő egyszerre mutatja a Billentyűzet Part és a Pad Part beállításait.



A [8 (Part Level)] gomb megnyomása után állíthatja a billentyűzet és pad Part-ok hangerejét.

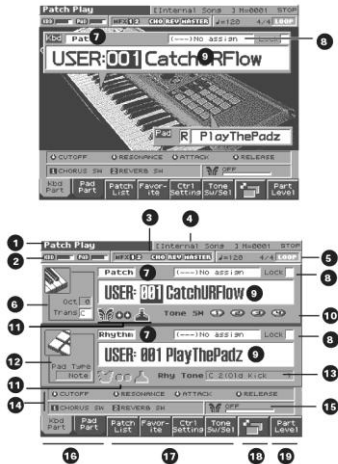
A [8 (Part Level)] megnyomása után egy ablak jelenik meg, ahol a billentyűzet Part és a pad Part hangereje állítható.

A [6] (billentyűzet Part) vagy a [7] (Pad Part) megnyomásával válassza ki a kívánt Part-ot, és a VALUE kerék forgatásával, vagy az [INC][DEC] gombokkal állítsa be a hangerőt.

A [8 (Close)] megnyomásával bezárhatja az ablakot.



Funkciók a Patch Play képernyőn



1. Az aktuális hang generálási módot mutatja.
2. A Billentyűzet Part és a Pad Part hangerejét jelzi.
3. A multi-effekt (MFX1, 2) kórus (CHO), zengető (REV) és mastering (MASTER) ki-be kapcsoló állapotát mutatja.
4. Az éppen kiválasztott dal neve és ütem pozíciója látható itt.
5. Az ütemmutatót és a tempót jelzi. Továbbá a Loop lejátszás ki/be kapcsoló állapotát.
6. A Transponálás (Trans) és az oktáv eltolás (Oct) állítható itt.
7. Patch / Ritmus szett választó kapcsoló. Meghatározza, hogy a Patch-ek, vagy a Ritmus szettek közül választhatunk a jövőben.
8. A Patch kategóriát jelzi, választja ki. Itt adható meg, hogy zároljuk-e a Patch kategóriát.
9. A választott Patch csoportját, számát és nevét mutatja, illetve ezeket állíthatjuk itt.
10. A Tone ki/be kapcsoló állapotát jelzi.
11. Jelzi, hogy a vezérlő beállítások a billentyűzetre, vagy a Padokra vonatkoznak.
12. A Pad beállítások állapotát jelzi.
13. A ritmus hangszínt mutatja.
14. Az egyes valósidős vezérlő szabályzó (●) és címezhető kapcsoló (■) funkció hozzárendeléseit mutatja.
15. Az jelzi a D Beam vezérlőhöz rendelt funkciót, és a D Beam állapotát.
16. A kurzor pozícióját átváltja a Billentyűzet szekcióra, vagy a Pad szekcióra.
17. A [3]-[6] gombokkal választható paraméterek neveit mutatja.
18. A Billentyűzet Part és a Pad Part képernyőjét váltja.
19. A Billentyűzet Part és a Pad Part hangerejét állítja.

Patch kiválasztása

A Fantom-S nyolc Patch csoportot tartalmaz, köztük a User Csoport, a Preset A-E csoport és a GM, amely csoportok mindegyike 128 Patch-et tartalmaz (a GM és a USER 256-ot). A hangszíneket tovább bővíthetjük opcionális Hullámforma Bővítő Panelek behelyezésével (négy SRX szériás), így már igazán sok Patch közül választhatunk.

USER

Ez az a csoport a Fantom-S-ben, amely felülírható. Általunk létrehozott Patch-ek tárolhatók ebben a csoportban. A Fantom-S 256 User Patch helyet tartalmaz.

PR-A-E (Preset A-E)

Ez a csoport a Fantom-S-ben nem felülírható. Azonban módosíthatjuk egy preset Patch beállításait is, majd lementhetjük azt egy User memória helyre. Az A-E bankok mindegyike 128 előre elkészített Patch-et tartalmaz, ami összesen 640 Patch.

- A Fantom-S88 tartalmaz egy F Preset bankot is, amelyben 8 Patch található.

CARD (memória kártya)

Ez a csoport lehetővé teszi a hátsó panel kártya nyílásába helyezett memória kártyára tárolt Patch-ek használatát. Mivel e csoport adata is írhatóak, ezért ide is tárolhatja saját beállításait.

GM (GM2)

Ez egy belső Patch csoport, mely kompatibilis a Generál MIDI 2 szabvánnyal, mely egy MIDI funkció-jellemző rendszer, ami arra szolgál, hogy áthidalja a különböző típusú és gyártmányú készülékek közti különbségeket; ezek a Patch-ek nem írhatók felül. Továbbá, az ebből a csoportból kiválasztott Patch-ek beállításai nem is módosíthatók. A Fantom-S 256 GM2 Preset Patch-et tartalmaz.

XP-A-D (Az EXP A-D helyekre installált Hullámforma bővítő panelek)

Ezek a csoportok az EXP-A-D panelhelyekre installált bővítő panelek Patch-einek elérését teszik lehetővé. Ezek a Patch-ek nem felülírhatóak. Azonban az éppen kiválasztott Patch beállításait módosíthatjuk és elmenthetjük azokat a User memóriába vagy memória kártyára. A panelen található Patch-ek száma függ a behelyezett bővítő paneltől.

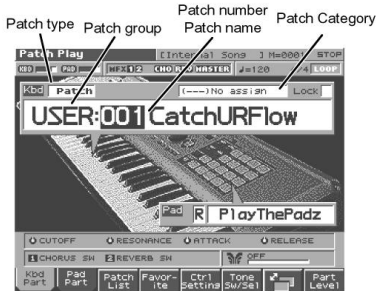


Az XP-A-D Patch-ek csak akkor választhatók, ha behelyeztünk SRX szériás Hullámforma bővítő panelt a megfelelő helyre.

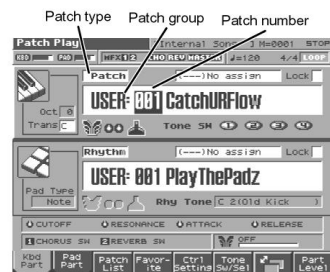


Ha az SRX/RAM módot (195. o.) „2SRX” értékre állítjuk, akkor csak az A és a B SRX Slot használható.

1. A [PATCH/RHYTHM] megnyomásával érje el a Patch Play képernyőt.



2. Az [1 (Kbd Part)] vagy a [2 (Pad Part)] gomb megnyomásával mozdítsa a kurzort a Pad vagy a Billentyűzet Part-ra



3. Ha ez megvan, a VALUE kerékkel, vagy az [INC][DEC] gombokkal válassza ki a kívánt Patch csoportot.
USER: User
PR-A-E: Preset A-E
CARD: memória kártya
GM: Generál MIDI (GM2)
XP-A-D: AZ EXP A-D helyekre installált bővítő panel

- Győződjön meg róla, hogy a Patch típus választó kapcsoló „Patch” értéken áll-e. Ha ez „Rhythm”-re van állítva, a [CURSOR] gombokkal léptesse a kurzort a kapcsolóra, és a VALUE kerékkel, vagy a [DEC] gomb megnyomásával válassza a „Patch” értéket. Ha a kurzor a „Rhythm” helyen tartózkodik, akkor az [ENTER] megnyomásával nyissa meg a Patch Type ablakot. Ekkor használja a CURSOR gombokat a „Patch” érték kiválasztására, majd a [8 (Select)] megnyomásával hagyja jóvá a választást.

4. A [CURSOR] gombokkal léptesse a kurzort a Patch csoportra.
5. A VALUE kerékkel vagy az [INC] [DEC] gombokkal válasszon ki egy Patch csoportot.
6. Ha választott Patch-et a Pad Part-ra, a padokon játszva, hallgassa meg a választott hangot. Ha a billentyűzet Part-ra választott Patch-et, akkor a billentyűzetten játszva hallgathatja meg az eredményt.

Kedvec Patch-ek kiválasztása (Favorite Sound)

Összehozhatja kedvec, és leggyakrabban használt Patch-eit egy helyre, ha regisztrálja azokat a Favorite (Kedvec) hangok közé. Ezzel a funkcióval gyorsan kiválaszthatja a legfontosabb hangszíneket a belső memóriából és a Hullámforma bővítő panelről.



Ha egy Hullámforma bővítő panelen található hangot regisztrálunk Kedvec hangszíneként, akkor az adott Patch csak akkor érhető el, ha a hangszerbe behelyeztük az adott bővítő panelt.



A kedvec hangszínek regisztrálásáról a 30. oldalon a „Egy kedvec Patch regisztrálása (Favorite Sound)” című alatt olvashat.

1. A [PATCH/RHYTHM] gomb megnyomásával lépjen a Patch Play képernyőre.
2. Nyomja meg a [4 (Favorite)] gombot. A Favorite Lista ablak megjelenik.



3. A ▲ vagy ▼ gombokkal válassza ki a Patch-et.
4. A bank váltáshoz forgassa a VALUE kereket, vagy használja az [INC] [DEC] gombokat.
5. A bank váltása után, az [1]-[8] gombokkal választhat Patch-et.
6. Az [EXIT] megnyomásával bezárhatja a Kedvec ablakot.

Patch-ek választása a listából

Megjelenítheti a Patch-ek listáját, és kiválaszthatja innen is a kívánt Patch-et.

1. A [PATCH/RHYTHM] gomb megnyomásával lépjen a Patch Play képernyőre.
2. Nyomja meg a [3 (Patch List)] gombot. A Patch Lista képernyő megjelenik.



3. A ▲ vagy ▼ gombokkal válasszon Patch-et. Ha a [6 (Categ)] ki van pipálva, a lista a kategóriákat mutatja. Ha nincs a lista a Patch csoportokat mutatja.



A csoportok váltásához nyomja meg az [1 (▲)] [2 (▼)] gombokat.

A [7 (Preview)] megnyomásával belehallgathatja a Patch hangjába, ami azt jelenti, hogy az adott Patch kategóriájának megfelelő, előre bejárt frázis fog megszólalni (Phrase Preview).

4. A [8 (Select)] megnyomásával választhatja ki a Patch-et.

A Patch-ek meghallgatása (Phrase Preview)

A Fantom-S lehetővé teszi, hogy egy a Patch típusához illő frázis segítségével belehallgassunk a Patch-ekbe.

1. A [PATCH/RHYTHM] gomb megnyomásával lépjen a Patch Play képernyőre.
2. Nyomja meg a [3 (Patch List)] gombot a Patch Lista képernyő eléréséhez.



3. Nyomja meg és tartsa lenyomva a [8 (Preview)] gombot.

A Patch Lista képernyőn kiválasztott Patch hangja megszólal.

4. Ha felengedi a [8 (Preview)] gombot a frázis elhallgat.

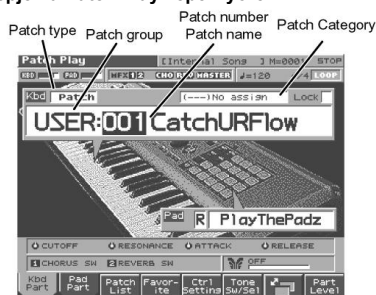


Ha meg szeretné változtatni, hogyan szólaljon meg a frázis a Phrase Preview (Frázis Behallgatás) alkalmazásakor, akkor szerkessze azt a Preview Mód paraméterrel (194. o.).

Patch-ek választása kategóriák szerint (Patch Finder)

A Fantom-S tartalmaz egy „Patch kereső funkciót” (Patch Finder), mely lehetővé teszi a Patch típusának (kategória) meghatározását, ezáltal a kívánt Patch gyors keresését. Összesen 38 kategória létezik.

1. A [PATCH/RHYTHM] gomb megnyomásával lépjen a Patch Play képernyőre.



2. Győződjön meg róla, hogy a Patch típusa „PATCH” értékre legyen állítva.

Ha ez „Rhythm” értéken áll, a [CURSOR] gombokkal léptesse a kurzort a kapcsolóra, és a VALUE kerék elforgatásával, vagy a [DEC] megnyomásával válassza a „Patch” értéket.

3. A [CURSOR] gombokkal léptesse a kurzort a „Patch Category” mezőre, majd a VALUE kerékkel, vagy az [INC] [DEC] gombokkal válassza ki a kívánt kategóriát.

4. A [Lock] megnyomásával léptesse a kurzort a „Lock” mezőre, és a VALUE kerékkel, vagy a [INC] megnyomásával helyezzen ide egy pipát.

5. A [CURSOR] gombokkal lépjen a Patch csoport, vagy Patch szám mezőre, és a VALUE kerékkel, vagy az [INC] [DEC] gombokkal válasszon egy Patch-et.

Ha a kurzor a Patch Csoport mezőn áll, akkor csoportot tud választani. Ha a kurzor a Patch Szám mezőn áll, akkor tudja meghatározni a Patch számát.

A következő kategóriák közül választhatunk:

Kategória	Tartalom	
- - -	Nincs címzés	Nincs hozzárendelés
PNO	Ak. zongora	Akusztikus zongora
EP	El. zongora	Elektronikus zongora
KEY	Billentyűs hangsz	Egyéb keyboard
BEL	Harang	Harang, harang pad
MLT	ütős	ütős
ORG	orgona	elektronikus és templomi orgona
ACD	harmonika	tangóharmonika
HRM	harmonika	Harmonika, blues harp
AGT	Ak. gitár	akusztikus gitár
EGT	El. gitár	elektronikus gitár
DGT	Torzító gitár	torzított gitár
BS	basszus	akusztikus és elektr. basszus
SBS	szinti basszus	szinti basszus
STR	vonós	vonós
ORC	nagyzenei	szimfonikus zenekar
HIT	Hit&Stab	nagyzenei beütés
WND	fafúvós	oboa, klarinét, stb.
FLT	fuvola	fuvola, furulya
BRS	Ak. rezes	akusztikus rezesek
SBR	szinti rezes	szinti rezesek
SAX	szaxofon	szaxofon
HLD	kemény lead	kemény szinti szólóhangszín
SLD	lágú lead	lágú szinti szólóhangszín
TEK	Techno szinti	techno szinti
PLS	Pulzáló	pulzáló szinti
FX	szinti effekt	szinti effekt (zaj, stb.)
SYN	egyéb szinti	Poly szinti
BPD	fényes pad	fényes szinti szőnyeg
SPD	lágú pad	lágú szinti szőnyeg
VOX	vox	vox, kórus
PLK	pengetett	pengetett (hárfá, stb.)
ETH	etnikus	egyéb etnikus hangszerek
FRT	bundos	bundos hangszerek (mandolin)
PRC	percussion	ütős hangszerek
SFX	hangeffekt	hang effektek
BTS	Beat&Groove	ütemek, groove-ok
DRM	dobok	dob szettek
CMB	kombinációk	Split és Layer kombinációk

Kedvenc Patch regisztrálása (Favorite Sound)

Összegyűjtheti kedvenc és leggyakrabban használt Patch-eit egy helyre, ha regisztrálja azokat a Kedvenc hangok közé. E funkció segítségével gyorsan kiválaszthatja kedvenc Patch-eit a belső memóriából, vagy egy Hullámforma bővítő panelről. Összesen 64 hang regisztrálható (8 hang x 8 bank) kedvenc hangként.



A kedvenc hang kiválasztásának részleteiről a 28. oldal, „Kedvenc Patch-ek kiválasztása (Favorite Sound)” címszója alatt olvashat.

Az [1]-[8] gombok használata a regisztrálásra

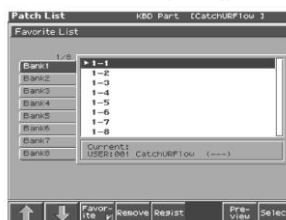
1. A [PATCH/RHYTHM] gomb megnyomásával lépjen a Patch Play képernyőre, és válassza ki a regisztrálni kívánt Patch-et (27. o.).
2. Nyomja meg a [4 (Favorite)] gombot.



3. A VALUE kerék forgatásával, vagy az [INC]/[DEC] gombokkal válasszon Bankot.
4. A regisztráció végrehajtásához tartsa lenyomva a [SHIFT] gombot és nyomja meg az [1]-[8] gombok valamelyikét.
A Patch a megnyomott gombra kerül regisztrálásra.
5. A regisztráció befejeztével nyomja meg az [EXIT] gombot.

A Favorite List képernyő használata a regisztrálásra

1. A [PATCH/RHYTHM] gomb megnyomásával lépjen a Patch Play képernyőre, és válassza ki a regisztrálni kívánt Patch-et (27. o.).
2. Nyomja meg a [3 (Patch List)] gombot.
3. Nyomja meg a [3 (Favorite)] gombot.
A Favorite List képernyő megjelenik.



4. Az [1▲] vagy a [2▼] megnyomásával válasszon bankot.
5. A ▲ vagy ▼ gombokkal válasszon egy kedvenc számot.
6. Az [5 (Regist)] megnyomásával hajtja végre a regisztrálást.
A Patch a kiválasztott helyre kerül regisztrálásra.
7. Ha végzett a kedvenc hang regisztrálásával, az [EXIT] megnyomásával hagyja el a Favorite List képernyőt.



A [6 (Preview)] megnyomásával behallgathat a regisztrált Patch-be.

Kilépés a Patch regisztrációból

A [6 (Remove)] megnyomásával kiléphet a Patch regisztrációból, amit a Favorite List képernyőn kiválasztott.

Kedvenc ritmus szettek regisztrálása (Favorite Sound)

Összegyűjtheti egy helyre kedvenc és leggyakrabban használt ritmus szetteit, ha regisztrálja azokat Favorite hangként. A funkció segítségével gyorsan kiválaszhatja a kívánt ritmus szettet a belső memóriából, vagy a bővítő panelről. Összesen 64 ritmus szettet regisztrálhat (8 hang x 8 bank) kedvenként.



A kedvenc hang kiválasztásának részleteiről a 28. oldal, „Kedvenc Patch-ek kiválasztása (Favorite Sound)” címszója alatt olvashat.

Az [1]-[8] gombok használata a regisztrálásra

1. A [PATCH/RHYTHM] gomb megnyomásával lépjen a Patch Play képernyőre, és válassza ki a regisztrálni kívánt ritmus szettet (27. o.).
2. Nyomja meg a [4 (Favorite)] gombot.
3. A VALUE kerék forgatásával, vagy az [INC]/[DEC] gombokkal válasszon Bankot.
4. A regisztráció végrehajtásához tartsa lenyomva a [SHIFT] gombot és nyomja meg az [1]-[8] gombok valamelyikét.
A ritmus szett a megnyomott gombra kerül regisztrálásra.
5. A regisztráció befejeztével nyomja meg az [EXIT] gombot.

A Favorite List képernyő használata a regisztrálásra

1. A [PATCH/RHYTHM] gomb megnyomásával lépjen a Patch Play képernyőre, és válassza ki a regisztrálni kívánt ritmus szettet (37. o.).
2. Nyomja meg a [3 (Patch List)] gombot.
3. Nyomja meg a [3 (Favorite)] gombot.
A Favorite List képernyő megjelenik.



4. Az [1▲] vagy a [2▼] megnyomásával válasszon bankot.
5. A ▲ vagy ▼ gombokkal válasszon egy kedvenc számot.
6. Az [5 (Regist)] megnyomásával hajtsa végre a regisztrálást.
A ritmus szett a kiválasztott helyre kerül regisztrálásra.
7. Ha végzett a kedvenc hang regisztrálásával, az [EXIT] megnyomásával hagyja el a Favorite List képernyőt.



A [6 (Preview)] megnyomásával behallgathat a regisztrált ritmus szettbe.

Kilépés a Patch regisztrációból

A [6 (Remove)] megnyomásával kiléphet a Patch regisztrációból, amit a Favorite List képernyőn kiválasztott.

A billentyűzet transzponálása oktáv lépésekben (Octave Shift)

Az Octave Shift (oktáv eltolás) funkció a billentyűzet hangmagasságát egy oktávos lépésekben transzponálja (-3 - +3 oktáv).

Ha a jobb kezével könnyebben játszik le egy basszus szólamot, akkor transzponálja le 1 vagy 2 oktávval a billentyűzetet.

- Az Octave Shift csak a billentyűzet Part-ra vonatkozik.

1. A [PATCH/RHYTHM] gomb megnyomásával lépjen a Patch Play képernyőre.
2. A [7] megnyomásával válthatja a Patch Play képernyőt.
3. A KEYSHIFT [-OCT] vagy [+OCT] gombokkal állíthatja a transzponálás mértékét (-3 - +3).
Ha ezt átállítjuk a gomb világítani fog.

- A [+OCT] minden egyes megnyomásával a következő sorrendben változik az oktáv-transzponálás: +1, +2, +3. A [-OCT] minden egyes megnyomásával a következő sorrendben változik az oktáv-transzponálás: -1, -2, -3. Ha egyszerre nyomja le a két gombot, akkor visszaáll 0-ra a transzponálás értéke.



Egyetlen Octave Shift beállítás érvényes az egész Fantom-S-re. A megváltoztatott érték a Patch-ek vagy Performance-ek váltásakor is megmarad.

A billentyűzet transzponálása félhangonként (Transpose)

A **Transpose** funkciófélhangos lépésekben változtatja a hangmagasságot. Ez a funkció akkor hasznos például, amikor transzponált hangszer hangjával (pl. trombita, alt szaxofon, stb.) szeretne feljátszani a szekvenszerbe kottából egy szólamot.

- A transzponálás csak a billentyűzet part-ra vonatkozik.

1. A [PATCH/RHYTHM] gomb megnyomásával lépjen a Patch Play képernyőre.
2. Az [1 (Kbd Part)] gomb megnyomásával léptesse a kurzort a billentyűzet Part-ra.
3. A [7] megnyomásával lépjen a Patch Play képernyőre.
4. A [CURSOR] segítségével léptesse a kurzort a „Trans” mezőre.



5. A VALUE kerék forgatásával, vagy az [INC]/[DEC] gombokkal állítsa a transzponálás mértékét (G-F#: -5 - +6 félhangonként).



Egyetlen Octave Shift beállítás érvényes az egész Fantom-S-re. A megváltoztatott érték a Patch-ek vagy Performance-ek váltásakor is megmarad.



Ha a „Transpose Up”, „Transpose Down” értéket rendeli a címezhető [1] [2] kapcsolókhoz, akkor ezekkel a gombokkal könnyedén transzponálhatja a billentyűzetet (101. o.)

A megszólalásra kerülő hangszínek kiválasztása (Tone On/Off)

Mivel egy Patch négy hangszín (Tone) kombinációja, ezért akár ki és be is kapcsolhatjuk a négy Tone bármelyikét.

1. A [PATCH/RHYTHM] megnyomásával lépjen a Patch Play képernyőre.
2. Nyomja meg az [1 (Kbd Part)] vagy a [2 (Pad Part)] gombot, hogy a kurzor a billentyűzet, vagy a pad Part-ra kerüljön.
3. Nyomja meg a [6 (Tone Sw/Sel)] gombot.



4. Az [1 (Tone Sw)]/[4 (Tone Sw)] gombokkal kapcsolhatja az egyes hangszíneket. A gombok minden egyes megnyomásával ki/be kapcsoljuk a hangszíneket.
5. Az [EXIT] megnyomásával bezárhatja az ablakot.



Ha azt szeretné, hogy csak egy vagy két Tone szóljon egy Patch-ben, akkor kapcsolja ki a többi, és tárolja el a beállításokat a Patch-ben.

Egy-hangok megszólaltatása (Mono)

Amikor olyan Patch-et használunk, amely egy természetesen monofonikus hangszeret tartalmaz, mint például fuvola, vagy szaxofon, akkor használjuk a Mono módot.

1. A [PATCH/RHYTHM] gomb megnyomásával lépjen a Patch Play képernyőre.
2. Az [1 (Kbd Part)] gomb megnyomásával léptesse a kurzort a billentyűzet Part-ra.
3. Az [EDIT] megnyomásával lépjen a Patch Edit képernyőre.
4. Az [1(▲)] vagy [2(▼)] gombokkal válassza a „Solo/Porta” címkét. Az alábbihoz hasonló képernyő jelenik meg.



5. A ▲ vagy ▼ gombokkal léptesse a kurzort a „Mono/Poly” mezőre.
6. A VALUE kerékkel, vagy a [DEC] megnyomásával válassza a „MONO” értéket. Most már monofonikus módban játszhat.



Ha a „Mono/Poly” funkciót hozzárendeli a címezhető gombokhoz ([1] / [2]), akkor a gomb megnyomásával könnyedén válthat a mono és polifonikus módok között.

Finom hangmagasság váltások létrehozása (Portamento)

A Portamento egy olyan effekt, amely lágyan vezeti át az első megfogott hang hangmagasságát a második megfogott hang hangmagasságára. Ha a Portamento funkciót a Mono mód bekapcsolása közben alkalmazzuk, olyan hatásokat érhetünk el, mintha például a hegedűn felcsúsznánk egy hangra.

1. A [PATCH/RHYTHM] gomb megnyomásával lépjen a Patch Play képernyőre.
2. Az [1 (Kbd Part)] megnyomásával mozgassa a kurzort a billentyűzet Part-ra.
3. Az [EDIT] megnyomásával lépjen a Patch Edit képernyőre.
4. Az [1 (▲)] vagy [2 (▼)] megnyomásával válassza a „Solo/Porta” címkét. Az alábbi képernyő jelenik meg.



A [7 (Zoom Edit)] megnyomásakor a Solo Synth Zoom Edit képernyő tűnik föl, amely grafikusán jeleníti meg a fenti paramétereket, egy analóg szintet szimulálva. Ha ki akar lépni innen nyomja meg a [8 (exit)] vagy az [EXIT] gombot.

5. A ▲ vagy ▼ megnyomásával léptesse a kurzort a „Portamento Switch” mezőre.
6. A VALUE kerékkel vagy az [INC] megnyomásával válassza az „ON” értéket. Most készen áll a portamento játékra.
7. Ha meg akarja változtatni a portamento beállításokat, állítsa át a következő paramétereket a 6. lépés képernyőjénél. Portamento Mode, Portamento Type, Portamento Start, Portamento Time



Az egyes paraméterek funkciójáról az 59. oldalon olvashat.

8. Az [EXIT] megnyomásával visszaléphet a Patch Play képernyőre, és játszhat.



Ha a „Portamento” funkciót hozzárendeli a címezhető gombokhoz ([1] / [2]), akkor a gomb megnyomásával könnyedén ki/be kapcsolhatja a portamento funkciót.

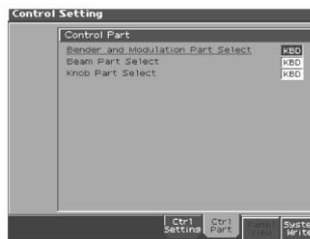
A valósídos vezérlő, vagy a D Beam vezérlő által kontrollált paraméter kiválasztása (Control Setting)

A Fantom-S lehetővé teszi, hogy egy kiválasztott paramétert rendeljünk a valósídos vezérlő potméterekhez, a címezhető kapcsolókhoz, a D Beam-hez, a Pitch Bend vagy modulációs karhoz. Ez lehetővé teszi a hang különféle módokon történő változtatását a vezérlők működtetésével.

Határozzuk meg, melyik Part-ra legyen hatással a vezérlő

Meghatározhatjuk, hogy a vezérlő működtetése a billentyűzet part-hoz, vagy a Pad Part-hoz rendelt hangszínrre legyen hatással.

1. A [PATCH/RHYTHM] gomb megnyomásával lépjen a Patch Play képernyőre.
2. Nyomja meg az [5 (Ctrl Setting)] gombot.
3. Nyomja meg a [6 (Ctrl Part)] gombot.



4. A [CURSOR] gombokkal válassza ki a paramétert.
5. A VALUE kerékkel vagy az [INC]/[DEC] gombokkal állítsa be az értéket.
6. Ha meg akarja tartani a beállításokat, nyomja meg a [8 (System Write)] gombot.
7. Ha befejezte a beállítások elvégzését, az [EXIT] megnyomásával lépjen vissza a Patch Play képernyőre.



Ha a Patch módot választottuk, akkor a vezérlő beállítások nem menthetők el minden egyes Patch-re. A Controller beállítások rendszer beállításokként mentődnek.

Bender és Modulation Part választás

Válassza ki a Pitch Bend vagy modulációs üzenetek által vezérelt Part-ot.

Érték: KBD, PAD

Beam Part választás

Válassza ki a D Beam által vezérelt Part-ot.

Érték: KBD, PAD

Potméter Part választás

Válassza ki a valósídos vezérlő potméterek által vezérelt Part-ot.

Érték: KBD, PAD

Paraméter hozzárendelése egy vezérlőhöz

A következőképpen határozhatjuk meg, hogy a vezérlő működtetésével melyik paramétert állítsuk.

1. A [PATCH/RHYTHM] gomb megnyomásával lépjen a Patch Play képernyőre.
2. Nyomja meg az [5 (Ctrl Setting)] gombot.
3. Nyomja meg az [5 (Ctrl Setting)] gombot.



4. Nyomja meg az [1 (▲)] vagy a [2 (▼)] gombot a paraméter kiválasztásához.
5. A [CURSOR] gombokkal léptesse a kurzort a paraméterre.
6. A VALUE kerékkel, vagy az [INC]/[DEC] gombokkal állítsa be az értéket.
7. Ha meg akarja tartani a beállításokat, nyomja meg a [8 (System Write)] gombot.



Ha a Patch módot választottuk, akkor a vezérlő beállítások nem menthetők el minden egyes Patch-re. A Controller beállítások rendszer beállításokként mentődnek.

8. Ha elvégezte a beállításokat, az [EXIT] megnyomásával lépjen vissza a Patch Play képernyőre.

Közvetlenül is odaugorhat különféle beállítás képernyőkre, ha lenyomva tartja a [JUMP] gombot, és működteti a következő gombokat és szabályzókat.

- A valósíds vezérlő potméterek jobb oldalán található gombot.
- A címezhető kapcsolókat.
- A D BEAM ASSIGNABLE gombot.

D Beam (Pad Trigger)

A D Beam vezérlőt is használhatjuk a Padok megszólalásának vezérlésére.



A PAD trigger beállítás minden egyes performance esetén külön kerül lementésre, a performance beállítások részeként. Ennek köszönhetően minden performance-ben az ott leginkább szükséges vezérlő beállításokat használhatjuk.



Részletesen lásd, „Paraméter hozzárendelése egy vezérlőhöz” (34. o.).

Pad Number

A D Beam által vezérelt Pad számát határozza meg.
Érték: 0-16

Pad Velocity

A D Beam vezérlővel megszólaltatott Pad hangjának hangerejét állítja.
Érték: 1-127

Pad Control Mode

Ez határozza meg, hogyan viselkedik a D Beam, ha működtetjük. A MOMENTARY módot választva, a paraméter csak addig lesz bekapcsolva, amíg a D Beam fölé helyezünk kezünket, és amint elveszünk azt, a paraméter kikapcsol. A LATCH mód esetén, a paramétert be és kikapcsoljuk minden egyes D Beam benyúlással.
Érték: MOMENTARY, LATCH

D Beam (Solo Synth)

A D Beam vezérlőt használhatjuk úgy is, mintha egy monofonikus szintit üzemeltetnénk.



Részletesen lásd, „Paraméter hozzárendelése egy vezérlőhöz” (34. o.).

HINT

A [7 (Panel View)] gomb megnyomásával a Panel View képernyő jelenik meg, amely grafikus módon mutatja a fenti paramétereket, egy analóg szintetizátort szimulálva. Az [EXIT] megnyomásával elhagyhatja ezt a képernyőt.

OSC 1/2 Waveform

A hullámformát választjuk ki vele. A **SAW** egy fűrészfog hullámforma, az **SQR** pedig egy négyszögjel.

Érték: SAW, SQR

OSC 1/2 Pulse Width

A hullámforma lüktetés szélességét állítja. A lüktetés szélesség ciklikus módosításával finom változtatásokat érhetünk el a hangszínből.

- *A Pulse Width akkor aktív, ha az OSC1/2 hullámformánál az SQR típust választjuk.*

Érték: 0-127

OSC 1/2 Coarse Tune

A hangszín hangmagasságát állítja fel és lefelé, félhangos lépésekben (+ / - 4 oktáv).

Érték: -48 - +48

OSC 1/2 Fine Tune

Finomhangolás, 1 centes lépésekben állítja a hangmagasságot (+ / - 50 cent).

Érték: -50 - +50

OSC 1/2 Level

Az OSC2 hangerejét állítja.

Érték: 0-127

OSC Sync Switch

A kapcsoló bekapcsolásával harmonikusokban dús, komplex hangzást érhetünk el. Ez különösen akkor hatásos, ha az OSC1 hangmagassága magasabb, mint az OSC2-é.

Érték: OFF, ON

Filter Type

A szűrő típusát választhatjuk ki vele.

OFF: Nem használunk szűrőt.

LPF: Mély áteresztő szűrő. Ez redukálja a vágási frekvencia (Cutoff Frequency) feletti összes frekvencia hangerejét, hogy tompább, magasban szegényebb hangzást kapjunk. Ez a szintiknél használt legközönségesebb szűrő.

BPF: Sáv áteresztő szűrő. Ez csak a vágási frekvencia tartományában található frekvenciákat hagyja meg, a többi kivágja. Ez egyedi hangzások létrehozásának hasznos.

HPF: Magas áteresztő szűrő. Ez kivágja a vágási frekvencia tartománya alatti frekvenciákat. Percussive hangzások létrehozására alkalmas, kiemelve a magasabb tartományokat.

PKG: „Peaking” szűrő. Kiemeli a vágási frekvencia tartományába eső frekvenciákat. Például wah-wah effektet kreálhatunk vele, ha az egyik LFO-t a vágási frekvencia ciklikus változtatására alkalmazzuk.

Cutoff

Azt a frekvenciát választja ki, amelyen a szűrő elkezd kifejteni hatását a hullámforma frekvencia komponenseire.

Érték: 0-127

Resonance

Kiemeli a hang vágási frekvencia tartományába eső részét, karaktert adva a hangnak. Túl nagy érték beállítása oszcilláláshoz vezet, így a hang torzítani fog.

Érték: 0-127

Level

A hangerőt állítja.

Érték: 0-127

Chorus Send Level

A kórus effektre küldendő jelszintet állítja.

Érték: 0-127

Reverb Send Level

A zengető effektre küldendő jelszintet állítja.

Érték: 0-127

LFO Rate

Az LFO moduláció sebességét állítja.

Érték: 0-127

LFO Osc1 Pitch Depth

Azt a mértéket határozza meg, amellyel az LFO moduláltatja az OSC1 hangmagasságát.

Érték: -63 - +63

LFO Osc 2 Pitch Depth

Azt a mértéket határozza meg, amellyel az LFO moduláltatja az OSC2 hangmagasságát.

Érték: -63 - +63

LFO Osc1 Pulse Width Depth

Azt a mértéket határozza meg, amellyel az LFO moduláltatja az OSC1 lüktetés szélességét.

- *A Pulse Width akkor aktív, ha az OSC1/2 hullámformánál az SQR típust választjuk.*

Érték: -63 - +63

LFO Osc2 Pulse Width Depth

Azt a mértéket határozza meg, amellyel az LFO moduláltatja az OSC2 lüktetés szélességét.

- *A Pulse Width akkor aktív, ha az OSC1/2 hullámformánál az SQR típust választjuk.*

Érték: -63 - +63

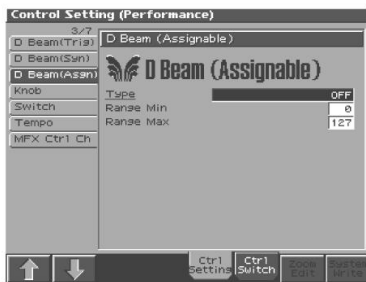
Range (Solo Synth Range)


A szóló szint hangmagasságának változási tartományát állítja.

Érték: 2 OCTAVES, 4 OCTAVES, 8 OCTAVES

D Beam (Címezhető)

Különböző funkciókat rendelve a D Beam vezérlőhöz, különböző effekteket alkalmazhatunk a hangra valós időben, játék közben.




 Részletesen lásd, „Paraméter hozzárendelése egy vezérlőhöz” (34. o.).

Assignable Type

A D Beam által vezérelt funkciót határozza meg.

Érték

CC01-31, 33-95: 1-31, 33-95 vezérlő számok

 A Control Change üzenetekről bővebben, lásd „MIDI Implementációs táblázat” (Paraméter List kiadvány).

- Bend Up:** Félhangos lépésekben emeli a hangmagasságot (4 oktáv magasságig).
- Bend Down:** Félhangos lépésekben lefelé nyújtja a hangmagasságot (4 oktáv mélységig).
- Start/Stop:** Indítja/leállítja a szekvenszert.
- TAP tempo:** A tempót aszerint állítja, hogy milyen intervallumként mozgadjuk kezünket a D Beam fölött.
- Arp Grid:** Arpeggio felbontás.
- Arp Duration:** Arpeggio időtartam.
- Arp Motif:** Arpeggio motívum.
- Arp Oct Up:** Az Arpeggio oktáv lépésekben szólal meg felfelé lépve (max 3 oktáv).
- Arp Oct Down:** Az Arpeggio oktáv lépésekben szólal meg lefelé lépve (max 3 oktáv).

Range Min (D Beam alsó tartomány)

A D Beam controller működési tartományának alsó határát állítja.

Érték: 0-127


Range Max (D Beam alsó tartomány)

A D Beam controller működési tartományának felső határát állítja.

Érték: 0-127

Potméter



 Részletesen lásd, „Paraméter hozzárendelése egy vezérlőhöz” (34. o.).



A potméter paraméterek csak akkor érvényesek, ha a REALTIME CONTROL gomb „ASSIGNABLE” értékre van állítva.


Knob Assign 1-4

(Valós idejű vezérlő potméter hozzárendelés 1-4)

A potméterek által vezérelt funkciót határozza meg.

Érték


CC01-31, 33-95: 1-30, 33-95 vezérlő számok


 A Control Change üzenetekről bővebben, lásd „MIDI Implementációs táblázat” (Paraméter List kiadvány).

- Pitch Bend:** Hangmagasság hajlítás
- Aftertouch:** Aftertouch
- Arp Style:** Arpeggio stílus
- Arp Grid:** Arpeggio felbontás
- Arp Duration:** Arpeggio időtartam.
- Arp Motif:** Arpeggio motívum.
- Chord Form:** Akkord formula
- Master Level:** Az egész Fantom-S hangereje

Kapcsoló



 Részletesen lásd, „Paraméter hozzárendelése egy vezérlőhöz” (34. o.).

 A címezhető kapcsolók csak akkor érvényesek, amikor a billentyűzet Part van kiválasztva.

Switch 1/2 (Címezhető kapcsoló 1-2)

Az [1] / [2] gombok által vezérelt funkciót adhatjuk meg itt.

Érték

Transpose Down: Lefelé transzponálja a billentyűzet félhangos lépésekben (5 félhanggal lejjebb)

Transpose Up: Felfelé transzponálja a billentyűzet félhangos lépésekben (5 félhanggal feljebb)

Tap Tempo: A tempót a gomb nyomogatásának ritmusa szerint állítja be.

Mono/Poly: A Patch polifonikus (POLY), vagy monofonikus (MONO) játszhatósága között válthatunk.

Portamento:

Hold: Kitarított játék ki/be

MFx1-3 Sw: Multi-effekt 1-3 kapcsoló

Chorus Sw: Kórus kapcsoló

Reverb Sw: Zengető kapcsoló

Mastering Sw: Mastering kapcsoló

Loop: Loop lejátszás ki/be

Rhythm Start/Stop: Ritmus Pattern lejátszás ki/be

Ütős hangszerek megszólaltatása

Patch módban percussion (ütős) hangszereket szólaltathat meg a billentyűzetről, vagy a padokról, ha egy ritmus szettet választ. Mivel az egyes billentyűkhöz és padokhoz rendel ütős hangszer hangja ritmus szettenként változik, így nagyon sokféle ütős hangszert megszólaltathatunk.

Ritmus szett választása

A Fantom-S négy ritmus szett csoporttal rendelkezik, köztük a User Group, a Preset Group és a GM Group, ahol is 32 szett található a User csoportban, 32 a Preset-ben és 9 a GM csoportban. Ritmus szettek a memória kártyára is menthetők. Lehetőségeinket pedig még tovább bővíthetjük négy SRX szériás bővítő panel beillesztésével, melyek szintén különböző számú ritmus szettet tartalmaznak.

USER

Ez a csoport a Fantom-S-ben felülírható. Az általunk készített ritmus szettek itt tárolhatók. A Fantom-S gyárilag 32 User ritmus szettet tartalmaz.

PRST (Preset)

Ez a csoport a Fantom-S-ben nem írható felül. Azonban módosíthatjuk az éppen kiválasztott ritmus szett beállításait, majd a módosított szettet lementhetjük a User memóriába. A Fantom-S 32 Preset ritmus szettet tartalmaz.

CARD (memória kártya)

Ez a csoport lehetővé teszi a hátlapon található kártya nyílásba behelyezett memória kártyára lementett ritmus szettek használatát. Mivel ez a csoport is írható, ezért használhatjuk saját ritmus szettjeink tárolására.

GM (GM2)

Ez egy belső ritmus szett csoport, mely kompatibilis a Generál MIDI 2 szabvánnyal, mely egy MIDI funkció-jellemző rendszer, ami arra szolgál, hogy áthidalja a különböző típusú és gyártmányú készülékek közti különbségeket; ezek a ritmus szettek nem írhatók felül. Továbbá, az ebből a csoportból kiválasztott ritmus szettek beállításai nem is módosíthatók. A Fantom-S 9 GM2 Preset ritmus szettet tartalmaz.

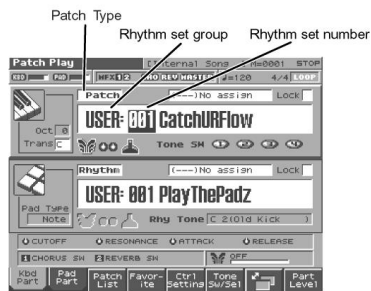
XP-A-D (Az EXP A-D helyekre installált Hullámforma bővítő panelek)

Ezek a csoportok az EXP-A-D panelhelyekre installált bővítő panelek ritmus szettjeinek elérését teszik lehetővé. Ezek a ritmus szettek nem felülírhatók. Azonban az éppen kiválasztott ritmus szett beállításait módosíthatjuk és elmenthetjük azokat a User memóriába vagy memória kártyára. A panelen található ritmus szettek száma függ a behelyezett bővítő paneltől.



Az XP-A-D ritmus szettek csak akkor választhatók, ha behelyeztünk SRX szériás Hullámforma bővítő panelt a megfelelő helyre.

1. A [PATCH/RHYTHM] gomb megnyomásával lépjen a Patch Play képernyőre.
2. Az [1 (Kbd Part)] vagy [2 (Pad Part)] gomb megnyomásával válassza a billentyűzet vagy a pad Part-ot.



- Győződjön meg róla, hogy a Patch Type paraméter „Rhythm” értékre legyen állítva. Ha ez „Patch”-en áll, a CURSOR gombokkal lépjen a kapcsolóra és a VALUE kerékkal, vagy az [INC] gomb megnyomásával válassza a „Rhythm” értéket.

3. A ◀ megnyomásával léptesse a kurzort a ritmus szett csoportra.
4. A VALUE kerékkal, vagy az [INC]/[DEC] gombokkal válassza ki a kívánt csoportot.
USER: Felhasználói
PRST: Preset (gyári)
CARD: Memória kártya
GM: Generál MIDI (GM2)
XP A-D: Hullámforma bővítő panel az EXP A-D helyeken
5. A ▶ megnyomásával léptesse a kurzort a ritmus szett számára.
6. A VALUE kerék forgatásával, vagy az [INC] / [DEC] gombokkal válasszon egy ritmus szett számot.
7. Ha a Pad Part-ra választott ritmus szettet, akkor a padokon játszva, ha pedig a billentyűzet Part-ra választott ritmus szettet, akkor a billentyűzeten játszva próbálja ki a szettet.

HINT

A kedvenc ritmus szettjeit pontosan ugyanúgy választhatja ki, mint a Patch-ek esetében. Részletesen lásd, „Kedvenc Patch-ek választása (Favorite Sound)” (28. o.).

Ritmus szettek megszólaltatása

1. A [PATCH/RHYTHM] gomb megnyomásával lépjen a Patch Play képernyőre, majd nyomja meg a [7] gombot.

A Patch Play képernyő átvált.

2. Az [1 (Kbd Part)] vagy [2 (Pad Part)] megnyomásával válassza ki a Part-ot. Válassza ki a használni kívánt ritmus szettet.
3. Egy ütős hangszer megszólaltatásához üssön le egy padot, vagy egy billentyűt.
A ritmus szett neve alatt a kijelzőn megjelenik a lefoglalt hang neve, és az ehhez a hanghoz tartozó percussion hangszer neve is.



Note name
Rhythm tone name

Patch létrehozása

A Fantom-S-en a beállítások nagyon széles skálája áll rendelkezésünkre. Minden állítható dolgot egy-egy **paraméternek** nevezünk. Amikor megváltoztatjuk a paraméter értékeit, akkor úgynevezett **szerkesztést (Edit)** végzünk. Ebben a fejezetben magyarázzuk a Patch-ek készítésekor használt műveleteket, és a Patch paraméterek funkcióit.

Hogyan végezzük el a Patch beállításokat

Induljunk ki egy már létező Patch-ből, és azt szerkesztve hozzunk létre egy új Patch-et. Mivel egy Patch összesen négy hangszínt (Tone) kombinációjából állhat össze, ezért szerkesztés előtt érdemes meghallgatni, hogyan szólnak külön az egyes hangszínek.

Négy tipp a Patch szerkesztéshez

- **Válasszon egy olyan Patch-et, ami hasonlít a létrehozni kívánt Patch-hez (27. o.)**

Elég nehéz létrehozni a kívánt Patch-et, ha csak úgy véletlenszerűen kiválasztunk egy Patch-et és azt akarjuk szerkeszteni. Érdemes olyan Patch-ből kiindulni, amely hasonlít elképzeléseinkhez.

- **Döntse el melyik hangszínek (Tones) szóljanak (32. o.)**

Patch létrehozásakor fontos eldönteni, melyik hangszíneket akarjuk használni. A Patch Edit képernyőn a Tone Switch 1-4 kapcsolókkal határozhatja meg, melyik Tone szóljon a négy közül és melyik ne. Fontos továbbá, hogy kikapcsoljuk a nemkívánatos hangszíneket, egyrészt, hogy ne zavarjanak bele a hangzásba, másrészt ne fogyasszák a polifóniát.

- **Ellenőrizze a Structure beállítást (46. o.)**

A fontos Structure (felépítés) paraméter határozza meg, hogyan kombinálódnak a négy Tone. Mielőtt új hangszínt választana győződjön meg róla, hogyan hat egymásra a jelenlegi négy hangszín.

- **Kapcsolja ki az effekteket (175. o.)**

Mivel a Fantom-S effektjei alapvetően beleszólnak a hangzásba, kapcsolja ki az effekteket és úgy hallgassa meg a hangot, hogy jobban fel tudja becsülni a szükséges változtatásokat. Mivel ekkor a sound eredeti hangját fogja hallani, változtatásai is jobban hallhatókká válnak. Néha csupán az effekt beállítások megváltoztatásával is megtalálhatja a keresett hangzást.

1. A [PATCH/RHYTHM] gomb megnyomásával lépjen a Patch Play képernyőre, majd válassza ki a Part-ot (billentyűzet vagy pad), végül válassza ki a szerkeszteni kívánt Patch-et (27. o.).



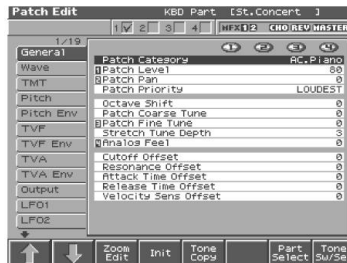
A GM2 csoport Patch-ei nem szerkeszthetők.



Ha az alapoktól akarja kezdeni a Patch-ei létrehozását, ahelyett, hogy az előre elkészített Patch-ekből indulna ki, akkor hajtsa végre az **Initialize (inicializálás)** műveletet (40. o.).

2. **Nyomja meg az [EDIT] gombot.**

A Patch Edit (szerkesztés) képernyő megjelenik.



3. A paraméterek több szerkesztési csoportba vannak rendezve. Az [1] vagy [2] gombok megnyomásával válassza ki azt a címkét, amely a szerkeszteni kívánt paramétert tartalmazza.

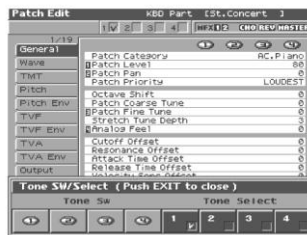


A paraméterek csoportosításáról részletesen a "Parameter List" listában olvashat.

- A szerkeszteni kívánt Part kiválasztásához: Nyomja meg a [7 (Part Select)] gombot.

4. A ^ vagy v gombokkal léptesse a kurzort a módosítani kívánt paraméterre.

5. A [8 (Tone Sw/Sel)] gomb megnyomásával, válassza ki a szerkesztésre szánt hangszínt. A Tone Sw ablak megjelenik.



Az [5 (Tone Select)]-[8 (Tone Select)] gombok bármelyikének megnyomásával válassza ki a szerkeszteni kívánt hangszínt.

- **Ha egyszerre több hangszín azonos paraméterek szeretné egyszerre szerkeszteni:**

Egyszerre nyomjon meg kettő, vagy több gombot az [5]-[8] gombok közül. Ha egy hangszín ki van választva, akkor az ki lesz pipálva a kijelzőn.

- **A hangszín ki/be kapcsolásához:**

Az [1 (Tone Sw)] - [4 (Tone Sw)] gombok megnyomásával kapcsolhatja ki/be a hozzájuk tartozó hangszíneket.

- A < vagy > megnyomásával is választhat hangszínt.

6. Ha végzett, nyomja meg az [EXIT]-et.

7. A VALUE kerékkel, vagy az [INC]/[DEC] gombokkal válasszon értéket.

Ha több hangszínt választott, akkor a szerkesztéssel ugyanolyan mértékben fogja módosítani az összes választott hangszín paraméter értékét.

8. A Patch befejezéséhez ismételje meg az 5-7 lépéseket.

9. Ha menteni kívánja a változtatásokat, nyomja meg a [WRITE] gombot a Save művelet végrehajtásához (42. o.). Ha nem akarja menteni, az [EXIT] megnyomásával lépjen vissza a Patch Play képernyőre.

Ha mentés nélkül lép vissza a Patch Play képernyőre, egy "*" fog megjelenni a Patch számanak bal oldalán, jelezve, hogy a Patch beállításait megváltoztattuk.



Ha kikapcsolja a hangszert, vagy egy másik Patch-et választ, miközben a "*" jelzés ott van, a szerkesztett beállítások elvesznek.

Szerkesztés egy grafikus kijelzőn (Zoom Edit)

Szerkeszthetünk úgy is, hogy közben grafikusan megjelenítjük a leggyakrabban használt fontos paramétereket a kijelzőn.

A Zoom Edit a következő paraméterek szerkesztését teszi lehetővé:

Paraméter	oldal	Paraméter	oldal
Pitch Envelope	50.o.	TVA Envelope	54.o.
TVF	50.o.	Structure Type	46.o.
TVF Envelope	52.o.	LFO 1/2	56.o.
TVA Envelope	54.o.		

1. A [PATCH/RHYTHM] gomb megnyomásával lépjen a Patch Play képernyőre, majd válassza ki a Part-ot és a szerkesztésre szánt Patch-et.
2. Nyomja meg az [EDIT] gombot, majd a [3 (Zoom Edit)]-et.

A Zoom Edit képernyő megjelenik.



3. A paraméterek több szerkesztési csoportba vannak szervezve. AZ [1]-[4] gombok megnyomásával válassza ki a szerkesztési kívánt paraméternek megfelelő címkét.
 - A szerkesztésre szánt paraméter váltásához: Nyomja meg a [6] gombot
 - Ha egy másik Part-ra akar átváltani: Nyomja meg a [7 (Part Select)] gombot
 - Ha Tone-t akar választani vagy ki/be kapcsolni: Nyomja meg a [8 (Tone Sw/Sel)] gombot.
4. A [CURSOR] gombokkal léptesse a kurzort a szerkesztési kívánt paraméterre. A valósíds vezérlő potméterekkel is állíthatja az értéket.
5. A VALUE kerékkel, vagy az [INC]/[DEC] gombokkal módosítsa az értéket.
6. Ha végzett, nyomja meg az [EXIT]-et.

Patch beállítások inicializálása (Init)

Az "Inicializálás" azt jelenti, egy éppen kiválasztott hang beállításainak visszaállítása a gyári, standard értékeire.



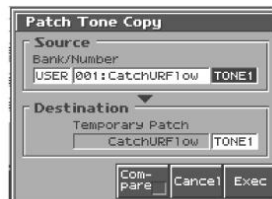
Az Inicializálás művelet csak az aktuálisan kiválasztott hangra lesz hatással; a User memóriában tárolt hangok nem változnak. Ha a Fantom-S összes beállítását vissza szeretné állítani a gyári értékekre, hajtsa végre a Factory Reset műveletet (196. o.).

1. A [PATCH/RHYTHM] gomb megnyomásával lépjen a Patch Play képernyőre, majd válasszon Part-ot, és az inicializálni kívánt Patch-et (27. o.).
2. Nyomja meg az [EDIT] gombot.
3. Nyomja meg a [4 (Init)] gombot. Egy megjelenő üzenet kéri a jóváhagyást.
4. Nyomja meg a [8 (Exec)] gombot. Az inicializálás végrehajtásra kerül, majd visszalépünk a Patch Edit képernyőre. Ha ki szeretne lépni nyomja meg a [7 (Cancel)] gombot.

Patch (Tone) beállítások másolása (Copy)

Ezzel a művelettel bármelyik kívánt Patch beállításait átmásolhatja az éppen kiválasztott Patch-be. Ezzel gyorsabb és könnyebb teheti a szerkesztés műveletét.

1. A [PATCH/RHYTHM] gomb megnyomásával lépjen a Patch Play képernyőre, majd válassza ki a szerkesztési kívánt Part-ot (billentyűzet vagy Pad Part), valamint a másolási cél Patch-et (27. o.).
2. Nyomja meg az [EDIT] gombot.
3. Nyomja meg az [5 (Tone Copy)] gombot. A Patch Copy ablak megjelenik.



4. Lépjen a kurzorral a "Source" (másolási forrás) mező bank, szám és Patch/Tone helyére.
5. A VALUE kerékkel vagy az [INC]/[DEC] gombokkal végezze el a beállítást.
6. Ezután a kurzorral lépjen a "Destination" (másolási cél) mező Patch/number helyére. A VALUE kerékkel vagy az [INC]/[DEC] gombokkal végezze el a beállítást.
8. Nyomja meg a [8 (Exec)] gombot. Egy üzenet a jóváhagyását kéri.
9. A végrehajtáshoz nyomja meg a [8 (Exec)]-et. A kilépéshez nyomja meg a [7 (Cancel)] gombot.

Az összehasonlító funkció (Compare)

A Patch Effekt Másolás és a Patch Tone Másolás műveletekre használhatja az összehasonlítás funkciót. A másolási forrás Patch megszólaltatásához, a [6 (Compare)] gomb megnyomásával helyezzen el egy pipát. Most már a billentyűzetten, vagy a padokon megszólaltathatja a másolási forrás Patch-et.



A Compare funkcióval meghallgatott Patch előfordulhat, hogy egy kicsit másképp szól, mint a normálisan megszólaltatott Patch.

Mire ügyeljünk one-shot hullámforma választásakor

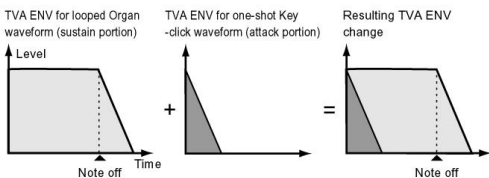
A Fantom-S hangjai komplex PCM hullámformákon alapulnak, és ha olyan beállításokat próbálunk elvégezni, melyek ellenkeznek az eredeti hullámformával, akkor az eredmény az elvártaktól eltérően alakulhat.

A Fantom-S belső hullámformái a következő két csoportba tartoznak.

One-Shot: Ezek a hullámformák rövid lecsengésű hangokat tartalmaznak. A one-shot hullámforma felveszi a hang kezdeti emelkedését és esését. A Fantom-S egyes one-shot hullámformái olyanok, melyek önmagukban is komplettek, ilyenek például a percussion hangszer hangok. A hangszer azonban tartalmaz olyan one-shot hullámformákat is, melyek más hangok alkotórészei. Ezek lehetnek például hang felfutás összetevők, mint például a zongora kalapácshang, vagy a gitár bund zaj.

Loop-olt: Ezek a hullámformák hosszú lecsengésű, és kitarított hangokat tartalmaznak. A Loop hullámformák ismételve játsszák le (loop) a hullámforma egy adott részét, miután a hang elért egy relatíve állandó állapotot. A Fantom-S loop hullámformái tartalmazzák még más hangok összetevőit is, mint például zongorahúr rezonáns hullámzásokat, vagy a rézfúvós hangszerek "cső" hangzását.

A következő ábra egy példát mutat, olyan hangra (elektromos orgona), amelyben kombinálva jelennek meg a one-shot és loop hullámformák.

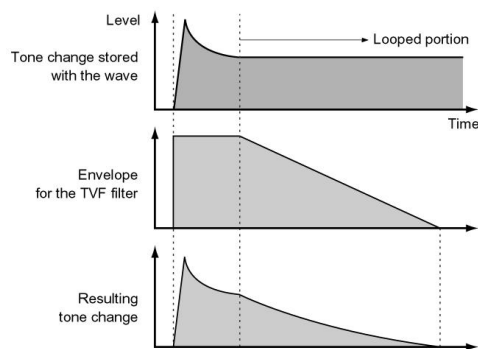


Mire ügyeljünk one-shot hullámforma használatakor

One-shot hullámformát nem lehet a burkológörbe (Envelope) segítségével módosítani, hogy a lecsengése hosszabb legyen, mint az eredeti hullámformáé, vagy nem lehet azt hosszan kitarított hanggá alakítani. Ha ilyen burkológörbét akarnánk állítani, akkor a hang egy olyan részét próbálnánk meg formálni, amely egyszerűen nem is létezik, így a burkológöbének semmilyen hatása nem lesz.

Mire ügyeljünk loop hullámforma használatakor

Sok akusztikus hangszernél, mint a zongora és a szaxofon, egészen extrém hangszínváltozások jelentkeznek minden egyes játszott hang legelső pillanataiban. Ez a kezdeti felfutás az, ami meghatározza a legtöbb hangszer karakterét. Ilyen hullámformáknál, a legjobb, ha a hullámforma felfutás részének komplex tonális változását úgy használjuk, ahogy az van, és a burkológörbével csak a lecsengés porciót változtatjuk. Ha megpróbáljuk a burkológörbével a felfutás részt is módosítani, az eredeti hullámforma karakterisztikája igencsak megváltozhat, és nem tudjuk elérni a kívánt hangzást.



Az elkészített Patch-ek elmentése (Write)

A hang beállításokon végzett változtatások átmenetiek, és elvesznek, amint egy másik Patch-et választunk, vagy kikapcsoljuk a hangszert. Ha meg akarja tartani a módosított hangzást, akkor le kell mentenie azt a leső USER csoportba (User memória).

Ha szerkesztettünk egy Patch-et, egy "*" jelenik meg a Patch száma mellett a Patch Play képernyőn.

NOTE A mentés végrehajtásakor a mentési célhelyen korábban megtalálható adatok elvesznek.

1. Győződjön meg róla, hogy a menteni kívánt Patch van kiválasztva.
2. Nyomja meg a [WRITE] gombot.
A Write menü megjelenik.



3. Nyomja meg a [2 (Patch/Rhythm)] gombot.

- Használhatja a ▲ vagy ▼ kurzort is a "Patch/Rhythm" kiválasztására, majd nyomja meg az [ENTER]-t.

A Patch Write képernyő megjelenik.



4. Nevezze el a Patch-et.

- [1 (Change Type)]: a karakter típusát választjuk ki vele. A gomb minden egyes megnyomásával váltunk a nagybetűs (A), kisbetűs (a) és a számok és szimbólumok (0) karakter típusok között.
- [2 (Delete)]: Törli a kurzor helyén található karaktert, és előre húzza a hátralévő karaktereket.
- [3 (Insert)]: Szóközt illeszt be a kurzor helyére.
- ▲ vagy ▼: Mozgatják a kurzort.
- [VALUE] kerék, [INC][DEC]: Karakter választanak.
- Ha mégsem ad nevet, nyomja meg a [7 (Cancel)] gombot.
- Használhatja a padokat is a karakterek meghatározására (25. o.).

5. Ha megadta a nevet, nyomja meg a [8 (Write)] gombot.

A megjelenő képernyőn kiválaszthatja a mentési célhely Patch-et.

6. A VALUE kerékkel, az [INC][DEC] gombokkal, vagy a [2(▲)][3(▼)] gombokkal válassza ki a mentési célhely Patch-et.

A mentési célhely lehet a Fantom-S belső User helye (User), vagy memória kártya is (Card).

HINT A [6 (Compare)] megnyomásával ellenőrizheti a mentési cél Patch-et (Összehasonlítás funkció).

7. Nyomja meg a [8 (Write)] gombot.
A megjelenő üzenet a jóváhagyását kéri.

NOTE Adatmentés közben soha ne kapcsolja ki a Fantom-S-t.

8. A mentés végrehajtásához nyomja meg a [8 (Exec)] gombot.

- A műveletből való kilépéshez nyomjon [7 (Cancel)]-t.

A mentési cél Patch meghallgatása (Compare)

Az új Patch mentése előtt meghallgathatja a mentési célhelyen jelenleg található Patch-et, hogy meggyőződjék róla, biztosan nem gond, ha felülírja azt. Ez segíthet a fontos Patch-ek véletlenszerű felülírásának megakadályozásában.

1. Kövesse a bal oldali hasábon található műveletsort a 6. lépésig a mentési célhely kiválasztása érdekében.
2. A [6 (Compare)] megnyomásával helyezze el a pipát (✓).



3. A billentyűzeten vagy padokon szólaltassa meg a mentési cél Patch-et, hogy biztosan felülírhatja-e.

NOTE A Compare funkcióval meghallgatott Patch előfordulhat, hogy egy kicsit másképp szól, mint a normálisan megszólaltatott Patch.

4. Ha meg szeretné változtatni a mentési célhelyet, a ▲ vagy ▼ gombbal megteheti azt.
5. Nyomja meg a [8 (Write)] gombot.
A megjelenő üzenet a jóváhagyását kéri.
6. A mentés végrehajtásához nyomja meg a [8 (Exec)] gombot.

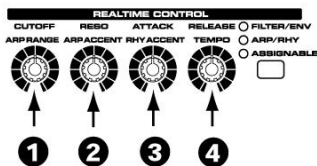
Patch paraméterek funkciói

Ebben a fejezetben a különböző Patch paraméterek funkcióit, valamint a paraméterek összetevőit magyarázzuk.

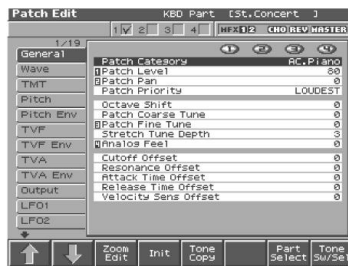


A csillaggal "H" jelölt paraméterek vezérelhetők bizonyos MIDI üzenetekkel (Matrix Control). A Control képernyőn található beállítások határozzák meg a paraméterek vezérlését (61. o.).

Ha egy számot lát a paraméter neve mellett (∅, •, +, ≠), akkor az adott számú valósidős vezérlő potméter használhatja a paraméter szabályozására. Amikor belépünk a Patch Edit képernyőre, a valósidős vezérlő potméterek jobb oldalán található indikátor kialszik, és a potmétereket használhatjuk a Patch vagy ritmus szett paramétereinek szerkesztésére. Ha újra megnyomja a potméterek jobb oldalán található gombot, az indikátor kigyullad és a potik az eredeti funkciójukat látják el. A Patch Edit képernyő elhagyásakor az indikátor automatikusan visszaáll előző állapotába.



Az egész Patch-re közös beállítások (General)



Részletesen lásd, "Hogyan végezzük el a Patch beállításokat" (39. o.).

Patch Category

A Patch kategóriát adhatjuk meg vele. Ezzel határozzuk meg továbbá a Phrase Preview alkalmazásakor megszólaló frázis típusát is.



A lehetséges kategória neveket lásd a 30. oldalon.

Patch Level ∅

A Patch hangerejét határozza meg.
Érték: 0-127

Patch Pan •

A Patch panorámáját határozza meg. Az "L64" teljesen balra, a "C" a középpállítás, a "63R" pedig a teljesen jobbra panorámázás.

Érték: L64-0-63R

Patch Priority

Ez határozza meg a hangok kezelését a maximális polifónia (64 hang) elérésekor.

Érték

LAST: A legutóljára játszott hangok élveznek prioritást, és a korábban játszott hangok (az elsőtől kezdve) kerülnek kikapcsolásra.

LOUDEST: A lehangosabb hangok élveznek prioritást, és a már hallható, leghalkabb hangok kerülnek kiiktatásra.

Octave Shift

A Patch hangjának hangmagasságát állítja oktáv-lépésekben (+ / - 3 oktáv).

Érték: -3 - +3

Patch Coarse Tune H

A Patch hangjának hangmagasságát állítja félhangos lépésekben (+ / - 4 oktáv).

Érték: -48 - +48

Patch Fine Tune +

A Patch hangjának hangmagasságát állítja 1-centes lépésekben (+ / - 50 cent).

Érték: -50 - +50



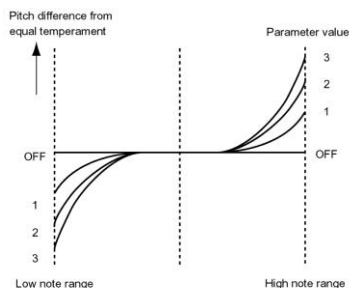
Egy cent = 1/100-ad félhang.

Stretch Tune Depth

Ez a beállítás lehetővé teszi a "Széthúzott hangolás" alkalmazását a Patch-re. (A Stretch Tuning egy olyan rendszer, amellyel általában az akusztikus zongorákat hangolják, ahol is a mély hangok kissé alacsonyabbak, a magas hangok pedig kissé magasabbak, mint amit a matematika arányszámok egyébként diktálnának.) Az "OFF" értéket választva a Patch hangolása egyenletesen temperált lesz. A "3" érték választásával nagyobb különbséget érhetünk el a mély és a magas tartományok hangmagasságában.

Érték: OFF, 1-3

A következő grafikon mutatja az egyenletes temperáltsághoz képest a hangmagasság változást a mély és magas tartományban. Ennek a beállításnak egészen finom hatása lesz a megszólaló akkordok rezonanciájára.



Analog feel (analóg érzet mértéke) ≠

A Patch-re alkalmazásra kerülő $1/f$ moduláció mértékét határozza meg. (Az $1/f$ moduláció egy kellemes, természetesen keletkező moduláció hullámszám, amely például egy csobogó patak, vagy egy sűvítő szél hangjának alapeleme.) Ennek az " $1/f$ modulációnak" a hozzáadásával szimulálhatjuk az analóg szintetizátorok természetes instabilitású karakterisztikáját.

Érték: 0-127

Cutoff Offset

A Cutoff Frequency Offset (vágási frekvencia ofszt) a Patch egészének vágási frekvenciáját eltolja, miközben megtartja az egyes Tone-okban beállított vágási frekvencia értékek közti relatív különbséget (51. o.).

Tartomány: -63 - +63



Ez az érték hozzáadódik a Tone vágási frekvencia értékéhez, így ha bármelyik Tone vágási frekvencia értéke már "127"-re van állítva, a pozitív értékek nem hoznak semmiféle változást.

Resonance Offset

A Resonance Offset (rezonancia ofszt) a Patch egészének rezonanciáját eltolja, miközben megtartja az egyes Tone-okban beállított rezonancia értékek közti relatív különbséget (51. o.).

Tartomány: -63 - +63

- **Rezonancia:** kiemeli a vágási frekvencia régiójában található felharmonikusokat, karaktert adva a hangnak.



Ez az érték hozzáadódik a Tone rezonancia értékéhez, így ha bármelyik Tone rezonancia értéke már "127"-re van állítva, a pozitív értékek nem hoznak semmiféle változást.

Attack Time Offset

Az Attack Time Offset (felfutási idő ofszt) a Patch egészének felfutási idejét eltolja, miközben megtartja az egyes Tone-okban beállított felfutási idő értékek közti relatív különbséget (52. o.).

Tartomány: -63 - +63

- **Attack Time:** A billentyű lenyomásától, vagyis a hang megszólalásától számított azon idő, amely alatt a hang eléri maximális hangerejét.



Ez az érték hozzáadódik a Tone felfutási idő értékéhez, így ha bármelyik Tone felfutási idő értéke már "127"-re van állítva, a pozitív értékek nem hoznak semmiféle változást.

Release Time Offset

A Release Time Offset (lecsengési idő ofszt) a Patch egészének lecsengési idejét eltolja, miközben megtartja az egyes Tone-okban beállított lecsengési idő értékek közti relatív különbséget (52. o.).

Tartomány: -63 - +63

- **Release Time:** A billentyű felengedésétől számított azon idő, amely alatt a hang elhal és már nem hallható.



Ez az érték hozzáadódik a Tone lecsengési idő értékéhez, így ha bármelyik Tone lecsengési idő értéke már "127"-re van állítva, a pozitív értékek nem hoznak semmiféle változást.

Velocity Sens Offset

A Velocity Sensitivity Offset eltolja az egész Patch billentés érzékenységet, megtartva az egyes Tone-okban, az alábbi paraméterekben beállított billentés érzékenységek relatív különbségeit. Cutoff V-Sens paraméter (51. o.)
Level V-Sens paraméter (53. o.)

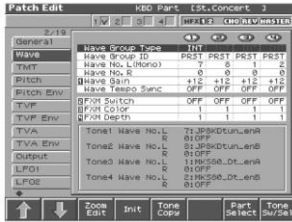
Tartomány: -63 - +63

- **Velocity:** A billentyű lenyomásának erőssége.



Ez az érték hozzáadódik a Tone billentés érzékenység értékéhez, így ha bármelyik Tone billentés érzékenység értéke már "127"-re van állítva, a pozitív értékek nem hoznak semmiféle változást.

Hullámformák módosítása (Wave)



Részletesen lásd, „Hogyan végezzük el a Patch beállításokat” (39. o.).

Wave Group

A hangszín alapját képező hullámforma csoportját határozza meg.

Érték

INT: A belső memóriában tárolt hullámformák.

EXP: Az EXP helyek installált Hullámforma bővítő panelen (SRX széria) tárolt hullámforma.

SAMP: Sample (minta) hullámformák.

MSAMP: Multisample hullámformák.



Nem választhatjuk a Hullámforma bővítő panel csoportot, ha nincs behelyezve az adott Expansion Board.

Wave Bank

A hullámforma bankot választhatjuk ki vele.

Érték

Ha a Wave Group EXP:

A-D

Ha a Wave Group SAMP:

PRST, USER, CARD

Ha a Wave Group MSAM:

USER, CARD

Wave No. L (Mono)

Wave No. R

A hangszín alap hullámformáját választja ki. A Hullámforma számmal (Wave No) együtt a hullámforma neve is megjelenik a kijelző alsó részén.

Mono módban csak a bal oldalt (L) határozzuk meg. Sztereó módban a jobb oldalt (R) is megadjuk.

- Amikor egy sztereó multisamplere-t használunk, akkor ugyanazt a számot adjuk meg az L és az R oldalra.

Érték: ---, 1-1228 (a felső határ a hullámforma csoporttól függ.)

Wave Gain δ

A hullámforma gain (erősítés) értékét állítja. Az érték 6 decibeles lépésekben változik – egy 6 dB-s növelés megduplázza a hullámforma erősítését. Ha a Booster használatával be akarja torzítani a hullámforma hangját, állítsa ezt a paramétert a maximum értékre (47. o.).

Érték: -6, 0, +6, +12

Wave Tempo Sync

Ha egy frázis loopot tempóra akar szinkronizálni, állítsa ezt a paramétert „ON”-ra. Ez csak akkor érvényes, ha behelyeztünk egy külön megvásárolható hullámforma bővítő panelt, és ha olyan hullámformát választunk mintaként a hangszínhez, amely mutat egy tempót (BPM).

Érték: OFF, ON



- Ha egy hullámforma bővítő panelen található hullámformát választunk a Tone számára, a Wave Tempo Sync paraméter bekapcsolásával (ON), a hangmagassággal kapcsolatos beállítások (49. o.) és az FXM-mel kapcsolatos beállítások (45. o.) le lesznek tiltva.
- Ha mintát választ egy Tone-ra, akkor először be kell állítania a minta BPM (tempó) paraméterét.
- Ha mintát választ egy Tone-ra, akkor a Wave Tempo Sync a normál hangok számának kétszeresét igényli.
- Ha a Wave Tempo Sync paraméter be van kapcsolva (ON), állítsa a Delay Time paramétert (60. o.) „0”-ra. Egyéb beállítások esetén, visszhang effekt kerül alkalmazásra, és már kicsit nehéz lesz normálisan játszani.

Frázis Loop (Phrase Loop)

A Frázis Loop fogalom egy dalból kivágott frázis ismételt lejátszására utal. Létezik egy technika, amely a frázis loop-ok használatára épül. Ennél egy adott műfajú, például dance stílusú, már létező dalból kivesszünk egy frázist, majd egy új dalt hozunk létre, ahol ez a frázis az alap motívum. Ez az úgynevezett „Break Beat”.

Valósidós Time Stretch

Ha a hullámforma csoport „SAMP” vagy „MSAM”, és a Wave Tempo Sync paraméter be van kapcsolva (ON), akkor változtathatjuk a hullámforma lejátszási sebességét, a hangmagasság megtartása mellett.

FXM Switch •

Ezzel állíthatjuk be, hogy használni fogjuk-e (ON) az FXM-et vagy sem (OFF).

Érték: OFF, ON

FXM

Az FXM (Frekvencia kereszt moduláció) egy adott hullámformát használ, az éppen kiválasztott hullámforma frekvencia moduláltatására, ezáltal összetett felhangokat hozva létre. Nagyon hasznos drámai hangzások és hangeffektek létrehozásakor.

FXM Color +

Ez határozza meg, hogyan hajtja végre az FXM a frekvencia modulációt. Nagyobb értékek beállításakor szemcsésebb, darabosabb, kisebb értékek beállításakor pedig fémesebb hangzást kapunk.

Érték: 1-4

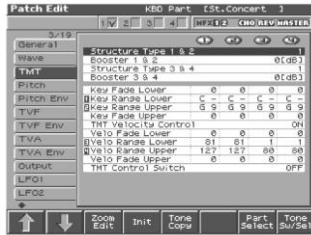
FXM Depth H ≠

Az FXM modulációjának mélységét állítja.

Érték: 0-16

A hang megszólalásának változtatása (TMT)

A billentyűk leütésének erősségét, vagy MIDI üzeneteket használhatunk a hangszín (Tone) megszólalásának vezérlésére. Ez a Tone Mix Table (TMT)



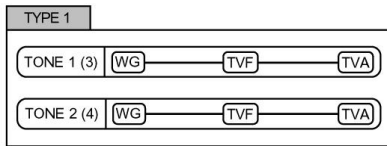
Részletesen lásd, „Hogyan végezzük el a Patch beállításokat” (39. o.).

Structure Type 1 & 2, 3 & 4

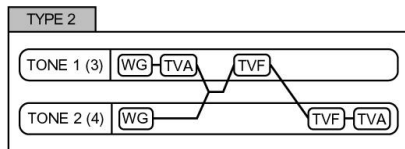
Meghatározza hogyan legyen összekötve a Tone 1 és 2, valamint a Tone 3 és 4.

Érték: 1-10

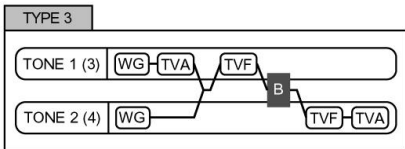
A következő tízféle kombináció érhető el.



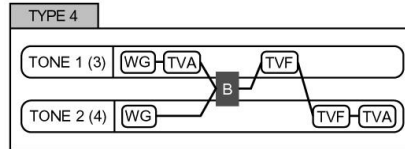
Ennél a típusnál, az 1 és 2 hangszín (vagy a 3 és 4) független egymástól. Akkor használja, ha meg akarja őrizni a PCM hangokat, vagy ha az egyes hangszínekre (Tone) akar létrehozni, kombinálni hangokat.



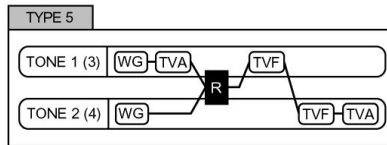
Ez a típus összekapcsolja a két szűrőt, a szűrők karakterisztikájának erősítése érdekében. AZ 1-es (vagy 3-as) Tone TVA értéke szabályozza a két hangszín közti hangerő arányt.



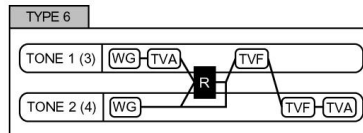
Ez a típus keveri az 1-es (3-as) és a 2-es (4-es) Tone hangját, egy szűrőt alkalmaz, majd egy booster segítségével torzítja a hullámformát.



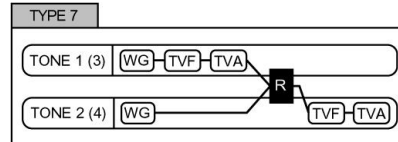
Ez a típus egy booster segítségével torzítja a hullámformát, majd kombinálja a két szűrőt. Az 1-es (3-as) Tone TVA értéke szabályozza a két Tone hangerő arányát, és állítja a Booster szintjét is.



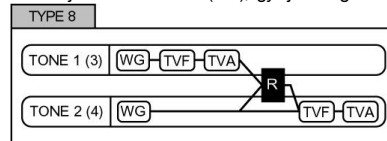
Ez a típus egy ring modulátort használ új felhangok kreálására, és kombinálja a két szűrőt. Az 1-es (3-as) Tone TVA értéke szabályozza a két Tone hangerő arányát, és állítja a ring modulátor mélységét is.



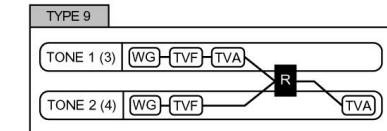
Ez a típus egy ring modulátort használ új felhangok kreálására, továbbá bekeveri a Tone 2 (4) hangját, és összekapcsolja a két szűrőt. Mivel a ring modulátort hang keverhető a Tone 2-vel (4-el), a Tone 1 (3) TVA értéke állítja a ring modulátort hang mértékét.



Ez a típus egy szűrőt alkalmaz a Tone 1-re (3-ra) és ring modulátort a Tone 2-vel (4-el), így új felhangokat hoz létre.

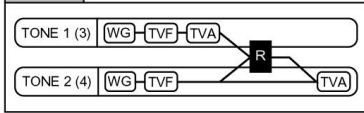


Ez a típus átvezeti a megszűrt 1 (3) és 2 (4) hangszíneket egy ring modulátoron, majd bekeveri ezt a 2-es (4-es) Tone hangjába, és az eredményre még egy szűrőt alkalmaz.



Ez a típus az egyes hangszínek megszűrt hangját vezeti át a ring modulátoron. A Tone 1 (3) TVA-ja szabályozza a két hangszín hangerő arányát, a ring modulátor mértékének állításával.

TYPE 10



NOTE

Ez a típus átvezeti az egyes hangszínek megszürt hangját egy ring modulátoron, majd bekeveri azt a Tone 2 (4) hangjába. Mivel a ring modulált hang keverhető a Tone 2 (4) hangjával, a Tone 1 (3) TVA-ja állíthatja a ring modulált hang mennyiségét.

- Ha a Structure képernyőn állva választunk hangszínt, a választott hangszínnel párosított hangszín is kiválasztásra kerül.
- Ha a TYPE 2-10 beállítások közül választunk, és a hangszín pár valamelyike ki van kapcsolva, akkor a másik hangszín a TYPE egy típus szerint kerül megszólaltatásra, a jelzett beállítástól függetlenül.
- Ha limitáljuk egy hangszín megszólalásának billentyűzet tartományát (Billentyűzet Tartomány, 48. o.), vagy limitáljuk megszólalásának velocity tartományát (Velocity Tartomány, 48. o.), akkor a beállított tartományon kívül eső részben a hangszín úgy viselkedik, mintha ki lenne kapcsolva. Ezt azt jelenti, hogy a TYPE 2-10 típust választva, az olyan billentyűzet vagy velocity tartományban, ahol a hangszín pár egyik tagja nem szól, az ebben a tartományban játszott hangok a másik hangszín által kerülnek megszólaltatásra, mégpedig TYPE 1 típusként, a beállítástól függetlenül.

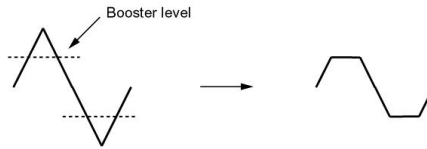
Booster 1 & 2 , 3 & 4 (Booster Gain)

HA a TYPE 3, vagy TYPE4 Struktúra típust választjuk, akkor állíthatjuk a Booster mértékét. A Booster növeli a bemeneti jelet a hang torzításának elérése érdekében. Ezzel érhető el az elektromos gitároknál gyakran használt torzító effekt. Minél nagyobb értéket állítunk be, annál nagyobb torzítást kapunk.

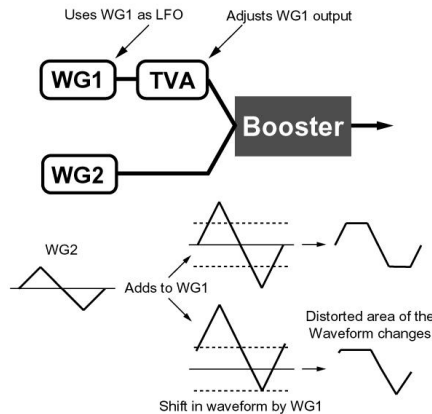
Érték: 0, +6, +12, +18

Booster

A Booster a bejövő jel torzítására szolgál.

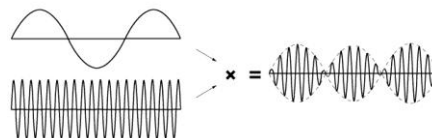


Amellett, hogy torzítóként használjuk, használhatjuk az egyik Tone hullámformáját (WG1) LFO-ként is, amely felfelé, vagy lefelé kapcsolja a másik hullámformát (WG2) a PWM (Pulse Width moduláció) hasonló moduláció elérése érdekében. Ez a paraméter akkor működik a legjobban, ha a Wave Gain paraméterrel együtt használjuk (45. o.).



Ring Modulator

A ring modulátor összegzi a két hangszín hullámformáit egymással, és sok új felharmonikust generál, amelyek egyáltalán nem voltak jelen egyik hullámformában sem. Mivel a két hullámforma közötti hangmagasság különbség megváltoztatja a harmonikus összetevőket, ezért az eredmény egy hangmagasság nélküli fémes hangzás lesz. Ez a funkció különösen fémes hangzások, mint például harang hangzás létrehozására alkalmas.



Key Fade Lower

Ez határozza meg, mi fog történni a Tone hangerejével, ha egy olyan hangot szólaltatunk meg, amely alacsonyabb a Tone megadott billentyűzet tartományánál. Minél nagyobb értéket állítunk be, annál fokozatosabb hangerőváltozást érhetünk el. Ha egyáltalán nem akarja, hogy a Tone megszólaljon a beállított billentyűzet tartomány alá eső hang játszásakor, akkor állítsa ezt a paramétert „0”-ra.

Érték: 0-127

Key Range Lower ∂

Ez határozza meg a legalacsonyabb hangot, amely még megszólal az egyes Tone-ok esetében.

Érték: C-1 – UPPER

Key Range Upper •

Ez határozza meg a legmagasabb hangot, amely még megszólal az egyes Tone-ok esetében.

Érték: LOWER – G9

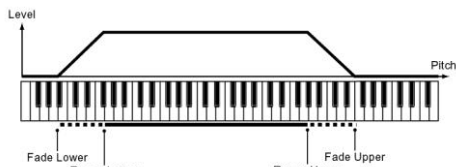


Ha megpróbáljuk az alsó beállított határértéket a felső érték fölé állítani, vagy a felső értéket az alsó érték alá állítani, a másik érték mindig automatikusan módosításra kerül ugyanolyan mértékben.

Key Fade Upper

Ez határozza meg, mi fog történni a Tone hangerejével, ha egy olyan hangot szólaltatunk meg, amely magasabb a Tone megadott billentyűzet tartományánál. Minél nagyobb értéket állítunk be, annál fokozatosabb hangerőváltozást érhetünk el. Ha egyáltalán nem akarja, hogy a Tone megszólaljon a beállított billentyűzet tartomány fölé eső hang játszásakor, akkor állítsa ezt a paramétert „0”-ra.

Érték: 0-127



TMT Velocity Control

A TMT Velocity Control határozza meg, hogy egy másik hangszín bekapcsoljon-e (ON), vagy sem (OFF) a billentyűzet leütésének erősségétől függően (velocity).

Ha ezt a „RANDOM” értékre állítjuk, a Patch-et alkotó hangszínek (Tone) véletlenszerűen szólalnak meg, függetlenül bármiféle velocity üzenettől.

A „CYCLE” beállítás esetén, a Patch-et alkotó hangszínek (Tone) egymás után fognak sorban megszólalni, függetlenül bármiféle velocity üzenettől.

Érték: OFF, ON, RANDOM, CYCLE



A Velocity használata helyett, a hangszíneket helyettesíthetjük a Matrix Control segítségével is (63. o.). Azonban a billentés érzékenysége és a Matrix Control nem használható egyszerre a különböző hangszínek kapcsolására. Amikor a Matrix Control-t használja Tone váltásra, állítsa OFF-ra a Velocity Control-t.

Velo Fade Lower

Ez határozza meg, mi történjen a Tone hangerejével, ha hangszínt a velocity range-re (billentés érzékenység tartomány) beállított értéknél kisebb erősséggel szólaltatjuk meg. Nagyobb értékeknél fokozatosabban változik a hangerő. Ha a beállított billentés érzékenység tartományon kívül eső hangokat egyáltalán nem szeretné hallani, állítsa ezt „0”-ra.

Érték: 0-127

Velo Range Lower +

Ez állítja a legkisebb leütés erősséget, amelyre a hangszín még megszólal. Ezeket a beállításokat akkor végezze el, ha különböző billentyűleütés erősségekre, különböző hangszíneket akar megszólaltatni.

Érték: 1 – UPPER

Velo Range Upper#

Ez állítja a legnagyobb leütés erősséget, amelyre a hangszín még megszólal. Ezeket a beállításokat akkor végezze el, ha különböző billentyűleütés erősségekre, különböző hangszíneket akar megszólaltatni.

Érték: LOWER – 127



Ha megpróbáljuk az alsó beállított határértéket a felső érték fölé állítani, vagy a felső értéket az alsó érték alá állítani, a másik érték mindig automatikusan módosításra kerül ugyanolyan mértékben.

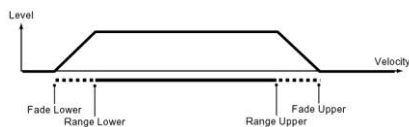


Ha a Matrix Control-t használjuk a különböző hangszínek megszólaltatására, állítsuk be az alkalmazott MIDI üzenet legalacsonyabb (Lower) és legmagasabb (Upper) értékét.

Velo Fade Upper

Ez határozza meg, mi történjen a Tone hangerejével, ha hangszínt a velocity range-re (billentés érzékenység tartomány) beállított értéknél nagyobb erősséggel szólaltatjuk meg. Nagyobb értékeknél fokozatosabban változik a hangerő. Ha a beállított billentés érzékenység tartományon kívül eső hangokat egyáltalán nem szeretné hallani, állítsa ezt „0”-ra.

Érték: 0-127



TMT Control Sw

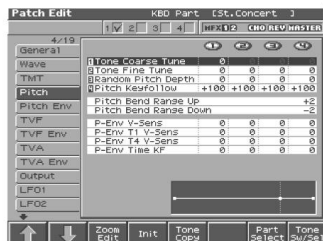
Használja a Matrix Control-t a különböző hangszínek megszólaltatásának engedélyezésére (ON), vagy megtagolására (OFF).

Érték: OFF, ON



Különböző hangszíneket megszólaltathat a billentyűk leütésének erőssége szerint is (velocity) (48. o.). Azonban a Matrix Control és a billentés érzékenysége nem használható egyszerre a különböző hangszínek kapcsolására. Amikor a különböző hangszíneket akarja megszólaltatni, állítsa OFF-ra a Velocity Control paramétert.

A hangmagasság módosítása (Pitch/ Pitch Env)



Részletesen lásd, „Hogyan végezzük el a Patch beállításokat” (39. o.).

Tone Coarse Tune H ð

A hangszín hangmagasságát állítja fel és lefelé félhangos lépésekben (+ / - 4 oktáv).

Érték: -48 - +48

Tone Fine Tune H •

A hangszín hangmagasságát állítja fel és lefelé 1-centes lépésekben (+ / - 50 cent).

Érték: -50 - +50

Egy cent = 1/100-ad félhang.

Random Pitch +

Ezzel állíthatjuk a billentyűk lenyomásakor elérhető véletlenszerű hangmagasság eltérés szélességét, tartományát. Ha nem szeretné, hogy a hangmagasság véletlenszerűen változzon, válassza a „0” értéket. Ez a paraméter centes értékekben állít (1/100-ad félhang).

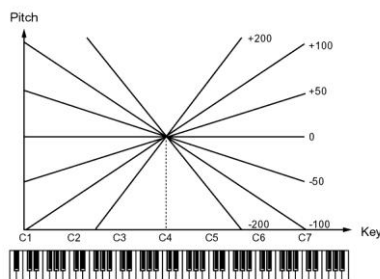
Érték: 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90, 100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900, 1000, 1100, 1200

Pitch Key Follow ≠

Ez állítja a hangmagasság változás mértékét, amikor következik be, amikor egy hangot egy oktávval feljebb szólaltatunk meg.

Ha azt szeretné, hogy a hangmagasság hagyományos módon menjen fel egy oktávval, állítsa ezt „+100”-ra. Ha azt szeretné, hogy két oktávval emelkedjen a hangmagasság, állítsa ezt „+200”-ra. Ha pedig azt szeretné, hogy a hangmagasság essen, állítsa ezt negatív értékre. A „0” érték beállításakor minden billentyű ugyanazt a hangmagasságot produkálja.

Érték: -200, -190, -180, -170, -160, -150, -140, -130, -120, -110, -100, -90, -80, -70, -60, -50, -40, -30, -20, -10, 0, +10, +20, +30, +40, +50, +60, +70, +80, +90, +100, +110, +120, +130, +140, +150, +160, +170, +180, +190, +200



Bend Range Up

Félhangos lépésekben határozza meg a hangmagasság változás mértékét a nyújtó kar (Pitch Bend) teljesen jobbra tolt állapotában. Például, ha a „12” értéket állítjuk be, akkor a nyújtó kar teljesen jobbra tolásával a hangmagasság egy oktávval magasabbra nyújtódik.

Érték: 0 - +48

Bend Range Down

Félhangos lépésekben határozza meg a hangmagasság változás mértékét a nyújtó kar (Pitch Bend) teljesen balra tolt állapotában. Például, ha a „-48” értéket állítjuk be, akkor a nyújtó kar teljesen balra tolásával a hangmagasság két oktávval alacsonyabbra nyújtódik.

Érték: -48 - 0

P-Env V-Sens

A billentyűzeten játszott dinamikát használhatjuk a hangmagasság burkológörbe mélységének szabályozására is. Ha azt szeretné, hogy az erősen leütött hangok jobban befolyásolják a hangmagasság burkológörbét, akkor állítsa ezt a paramétert pozitív (+) értékre. Ha pedig azt szeretné, hogy az erősen játszott hangok kisebb hatással legyenek a hangmagasság burkológörbére, válasszon negatív (-) értéket.

Érték: -63 - +63

P-Env T1 V-Sens

Ez lehetővé teszi, hogy a billentyűzet dinamikával hatással legyünk a hangmagasság burkoló görbe Time1 értékére. Ha azt szeretné, hogy a Time1 felgyorsuljon az erősen játszott hangokra, állítson be pozitív (+) értéket. Ha azt szeretné, hogy lelassuljon, válasszon negatív (-) értéket.

Érték: -63 - +63

P-Env T4 V-Sens

Ezt akkor használja, ha a billentyűzet felengedésének sebességével befolyásolni kívánja a hangmagasság burkológörbe Time4 értékét. Pozitív (+) érték beállításakor a Time4 felgyorsul a gyorsan felengedett hangokra. A negatív (-) értékek esetén pedig lelassul.

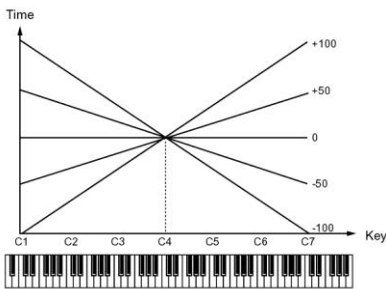
Érték: -63 - +63

P-Env Time KF

Ezt akkor használja, ha azt szeretné, hogy billentyűzet régió hatással legyen a hangmagasság burkológörbe

időire (Time2-Time4). A C4-es billentyű hangmagasság burkológörbe időit alapul véve, a pozitív (+) értékek a C4-nél magasabb hangok időinek egyre rövidülését okozzák, a negatív értékek pedig egyre hosszabbodásukat idézik elő. Nagyobb értékek nagyobb változást eredményeznek.

Érték: -100, -90, -80, -70, -60, -50, -40, -30, -20, -10, 0, +10, +20, +30, +40, +50, +60, +70, +80, +90, +100



Pitch Env

P-Env Depth δ , \bullet , \neq

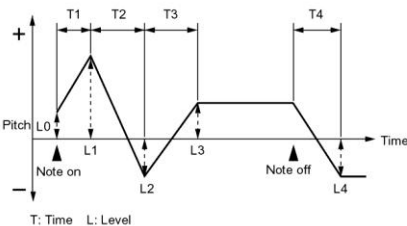
A Hangmagasság Burkológörbe (Pitch Envelope) hatását állítja. Nagyobb értékek beállításakor a Pitch Envelope nagyobb változást okoz. Negatív (-) értékek megfordítják a burkológörbe alakját.

Érték: -12 - +12

P-Env Time 1-4 H +

A hangmagasság burkológörbe időket határozza meg (Time1-Time4). Nagyobb értékek meghosszabbítják a következő hangmagasság eléréséig számított időt. (Például, a Time2 az az idő, amely alatt a hangmagasság az 1-es szintről (Level1) a 2-es szintre (Level2) változik.)

Érték: 0-127

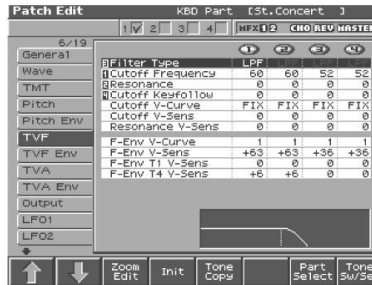


P-Env Level 0-4

A hangmagasság burkológörbe szintjeit határozza meg (Level0-Level4). Ez határozza meg, hogy a hangmagasság mennyire térjen el a referencia hangmagasságtól az egyes pontokon. Pozitív (+) értékek esetén a hangmagasság magasabb, negatív (-) értékek esetén pedig alacsonyabb lesz, mint a standard hangmagasság.

Érték: -63 - +63

A hang fényességének módosítása egy szűrővel (TVF/TVF Env)



Részletesen lásd, „Hogyan végezzük el a Patch beállításokat” (39. o.).

TVF

Filter Type +

A szűrő típusát választja ki. A szűrő egy olyan funkció, amely kivág egy adott frekvencia tartományt, a hang fényesítése, vastagítása, és egyéb változtatása érdekében.

Érték

OFF: Nem használjuk a szűrőt.

LPF: Mély áteresztő szűrő. Ez csökkenti a vágási frekvencia (Cutoff Freq) feletti összes frekvencia hangerejét, hogy tompább, magasban szegényebb hangzást kapjunk. Ez a szintiknél használt legközönségesebb szűrő.

BPF: Sáv áteresztő szűrő. Ez csak a vágási frekvencia tartományában található frekvenciákat hagyja meg, a többi kivágja. Ez egyedi hangzások létrehozásának hasznos.

HPF: Magas áteresztő szűrő. Ez kivágja a vágási frekvencia tartománya alatti frekvenciákat. Percussive hangzások létrehozására alkalmas, kiemelve a magasabb tartományokat.

PKG: „Peaking” szűrő. Kiemeli a vágási frekvencia tartományába eső frekvenciákat. Például wah-wah effektet kreálhatunk vele, ha az egyik LFO-t a vágási frekvencia ciklikus változtatására alkalmazzuk.

LPF2: Mély áteresztő szűrő 2. Habár itt is kivágásra kerülnek a vágási frekvencia fölötti frekvencia komponensek, a szűrő érzékenysége azonban fele az LPF-hez képest. Ezért ez egy összehasonlíthatóan melegebb hangú mély áteresztő szűrő. Szimulált akusztikus hangszer hangokhoz, pl. zongora, jól használható.

LPF3: Mély áteresztő szűrő 3. Habár itt is kivágásra kerülnek a vágási frekvencia fölötti frekvencia komponensek, a szűrő érzékenysége a vágási frekvencia szerint változik. Ez a szűrő os alkalmas szimulált akusztikus hangszer hangokra, azonban az árnyalatnyi különbség eltérővé teszi az LPF2-től, még azonos TVA Envelope beállítás esetén is.



AZ „LPF2” és „LPF3” beállításakor a Rezonancia paraméter le lesz tiltva (51. o.).

Cutoff Frequency (vágási frekvencia) H θ

Azt a frekvencia adja meg, ahol a szűrő elkezd hatni a hullámforma frekvencia komponenseire.

- **Vágási Frekvencia:** az a frekvencia, ahol a szűrő elkezd hatását kifejteni a hullámforma frekvencia összetevőire.

Érték: 0-127

Ha a szűrő típusára az „LPF/LPF2/LPF3” típusú választjuk, az alacsony vágási frekvencia értékek csökkenteni fogják a hangszín magas harmonikus tartományát, és kerekesebb, melegebb hangzást kapunk. A nagyobb értékek esetén fényesebb lesz a hangzás. A „BPF” típusú választva, a harmonikus összetevők a TVF vágási frekvencia beállításának megfelelően változnak. Ez hasznos lehet egyedi hangzások kialakítása során.

A „HPF” típusú választva, nagyobb vágási frekvencia érték beállításakor csökkenni fog a hang alsó harmonikusainak dúsága, így csak a hang fényesebb összetevő kerülnek kiemelésre.

A „PKG” esetén, a kiemelésre kerülő harmonikus tartomány a vágási frekvencia beállításától függ.

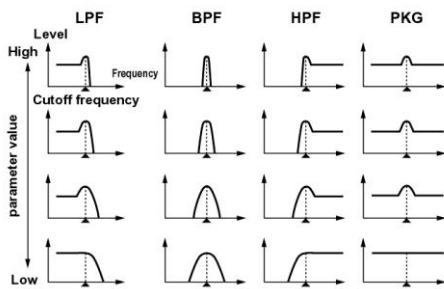
HINT Ha az egyes hangszínekben beállított vágási frekvencia értékek közti arány megtartása közben szeretné szerkeszteni a Patch-et, állítsa a Cutoff Offset paramétert (44. o.).

Resonance H •

Kiemeli a vágási frekvencia tartományába eső hang porciót, karaktert adva a hangnak. Túl nagy értékek oszcillációhoz vezethetnek, ami a hang torzítását eredményezi.

Érték: 0-127

HINT Ha az egyes hangszínekben beállított rezonancia értékek közti arány megtartása közben szeretné szerkeszteni a Patch-et, állítsa a Resonance Offset paramétert (44. o.).

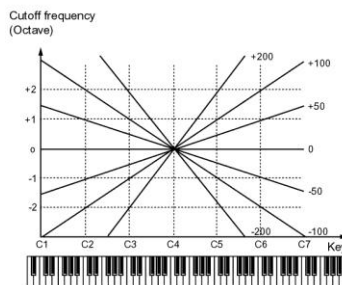


Cutoff Key Follow \neq

Ezt a paramétert akkor használja, ha a vágási frekvenciát a lenyomott billentyű szerint szeretné változtatni. A C4 billentyűnél érvényes vágási frekvenciához képest, a pozitív értékek a vágási frekvencia emelkedését okozzák a C4-nél magasabb billentyűk esetén, a negatív értékek pedig a vágási frekvencia esését okozzák a C4-nél magasabb billentyűknél.

A nagyobb értékek nagyobb változást eredményeznek.

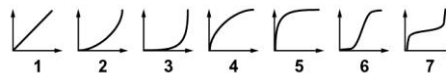
Érték: -200, -190, -180, -170, -160, -150, -140, -130, -120, -110, -100, -90, -80, -70, -60, -50, -40, -30, -20, -10, 0, +10, +20, +30, +40, +50, +60, +70, +80, +90, +100, +110, +120, +130, +140, +150, +160, +170, +180, +190, +200



Cutoff V-Curve

A következő hét görbéből választhatunk, melyek meghatározzák, hogy a billentyűzet megütés dinamikája (velocity) hogyan hatson a vágási frekvenciára. Állítsa ezt „FIXED”-re, ha azt szeretné, hogy a vágási frekvencia ne függjön a billentés erősségétől.

Érték: FIXED, 1-7



Cutoff V-Sens

Ezt akkor használja, ha azt szeretné, hogy a játék velocity hatással legyen a vágási frekvencia változására. Az erősen leütött hangok emelni fogják a vágási frekvenciát, ha pozitív értékeket állít be, vagy csökkenteni fogják azt, ha negatív értékeket állít be.

Érték: -63 - +63

HINT Ha az egyes hangszínekben beállított vágási frekvencia velocity érzékenység értékek közti arány megtartása közben szeretné szerkeszteni a Patch-et, állítsa a Velocity Sens Offset paramétert (44. o.). Azonban ez a beállítás közös a Level V-Sens paraméterrel (53. o.).

Resonance V-Sens

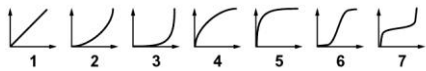
Ez lehetővé teszi, hogy a billentyű leütés erősségével módosítsuk a rezonanciát. Ha azt szeretné, hogy az erősen leütött hangok nagyobb rezonancia effektet eredményezzenek, állítson be pozitív értékeket. Ha pedig az erősen leütött hangokkal gyengébb rezonanciát kíván elérni, válasszon negatív értékeket.

Érték: -63 - +63

F-Env V-Curve

A következő hétféle görbéből választhatunk, mely meghatározza, hogyan hasson a leütés dinamika a TVF burkológörbéjére. Válassza a „FIXED” értéket, hogy a billentyű lenyomásának erőssége ne legyen hatással a TVF burkológörbére.

Érték: FIXED, 1-7



F-Env V-Sens

Meghatározza, hogy a billentyű leütés dinamikája hogyan hasson a TVF burkológörbe mélységére. Pozitív értékek esetén az erősen leütött hangoknál a TVF burkológörbe hatása nagyobb lesz, negatív értékek esetén pedig kevesebb lesz a hatás.

Érték: -63 - +63

F-Env T1 V-Sens

Ez lehetővé teszi, hogy a játék dinamikával hatással legyünk a TVF burkológörbe Time1 paraméterére. Pozitív értékek esetén, az erősen játszott hangok a Time1 felgyorsulását eredményezik. Lelassulást negatív érték beállításával érhetünk el.

Érték: -63 - +63

F-Env T4 Sens

Ezt a paramétert használva, a billentyű felengedésének sebességével szabályozhatjuk a TVF Envelope Time4 értékét. Pozitív értékek esetén, a gyors billentyű felengedés hatására a Time4 felgyorsul. Negatív érték esetén pedig lelassul.

Érték: -63 - +63

TVF ENV

F-Env Depth

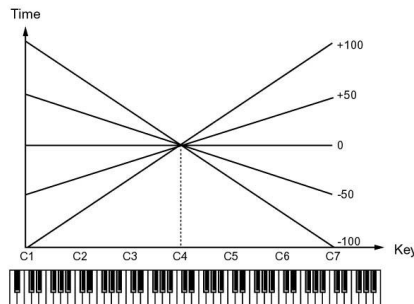
A TVF burkológörbe mélységét határozza meg. Nagyobb értékek beállításakor a TVF burkológörbe nagyobb változást eredményez. Negatív értékek megfordítják (inverz) a burkológörbe alakját.

Érték: -63 - +63

F-Env Time KF

Ezt akkor használja, ha azt szeretné, hogy a billentyűzet régiója hatással legyen a TVF burkológörbe időkre (Time2-Time4). A C4-es billentyű TVF Envelope időit alapul véve, pozitív értékek esetén a C4-nél magasabb hangok egyre rövidebbé válnak, negatív értékek esetén pedig a C4-nél magasabb hangok egyre hosszabbak lesznek. Nagyobb értékek nagyobb változást hoznak.

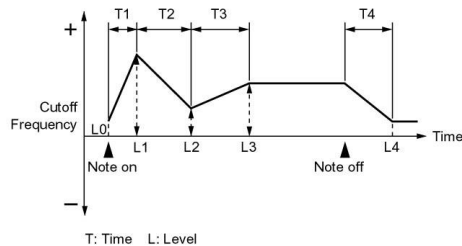
Érték: -100, -90, -80, -70, -60, -50, -40, -30, -20, -10, 0, +10, +20, +30, +40, +50, +60, +70, +80, +90, +100



F-Env Time 1-4 H 0, •, ≠

A TVF burkológörbe időket határozza meg (Time1-Time4). Magasabb értékek hosszabbítják a következő vágási frekvencia szint elérésig eltelt időt. (Például, A Time2 az az idő, ami alatt a Level1 Level2-re változik.).

Érték: 0-127



F-Env Level 0-4 +

A TVF Envelope szinteket határozza meg (Level0-Level4). Ezek a beállítások határozzák meg, hogy a vágási frekvencia hogyan fog változni az egyes pontokon, a standard vágási frekvenciához (vagyis a TVF képernyőn meghatározott vágási frekvencia értékhez) képest.

Érték: 0-127

A hangerő állítása (TVA/TVA Env)



Részletesen lásd, „Hogyan végezzük el a Patch beállításokat” (39. o.).

TVA

Tone Level H 0

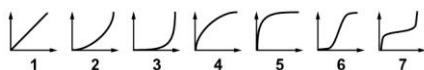
A Tone hangerejét állítja. Ez a beállítás elsősorban a hangszínek (Tone-ok) közti hangerő arány állítására használható.

Érték: 0-127

Level V-Curve

A következő hét görbéből választhatunk, melyek meghatározzák, hogy a billentyűzet megütés dinamikája (velocity) hogyan hasson a hangerőre. Állítsa ezt „FIXED”-re, ha azt szeretné, hogy a Tone hangereje ne függjön a billentyű leütés erősségétől.

Érték: FIXED, 1-7



Level V-Sens

Ezt akkor használja, ha azt szeretné, hogy a billentyűk leütésének erőssége hatással legyen a Tone hangerő változására. Ha pozitív értékeket állít be, akkor a Tone hangereje annál jobban növekszik, minél erősebben ütjük le a hangokat. Negatív értékek esetén minél erősebben játszunk, annál lágyabban fog megszólalni a Tone.

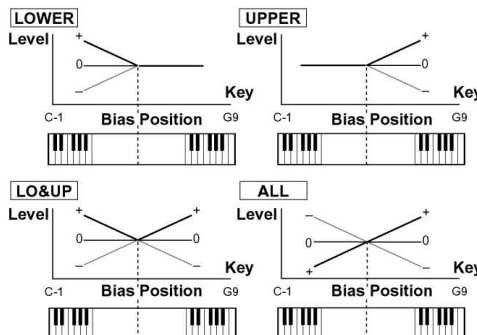
Érték: -63 - +63

HINT

Ha az egyes hangszínekben beállított TVA Level Velocity érzékenység értékek közti arány megtartása közben szeretné szerkeszteni a Patch-et, állítsa a Velocity Sens Offset paramétert (44. o.). Azonban ez a beállítás közös a Level V-Sens paraméterrel (53. o.).

Bias

A Bias paraméterrel elérhető, hogy a billentyűzet régió hatással legyen a hangerőre. Ez hasznos lehet, ha akusztikus hangszer hangon játszunk és a hangmagasságtól (billentyűzet régió) függővé akarjuk tenni a hangerőt.



Bias Level

A hangerőváltozás szögét határozza meg a kiválasztott Bias irányban. Nagyobb értékek nagyobb változást eredményeznek. A negatív értékek megfordítják a változás irányát.

Érték: -100, -90, -80, -70, -60, -50, -40, -30, -20, -10, 0, +10, +20, +30, +40, +50, +60, +70, +80, +90, +100

Bias Position (pozíció)

Meghatározza, hogy relatíve melyik billentyűhöz viszonyítva kerüljön módosításra a hangerő.

Érték: C-1 – G9

Bias Direction (irány)

Ez határozza meg, hogy a Bias Pozíciótól számítva, milyen irányban történjen a változás.

Érték

LOWER: A Bias Pont alatti billentyűzet régió hangereje kerül módosításra.

UPPER: A Bias Pont feltti billentyűzet régió hangereje kerül módosításra.

LO&UP: A hangerő a Bias ponttól jobbra és balra szimmetrikusan kerül módosításra.

ALL: Az összes hangerőváltozás lineáris, középpontban a Bias ponttal.

Tone Pan H •

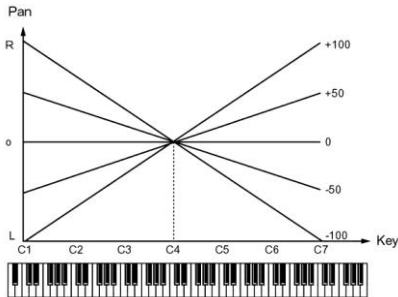
A Tone (hangszín) panorámáját állítja. Az „L64” teljesen balra, a „0” középre, a „63R” teljesen jobbra panorámáz.

Érték: L64-0-63R

Pan Key Follow +

Ezt a paramétert akkor használja, ha azt szeretné, hogy a billentyűzet régió hatással legyen a panorámázásra. A pozitív értékek esetén a C4 (közép) pozícióhoz viszonyítva minél magasabb hangot játszunk, annál inkább jobbra panorámázódik a hang. Negatív értékek esetén minél magasabb a hang, annál inkább bal oldalra panorámázódik. Nagyobb értékek nagyobb változást hoznak.

Érték: -100 - +100



Random Pan Depth ≠

Ezzel elérhető, hogy minden egyes billentyű lenyomására véletlenszerűen változzon a sztereó pozíció. Nagyobb értékek nagyobb mértékű változást eredményeznek.

Érték: 0-63

Alter Pan Depth

Ezzel a beállítással elérhetjük, hogy minden egyes billentyű leütésre felváltva a bal és a jobb oldalon szólalnak meg a hangok. Nagyobb értékek nagyobb mértékű változást eredményeznek. Az „L” vagy „R” beállítások megfordítják a hangok bal és jobb oldalt történő megszólalásának sorrendjét. Például, ha két Tone közül az egyikre „L”, a másikra „R” van beállítva, a két hangszín minden egyes megszólalásakor egymással ellentétes oldalon jelentkezik a hang.

Érték: L63-0-63R



Ha a Pan KF, Rnd Pan Depth, Alter Pan Depth paraméterek beállítások Structure paraméterére a Type „2”-„10” értékeket választjuk, akkor az 1 és 2-es Tone kimenete a Tone2-n fog egyesülni, a 3 és 4 hangszíné pedig a 4-es Tone kimenetén jelentkeznek. Ezért a Tone1 követi a Tone2 beállításait, és a Tone3 pedig a Tone4 beállításait (46. o.).

TVA Env

A-Env T1 Sens

Ez lehetővé teszi, hogy a billentés dinamikával hassunk a TVA burkológörbe Time1 paraméterére. Pozitív értékek esetén, az erősen játszott hangok a Time1 felgyorsulását eredményezik. Lelassulást negatív érték beállításával érhetünk el.

Érték: -63 - +63

A-Env T4 Sens

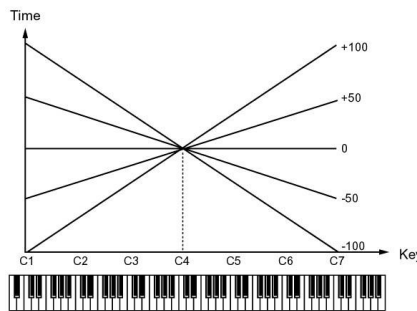
Ezt a paramétert használva, a billentyű felengedésének sebességével szabályozhatjuk a TVA Envelope Time4 értékét. Pozitív értékek esetén, a gyors billentyű felengedés hatására a Time4 felgyorsul. Negatív érték esetén pedig lelassul.

Érték: -63 - +63

A-Env Time KF

Ezt akkor használja, ha azt szeretné, hogy a billentyűzet régiója hatással legyen a TVA burkológörbe időkre (Time2-Time4). A C4-es billentyű TVA Envelope időit alapul véve, pozitív értékek esetén a C4-nél magasabb hangok egyre rövidebbé válnak, negatív értékek esetén pedig a C4-nél magasabb hangok egyre hosszabbak lesznek. Nagyobb értékek nagyobb változást hoznak.

Érték: -100, -90, -80, -70, -60, -50, -40, -30, -20, -10, 0, +10, +20, +30, +40, +50, +60, +70, +80, +90, +100



A-Env Time 1-4 H 0, ≠

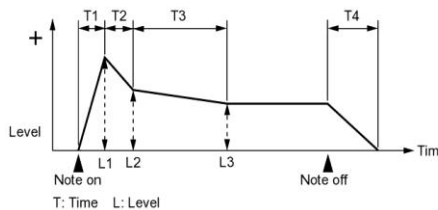
A TVA burkológörbe időket határozza meg (Time1-Time4). Magasabb értékek hosszabbítják a következő vágási frekvencia szint elérésig eltelt időt. (Például, A Time2 az az idő, ami alatt a Level1 Level2-re változik.).

Érték: 0-127

A-Env Level 1-3 ÷

A TVA Envelope hangerőket határozza meg (Level1-Level3). Ezek a beállítások határozzák meg, hogyan változzon a hangerő az egyes pontokon, a standard hangerőhöz (A TVA képernyőn meghatározott Tone Level értékhez) képest.

Érték: 0-127



Kimenet

Patch Out Assign (Patch kimenet címzés)

Ez határozza meg, hogy az egyes Patch-eknél hogyan kerüljön kivezetésre a direkt hang.

Érték:

MFX: Sztereóban jut ki a multi-effekteken keresztül. A multi-effekteken áthaladó hangra alkalmazhatunk zengetőt és kórust is.

A, B: Kimenet az OUTPUT A (MIX) vagy OUTPUT B aljzatokra sztereóban, a multi-effekteken való áthaladás nélkül.

1-4: Mono kimenetek az INDIVIDUAL 1-4 aljzatokra, multi-effekt nélkül.

TONE: Az egyes Tone-okban megadott beállítás szerinti kivezetés.

- Ha olyanok a beállítások, hogy megosztják a kimenő jelet az INDIVIDUAL 1 és INDIVIDUAL 2 aljzatokra, és mondjuk az INDIVIDUAL 2 aljzatba nem dugtunk csatlakozót, akkor az INDIVIDUAL 1 és 2 kimenetre vezényelt hang keverésre kerül és az INDIVIDUAL 1 aljzaton fog kijönni. Ez a hang tartalmazza az INDIVIDUAL 1 és 2 aljzatokon kijövő hangot egyaránt.
- Ha a Mix/Paralell paraméter (MENU/System/General) „MIX”-re van állítva, az összes hang az OUTPUT A (MIX) aljzatokon fog kijönni sztereóban (193. o.).

Tone Out Assign (Hangszín kimenet címzés)

Az egyes hangszínek direkt hang kivezetési módszerét állítja.

Érték:

MFX: Sztereóban jut ki a multi-effekteken keresztül. A multi-effekteken áthaladó hangra alkalmazhatunk zengetőt és kórust is.

A, B: Kimenet az OUTPUT A (MIX) vagy OUTPUT B aljzatokra sztereóban, a multi-effekteken való áthaladás nélkül.

1-4: Mono kimenetek az INDIVIDUAL 1-4 aljzatokra, multi-effekt nélkül.



- HA a Patch Output Assign nem „TONE”-ra van állítva, akkor ezek a beállítások nem érhetők el.
- Ha a Structure Type paraméter Type „2” – „10” értéken áll, az 1-es és 2-es hangszínek kimenetei a 2-es Tone-ra kombinálódnak, a 3-as és 4-es Tone-ok kimenetei pedig a 4-es Tone-ra. Ezért a Tone1 a Tone2 beállításait, a Tone3 pedig a Tone4 beállításait követi (46. o.).
- Ha olyanok a beállítások, hogy megosztják a kimenő jelet az INDIVIDUAL 1 és INDIVIDUAL 2 aljzatokra, és mondjuk az INDIVIDUAL 2 aljzatba nem dugtunk csatlakozót, akkor az INDIVIDUAL 1 és 2 kimenetre vezényelt hang keverésre kerül és az INDIVIDUAL 1 aljzaton fog kijönni. Ez a hang tartalmazza az INDIVIDUAL 1 és 2 aljzatokon kijövő hangot egyaránt.



Ha a Mix/Paralell paraméter „MIX”-re van állítva, az összes hang az OUTPUT A (MIX) aljzatokon fog kijönni sztereóban (193. o.).

HINT

- Az „MFX” állításakor a kimeneti célhelyet az MFX Output Assign (179. o.) paraméterrel állíthatja be a multi-effekten már áthaladt hangra.
- A kórus és a zengető mindig monóban kerül kivezetésre.
- A kórus effekten áthaladt jel kimeneti célhelyét a Chorus Output Select (177. o.) és a Chorus Output Assign (177. o.) paraméterekkel állíthatjuk.
- A zengetőn áthaladt jel kimeneti célhelyét a Reverb Output Assign (177. o.) paraméterrel állítjuk.

Tone Out Level

A Tone Output Assign paraméterrel meghatározott kimeneti célhelyre küldött jel hangerejét állítja.

Érték: 0-127

Tone Chorus Send 0 (Send Level (Output=MFX))

Ez határozza meg az egyes hangszínekről a kórus effektekre küldött jel szintjét, ha a hangszín áthalad az MFX-en.

Érték: 0-127

Tone Reverb Send 0 (Send Level (Output=MFX))

Ez határozza meg az egyes hangszínekről a zengető effektekre küldött jel szintjét, ha a hangszín áthalad az MFX-en.

Érték: 0-127

Tone Chorus Send + (Send Level (Output=nem MFX))

Ez határozza meg az egyes hangszínekről a kórus effektekre küldött jel szintjét, ha a hangszín nem halad át az MFX-en.

Érték: 0-127

Tone Reverb Send # (Send Level (Output=nem MFX))

Ez határozza meg az egyes hangszínekről a zengető effektekre küldött jel szintjét, ha a hangszín nem halad át az MFX-en.

Érték: 0-127

Moduláló hangok (LFO)



Részletesen lásd, „**Hogyan végezzük el a Patch beállításokat**” (39. o.).



Az LFO (mély frekvenciás oszcillátor) a hang ciklikus változását okozza. Minden Tone két LFO-val rendelkezik (LFO1/LFO2), és ezek használhatók a hangmagasság, a vágási frekvencia és a hangerő ciklikus változtatására, olyan modulációs típusú effektek létrehozása érdekében, mint a vibrató, a wah és a tremoló. Mindkét LFO azonos paraméterekkel rendelkezik, így csak egyiket szükséges megválasztanunk.

LFO 1/2

Waveform (LFO1/LFO2 hullámforma)

Az LFO hullámformáját választja ki.

Érték:

- SIN:** Szinuszos hullám.
- TRI:** Háromszög hullám.
- SAW-U:** Fűrészfölg hullám.
- SAW-D:** Fűrészfölg hullám (negatív polarítású)
- SQR:** Négyzet hullám.
- RND:** Véletlenszerű hullám.
- BND-U:** Amint a hullámforma felfutása kijut az LFO-ból, a hullám szabályos módon kifejlődhet, majd további változás nélkül folytatódhat.
- BND-D:** Amint a hullámforma lecsengése elhagyja az LFO-t, a hullám szabályos módon kifejlődhet, majd további változás nélkül folytatódhat.
- TRP:** Trapéz alakú hullám.
- S&H:** Sample&Hold hullám (az LFO értéke ciklusonként egyszer változik).
- CHAOS:** Káosz hullám.



Ha ezt „BD-U”-ra vagy „BD-D”-re állítja, akkor be kell kapcsolnia (ON) az 1:2:Key Trigger paramétert. Ha ez ki van kapcsolva (OFF), semmi nem történik.

LFO Rate (LFO1/LFO2 sebesség) H 0

Az LFO modulációs rátáját, vagyis sebességét állítja.

Érték: 0-127, Note

Az LFO Rate állítja a szekvenszerben beállított tempóra szinkronizált tempó ütéshosszát.

(Példa)

120-as tempó esetén (1 percen 120 negyed hang van)

Beállítás	LFO Rate
fél hang	1 másodperc (60/60=1(sec))
negyed hang	0.5 másodperc (60/120=0.5(sec))
nyolcad hang	0.25 másodperc (60/240=0.25(sec))



Ez a beállítás nem érhető el, ha a Hullámforma paraméter „CHAOS” értékre van állítva.

Rate Detune (LFO1/LFO2 Rate Detune)

Az LFO Rate Detune minden egyes billentyű lenyomására finom változtatást végez az LFO ciklus sebességén(1:2:Rate paraméter). A nagyobb értékek nagyobb változást hoznak. Ez a paraméter érvénytelen, ha a Rate „note” értékre van állítva.

Érték: 0-127

Offset (LFO1/LFO2 Offset)

Emeli, vagy csökkenti az LFO hullámformát, a középértékhez viszonyítva (hangmagasság, vagy vágási frekvencia). A pozitív értékek esetén a hullámforma úgy mozdul el, hogy a moduláció a középértéktől fölfelé történik. Negatív értékeknél ugyanez lefelé történik.

Érték: -100, -50, 0, +50, +100

Delay Time (LFO1/LFO2 Delay Time) •

A Delay Time (LFO Delay Time) azt az időt határozza meg, amely a billentyű lenyomásától (vagy felengedésétől) az LFO effekt alkalmazásának megkezdéséig telik el.

Érték: 0-127



Miután elolvasta a „**Hogyan alkalmazzam az LFO-t**” részt (57. o.), a kívánt hatás eléréséig változtassa meg a beállítást.

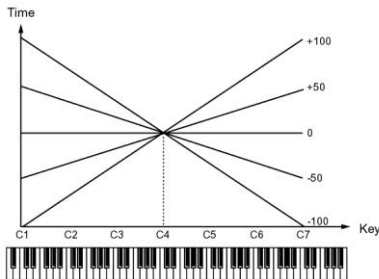


Amikor hegedűt, fafűvőst, vagy bizonyos egyéb hangszer hangokat használunk, ahelyett, hogy rögtön a hang megszólalása után alkalmaznánk vibratót, nagyon hatásos lehet, ha egy kis ideje már szól a hang és csak ekkor alkalmazzuk rá a vibrató effektet. Ha a Delay Time-ot a Pitch Depth paraméterrel és a Rate paraméterrel együtt állítjuk, a vibrató automatikusan kerül alkalmazásra a billentyű lenyomása utáni adott idő intervallumot követően. Ez az effekt a **Delay Vibrató**.

Delay Time KF

A Delay Time értékét állítja a C4-es hanghoz viszonyított billentyűzet pozíció alapján. Ha csökkenteni akarja az LFO effekt megszólalása előtt eltelt időt a C4-nél magasabb hangok leütésekor, válasszon pozitív értéket. Az eltelt idő növeléséhez pedig negatív értéket válasszon. Nagyobb értékek nagyobb változást hoznak. Ha nem akarja, hogy változzon az LFO megszólalása előtt eltelt idő a billentyűzet tartomány függvényében, akkor válassza a „0” értéket.

Érték: -100, -90, -80, -70, -60, -50, -40, -30, -20, -10, 0, +10, +20, +30, +40, +50, +60, +70, +80, +90, +100



Fade Mode (LFO1/LFO2 Fade Mode)

Meghatározza hogyan kerüljön alkalmazásra az LFO.

Érték: ON <, ON >, OFF <, OFF >



Miután elolvasta a „**Hogyan alkalmazzam az LFO-t**” részt (57. o.), a kívánt hatás eléréséig változtassa meg a beállítást.

Fade Time +

Azt az időt határozza meg, ami alatt az LFO amplitúdója eléri maximumát (minimumát).

Érték: 0-127



Miután elolvasta a „**Hogyan alkalmazzam az LFO-t**” részt (57. o.), a kívánt hatás eléréséig változtassa meg a beállítást.

Key Trigger

Ez határozza meg, hogy az LFO ciklusa megkezdődjön-e (ON) a billentyű lenyomásával szinkronban, vagy sem (OFF).

Érték: OFF, ON

Pitch Depth H ≠

Meghatározza, milyen mélyen legyen hatással az LFO a hangmagasságra.

Érték: -63 - +63

TVF Depth H

Meghatározza, milyen mélyen legyen hatással az LFO a vágási frekvenciára.

Érték: -63 - +63

TVA Depth H

Meghatározza, milyen mélyen legyen hatással az LFO a hangerőre.

Érték: -63 - +63

Pan Depth H

Meghatározza, milyen mélyen legyen hatással az LFO a panorámára.

Érték: -63 - +63

HINT

A pozitív (+) és negatív (-) Depth paraméter beállítások eltérő típusú hangmagasság és hangerő változást eredményeznek. Például, ha a Depth paraméter esetén pozitív értéket állítunk be az egyik hangszínre, és egy másik hangszínt ugyanerre a szám értékre állítunk, csak negatív értékkel, akkor a két hangszín modulációs fázisa fordított lesz. Ez lehetővé teszi, hogy két hangszín között váltsunk ide-oda, vagy kombináljuk ezt a Pan beállítással a hangkép ciklikus változtatása érdekében.

NOTE

Ha a Structure paraméter Type „2” – „10” értéken áll, az 1-es és 2-es hangszínek kimenetei a 2-es Tone-ra kombinálódnak, a 3-as és 4-es Tone-ok kimenetei pedig a 4-es Tone-ra. Ezért a Tone1 a Tone2 beállításait, a Tone3 pedig a Tone4 beállításait követi (46. o.).

Step LFO

LFO Step Type

Amikor az LFO 1-16 lépésekben meghatározott adatokból generálunk egy LFO hullámmódot, határozzuk meg, hogy a hangerő minden lépésnél hirtelen változzon, vagy lineárisan.

Érték: TYPE1 (lépésenkénti változás), TYPE2 (lineáris)

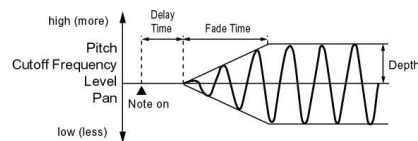
Step 1-16

A Step LFO adatait határozza meg. Ha az LFO Pitch Depth +63, akkor a lépés adatok minden egyes +1 egysége +50 cent hangmagasságnak felel meg.

Érték: -36 - +36

Hogyan alkalmazzuk az LFO-t

• Az LFO fokozatos alkalmazása a billentyű leütése után

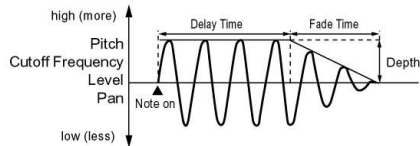


Fade Mode: ON <

Delay Time: A billentyűk leütése és az LFO alkalmazásának megkezdése között eltelt idő.

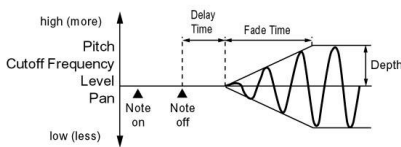
Fade Time: AZ az idő, amely alatt az LFO amplitúdója eléri maximumát, a Delay Time eltelte után számítandó.

- **Az LFO azonnali alkalmazása a billentyű lenyomásának pillanatában, majd az effekt fokozatos csökkentése**



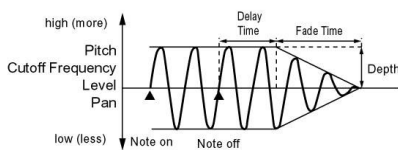
- Fade Mode:** ON >
Delay Time: A billentyűk leütése után számított az az idő, amely alatt az LFO folytatódik.
Fade Time: AZ az idő, amely alatt az LFO amplitúdója eléri minimumát, a Delay Time eltelte után.

- **Az LFO fokozatos alkalmazása a billentyű felengedése után**



- Fade Mode:** OFF <
Delay Time: A billentyű felengedése és az LFO alkalmazásának megkezdése között eltelt idő.
Fade Time: AZ az idő, amely alatt az LFO amplitúdója eléri maximumát, a Delay Time eltelte után.

- **Az LFO alkalmazása a billentyű leütésétől felengedéséig, majd a billentyű felengedése után az effekt fokozatos csökkentése**



- Fade Mode:** OFF >
Delay Time: A billentyű felengedése utáni azon idő, ameddig az LFO még folytatódik.
Fade Time: Az az idő, amely alatt az LFO amplitúdója eléri minimumát, a Delay Time eltelte után.

Portamento vagy Legato alkalmazása a hangra (Solo Porta)



☞ Részletesen lásd, „Hogyan végezzük el a Patch beállításokat” (39. o.).

Mono/Poly

Ez határozza meg, hogy a Patch polifonikusan (POLY), vagy monofonikusan (MONO) legyen megszólaltatható. A „MONO” beállítás akkor hasznos, ha szóló hangszer hangon játszunk, pl. fuvola, szaxofon.

Érték

MONO: Csak a legutóljára játszott hang szólal meg.

POLY: Kettő, vagy több hang is megszólaltatható egyszerre.

Legato Switch

A Legato kapcsoló akkor érvényes, ha a Mono/Poly paraméter „MONO” értéken áll. Ez a beállítás határozza meg, hogy használjuk-e a Legato funkciót (ON), vagy sem (OFF).

Ha ez be van kapcsolva (ON), akkor egy adott billentyű lenyomva tartása közben, ha lenyomunk egy másik billentyűt, akkor az előző hang hangmagassága az utóljára leütött hang hangmagasságára vált át, azaz nem lesz szünet a két hang között. Ez finom átvezetést eredményez a hangok között, ami például akkor hasznos, amikor a gitárosok hammering-on, vagy pulling-off technikáját akarjuk szimulálni.

Érték: OFF, ON

Legato Retrigger

A Legato Retrigger akkor érvényes, ha a Mono/Poly paraméter „MONO” értéken áll, és a Legato Switch be van kapcsolva (ON). A beállítás meghatározza, hogy a Legato játék esetén a hangok újra megszólaljanak-e (ON vagy sem (OFF)). Normál esetben hagyja ezt az „ON” állásban. Az „OFF” állás esetén, ha egy lenyomva tartott hang közben lenyomunk egy másik hangot, akkor csak a hangmagasság változik, a másodiknak játszott hang felfutása (Attack) nem szólal meg. Akkor használja az „OFF” állást, ha vonós, vagy fafűvós frázisokat játszik, vagy ha modulációt alkalmaz a mono szintű hanggal.

Érték: OFF, ON

Mondjuk, a Legato Switch be van kapcsolva (ON), a Legato Retrigger pedig „OFF” állásban van. Ha most megpróbálunk egy legatót játszani (egy alacsonyabb hang lenyomva tartása közben leütünk egy magasabb hangot), akkor előfordulhat, hogy a hangmagasság nem képes teljesen felkúszni a várt magasságig (ehelyett megáll egy köztes hangmagasságon). Ennek oka a hangmagasság emelkedés limitálásában rejthető, amit a Wave Level paraméternél határoztunk meg. Továbbá, ha különböző felső hangmagasság korlátozásokat használunk egy több hangszínt (Tone) tartalmazó Patch hullámformáira, akkor előfordulhat, hogy MONO módban nem fog megszólalni. Nagy hangmagasság váltások alkalmazásakor állítsa a Legato Retrigger paramétert „ON”-ra.

Portamento Switch

Meghatározza, hogy alkalmazásra kerül-e a portamento effekt (ON) vagy sem (OFF).

Érték: OFF, ON

Portamento

A Portamento egy olyan effekt, amely lágyan úsztatja át a hangmagasságot az először játszott hangról a következő lefogott hangra. Ha a Mono/Poly paraméter „MONO” módra állítása közben használja a Portamento paramétert, szimulálhatja a hegedűn, vagy hasonló bund nélküli hangszeren alkalmazott slide (csúszás) technikákat.

Portamento Mode

Ez határozza meg, hogy milyen játékmód esetén kerül alkalmazásra a Portamento.

Érték

NORMAL: A Portamento mindig alkalmazásra kerül.

LEGATO: A Portamento csak legató játékmód esetén kerül alkalmazásra. (vagyis, ha a következő hangot az előző hang felengedése előtt megjátsszuk)

Portamento Type

A Portamento effekt típusát határozza meg.

Érték:

RATE: A hangmagasság csúsztatás ideje függ a két hang távolságától.

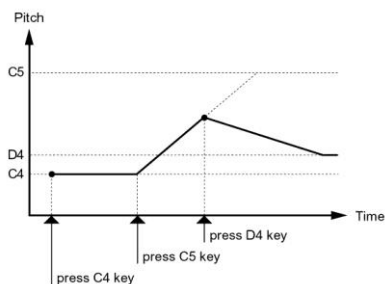
TIME: A fenti említett idő állandó, független a két hang távolságától.

Portamento Start

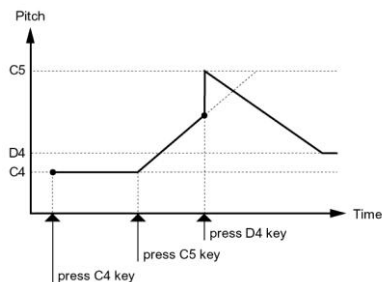
A Portamento által keltett hangmagasság változás közben egy újabb hang lenyomásakor az új hangmagasság változás megkezdődik. Ez a beállítás határozza meg azt a hangmagasságot, amelyen a váltás megkezdődik.

Érték:

PITCH: Az új portamento az újabb hang lenyomásakor kezdődik a hangmagasság változás közben.



NOTE: A portamento attól a hangtól kezdődik az új hang lenyomásakor, ahol a jelenlegi portamento végződött volna.



Portamento Time

A Portamento alkalmazásakor ez határozza meg a hangmagasság változás idejének hosszát. Nagyobb érték beállításakor a hangmagasság változás több időt vesz igénybe.

Érték: 0-127

Különböző beállítások (MISC)

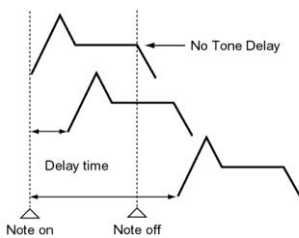


Tone Delay Mode

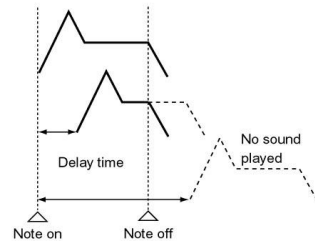
A Tone Delay (hangszín késleltetés) típusát választja ki.

Érték:

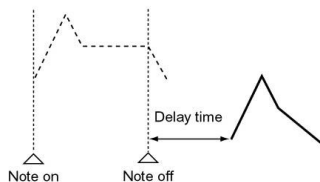
NORM: A hangszín akkor szólal meg, ha a Delay Time paraméterrel meghatározott idő eltelt.



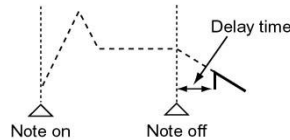
HOLD: Habár, a hangszín akkor szólal meg, ha a Delay Time paraméterrel meghatározott idő eltelt, ha felengedjük a billentyűt, még mielőtt a Delay Time paraméternél megadott idő eltelt volna, akkor a hangszín nem szólal meg.



OFF-N: A hang akkor szólal meg, ha a billentyű felengedése (tehát nem lenyomása, hanem felengedése) után eltelt a Delay Time paraméterrel meghatározott idő. Ez akkor hasznos, ha például gitár, vagy egyéb hangszerek zaját akarjuk szimulálni.



OFF-D: A hang akkor szólal meg, ha a billentyű felengedése (tehát nem lenyomása, hanem felengedése) után eltelt a Delay Time paraméterrel meghatározott idő. Itt azonban, a TVA Envelope változásai már a billentyű lenyomásakor megkezdődnek, ami gyakran azt eredményezi, hogy csak a burkológörbe lecsengés részének hangja fog megszólalni.



NOTE

Ha a decay-típusú hangot választunk, ahol a hang természetes módon elhal, anélkül is, hogy felengednénk a billentyűt, akkor az „OFF-N” vagy „OFF-D” beállítás esetén előfordulhat, hogy egyáltalán nem szólal meg hang.

Tone Delay

Ez a billentyű lenyomásának (vagy felengedésének) pillanata és a hangszín tényleges megszólalása között eltelt időt állítja. Olyan beállítást elvégezhetünk, amelyben eltoljuk az egyes hangszínek megszólalásának kezdetét. Ez különbözik a belső effektknél található Delay-től, abban, hogy a késleltetett hangok hangminőségének változtatásakor, és az egyes hangszínek hangmagasságának változtatásakor, arpeggio-szerű szólamokat is megszólaltathatunk, csupán egyetlen billentyű lenyomásával. A Tone Delay időt szinkronizálhatjuk egy szekvenszerrel is.

NOTE

- Ha nem akarja használni a Tone Delay-t, állítsa a Delay Mode-ot „NORM”-ra, és a Delay Time paramétert „0”-ra.
- Ha a Structure paraméter Type „2” – „10” értéken áll, az 1-es és 2-es hangszínek kimenetei a 2-es Tone-ra kombinálódnak, a 3-as és 4-es Tone-ok kimenetei pedig a 4-es Tone-ra. Ezért a Tone1 a Tone2 beállításit, a Tone3 pedig a Tone4 beállításait követi (46. o.).

Tone Delay Time

Ez határozza meg a billentyű lenyomása (vagy éppen felengedése) és a hangszín megszólalása között eltelt időt.

Érték: 0-127, Note

A Tone Delay Tempo határozza meg a szinkronizált tempó negyed hosszát, ha a hangszín megszólalásáig eltelt időt meghatározó tempó egy szekvenszerben beállított tempóra kerül szinkronizálásra.

(Példa)

120-as tempó esetén (1 percen 120 negyed hang van)

Beállítás	Delay Time
fél hang	1 másodperc (60/60=1(sec))
negyed hang	0.5 másodperc (60/120=0.5(sec))
nyolcad hang	0.25 másodperc (60/240=0.25(sec))

Tone Env Mode

Amikor Loop hullámformát választunk (41. o.), a hang normálisan folytatódik, egészen addig, amíg a billentyű le van nyomva. Ha azt szeretné, hogy a hang természetes módon elhaljon, még akkor is ha tovább lenyomva tartja a billentyűt, állítsa ezt „NO SUS” értékre.
Érték: NO SUS, SUST



Ha one-shot típusú hullámformát választunk, az sohasem kerül kitarásra, még a „SUST” beállítás esetén sem.

Tone Rx Bender

Minden egyes hangszínrre meghatározza, hogy fogadásra kerüljenek-e a MIDI Pitch Bend (hangnyújtás) üzenetek (ON) vagy sem (OFF).

Érték: OFF, ON

Tone Rx Expression

Minden egyes hangszínrre meghatározza, hogy fogadásra kerüljenek-e a MIDI Expression üzenetek (ON) vagy sem (OFF).

Érték: OFF, ON

Tone Rx Hold-1

Minden egyes hangszínrre meghatározza, hogy fogadásra kerüljenek-e a MIDI Hold-1 üzenetek (ON) vagy sem (OFF).

Érték: OFF, ON



Az Env Mode paraméter „NO SUS” beállítása mellett, ennek a beállításnak nincs hatása.

Tone Rx Pan Mode

Minden egyes hangszínrre meghatározza a panoráma üzenet fogadásának módját.

Érték:

CONT: Amint Pan üzenetek érkeznek, a hangszín sztereó pozíciója megváltozik.

K-ON: A hangszín panorámája csak a következő bejátszott hangnál változik. Ha egy hang megszólalása közben érkezik Pan üzenet, akkor a panoráma csak a következő hang megszólaltatásakor fog változni.



A csatornák nem állíthatók úgy, hogy ne fogadjanak Pan üzeneteket.

Tone Redamper Sw

Meghatározhatjuk egy önálló Tone alapján, hogy a hang kitarásra kerüljön-e, ha Hold1 üzenet érkezik a billentyű lenyomása után, de még a hang teljes lecsengése előtt. Ha ki akarja tartani a hangot, válassza az „ON” értéket. A funkció használata közben kapcsolja be (ON) az Rx Hold-1 paramétert is. Zongora hangokra jól használható.

Érték: OFF, ON

Matrix Control beállítások (Ctrl1-4)



Részletesen lásd, „Hogyan végezzük el a Patch beállításokat” (39. o.).

Matrix Control

Általában, ha hangszín paramétereiket akartunk változtatni egy külső MIDI készülékről, System Exclusive üzeneteket kellett küldeniük – vagyis exkluzívan a Fantom-S-re tervezett üzeneteket. Azonban a Sytem Exclusive üzenetek eléggé komplikáltak bizonyultak, és a továbbítandó adatmennyiség is elég nagy.

Éppen ezért, a Fantom-S hangszín paramétereinek legtöbbje úgy lett kialakítva, hogy elfogadja a Control Change (vagy egyéb) MIDI üzenetek használatát, a hangszínparaméterek változtatása céljából. Ez számos utat biztosít a Patch-ek megszólalásának változtatására. Például használhatjuk a Pitch Bend kart az LFO ciklus sebességének változtatására, vagy a billentyűk leütés erejével nyithatunk, vagy zárhatunk egy szűrőt. A funkció, amely lehetővé teszi a MIDI üzenetek használatát az ilyen változtatások valósidejű elvégzésére nevezzük **Mátrix Vezérlésnek (Matrix Control)**. Egyetlen Patch-en belül összesen négy Mátrix Control használható.

A Matrix Control használatához határozzuk meg, hogy melyik MIDI üzenet (forrás paraméter) milyen paraméter vezérlésére szolgáljon (cél paraméter), milyen mértékben (Sns (érzékenység) paraméter), és hogy melyik hangszínrre fejtsse ki hatását (Tone paraméter).

Matrix Control 1-4 Source

A hangszín paraméter megváltoztatására szolgáló MIDI üzenetet választjuk ki vele.

Érték:

OFF: Nem használjuk a Matrix Control-t.

CC1-31, 33-95: 1-31, 35-95 vezérlő (controller) számok.



A Control Change üzenetekről további információhoz a „MIDI Implementáció” részben juthat (Parameter List kiadvány).

PITCH BEND: Hangmagasság nyújtás

AFTERTOUCH: Aftertouch

SYS CTRL1-SYS CTRL4:

A közönséges mátrix vezérlőként használt MIDI üzenetek.

VELOCITY: Velocity (a billentyű lenyomás erőssége)

KEY FOLLOW: Billentyű-követés (billentyűzet pozíció, ahol a C4-es hang a 0).

TEMPO: A megadott tempó, vagy egy külső MIDI szekvenszer tempója.

LFO1: LFO1

LFO2: LFO2

PITCH ENV: Hangmagasság burkológörbe

TVF ENV: TVF burkológörbe

TVA ENV: TVA burkológörbe



A Velocity és a Key Follow összefügg a Note üzenetekkel.



- Habár nincsenek MIDI üzenetek az LFO1-től a TVA burkológörbéig terjedő paraméterekre, ezek is használhatók Matrix vezérlésre. Ilyen esetekben a hangszín beállításait valós időben, a Patch-ek megszóllatásával változtathatjuk.
- Ha közös vezérlőket akar használni az egész Fantom-S-re, válassza a „SYS CTRL1” – „SYS CTRL4” értéket. A Rendszer Control 1-4-ként használt MIDI üzeneteket a System Ctrl 1-4 Source paraméterekkel állíthatjuk (190. o.).



- Vannak olyan paraméterek, amely meghatározzák, hogy a Pitch Bend, Controller Number 11 (Expression) és a Controller Number 64 (Hold1) üzenetek fogadásra kerüljenek-e vagy sem (61. o.). Ha ezek az „ON” állásban vannak és MIDI üzenetet fogadunk, akkor, ha bármilyen változtatás történik a kívánt paraméter beállításain, akkor a egyben Pitch Bend, Expression és Hold1 beállításai is változni fognak. Ha csak a célzott paramétereket szeretné változtatni, állítsa ezt „OFF”-ra.
- Léteznek olyan paraméterek is, melyek lehetővé teszik annak meghatározását, hogy bizonyos MIDI üzenetek egy adott performance minden egyes csatornáján fogadásra kerüljenek (90. o.). Ha egy Matrix Control beállításokkal rendelkező Patch van hozzárendelve egy Part-hoz, győződjön meg róla, hogy az összes Matrix Control-hoz szükséges MIDI üzenet fogadásra kerül-e. Ha a Fantom-S úgy van beállítva, hogy a MIDI üzenetek fogadása nincs engedélyezve, akkor a Matrix Control sem fog működni.

CTRL Destination 1-4

A Matrix Control Destination választja ki azt a paramétert, amelyet vezérelni fogunk a Matrix Control használatakor. A következő paraméterek vezérelhetők. Ha nem akarunk paramétereket vezérelni a Matrix Control-lal, válasszuk az „OFF” értéket. Egyszerre négy paraméter határozható meg minden egyes Matrix Control-ra, és ezek egyszerre vezérelhetők.



A Használati Utasításunkban a Matrix Control-lal vezérelhető paramétereket „H”-al jelöljük.

• A szűrő nyitás és zárása

CUTOFF: A vágási frekvenciát változtatja.

RESONANCE: Kiemeli a felhangokat a vágási frekvencia tartományában, karaktert adva a hangnak.

• A hangerő, panoráma és hangmagasság változtatása

LEVEL: A hangerő szintet változtatja.

PAN: A panorámát változtatja.

PITCH: A hangmagasságot változtatja.

• Az effektek alkalmazásának változtatása

OUTPUT LEVEL: A kimeneti szintek hangerejét változtatja.

CHORUS SEND: A kórus mennyiségét változtatja.

REVERB SEND: A zengető mennyiségét változtatja.

• AZ LFO használata a hangok moduláltatására

LFO1/LFO2 PCH DEPTH: A vibrató mélységét állítja.

LFO1/LFO2 TVF DEPTH: A Wah mélységét állítja.

LFO1/LFO2 TVA DEPTH: A tremolo mélységét állítja.

LFO1/LFO2 PAN DEPTH: Az LFO panorámára gyakorolt hatását állítja.

LFO1/LFO2 RATE: Az LFO ciklus sebességét állítja.

- A sebesség nem fog változni, ha az LFO Rate „Note”-ra van állítva.

• A Pitch Envelope változtatása

PIT ENV A-TIME: A hangmagasság burkológörbe Env Time1 paraméterét változtatja.

PIT ENV D-TIME: A hangmagasság burkológörbe Env Time2 és ENV Time3 paraméterét változtatja

PIT ENV R-TIME: A hangmagasság burkológörbe Env Time4 paraméterét változtatja.

• A TVF Envelope változtatása

TVF ENV A-TIME: A TVF burkológörbe Env Time1 paraméterét változtatja.

TVF ENV D-TIME: A TVF burkológörbe Env Time2 és ENV Time3 paraméterét változtatja

TVF ENV R-TIME: A TVF burkológörbe Env Time4 paraméterét változtatja.

- **A TVA Envelope változtatása**

TVA ENV A-TIME: A TVA burkológörbe Env Time1 paraméterét változtatja.

TVA ENV D-TIME: A TVA burkológörbe Env Time2 és Env Time3 paraméterét változtatja

TVA ENV R-TIME: A TVA burkológörbe Env Time4 paraméterét változtatja.

- **A megszólaló hangok megosztása**

TMT

HINT

- Ha a Matrix Control-t a hangszínek megosztására használjuk, állítsuk a TMT Vel Control paramétert az „OFF” értékre, a TMT Control Switch-et pedig „ON”-ra (48. o.).
- Ha a Matrix Control-t a hangszínek megosztására használjuk, javasoljuk a Matrix Control Sens „+63” értékre állítását. Kisebb érték beállításakor előfordulhat, hogy nem történik meg a hangszínek kapcsolása. Ha meg akarja fordítani az effektet, válassza a „-63” értéket.
- Ha a Matrix Control segítségével lágyan akar váltani hangszínek között, használja a Velo Fade Lower és Velo Fade Upper paramétereket (48. o.). Minél nagyobb értéket állít be, annál finomabb a hangszínek közti váltás.

- **A FXM frekvencia modulációjának változtatása**

FXM DEPTH

- **A valósidős zsugorítás/összenyomás mértékének szabályozása**

TIME



Ez hatástalan lesz, ha a Realtime Stretch (45. o.) nincs kiválasztva. Ha a matrix control érzékenysége „+” az összenyomás rövidebb lesz, ha „-”, akkor hosszabb.

- **Bizonyos multi-effekt paraméterek megváltoztatása**

MFX CTRL1-4: Az MFX Control 1-4 Assign paraméterrel megadott paramétert változtatja.



Nem érhető el hatás a matrix control-lal, ha a multi-effekt nincs alkalmazás alatt.

CTRL Sens 1-4

Az alkalmazásra kerülő Matrix Control effekt mértékét állítja. Ha pozitív irányban szeretné módosítani a választott paramétert – pl. nagyobb érték, jobbra, vagy gyorsabb – a jelenlegi beállításhoz képest, válasszon pozitív értéket. Ha pedig negatív irányban (kisebb, balra, lassabb) akkor negatív értéket válasszon. Mind a negatív, mind a pozitív esetében a változás az érték növelésével növekszik. Ha nincs szüksége az effektre, válassza a „0” értéket.

Érték: -63 - +63

CTRL Tone 1-4

A Matrix Control Tone paraméterrel választhatjuk ki melyik hangszínre (Tone) alkalmazzuk az effektet a Matrix Control használatakor.

Érték:

OFF: Az effekt nem kerül alkalmazásra.

ON: Az effekt alkalmazásra kerül.

REVS: Az effekt fordítva kerül alkalmazásra.

Effektek beállítása egy Patch-re (Effects / MFX / MFX Control / Chorus/ Reverb)



Az effekt beállításokkal kapcsolatos részleteket az alábbi oldalakon találja:

- „**Effektek alkalmazása Patch módban**” (175. o.)
- „**Multi-effekt beállítások elvégzése (MFX1-3)**” (180. o.)
- „**Kórus beállítások elvégzése (Chorus)**” (182. o.)
- „**Zengető beállítások elvégzése (Reverb)**” (182. o.)

Ritmus szett létrehozása

A Fantom-S-sel beállítások széles skáláját teljes körűen szabályozhatjuk. Minden állítható dolgot **paraméternek** nevezünk. Amikor változtatjuk a paraméterek értékeit, akkor úgynevezett **szerkesztést (Editing)** végzünk. Ebben a fejezetben a ritmus szettek létrehozásának műveleteit és a ritmus szett paraméterek funkcióit tárgyaljuk.

Hogyan végezzük el a ritmus szett beállításokat

Induljunk ki egy már meglévő ritmus szettből, és szerkesztés után hozzunk létre belőle egy új ritmus készletet. A Ritmus szettek többféle ritmus (percussion, vagyis ütős) hangszer hangjának gyűjteményéből tevődnek össze. Az egyes billentyűkhöz rendelt ritmus hangszereket megváltoztathatjuk a ritmus szett szerkesztés segítségével.

Az egyes billentyűkhöz rendelt ritmus hangszínek mindegyike négy hullámformából áll. A ritmus hangszínek és a hullámformák ugyanolyan kapcsolatban állnak egymással, mint a Patch-ek és a hangszínek.

1. A [PATCH/RHYTHM] gomb megnyomásával lépjen a Patch Play képernyőre, majd válassza ki a Part-ot (billentyűzet vagy Pad Part) és azt a ritmus szettet, amelynek beállításait módosítani szeretné (37. o.).



A GM csoportba tartozó ritmus szettek nem szerkeszthetők.



Ha teljesen a nulláról szeretné elkezdni a saját ritmus szett létrehozását, és nem egy már meglévő ritmus szettből indul ki, hajtsa végre az inicializálás műveletet (65. o.).

2. Nyomja meg az [EDIT] gombot.
A Ritmus szerkesztés képernyő megjelenik.



3. A paraméterek különböző szerkesztési csoportokba vannak rendezve. Az [1(▲)] vagy [2(▼)] megnyomásával léphet annak a szerkesztési csoportnak címkéjére, amely a szerkeszteni kívánt paramétert tartalmazza.



A paraméterek csoportosításának mikéntjéről a „Paraméter Listában” olvashat (Parameter List).

4. A ▲ vagy ▼ segítségével léptesse a kurzort a módosítani kívánt paraméterre.
5. A [8 (Tone Sw/Sel)] megnyomásával válassza ki a módosításra szánt hullámformát.
A Wave Sw/Select ablak megjelenik.



Az [5 (Wave Select)] – [8 (Wave Select)] gombok valamelyikének megnyomásával válassza ki a szerkeszteni kívánt hullámot.

- **Több hullámforma azonos paraméterének együttes szerkesztése**
Ha egyszerre többet is lenyom az [5 (Wave Select)] – [8 (Wave Select)] gombok közül, akkor ezek azonos paraméterét együtt állíthatja. Ha egy hangszin be van kapcsolva, azt a melette lévő pipa jelzi.
- **Egy hullámforma ki/be kapcsolásához**
Az [1 (Wave Sw1)]- [4 (Wave Sw4)] gombok segítségével kapcsolhatja ki/be a hozzájuk tartozó hullámformát.
- A ◀ vagy ▶ megnyomásával kiválaszthatja a hullámformát.
- 6. A kiválasztás után, nyomja meg az [EXIT]-et.
- 7. A VALUE kerék forgatásával, vagy az [INC] / [DEC] gombokkal állítsa az értéket.
- a szerkesztésre szánt Part váltásához:
Nyomja meg a [7 (Part Select)] gombot.

8. Az 5-7 lépések megismétlésével fejezze be a ritmus szettet.
9. Ha menteni kívánja a változtatásokat, nyomja meg a [WRITE] gombot (66. o.). Ha nem akarja menteni, az [EXIT] megnyomásával visszaléphet a Patch Play oldalra.
Ha mentés nélkül lépett vissza a Patch Play oldalra, akkor a ritmus szett számának bal oldalán egy csillag (*) jelenik meg, jelezve, hogy a ritmus szett szerkesztve lett.



Ha a „*” ottléte közben kikapcsolja a hangszer, vagy egy másik ritmus szetre vált át, akkor a szerkesztett ritmus szett elveszik.

Szerkesztés grafikus kijelzőn (Zoom Edit)

Szerkeszthet úgy is, hogy közben grafikus formában megjeleníti a leggyakrabban használt paramétereket. A Zoom Edit segítségével a következő paraméterek szerkeszthetők.

Paraméter	oldal
Pitch Envelope	71. o.
TVF	72. o.
TVF Envelope	73. o.
TVA Envelope	74. o.

1. A [PATCH/RHYTHM] gomb megnyomásával lépjen a Patch Play képernyőre, majd válassza ki a Part-ot, és a szerkeszteni kívánt Patch-et.

2. Nyomja meg az [EDIT], majd a [3 (Zoom Edit)] gombot.

A Zoom Edit képernyő megjelenik.



3. A paraméterek több szerkesztési csoportba vannak rendezve. Az [1]-[4] gombok megnyomásával válassza ki a szerkesztési kívánt paraméterhez tartozó címkét.

- A hullámforma szerkesztésre való kiválasztásához, vagy a Wave-ek ki/be kapcsolásához.

Nyomja meg a [8 (Tone Sw/Sel)] gombot.

- Ha egy másik Part-ra akar átkapcsolni

Nyomja meg a [7 (Part Select)] gombot.

4. A [CURSOR] gombokkal léptesse a kurzort a szerkesztési kívánt paraméterre.

A valósidős szabályzó potméterekkel is állíthatja az értéket.

5. A VALUE kerék forgatásával, vagy az [INC] / [DEC] gombokkal módosítsa az értéket.

6. Ha befejezte a szerkesztést, nyomja meg az [EXIT]-et.

Ritmus szett beállítások inicializálása (Init)

Az „Inicializálás” azt jelenti, hogy az aktuális kiválasztott hang beállításait visszaállítjuk egy standard érték készletre, vagy a gyári beállításokra.



Az Inicializálás művelet csak az éppen kiválasztott hangra fog hatni; a User memóriában tárolt hangoknak nem esik bántódása. Ha a Fantom-S összes beállítását vissza szeretné állítani gyári értékeire, hajtsa végre a Factory Reset (196. o.) műveletet.

1. A [PATCH/RHYTHM] gomb megnyomásával lépjen a Patch Play képernyőre, válassza ki a Part-ot, és az inicializálni kívánt ritmus szettet (37. o.).

2. Nyomja meg az [EDIT], majd a [3 (Patch)] gombot.

3. Nyomja meg a [4 (Init)] gombot.

Válassza ki az inicializálás típusát.

- ALL: A ritmus szett összes hangját inicializáljuk.
- KEY: Egy hang (billentyű) kerül csak inicializálásra. Ekkor meg kell adnunk az inicializálni kívánt hangot (A0-C8).

4. Nyomja meg a [8 (Exec)] gombot.

Egy jóváhagyást kérő üzenet jelenik meg.

5. Nyomja meg a [8 (Exec)] gombot.

Az inicializálás megtörténik, és visszalépünk a Ritmus szerkesztés oldalra.

- A kilépéshez nyomja meg a [7 (Cancel)] gombot.

Ritmus Tone beállítások másolása (Copy)

Ezzel a művelettel bemásolhatjuk bármelyik választott ritmus szett beállításait az aktuálisan kiválasztott ritmus szettbe. Ezt a szerkesztés meggyorsítására és egyszerűsítésére használhatjuk.

A Ritmus Tone másolás alap művelete

1. A [PATCH/RHYTHM] gomb megnyomásával lépjen a Patch Play képernyőre, válassza ki a szerkesztési kívánt Part-ot, és a másolási cél Ritmus szettet (37. o.).
 2. Nyomja meg az [EDIT]-et.
 3. Nyomja meg az [5 (Tone Copy)] gombot.
- A Ritmus Tone másolás ablak megjelenik.



4. A [CURSOR] segítségével lépjen a „Source (másolási forrás)” mezőre, és válasszon bankot, számot és ritmus hangszint.
 5. A VALUE kerék forgatásával, vagy az [INC] / [DEC] gombokkal választhat értéket.
 6. A [CURSOR]-ral lépjen a „Destination (másolási cél)” mezőre és válasszon ritmus hangszint számot.
 7. A VALUE kerék forgatásával, vagy az [INC] / [DEC] gombokkal választhat értéket.
 8. Nyomja meg a [8 (Exec)] gombot.
- Egy jóváhagyást kérő üzenet jelenik meg.
9. A végrehajtáshoz nyomja meg a [8 (Exec)] gombot. Ezután visszalép a Ritmus szerkesztés oldalra.
- A kilépéshez nyomja meg a [7 (Cancel)] gombot.

A Compare (összehasonlítás) funkció

A Ritmus Tone Másolás műveletre használhatja az összehasonlítás funkciót.

A másolási forrás ritmus szett megszólaltatásához, a [6 (Compare)] gomb megnyomásával helyezzen el egy pipát. Most már a billentyűzetten, vagy a padokon megszólaltathatja a másolási forrás Ritmus szettet.



A Compare funkcióval meghallgatott ritmus szett előfordulhat, hogy egy kicsit másképp szól, mint a normálisan megszólaltatott ritmus szett.

Mire ügyeljünk hullámforma kiválasztásakor

A Fantom-S hangjai komplex PCM hullámformákon alapulnak, és ha olyan beállításokat próbálunk elvégezni, melyek ellenkeznek az eredeti hullámformával, akkor az eredmény az elvártaktól eltérően alakulhat.

A Fantom-S belső hullámformái a következő két csoportba tartoznak.

One-Shot: Ezek a hullámformák rövid lecsengésű hangokat tartalmaznak. A one-shot hullámforma felveszi a hang kezdeti emelkedését és esését. A Fantom-S egyes one-shot hullámformái olyanok, melyek önmagukban is komplettek, ilyenek például a percussion hangszerek. A hangszer azonban tartalmaz olyan one-shot hullámformákat is, melyek más hangok alkotórészei. Ezek lehetnek például hang felfutás összetevők, mint például a zongora kalapácsolás, vagy a gitár bund zaj.

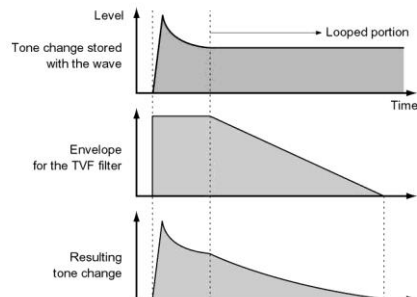
Loop-olt: Ezek a hullámformák hosszú lecsengésű, és kitarított hangokat tartalmaznak. A Loop hullámformák ismételve játsszák le (loop) a hullámforma egy adott részét, miután a hang elért egy relatíve állandó állapotot. A Fantom-S loop hullámformái tartalmazzák még más hangok összetevőit is, mint például zongorahúr rezonáns hullámzásokat, vagy a rézfúvós hangszerek "csó" hangzását.

Mire ügyeljünk one-shot hullámforma használatakor

One-shot hullámformát nem lehet a burkológörbe (Envelope) segítségével módosítani, hogy a lecsengése hosszabb legyen, mint az eredeti hullámformáé, vagy nem lehet azt hosszan kitarított hanggá alakítani. Ha ilyen burkológörbét akarnánk állítani, akkor a hang egy olyan részét próbálnánk meg formálni, amely egyszerűen nem is létezik, így a burkológörbének semmilyen hatása nem lesz.

Mire ügyeljünk loop hullámforma használatakor

Sok akusztikus hangszernél, mint a zongora és a szaxofon, egészen extrém hangszínváltozások jelentkeznek minden egyes játszott hang legelső pillanataiban. Ez a kezdeti felfutás az, ami meghatározza a legtöbb hangszer karakterét. Ilyen hullámformáknál, a legjobb, ha a hullámforma felfutás részének komplex tonális változását úgy használjuk, ahogy az van, és a burkológörbével csak a lecsengés porciót változtatjuk. Ha megpróbáljuk a burkológörbével a felfutás részt is módosítani, az eredeti hullámforma karakterisztikája igencsak megváltozhat, és nem tudjuk elérni a kívánt hangzást.



Az elkészített Ritmus szettek elmentése (Write)

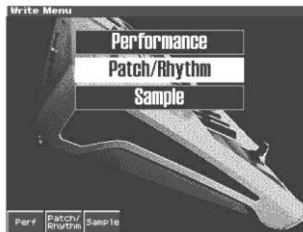
A hang beállításokon végzett változtatások átmenetiek, és elvesznek, amint egy másik hangot választunk, vagy kikapcsoljuk a hangszert. Ha meg akarja tartani a módosított hangzást, akkor le kell mentenie azt a belső USER memóriába, vagy memória kártyára.

Ha szerkesztettünk egy Ritmus szettet, egy "*" jelenik meg a ritmus szett száma mellett a Patch Play képernyőn.



A mentés végrehajtásakor a mentési célhelyen korábban megtalálható adatok elvesznek.

1. Győződjön meg róla, hogy a menteni kívánt Ritmus szett van kiválasztva.
2. Nyomja meg a [WRITE] gombot.
A Write menü megjelenik.



3. Nyomja meg a [2 (Patch/Rhythm)] gombot.

• Használja a ▲ vagy ▼ gombot a "Rhythm Edit" kiválasztására, majd nyomja meg az [ENTER]-t.

A Ritmus Szett Név képernyő megjelenik.



4. Nevezze el a Ritmus szettet.

- [1 (Change Type)]: a karakter típusát választjuk ki vele. A gomb minden egyes megnyomásával váltunk a nagybetűs (A), kisbetűs (a) és a számok és szimbólumok (0) karakter típusok között.
- [2 (Delete)]: Törli a kurzor helyén található karaktert, és előbbre húzza a hátralévő karaktereket.
- [3 (Insert)]: Szóközt illeszt be a kurzor helyére.
- ▲ vagy ▼: Mozgatják a kurzort.
- [VALUE] kerék, [INC][DEC]: Karakter választanak.
- Ha mégsem ad nevet, nyomja meg a [7 (Cancel)] gombot.
- Használhatja a padokat is a karakterek meghatározására (25. o.).

5. Ha megadta a nevet, nyomja meg a [8 (Write)] gombot.

A megjelenő képernyőn kiválaszthatja a mentési célhely Ritmus szettet.

6. A VALUE kerékkel, az [INC][DEC] gombokkal, vagy a [2(▲)][3(▼)] gombokkal válassza ki a mentési célhely Ritmus szettet.

A mentési célhely lehet a Fantom-S belső User helye (User), vagy memória kártya is (Card).



HINT A [6 (Compare)] megnyomásával ellenőrizheti a mentési cél Ritmus szettet (Összehasonlítás funkció).

7. Nyomja meg a [8 (Write)] gombot. A megjelenő üzenet a jóváhagyását kéri.

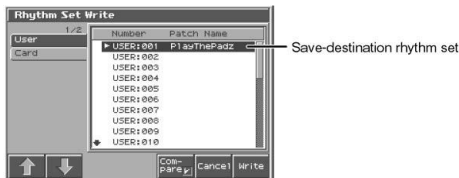
NOTE Adatmentés közben soha ne kapcsolja ki a Fantom-S-t.

8. A mentés végrehajtásához nyomja meg a [8 (Exec)] gombot.
- A műveletből való kilépéshez nyomjon [7 (Cancel)]-t.

A mentési cél Ritmus szett meghallgatása (Compare)

Az új Ritmus szett mentése előtt meghallgathatja a mentési célhelyen jelenleg található Ritmus szettet, hogy meggyőződjen róla, biztosan nem gond, ha felülírja azt. Ez segíthet a fontos Ritmus szettek véletlenszerű felülírásának megakadályozásában.

- Kövesse az előző oldalon található műveletsort a 6. lépésig a mentési célhely kiválasztása érdekében.
- A [6 (Compare)] megnyomásával helyezze el a pipát (✓). A Ritmus összehasonlítás ablak megjelenik, lehetővé téve az éppen kiválasztott mentési cél ritmus szett meghallgatását.



3. A billentyűzetten vagy padokon szólaltassa meg a mentési cél Ritmus szettet, hogy biztosan felülírhatja-e.

NOTE A Compare funkcióval meghallgatott Ritmus szett előfordulhat, hogy egy kicsit másképp szól, mint a normálisan megszólaltatott Ritmus szett.

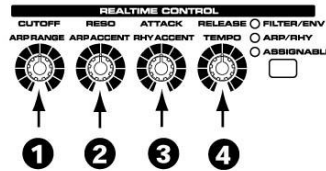
- Ha meg szeretné változtatni a mentési célhelyet, a ▲ vagy ▼ gombbal megteheti azt.
- Nyomja meg a [8 (Write)] gombot.
- A mentés végrehajtásához nyomja meg a [8 (Exec)] gombot.

Ritmus szett paraméterek funkciói

Ebben a fejezetben a különböző Ritmus szett paraméterek funkcióit, valamint a paraméterek összetevőit magyarázzuk.

Ha egy számot lát a paraméter neve mellett (0, •, +, ≠), akkor az adott számú valósidós vezérlő potméter használhatja a paraméter szabályozására.

Amikor belépünk a Ritmus szett Edit képernyőre, a valósidós vezérlő potméterek jobb oldalán található indikátor kialszik, és a potmétereket használhatjuk a Patch vagy ritmus szett paramétereinek szerkesztésére. Ha újra megnyomja a potméterek jobb oldalán található gombot, az indikátor kigyullad és a potik az eredeti funkciójukat látják el. A Ritmus szett Edit képernyő elhagyásakor az indikátor automatikusan visszaáll előző állapotába.



Az egész Ritmus szettre közös beállítások (General)



HINT Részletesen lásd, "Hogyan végezzük el a Ritmus szett beállításokat" (64. o.).

General

Rhythm Level 0

A Ritmus szett hangerejét határozza meg.
Érték: 0-127

HINT

A hangszínek hangerő szintjeit (amelyekből a ritmus szett felépül) a Tone Level paraméterrel állíthatjuk (74. o.). A Ritmus hangszint felépítő hullámformák hangerejét pedig a Wave Level paraméterrel állítjuk (70. o.).

Tone Name (Ritmus hangszín neve)

A ritmus hangszíneknek adhatunk egy 12 karakteres nevet.

Érték: szókód, A-Z, a-z, 0-9, !, ,, \$ % & () * + , - . / : ; < = > ? @ [\] ^ _ ' { | }



A név hozzárendelés részleteit lásd, „Név hozzárendelése” (25. o.).

Assign Type

Azt határozza meg, hogy ha többször egymás után nyomunk le egy adott billentyűt, hogyan szólaljon meg a hang.

Érték:

MULTI: Az azonos billentyűkön megszólaló hangokat egymásra rétegezi. Még hosszan kicsengő hangok esetén is, mint például egy Crash cintányér, a billentyű újabb leütése következtében nem fog elhalni az előző hang.

SINGLE: Egyszerre egy hang szólaltatható meg egy billentyű leütésekor. A fent említett Crash cintányér hangja elhallgat, amint újra lenyomjuk ugyanazt a billentyűt.

Mute Group

Egy tényleges akusztikus dobnál, egy nyitott és egy zárt lábcin nem szólalhat meg egyszerre. Ha ezt a helyzetet reprodukálni akarjuk, állítsunk be egy Mute (némítási) csoportot.

A Mute Group funkció lehetővé teszi, hogy meghatározzunk kettő, vagy több olyan ritmus hangszínt, amelyek soha nem szólalhatnak meg együtt. Összesen 31 Mute Group használható. Azokat a ritmus hangszíneket, amelyeket egyik csoportba sem szeretnénk bevonni, állítsa az „OFF” értékre.

Érték: OFF, 1-31

Tone Env Mode

Ha loop hullámmódot (66. o.) választunk, a hang normál esetben addig szól, amíg fel nem engedjük a billentyűt. Ha azt szeretnénk, hogy a hang természetes módon lecsengjen, még a billentyű lenyomva tartása közben is, állítsa ezt a „NO SUS” értékre.

Érték: NO-SUS, SUSTAIN



Ha one-shot hullámmódot választ (66. o.), az nem kerül kitarásra, még a „SUST” érték választásakor sem.

Tone Pitch Bend Range

Félhangos lépésekben határozza meg a Pitch Bend kar használatakor keletkező hangmagasság nyújtás tartományát (4 oktáv). A kar bal és jobb oldalra való eltolásakor ugyanaz az itt beállított érték lesz érvényes.

Érték: 0-48

Tone Receive Expression

Minden egyes hangszínrre meghatározza, hogy fogadásra kerüljenek-e a MIDI Expression üzenetek (ON) vagy sem (OFF).

Érték: OFF, ON

Tone Receive Hold-1

Minden egyes hangszínrre meghatározza, hogy fogadásra kerüljenek-e a MIDI Hold-1 üzenetek (ON) vagy sem (OFF).

Érték: OFF, ON



Az Env Mode paraméter „NO SUS” beállítása mellett, ennek a beállításnak nincs hatása.

Tone Receive Pan Mode

Minden egyes hangszínrre meghatározza a panoráma üzenet fogadásának módját.

Érték:

CONT: Amint Pan üzenetek érkeznek, a hangszín sztereó pozíciója megváltozik.

K-ON: A hangszín panorámája csak a következő bejátszott hangnál változik. Ha egy hang megszólalása közben érkezik Pan üzenet, akkor a panoráma csak a következő hang megszólaltatásakor fog változni.



A csatornák nem állíthatók úgy, hogy ne fogadjanak Pan üzeneteket.

One Shot mód

A hang megszólalása a hullámforma, vagy a burkológörbe végéig tart (attól függően, melyik van előbb). Az eredmény ugyanaz, mintha a Tone Env Mode paramétert „NO-SUS”-ra állítottuk volna. A a Wave Group paramétert (69. o.) mintára (Sample) állítottuk, akkor a loop beállítás ONE SHOT-ra vált.

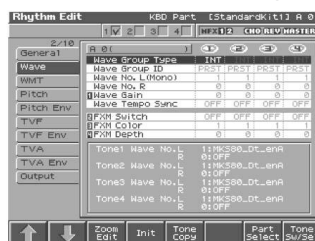
Érték: OFF, ON

Aftertouch Time Ctrl Sens

Ha a Wave Group SAMPLE-re van állítva és a Tempo Sync be van kapcsolva (ON), akkor az aftertouch segítségével szabályozhatjuk a Time Stretch mértékét. Ha a Time Stretch nincs alkalmazás alatt, semmi nem történik. A „+” értékek esetén az összenyomás ideje rövidebb, „-” érték esetén hosszabb lesz.

Érték: -63 - +63

Hullámmódot módosítása (Wave)



A beállítás részleteit lásd, „Hogyan végezzük el a Ritmus szett beállításokat” (64. o.).



A ritmus hangszíneknél, a hangzás négy hullámmódot (sztereóhoz nyolc) kombinálásából jön létre.

Tipppek a ritmus szett készítéséhez

A lábdob, pergő, lábcin, tamok és egyéb percussion hangszerek hullámformái mind egy ritmus hangszínhez vannak rendelve.

Ha 3D effekteket használ a hangra, minden egyes ritmus hangszínnek külön végezze el a Pan beállítását.

Wave Group

A hangszín alapját képező hullámforma csoportját határozza meg.

Érték

INT: A belső memóriában tárolt hullámformák.

EXP: Az EXP helyekre installált Hullámforma bővítő panelen (SRX széria) tárolt hullámforma.

SAMP: Sample (minta) hullámformák.



Nem választhatjuk a Hullámforma bővítő panel csoportot, ha nincs behelyezve az adott Expansion Board.

Wave Bank

A hullámforma bankot választhatjuk ki vele.

Érték

Ha a Wave Group EXP:

A-D

Ha a Wave Group SAMP:

PRST, USER, CARD

Ha a Wave Group MSAM:

USER, CARD

Wave No. L (Mono)

Wave No. R

A hangszín alap hullámformáját választja ki. A Hullámforma számmal (Wave No) együtt a hullámforma neve is megjelenik a kijelző alsó részén.

Mono módban csak a bal oldalt (L) határozzuk meg. Sztereó módban a jobb oldalt (R) is megadjuk.

Érték: ---, 1-1228 (a felső határ a hullámforma csoporttól függ.)

- Amikor egy sztereó multisample-t használunk, akkor ugyanazt a számot adjuk meg az L és az R oldalra.

Wave Tempo Sync δ

Ha egy frázis loopot tempóra akar szinkronizálni, állítsa ezt a paramétert „ON”-ra. Ez csak akkor érvényes, ha behelyeztünk egy külön megvásárolható hullámforma bővítő panelt, és ha olyan hullámformát választunk mintaként a hangszínhez, amely mutat egy tempót (BPM).

Érték: OFF, ON



- Ha egy hullámforma bővítő panelen található hullámformát választunk a Tone számára, a Wave Tempo Sync paraméter bekapcsolásával (ON), a hangmagassággal kapcsolatos beállítások (71. o.) és az FXM-mel kapcsolatos beállítások (69. o.) le lesznek tiltva.
- Ha mintát választ egy Tone-ra, akkor először be kell állítania a minta BPM (tempó) paraméterét.
- Ha mintát választ egy Tone-ra, akkor a Wave Tempo Sync a normál hangok számának kétszeresét igényli.

- Ha a Wave Tempo Sync paraméter be van kapcsolva (ON), állítsa a Delay Time paramétert (56. o.) „0”-ra. Egyéb beállítások esetén, visszhang effekt kerül alkalmazásra, és már kicsit nehéz lesz normálisan játszani.

Frázis Loop (Phrase Loop)

A Frázis Loop fogalom egy dalból kivágott frázis ismételt lejátszására utal. Létezik egy technika, amely a frázis loop-ok használatára épül. Ennél egy adott műfajú, például dance stílusú, már létező dalból kivesszünk egy frázist, majd egy új dalt hozunk létre, ahol ez a frázis az alap motívum. Ez az úgynevezett „Break Beat”.

Valósíds Time Stretch

Ha a hullámforma csoport „SAMP” vagy „MSAM”, és a Wave Tempo Sync paraméter be van kapcsolva (ON), akkor változtathatjuk a hullámforma lejátszási sebességét, a hangmagasság megtartása mellett.

Wave Gain δ

A hullámforma gain (erősítés) értékét állítja. Az érték 6 decibeles lépésekben változik – egy 6 dB-s növelés megduplázza a hullámforma erősítését.

Érték: -6, 0, +6, +12

FXM Switch •

Ezzel állíthatjuk be, hogy használni fogjuk-e (ON) az FXM-et vagy sem (OFF).

Érték: OFF, ON

FXM

Az FXM (Frekvencia kereszt moduláció) egy adott hullámformát használ, az éppen kiválasztott hullámforma frekvencia moduláltságára, ezáltal összetett felhangokat hozva létre. Nagyon hasznos drámai hangzások és hangeffektek létrehozásakor.

FXM Color +

Ez határozza meg, hogyan hajtja végre az FXM a frekvencia modulációt. Nagyobb értékek beállításakor szemcsésebb, darabosabb, kisebb értékek beállításakor pedig fémesebb hangzást kapunk.

Érték: 1-4

FXM Depth \neq

Az FXM modulációjának mélységét állítja.

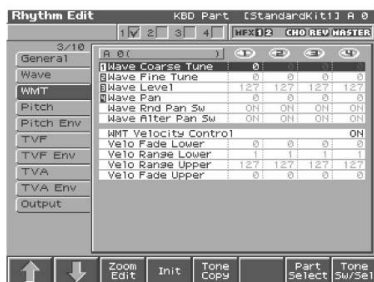
Érték: 0-16




Ha a Tempo Sync paraméter be van kapcsolva „ON”, a Pitch (71. o.) és FXM (69. o.) beállítások nem érhetők el. Ha azonban a Realtime Time Stretch (45. o.) segítségével változtatja a minta hosszát, a hangmagasság változik.

A Ritmus hangszín megszólalásának módosítása (WMT)

A WMT (Wave Mix Table = Hullámforma Keverési Táblázat) a billentyű leütés erősséget használja a ritmus hangszínhez rendelt négy hullámforma vezérlésére.




 Részleteket lásd, „Hogyan végezzük el a Ritmus szett beállításokat” (64. o.).

Wave Coarse Tune ⚙

A hullámforma hangjának hangmagasságát állítja fel és lefelé félhangos lépésekben (+ / - 4 oktáv).


Érték: -48 - +48


 Az egész ritmus szett Coarse Tune értékét a Tone Coarse Tune paraméter állítja (71. o.).

Wave Fine Tune •

A hullámforma hangjának hangmagasságát állítja fel és lefelé egy centes lépésekben (+ / - 50 cent).

Érték: -50 - +508


 Egy cent = 1/100-ad félhang.

 Az egész ritmus szett Fine Tune értékét a Tone Fine Tune paraméter állítja (71. o.).

Wave Level +

A hullámforma hangerejét állítja.

Érték: 0-127

 Az egyes ritmus szett hangszínek hangerejét a Tone Level paraméter állítja; az egész ritmus szett hangerejét pedig a Rhythm Level (67. o.).

Wave Pan ≠

A hullámforma panorámáját határozza meg. Az „L64” teljesen balra, a „0” középre, a „63R” pedig teljesen jobbra panorámázást jelent.

Érték: L64-0-63R

WMT Velocity Control

A WMT Velocity Control határozza meg, hogy a billentyű leütésének erősségétől függően megszólaljon-e (ON) egy másikritmus hangszín, vagy sem (OFF).

Az „RND” érték választásakor a ritmus szettet alkotó ritmus hangszínek véletlenszerűen szólnak meg, függetlenül a velocity üzenetektől.

Érték: OFF, ON, RANDOM

Wave Rnd Pan Sw

Ezzel állíthatjuk be, hogy akarjuk-e (ON), hogy a hullámforma panorámája minden egyes billentyű lenyomásra véletlenszerűen változzon, vagy sem (OFF).

Érték: OFF, ON

A panoráma változás tartományát az Rnd Pan Depth paraméterrel állíthatjuk (74. o.).

Wave Alter Pan Sw

Ezzel elérhetjük, hogy a hullámforma panorámázása minden egyes billentyű lenyomásra váltsa a bal és jobb oldal között. Állítsa ezt az értéket „ON”-ra, ha azt szeretné, hogy a hullámforma panorámája az Alter Pan Depth paraméternek (74. o.) megfelelően változzon. A „REV” érték esetén a panorámázás fordított lesz. Ha nem akarja, hogy minden billentyű lenyomására változzon a panoráma, válassza az „OFF” értéket.

Érték: OFF, ON, REV

Velo Fade Lower

Ez határozza meg, mi történik a hangszín hangerejével, ha a hangszín a megadott velocity tartományánál kisebb dinamikával szól meg. Magasabb értékek fokozatosabb hangerőváltozást eredményeznek. Ha azt akarja, hogy a beállított velocity tartományon kívül eső hangok ne szóljanak meg, válassza a „0” értéket.

Érték: 0-127

Velo Range Lower

Ez állítja azt a legalacsonyabb velocity értéket, amelyen még a hullámforma megszólal. Erre a beállításra akkor van szükség, ha különböző billentyű leütés erősségekre más-más hangszínt akarunk megszólaltatni.

Érték: 1-UPPER

Velo Range Upper

Ez állítja azt a legmagasabb velocity értéket, amelyen még a hullámforma megszólal. Erre a beállításra akkor van szükség, ha különböző billentyű leütés erősségekre más-más hangszínt akarunk megszólaltatni.

Érték: LOWER-127



Ha a Lower velocity határt az Upper velocity határ fölé próbálja állítani, vagy az Uppert a Lower alá, a másik érték automatikusan ugyanezt a beállítást veszi fel.

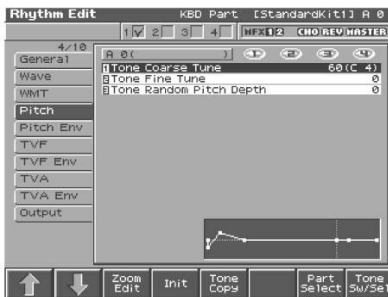
Velo Fade Upper


Ez határozza meg, mi történik a hangszín hangerejével, ha a hangszín a megadott velocity tartománynál nagyobb dinamikával szólal meg. Magasabb értékek fokozatosabb hangerőváltozást eredményeznek. Ha azt akarja, hogy a beállított velocity tartományon kívül eső hangok ne szólaljanak meg, válassza a „0” értéket.

Érték: 0-127



A hangmagasság módosítása (Pitch / Pitch Env)




 Részletesen lásd, „Hogyan végezzük el a Rítmus szett beállításokat” (64. o.).

Pitch

Tone Coarse Tune δ

A ritmus hangszín hangmagasságát választja ki.


Érték: C-1 – G9


 A ritmus hangszíneket felépítő hullámformák durva hangolása a Wave Coarse Tune paraméterrel történik (70. o.).

Tone Fine Tune •

A ritmus hangszín hangmagasságát állítja fel és lefelé 1-centes lépésekben (+ / - 50 cent).

Érték: -50 - +50

 Egy cent = 1/100-ad félhang.

 A ritmus hangszíneket felépítő hullámformák finom hangolása a Wave Fine Tune paraméterrel történik (70. o.).

Tone Random Pitch +

Ezzel állíthatjuk a billentyűk lenyomásakor elérhető véletlenszerű hangmagasság eltérés szélességét, tartományát. Ha nem szeretné, hogy a hangmagasság véletlenszerűen változzon, válassza a „0” értéket. Ez a paraméter centes értékekben állít (1/100-ad félhang).

Érték: 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90, 100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900, 1000, 1100, 1200

Pitch Env

P-Env Depth

A Hangmagasság Burkológörbe (Pitch Envelope) hatását állítja. Nagyobb értékek beállításakor a Pitch Envelope nagyobb változást okoz. Negatív (-) értékek megfordítják a burkológörbe alakját.

Érték: -12 - +12

P-Env V-Sens

A billentyűzeten játszott dinamikát használhatjuk a hangmagasság burkológörbe mélységének szabályozására is. Ha azt szeretné, hogy az erősen leütött hangok jobban befolyásolják a hangmagasság burkológörbét, akkor állítsa ezt a paramétert pozitív (+) értékre. Ha pedig azt szeretné, hogy az erősen játszott hangok kisebb hatással legyenek a hangmagasság burkológörbére, válasszon negatív (-) értéket.

Érték: -63 - +63

P-Env T1 V-Sens

Ez lehetővé teszi, hogy a billentyűzet dinamikával hatással legyünk a hangmagasság burkoló görbe Time1 értékére. Ha azt szeretné, hogy a Time1 felgyorsuljon az erősen játszott hangokra, állítson be pozitív (+) értéket. Ha azt szeretné, hogy lelassuljon, válasszon negatív (-) értéket.

Érték: -63 - +63

P-Env T4 V-Sens

Ezt akkor használja, ha a billentyűzet felengedésének sebességével befolyásolni kívánja a hangmagasság burkológörbe Time4 értékét. Pozitív (+) érték beállításakor a Time4 felgyorsul a gyorsan felengedett hangokra. A negatív (-) értékek esetén pedig lelassul.

Érték: -63 - +63

P-Env Time 1-4 δ , •, ≠

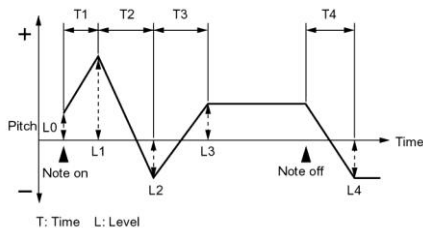
A hangmagasság burkológörbe időket határozza meg (Time1-Time4). Nagyobb értékek meghosszabbítják a következő hangmagasság eléréséig számított időt. (Például, a Time2 az az idő, amely alatt a hangmagasság az 1-es szintről (Level1) a 2-es szintre (Level2) változik.)

Érték: 0-127

P-Env Level 0-4 +

A hangmagasság burkológörbe szintjeit határozza meg (Level0-Level4). Ez határozza meg, hogy a hangmagasság mennyire térjen el a referencia hangmagasságtól az egyes pontokon. Pozitív (+) értékek esetén a hangmagasság magasabb, negatív (-) értékek esetén pedig alacsonyabb lesz, mint a standard hangmagasság.

Érték: -63 - +63



A hang fényességének módosítása egy szűrővel (TVF/TVF Env)



Részletesen lásd, „Hogyan végezzük el a Ritmus szett beállításokat” (64. o.).

TVF

Filter Type +

A szűrő típusát választja ki. A szűrő egy olyan funkció, amely kivág egy adott frekvencia tartományt, a hang fényesítése, vastagítása, és egyéb változtatása érdekében.

Érték

OFF: Nem használjuk a szűrőt.

LPF: Mély áteresztő szűrő. Ez csökkenti a vágási frekvencia (Cutoff Freq) feletti összes frekvencia hangerejét, hogy tompább, magasban szegényebb hangzást kapjunk. Ez a szintiknél használt legközönségesebb szűrő.

BPF: Sáv áteresztő szűrő. Ez csak a vágási frekvencia tartományában található frekvenciákat hagyja meg, a többit kivágja. Ez egyedi hangzások létrehozásának hasznos.

HPF: Magas áteresztő szűrő. Ez kivágja a vágási frekvencia tartománya alatti frekvenciákat. Percussive hangzások létrehozására alkalmas, kiemelve a magasabb tartományokat.

PKG: „Peaking” szűrő. Kiemeli a vágási frekvencia tartományába eső frekvenciákat. Például wah-wah effektet kreálhatunk vele, ha az egyik LFO-t a vágási frekvencia ciklikus változtatására alkalmazzuk.

LPF2: Mély áteresztő szűrő 2. Habár itt is kivágásra kerülnek a vágási frekvencia fölötti frekvencia komponensek, a szűrő érzékenysége azonban fele az LPF-hez képest. Ezért ez egy összehasonlíthatóan melegebb hangú mély áteresztő szűrő. Szimulált akusztikus hangszer hangokhoz, pl. zongora, jól használható.

LPF3: Mély áteresztő szűrő 3. Habár itt is kivágásra kerülnek a vágási frekvencia fölötti frekvencia komponensek, a szűrő érzékenysége a vágási frekvencia szerint változik. Ez a szűrő is alkalmas szimulált akusztikus hangszer hangokra, azonban az árnyalatnyi különbség eltérővé teszi az LPF2-től, még azonos TVF Envelope beállítás esetén is.



AZ „LPF2” és „LPF3” beállításakor a Rezonancia paraméter le lesz tiltva.

Cutoff Frequency (vágási frekvencia) ∂

Azt a frekvencia adja meg, ahol a szűrő elkezdi hatni a hullámforma frekvencia komponenseire.

Érték: 0-127

Ha a szűrő típusára az „LPF/LPF2/LPF3” típus választjuk, az alacsony vágási frekvencia értékek csökkenteni fogják a hangszín magas harmonikus tartományát, és kerekesebb, melegebb hangzást kapunk.

A nagyobb értékek esetén fényesebb lesz a hangzás. A „BPF” típus választva, a harmonikus összetevők a TVF vágási frekvencia beállításának megfelelően változnak. Ez hasznos lehet egyedi hangzások kialakítása során.

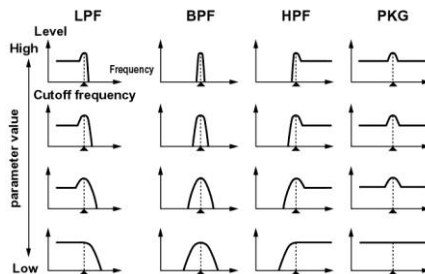
A „HPF” típus választva, nagyobb vágási frekvencia érték beállításakor csökkenni fog a hang első harmonikusainak dússága, így csak a hang fényesebb összetevő kerülnek kiemelésre.

A „PKG” esetén, a kiemelésre kerülő harmonikus tartomány a vágási frekvencia beállításától függ.

Resonance •

Kiemeli a vágási frekvencia tartományába eső hang porciót, karaktert adva a hangnak. Túl nagy értékek oszcillációhoz vezethetnek, ami a hang torzítását eredményezi.

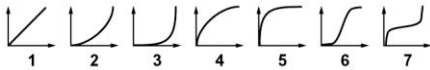
Érték: 0-127



Cutoff V-Curve (vágási frekvencia velocity görbe)

A következő hét görbéből választhatunk, melyek meghatározzák, hogy a billentyűzet megütés dinamikája (velocity) hogyan hasson a vágási frekvenciára. Állítsa ezt „FIXED”-re, ha azt szeretné, hogy a vágási frekvencia ne függjön a billentés erősségétől.

Érték: FIXED, 1-7



Cutoff V-Sens

Ezt akkor használja, ha azt szeretné, hogy a játék velocity hatással legyen a vágási frekvencia változására. Az erősen leütött hangok emelni fogják a vágási frekvenciát, ha pozitív értékeket állít be, vagy csökkenteni fogják azt, ha negatív értékeket állít be.

Érték: -63 - +63

Resonance V-Sens

Ez lehetővé teszi, hogy a billentyű leütés erősségével módosítsuk a rezonanciát. Ha azt szeretné, hogy az erősen leütött hangok nagyobb rezonancia effektet eredményezzenek, állítson be pozitív értékeket. Ha pedig az erősen leütött hangokkal gyengébb rezonanciát kíván elérni, válasszon negatív értékeket.

Érték: -63 - +63

TVF ENV

F-Env Depth

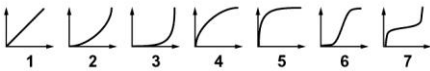
A TVF burkológörbe mélységét határozza meg. Nagyobb értékek beállításakor a TVF burkológörbe nagyobb változást eredményez. Negatív értékek megfordítják (inverz) a burkológörbe alakját.

Érték: -63 - +63

F-Env V-Curve

A következő hétféle görbéből választhatunk, mely meghatározza, hogyan hasson a leütés dinamika a TVF burkológörbéjére. Válassza a „FIXED” értéket, hogy a billentyűk lenyomásának erőssége ne legyen hatással a TVF burkológörbére.

Érték: FIX, 1-7



F-Env V-Sens

Meghatározza, hogy a billentyű leütés dinamikája hogyan hasson a TVF burkológörbe mélységére. Pozitív értékek esetén az erősen leütött hangoknál a TVF burkológörbe hatása nagyobb lesz, negatív értékek esetén pedig kevesebb lesz a hatás.

Érték: -63 - +63

F-Env T1 V-Sens

Ez lehetővé teszi, hogy a játék dinamikával hatással legyünk a TVF burkológörbe Time1 paraméterére. Pozitív értékek esetén, az erősen játszott hangok a Time1 felgyorsulását eredményezik. Lelassulást negatív érték beállításával érhetünk el.

Érték: -63 - +63

F-Env T4 Sens

Ezt a paramétert használva, a billentyű felengedésének sebességével szabályozhatjuk a TVF Envelope Time4 értékét. Pozitív értékek esetén, a gyors billentyű felengedés hatására a Time4 felgyorsul. Negatív érték esetén pedig lelassul.

Érték: -63 - +63

F-Env Level 1-4 δ , \bullet , \neq

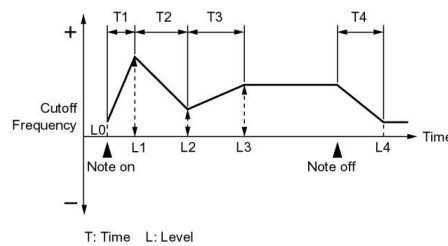
A TVF Envelope szinteket határozza meg (Level0-Level4). Ezek a beállítások határozzák meg, hogy a vágási frekvencia hogyan fog változni az egyes pontokon, a standard vágási frekvenciához (vagyis a TVF képernyőn meghatározott vágási frekvencia értékhez) képest.

Érték: 0-127

F-Env Time 1-4 +

A TVF burkológörbe időket határozza meg (Time1-Time4). Magasabb értékek hosszabbítják a következő vágási frekvencia szint elérésig eltelt időt. (Például, A Time2 az az idő, ami alatt a Level1 Level2-re változik.).

Érték: 0-127



A hangerő állítása (TVA/TVA Env)



Részletesen lásd, „Hogyan végezzük el a Ritmus szett beállításokat” (64. o.).

TVA

Tone Level (Ritmus hangszín hangerő) ⚡

A ritmus Tone hangerejét állítja. Ez a beállítás elsősorban a hangszínek (Tone-ok) közti hangerő arány állítására használható.

Érték: 0-127

Level V-Curve

A következő hét görbéből választhatunk, melyek meghatározzák, hogy a billentyűzet megütés dinamikája (velocity) hogyan hasson a hangerőre. Állítsa ezt „FIXED”-re, ha azt szeretné, hogy a Tone hangereje ne függjön a billentyű leütés erősségétől.

Érték: FIXED, 1-7



Level V-Sens

Ezt akkor használja, ha azt szeretné, hogy a billentyűk leütésének erőssége hatással legyen a Tone hangerő változására. Ha pozitív értékeket állít be, akkor a Tone hangereje annál jobban növekszik, minél erősebben ütjük le a hangokat. Negatív értékek esetén minél erősebben játszunk, annál lágyabban fog megszólalni a Tone.

Érték: -63 - +63

Tone Pan •

A Tone (hangszín) panorámáját állítja. Az „L64” teljesen balra, a „0” középre, a „63R” teljesen jobbra panorámáz.

Érték: L64-0-63R

A ritmus hangszíneket alkotó hullámformák panorámáját a Wave Pan paraméterrel állíthatja (70. o.).

Random Pan Depth †

Ezzel elérhető, hogy minden egyes billentyű lenyomására véletlenszerűen változzon a sztereó pozíció. Nagyobb értékek nagyobb mértékű változást eredményeznek.

Érték: 0-63



Ez csak azokra a hullámformákra hat, amelyek Wave Rnd Pan Sw paramétere be van kapcsolva (ON) (70. o.).

Alternate Pan Depth ≠

Ezzel a beállítással elérhetjük, hogy minden egyes billentyű leütésre felváltva a bal és a jobb oldalon szólalnak meg a hangok. Nagyobb értékek nagyobb mértékű változást eredményeznek. Az „L” vagy „R” beállítások megfordítják a hangok bal és jobb oldalt történő megszólalásának sorrendjét. Például, ha két Tone közül az egyikre „L”, a másikra „R” van beállítva, a két hangszín minden egyes megszólalásakor egymással ellentétes oldalon jelentkezik a hang.

Érték: L63-0-63R

Ez csak azokra a hullámformákra hat, amelyek Wave Alter Pan Sw paramétere be van kapcsolva (ON), vagy a REV állásba áll (70. o.).

TVA Env

A-Env T1 Sens

Ez lehetővé teszi, hogy a billentés dinamikával hassunk a TVA burkológörbe Time1 paraméterére. Pozitív értékek esetén, az erősen játszott hangok a Time1 felgyorsulását eredményezik. Lelassulást negatív érték beállításával érhetünk el.

Érték: -63 - +63

A-Env T4 Sens

Ezt a paramétert használva, a billentyű felengedésének sebességével szabályozhatjuk a TVA Envelope Time4 értékét. Pozitív értékek esetén, a gyors billentyű felengedés hatására a Time4 felgyorsul. Negatív érték esetén pedig lelassul.

Érték: -63 - +63

A-Env Time 1-4 ⚡, •, ≠

A TVA burkológörbe időket határozza meg (Time1-Time4). Magasabb értékek hosszabbítják a következő vágási frekvencia szint elérésig eltelt időt. (Például, A Time2 az az idő, ami alatt a Level1 Level2-re változik.).

Érték: 0-127

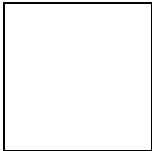
A-Env Level 1-3 †

A TVA Envelope hangerőket határozza meg (Level1-Level3). Ezek a beállítások határozzák meg, hogyan változzon a hangerő az egyes pontokon, a standard hangerőhöz (A TVA képernyőn meghatározott Tone Level értékhez) képest.

Érték: 0-127



Kimenet Beállítások



Részletesen lásd, „**Hogyan végezzük el a Ritmus szett beállításokat**” (64. o.).

Rhythm Out Assign (Ritmus kimenet címzés)

Ez határozza meg, hogy az egyes Ritmus szetteknel hogyan kerüljön kivezetésre a direkt hang.

Érték:

MFX: Sztereóban jut ki a multi-effekteken keresztül. A multi-effekteken áthaladó hangra alkalmazhatunk zenetöt és kórust is.

A, B: Kimenet az OUTPUT A (MIX) vagy OUTPUT B aljzatokra sztereóban, a multi-effekteken való áthaladás nélkül.

1-4: Mono kimenetek az INDIVIDUAL 1-4 aljzatokra, multi-effekt nélkül.

Ha olyanok a beállítások, hogy megosztják a kimenő jelet az INDIVIDUAL 1 és INDIVIDUAL 2 aljzatokra, és mondjuk az INDIVIDUAL 2 aljzatba nem dugtunk csatlakozót, akkor az INDIVIDUAL 1 és 2 kimenetre vezényelt hang keverésre kerül és az INDIVIDUAL 1 aljzaton fog kijönni. Ez a hang tartalmazza az INDIVIDUAL 1 és 2 aljzatokon kijövő hangot egyaránt.

Ha a Mix/Paralell paraméter (MENU/System/General) „MIX”-re van állítva, az összes hang az OUTPUT A (MIX) aljzatokon fog kijönni sztereóban (193. o.).

Tone Out Assign (Hangszín kimenet címzés)

Az egyes hangszínek direkt hang kivezetési módszerét állítja.

Érték:

MFX: Sztereóban jut ki a multi-effekteken keresztül. A multi-effekteken áthaladó hangra alkalmazhatunk zenetöt és kórust is.

A, B: Kimenet az OUTPUT A (MIX) vagy OUTPUT B aljzatokra sztereóban, a multi-effekteken való áthaladás nélkül.

1-4: Mono kimenetek az INDIVIDUAL 1-4 aljzatokra, multi-effekt nélkül.

- HA a Rhythm Output Assign nem „TONE”-ra van állítva, akkor ezek a beállítások nem érhetők el.
- Ha olyanok a beállítások, hogy megosztják a kimenő jelet az INDIVIDUAL 1 és INDIVIDUAL 2 aljzatokra, és mondjuk az INDIVIDUAL 2 aljzatba nem dugtunk csatlakozót, akkor az INDIVIDUAL 1 és 2 kimenetre vezényelt hang keverésre kerül és az INDIVIDUAL 1 aljzaton fog kijönni. Ez a hang tartalmazza az INDIVIDUAL 1 és 2 aljzatokon kijövő hangot egyaránt.

Ha a Mix/Paralell paraméter „MIX”-re van állítva, az összes hang az OUTPUT A (MIX) aljzatokon fog kijönni sztereóban (193. o.).

- Az „MFX” állításakor a kimeneti célhelyet az MFX Output Assign (179. o.) paraméterrel állíthatja be a multi-effekten már áthaladt hangra.
- A kórus és a zenetöt mindig monóban kerül kivezetésre.
- A kórus effekten áthaladt jel kimeneti célhelyét a Chorus Output Select (177. o.) és a Chorus Output Assign (177. o.) paraméterekkel állíthatjuk.
- A zenetötön áthaladt jel kimeneti célhelyét a Reverb Output Assign (177. o.) paraméterrel állítjuk.

Tone Out Level

A Patch/Tone Output Assign paraméterrel meghatározott kimeneti célhelyre küldött jel hangerejét állítja.

Érték: 0-127

Tone Chorus Send \emptyset (Send Level (Output=MFX))

Ez határozza meg az egyes hangszínekről a kórus effektekre küldött jel szintjét, ha a hangszín áthalad az MFX-en.

Érték: 0-127

Tone Reverb Send \bullet (Send Level (Output=MFX))

Ez határozza meg az egyes hangszínekről a zenetöt effektekre küldött jel szintjét, ha a hangszín áthalad az MFX-en.

Érték: 0-127

Tone Chorus Send + (Send Level (Output= \neq MFX))

Ez határozza meg az egyes hangszínekről a kórus effektekre küldött jel szintjét, ha a hangszín nem halad át az MFX-en.

Érték: 0-127

Tone Reverb Send \neq (Send Level (Output= \neq MFX))

Ez határozza meg az egyes hangszínekről a zenetöt effektekre küldött jel szintjét, ha a hangszín nem halad át az MFX-en.

Érték: 0-127

Effektek beállítása egy Ritmus szettre (Effects / MFX / MFX Control / Chorus/ Reverb)

Az effekt beállításokkal kapcsolatos részleteket az alábbi oldalakon találja:

- „**Effektek alkalmazása Patch módban**” (175. o.)
- „**Multi-effekt beállítások elvégzése (MFX1-3)**” (180. o.)
- „**Kórus beállítások elvégzése (Chorus)**” (182. o.)
- „**Zenetöt beállítások elvégzése (Reverb)**” (182. o.)

Játék Performance módban

Egy performance olyan beállításokat tartalmaz, melyek minden egyes önálló Part-ra (szólam vagy sáv) vonatkoznak. Ilyen például a Patch (vagy ritmus szett) amit az egyes part-okhoz rendeltünk, és annak hangereje, panorámája.

A Performance mód két képernyőből áll: a Layer képernyőből és a Mixer képernyőből.

A Layer képernyőt (76. o.) akkor használja, ha több hangot (Patch-et, vagy ritmus szettet) akar kombinálni egy komplex hangzás létrehozása érdekében. Ez lehetővé teszi, hogy Patch-eket együtt szólaltassunk meg (Layer), vagy különböző Patch-eket szólaltassunk meg a billentyűzet különböző régióiban (Split).

A Mixer képernyőt (76. o.) akkor használja, ha keverni akarja a hangokat, vagyis külön-külön állítani a 16 Part hangerejét, panorámáját, stb. Ilyenkor a billentyűzetet játszva mindig a kiválasztott Part-hoz rendelt hangszín szól, plusz a kijelölt Part-ok.

Az egyes Part-ok beállításain túlmenően, a következő beállítások tárolhatók el az egyes performance-ekben.

- Vezérlő beállítások, mint például a D Beam, a valósidős vezérlő potméterek, a címezhető kapcsolók és a Padok.
- Arpeggio és akkord memória beállítások
- Ritmus csoport szám

A Performance Layer képernyő megjelenítése

A Performance Layer képernyő eléréséhez hajtva végre a következő műveletet.

1. **Nyomja meg a PERFORMANCE [LAYRE/SPLIT] gombot.**

Ezzel belép Performance módba, és a Layer képernyő jelenik meg.

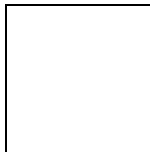


A Performance Mixer képernyő megjelenítése

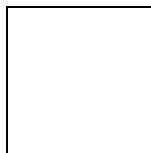
A Performance Mixer képernyő eléréséhez hajtva végre a következő műveletet.

1. **Nyomja meg a PERFORMANCE [MIXER] gombot.**

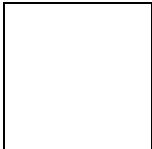
Ezzel belép Performance módba, és a Mixer képernyő jelenik meg.



2. **A [6] gomb megnyomásával válthat oldalt.**



Funkciók a PERFORMANCE Layer / Mixer képernyőn



1. Az aktuális hanggenerálási módot mutatja.
2. Mutatja az aktuálisan kiválasztott dal nevét, az ütem pozíciót, az ütemmutatót, és a szekvenszer állapotát.
3. Az Oktáv eltolást és a Transzponálást jelzi.
4. A multi-effektek (MFX), kórus (CHO), zengető (REV és mastering (MAS) ki/be kapcsolt állapotát mutatja.
5. A dal, Arpeggio vagy ritmus pattern lejátszási tempóját jelzi, továbbá a Loop lejátszás ki/be kapcsolt állapotát (LOOP).
6. MIXER képernyő: a választott performance csoportját, számát és nevét jeleníti meg.
LAYER képernyő: a választott performance csoportját és számát jeleníti meg.
7. LAYER képernyő: A Part-okhoz rendelt Patch-eket mutatja. Az aktuális Part átváltásakor a Part száma is változik.
8. Mutatja, hogy ez a Pad Part és az Arpeggio Part.
9. Az aktuális Part számát mutatja.
10. A Part-ok panoráma (PAN), hangerő (LEVEL), zengető (REV), kórus (CHO), billentyűzet eltolás (KEY) és kimeneti meghatározás (OUT) paramétereit állítja. A beállítás képernyő két oldalból áll, ezek között a [6] funkció gombbal válthat.
11. Ki/be kapcsolja a billentyűzet kapcsolót. Az éppen kiválasztott Part-nál a „▲” (MIXER képernyő) vagy a „▶) (LAYER képernyő) kerül megjelenítésre.
12. A mutatott paraméter beállítás képernyőjére ugrik.
13. Váltja a beállítás képernyőt.
14. Ezzel választjuk ki, melyik Part beállításait módosítsuk a valósíds vezérlő potméterekkel. A négy potméter a négy kiválasztott Part-nak felel meg. A potméterek forgatásával állítsa az értékeket.
15. Végig lapozhatunk az 1-16 Partok beállításain.
16. Az egyes valósíds potméterkehez (λ) és címezhető kapcsolókhöz (v) rendelt funkciókat mutatja.
17. Ez mutatja a D Beam-hez rendelt funkciót és a D Beam aktuális állapotát.
18. Azt a billentyűzet tartományt mutatja, amelyen megszólaltathatjuk a billentyűzetet vagy a ritmus szetteket.

Performance kiválasztása

A Fantom-S két performance csoportot tartalmaz, a User (felhasználói) és a Preset (gyári) csoportot, melyek mindegyike 64 performance-t tárol (összesen 128 Performance).

USER

A Fantom-S csoportjai közül ez az, ami felülírható. Az általunk készített performance-ek ide menthetők. A Fantom-S 64 ilyen performance-t tartalmaz.

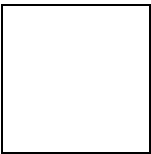
PRST (Preset)

A Fantom-S csoportjai közül ez a csoport nem írható felül. Azonban módosíthatjuk az éppen kiválasztott performance-t, majd beállításait lementhetjük egy User memóriába. A Fantom-S 64 Preset performance-t tartalmaz.

CARD (Memória kártya)

Ez a csoport lehetővé teszi a hátlapon található kártya nyílásba helyezett memória kártyán található Patch-ek használatát. Mivel az ebbe a csoportba tartozó adatok felülírhatók, ezért használhatjuk az általunk készített Patch-ek tárolására.

1. Nyomja meg a [LAYER/SPLIT] gombot.
2. A [CURSOR] gombokkal léptesse a kurzort a performance csoportra.

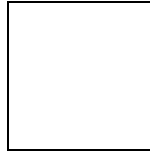


3. A VALUE kerék forgatásával, vagy az [INC] / [DEC] gombokkal válassza ki a kívánt csoportot.
USER: felhasználói
PRST: gyári
CARD: memória kártya
4. A [CURSOR] segítségével léptesse a kurzort a performance számra.
5. A VALUE kerék forgatásával, vagy az [INC] / [DEC] gombokkal válassza ki a kívánt performance számát.

Performance kiválasztása a listából

Megjeleníthetjük a performance-ek listáját is, és választhatunk innen is.

1. Nyomja meg a [LAYER/SPLIT] vagy [MIXER] gombot.
2. Nyomja meg az [5 (Perf List)] gombot.
A Performance Lista képernyő megjelenik.



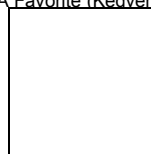
3. A Performance csoport váltásához a [2 (▲)] [3 (▼)] gombokkal lépjen a kívánt performance csoport címkére, majd a fel-le kurzor nyilakkal válasszon performance-t.
4. A Performance Lista képernyő bezárásához nyomja meg a [8 (Select)] gombot.

Kedvenc Performance-ek kiválasztása (Favorite Sound)

Össze hozhatja egy helyre a kedvenc és leggyakrabban használt performance beállításait, ha regisztrálja azokat kedvenc hangokként (Favorite Sound). Ezzel a funkcióval gyorsan kiválaszthatja kedvenc performance-ait a belső memóriából.

A Kedvenc hangszínek regisztrálásáról az „Egy kedvenc Performance regisztrálása (Favorite Sound)” címszó alatt olvashat (79. o.).

1. Nyomja meg a [LAYER/SPLIT] vagy [MIXER] gombot.
2. Nyomja meg az [5 (Perf List)], majd a [3 (Favorite)] gombot.
A Favorite (Kedvenc) Lista képernyő megjelenik.



3. A ▲ vagy ▼ gombokkal válasszon performance számot.
A bankok váltásához használja az [1 (▲)] [2(▼)] gombokat.
4. A [8 (Select)] megnyomásával választhat Performance-t.

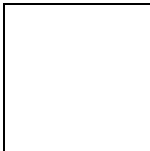
Egy kedvenc Performance regisztrálása (Favorite Sound)

Össze hozhatja egy helyre a kedvenc és leggyakrabban használt performance beállításait, ha regisztrálja azokat kedvenc hangokként (Favorite Sound). Ezzel a funkcióval gyorsan kiválaszthatja kedvenc performance-eket a belső memóriából, vagy egy Hullámforma Bővítő Panelről. Összesen 64 performance regisztrálható (8 hang × 8 ban) kedvenc hangként.

A kedvenc hang kiválasztásainak részleteit a „Kedvenc performance-ek kiválasztása (Favorite Sound)” (78. o.) címszó alatt találja.

1. Válassza ki a regisztrálni kívánt performance-t (78. o.).
2. Nyomja meg az [5 (Perf List)] gombot.
3. Nyomja meg a [3 (Favorite)] gombot.

A Favorite List képernyő megjelenik.



4. Az [1 (▲)] [2 (▼)] gombokkal válassza ki melyik bankba szeretné regisztrálni a performance-t.
 5. A kurzor ▲ ▼ gombokkal válassza ki melyik számra akar regisztrálni. A választható szám itt megfelel az [1] – [8] gomboknak.
 6. A regisztráció végrehajtásához nyomja meg az [5 (Regist)] gombot.
- A kilépéshez nyomjon [EXIT]-et.

A [4 (Remove)] megnyomásával kiléphet a Favorite List képernyőn választott Performance regisztrációból.

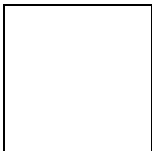
A Layer képernyő használata

Part választása

Az aktuálisan kiválasztott Partot „aktuális Part”-nak nevezzük.

1. A Layer képernyőn a ▲ vagy ▼ gombokkal válassza ki a kívánt Part-ot.

A választott part mellett egy nyíl jelenik meg.

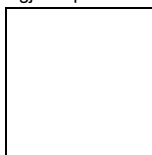


A megszólaltatni kívánt Part kiválasztása

A következőképpen választhatja ki az adott Partot a hozzá rendelt Patch vagy ritmus szett megszólaltatásához.

1. A Layer képernyőn, a [CURSOR] gombokkal léptesse a kurzort a „KBD” mezőre és az [INC] gomb megnyomásával helyezzen el egy pipát adott „KD” mezőbe.

A billentyűzetet játszva, most az aktuális part és a megjelölt part-ok szólalnak meg.



A billentyűzet kapcsolóról

A billentyűzet kapcsolót akkor használja, ha több hangszínt egymásra rétegezve szeretne megszólaltatni (Layer), vagy ha a billentyűzet különböző régióiban különböző hangszíneket szeretne hallani (Split). Adatok készítésekor viszont kikapcsolhatja az összes billentyűzet kapcsolót.

Hangszínválasztás egy Partra

Ha nem tetszik az adott Parthoz rendelt Patch, könnyedén megváltoztathatja azt.

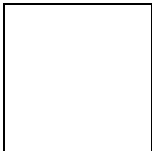
Választás egy lista képernyőről

1. Válassza ki azt a partot, amelynél hangszínt szeretne váltani.
2. Nyomja meg az [1 (Patch List)] gombot.



- A kilépéshez nyomjon [EXIT]-et.

3. A ▲ vagy ▼ gombokkal válasszon egy Patch-et. Ha a [6 (Categ)] gombnál lát egy pipát, akkor a lista kategóriák szerint jelenik meg. Ha a [6 (Categ)] megnyomásával eltávolítja a pipát, a lista a Patch csoportokat mutatja.



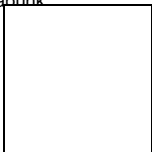
A csoportok váltásához nyomja meg az [1 (▲)] vagy a [2 (▼)] gombot.

A [7 (Preview)] megnyomásával belehallgathat a Patch-be, egy előre beprogramozott, az adott kategóriához illő frázis megszólaltatásával.

4. A [8 (Select)] megnyomásával válassza ki a Patch-et.

Hangok kombinálása és együttes megszólaltatása (Solo)

Performance módban megszólaltathatja az összes Part hangját, amelynek belső kapcsolója (Internal Switch) be van kapcsolva (On), és az összes csatlakoztatott Partot. A Partok kombinálásával vastagabb, teltebb hangzást kapunk.



1. A [LAYER/SPLIT] megnyomásával lépjen a Layer képernyőre.
2. A ▲ vagy ▼ gombokkal válassza ki a megszólaltatni kívánt Partot.
A Performance edit képernyő megjelenik.
3. AZ [INC] megnyomásával helyezzen el egy pipát annál a Partnál, amit meg akar szólaltatni.
A [DEC] megnyomásával elveheti a pipát.
A billentyűzet rajza fölötti csík mutatja, hogy melyik billentyűzet régió fog szólni
A billentyűzeten játszva hallható lesz az aktuális part és a kipipált partok.
4. A 2. és 3-as lépések megismétlésével kapcsolja be az összes olyan Part Belső kapcsolóját, mely kapcsolatban áll a megszólaltatni kívánt Partokkal.

Különböző hangszínek megszólaltatása a billentyűzet különböző részein (Split)

Performance módban feloszthatja a billentyűzetet, és minden egyes felosztott részen más-más Patch-et szólaltathat meg (ez a Split funkció). Mivel minden egyes Part hang tartománya meghatározható, így összesen 16 részre osztható fel a billentyűzet.

Például megszólaltathatunk egy vonóást az alsó tartományban, egy zongorát a felsőben és mondjuk e kettő kombinációját a középső billentyűzet régióban.



A Split performance a Layer mód egyik alkalmazása. A Layer egyes partjainak billentyűzet régiójának megváltoztatásakor Split-hez jutunk.

1. A [LAYER/SPLIT] megnyomásával lépjen a Layer képernyőre.
2. A ▲ vagy ▼ gombokkal válassza ki a megszólaltatni kívánt Partot.
3. Nyomja meg a [3 (Key Range)] gombot.
4. A [3 (KBD)] megnyomásával léptesse a kurzort a billentyűzet kapcsolóra, majd az [IN] megnyomásával kapcsolja be a megszólaltatni kívánt parthoz kapcsolódó billentyűzet kapcsolót.
5. Az alsó tartomány beállításához a [4 (Lower)] megnyomásával lépjen a „Key Range Lower” mezőre. A tartomány felősi határának meghatározásához az [5 (Upper)] megnyomásával lépjen a „Key Range Upper” mezőre.

A VALUE kerék forgatásával, vagy az [INC] / [DEC] gombokkal határozza meg a tartományt. A billentyűzet rajza fölötti sáv mutatja a megszólaltatható billentyűzet régiót.

Ha az alsó értéket a felső fölé próbálja állítani, vagy a felsőt az alsó alá, a beállítás ugyanazzal az értékkel fog változni.



Érték: Key Range Lower: C-1 – UPPER
Key Range Upper: LOWER – G9

Ha a különböző partok régiói néhol átfedik egymást, akkor az adott helyen a két part együtt szól meg.

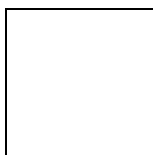
6. Ha végzet a beállításokkal, a [8 (Close)] megnyomásával visszaléphet a Performance Layer oldalra és megkezdheti a játékot.

A Mixer (keverő) képernyő használata

Part választása

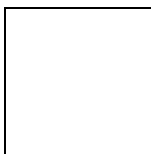
Az éppen kiválasztott part az „aktuális part”.

1. A Mixer képernyőn a ◀ és ▶ gombokkal válassza ki a partot.



- A [CURSOR] gombokkal léphet a partra, a VALUE kerékkel vagy az [INC] / [DEC] gombokkal pedig kiválaszthatja azt.
A következőképpen választhatja ki a hozzá rendelt Patch vagy ritmus szett megszólaltatására az adott partot.

1. A Mixer képernyőn a [CURSOR] gombokkal léptesse a kurzort a képernyő aljára.
2. Az [INC]megnyomásával megjelenítheti a „KBD” ikont, és kiválaszthatja a hallani kívánt partot.
A billentyűzetten játszva hallani fogja az aktuális partot és a megjelölt (KBD) partokat.



A billentyűzet kapcsolóról

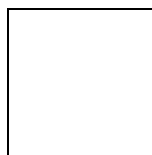
A billentyűzet kapcsolót akkor használja, ha több hangszínt egymásra rétegezve szeretne megszólaltatni (Layer), vagy ha a billentyűzet különböző régióiban különböző hangszíneket szeretne hallani (Split). Adatok készítésekor viszont kikapcsolhatja az összes billentyűzet kapcsolót.

Hangszínválasztás egy Partra

Ha nem tetszik az adott Parthoz rendelt Patch, könnyedén megváltoztathatja azt.

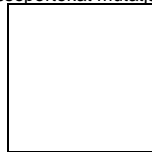
Választás egy lista képernyőről

1. Válassza ki azt a partot, amelyre hangszínt szeretne váltani.
2. Nyomja meg az [1 (Patch List)] gombot.
A Patch List képernyő megjelenik.



- A kilépéshez nyomjon [EXIT]-et.

3. A ▲ vagy ▼ gombokkal válasszon egy Patch-et.
Ha a [6 (Categ)] gombnál lát egy pipát, akkor a lista kategóriák szerint jelenik meg. Ha a [6 (Categ)] megnyomásával eltávolítja a pipát, a lista a Patch csoportokat mutatja.



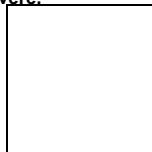
A csoportok váltásához nyomja meg az [1 (▲)] vagy a [2 (▼)] gombot.

A [7 (Preview)] megnyomásával belehallgathat a Patch-be, egy előre beprogramozott, az adott kategóriához illő frázis megszólaltatásával.

4. A [8 (Select)] megnyomásával válassza ki a Patch-et.

Választás a Mixer képernyőn

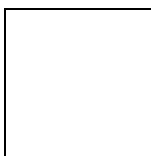
1. A [MIXER] megnyomásával elérheti a MIXER képernyőt, és a [CURSOR]-ral lépjen a Patch nevére.



2. A VALUE kerékkel, vagy az [INC][DEC]-cel válasszon Patch-et.

Ritmus szett választása

1. A [MIXER] megnyomásával lépjen a Mixer képernyőre és a [CURSOR]-ral lépjen a következő helyre.



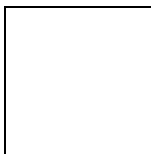
2. A VALUE keréssel, vagy az [INC][DEC] gombokkal válassza az „R” feliratot. A ritmus szett kiválasztásra kerül.

A Part beállítások szerkesztése

A következő part beállítások szerkeszthetők a Mixer képernyőről:

- Level (85. o.)
- Pan (85. o.)
- Chorus Send Level (85. o.)
- Reverb Send Level (85. o.)
- Chorus Tune (86. o.)
- Output Assign (85. o.)

1. Nyomja meg a [MIXER] gombot.



2. A ▲ ▼ gombokkal mozgassa a kurzort a panoráma (PAN vagy szint (LEVEL) értékre.
3. A VALUE keréssel, vagy az [INC][DEC] gombokkal állítsa az értéket. A [6] megnyomásával válthat oldalt.
4. A ▲ ▼ gombokkal lépjen a kurzorral a zenegítő küldési szintre (REV) vagy a kórus küldési szintre (CHO), a durva hangolásra (KEY) vagy a kimeneti hozzárendelésre (OUT).
5. A VALUE keréssel, vagy az [INC][DEC] gombokkal állítsa az értéket.
6. A [8 (◀)] [8 (▶)] vagy a ▲ ▼ gombokkal mozgathatja a keretet a képernyőn belül. A keret a négy REALTIME CONTROL potméternek felel meg. A bal szélső potméter forgatásával a keret bal szélső paraméterét állíthatjuk.

Egy Part önállóan történő megszólaltatása (Solo)

Elérheti, hogy csak egy adott Part tartalma szólaljon meg a dal lejátszásakor.

1. A [MIXER] megnyomásával lépjen a Mixer képernyőre.
2. Nyomja meg a [3 (Mute/Solo)] gombot. A Mute / Solo ablak megjelenik.



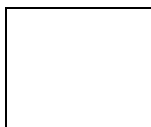
3. A [CURSOR]-ral lépjen a szólózni kívánt Part Solo mezőjére.
4. A VALUE kerék forgatásával, vagy az [INC] / [DEC] gombokkal tegyen egy pipát a mezőbe. A dal lejátszásakor csak a kipipált partok fognak megszólalni.
5. Nyomja meg a [8 (Close)] gombot.

Ez a beállítás kapcsolva van a Solo Part Select paraméterrel (Part View képernyő), és performance beállításként menthető le (96. o.).

Egy adott Part lejátszásának némítása (Mute)

Lejátszás közben, vagy előtte kikapcsolhat (némíthat) bizonyos Partokat. Például kinémíthatja a dallam partot karaoke céljából, vagy ha egy szólót szeretne gyakorolni.

1. A [MIXER] megnyomásával lépjen a Mixer képernyőre.
2. Nyomja meg a [3 (Mute/Solo)] gombot. A Mute / Solo ablak megjelenik.



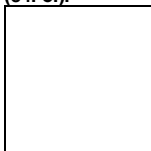
3. A [CURSOR]-ral lépjen a szólózni kívánt Part Mute mezőjére.
4. A VALUE kerék forgatásával, vagy az [INC] / [DEC] gombokkal tegyen egy pipát a mezőbe. A dal lejátszásakor a kipipált partok nem fognak megszólalni.
5. Nyomja meg a [8 (Close)] gombot.

A Part Mute nem kapcsolja ki a MIDI fogadási kapcsolót; ehelyett a hangerőt a minimum értékre állítja a hang némítás érdekében. Így a MIDI üzenet továbbra is fogadásra kerülnek.

A Part beállítások megjelenítése listázva (Performance Part View)

Performance módban listaként is megjelenítheti a Part beállításokat. Ez az úgynevezett „Part View” képernyő. Ezen a képernyőn az összes part beállításai egyszerre láthatók, vagyis az egyes partokhoz rendelt Patch-ek, valamint a hangerő és panoráma értékek. Szerkesztheti is itt ezeket a beállításokat, és elvégezhet részletes beállításokat is, amelyek a Layer vagy Mixer képernyőn nem lehetségesek.

1. Lépjen a Performance Layer vagy Mixer képernyőre.
2. Nyomja meg a [2 (Part View)] gombot.
A Part View képernyő megjelenik.
Részletesen lásd, „A Part beállítások megjelenítése listázva (Performance Part View)” (84. o.).



3. Nyomja meg az [1 (Level/Pan)]-[8 (MIDI Filter)] gombokat a megfelelő képernyő kiválasztásához.
4. Az [EXIT] megnyomásával visszaléphet a Layer vagy Mixer képernyőre.

Játék az Arpeggio / Rhythm funkcióval

Részletesen lásd, „Arpeggiók megszólaltatása (ARPEGGIO / RHYTHM funkció)” (104. o.).

Játék a valósíds vezérlőkkel és a D Beam vezérlővel

Részletesen lásd, „A valósíds és a D Beam vezérlők beállításainak elvégzése(Ctrl)” (92. o.).

Az egyes Part-ok MIDI információinak jóváhagyása (Part Information)

Performance módban a MIDI üzenetek fogadási állapota az, ami szabályozza az egyes partokra megjeleníthető különböző dolgokat. Ez hasznos, ha például ellenőrizni akarjuk, hogy a hanggenerátor jól reagál-e a billentyűzetre, vagy külső MIDI vezérlőkről érkező műveletekre.

1. Lépjen a Performance Layer vagy Mixer képernyőre (76. o.).
2. A Menu ablak kinyitásához nyomja meg a [MENU] gombot.
3. A ▲ vagy ▼ gombokkal válassza a „Part Information” mezőt, majd nyomja meg az [ENTER]-t.

A Part Információ ablak megjelenik.



4. A VALUE kerék forgatásával, vagy az [INC] / [DEC] gombokkal válassza ki az ellenőrizni kívánt üzenetet.
Modulation: Moduláció információ
Breath: Levegő információ
Foot Type: Lábkapcsoló típus információ
Volume: Hangerő információ
Panpot: Panoráma információ
Expression: Expression információ
Hold1: Hold1 információ
Pitch Bend: Hangmagasság nyújtás információ
Aftertouch: Aftertouch információ
Voices: Hang információ (a használt hangok száma)
5. A [8 (Close)] megnyomásával zárja be az ablakot.

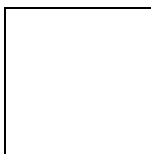
Performance létrehozása

A Fantom-S-sel beállítások széles skáláját teljes körűen szabályozhatjuk. Minden állítható dolgot **paraméternek** nevezünk. Amikor változtatjuk a paraméterek értékeit, akkor úgynevezett **szerkesztést (Editing)** végzünk. Ebben a fejezetben a Performance-ek létrehozásának műveleteit és a Performance paraméterek funkcióit tárgyaljuk.

A Part beállítások megjelenítése listáza (Performance Part View)

Performance módban listaként is megjelenítheti a Part beállításokat. Ez az úgynevezett „Part View” képernyő. Ezen a képernyőn az összes part beállításai egyszerre láthatók, vagyis az egyes partokhoz rendelt Patch-ek, valamint a hangerő és panoráma értékek. Szerkesztheti is itt ezeket a beállításokat, és elvégezhet részletes beállításokat is, amelyek a Layer vagy Mixer képernyőn nem lehetségesek.

1. Lépjen a Performance Layer vagy Mixer képernyőre.
2. Nyomja meg a [2 (Part View)] gombot. A Part View képernyő megjelenik.

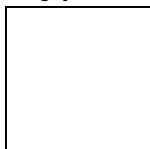


3. Az [EXIT] megnyomásával visszaléphet a Layer vagy Mixer képernyőre.

Ha a kurzor egy Patch csoporton, vagy Patch számon áll, akkor az [ENTER] megnyomásával kinyithatja a Patch Lista képernyőt, és választhat Patch-et a listából is (28. o.).

Az egyes Partok paramétereinek állítása

1. Lépjen a Part View képernyőre (95. o.).
2. Az [1 (Level/Pan)]-[8 (MIDI Filter)] gombok megnyomásával válasszon paramétert.



3. A [CURSOR] gombokkal lépjen a megváltoztatni kívánt paraméterre.
4. A VALUE kerék forgatásával, vagy az [INC] / [DEC] gombokkal állítsa az értéket.

- A kurzor helyén található paraméter neve olvasható a Part View képernyő alsó sorában.

[1 (Level/Pan)] gomb

Patch Type (Patch típus)

Az egyes Partok Patch (Patch) vagy ritmus szett (Rhythm Set) hozzárendeléseit állítja.

Patch Bank

Ezzel választhatjuk ki a csoportot, amelyhez a kívánt Patch vagy ritmus szett tartozik.

Érték

USR: User

PRA-E: Preset A-E

GM: GM (GM2)

XP-A-D: AZ EXP A-D nyílásokba helyezett hullámforma bővítő panelek.

Patch Number

A kívánt Patch-et, vagy ritmus szettet a száma szerint választja ki.

Érték: 001-

Keyboard Switch

Meghatározza az egyes Partokra, hogy a billentyűzet vezérlő szekció kapcsolva legyen-e a belső hanggenerátorra, vagy sem.

Érték: OFF, ON (pipa)

Solo Switch

Ezzel választhatjuk ki azt az egy partot, amelyet meg akarunk hallgatni. Tegyen egy pipát a hallani kívánt parthoz. A ki nem pipált partok nem fognak megszólalni.

Érték: OFF, ON (pipa)

Mute Switch

Átmenetileg némítja (pipa) vagy nem némítja (OFF) az egyes Partok performance-ét.

Ezt a beállítást akkor használja, ha például a dallam sáv némításával karaoke funkcióra akarja használni a hangszert, vagy ha egy bizonyos sávot egy külső hangmodulon szeretne megszólaltatni.

Érték: OFF, ON (pipa)

A Mute Switch paraméter nem kapcsolja ki a Partot, hanem nullára állítja a hangerőt, és így némítja a hangot. Ezért MIDI üzenetek továbbra is fogadásra kerülnek.

Part Level

Az egyes partok hangerejét állítja. A beállítás fő célja a partok közti hangerőarány beállítása.

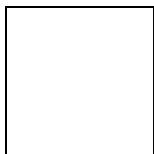
Érték: 0-127

Part Pan

AZ egyes partok panorámáját állítja. AZ „L64” teljesen balra, a „0” középre, a „63R” pedig teljesen jobbra panorámázást jelent.

Érték: L64-0-63R

[2 (Output Effect)] gomb



Részletesen lásd, „Az egyes partok paramétereinek állítása” (84. o.).

Part Output Assign

Meghatározza az egyes partokra, hogyan kerül kivezetésre a direkt hang.

Érték:

MFX: Sztereó kivezetés a multi-effekteken keresztül. Alkalmazhat kórust és zengetőt is a multi-effekten áthaladó hangra.

A, B: Kivezetés az OUTPUT A (MIX) vagy OUTPUT B aljzatokra sztereóban, a multi-effekteken történő áthaladás nélkül.

1-4: Kivezetés az INDIVIDUAL 1-4 aljzatokra monóban, multi-effekt nélkül.

PAT: A Part kimeneti célhelyét az egyes partokhoz rendelt Patch-ek, vagy ritmus szettek beállításai határozzák meg.

Ha olyanok a beállítások, hogy megosztják a kimenő jelet az INDIVIDUAL 1 és INDIVIDUAL 2 aljzatokra, és mondjuk az INDIVIDUAL 2 aljzatba nem dugtunk csatlakozót, akkor az INDIVIDUAL 1 és 2 kimenetre vezényelt hang keverésre kerül és az INDIVIDUAL 1 aljzaton fog kijönni. Ez a hang tartalmazza az INDIVIDUAL 1 és 2 aljzatokon kijövő hangot egyaránt.

Ha a Mix/Paralell paraméter „MIX”-re van állítva, az összes hang az OUTPUT A (MIX) aljzatokon fog kijönni sztereóban (193. o.).

- Az „MFX” állításakor a kimeneti célhelyet az MFX Output Assign (179. o.) paraméterrel állíthatja be a multi-effekten már áthaladt hangra.
- A kórus és a zengető mindig monóban kerül kivezetésre.
- A kórus effekten áthaladt jel kimeneti célhelyét a Chorus Output Select és a Chorus Output Assign paraméterekkel állíthatjuk.
- A zengetőn áthaladt jel kimeneti célhelyét a Reverb Output Assign paraméterrel állítjuk.

Part Output MFX Select

Az egyszerre használható három multi-effektből ez határozza meg, hogy éppen melyiket használjuk.

Érték: 1-3 (MFX1.MFX3)

Part Output Level

A Part Output Assign paraméterrel meghatározott kimeneti célhelyre küldött jel hangerejét állítja.

Érték: 0-127

Part Chorus Send Level

Ez határozza meg az egyes partokról a kórus effektekre küldött jel szintjét.

Érték: 0-127

Part Reverb Send Level

Ez határozza meg az egyes partokról a zengető effektekre küldött jel szintjét.

Érték: 0-127

MFX1-3 Source

Chorus Source

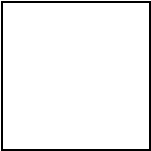
Reverb Source

Egy adott Patch beállításai használhatók az MFX1 (1) – MFX3 (3)-ra, a kórusra (C) és a zengetőre (R) alkalmazott beállításokként egyaránt. Ez a beállítás határozza meg, hogy melyik parthoz legyen rendelve ez a Patch.

Ha nem választunk partot, akkor a performance beállításai kerülnek használatra.

A következő paraméterek esetén, a beállítások külön-külön is elvégezhetők a Part Output MFX Select-nél kiválasztott egyes multi-effektekre (MFX1-MFX3).

[3 (Pitch)]



Részletesen lásd, „Az egyes partok paramétereinek állítása” (84. o.).

Part Octave Shift (Oktáv eltolás)

A Part hangjának hangmagasságát állítja oktáv-lépésekben (+ / - 3 oktáv).

Érték: -3 - +3

Ha ritmus szett van a parthoz rendelve, akkor az Octave Shift változtatásával a megszólaló ritmus hangszíne is változni fognak.

Part Coarse Tune (Durva hangolás)

A Part hangjának hangmagasságát állítja félhangos lépésekben (+ / - 4 oktáv).

Érték: -48 - +48

Coarse Tune és Octave Shift

A Durva hangolás és Finom hangolás az Oktáv eltolással együtt, tulajdonképpen ugyanazt teszik a hanggal: a hangmagasságát változtatják. Például, ha a „+12+”-es Coarse Tune beállítás esetén egy C4-es hangot játszunk, akkor egy C5 hang fog megszólalni (ami egy oktávval magasabb a C4-nél). Ha pedig a „+1”-es Octave Shift érték esetén játszunk egy C4-es hangot, akkor szintén a C5 fog megszólalni.

Belsőleg azonban ezek a funkciók teljesen eltérőek. Amikor például a Coarse Tune paramétert „+12”-re állítjuk, akkor maga a hangmagasság emelkedik egy oktávval. Másrészt, ha az Octave Shift paramétert állítjuk „+1”-re, akkor ugyanazt érezzük el, mintha egy oktávval magasabb billentyűt ütnénk le. Más szóval, a Durva hangolást akkor használja, ha a hangmagasságot szeretné eltolni, az Oktáv eltolást pedig akkor, ha az egész billentyűzetet szeretné eltolni, mert mondjuk nem fér ki valami a klaviatúrára.

Part Fine Tune (Finom hangolás)

A Part hangjának hangmagasságát állítja 1-centes lépésekben (+ / - 50 cent).

Érték: -50 - +50

Egy cent = 1/100-ad félhang.

Part Mono/Poly

Ez határozza meg, hogy a parthoz rendelt Patch polifonikusan (POLY), vagy monofonikusan (MONO) legyen megszólaltatható. A „MONO” beállítás akkor hasznos, ha szóló hangszer hangon játszunk, pl. fuvola, szaxofon. Ha az egyes partokhoz rendelt Patch-ek beállításait akarja használni, válassza a „PAT” értéket.

Érték: MONO, POLY, PAT

Olyan part esetében, melyhez ritmus szettet rendeltünk, ez a beállítás nem elérhető.

Part Legato Switch

A Legato kapcsoló akkor érvényes, ha a Mono/Poly paraméter „MONO” értéken áll. Ha ez be van kapcsolva (ON), akkor egy adott billentyű lenyomva tartása közben, ha lenyomunk egy másik billentyűt, akkor az előző hang hangmagassága az utoljára leütött hang hangmagasságára vált át, azaz nem lesz szünet a két hang között. Ez finom átvezetést eredményez a hangok között, ami például akkor hasznos, amikor a gitárosok hammering-on, vagy pulling-off technikáját akarjuk szimulálni. Ha az egyes partokhoz rendelt Patch-ek beállításait akarja használni, válassza a „PAT” értéket.

Érték: OFF, ON, PAT

Olyan part esetében, melyhez ritmus szettet rendeltünk, ez a beállítás nem elérhető.

Part Pitch Bend Range

Ez határozza meg a hangmagasság változás mértékét félhangos lépésekben, amely a Pitch Bend kar működtetésekor lép érvénybe. A kar eltolásakor bekövetkező változás mértéke azonos lesz a bal és a jobb irányban. Ha az egyes partokhoz rendelt Patch-ek beállításait akarja használni, válassza a „PAT” értéket.

Érték: 0-24, PAT

Part Portamento Switch

Meghatározza, hogy alkalmazásra kerül-e a portamento effekt (ON) vagy sem (OFF). Ha az egyes partokhoz rendelt Patch-ek beállításait akarja használni, válassza a „PAT” értéket.

Érték: OFF, ON, PAT

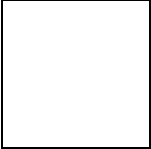
Part Portamento Time

A Portamento alkalmazásakor ez határozza meg a hangmagasság változás idejének hosszát. Nagyobb érték beállításakor a hangmagasság változás több időt vesz igénybe. Ha az egyes partokhoz rendelt Patch-ek beállításait akarja használni, válassza a „PAT” értéket.

Érték: 0-127, PAT

Olyan part esetében, melyhez ritmus szettet rendeltünk, ez a beállítás nem elérhető.

[4 (Offset)]



Részletesen lásd, „Az egyes Part-ok paramétereinek állítása” (84. o.).

Part Cutoff Offset

A Parthoz rendelt ritmus szett vagy Patch vágási frekvenciáját állítja.

Tartomány: -64 - +63

A Patch-eknek is van Cutoff Offset beállítása (44. o.). A végső vágási frekvencia érték a hangszín vágási frekvencia értékének és a Patch és Part Cutoff Offset értékeinek összege. Ha a hangszín (Tone) vágási frekvencia értéke már „127” (a maximum), akkor nem lesz változás a Cutoff Offset pozitív értékre állításakor.

Part Resonance Offset

A Parthoz rendelt ritmus szett vagy Patch rezonanciáját állítja.

Tartomány: -64 - +63

A Patch-eknek is van Resonance Offset beállítása (44. o.). A végső rezonancia érték a hangszín rezonancia értékének és a Patch és Part rezonancia offset értékeinek összege. Ha a hangszín (Tone) rezonancia értéke már „127” (a maximum), akkor nem lesz változás a Resonance Offset pozitív értékre állításakor.

Part Attack Time Offset

A Parthoz rendelt ritmus szett vagy Patch TVA/TVF Burkológörbe felfutási idejét állítja.

Tartomány: -64 - +63

A Patch-eknek is van Attack Time Offset beállítása (44. o.). A végső TVA burkológörbe felfutási idő érték a hangszín TVA Envelope Time 1 értékének és a Patch és Part Attack Time Offset offset értékeinek összege. Ha a hangszín (Tone) Time 1 értéke már „127” (a maximum), akkor nem lesz változás az Attack Time Offset pozitív értékre állításakor. Ugyanez vonatkozik a TVF burkológörbére is.

Part Release Time Offset

A Parthoz rendelt ritmus szett vagy Patch TVA/TVF Burkológörbe felengedési idejét állítja.

Tartomány: -64 - +63

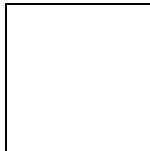
A Patch-eknek is van Release Time Offset beállítása (44. o.). A végső TVA burkológörbe felengedési idő érték a hangszín TVA Envelope Time 4 értékének és a Patch és Part Release Time Offset értékeinek összege. Ha a hangszín (Tone) Time 4 értéke már „127” (a maximum), akkor nem lesz változás a Release Time Offset pozitív értékre állításakor. Ugyanez vonatkozik a TVF burkológörbére is.

Part Decay Time Offset

A Parthoz rendelt ritmus szett vagy Patch TVA/TVF Burkológörbe lecsengési idejét állítja.

Tartomány: -64 - +63

[5 (Key Range)]



Részletesen lásd, „Az egyes Part-ok paramétereinek állítása” (84. o.).

Meghatározza, hogy a billentyűzet vezérlő szekciót csatlakoztatjuk-e a belső hanggenerátorra és a MIDI OPUT kimenetre, függetlenül az aktuális parttól. Általában ezt kikapcsolva hagyjuk, de ha hangokat egymáson akarunk megszólaltatni (Layer), akkor be is kapcsolhatjuk.

érték: ON, OFF

Keyboard Switch

Minden egyes part esetében meghatározza, hogy a billentyűzet vezérlő szekciót csatlakoztassuk-e a belső hanggenerátorra, vagy sem.

Érték: OFF, ON

Keyboard Range Lower

Az egyes partoknál az a legalacsonyabb hang, amit a hangszín még megszólaltat.

Érték: C-1 – UPPER

Keyboard Range Upper

Az egyes partoknál az a legmagasabb hang, amit a hangszín még megszólaltat.

Érték: LOWER – G9

Ha egy Patch minden egyes hangszínére (Tone) be van állítva egy Key Range érték (48. o.), akkor csak abban a régióban szólal meg hang, ahol az egyes hangszínek Key Range beállítása és a Part Key Range beállítása fedik egymást.



Ha az alsó tartomány értékét a felső főle próbáljuk állítani, vagy a felső az alsóé alá, a másik érték mindig automatikusan ugyanazt a beállítást fogja felvenni.

Part Velocity Sensitivity Offset

Ez változtatja az egyes partok hangerejét és vágási frekvenciáját a billentyűk lenyomási erősségének megfelelően. Ha azt szeretné, hogy az erősen lenyomott billentyűk emeljék a hangerőt / vágási frekvenciát, állítsa ezt a paramétert pozitív értékre. Ha viszont azt szeretné, hogy az erősen lenyomott hangok csökkentsék a hangerőt / vágási frekvenciát, válasszon negatív értéket. Ha azt szeretné, hogy a billentyűk lenyomás erőssége ne változtassa a hangerőt és a vágási frekvenciát, válassza a „0” értéket.

Érték: -63 - +63

A Patch-ek tartalmaznak egy Velocity Sensitivity Offset értéket is (44. o.). A végső velocity érzékenység offset érték a part és a Patch Velocity Sens Offset értékeinek összege. Tehát, ha a Patch Velocity Sens Offset paramétere már a „127” értéken áll, akkor még pozitív érték választásakor sem fog változni a Part Velocity Sensitivity Offset értéke.

Part Vibrato Rate

Az egyes partokra ez állítja a vibrató sebességét (azaz a hangmagasság modulációjának sebességét). Nagyobb érték beállításakor a hangmagasság gyorsabban modulál, kisebb értékek esetén pedig lassabban.

Érték: -64 - +63

Part Vibrato Delay

Minden egyes partnál, ez állítja a vibrató effekt megszólalásáig eltelt késleltetési időt. Magasabb értékek esetén a vibrató megkezdéséig több idő telik el, kisebb értékek esetén ez az idő rövidül.

Érték: -64 - +63

Voice Reserve

Ez a beállítás határozza meg, hogy a maximális 64 polifónia elérésekor hány hangot tartunk fenn az egyes partokra.

Érték: 0-63, FUL

Az összes partra beállított értékek összege nem haladhatja meg a 64-et. A fennmaradó, még elérhető hangok számát a kijelző a (rest=) értéként mutatja. A paraméter állítása közben mindig figyeljen erre az értékre.

A felhasznált hangok számának kiszámítása

A Fantom-S egyszerre 64 hangot képes megszólaltatni. A polifónia, azaz a megszólaló hangok száma, nem csak az éppen játszott hangokat jelenti, de változik a Patch-ben éppen használt hangszínek száma szerint, valamint a hangszínekben használt hullámformák száma szerint is. A következő módszerrel kiszámítható az egy Patch-ben használt hangok száma.

(A játszott hangok száma) × (A megszólaltatott Patch-ben található hangszínek száma) × (A hangszínekben használt hullámformák száma)

A Realtime Stretch funkció a normál polifónia dupláját igényli.

[6 (Scale Tune)]



Részletesen lásd, „Az egyes Part-ok paramétereinek állítása” (84. o.).

Part Scale Tune C-B

az egyes partok skála hangolás beállítását végzi el.

Érték: -64 - +63

A Skála hangolás a Scale Tune Switch paraméterrel (194. o.) kapcsolható ki/be.

Egyenletes temperálás

Ez a hangolás 12 egyenlő részre oszt fel egy oktávot, és ez a nyugati zenékben leggyakrabban használt temperálási módszer. A Fantom-S egyenletes temperálást használ, ha a Scale Tune ki van kapcsolva (OFF).

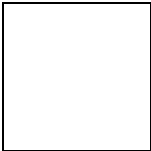
Just temperálás (Tonika = C)

Az egyenletes temperáláshoz képest az alap hármashangzatok tisztán szólnak ebben a hangolásban. Azonban, ez csak egy hangnemben érhető el, ha transzponálunk a hármashangzatok hamissá válnak.

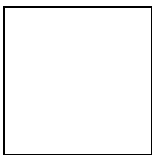
Arab skála

Ebben a skálában az E és a H hangok negyed hanggal alacsonyabbak, a C#, F# és G# pedig egy negyed hanggal magasabbak az egyenletes temperáláshoz képest. A G és H, a C és E, az F és G#, a B és C#, valamint az Eb és F# közti hangközök az úgynevezett természetes tercek – a kisterc és a nagyterc közti hangközök. A Fantom-S-en három hangnemben használhat arab skálát, G-ben, C-ben és F-ben.

<Példa>



[7 (External)]



Részletesen lásd, „Az egyes Part-ok paramétereinek állítása” (84. o.).

Recieve Switch (fogadási kapcsoló)

Minden egyes partra meghatározza, hogy fogadásra kerüljenek-e MIDI üzenetek (ON) vagy sem (OFF).

Az „OFF” érték mellett a part nem reagál. Normál esetben hagyja ezt „ON” állásban, de ha azt szeretné, hogy egy adott part ne szólaljon meg dal lejátszása közben állítsa azt „OFF”-ra.

Érték: OFF, ON

Recieve Channel

Az egyes partok MIDI fogadási csatornáját határozza meg.

Érték: 1-16

Ext Bank Select MSB

Ha azt szeretné, hogy performance-ek váltásakor egy Bank Select szám MSB (0-és vezérlő szám) is továbbítódjon, akkor határozza meg a továbbítani kívánt értéket (0-127) az egyes partokra. Ha nem akar továbbítani ilyen üzenetet, válassza az „OFF” értéket.

Érték: 0-127, OFF

Azon Part adatai nem fognak továbbítódni, amelynél a Keyboard Switch ki van kapcsolva.

Ext Bank Select LSB

Ha azt szeretné, hogy performance-ek váltásakor egy Bank Select szám LSB (32-és vezérlő szám) is továbbítódjon, akkor határozza meg a továbbítani kívánt értéket (0-127) az egyes partokra.

Érték: 0-127

Azon Part adatai nem fognak továbbítódni, amelynél a Keyboard Switch ki van kapcsolva.

Ext Program Number

Ha azt szeretné, hogy performance-ek váltásakor egy Program Change szám is továbbítódjon, akkor határozza meg a továbbítani kívánt értéket (0-127) az egyes partokra. Ha nem akar továbbítani ilyen üzenetet, válassza az „OFF” értéket.

Érték: 1-128, OFF

Azon Part adatai nem fognak továbbítódni, amelynél a Keyboard Switch ki van kapcsolva.

Ext Level

Ha azt szeretné, hogy performance kiválasztásakor hangerő (Volume) üzenet is továbbítódjon, akkor határozza meg a továbbítani kívánt értéket (0-127) az egyes partokra. Ha nem akar továbbítani ilyen üzenetet, válassza az „OFF” értéket.

Érték: 0-127, OFF

Azon Part adatai nem fognak továbbítódni, amelynél a Keyboard Switch ki van kapcsolva.

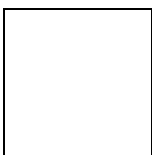
Ext Pan

Ha azt szeretné, hogy performance kiválasztásakor panoráma üzenet is továbbbővüljön, akkor határozza meg a továbbítani kívánt értéket (L64-0-63R) az egyes partokra. Ha nem akar továbbítani ilyen üzenetet, válassza az „OFF” értéket.

Érték: L64-0-63R, OFF

Azon Part adatai nem fognak továbbbővülni, amelynél a Keyboard Switch ki van kapcsolva.

[8 (MIDI Filter)]



Részletesen lásd, „Az egyes Part-ok paramétereinek állítása” (84. o.).

MIDI Filter (MIDI szűrő)

Program Change

(Program Change fogadási kapcsoló)

Minden egyes MIDI csatornára meghatározhatjuk, hogy MIDI Program Change üzenetek fogadásra kerüljenek (ON), vagy sem (OFF). A pipa elhelyezésével bekapcsoljuk, eltávolításával pedig kikapcsoljuk a fogadást.

Bank Select (Bank Select fogadási kapcsoló)

Minden egyes MIDI csatornára meghatározhatjuk, hogy MIDI Bank Select üzenetek fogadásra kerüljenek (ON), vagy sem (OFF). A pipa elhelyezésével bekapcsoljuk, eltávolításával pedig kikapcsoljuk a fogadást.

Pitch Bend (Pitch Bend fogadási kapcsoló)

Minden egyes MIDI csatornára meghatározhatjuk, hogy MIDI Pitch Bend üzenetek fogadásra kerüljenek (ON), vagy sem (OFF). A pipa elhelyezésével bekapcsoljuk, eltávolításával pedig kikapcsoljuk a fogadást.

Channel Pressure (Channel Pressure fogadási kapcsoló)

Minden egyes MIDI csatornára meghatározhatjuk, hogy MIDI Channel Pressure üzenetek fogadásra kerüljenek (ON), vagy sem (OFF). A pipa elhelyezésével bekapcsoljuk, eltávolításával pedig kikapcsoljuk a fogadást.

Poliphonic Key Pressure

Minden egyes MIDI csatornára meghatározhatjuk, hogy MIDI Poliphonic Key Pressure üzenetek fogadásra kerüljenek (ON), vagy sem (OFF). A pipa elhelyezésével bekapcsoljuk, eltávolításával pedig kikapcsoljuk a fogadást.

Modulation (Moduláció fogadási kapcsoló)

Minden egyes MIDI csatornára meghatározhatjuk, hogy MIDI Modulation üzenetek fogadásra kerüljenek (ON), vagy sem (OFF). A pipa elhelyezésével bekapcsoljuk, eltávolításával pedig kikapcsoljuk a fogadást.

Volume (Hangerő fogadási kapcsoló)

Minden egyes MIDI csatornára meghatározhatjuk, hogy MIDI Volume üzenetek fogadásra kerüljenek (ON), vagy sem (OFF). A pipa elhelyezésével bekapcsoljuk, eltávolításával pedig kikapcsoljuk a fogadást.

Pan (Panoráma fogadási kapcsoló)

Minden egyes MIDI csatornára meghatározhatjuk, hogy MIDI Pan üzenetek fogadásra kerüljenek (ON), vagy sem (OFF). A pipa elhelyezésével bekapcsoljuk, eltávolításával pedig kikapcsoljuk a fogadást.

Expression (Expression fogadási kapcsoló)

Minden egyes MIDI csatornára meghatározhatjuk, hogy MIDI Expression üzenetek fogadásra kerüljenek (ON), vagy sem (OFF). A pipa elhelyezésével bekapcsoljuk, eltávolításával pedig kikapcsoljuk a fogadást.

Hold-1 (Hold1 fogadási kapcsoló)

Minden egyes MIDI csatornára meghatározhatjuk, hogy MIDI Hold-1 üzenetek fogadásra kerüljenek (ON), vagy sem (OFF). A pipa elhelyezésével bekapcsoljuk, eltávolításával pedig kikapcsoljuk a fogadást.

Phase Lock (Fázis lezárás kapcsoló)

Állítsa pipára (ON) a fázis lezárás paramétert, ha csökkenteni akarja az azonos MIDI csatornán megszólaló partok pontatlanságát.

Ha a Phase Lock be van kapcsolva (ON), akkor az azonos MIDI csatornán található partok olyan állapotba kerülnek, ahol egyezik pontosságuk, lehetővé téve az együttes lejátszásukat. Azonban, egy bizonyos időnek el kell telnie a Note üzenetek fogadása és a hangok megszólalása között. Csak akkor kapcsolja ezt be, ha szükség van rá.

Velocity Curve

A Velocity Curve (Velocity görbe) segítségével mindegyik MIDI csatornára az alábbi négy érzékenységi görbe közül választhatunk, a csatlakoztatott MIDI billentyűzet billentés érzékenységének megfelelően. Ha a MIDI billentyűzet saját velocity görbét kívánja használni, válassza az OFF értéket.

Érték: OFF, 1-4



A valósídos vezérlők, vagy a D Beam vezérlő által vezérelt paraméter kiválasztása (Control Setting)

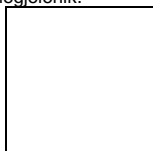
A Fantom-S lehetővé teszi, hogy különböző paramétereket rendeljünk a valósídos vezérlő potméterek, címezhető kapcsolók, D Beam, Pitch Bend vagy modulációs kar működtetéséhez. Így, a vezérlők működtetésekor sokféleképpen módosíthatjuk a hangzást.

1. Lépjen a Performance Layer vagy Mixer képernyőre, és válassza ki azt a Performance-t, amelynek beállításait módosítani szeretné (78. o.).

Ha az új Performance-t teljesen a nulláról akarja létrehozni, és nem egy már kész performance-ből, hajtsa végre az inicializálás műveletet (96. o.).

2. Nyomja meg a [4 (Ctrl Setting)] gombot.

A Control Setting (Performance) képernyő megjelenik.



3. Az [5 (Ctrl Setting)]-[6 (Ctrl Switch)] gombok megnyomásával válassza ki a paramétert.

[5 (Ctrl Setting)]: Vezérlővel kapcsolatos beállítások, az egész performance-re vonatkoznak.

[6 (Ctrl Switch)]: Vezérlő kapcsoló ki/be beállítások.

4. A paraméterek több szerkesztési csoportba vannak rendezve. Az [1 (▲)] [2 (▼)] gombokkal válassza azt a szerkesztési csoport címkét, amely a szerkeszteni kívánt paramétert tartalmazza.

A paraméterek csoportosításának részleteit lásd, „Paraméter Lista” (Parameter List kiadvány).

5. A [CURSOR] gombokkal lépjen a módosítani kívánt paraméterre.

6. A VALUE kerék forgatásával, vagy az [INC] / [DEC] gombokkal válassza a kívánt értéket.

7. A 4-6 lépések megismétlésével állítsa a paramétereket.

8. A Solo Synth beállítások rendszer beállításaként mentődnek. A mentéshez nyomja meg a [8 (System Write)] gombot.

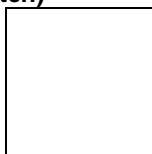
9. A Control beállítások minden egyes performance-be külön mentődnek le. Ha meneteni kívánja a módosításokat, a [WRITE]megnyomásával hajtsa végre a mentést (96. o.). Ha nem akarja menteni, az [EXIT] megnyomásával visszaléphet a Performance Layer vagy Mixer képernyőre.

Ha mentés nélkül visszalép a Performance PLAY

képernyőre, akkor a kijelzőn egy „*” jelenik meg, mely figyelmeztet, hogy a Performance beállításokat megváltoztatta.

Ha kikapcsolja a hangszer, vagy egy másik hangra vált át, miközben a „*” ott van a kijelzőn, akkor a módosított beállítások elvesznek.

Vezérlő kapcsoló beállítások (Ctrl Switch)



Részletesen lásd, „A valósídos vezérlők, vagy a D Beam vezérlő által vezérelt paraméter kiválasztása (Control Setting)” (91. o.).

Control Bender (Pitch Bender vezérlő kapcsoló)

Minden egyes partra meghatározhatjuk, hogy a MIDI Pitch Bend üzenetek továbbítódjanak (ON), vagy sem (OFF).

Érték: OFF, ON

Control Aftertouch (Aftertouch vezérlő kapcsoló)

Minden egyes partra meghatározhatjuk, hogy a MIDI Aftertouch üzenetek továbbítódjanak (ON), vagy sem (OFF).

Érték: OFF, ON

Control Modulation (Moduláció vezérlő kapcsoló)

Minden egyes partra meghatározhatjuk, hogy a MIDI Modulation üzenetek továbbítódjanak (ON), vagy sem (OFF).

Érték: OFF, ON

Control Hold Pedal (Kitartó pedál vezérlő kapcsoló)

Minden egyes partra meghatározhatjuk, hogy egy a HOLD PEDAL aljzathoz csatlakoztatott pedálból származó vezérlő üzenetek továbbítódjanak (ON), vagy sem (OFF).

Érték: OFF, ON

Control Pedal (Pedál vezérlő kapcsoló)

Minden egyes partra meghatározhatjuk, hogy egy a CONTROL PEDAL aljzathoz csatlakoztatott pedálból származó vezérlő üzenetek továbbítódjanak (ON), vagy sem (OFF).

Érték: OFF, ON

Control D Beam (D Beam vezérlő kapcsoló)

Meghatározza, hogy az egyes partokat vezérelje-e a D Beam.

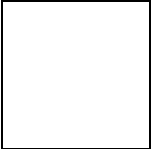
Érték: OFF, ON

Control Knob (potméter vezérlő kapcsoló)

Meghatározza, hogy az egyes partok vezérelhetők legyenek-e a vezérlő potméterekkel.

Érték: OFF, ON

A valósidős vezérlők és a D Beam beállításainak elvégzése (Ctrl)



Részletesen lásd, „A valósidős vezérlők, vagy a D Beam vezérlő által vezérelt paraméter kiválasztása (Control Setting)” (91. o.).

D Beam (Pad meghajtás)

A padok ütogetése helyett megszólaltathatja azokat a D Beam vezérlő segítségével is.

A PAD Trigger beállítás minden egyes performance-be lementésre kerül a performance beállítások részeként. Így létrehozhat performance-eket, ahol ténylegesen kihasználhatja a vezérlő beállításokat.

Pad Number

A D Beam által befolyásolt Pad számát adja.

Érték: 1-16

Pad Velocity

A D Beam által megszólaltatott Pad hangjának erősségét határozza meg.

Érték: 1-127

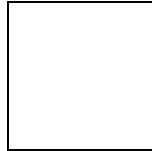
Pad Control Mode

Ez határozza meg, hogyan működjön a D Beam, ha kezünket mozgatjuk fölötte. Ha a MOMENTARY értéket választjuk, a paraméter csak akkor lesz bekapcsolva, ha a kezünk a D Beam fölött tartjuk, és ahogy elvesszük a paraméter kikapcsol. A LATCH beállítás mellett a paraméter ki/be kapcsolható minden egyes D Beam vezérlésre.

Érték: MOMENTARY, LATCH

D Beam (Solo Synth)

A D Beam vezérlőt használhatjuk úgy is, mintha egy monofonikus szintit üzemeltetnénk.



Részletesen lásd, „A valósidős vezérlők, vagy a D Beam vezérlő által vezérelt paraméter kiválasztása (Control Setting)” (91. o.).

A [7 (Panel View)] gomb megnyomásával a Panel View képernyő jelenik meg, amely grafikus módon mutatja a fenti paramétereket, egy analóg szintetizátort szimulálva. Az [EXIT] megnyomásával elhagyhatja ezt a képernyőt.

A Solo Synth beállításai rendszer beállításokként mentődnek.

OSC 1/2 Waveform

A hullámformát választjuk ki vele. A SAW egy fűrészfog hullámforma, az SQR pedig egy négyszögjel.

Érték: SAW, SQR

OSC 1/2 Pulse Width

A hullámforma lüktetés szélességét állítja. A lüktetés szélesség ciklikus módosításával finom változtatásokat érhetünk el a hangszinben.

- A Pulse Width akkor aktív, ha az OSC1/2 hullámformánál az SQR típust választjuk.

Érték: 0-127

OSC 1/2 Coarse Tune

A hangszin hangmagasságát állítja fel és lefelé, félhangos lépésekben (+ / - 4 oktáv).

Érték: -48 - +48

OSC 1/2 Fine Tune

Finomhangolás, 1 centes lépésekben állítja a hangmagasságot (+ / - 50 cent).

Érték: -50 - +50

OSC 2 Level

Az OSC2 hangerejét állítja.

Érték: 0-127

OSC Sync Switch

A kapcsoló bekapcsolásával harmonikusokban dús, komplex hangzást érhetünk el. Ez különösen akkor hatásos, ha az OSC1 hangmagassága magasabb, mint az OSC2-é.

Érték: OFF, ON

Filter Type

A szűrő típusát választhatjuk ki vele.

OFF: Nem használunk szűrőt.

LPF: Mély áteresztő szűrő. Ez redukálja a vágási frekvencia (Cutoff Frequency) feletti összes frekvencia hangerejét, hogy tompább, magasban szegényebb hangzást kapjunk. Ez a szintiknél használt legközönségesebb szűrő.

BPF: Sáv áteresztő szűrő. Ez csak a vágási frekvencia tartományában található frekvenciákat hagyja meg, a többiit kivágja. Ez egyedi hangzások létrehozásának hasznos.

HPF: Magas áteresztő szűrő. Ez kivágja a vágási frekvencia tartománya alatti frekvenciákat. Percussive hangzások létrehozására alkalmas, kiemelve a magasabb tartományokat.

PKG: „Peaking” szűrő. Kiemeli a vágási frekvencia tartományába eső frekvenciákat. Például wah-wah effektet kreálhatunk vele, ha az egyik LFO-t a vágási frekvencia ciklikus változtatására alkalmazzuk.

Cutoff

Azt a frekvenciát választja ki, amelyen a szűrő elkezd kifejteni hatását a hullámforma frekvencia komponenseire.

Érték: 0-127

Resonance

Kiemeli a hang vágási frekvencia tartományába eső részét, karaktert adva a hangnak. Túl nagy érték beállítása oszcilláláshoz vezet, így a hang torzítani fog.

Érték: 0-127

Level

A hangerőt állítja.

Érték: 0-127

Chorus Send Level

A kórus effektre küldendő jelszintet állítja.

Érték: 0-127

Reverb Send Level

A zengető effektre küldendő jelszintet állítja.

Érték: 0-127

LFO Rate

Az LFO moduláció sebességét állítja.

Érték: 0-127

LFO Osc1 Pitch Depth

Azt a mértéket határozza meg, amellyel az LFO moduláltatja az OSC1 hangmagasságát.

Érték: -63 - +63

LFO Osc 2 Pitch Depth

Azt a mértéket határozza meg, amellyel az LFO moduláltatja az OSC2 hangmagasságát.

Érték: -63 - +63

LFO Osc1 Pulse Width Depth

Azt a mértéket határozza meg, amellyel az LFO moduláltatja az OSC1 lüktetés szélességét.

- *A Pulse Width akkor aktív, ha az OSC1/2 hullámformánál az SQR típust választjuk.*

Érték: -63 - +63

LFO Osc2 Pulse Width Depth

Azt a mértéket határozza meg, amellyel az LFO moduláltatja az OSC2 lüktetés szélességét.

- *A Pulse Width akkor aktív, ha az OSC1/2 hullámformánál az SQR típust választjuk.*

Érték: -63 - +63

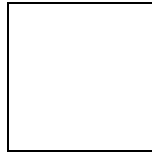
Range (Solo Synth Range)

A szólo szint hangmagasságának változási tartományát állítja.

Érték: 2 OCTAVES, 4 OCTAVES, 8 OCTAVES

D Beam (Assignable)

Különböző funkciókat rendelve a D Beam vezérlőhöz, különböző effekteket alkalmazhatunk a hangra valósidőben, játék közben.



Részletesen lásd, „A valósidős vezérlők, vagy a D Beam vezérlő által vezérelt paraméter kiválasztása (Control Setting)” (91. o.).

Az ASSIGNABLE beállítás minden egyes performance-be lementésre kerül a performance beállítások részeként. Így létrehozhat performance-eket, ahol ténylegesen kihasználhatja a vezérlő beállításokat.

Type (Címezhető típus)

A D Beam által vezérelt funkciót határozza meg.

Érték

CC01-31, 33-95: 1-31, 33-95 vezérlő számok

A Control Change üzenetekről bővebben a „MIDI Implementáció” (Parameter List) részben olvashat.

Bend Up: Félhangos lépésekben emeli a hangmagasságot (4 oktáv magasságig).

Bend Down: Félhangos lépésekben lefelé nyújtja a hangmagasságot (4 oktáv mélységig).

Start/Stop: Indítja/leállítja a szekvenszert.

TAP tempo: A tempót aszerint állítja, hogy milyen intervallumonként mozgadjuk kezünket a D Beam fölött.

Arp Grid: Arpeggio felbontás.

Arp Duration: Arpeggio időtartam.

Arp Motif: Arpeggio motívum.

Arp Oct Up: Az Arpeggio oktáv lépésekben szólal meg felfelé lépve (max 3 oktáv).

Arp Oct Down: Az Arpeggio oktáv lépésekben szólal meg lefelé lépve (max 3 oktáv).

Range Min (D Beam alsó tartomány)

A D Beam controller működési tartományának alsó határát állítja.

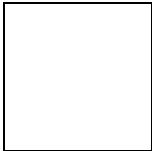
Érték: 0-127

Range Max (D Beam felső tartomány)

A D Beam controller működési tartományának felső határát állítja.

Érték: 0-127

Potméter (Knob)



Részletesen lásd, **A valósíidős vezérlők, vagy a D Beam vezérlő által vezérelt paraméter kiválasztása (Control Setting)** (91. o.).

A potméter paraméterek csak akkor érvényesek, ha a REALTIME CONTROL gomb „ASSIGNABLE” értékre van állítva.

Knob Assign 1-4

(Valósíidős vezérlő potméter hozzárendelés 1-4)

A potméterek által vezérelt funkciót határozza meg.

Érték

CC01-31, 33-95: 1-30, 33-95 vezérlő számok

A Control Change üzenetekről bővebben, lásd „MIDI Implementációs táblázat” (Parameter List kiadvány).

Pitch Bend: Hangmagasság hajlítás

Aftertouch: Aftertouch

Arp Style: Arpeggio stílus

Arp Grid: Arpeggio felbontás

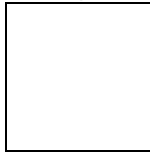
Arp Duration: Arpeggio időtartam.

Arp Motif: Arpeggio motívum.

Chord Form: Akkord formula

Master Level: Az egész Fantom-S hangereje

Kapcsoló (Switch)



Részletesen lásd, **„A valósíidős vezérlők, vagy a D Beam vezérlő által vezérelt paraméter kiválasztása (Control Setting)”** (91. o.).

A címezhető kapcsolók csak akkor érvényesek, amikor a billentyűzet Part van kiválasztva.

Switch 1/2 (Címezhető kapcsoló 1-2)

Az [1] / [2] gombok által vezérelt funkciót adhatjuk meg itt.

Érték

Transpose Down: Lefelé transzponálja a billentyűzetet félhangos lépésekben (5 félhanggal lejjebb)

Transpose Up: Felfelé transzponálja a billentyűzetet félhangos lépésekben (5 félhanggal feljebb)

Tap Tempo: A tempót a gomb nyomogatásának ritmusa szerint állítja be.

Mono/Poly: A Patch polifonikus (POLY), vagy monofonikus (MONO) játszhatósága között válthatunk.

Portamento: Portamento ki/be

Hold: Kitarott játék ki/be

MFx1-3 Sw: Multi-effekt 1-3 kapcsoló

Chorus Sw: Kórus kapcsoló

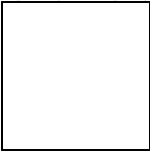
Reverb Sw: Zengető kapcsoló

Mastering Sw: Mastering kapcsoló

Loop: Loop lejátszás ki/be

Rhythm Start/Stop: Ritmus Pattern lejátszás ki/be

Tempó (Tempo)



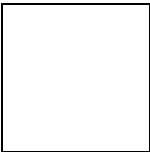
Részletesen lásd, „A valósíidős vezérlők, vagy a D Beam vezérlő által vezérelt paraméter kiválasztása (Control Setting)” (91. o.).

Javasolt tempó (Recommended tempo)

Ha azt szeretné, hogy a szekevnyszer tempója változzon a Performance-ek váltásakor, határozza meg a tempót, amely ezt a változást követi. Ez a beállítás akkor érvényes, ha a Seq Tempo Override paraméter „ON” állásban van. A beállítás alkalmazásához kapcsolja be a Tempo Override paramétert (190. o.).

Érték: 20-250

MFX Ctrl Ch (MFX kontrol csatorna)



Részletesen lásd, „A valósíidős vezérlők, vagy a D Beam vezérlő által vezérelt paraméter kiválasztása (Control Setting)” (91. o.).

MFX 1-3 Control Channel

Válassza ki a csatornát, amelyre a multi-effektet alkalmazzuk. A vezérlő potmétereket használhatja a multi-effekt paraméterek valósíidős módosítására, ha az MFX 1-3 Source paraméter a „Prf” értéken áll. Állítsa „OFF”-ra ha nem akarja használni a multi-effekt vezérlést.

Érték: 1-16, OFF

Effektek beállítása egy Performance-re (Effects / MFX / MFX Control / Chorus/ Reverb)

Az effekt beállításokkal kapcsolatos részleteket az alábbi oldalakon találja:

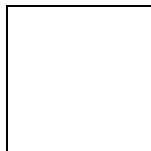
- „Effektek alkalmazása Performance módban” (178. o.)
- „Multi-effekt beállítások elvégzése (MFX1-3)” (180. o.)
- „Kórus beállítások elvégzése (Chorus)” (182. o.)
- „Zengető beállítások elvégzése (Reverb)” (182. o.)

Egy Parthoz rendelt Patch beállításainak megváltoztatása

Amikor Performance módban használunk Patch-eket, akkor egyes beállításokat, mint például az effekt beállítások, a Performance beállításai fognak befolyásolni. Ha úgy akar szerkeszteni egy Patch-et, hogy közben hallja, hogyan fog az szólni performance módban, akkor a következőket tegye:

- *A következőkben azt magyarázzuk, hogy változtathatók meg egy parthoz rendelt Patch beállításai. A ritmus szettek beállításainak megváltoztatása ezzel megegyezik. Csak helyettesítse be a „ritmus szett” szót a szövegben a Patch szó helyére.*

1. Győződjön meg róla, hogy a Performance mód van kiválasztva.
2. Nyomja meg az [EDIT] gombot.
A parthoz rendelt Patch megjelenik a Patch Edit képernyőn.



3. A művelet hátralévő része teljesen megegyezik a Patch módban történő szerkesztéssel (39. o.).

Performance beállítások inicializálása (Init)

Az "Inicializálás" azt jelenti, egy éppen kiválasztott hang beállításainak visszaállítását a gyári, standard értékeire.

Az Inicializálás művelet csak az aktuálisan kiválasztott hangra lesz hatással; a User memóriában tárolt hangok nem változnak. Ha a Fantom-S összes beállítását vissza szeretné állítani a gyári értékekre, hajtja végre a Factory Reset műveletet (196. o.).

1. **Lépjen a Performance Layer vagy Mixer képernyőre, és válassza ki az inicializálni kívánt performance-t (78. o.).**
2. **Nyomja meg a [MENU] gombot a MENU ablak eléréséhez.**
3. **A ▲ vagy ▼ gombbal válassza az „Initialize” pontot majd nyomja meg az [ENTER]-t.**
4. **A ▲ vagy ▼ gombbal válassza ki az inicializálás típusát.**
 - **DEFAULT:** Visszaállítja az Átmeneti memóriába éppen kiválasztott performance-t a standard értékeire. Ezt akkor használja, ha a nulláról szeretne kiindulni.
 - **SOUND CONTROL:** A másolásra kerülő tartalom: Cutoff Offset, Resonance Offset, Attack Time Offset, Release Time Offset, Decay Time Offset, Velocity Vibrato Rate, Velocity Vibrato Depth, Velocity Vibrato Delay
5. **Nyomja meg a [8 (Exec)] gombot.**
Egy jóváhagyást kérő üzenet jelenik meg
6. **Nyomja meg ismét a [8 (Exec)] gombot.**
Visszalép az előző képernyőre.

Az elkészített Performance-ek elmentése (Write)

A hang beállításokon végzett változtatások átmenetiek, és elvesznek, amint egy másik hangot választunk, vagy kikapcsoljuk a hangszert. Ha meg akarja tartani a módosított hangzást, akkor le kell mentenie azt a leendő USER memóriába (User memória).

Ha szerkesztettünk egy Performancet, egy "" jelenik meg a Performance száma mellett a Performance Layer képernyőn. Amint lementi a performance-t a belső memóriába, a „*” el fog tűnni a kijelzőről.

A mentés végrehajtásakor a mentési célhelyen korábban megtalálható adatok elvesznek.

1. **Győződjön meg róla, hogy a menteni kívánt Performance van kiválasztva.**
2. **Nyomja meg a [WRITE] gombot.**

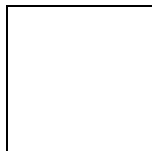
A Write menü megjelenik.



3. **Nyomja meg az [1 (Perf)] gombot.**

- *Használhatja a ▲ vagy ▼ kurzort is a "Performance" kiválasztására, majd nyomja meg az [ENTER]-t.*

A Performance Write képernyő megjelenik.



4. **Nevezze el a Performance-t.**
 - [1 (Change Type)]: a karakter típusát választjuk ki vele. A gomb minden egyes megnyomásával váltunk a nagybetűs (A), kisbetűs (a) és a számok és szimbólumok (0) karakter típusok között.
 - [2 (Delete)]: Törli a kurzor helyén található karaktert, és előbbre húzza a hátralévő karaktereket.
 - [3 (Insert)]: Szóközt illeszt be a kurzor helyére.
 - ▲ vagy ▼: Mozgatják a kurzort.
 - [VALUE] kerék, [INC][DEC]: Karakter választanak.
 - *Ha mégsem ad nevet, nyomja meg a [7 (Cancel)] gombot.*
 - *Használhatja a padokat is a karakterek meghatározására (25. o.).*

5. Ha megadta a nevet, nyomja meg a [8 (Write)] gombot.

A megjelenő képernyőn kiválaszthatja a mentési célhely Performance-t.



6. A VALUE kerékkel, az [INC][DEC] gombokkal, vagy a ◀ ▶ gombokkal válassza ki a mentési célhely Performance-t.

A mentési célhely lehet a Fantom-S belső User helye (User), vagy memória kártya is (Card).

7. Nyomja meg a [8 (Write)] gombot.

A megjelenő üzenet a jóváhagyását kéri.

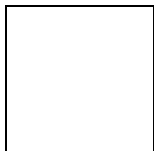
Adatmentés közben soha ne kapcsolja ki a Fantom-S-t.

8. A mentés végrehajtásához nyomja meg a [8 (Exec)] gombot.

- *A műveletből való kilépéshez nyomjon [7 (Cancel)]-t.*

Amikor megváltoztatja egy Performance Partjához rendelt Patch vagy ritmus szett beállításit

Miután megváltoztatta egy performance partjához tartozó Patch vagy ritmus szett beállításait, és megpróbálja elmenteni a Performance-t, anélkül, hogy előbb lementette volna a megváltoztatott beállításokat.



A szerkesztett Patch vagy ritmus szett semmissé lesz.
Biztos benne?

Ilyen esetekben, először mentse el a Patch-eket és ritmus szetteket, majd ezután már lementheti a performance-t is.

A hangzás valósíds módosítása

Használhatjuk a D Beam vezérlőt, a valósíds vezérlő potmétereket, a címezhető kapcsolókat, vagy egy pedált a hang játék közbeni módosítására.

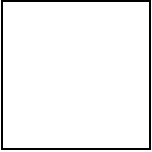
Itt elmagyarázzuk a fenti funkciók Patch módban történő használatához szükséges műveleteket és beállításokat. A műveletek ugyan ezek Performance módban is.

A hangzás módosítása, kezünk D Beam fölötti mozgatásával (D Beam vezérlő)

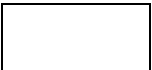
A **D Beam vezérlő** használatához egyszerűen mozgassuk kezünket az érzékelő fölött. Különböző effektek alkalmazására használható, attól függően, milyen funkciót rendelünk hozzá. Olyan effektet is létrehozhatunk, ahol a hang azonnal változik, olyan módon, ahogy az nem lenne lehetséges egy potméter, vagy egy nyújtó kar használatakor. A Fantom-S-ben a D Beam vezérlőt nem csak a billentyűzet parthoz, vagy pad parthoz rendelt hangok módosítására használhatjuk, hanem egy monofonikus szintetizátor hang hangmagasságának állítására is.

1. Lépjen a Patch Play képernyőre (26. o.).

Az alábbi ábrán a bekarikázott képernyő rész a D Beam vezérlő kijelző rész.



2. Nyomja meg a D BEAM [PAD TRIGGER], [SOLO SYNTH], vagy [ASSIGNABLE] gombot a D Beam bekapcsolásához.



- **ASSIGNABLE gomb:** A D Beam vezérlőhöz rendelt funkciót működteti.
- **PAD TRIGGER gomb:** A D Beam vezérlőről szólaltathatjuk meg a Padokhoz rendelt hangokat.
- **SOLO SYNTH gomb:** A D Beam vezérlőt monofonikus szintiként használhatjuk.

3. Miközben játszik a billentyűzetten, vagy a padokon, helyezze kezét a D Beam fölé, és lassan mozgassa azt fel és le.

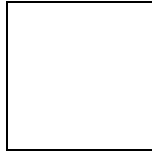
A D Beam-hez rendelt funkciótól függően egy megfelelő effekt kerül rá a hangra.

4. A D Beam kikapcsolásához ismét nyomja meg a 2. lépésnél megnyomott gombot, az indikátor kialszik.

Ha a Performance módot választjuk, a D Beam bekapcsolt állapota minden egyes performance-ben lementésre kerül a performance beállítások részeként.

A D Beam vezérlő használható tartománya

A következő ábra mutatja, hogy a D Beam fölött melyik részt használhatjuk a vezérlésre. Ha kezünket ezen a területen kívül mozgatjuk, akkor semmiféle hatást nem érünk el.



A D Beam vezérlő reakciója leellenőrizhető a kijelző D Beam részén. Ez egy grafikus sávként mutatja a D Beam állapotát, amely sáv hosszabbodik, ha kezünk közelítjük az érzékelőhöz, és rövidül, ahogy kezünk távolítjuk a D Beam-től.



A D Beam vezérlő használható területe egészen leszűkülhet, ha erős direkt napsütésnek kitett helyen használjuk a hangszeret. Erre ügyeljen, ha szabadtéren használja a Fantom-S-t.

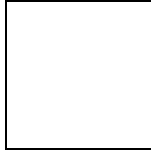
A D Beam vezérlő beállításainak elvégzése

ASSIGNABLE (címezhető)

Különböző funkciókat rendelhetünk a D Beam vezérlőhöz, és valósídsben alkalmazhatunk egy csomóféle effektet a hangra.

1. Tartsa lenyomva a [JUMP] gombot és nyomja meg a D BEAM [ASSIGNABLE] gombot.

Az Assignable képernyő megjelenik.



2. A kurzorral lépjen az állítani kívánt paraméterre, és a VALUE kerék forgatásával, vagy az [INC] / [DEC] gombokkal állítsa be azt.

3. Az [EXIT] megnyomásával bezárhatja az Assignable képernyőt.

Assignable Type

A D Beam által vezérelt funkciót állítja be.

Érték:

CC01-31, 33-95: 1-31, 33-95 vezérlő számok

A Control Change üzenetekről részletesen lásd, „MIDI Implementáció” (Paraméter List kiadvány).

Bend Up: Félhangos lépésekben emeli a hangmagasságot (4 oktáv magasságig).

Bend Down: Félhangos lépésekben lefelé nyújtja a hangmagasságot (4 oktáv mélységig).

Start/Stop: Indítja/leállítja a szekvenszert.

TAP tempo: A tempót aszerint állítja, hogy milyen intervallumonként mozgattuk kezünket a D Beam fölött.

Arp Grid: Arpeggio felbontás.

Arp Duration: Arpeggio időtartam.

Arp Motif: Arpeggio motívum.

Arp Oct Up: Az Arpeggio oktáv lépésekben szólal meg felfelé lépve (max 3 oktáv).

Arp Oct Down: Az Arpeggio oktáv lépésekben szólal meg lefelé lépve (max 3 oktáv).

Range Min (D Beam alsó tartomány)

A D Bean controller működési tartományának alsó határát állítja.

Érték: 0-127

Range Max (D Beam alsó tartomány)

A D Bean controller működési tartományának felső határát állítja.

Érték: 0-127

Az ASSIGNABLE beállítás minden egyes performance-be lementésre kerül a performance beállítások részeként. Így létrehozhat performance-eket, ahol ténylegesen kihasználhatja a vezérlő beállításokat.

Ha a Patch módot választjuk, ez a rendszer beállítások részeként kerül mentésre. Ha menteni kívánja a beállításokat, nyomja meg a [8 (System Write)] gombot.

PAD Trigger beállítások (Paddal kapcsolatos beállítások)

A D Beam vezérlőt használhatjuk a padokhoz rendelt hangok megszólaltatására is.

1. A [JUMP] lenyomva tartása közben nyomja meg a D BEAM [PAD TRIGGER] gombot. A Pad Trigger képernyő megjelenik.



2. A kurzorral lépjen az állítani kívánt paraméterre, és a VALUE kerék forgatásával, vagy az [INC] / [DEC] gombokkal állítsa be azt.
3. Az [EXIT] megnyomásával bezárhatja a Pad Trigger képernyőt.

Pad Number

A D Beam által befolyásolt Pad számát adja.

Érték: 1-16

Pad Velocity

A D Beam által megszólaltatott Pad hangjának erősségét határozza meg.

Érték: 1-127

Pad Control Mode

Ez határozza meg, hogyan működjön a D Beam, ha kezünket mozgattuk fölötte. Ha a MOMENTARY értéket választjuk, a paraméter csak akkor lesz bekapcsolva, ha a kezünk a D Beam fölött tartjuk, és ahogy elvesszük a paraméter kikapcsol. A LATCH beállítás mellett a paraméter ki/be kapcsolható minden egyes D Beam vezérlésre.

Érték: MOMENTARY, LATCH

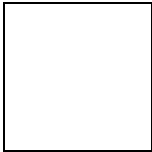
A PAD Trigger beállítás minden egyes performance-be lementésre kerül a performance beállítások részeként. Így létrehozhat performance-eket, ahol ténylegesen kihasználhatja a vezérlő beállításokat.

Ha a Patch módot választjuk, ez a rendszer beállítások részeként kerül mentésre. Ha menteni kívánja a beállításokat, nyomja meg a [8 (System Write)] gombot.

SOLO SYNTH

A Fantom-S-ben a D Beam vezérlővel megszólaltathat egy monofonikus szintetizátort is.

1. A **[JUMP]** lenyomva tartása közben nyomja meg a **D BEAM [SOLO SYNTH]** gombot. A Solo Synth képernyő megjelenik.



2. A kurzorral lépjen az állítani kívánt paraméterre, és a **VALUE** kerék forgatásával, vagy az **[INC]** / **[DEC]** gombokkal állítsa be azt.
3. Az **[EXIT]** megnyomásával bezárhatja a Solo Synth képernyőt.

A Solo Synth beállításai rendszer beállításokként mentődnek.

A [7 (Panel View)] gomb megnyomásával a Panel View képernyő jelenik meg, amely grafikus módon mutatja a fenti paramétereket, egy analóg szintetizátort szimulálva. Az [EXIT] megnyomásával elhagyhatja ezt a képernyőt.

OSC 1/2 Waveform

A hullámformát választjuk ki vele. A **SAW** egy fűrészfog hullámforma, az **SQR** pedig egy négyszögjel.

Érték: SAW, SQR

OSC 1/2 Pulse Width

A hullámforma lüktetés szélességét állítja. A lüktetés szélesség ciklikus módosításával finom változtatásokat érhetünk el a hangszínből.

- A *Pulse Width* akkor aktív, ha az **OSC1/2** hullámformánál az **SQR** típust választjuk.

Érték: 0-127

OSC 1/2 Coarse Tune

A hangszín hangmagasságát állítja fel és lefelé, félhangos lépésekben (+ / - 4 oktáv).

Érték: -48 - +48

OSC 1/2 Fine Tune

Finomhangolás, 1 centes lépésekben állítja a hangmagasságot (+ / - 50 cent).

Érték: -50 - +50

OSC 2 Level

Az OSC2 hangerejét állítja.

Érték: 0-127

OSC Sync Switch

A kapcsoló bekapcsolásával harmonikusokban dús, komplex hangzást érhetünk el. Ez különösen akkor hatásos, ha az OSC1 hangmagassága magasabb, mint az OSC2-é.

Érték: OFF, ON

Filter Type

A szűrő típusát választhatjuk ki vele.

OFF: Nem használunk szűrőt.

LPF: Mély áteresztő szűrő. Ez redukálja a vágási frekvencia (Cutoff Frequency) feletti összes frekvencia hangerejét, hogy tompább, magasban szegényebb hangzást kapjunk. Ez a szintiknél használt legközönségesebb szűrő.

BPF: Sáv áteresztő szűrő. Ez csak a vágási frekvencia tartományában található frekvenciákat hagyja meg, a többi kivágja. Ez egyedi hangzások létrehozásának hasznos.

HPF: Magas áteresztő szűrő. Ez kivágja a vágási frekvencia tartománya alatti frekvenciákat. Percussive hangzások létrehozására alkalmas, kiemelve a magasabb tartományokat.

PKG: „Peaking” szűrő. Kiemeli a vágási frekvencia tartományába eső frekvenciákat. Például wah-wah effektet kreálhatunk vele, ha az egyik LFO-t a vágási frekvencia ciklikus változtatására alkalmazzuk.

Cutoff

Azt a frekvenciát választja ki, amelyen a szűrő elkezdi kifejteni hatását a hullámforma frekvencia komponenseire.

Érték: 0-127

Resonance

Kiemeli a hang vágási frekvencia tartományába eső részét, karaktert adva a hangnak. Túl nagy érték beállítása oszcilláláshoz vezet, így a hang torzítani fog.

Érték: 0-127

Level

A hangerőt állítja.

Érték: 0-127

Chorus Send Level

A kórus effektre küldendő jelszintet állítja.

Érték: 0-127

Reverb Send Level

A zengető effektre küldendő jelszintet állítja.

Érték: 0-127

LFO Rate

Az LFO moduláció sebességét állítja.

Érték: 0-127

LFO Osc1 Pitch Depth

Azt a mértéket határozza meg, amellyel az LFO modulálhatja az OSC1 hangmagasságát.

Érték: -63 - +63

LFO Osc 2 Pitch Depth

Azt a mértéket határozza meg, amellyel az LFO moduláltatja az OSC2 hangmagasságát.

Érték: -63 - +63

LFO Osc1 Pulse Width Depth

Azt a mértéket határozza meg, amellyel az LFO moduláltatja az OSC1 lüktetés szélességét.

- A *Pulse Width* akkor aktív, ha az OSC1/2 hullámformánál az SQR típust választjuk.

Érték: -63 - +63

LFO Osc2 Pulse Width Depth

Azt a mértéket határozza meg, amellyel az LFO moduláltatja az OSC2 lüktetés szélességét.

- A *Pulse Width* akkor aktív, ha az OSC1/2 hullámformánál az SQR típust választjuk.

Érték: -63 - +63

Range (Solo Synth Range)

A szólo szintű hangmagasságának változási tartományát állítja.

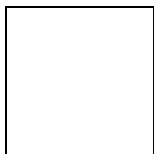
Érték: 2 OCTAVES, 4 OCTAVES, 8 OCTAVES

A szabályzók és a gombok használata a hangzás módosítására (Realtime Controller)

Használhatja a REALTIME CONTROL potmétereket és az ASSIGNABLE SW kapcsolókat a hang valósidős módosítására.

1. Lépjen a Patch Play képernyőre (26. o.).

A kijelző „Realtime Control” területe mutatja az egyes potméterekhez és kapcsolókhöz rendelt funkciókat.



- #### 2. A billentyűzetet játszva, vagy a Padokat ütögetve, működtesse a REALTIME CONTROL potmétereket és az ASSIGNABLE SW gombokat.
- A hang az egyes potméterekhez, vagy gombokhoz rendelt funkcióknak megfelelően fog változni.

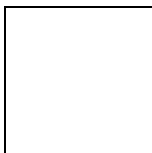
Valósidős vezérlő beállítások elvégzése

Valósidős vezérlő potméter beállítások

A potméterek jobb oldalán található gomb megnyomásával választhatja ki a potméterek által vezérelt funkciót.

1. A [JUMP] lenyomva tartása közben nyomja meg a potméterek jobb oldalán található gombot.

A Knob képernyő megjelenik.



2. A kurzorral lépjen az állítani kívánt paraméterre, és a VALUE kerék forgatásával, vagy az [INC] / [DEC] gombokkal állítsa be azt.
3. Az [EXIT] megnyomásával bezárhatja a Knob képernyőt.

A Valósidős vezérlő beállítás minden egyes performance-be lementésre kerül a performance beállítások részeként. Így létrehozhat performance-eket, ahol ténylegesen kihasználhatja a vezérlő beállításokat.

Knob Assign 1-4

(Valósidős vezérlő potméter hozzárendelés 1-4)

A potméterek által vezérelt funkciót határozza meg.

Érték

CC01-31, 33-95: 1-30, 33-95 vezérlő számok

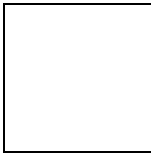
A Control Change üzenetekről bővebben, lásd „MIDI Implementációs táblázat” (Paraméter List kiadvány).

Pitch Bend:	Hangmagasság hajlítás
Aftertouch:	Aftertouch
Arp Style:	Arpeggio stílus
Arp Grid:	Arpeggio felbontás
Arp Duration:	Arpeggio időtartam.
Arp Motif:	Arpeggio motívum.
Chord Form:	Akkord formula
Master Level:	Az egész Fantom-S hangereje

Címezhető kapcsoló beállítások

1. A [JUMP] lenyomva tartása közben nyomja meg az ASSIGNABLE SW gombot.

A Switch (kapcsoló) képernyő megjelenik.



2. A kurzorral lépjen az állítani kívánt paraméterre, és a VALUE kerék forgatásával, vagy az [INC] / [DEC] gombokkal állítsa be azt.
3. Az [EXIT] megnyomásával bezárhatja a Switch képernyőt.

A Valósidós vezérlő beállítás minden egyes performance-be lementésre kerül a performance beállítások részeként. Így létrehozhat performance-eket, ahol ténylegesen kihasználhatja a vezérlő beállításokat.

Switch Assign (Kapcsoló hozzárendelés)

A gombok által vezérelt funkciót adhatjuk meg itt.

Érték

Transpose Down: Lefelé transzponálja a billentyűzetet félhangos lépésekben (5 félhanggal lejjebb)

Transpose Up: Felfelé transzponálja a billentyűzetet félhangos lépésekben (5 félhanggal feljebb)

Tap Tempo: A tempót a gomb nyomogatásának ritmusa szerint állítja be.

Mono/Poly: A Patch polifonikus (POLY), vagy monofonikus (MONO) játszhatósága között válthatunk.

Portamento: Portamento ki/be

Hold: Kitartott játék ki/be

MFX1-3 Sw: Multi-effekt 1-3 kapcsoló

Chorus Sw: Kórus kapcsoló

Reverb Sw: Zengető kapcsoló

Mastering Sw: Mastering kapcsoló

Loop: Loop lejátszás ki/be

Rhythm Start/Stop: Ritmus Pattern lejátszás ki/be

Ha a Patch módot választjuk, a címezhető kapcsolók akkor érhetők el, ha a billentyűzet partot használjuk.

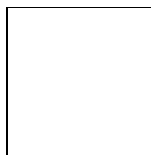
Pedál használata a hang módosítására (Control Pedal)

Módosíthatjuk a hangzást egy a hátlapon található PEDAL HOLD vagy PEDAL CONTROL aljzatba dugott pedál segítségével is. Például csatlakoztathatunk a Fantom-S-hez expression pedált (DP-8), lábpedált (DP sorozat), vagy lábkapcsolót (BOSS FS-5U).

1. Lépjen a Patch Play képernyőre (25. o.).
2. A billentyűzeten való játék közben működtesse a pedált.
A hang a vezérlő pedálhoz rendelt funkciónak megfelelően fog változni.

Control Pedál beállítások elvégzése

1. Nyomja meg a [MENU] gombot.
2. A ▲ vagy ▼ gombokkal válassza a „System” címszót és nyomja meg az [ENTER]-t.
A System Setup képernyő megjelenik.
3. Az [1 (▲)] vagy [2 (▼)] gombokkal válassza a „Pedal/D Beam” címkét.
A következő képernyő jelenik meg.



4. A VALUE kerék forgatásával, vagy az [INC] / [DEC] gombokkal végezze el a beállítást.
5. Ha menteni szeretné a beállításokat, nyomja meg a [8 (System Write)] gombot. Az [EXIT] megnyomásával visszaléphet a Patch Play képernyőre.

Control Pedál hozzárendelés

Itt határozhatjuk meg a PEDAL CONTROL aljzatokhoz csatlakoztatott pedálok funkcióit.

Érték:

CC01-31, 33-95: 1-31, 33-95 vezérlő számok

A Control Change üzenetekről részletesen a „MIDI Implementáció” (Parameter List) címszó alatt olvashat.

- BEND-UP:** A pedál lenyomásakor a hangmagasság félhangos lépésekben emelkedik meg (max 4 oktáv)
- BEND-DOWN:** A pedál lenyomásakor a hangmagasság félhangos lépésekben esik le (max 4 oktáv)
- AFT:** Aftertouch
- OCT-UP:** A pedál lenyomásakor egy oktávval emelkedik a hangmagasság (3 oktávig)
- OCT-DOWN:** A pedál lenyomásakor egy oktávval csökken a hangmagasság (3 oktávig)
- START/STOP:** A szekvenszert indítja/állítja le.
- PUNCH I/O:** A manuális punch In/out felvétel indul és leáll.
- TAP TEMPO:** A pedál nyomogatásának ritmusára állítja a tempót (Tap tempó)
- PROG UP:** A következő számú hangot választja.
- PROG DOWN:** Az előző számú hangot választja.
- FAV UP:** A következő számú, vagy bankszámú kedvenc hangszintet választja.
- FAV DOWN:** Az előző számú vagy bankszámú kedvenc hangszintet választja.
- ARP RHY SW:** Ki/be kapcsolja az Arpeggio/Rhythm funkciót.
- RHY START STOP:** Ki/be kapcsolja a Ritmus Pattern lejátszást.
- CHD SW:** Akkord funkció ki/be.

Control Pedal Polarity (polaritás)

A pedál polaritását választja ki. Egyes pedáloknál a pedál lenyomásakor és felengedésekor a pedálból kijövő elektromos jel fordított, mint más pedáloknál. Ha egy pedálnak fordított hatása van, mint azt elvárhatnánk, állítsuk ezt a paramétert „REVERSE”-re. Ha Roland pedált használ, amelyen nincs polaritás kapcsoló, akkor használja a „STANDARD” értéket.

Érték: STANDARD, REVERSE

Continuous Hold Pedal

Ez a beállítás határozza meg, hogy a HOLD PEDAL aljzat biztosítsa-e a fél-pedál állást (ON) vagy sem (OFF). Ha ez a fél pedál technikára van állítva, egy DP-8 pedál használatakor egészen finom pedál műveletek is elvégezhetők, például egy zongora hangszin alkalmazásakor.

Érték: OFF, ON

Arpeggio-k megszólaltatása (ARPEGGIO/RHYTHM funkció)

Az Arpeggio-ról

A Fantom-S Arpeggio funkciója lehetővé teszi arpeggiók (vagyis akkord felbontás egyhangonként) megszólaltatását, csupán az akkordok lefogásával. Nem csak a gyárilag beállított **Arpeggio Stílusokat** használhatjuk, melyek meghatározzák az arpeggio megszólalási módját, hanem saját magunk is létrehozhatunk ilyen stílusokat. Az Arpeggio Style (Arpeggio stílus) nem része a Performance-eknek, hanem független adat; összesen 128 Arpeggio stílus menthető el. Egyszerre egyet arpeggio stílus használható a különböző Patch-ekben és Performance-ekben. A performance-ek tartalmaznak egy számot, amellyel az egyik ilyen arpeggio stílus előhívható; ez a szám minden egyes performance-ben külön lementésre kerül.

Patch nem képes tárolni az arpeggio stílus előhívására vonatkozó számot.

Viszont akár egyszerre használhat arpeggiót és ritmus pattern-t.

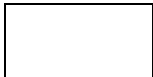
- A Padokról nem szólaltatható meg arpeggio.

Arpeggio-k megszólaltatása

Az Arpeggio ki/be kapcsolása

Minden egyes Patch-ben, ritmus szettben, Performance-ben elmentheti az Arpeggio ki/be kapcsolt állapotát.

1. **Nyomja meg az ARPEGGIO/RHYTHM [ON/OFF] gombot, hogy az indikátor világítson.**
A gomb világítani kezd.



2. **Fogjon le egy akkordot a billentyűzeten.**
A Fantom-S egy arpeggiót szólaltat meg a lefogott akkord hangjai alapján.
3. **Az arpeggio leállításához nyomja meg ismét az [ON/OFF] gombot, hogy az indikátor kialudjon.**

Az Arpeggio beállításoknál a **Style (Arpeggio stílus)** (105. o.) nagyon fontos. A lejátszott Pattern főleg ettől a beállítástól függ.

Az egyes paramétereiről részletesen lásd, „Arpeggio beállítások” (105. o.).

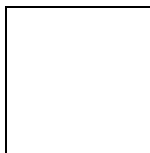
Kombinált használat az Akkord Memória Funkcióval

Az Arpeggiót használhatja együtt is az Akkord Memória funkcióval (110. o.). Miután tárolta a komplex akkord formulákat a memóriában, ezután előhívhatja azokat, ha az Arpeggio funkció be van kapcsolva, és könnyedén létrehozhat összetett akkord megszólalásokat csupán egyetlen billentyű lenyomásával.

Az Arpeggio játék tempójának meghatározása

Ez állítja az Arpeggio tempóját. Minden egyes Patch-ben, ritmus szettben, Performance-ben elmentheti az Arpeggio tempóját.

1. **Nyomja meg a [TEMPO] gombot.**
Az aktuális tempó érték megjelenik a kijelzőn.



2. **A VALUE kerék forgatásával, vagy az [INC] / [DEC] gombokkal állítsa be a tempót (5-300), vagy nyomogassa a [6 (Tap)] gombot a kívánt tempóban (Tap Tempó).**
 - Ha a [7 (Click)] megnyomásával egy pipát helyez el, akkor megszólal a metronóm.
3. **A beállítás elvégzése után nyomja meg a [8 (Close)] gombot.**

Egy vezérlő használata a lejátszás tempójának állítására

Mivel a tempó vezérlés hozzá van rendelve a Fantom-S egyik valósídiós vezérlő potméteréhez, ezért az Arpeggio tempója könnyedén állítható játék közben is.



1. **Nyomja meg a REALTIME CONTROL gombot, hogy az ARP/RHY indikátor világítson.**
2. **Játsszon egy arpeggiót és forgassa a jelzett potmétert.**

Arpeggio kitérítése

A következő művelet elvégzésével elérheti, hogy az Arpeggio a billentyűk felengedése után is tovább szóljon.

1. **Nyomja meg az [ARPEGGIO HOLD] gombot.**
Az indikátor villogni kezd.
2. **Fogjon le egy akkordot.**
3. **Ha az arpeggio tartása közben lefog egy másik akkordot, vagy hangot, akkor az arpeggio követni fogja azt.**
4. **Az Arpeggio kitérítés kikapcsolásához nyomja meg ismét az [ARPEGGIO HOLD] gombot.**

Hold Pedál használatakor

HA Arpeggio megszólaltatása közben lenyomunk egy kitarató pedált, az Arpeggio a billentyűk felengedése után is tovább szól.

1. **Csatlakoztasson egy opcionális pedált (DP sorozat) a HOLD PEDAL aljzathoz.**
2. **AZ ARPEGGIO/RHYTHM [ON/OFF] megnyomásával kapcsolja be az Arpeggio-t.**
3. **A kitarató pedál lenyomva tartása közben fogjon le egy akkordot.**
4. **Ha a pedál lenyomva tartása közben egy másik akkordot fogunk le, az arpeggio követi azt.**

AZ Arpeggio kapcsoló ki/be kapcsolása

Ha nem akar Arpeggio-t megszólaltatni, kapcsolja ki az Arpeggio kapcsolót.

Ha az Arpeggio kapcsoló ki van kapcsolva, akkor nem fog arpeggio megszólalni, még ha az ARPEGGIO/RHYTHM [ON/OFF] gomb világít akkor sem.

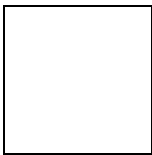
1. **Nyomja meg a [SELECT/EDIT] gombot.**
2. **Nyomja meg a [2 (Arp Sw)] gombot a pipa eltávolítása érdekében.**
Ezt a [2 (Arp Sw)] gomb minden egyes megnyomásával ki/be kapcsoljuk.
3. **A végzett, nyomja meg az [EXIT]-et.**

Arpeggio beállítások

1. **Nyomja meg az ARPEGGIO/RHYTHM [SELECT/EDIT] gombot.**
2. **Nyomja meg a [3 (Arp)] gombot.**

Az alábbi képernyő jelenik meg.

Ha Performance módban vagyunk a (Performance) felirat jelenik meg az Arpeggio felirat jobbán.



3. **A kurzorral lépjen az egyes paraméterekre, és a VALUE kerék forgatásával, vagy az [INC] / [DEC] gombokkal végezze el a beállítást.**
4. **Ha végzett, nyomja meg az [EXIT]-et.**

Stílusok választása az Arpeggio játékhöz (Arpeggio Style)

Ezzel választhatjuk ki az Arpeggio alap megszólalási stílusát. Az Arpeggio stílusok a Preset és a User memóriában tárolódnak.

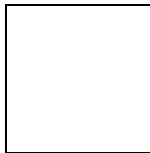
Érték: U001-128 (User), P001-128 (Preset)

Részletesen lásd, „Arpeggio beállítások” (105. o.).

A Fantom-S előre beprogramozott Arpeggio stílusairól többet is megtudhat a Sound List táblázatból.

Az Arpeggio stílusokról

Az Arpeggio stílus egy adat sorozat az alap Arpeggio Pattern-ekhez és akkord stílusokhoz, melyet egy maximum 32 lépésből × 16 hangmagasságból álló rácsozat (Grid) formulában rögzít a készülék.



Mindegyik rácspont a következő adattípusok egyikét tartalmazza:

- ON: Note On (Velocity adattal)
- TIE: Kötés (az előző hang tartása)
- REST: maradék (nem szólal meg hang)

A lenyomott billentyűk és a lenyomás sorrendje tulajdonképpen a „legalacsonyabb hang bevitel közben” értelmezést kapja. Így egyetlen Arpeggio stílus egyszerre több Patch-ben és Performance-ben is használhatunk.

Az Arpeggio stílus nem része egyetlen Patch-nek és performance-nek sem, hanem független adat; összesen 64 Arpeggio stílus tárolható el.

Az ütem és a Shuffle megváltoztatása (Grid)

Ezzel állíthatjuk az arpeggio stílusban az arpeggio létrehozására használt hangok felbontását egyetlen rácspontban, és azt, hogy milyen mértékű szinkópás lüktetést (Shuffle) (none/weak/strong = nem/gyenge/erős) alkalmazunk a hangokra.

- A Grid beállítások az Arpeggio részei.

Részletesen lásd, „Arpeggio beállítások” (105. o.).

Érték:

- 1/4:** negyed hang (egy Grid szekció = egy ütés)
- 1/8:** nyolcad hang (két Grid szekció = egy ütés)
- 1/8L:** nyolcad hang finom Shuffle (két Grid szekció = egy ütés finom Shuffle lüktetés)
- 1/8H:** nyolcad hang erős Shuffle (két Grid szekció = egy ütés erős Shuffle lüktetés)
- 1/12:** nyolcad hang triola (három Grid szekció = egy ütés)
- 1/16:** tizenhatod hang (négy Grid szekció = egy ütés)
- 1/16L:** tizenhatod hang finom Shuffle (négy Grid szekció = egy ütés, finom Shuffle lüktetéssel)
- 1/16H:** tizenhatod hang erős Shuffle (négy Grid szekció = egy ütés, erős Shuffle lüktetéssel)
- 1/24:** tizenhatod hang triola (hat Grid szekció = egy ütés)

Staccato és Tenuto alkalmazása (Hossz)

Ez a beállítás (a hanghossz) határozza meg, hogy a hangok Staccato módon (rövid, elcsípett), vagy Tenuto módon (teljesen kitarított) szólaljanak meg.

- A Grid beállítások az Arpeggio részei.

Részletesen lásd, „Arpeggio beállítások” (105. o.).

Érték: 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90, 100, 120, Full

30-120: Például a „30” érték választásakor, az egy rácspontban található hang hossza (vagy, ha kötöttünk egy rácspont sort (Tie), akkor az utolsó rácspontra érveényes a beállítás) a Grid Type paraméternél beállított hanghossz 30%-a lesz a megszólaló hang hossza.

FUL: Még ha nem is alkalmazzuk a kötést, az előző hang a következő hang megszólalásáig fog tartani.

Építkező/egyszerűsödő variációk választása (A hang megszólalásának különféle módjai) (Motif)

Ha nagyobb számú hangot programoztunk be egy Arpeggio stílusra, ezzel állíthatjuk be a hangok megszólalásának módját (a motívumot).

Részletesen lásd, „Arpeggio beállítások” (105. o.).

-la a lefogott billentyűk száma kevesebb, mint a stílusban található hangok száma, akkor a legmagasabb lenyomott billentyű hangja lesz a mérvadó.

Érték:

UP (L): Csak a legalacsonyabb hang szól meg mindig, és a hangok a legalacsonyabb hangtól indulva szólalnak meg sorban.

UP (L&H): A legmagasabb és legalacsonyabb lefogott hang egyaránt mindig megszólal, és a hangok a legalacsonyabb hangtól kezdve szólalnak meg.

UP (_): A hangok a legalacsonyabb hangtól kezdődően szólalnak meg. Olyan hang nics amely mindig megszólal.

DOWN (L): Csak a legalacsonyabb hang szól meg mindig, és a hangok a legmagasabb hangtól indulva szólalnak meg sorban.

DOWN (L&H): A legmagasabb és legalacsonyabb lefogott hang egyaránt mindig megszólal, és a hangok a legmagasabb hangtól kezdve szólalnak meg.

DOWN (_): A hangok a legmagasabb hangtól kezdődően szólalnak meg. Olyan hang nics amely mindig megszólal.

UP&DOWN (L): A hangok először a legalacsonyabbtól a legmagasabb hangig, majd visszafelé a legmagasabbtól a legalacsonyabb hangig szólalnak meg sorban, és csak a legalacsonyabb hang szól mindig.

UP&DOWN (L&H): A hangok először a legalacsonyabbtól a legmagasabb hangig, majd visszafelé a legmagasabbtól a legalacsonyabb hangig szólalnak meg sorban, és a legalacsonyabb és legmagasabb hang mindig megszólal.

UP&DOWN (_): A hangok a legalacsonyabbtól a legmagasabb hangig szólalnak meg sorban, majd visszafelé is. Egy hang sem szólal meg minden alkalommal.

RANDOM (L): A hangok véletlenszerű sorrendben szólalnak meg, és csak a legalacsonyabb hang szól mindig.

RANDOM (_): A hangok véletlenszerű sorrendben szólalnak meg. Regyetlen hang sem szól állandóan.

PHRASE: Egyetlen billentyű lenyomásakor az ehhez tartozó hang hangmagasságán alapuló frázis fog megszólalni. Ha több hangot is lefog, akkor a legutoljára lefogott hang lesz a mérvadó.

<Példa>

A Stílus menete a legalacsonyabb hangtól kezdődik, „1-2-3-2”, ha a „C-D-E-F-G” hangokat fogjuk le.

Az „UP (L)” motívumot választva:

C-D-E-D → C-E-F-E → C-F-G-F (→ Ismétlődik)

Az „UP (_)” motívumot választva:

C-D-E-D → D-E-F-E → E-F-G-F (→ ismétlődik)

Az „UP&DOWN (L&H)” motívumot választva

C-D-G-D → C-E-G-E → C-F-G-F → C-E-G-E (→ ismétlődik)

Az Arpeggio velocity állítása (Arpeggio Velocity)

A megszólaló hangok hangerejét állítja. Ha azt szeretné, hogy a megszólaló hangok hangerejét befolyásolja, hogy milyen erősen játszik a billentyűzeten, válassza a REAL paramétert. Ha az összes hangot fix hangerővel szeretné megszólaltatni, a leütés erősségétől függetlenül, állítsa be a kívánt értéket.

Lásd, „Arpeggio beállítások” (105. o.)

Érték: REAL, 1-127

Performance módban az Arpeggio-t megszólaltató Part kiválasztása (Part)

A következőképpen határozhatja meg Performance módban az Arpeggio-t megszólaltató Partot. Az Arpeggio megszólaltatására csak egyetlen partot határozhat meg. Ha Performance módban ritmus szettet rendeltünk egy parthoz, akkor az Arpeggio mellett ritmus Pattern is megszólaltatható. Továbbá, ha egy Parthoz rendelt ritmus szett használata közben hozunk létre egy stílust, akkor automatikusan ritmus stílust szerkesztünk. Az itt kiválasztott Part funkcionál mind az Arpeggio, mind az akkord memória funkciókra.

Részletesen lásd, „Arpeggio beállítások” (105. o.).

Érték: Part1-16

Az Arpeggio oktáv tartományának állítása (Octave Range)

Ezzel az arpeggio-kat körönként oktáv lépésekben tolhatjuk el. Az eltolás tartományát fel és lefelé is állíthatjuk (fel vagy lefelé három oktáv terjedelemben).

Részletesen lásd, „Arpeggio beállítások” (105. o.).

Érték: -3 - 0 - +3

Ennek szabályozására használhatja a REALTIME CONTROL potmétereket is.

A hangsúly erősség megváltoztatása (Accent Rate)

Arpeggio megszólaltatásakor, az egyes bontott hangok hangereje az Arpeggio stílusban beprogramozott hang velocity értékektől függ. Beállíthatjuk ennek a dinamikai változásnak a mértékét. A 100% érték mellett, a bontott hangok az arpeggio stílusban meghatározott velocity értékkel fognak megszólalni, míg a 0% esetén a bontott hangok fix hangerőn szólnak meg.

Részletesen lásd, „Arpeggio beállítások” (105. o.).

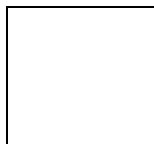
Érték: 0-100%

Ennek szabályozására használhatja a REALTIME CONTROL potmétereket is.

A valósidős szabályzó potméterek használata Arpeggio beállítások szerkesztésére

Használhatja a potmétereket az arpeggio beállítások megváltoztatására, a paraméterek valósidős szerkesztésével.

1. Játsszon egy Arpeggio-t.
2. A REALTIME CONTROL gomb megnyomásával válassza az „ARP/RHY” értéket. Az „ARP/RHY” indikátor világít.

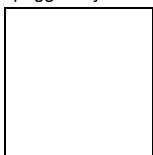


3. **Forgassa a REALTIME CONTROL potmétereket.** Az Arpeggio játszása közben, a következő paramétereket állíthatjuk a potméterekkel:
 - **Az Arpeggio oktáv tartományának állítása (Octave Range)”** (107. o.)
 - **A hangsúly erősség megváltoztatása (Accent Rate)”** (107. o.)

Saját stílusok létrehozása

Nem csak gyárilag előkészített Arpeggio stílusokat használhatja, hanem sajátokat is létrehozhat. Így saját arpeggio stílusokat is alkalmazhat játékában. Az elkészített Arpeggio Stílus a belső User memóriában tárolható.

1. **Nyomja meg az ARPEGGIO/RHYTHM [SELECT/EDIT] gombot.**
2. **Nyomja meg a [3 (Arp)] gombot.**
3. **Nyomj meg az [EDIT] gombot.** Az Arpeggio Style Edit képernyő megjelenik.



4. **A [CURSOR] gombokkal mozgassa a kurzort.** A ▲, ▼ gombokkal válassza ki a bevenni kívánt hangmagasságot (hangjegy szám: 0 (C-1) – 127 (G9)). A ◀, ▶ léphet a bevenni kívánt lépésre. Ha a [SHIFT] lenyomva tartása közben nyomja meg a ◀ vagy ▶ gombot, a kurzor az adatokat tartalmazó rácspont helyekre ugrik.
5. **A VALUE kerék forgatásával, vagy az [INC] / [DEC] gombokkal változtathatja meg a kurzor helyén található adatokat. (velocity: OFF, 1-127, Tie).**
6. **Ha az ARPEGGIO/RHYTHM [ON/OFF] nem világít, a [SHIFT] lenyomva tartása közben egy Pad megütésével ellenőrizheti a bevenni kívánt hang hangmagasságát.**
 - Ha az ARPEGGIO [ON/OFF] világít, a billentyűzetten szólaltathatja meg az Arpeggio-t.
7. **Egy Pad leütésével meghatározhatja a kurzor helyére bevenni kívánt hangjegy számot, tizenhat különböző dinamika tartományban.** A hang bevitele után a kurzor a következő lépésre ugrik át.
8. **A funkció gombok megnyomásával a következő műveleteket érheti el.**

- **Tie: [2 (Tie)]**
Egy kötést helyez a kurzor helyére és a következő lépésre ugrik.
 - **Rest (Clear): [Rest (Clear)]**
Üres helyet illeszt a kurzorhoz, és a következő lépésre ugrik.
 - **Zoom In: [4 (Zoom In)]**
Nagyobb felbontásban mutatja az Arpeggio Style beviteli képernyőt.
 - **Zoom Out: [5 (Zoom Out)]**
Kisebb felbontásban mutatja az Arpeggio Style beviteli képernyőt.
 - **Step Rec (Lépésenkénti felvétel): [6 (Step Rec)]**
Ha a [6 (Step Rec)] megnyomásával egy pipát helyez el, a billentyűzetről, vagy a padokról vihet be adatokat.
 - **Preview: [7 (Preview)]**
Ha a [7 (Preview)] megnyomásával egy pipát helyez el, meghallgathatja a beviteli alatt álló arpeggio-t. A gomb ismételt megnyomására a pipa eltűnik és a lejátszás leáll.
 - **Clear Step: [8 (Clear Step)]**
A kurzor helyéről törli az összes adatot.
9. **Ha végzett a szerkesztéssel, nyomja meg az [EXIT]-et.**

Maximum 16 különböző hang (hangmagasság) használható egy stílusban.

Ha törölni akarja az egy adott hangjegy számra bevitt összes adatot, tartsa lenyomva a [SHIFT]-et, és nyomja meg a [2 (Clear Note)] gombot. Egy jóváhagyást kérő üzenet jelenik meg. A [8 (Exec)] megnyomásával az adatok törődnek. Ha mégis inkább kilépne a műveletből, nyomja meg a [7 (Cancel)] gombot.

Egy Arpeggio stílus hosszának, vagy a bevitt hangok hangerejének megváltoztatása

1. **Az Arpeggio Edit képernyőn nyomja meg az [1 (Arp Setup)] gombot.**
Az Arp Setup ablak megjelenik.
2. **A ▲ ▼ gombokkal válasszon paramétert, és a VALUE kerék forgatásával, vagy az [INC] / [DEC] gombokkal szerkessze az értéket.**
 - **End Step**
Az Arpeggio stílus hossza
Érték: 1-32
 - **Input velocity**
A hangok bevitelének hangerejét határozza meg. Ha ez REAL, akkor a pad lenyomásának erősségével változtathatja a dinamikát.
Érték: REAL, 1-127
3. **A beállítások elvégzésével nyomj ameg a [8 (Close)] gombot.**

Az adatok bevitele a billentyűzetről, vagy a padokról

1. **Az Arpeggio Edit képernyőn a [6 (Step Rec)] megnyomásával helyezzen el egy pipát.**
2. **A ◀ vagy ▶ gombokkal lépjen a kívánt lépésre.**
3. **Nyomjon le egy billentyűt, vagy egy padot.**
Az összes billentyű, vagy Pad felengedése után, a dal a kiválasztott lépés intervallummal lép előbbre.
4. **A beállítások elvégzésével a [6 (Step Rec)] ismételt megnyomásával törölje a pipát.**

A szerkesztés alatt álló Arpeggio stílus inicializálása (Init)

1. **Lépjen az Arpeggio Edit képernyőre.**
2. **Tartsa lenyomva a [SHIFT]-et, és nyomja meg az [1 (Init)] gombot.**
Egy jóváhagyást kérő üzenet jelenik meg.
3. **A [8 (Exec)]egnyomásával hajtsa végre az inicializálást.**
Ha mégis inkább kilépne, nyomj ameg a [7 (Cancel)] gombot.

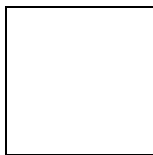
A készített stílusok elmentése (WRITE)

Az elkészített stílusok átmenetiek; amint kikapcsoljuk a hangszer, vagy egy másik stílust választunk, az elkészített stílus elveszik. Összesen 128 Arpeggio stílus tárolható a User memóriában.

Az Arpeggio Style beállítások független adatokként kerülnek lementésre, nem az egyes Patch-ek adatainak részeként. Patch módban történő beállításoknál nem lehetséges az arpeggio paraméterek lementése (pl.: arpeggio style, grid type, motif, duration, octave range).

Ezek önállóan Performance módban menthetők le. Ha menteni akarja a beállításokat, a [WRITE] megnyomásával mentse el a Performance-t.

1. Ellenőrizze, hogy az éppen kiválasztott stílust szeretné-e menteni.
2. Nyomja meg a [3 (Arp)] gombot.
3. Nyomja meg a [8 (Write)] gombot.
Az Arpeggio név beviteli képernyő jelenik meg (42. o.).
4. Ha megadta a nevet, nyomja meg a [8 (Write)] gombot.
Egy, a mentési célhely kiválasztására alkalmas képernyő jelenik meg.



5. A VALUE kerék forgatásával, vagy az [INC] / [DEC] gombokkal válassza ki a mentési célhelyet.
6. Nyomja meg a [8 (Write)] gombot.
Egy jóváhagyást kérő üzenet jelenik meg.
7. Az adatok mentéséhez nyomja meg a [8 (Exec)] gombot.
Az adatok mentése közben soha ne kapcsolja ki a Fantom-S-et.
- A kilépéshez nyomja meg a [7 (Cancel)] gombot.

Az Akkord Memória funkció használata (CHORD MEMORY)

Az Akkord Memória funkcióról

Az Akkord Memória egy olyan funkció, mely lehetővé teszi akkordok megszólaltatását előre beprogramozott **Akkord formulák** alapján, csupán egyetlen billentyű lenyomásával. A Fantom-S 64 Preset és 64 User akkord formulát képes tárolni. Ha akarja felülírhatja mind a 64 User akkord formulát.

Az akkord memória funkció az Arpeggio Parton működik, Performance módban. Ha ritmus szettet választunk az adott partra, akkor ritmus Pattern-eket szólaltathatunk meg vele.

- Az akkord memória funkció a Padokkal nem használható.

A C4 hang lenyomásakor, az akkord formulára elvett pontos akkor struktúra fog megszólalni. Ez a C4-es billentyűre készült, az ezzel párhuzamos akkordok más billentyűk lenyomásával szólnak meg.

Kombinált használat az Arpeggio funkcióval

Az Akkord memória funkciót használhatja együtt is az Arpeggio funkcióval (104. o.). Miután tárolta a komplex akkord formulákat a memóriában, ezután előhívhatja azokat, ha az Arpeggio funkció be van kapcsolva, és könnyedén létrehozhat összetett Arpeggio megszólalásokat csupán egyetlen billentyű lenyomásával.

Játék az Akkord Memória funkcióval

Az akkord memória funkció ki/be kapcsolása

1. Az **ARPEGGIO/RHYTHM [CHORD MEMORY]** gomb megnyomásával kapcsolja be az Akkord Memória funkciót.
A gomb világít.



2. **Játsszon a billentyűzeten.**

Az aktuálisan kiválasztott akkord formulának megfelelő akkord fog megszólalni.

3. **Az Arpeggio megszólaltatásának befejezéséhez, nyomja meg a [CHORD MEMORY] gombot, hogy az indikátor kialudjon.**

Ha olyan hangszínre (Tone) használja az Akkord Memória funkciót, amelyre a Mono/Poly paraméter (58. o.) Mono értéken áll, akkor csak egy hang fog megszólalni, hiába játszunk akkordot. Az Akkord Memória használatakor mindig a Poly Mono/Poly paraméter beállítását használja (58. o.).

Akkord formulák választása

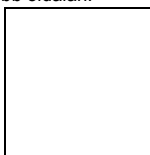
Ezzel választhatjuk ki az **akkord formulát**, amely tárolja az adott akkordot felépítő hangokat az Akkord Memória funkció használatakor.

Performance módban ez külön elmenthető.

1. **Nyomja meg az ARPEGGIO/RHYTHM [SELECT/EDIT] gombot.**
2. **Nyomja meg a [4 (Chord Memory)] gombot.**

A következő képernyő jelenik meg.

Ha Performance módban vagyunk, a (Performance) felirat jelenik meg a Chord Form jobb oldalán.



3. **A VALUE kerék forgatásával, vagy az [INC] / [DEC] gombokkal válasszon egy akkord formulát.**

Az akkord hangja megjelennek a kijelzőn.

Ha többre is kíváncsi a gyárilag előre beprogramozott akkord formulákkal kapcsolatban, nézze át a „Hang Paraméter Listát”.

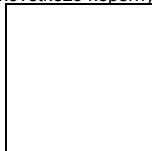
4. **Az Akkord formula kiválasztása után nyomja meg az [EXIT]-et.**

- Az Akkord formula nem része a performance-nekhanem független adat; összesen 64 akkord formula tárolható. Egyszerre egyetlen akkord formulát használhat több Patch-ben vagy Performance-ben. A performance-ek tartalmaznak egy számot, amellyel ezek az akkord formulák előhívhatók; ezek a számok minden egyes performance-ben külön lementésre kerülnek (96. o.).
- A választott akkord formula szám elmentéséhez, nyomja meg a [WRITE] gombot és hajsza végre a mentést (111. o.).
- A Patch-ek nem képesek tárolni az Arpeggio stílus előhívására szolgáló számot.

Saját akkord formulák létrehozása

Nem csak a már gyáérilag előkészített akkord formulákat használhatja, melyek meghatározzák az Akkord Memórii funkció során megszólaltatott akkordokat felépítő hangokat, hanem szabadon létrehozhat saját formulákat is.

1. **Nyomja meg az ARPEGGIO/RHYTHM [SELECT/EDIT] gombot.**
2. **Nyomja meg a [4 (Chord Memory)] gombot.**
3. **A VALUE kerékkel válasszon egy akkord formulát.**
4. **Nyomja meg az [EDIT] gombot.**
A következő képernyő jelenik meg.



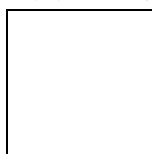
5. **A billentyűzet segítségével vigye be a megszólaltatni kívánt akkordot.**
Egy billentyű lenyomásakor a hang megjelenik a kijelzőn. Ha véletlenül rossz hangot vitt be, nyomja meg az [5 (Del Note)] gombot. Az éppen bevitt hangot törölheti úgy is, ha ismét lenyomja ugyanazt a billentyűt. A [6 (Preview)] megnyomásával meghallgathatja a bevitt akkordot.
6. **Ha menetni kívánja a bevitt akkord formulát, akkor lépjen a jobb oldali hasáb 3. lépéséhez és hajtsa végre a műveletsort. Ha nem akar menteni, nyomja meg a [7 (Exit)] gombot.**

Az elkészített akkord formulák elmentése

Az elkészített akkord formulák átmeneiek; amint kikapcsoljuk a hangszeret, vagy egy másik stílust választunk, az elkészített formula elveszik. Ha meg akarja tartani az elkészített akkord formulát, mentse azt a Fantom-S User memóriájába.

Az Akkord Formula beállítások független adatokként kerülnek lementésre, nem az egyes Patch-ek adatainak részeként. Patch módban történő beállításoknál nem lehetséges az akkord formula paraméterek lementése. **Ezek önállóan Performance módban menthetők le.** Ha menteni akarja a beállításokat, a [WRITE] megnyomásával mentse el a Performance-t.

1. **Nyomja meg az ARPEGGIO/RHYTHM [SELECT/EDIT] gombot.**
2. **Nyomja meg a [4 (Chord Memory)] gombot.**
Ellenőrizze, hogy ezt az akkord formulát kívánja-e lementeni.
3. **Nyomja meg a [8 (Write)] gombot.**
Az Akkord formula név beviteli képernyő megjelenik.
4. **Ha megadta a nevet, nyomja meg a [8 (Write)] gombot.**
Egy, a mentési célhely kiválasztására alkalmas képernyő jelenik meg.



5. **A ▲ vagy ▼ gombokkal válassza ki a mentési célhelyet.**
6. **Nyomja meg a [8 (Write)] gombot.**
Egy jóváhagyást kérő üzenet jelenik meg.
7. **Az adatok mentéséhez nyomja meg a [8 (Exec)] gombot.**
Az adatok mentése közben soha ne kapcsolja ki a Fantom-S-et.
- **A kilépéshez nyomja meg a [7 (Cancel)] gombot.**

Ritmusok megszólaltatása

A ritmus Pattern-ekről

A Fantom-S 256 gyári (Preset) ritmus Pattern-t tartalmaz. A különböző ritmus Pattern-ek egyszerűen a Padok nyomogatásával megszólaltathatók. Továbbá, a gyárilag beállított ritmus Pattern-ek mellett saját Pattern-jeinket is elkészíthetjük.

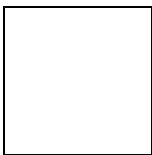
A 256 ritmus Pattern-t független adatokként kezeli a készülék; ezek nem a performance adatok részei. Ez azt jelenti, hogy csak egy ritmus Pattern használható egyszerre több ritmus szettben, vagy performance-ben. Performance móban a performance paraméterek részeként elmenthető egy szám, mely egy ritmus Pattern előhívását szolgálja. Ez a szám Patch módban nem menthető el.

Ritmus Pattern-ek és Ritmus Csoportok

A Fantom-S-ben egy Ritmus Csoportba tárolódik egy a 16 padhoz rendelt ritmus Pattern szám, percussion hangszer hang készlet, és ritmus szett (112. o.).

Ritmus Csoportok használata

Egy Ritmus Group (csoport) egy a 16 padhoz rendelt ritmus Pattern szám, percussion hangszer hang készlet, valamint ritmus szett. Egy ritmus csoport 16 pad hozzárendeléseit tartalmazza.



- Szabadon megváltoztathatjuk a ritmus Pattern számok és ritmus hangszínek hozzárendeléseit.

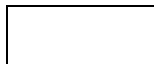
A Ritmus csoport adatok nem a ritmus szett vagy a performance részei; a 32 ritmus csoport független adatként tárolódik. Ez azt jelenti, hogy egy ritmus csoport közösen használható több Patch-ben, vagy performance-ben. Az előre elkészített ritmus csoportokon kívül, saját magunk által elkészített ritmus csoportokat is használhatunk.

A ritmus csoportok számokat tárolnak, melyek ritmus Pattern-eket hívnak elő. A performance-ek tartalmazhatnak egy számot, egy-egy ilyen ritmus csoport előhívására vonatkozóan. Performance módban, ez a ritmus csoport előhívására használatos szám a performance paraméterek részeként kerül elmentésre. Ez a szám Patch módban nem tárolható.

Ritmus megszólaltatása

A Ritmus ki/be kapcsolása

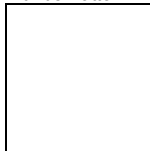
1. **Nyomja meg az ARPEGGIO/RHYTHM [ON/OFF] gombot, hogy az indikátor világitson.**



A gomb világit.

2. **Üssön le egy Padot (9-16).**

A leütött Pad számától függően, a hozzá rendelt ritmus Pattern megszólal.



Egy Pattern fog megszólalni, ha a 9-16-os számú Padok (nem világítanak) valamelyikét lenyomja. Ha egy villogó Padot nyom le (1-8) akkorritmus hangszínt fog megszólalni. Az egyes Padokhoz rendelt ritmus hangszínek, vagy Pattern-ek a Ritmus Csoport Szerkesztés (116. o.) művelettel határozhatók meg.

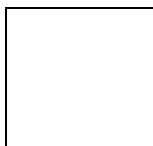
3. **A Ritmus Pattern leállításához nyomja meg ismét az [ON/OFF] gombot, az indikátor kialszik.**
A lejátszást a megnyomott és most villogó Pad megnyomásával is leállíthatja.

A Ritmus Pattern performance tempójának meghatározása

Ez állítja a Ritmus Pattern tempóját.

1. **Nyomja meg a [TEMPO] gombot.**

Az aktuális tempó érték megjelenik a kijelzőn.



2. **A VALUE kerék forgatásával, vagy az [INC] / [DEC] gombokkal állítsa a tempót (5-300), vagy megadhatja a tempót a [6 (Tap)] gomb ritmikus nyomogatásával is (Tap Tempo).**

- Ha a [7 (Click)] megnyomásával kipipálja azt, megszólal a metronóm.

3. **A beállítások elvégzésével, nyomja meg a [8 (Close)] gombot.**

Egy vezérlő használata a lejátszás tempójának állítására

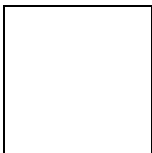
Mivel a tempó vezérlés hozzá van rendelve a Fantom-S egyik valósidős vezérlő potméteréhez, ezért a Ritmus Pattern tempója könnyedén állítható játék közben is.



1. Nyomja meg a REALTIME CONTROL gombot, hogy az ARP/RHY indikátor világitson.
2. Játsszon egy ritmus Pattern-t és forgassa a jelzett potmétert.

A ritmus csoport kiválasztása

1. Nyomja meg az ARPEGGIO/RHYTHM [SELECT/EDIT] gombot.
2. Nyomja meg az [1 (Rhythm Group)] gombot. Az alábbi képernyő jelenik meg. Ha Performance módban vagyunk, a „Rhythm Group” felirat jobb oldalán egy (Performance) felirat jelenik meg.



- Ritmus csoport kiválasztásakor, a hozzá leginkább illő ritmus szett kerül hozzárendelésre a Pad Parthoz. (A képernyőn ezt a „Recommended Rhy (javasolt ritmus szett)” mező mutatja.)

3. A VALUE kerék forgatásával, vagy az [INC] / [DEC] gombokkal végezze el a beállítást. Ezzel választja ki a ritmus csoport alap performance stílusát. **Érték:** P01-32 (Preset), U01-32 (User)
4. A beállítás elvégzésével nyomja meg az [EXIT]-et.

A Fantom-S-be beprogramozott Ritmus Stílusokról bővebben a Sound List (Hangszín Lista) címszó alatt érdeklődhet.

Ritmus Pattern beállítások

1. Nyomja meg az ARPEGGIO/RHYTHM [SELECT/EDIT] gombot.
2. Nyomja meg a [2 (Rhythm)] gombot. Az alábbi képernyő jelenik meg. Ha Performance módban vagyunk, a „Rhythm” felirat jobb oldalán egy (Performance) felirat jelenik meg.



3. A ▲ vagy ▼ gombokkal léptesse a kurzort az egyes paraméterekre, és a VALUE kerék forgatásával, vagy az [INC] / [DEC] gombokkal végezze el a beállítást.
4. Nyomja meg a [6 (Start/Stop)] gombot.
5. A beállítások elvégzésével nyomj ameg az [EXIT]-et. A ritmus Pattern megszólal.

A Ritmus Pattern-ek kiválasztása

Válassza ki a ritmus alap stílusát.

Érték: P001-256 (Preset), U001-256 (User)

Részletesen lásd, „Ritmus Pattern beállítások” (113. o.).

A gyári Ritmus Pattern-eket lásd a Sound List táblázatban.

Az ütem és a lüktetés megváltoztatása (Grid)

Ezzel állíthatjuk a ritmus Pattern-ben található Pattern létrehozására használt hangok felbontását egyetlen rácspontban, és azt, hogy milyen mértékű szinkópás lüktetés (Shuffle) (none/weak/strong = nem/gyenge/erős) alkalmazunk a hangokra.

- A Grid beállítások az Arpeggio részei.

Részletesen lásd, „Arpeggio beállítások” (105. o.).

Érték:

- 1/4:** negyed hang (egy Grid szekció = egy ütés)
- 1/8:** nyolcad hang (két Grid szekció = egy ütés)
- 1/8L:** nyolcad hang finom Shuffle (két Grid szekció = egy ütés finom Shuffle lüktetés)
- 1/8H:** nyolcad hang erős Shuffle (két Grid szekció = egy ütés erős Shuffle lüktetés)
- 1/12:** nyolcad hang triola (három Grid szekció = egy ütés)

- 1/16:** tizenhatod hang (négy Grid szekció = egy ütés)
1/16L: tizenhatod hang finom Shuffle (négy Grid szekció = egy ütés, finom Shuffle lüktetéssel)
1/16H: tizenhatod hang erős Shuffle (négy Grid szekció = egy ütés, erős Shuffle lüktetéssel)
1/24: tizenhatod hang triola (hat Grid szekció = egy ütés)

Staccato és Tenuto alkalmazása (Hossz)

Ez a beállítás (a hanghossz) határozza meg, hogy a hangok Staccato módon (rövid, elcsípett), vagy Tenuto módon (teljesen kitarított) szólaljanak meg.

- A Grid beállítások az Arpeggio részei.

Részletesen lásd, „Ritmus Pattern beállítások” (113. o.).

Érték: 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90, 100, 120, Full

30-120: Például a „30” érték választásakor, az egy rácspontban található hang hossza (vagy, ha kötöttünk egy rácspont sort (Tie), akkor az utolsó rácspontra érvényes a beállítás) a Grid Type paraméteremél beállított hanghossz 30%-a lesz a megszólaló hang hossza.

FUL: Még ha nem is alkalmazzuk a kötést, az előző hang a következő hang megszólalásáig fog tartani.

Ez hatástalan lesz, ha a Tone Env Mode paraméter (68. o.) „No Sus”-ra van állítva.

A Ritmus Pattern velocity állítása (Rhythm Pattern Velocity)

A megszólaló hangok hangerejét állítja. Ha azt szeretné, hogy a megszólaló hangok hangerejét befolyásolja, hogy milyen erősen játszik a billentyűzeten, válassza a REAL paramétert. Ha az összes hangot fix hangerővel szeretné megszólaltatni, a leütés erősségétől függetlenül, állítsa be a kívánt értéket.

Lásd, „Ritmus Pattern beállítások” (113. o.)

Érték: REAL, 1-127

A hangsúly erősség megváltoztatása (Accent Rate)

Ritmus Pattern megszólaltatásakor, az egyes bontott hangok hangereje a Ritmus Pattern-ben beprogramozott hang velocity értékektől függ. Beállíthatjuk ennek a dinamikai változásnak a mértékét. A 100% érték mellett, a bontott hangok a Ritmus Pattern-ben meghatározott velocity értékkel fognak megszólalni, míg a 0% esetén a bontott hangok fix hangerőn szólalnak meg.

Részletesen lásd, „Ritmus Pattern beállítások” (113. o.).

Érték: 0-100%

Ennek szabályozására használhatja a REALTIME CONTROL potmétereket is.

A valósidős kontrol potméterek használata Ritmus szabályozására

Használhatja a potmétereket a ritmus szabályozására is, a ritmus paraméterek valósidős szerkesztésével.

1. **Játsszon egy ritmust.**
2. **A REALTIME CONTROL gomb megnyomásával válassza az „ARP/RHY” értéket.**
Az „ARP/RHY” indikátor világít.

3. **Forgassa a REALTIME CONTROL potmétereket.**
A Ritmus Pattern játszása közben, a következő paramétereket állíthatjuk a potméterekkel:

- **A hangsúly erősség megváltoztatása (Accent Rate)”** → 114. o.
- **TEMPO** → 112. o.

A Ritmus kapcsoló ki/be kapcsolása

Ha nem akar ritmusokat használni, kapcsolja ki a ritmus kapcsolót.

Ha a ritmus kapcsoló ki van kapcsolva, akkor még az [ON/OFF] gomb bekapcsolt (világít) állapotában sem lehet ritmusokat megszólaltatni.

1. **A [PATCH/RHYTHM] megnyomásával lépjen a Patch Play képernyőre.**
2. **Nyomja meg a [SELECT/EDIT] gombot.**
3. **A [7 (Rhythm Sw)] gomb megnyomásával helyezzen el egy pipát.**
A [7 (Rhythm Sw)] gomb minden egyes megnyomására ki/be kapcsolja a funkciót.
4. **Ha végzett a beállítással nyomja meg az [EXIT]-et.**

Saját stílusok létrehozása (Rhythm Pattern Edit)

Nem csak az előre, gyárilag elkészített Ritmus Pattern-eket használhatja, hanem saját Ritmusokat is létrehozhat. Így saját ritmus Pattern-eket illeszthet játékába.

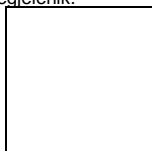
Az elkészített saját ritmus Pattern a belső User memóriába menthető.

1. **Nyomja meg az ARPEGGIO/RHYTHM [SELECT/EDIT] gombot.**

2. **Nyomj ameg a [2 (Rhythm)] gombot.**

3. **Nyomja meg az [EDIT]-et.**

A Ritmus Pattern Szerkesztés képernyő megjelenik.



4. **A [CURSOR] gombokkal mozgassa a kurzort.**

A ▲ ▼ gombokkal válassza ki a bevinni kívánt hangmagasságot (hangjegy szám: 0 (C-1)-127 (G9)).

A ◀ ▶ kurzorral léphet a kívánt beviteli lépésre.

Ha a [SHIFT] lenyomva tartása közben nyomja meg a ◀ ▶ gombokat, a kurzor az adatokat tartalmazó rácsponthelyre ugrik.

5. **A VALUE kerék forgatásával, vagy az [INC] / [DEC] gombokkal változtassa meg az adatokat a kurzor helyén (velocity: OFF, 1-127, Tie).**

6. **Ha az ARPEGGIO/RHYTHM [ON/OFF] nem világít, a [SHIFT] lenyomva tartása közben egy Pad megütésével ellenőrizheti a bevinni kívánt hangmagasságát.**

7. **Egy Pad leütésével meghatározhatja a kurzor helyére bevinni kívánt hangjegy számot, tizenhat különböző dinamika tartományban.**

A hang bevitele után a kurzor a következő lépésre ugrik át.

8. **A funkció gombok megnyomásával a következő műveleteket érheti el.**

• **Tie: [2 (Tie)]**

Egy kötést helyez a kurzor helyére és a következő lépésre ugrik.

• **Rest (Clear): [Rest (Clear)]**

Üres helyet illeszt a kurzorhoz, és a következő lépésre ugrik.

• **Zoom In: [4 (Zoom In)]**

Nagyobb felbontásban mutatja a Ritmus Pattern beviteli képernyőt.

• **Zoom Out: [5 (Zoom Out)]**

Kiseb felbontásban mutatja az Ritmus Pattern beviteli képernyőt.

• **Step Rec (Lépésenkénti felvétel): [6 (Step Rec)]**

Ha a [6 (Step Rec)] megnyomásával egy pipát helyez el, a billentyűzetről, vagy a padokról vihet be adatokat.

• **Preview: [7 (Preview)]**

Ha a [7 (Preview)] megnyomásával egy pipát helyez el, meghallgathatja a bevitel alatt álló Ritmus Pattern-t. A gomb ismételt megnyomására a pipa eltűnik és a lejátszás leáll.

• **Clear Step: [8 (Clear Step)]**

A kurzor helyéről törli az összes adatot.

9. **Ha végezt a szerkesztéssel, nyomja meg az [EXIT]-et.**

Maximum 16 különböző hang (hangmagasság) használható egy stílusban.

Ha törölni akarja az egy adott hangjegy számba bevitt összes adatot, tartsa lenyomva a [SHIFT]-et, és nyomja meg a [2 (Clear Note)] gombot. Egy jóváhagyást kérő üzenet jelenik meg. A [8 (Exec)] megnyomásával az adatok törölődnek. Ha mégis inkább kilépne a műveletből, nyomja meg a [7 (Cancel)] gombot.

Egy Ritmus Pattern hosszának, vagy a bevitt hangok hangerejének megváltoztatása

1. **A Rhythm Pattern Edit képernyőn nyomja meg az [1 (Rhythm Setup)] gombot.**

A Rhythm Setup ablak megjelenik.

2. **A ▲ ▼ gombokkal válasszon paramétert, és a VALUE kerék forgatásával, vagy az [INC] / [DEC] gombokkal szerkessze az értéket.**

• **End Step**

A Pattern hosszát határozza meg

Érték: 1-32

• **Input velocity**

A hangok bevitelének hangerejét határozza meg.

Ha ez REAL, akkor a pad lenyomásának erősségével változtathatja a dinamikát.

Érték: REAL, 1-127

3. **A beállítások elvégzésével nyomj ameg a [8 (Close)] gombot.**

Az adatok bevitele a billentyűzetről, vagy a padokról

1. **A Rhythm Pattern Edit képernyőn a [6 (Step Rec)] megnyomásával helyezzen el egy pipát.**

2. **A ◀ vagy ▶ gombokkal lépjen a kívánt lépésre.**

3. **Nyomjon le egy billentyűt, vagy egy padot.**

Az összes billentyű, vagy Pad felengedése után, a dal a kiválasztott lépés intervallummal lép előbbre.

4. **A beállítások elvégzésével a [6 (Step Rec)] ismételt megnyomásával törölje a pipát.**

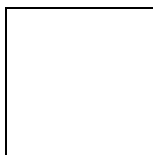
A szerkesztés alatt álló Ritmus Pattern inicializálása (Init)

1. Lépjen a Rhythm Pattern Edit képernyőre.
2. Tartsa lenyomva a [SHIFT]-et, és nyomja meg az [1 (Init)] gombot.
Egy jóváhagyást kérő üzenet jelenik meg.
3. A [8 (Exec)] megnyomásával hajtsa végre az inicializálást.
Ha mégis inkább kilépne, nyomj ameg a [7 (Cancel)] gombot.

A készített Pattern-ek elmentése (WRITE)

Az elkészített Patter-ek átmenetiek; amint kikapcsoljuk a hangszert, vagy egy másik ritmus Patternt választunk, az elkészített stílus elveszik. Összesen 256 Ritmus Pattern tárolható a User memóriában.

1. Ellenőrizze, hogy az éppen kiválasztott Patternt szeretné-e menteni.
2. Nyomja meg a [2 (Rhythm)] gombot.
3. Nyomja meg a [WRITE] gombot.
Anév beviteli képernyő jelenik meg (42. o.).
4. Ha megadta a nevet, nyomja meg a [8 (Write)] gombot.
Egy, a mentési célhely kiválasztására alkalmas képernyő jelenik meg.



5. A VALUE kerék forgatásával, vagy az [INC] / [DEC] gombokkal válassza ki a mentési célhelyet.
6. Nyomja meg a [8 (Write)] gombot.
Egy jóváhagyást kérő üzenet jelenik meg.
7. Az adatok mentéséhez nyomja meg a [8 (Exec)] gombot.
Az adatok mentése közben soha ne kapcsolja ki a Fantom-S-et.

 - A kilépéshez nyomja meg a [7 (Cancel)] gombot.

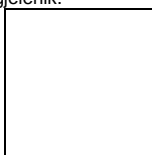
A Ritmus Pattern beállítások független adatokként kerülnek lementésre, nem az egyes Patch-ek adatainak részeként. Patch módban történő beállításoknál nem lehetséges a ritmus paraméterek lementése (pl.: pattern, grid type). Ezek önállóan Performance módban menthetők le. Ha menteni akarja a beállításokat, a [WRITE] megnyomásával mentse el a Performance-t.

Saját stílusok létrehozása (Rhythm Group edit)

Nem csak a már gyárilag előkészített Ritmus Csoportokat használhatja, melyek meghatározzák, hogyan szólaljanak meg aritmusok, hanem szabadon létrehozhat saját csoportokat is.

1. Nyomja meg az ARPEGGIO/RHYTHM [SELECT/EDIT] gombot.
2. Nyomja meg az [1 (Rhythm Group)] gombot.
3. Nyomja meg az [EDIT] gombot.

A Ritmus Csoport Szerkesztés képernyő megjelenik.

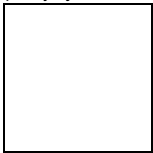


4. A [CURSOR] gombokkal válassza ki a paramétert, és a VALUE kerék forgatásával, vagy az [INC] / [DEC] gombokkal állítsa az értéket.
Az állítani kívánt Pad annak megnyomásával is kiválasztható.
 - **Recommended Rhy (javasolt ritmus szett)**
Ez határozza meg a használni kívánt ritmus szettet.
 - **Pad Mode**
Meghatározza, hogy ritmus hangszínt, vagy ritmus Patternt rendelünk-e a padhoz.
Tartomány: Pattern, Note, Off
 - **Rhy Ptn Number (Ritmus Pattern szám)**
Ha a Pad Mode Pattern-re van állítva, ez határozza meg a pad lenyomásakor megszólaló ritmus Pattern számát.
Tartomány: U001-256, P001-256
 - **Rhy Ptn Velocity (Ritmus Pattern velocity)**
A ritmus Pattern hangerejét határozza meg, ha a Pad Mode „Pattern”-re van állítva.
Tartomány: REAL, 1-127
 - **Pad Note**
Ha a Pad Mode Note-ra van állítva, ez határozza meg a pad által megszólaltatott hangot.
Tartomány: C-1 – G9
 - **Pad Velocity**
A Pad megütésekor keletkező hangerőt határozza meg. Ha ez REAL-re van állítva, akkor a megütés erősség változtatásával változik a dinamika.
Tartomány: REAL, 1-127
5. Ha végzett a beállítással, nyomj ameg az [EXIT]-et.

Az elkészített Ritmus Csoport elmentése (WRITE)

Az elkészített ritmus csoportok átmeneiek; amint kikapcsoljuk a hangszeret, vagy egy másik stílust választunk, az elkészített csoport elveszik. Ha meg akarja tartani az elkészített ritmus csoportot, mentse azt a Fantom-S User memóriájába.

1. **Ellenőrizze, hogy az aktuális stílus az-e, amit le kíván menteni.**
2. **Nyomja meg az [1 (Rhythm Group)] gombot.**
3. **Nyomja meg a [8 (Write)] gombot.**
A név beviteli képernyő megjelenik (42. o.).
4. **Ha megadta a nevet, nyomja meg a [8 (Write)] gombot.**
Egy, a mentési célhely kiválasztására alkalmas képernyő jelenik meg.



5. **A VALUE kerék forgatásával, vagy az [INC] / [DEC] gombokkal válassza ki a mentési célhelyet.**
6. **Nyomja meg a [8 (Write)] gombot.**
Egy jóváhagyást kérő üzenet jelenik meg.
7. **Az adatok mentéséhez nyomja meg a [8 (Exec)] gombot.**
Az adatok mentése közben soha ne kapcsolja ki a Fantom-S-et.
- *A kilépéshez nyomja meg a [7 (Cancel)] gombot.*

A Ritmus Csoport beállítások független adatokként kerülnek lementésre, nem az egyes Patch-ek adatainak részeként. Patch módban történő beállításoknál nem lehetséges a ritmus csoport beállítások lementése (pl.: pattern, grid type).
Ezek önállóan Performance módban menthetők le. Ha menteni akarja a beállításokat, a [WRITE] megnyomásával mentse el a Performance-t.

Sampling

A Fantom-S lehetővé teszi audió források mintavételezését, audió készülékről, mikrofonról, CD-ről, stb.

Ebben a fejezetben a mintavételezés műveltét és az egyes paraméterek funkcióját magyarázzuk.

Bementi forrás beállítások elvégzése (INPUT SETTING)

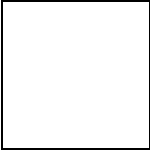
1. **Csatlakoztassa a bemeneti készüléket, amelynek hangját mintavételezni kívánja (CD lejátszó, mikrofon) a Fantom-S hátlapján található AUDIO INPUT aljzatokhoz.**

Mire ügyeljünk mikrofon használatakor

A mikrofon hangfalakhoz viszonyított helyzetétől függően, gerjedés alakulhat ki. Ez kiküszöbölhető:

1. A mikrofon irányultságának megváltoztatásával.
2. A mikrofon hangfalaktól való távolabb helyezésével.
3. A hangerő szintek csökkentésével.

2. **Nyomja meg az [INPUT SETTING] gombot.**



3. **A ▲ vagy ▼ gombokkal válassza ki az állítani kívánt paramétert.**

4. **A VALUE kerék forgatásával, vagy az [INC] / [DEC] gombokkal állítsa az értéket.**

- **Input Select**

A mintavételezni kívánt hang bementi forrását határozza meg.

Érték

LINE IN L/R: L/R (sztereó) INPUT aljzatok

LINE IN L: L (mono) aljzat

MICROPHONE: INPUT L aljzat (mono, mic level)

- **Mix-In**

Meghatározza, hogy bejőjön-e a külső forrás.

Ezt az [5 (Mix In)] gomb megnyomásával is ki/be kapcsolhatja.

Érték: OFF, ON

- **External Output Assign**

A bekevert külső bemeneti hang kimeneti célhelye.

Érték

DRY: Kivezetés az OUTPUT (A) aljzatokra az effektéken való áthaladás nélkül.

MFX: Kivezetés a multi-effekteken keresztül.

- **External Output MFX Select**

Kiválasztja, hogy a 3 multi-effekt közül melyiket használjuk.

Érték: MFX1-MFX3

- **External Output Level**

A külső bejövő hang hangerő szintje.

Érték: 0-127

- **External Chorus Send Level**

A külső bemeneti forrásra alkalmazott kórus mértékét állítja. Ha nem akar kórust alkalmazni, állítsa ezt „0”-ra.

Érték: 0-127

- **External Reverb Send Level**

A külső bemeneti forrásra alkalmazott zengető mértékét állítja. Ha nem akar zengetőt alkalmazni, állítsa ezt „0”-ra.

Érték: 0-127

- **Input Effect SW**

Meghatározza, hogy a külső bementi forrás áthaladjon-e az effekt processzoron (Input Effect). Ezt ki/be kapcsolhatja a [6 (In FX Sw)] gombbal is.

Érték: ON-OFF

- **Input Effect Type**

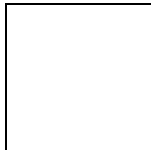
A külső bementi forrásra alkalmazásra kerülő effekt típusát határozza meg.

A [7 (In FX Setup)] gomb megnyomásával az éppen kiválasztott bemeneti effekt paraméter beállítás képernyője fog megjelenni.

Érték: EQ, ENHANCER, COMP, LIMITER, NOISE SUP, C CANCELLER

5. **Játsszon le a külső bementi forráson.**

6. **AZ EXT SOURCE LEVEL potméter forgatásával állítsa be a bejövő hangerőt.**



- *Ha a külső forrás hangereje túl nagy, a PEAK indikátor ki fog gyulladni. Ha ez történik, csavarja lejjebb a LEVEL potmétert, hogy a PEAK ne világítson.*

7. **Nyomja meg a [8 (Exit)] gombot.**

Bemeneti effekt bekötés beállítások

1. Nyomja meg az [INPUT SETTING], majd a [7 (In FX Setup)] gombot.
Az Input Effect Setup képernyő megjelenik.
 2. A ▲ vagy ▼ gombokkal mozgassa a kurzort.
 3. A VALUE kerék forgatásával, vagy az [INC] / [DEC] gombokkal állítsa az értéket.
- **Type (Bemeneti effekt típus)**
A bemeneti effekt típusát választja ki.

Paraméter	Magyarázat
01: EQUALIZER	A mély és magas frekvencia tartomány hangszínét állítja.
02: ENHANCER	A magas tartomány harmonikus összetevőit állítja, fényessé teszi a hangzást.
03: COMPRESSOR	Visszafogja a nagy jelszinteket és kiemeli az alacsony jelszinteket, konzisztens hangerő szintet eredményez
04: LIMITER	Egy adott hangerő elérésekor kompresszálja a hangot, meggátolva a torzítást.
05: NOISE SUPPRESSOR	A csendes helyeken kiszűri a zajt.
06: CENTER CANCELER	A sztereó képben középen elhelyezkedő hangokat távolítja el. Használható például az ének eltávolítására.

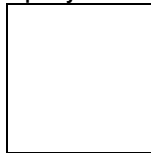
4. Az [EXIT] megnyomásával visszatérhet az előző képernyőre.
Ezen a beállítás képernyőn szerkesztheti a kiválasztott bemeneti effekt típus paramétereit. A szerkeszthető paraméterek részleteiről a „Bemeneti effekt paraméterek” szekcióban érdeklődhet (Parameter List).

Bemeneti effekt beállítások elvégzésekor, a valósidős vezérlő potméterekkel is állíthatja a paraméterek értékét.

Az Input Effect setup képernyőre lépve, a Realtime Control potméterek jobb oldalán található indikátor kialszik, és a potméterek használhatók az MFX paraméterek szerkesztésére. Ha még egyszer megnyomja a potméterek jobb oldalán található gombot, hogy az indikátor világítson, a szabályzókat visszatérnek eredeti funkciójukhoz. Az Input Effect Setup képernyőről kilépve, az indikátor automatikusan visszatér előző, világító állapotába.

A mintavételezés (Sampling) művelete

1. A [SAMPLING/RESAMPLING] gomb megnyomásával lépjen a Sampling Menü képernyőre.



- A képernyő felső része mutatja a szabad memória mennyiségét. Ha a szabad memória 0%-ra esik vissza, akkor nem lehet többet mintavételezni.
2. A Sampling mód kiválasztásához nyomjameg az [1 (Sampling)] – [F5 (SOLO)] gombokat. A Sampling Standby (készület) képernyő jelenik meg.
A kilépéshez nyomja meg a [8 (Exit)] gombot.
- Az OUTPUT B kimeneteken kimenő hangot nem lehet mintavenni. Úgy állítsa be a dolgokat, hogy a mintavételezni kívánt hangok az OUTPUT A (MIX) aljzatokon menjenek ki.

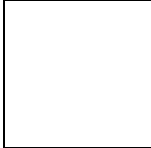
Sampling Mode (mintavételezés módja)

- **Sampling: [1 (Sampling)]**
Külső bemeneti forrás hangjáról vesz mintát.
- *A billentyűzeten, a padokon játszva, vagy a szekvenszer elindításakor nem kerül meghajtásra a belső hanggenerátor.*
- **Re-Sampling: [2 (Re-Sampling)]**
Újra mintaveszi a belső hanggenerátor hangját. A külső bemenet hangja nem lesz hallható.
- *Az újra mintavett hang hangereje előfordulhat, hogy alacsonyabb lesz, mint az eredeti hangé. Ha szükséges, hajtsa végre a Normalize parancsot (130. o.) a hangerő emelése végett.*
- *A külső bemenet hangja nem lesz hallható.*
- **Mix Sampling: [3 (Mix)]**
A belső hanggenerátor és a külső bemeneti forrás hangját keverve mintavételezi.
- **Auto divide sampling: [4 (Auto Divide)]**
Mintavesz egy hosszabb forrás mintát, és automatikusan, a csendes részeknél több mintára osztja föl azt. Ha a minta tartalmaz néma részt, akkor ezen a ponton elvágja azt és a következő részt már egy másik Sample számhoz rendeli.
- *A billentyűzeten, a padokon játszva, vagy a szekvenszer elindításakor nem kerül meghajtásra a belső hanggenerátor.*

- **Solo sampling: [5 (Solo)]**

A megszkott módon használható a belső hanggenerátor, de csak a külső bemenet hangját mintavételezi.

- *Effekt ilyenkor nem alkalmazható a külső bemeneti hangra.*



3. Végezze el a mintavenni kívánt bemeneti forrás hangjára és a triggerelésre vonatkozó beállításokat.

- **Input Select**

A mintavenni kívánt hang bemeneti forrását határozza meg.

Érték

LINE IN L/R: L/R INPUT aljzatok (sztereó)

LINE IN L: L INPUT aljzat (mono)

MICROPHONE: L INPUT aljzat (mic level)

- *Ez nem állítható Re-Sampling esetén.*

- **Stereo Switch**

Ez határozza meg, hogy a hang monóban, sztereóban kerül mintavételre. Egy mono minta fele annyi memória helyet foglal, mint egy sztereó.

Érték

MONO: A hang egy hullámformaként kerül mintavételre., ha a hang sztereó volt, akkor a bal és jobb oldal jele keveredik.

STEREO: A hang két hullámformaként kerül mintavételre, L és R.

- **Pre Sample Time**

Az a hanghossz, ami a manuálisan, vagy automatikusan induló tényleges mintavételezést megelőzi. Ez lehetővé teszi, hogy például megmaradjon a mintavett hang felfutás része is.

Érték: 0-1000 ms

- **Stop Trigger**

Meghatározza, hogyan érjen véget a mintavételezés.

Érték

MANUAL: A [STOP] megnyomásáig zajlik a mintavétel.

BEAT: Az aktuális tempóban (BPM) a megadott számú ütemig tart a mintavétel.

TIME: A megadott időhosszig tart a mintavétel.

- **Sampling Length**

Ezt akkor állíthatja, ha a Stop Ztrigger „BEAT” vagy „TIME” állásban van.

Érték

A sampling hossza, a „BEAT” beállítás mellett: 1-20000: az ütések (Beat) száma amíg a sampling folytatódik.

A „TIME” esetén: 00'00"010 – 50'00"000 ilyen hosszú ideig tarthat a mintavétel. A maximum érték függ a rendelkezésre álló memóriától.

- **Auto Trigger Level**

Meghatározza a hangerő szintte, amelyen a sampling kezdődik, ha a [2 (Auto Trig)] gomb megnyomásával bekapcsolta a funkciót.

Érték: 0-7

- **Gap Time**

Ez határozza meg az Auto Divide Sampling mód alkalmazásakor, hogy milyen hosszú szünet után kezdődjön meg a minták megosztása. Ha a megadott időnél hosszabb néma rész van a mintában, akkor azon a ponton a minta elvágásra kerül és az ezt követő hanghoz más a következő Sample számot rendel a hangszer.

Érték: 500, 1000, 1500, 2000 ms

- *Ez a paraméter csak akkor érvényes, ha az Auto Divide Sampling-et használjuk.*

- **Input Setting: [1 (INPUT SETTING)]**

A külső bejövő jel beállításait végzi el (118. o.).

- **Auto Trigger: [2 (AUTO TRIG)]**

Ha ez be van kapcsolva, akkor a mintavételezés automatikusan elkezdődik, amint bejövő hangot észlel a hangszer.

- **Trim Sw: [2 (TRIM SW)]**

Ha ez be van kapcsolva, akkor a Start pont és End pont beállítások (125. o.) automatikusan beállítódnak, a sampling után, úgy hogy minden néma rész a mintavett hang elején és végén kizárásra kerül.

4. A panel EXT SOURCE részén, A LEVEL szabályzóval állítsa be a külső forrás bemeneti jelszintjét.



- *Ha a külső forrás hangereje túl nagy, a PEAK indikátor ki fog gyulladni. Ha ez történik, csavarja lejjebb a LEVEL potmétert, hogy a PEAK ne világítson.*

- *Ha a mintavenni kívánt hang jelszintje túl nagy, a „CLIP” szó jelenik meg a Level Meter képernyő jobb alsó részén, és a jobb felső sarokban található CLIP indikátor világítani fog.*

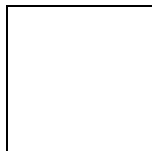
- *Ellenállást tartalmazó csatlakoztató kábel használatok túl kicsi jelszintet kapunk. Ellenállás nélküli kábelt használjon.*

5. Nyomja meg a [8 (Start)] gombot a sampling megkezdéséhez.

6. A [7 (Stop)] megnyomásával állíthatja le a mintavételt.

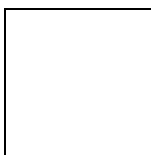
A Sample Edit képernyő jelenik meg (124. o.).

- *Ha szerkeszteni akarja a mintát, lásd, 122. o.*



A mintavételezés befejeztével, a minta automatikusan hozzáadódik a minta listához (Sample List). A [SAMPLE LIST] gomb megnyomásával megtekintheti a minták listáját.

A hangszer kikapcsolásával a most felvett minta törlődni fog. Ha meg szeretné tartani a mintát, a [WRITE] gomb megnyomásával mentse el azt (134. o.). A „NEW” névvel ellátott minták a Sample listában még nincsenek elmentve.



7. Az [EXIT] megnyomásával visszaléphet az előző oldalra.

Minta megosztása mintavételezés közben

1. Sampling közben nyomja meg a [8 (Divide)] gombot.
A minta a gomb megnyomásának pillanatában megosztja a mintát, és a hátralévő anyagot már a következő sample szám alatt samplingeli.
- *Ha monóban veszünk mintát, akkor maximum 256 mintára oszthatjuk fel az anyagot. Sztereóban történő mintavétel esetén, maximum 128 mintára oszthatjuk fel az anyagot.*

Mintavételezési idő

A Fantom-S 32 MB memóriával rendelkezik, ami körülbelül 6 percnyi mono és 3 percnyi sztereó mintavételezés tesz lehetővé. Ha hosszabb időt akar mintavenni, helyezzen be egy külsőn megvásárolható memóriát (DIMM) (207. o.).

Időben korábbi mintavételezés (Skip Back Sampling)

Előfordulhat, hogy néha megőrizne egy jó figurát, ami éppen most, játék közben jött. Ilyen esetekben használhatja a Skip Back Sampling funkciót a korábban játszott hangok mintavételezésére.

A Skip Back Sampling végrehajtásakor, néhány ütem az imént játszott hangokból elmentésre kerül mintaként. Ezt a mintát azután hozzárendelheti egy Padhoz és onnan szólaltathatja meg.



Gomb világít: Ebben az állapotban végrehajtható a Skip Back Sampling

Nem világít: A Skip Back Sampling nem hajtható végre. Nem működik. Nem használhatja a Skip Back Sampling-et, ha nincs elég szabad memória.

Villog: A következő képernyő jelenik meg és a Skip Back Sampling végrehajtásra kerül.

1. Nyomja meg a [SKIP BACK SAMPLING] gombot.
A következő képernyő jelenik meg, és a Skip Back Sampling végrehajtásra kerül.



A Mintavételezés automatikusan leáll, és a Sample Edit képernyő jelenik meg.

A Skip Back Sampling alkalmazásakor meghatározhatjuk, hogy mennyi ideig menjünk vissza a mintavétellel (5-40 másodperc). Gyárilag 10 másodperc van beállítva.

Ha meg szeretné tartani a mintát, hajtja végre a Save műveletet (134. o.).

Minta szerkesztése

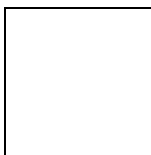
Ebben a fejezetben tárgyaljuk, hogyan szerkeszthető egy mintavett / importált minta.
A szerkesztés a Sample memóriában zajlik – ami egy direkt a mintáknak szentelt memória hely (23. o.).

Minta kiválasztása (Sample List)

Válasszon egy mintát a listából.

Minta kiválasztása

1. **Nyomja meg a [SAMPLE LIST] gombot.**
A Sample List képernyő megjelenik.



2. **Határozza meg a bankot, amelyből mintát kíván választani.**

- **[1 (Preset)]:** A gyári minták közül választ.
- **[2 (User)]:** A felhasználói minták közül választ.
- **[3 (Card)]:** A memória kártyára tárolt mintákból választ.
- *A gyári (preset) minták nem szerkeszthetők.*

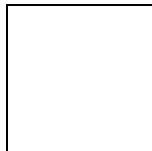
3. **A VALUE kerékkel, vagy az [INC] [DEC] gombokkal válasszon egy mintát.**

Ha a [SHIFT] lenyomva tartása közben alkalmazza a fenti gombokat, a minták száma tízesével fog változni. A [8 (Preview)] megnyomásával meghallgathatja a kiválasztott mintát.

4. **Nyomja meg az [ENTER]-t.**

A Sample Edit képernyő jelenik meg.

A minta lista mutatja a minták aktuális állapotát.



NEW: Ez egy nemrég mintavett minta. Még nincs elmentve, ezért, ha így marad, a hangszer kikapcsolásakor el fog veszni. Ugyanez igaz a WAV/AIFF-ként importált mintákra is.

UNLOAD: A minta el lett mentve, de nincs betöltve a sample memóriába.

EDIT: Ez egy betöltött és szerkesztett minta. A hangszer kikapcsolásakor a szerkesztések elvesznek. Ha meg akarja tartani azokat, mentse el a mintát.

A Fantom-S rendelkezik egy paraméterrel (Sample Default Load (195. o.)), amely meghatározza, hogy bekapcsoláskor a User memóriában, a Preset memóriában, vagy a memória kártyán található minták töltsenek be automatikusan a sample memóriába. Ha a Sample Default Load ki van kapcsolva (OFF), akkor a hangszer bekapcsolásakor a minták nem töltsenek be a memóriába. Ebben az esetben, saját magunknak kell betölteni a mintákat a memóriába. Ha kitölt egy mintát a sample memóriából, akkor mielőtt újra kiválaszthatná ezt a mintát, azelőtt ismét be kell töltenie a memóriába.

Minta betöltése

A következőképpen tölthet be egy mintát a User területről, a Preset területről, vagy a memória kártyáról a sample memóriába.

1. Nyomja meg a [SAMPLE LIST] gombot.

A Sample List képernyő megjelenik.

- Ez a művelet végrehajtható a Sample List, vagy Sample Edit képernyőről a [MENU] gomb megnyomásával is.

2. Az [1 (Preset)] – [3 (Card)] bankok közül válassza ki azt, amelyik a kívánt mintát tartalmazza.

3. A VALUE kerékkel, az [INC] [DEC] gombokkal, vagy a ▲ ▼ kurzorral válasszon egy mintát.

Ha kettő vagy több mintát kíván betölteni, az [5 (Mark Set)] gomb megnyomásával helyezzen el egy pipát az összes kiválasztani kívánt mintánál. A pipa eltávolításához nyomja meg a [4 (Mark Clear)] gombot.

Ha a [SHIFT] lenyomva tartása közben megnyomja az [5 (Mark Set All)] gombot, akkor a jelenlegi bank összes mintáját kijelöli. Ha a [SHIFT] lenyomva tartása közben megnyomja az [5 (Mark Clr All)] gombot, akkor a jelenlegi bank összes mintájától eltávolítja a kijelölő pipát.

A választott minta szerkesztés képernyője megjelenik.

4. Nyomja meg a [7 (Load Util)] gombot, majd a [7 (Load)] gombot.

Egy jóváhagyást kérő üzenet jelenik meg.

5. A minta betöltéséhez nyomja meg a [8 (Exec)] gombot.

A kilépéshez nyomja meg a [7 (Cancel)] gombot.

A Sample Edit képernyő megjelenik.

Az összes minta betöltése

Ezzel az összes User memóriában és memória kártyán található mintát betölthetjük.

A Load All Samples végrehajtásakor, a nem mentett minták kitörölődnek.

Ha a User és Card bankban található adatok teljes mérete meghaladja a memória méretét, akkor először a User bank mintái kerülnek betöltésre. Ekkor annyi Card Bankba tartozó minta kerül betöltésre, amennyi csak lehetséges, a legkisebb számú mintától kezdve.

1. A Sample List, vagy a Sample Edit képernyőn állva (124. o.) nyomj ameg a [MENU] gombot.

2. A ▲ vagy ▼ kurzorral válassza a „Load All Sample” opciót, majd nyomja meg az [ENTER]-t.

Egy jóváhagyást kérő üzenet jelenik meg.

3. A végrehajtáshoz nyomj ameg a [8 (Exec)] gombot.

A kilépéshez: [7 (Cancel)].

Minta kitöltése

A következőképpen tölthet ki egy mintát a minta memóriából.

Maga az elmentett sample fájl nem kerül törlésre.

1. A Sample List képernyőn, az [1 (Preset)] – [3 (Card)] gombok megnyomásával válassza ki azt a csoportot, amelybe a kitölteni kívánt minta tartozik.

- Ez a művelet a Sample List, vagy a Sample Edit képernyőről a MENU gomb megnyomásával is elérhető.

2. A VALUE kerékkel, az [INC] [DEC] gombokkal, vagy a ▲ ▼ kurzorral válassza ki a mintát.

Ha kettő vagy több mintát kíván kitölteni, az [5 (Mark Set)] gomb megnyomásával helyezzen el egy pipát az összes kiválasztani kívánt mintánál. A pipa eltávolításához nyomja meg a [4 (Mark Clear)] gombot.

Ha a [SHIFT] lenyomva tartása közben megnyomja az [5 (Mark Set All)] gombot, akkor a jelenlegi bank összes mintáját kijelöli. Ha a [SHIFT] lenyomva tartása közben megnyomja az [5 (Mark Clr All)] gombot, akkor a jelenlegi bank összes mintájától eltávolítja a kijelölő pipát.

A választott minta szerkesztés képernyője megjelenik.

A [8 (Preview)] megnyomásával meghallgathatja a választott mintát.

3. Nyomja meg a [7 (Load Util)], majd a [6 (Unload)] gombot.

Egy jóváhagyást kérő üzenet jelenik meg.

4. A minta kitöltéséhez nyomja meg a [8 (Exec)] gombot.

A kilépéshez nyomja meg a [7 (Cancel)] gombot.

Minta törlése

A következőképpen törölhet ki teljesen egy mintát.

- A Preset minták nem törölhetők.

1. A Sample List képernyőn, az [1 (Preset)] – [3 (Card)] gombok megnyomásával válassza ki a törölni kívánt minta csoportját.

- Ez a művelet a Sample List, vagy a Sample Edit képernyőről a MENU gomb megnyomásával is elérhető.

2. A VALUE kerékkel, vagy a ▲ ▼ kurzorral válassza ki a mintát.

Ha kettő vagy több mintát kíván kitörölni, az [5 (Mark Set)] gomb megnyomásával helyezzen el egy pipát az összes kiválasztani kívánt mintánál. A pipa eltávolításához nyomja meg a [4 (Mark Clear)] gombot.

Ha a [SHIFT] lenyomva tartása közben megnyomja az [5 (Mark Set All)] gombot, akkor a jelenlegi bank összes mintáját kijelöli. Ha a [SHIFT] lenyomva tartása közben megnyomja az [5 (Mark Clr All)] gombot, akkor a jelenlegi bank összes mintájától eltávolítja a kijelölő pipát.

A választott minta szerkesztés képernyője megjelenik.

A [8 (Preview)] megnyomásával meghallgathatja a választott mintát.

3. Nyomja meg a [7 (Load Util)], majd a [5 (Delete Sample)] gombot.

Egy jóváhagyást kérő üzenet jelenik meg.

4. A minta kitörléséhez nyomja meg a [8 (Exec)] gombot.

A kilépéshez nyomja meg a [7 (Cancel)] gombot.

Audio fájl importálása

A következőképpen tölthető be mintaként a memóriába egy audio fájl (WAV/AIFF).

Helyezze el az audio fájlokat a user memória, vagy memória kártya „TMP/AUDIO_IMPORT” könyvtárában. A 184. oldalon megtudhatja, hogyan töltheti át számítógépéről a fájlokat a user memóriaába, vagy memória kártyára.

1. A **Sample List**, vagy a **Sample Edit** képernyőn (124. o.), a **[MENU]** gomb megnyomásával válassza az „Import Audio” opciót, és nyomja meg az **[ENTER]**-t.

2. Az **[1 (User)]** vagy **[2 (Card)]** megnyomásával válassza ki az importálás forrás területét.

User: A User részről választunk fájlt.

Card: A memória kártyáról választunk fájlt.

3. A **▲** vagy **▼** kurzorral válassza ki az importálni kívánt fájlt.

Ha kettő vagy több mintát kíván választani, az **[5 (Mark Set)]** gomb megnyomásával helyezzen el egy pipát az összes kiválasztani kívánt mintánál. A pipa eltávolításához nyomja meg a **[4 (Mark Clear)]** gombot.

Ha a **[SHIFT]** lenyomva tartása közben megnyomja az **[5 (Mark Set All)]** gombot, akkor a jelenlegi bank összes mintáját kijelöli. Ha a **[SHIFT]** lenyomva tartása közben megnyomja az **[5 (Mark Clr All)]** gombot, akkor a jelenlegi bank összes mintájától eltávolítja a kijelölt pipát.

4. Nyomja meg a **[8 (Import Audio)]** gombot.

Egy jóváhagyást kérő üzenet jelenik meg.

- A kilépéshez nyomja meg a **[7 (Cancel)]** gombot.

5. Nyomja meg a **[8 (Exec)]** gombot.

A fájl importálásra kerül, és a Sample List képernyő jelenik meg.

- A kilépéshez nyomjon **[7 (Cancel)]**-t.

Az importált fájl a Sample listához adódik, mintaként. Ez a minta átmeneti, és a hangszer kikapcsolásakor elveszik. Ha meg szeretné tartani, a **[WRITE]** megnyomásával mentse el az adatokat.

A Sample edit képernyő megjelenítése

1. Ha megnyomja a **[SAMPLE EDIT]** gombot:

A Sample Edit képernyő megjelenik.



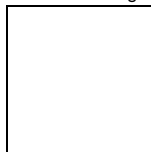
A szerkesztés alatt álló minták elvesznek, ha kikapcsolja a hangszer. Ha meg akarja tartani őket, akkor mentsen (Save) (134. o.).

A megjelenített hullámforma kicsinyítése / nagyítása (Zoom In/Out)

A következőképpen változtathatjuk meg a Sample képernyő felbontását.

1. A Sample Edit képernyőn nyomja meg a **[7 (Zoom In/Out)]** gombot.

A Zoom In/Out kiegészítő ablak megjelenik.



2. A **[CURSOR]** gombokkal változtassa meg a kijelző felbontását.

- Vízszintes tengely (idő tengely): 1/1-1/65536

A **▶** megnyomásával növelheti a nagyítást.

A **◀** megnyomásával pedig kicsinyíthet.

- Ennek állítására használhatja a VALUE kereket és az **[INC]** **[DEC]** gombokat is.

- Függőleges tengely (hullámforma amplitúdó tengely): $\times 1 - \times 128$

A **▲** megnyomásával nagyíthat.

A **▼** megnyomásával kicsinyíthet.

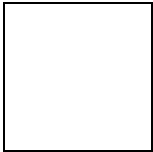
3. A **[8 (Close)]** megnyomásával zárhatja a kiegészítő ablakot.

Még a Zoom In/Out kiegészítő ablak megnyitása nélkül is használhatja a **CURSOR** **◀▶** gombokat a vízszintes tengely kicsinyítésére/nagyítására, vagy a **[SHIFT]** lenyomva tartása közben a **CURSOR** **▲▼** gombokat a függőleges tengely kicsinyítésére/nagyítására.

A minta kezdő / végpontjának beállítása

Meghatározhatjuk a minta ténylegesen megszólalásra kerülő tartományát. Továbbá megadhatjuk a Loop-olni (körbejátszás) kívánt részt is.

1. **Nyomja meg a [SAMPLE EDIT] gombot, és válassza ki a szerkeszteni kívánt mintát (122. o.).**



- A minta kiválasztásának részleteit lásd, 122. o.
2. **A ▼ vagy ▲ gombokkal válassza ki az állítani kívánt pontot.**
 - **Start Point (Kezdő pont):**
Ezen a ponton kezdődik a lejátszás. Ezt úgy állítsa be, hogy a minta elejének nemkívánatos része kimaradjon, és a hang a kívánt pillanatban kezdődjön.
 - **Loop Start (Loop kezdő pont):**
Ezen a ponton fog kezdődni a Loop lejátszás (vagyis a második és az azt követő ismétlések). Ezt csak akkor állítsa, ha a hang körbejátszását nem a kezdő ponttól szeretné indítani.
 - **End Point (Vég pont):**
Ezen a ponton fejeződik be a lejátszás. Úgy állítsa be, hogy a minta végének nemkívánatos része már ne szóljon meg.
3. **A VALUE kerékkel, vagy az [INC] [DEC] gombokkal mozgassa a pontot a kívánt helyre.**
Talán könnyebben végezhető a beállítás, ha kicsit nagyít a mintán (124. o.).

Egy beat lépésekben mozgathatja a pontot a [4 (▶)] vagy [5 (◀)] megnyomásával. A [8 (Preview)] megnyomásával meghallgathatja a mintát.

Preset minta nem mozgatható ütésenként.

A kezdő és végpontok meghatározása után, a Truncate (129. o.) végrehajtásával törölheti a minta elejéről és végéről a nemkívánatos részeket.

A Beat-ről (ütés)

A minták Beat adatokat tartalmaznak. Egy mintára maximum 100 beat hely határozható meg. Ha a minta több, mint 100 beat helyet tartalmaz, 50 beat hely lesz meghatározva a minta elejéről, illetve végéről is.

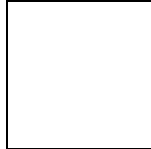
- A Preset minták nem tartalmaznak Beat adatokat.

A minta módosító műveletek (Chop, Normalize, stb.) az egész mintára vonatkoznak. Még ha meghatározunk kezdő és végpontot, akkor is. Ha csak a start és end pont közötti régióra akarja alkalmazni a műveletet, akkor a Truncate segítségével törölje a minta nemkívánatos részeit, majd ezután hajtja végre a minta módosítását.

A Minta beállításának elvégzése (Sample Parameters)

Itt végezheti el a minta különböző beállításait.

1. **Nyomja meg a [SAMPLE LIST] gombot és válassza ki a szerkeszteni kívánt mintát (122. o.).**
2. **A [SAMPLE EDIT] megnyomásával lépjen a Sample Edit képernyőre, és nyomja meg a [2 (Sample Param)] gombot.**



3. **A ▲ vagy ▼ kurzorral válasszon egy paramétert.**
4. **A VALUE kerékkel, vagy az [INC] [DEC] gombokkal szerkessze az értéket.**

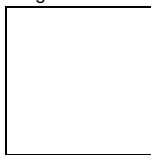
- **Loop Mode**

Meghatározza a minta lejátszásának módját.

Érték

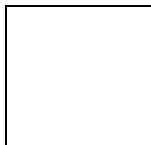
FWD (Előre)

Miután a minta kezdőponttól a végpontig történő lejátszása megtörtént, ezután ismétlődve kerül lejátszásra előre irányban, a Loop Start ponttól az End pontig.



ONE-SHOT

A minta egyszer kerül lejátszásra a kezdőponttól a végpontig.



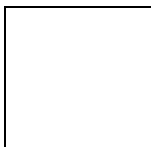
REV (fordított)

Miután a minta kezdőponttól a végpontig történő lejátszása megtörtént, ezután ismétlődve kerül lejátszásra fordított irányban, a Loop Start ponttól az End pontig.



REV-ONE (fordított One-shot)

A minta egyszer kerül lejátszásra az End ponttól a Start pontig, vagyis fordított irányban.

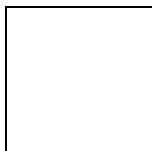


Minta hozzárendelése egy Padhoz (Assign To Pad)

A következőképpen rendelhetjük a mintákat a padokhoz a ritmus szettek ritmus hangszíneiként. Például létrehozhatunk olyan saját ritmus szetteket, ahol egyes ritmus hangszíneket különböző mintákkal helyettesítünk.

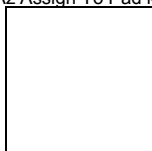
A Sample List képernyőről

1. A [SAMPLE EDIT] gomb megnyomásával lépjen a Sample Edit képernyőre.
2. Nyomja meg a [6 (Assign KB/Pad)] gombot. Az Assign KB/Pad képernyő megjelenik.



- **Loop Tune**
A Loop régió hangmagasságát határozza meg.
Érték: -50 - +50
 - *Finom állítást végez, egy centes (1/100-ad félhangos) lépésekben.*
 - **Original Key**
Az a hangjegy szám, amely a mintavételezéskor érvényes hangmagasságon játsza le a mintát.
Érték: 24 (C-1) –127 (G9)
 - **BPM (tempó)**
A minta eredeti tempóját határozza meg.
Érték: 5-300
 - *A tempó szinkronizálása végett a Wave Tempo Sync paraméternek (45. o., 69. o.) bekapcsolva kell lennie.*
 - **Time Stretch Time**
Meghatározza hogyan kerüljön szinkronizálásra a tempó. Az érték csökkentésével optimalizáljuk a hangot a gyorsabb frázisokhoz, az érték növelésével pedig a lassúbb frázisokhoz tesszük alkalmassá a hangzást.
Érték: TYPE01-TYPE10
 - **Start Fine**
A Start pont finom beállítása.
Érték: 0-255
 - **Loop Start Fine**
A Loop Start pont finom beállítása.
Érték: 0-255
 - **Loop End Fine**
A Loop End pont finom beállítása.
Érték: 0-255
5. Ha befejezte nyomja meg az [EXIT]-et.

3. Nyomja meg a [7 (Assign To Pad)] gombot. A Part Select ablak megjelenik.
4. A ▲ ▼ kurzorral válassza ki a Partot.
5. Nyomja meg a [8 (Select)] gombot. Az Assign To Pad képernyő megjelenik.



6. Az egyik Pad megütésével válassza ki azt.
7. Nyomja meg a [8 (Exec)] gombot. Egy jóváhagyást kérő üzenet jelenik meg.
8. A Pad hozzárendelés elvégzéséhez nyomja meg a [8 (Exec)] gombot. A mintát így (ritmus hangszíneként) hozzárendeltük a megadottparthoz. Kilépéshez nyomja meg a [7 (Cancel)]-t.

A Sample Edit képernyőről

1. A [SAMPLE LIST] gomb megnyomásával lépjen a Sample List képernyőre.
2. Nyomja meg a [7 (Load Util)], majd a [2 (Assign to Pad)] gombot.
A Part Select ablak megjelenik.
3. A ▲ ▼ kurzorral válassza ki a Partot.
4. Nyomja meg a [8 (Select)] gombot.
Az Assign To Pad képernyő megjelenik.
5. Az egyik Pad megütésével válassza ki azt.
6. Nyomja meg a [8 (Exec)] gombot.
Egy jóváhagyást kérő üzenet jelenik meg.
7. A Pad hozzárendelés elvégzéséhez nyomja meg a [8 (Exec)] gombot.
A mintát így (ritmus hangszinként) hozzárendeltük a megadott parthoz.
Kilépéshez nyomja meg a [7 (Cancel)]-t.

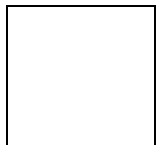
Nem hallgathat meg multisample-t, ha nem rendelí az azt Patch-ként egy Parthoz.

Egy minta Patch-ként való hozzárendelése egy Parthoz (Assign To Keyboard)

A következőképpen használhatja az éppen kiválasztott mintát Patch létrehozására, és rendelheti azt egy Parthoz.

A Sample Edit képernyőről

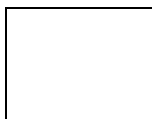
1. A [SAMPLE EDIT] gomb megnyomásával lépjen a Sample Edit képernyőre.
2. Nyomja meg a [6 (Assign KB/Pad)] gombot.
A Part Select ablak megjelenik.



3. A ▲ ▼ kurzorral válassza ki a Partot, amelyhez az új Patch-et rendelí.
 4. Nyomja meg a [8 (Select)] gombot.
 5. Nyomja meg a [8 (Exec)] gombot.
Egy jóváhagyást kérő üzenet jelenik meg.
 6. Nyomja meg a [8 (Exec)] gombot.
A minta most Patch-ként hozzárendelésre kerül a kiválasztott Parthoz.
Kilépéshez nyomja meg a [7 (Cancel)]-t.
 7. Az [EXIT] megnyomásával lépjen vissza az előző oldalra.
- Ha egy másik Patch-et választ, a hozzárendelt Patch kicserélésre kerül. Ha meg akarja tartani a készített Patch-et, a [WRITE] megnyomásával mentse el azt.

A Sample List képernyőről

1. A [SAMPLE LIST] gomb megnyomásával lépjen a Sample List képernyőre és válasszon egy mintát.
 - Csak egy minta kiválasztásával hajtható ez végre.
2. Nyomja meg a [7 (Load Util)], majd az [1 (Assign to Kbd)] gombot.
A Part Select ablak megjelenik.



3. A ▲ ▼ kurzorral válassza ki a Partot, amelyhez az új Patch-et rendelí.
 4. Nyomja meg a [8 (Select)] gombot.
 5. Nyomja meg a [8 (Exec)] gombot.
Egy jóváhagyást kérő üzenet jelenik meg.
 6. Nyomja meg a [8 (Exec)] gombot.
A minta most Patch-ként hozzárendelésre kerül a kiválasztott Parthoz.
Kilépéshez nyomja meg a [7 (Cancel)]-t.
 7. Az [EXIT] megnyomásával lépjen vissza az előző oldalra.
- Ha egy másik Patch-et választ, a hozzárendelt Patch kicserélésre kerül. Ha meg akarja tartani a készített Patch-et, a [WRITE] megnyomásával mentse el azt.

Ritmus szett létrehozása (Create Rhythm)

A következőképpen használhatja a mintákat ritmus szett létrehozására. Ez a művelet a **Ritmus létrehozás (Create Rhythm)**.

A Ritmus létrehozás végrehajtásakor, a mintákat ritmus szetté alakítjuk és egy parthoz rendeljük.

Például, veszünk egy mintát, a Chop funkcióval felosztjuk azt, majd a felosztott mintákat a Rhythm Create művelettel ritmus szettként egy parthoz rendeljük. Vagy megtehetjük azt is, hogy a minta listában megjelölünk több mintát, majd ezeket rendeljük egy parthoz ritmus szettként.

1. A **[SAMPLE LIST]** gomb megnyomásával lépjen a **Sample list képernyőre**.

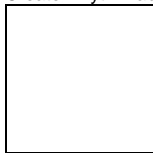
2. **Válassza ki a mintákat.**

Ha kettő vagy több mintát kíván választani, az [5 (Mark Set)] gomb megnyomásával helyezzen el egy pipát az összes kiválasztani kívánt mintánál. A pipa eltávolításához nyomja meg a [4 (Mark Clear)] gombot.

A [8 (preview)] megnyomásával meghallgathatja a mintát.

3. **Nyomja meg a [7 (Load Util)], majd a [4 (Create Rhythm)] gombot.**

A Create Rhythm ablak megjelenik.



4. A **VALUE** kerékkel, vagy az **[INC] [DEC]** gombokkal válassza ki azt a **Partot**, amelyhez rendelni akarja a ritmus szettet.

5. **Nyomja meg a [8 (Exec)] gombot.**

Egy jóváhagyást kérő üzenet jelenik meg.

A kilépéshez nyomja meg a [7 (Cancel)] gombot.

6. **Nyomja meg a [8 (Exec)] gombot.**

A minta hozzárendelésre kerül a kiválasztott parthoz.

A kilépéshez nyomja meg a [7 (Cancel)] gombot.

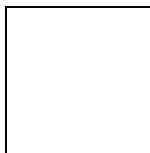
7. **Az [EXIT] megnyomásával visszaléphet az előző képernyőre.**

Performance módban válassza ki a 4-es lépésnél meghatározott partot, és a padok megnyomásával szólaltassa meg a ritmus szettet.

- *Egy másik ritmus szett kiválasztásakor az előbb kreált ritmus szett kicserélésre kerül az újjal. Ha meg akarja tartani a ritmus szettet, a [WRITE] megnyomásával mentse el azt.*
- *A hangok a C2 hangtól kezdve kerülnek hozzárendelésre.*

Multisample létrehozása (Create Multisample)

A billentyűzetről megszólaltatható kettő, vagy több minta a multisample. Egy multisample 128 osztást tartalmazhat. A Fantom-S 128 multisample-t képes tárolni a User memóriában és 128-at a memória kártyán. Hozzárendelhet multisample-t Patch-ként egy parthoz is.



Ha csak egy hangot (például a C4 billentyű hangját) mintavételezünk egy nagy hangterjedelmű hangszerről (pl. zongora), és rendeljük azt a teljes billentyűzet terjedelméhez, akkor nagyon természetellenes hangzást kapunk az eredeti hangmagasságtól bármilyen irányban eltávolodva. Ha a hangszert számos különböző hangmagasságon mintavesszük, és a billentyűzet különböző tartományaihoz rendeljük, ez a természetellenes hatás minimalizálható.



Multisample létrehozásakor, a split (osztási) pontok automatikusan kerülnek meghatározásra, az egyes minták eredeti hangmagassága szerint. A művelet megkezdése előtt, állítsa be az egyes minták eredeti hangmagasságát arra a tartományra, ahová rendelni szeretné azokat.

A minta nem fog megszólalni egy oktávval az eredeti hangmagasság fölött.

1. A **[SAMPLE LIST]** megnyomásával lépjen a **Sample List képernyőre**, és válassza ki az új multisample-ben szerepeltetni kívánt mintákat.

Ha kettő vagy több mintát kíván választani, az [5 (Mark Set)] gomb megnyomásával helyezzen el egy pipát az összes kiválasztani kívánt mintánál. A pipa eltávolításához nyomja meg a [4 (Mark Clear)] gombot.

A [8 (Preview)] megnyomásával meghallgathatja a mintát.

Ha a jelölések teljes száma meghaladja a 128-at, a multisample a 128 legalacsonyabb számú mintát fogja használni.

Egynél több bankban található mintákból nem hozható létre multisample.

2. **Nyomja meg a [7 (Load Util)] majd a [3 (Create Multi Sample)] gombot.**

A Multi Sample Name ablak megjelenik.

3. **Adjon meg egy nevet.**

- [1 (Change Type)]: a karakter típusát választjuk ki vele. A gomb minden egyes megnyomásával váltunk a nagybetűs (A), kisbetűs (a) és a számok és szimbólumok (0) karakter típusok között.
- [2 (Delete)]: Törli a kurzor helyén található karaktert, és előbbre húzza a hátralévő karaktereket.
- [3 (Insert)]: Szóközt illeszt be a kurzor helyére.
- ▲ vagy ▼: Mozgatják a kurzort.
- [VALUE] kerék, [INC][DEC]: Karakter választanak.

• *Ha mégsem ad nevet, nyomja meg a [7 (Cancel)] gombot.*

• *Használhatja a padokat is a karakterek meghatározására (25. o.).*

4. **Ha bevitte a nevet, nyomja meg a [8 (Write)] gombot.**

A megjelenő képernyőn kiválaszthatja a mentési célhelyet.

5. **A VALUE kerékkel, vagy az [INC] [DEC] gombokkal válassza ki a mentési célhelyet.**

A User mintákat használó multisample-k a User, a kártya mintákat használók pedig a Card memóriába mentődnek.

6. **Nyomja meg a [8 (Write)] gombot.**

Egy jóváhagyást kérő üzenet jelenik meg.

7. **Ha le akarja menteni a multisample-t, nyomja meg a [8 (Exec)] gombot.**

Ha inkább kilép: [7 (Cancel)].

Mentés közben soha ne kapcsolja ki a Fantom-S-t.

Egy minta kitöltése (Unload)

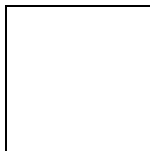
A Sample Edit képernyőn, az [1 (Unload)] gomb megnyomásával kitöltheti az éppen kiválasztott mintát, és visszaléphet az előző oldalra.

Egy minta nemkívánatos részeinek eltávolítása (Truncate)

Ezzel a művelettel kivághatjuk a minta azon részeit, melyek a Start Pont előtt, és az End Pont után helyezkednek el.

- *Ez nem hajtható végre, ha egynél több minta van kiválasztva.*

1. **A [SAMPLE EDIT] megnyomásával lépjen a Sample Edit képernyőre.**
2. **A [3 (Sample Modify)] gomb megnyomásával lépjen a Minta módosítás ablakra.**
3. **Nyomja meg az [1 (Truncate)] gombot.**

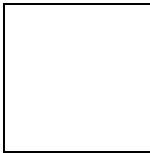


4. **Ha az aktuális mintát ki szeretné cserélni a megvágott mintára, nyomj ameg a [6 (Over Write)] gombot a pipa megjelenítéséhez.**
 5. **Nyomja meg a [8 (Exec)] gombot.**
Egy jóváhagyást kérő üzenet jelenik meg.
 6. **A Truncate végrehajtásához nyomja meg a [8 (Exec)] gombot.**
- *Ha végrehajtás nélkül kilépne: [7 (Cancel)].*

A minta magas frekvencia tartományának kiemelése, vagy korlátozása (Emphasis)

Bizonyos esetekben javíthatunk az audio minőségen, az importált minta magas frekvencia tartományának kiemelésével. Viszont, ha egy más cég által gyártott samplert használ, előfordulhat, hogy a mint magas tartománya kiemelésre kerül. Ilyen esetben minimalizálhatja a hangszinkarakter megváltozását, a magas tartomány korlátozásával.

- Ez nem hajtható végre, ha egynél több mintát választ ki.
1. A [SAMPLE EDIT] gomb megnyomásával lépjen a Sample Edit képernyőre.
 2. A [3 (Sample Modify)] gomb megnyomásával lépjen a Sample Modify ablakba.
 3. Nyomja meg a [2 (Emphasis)] gombot.

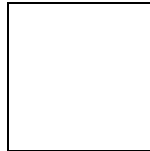


4. A VALUE kerék forgatásával, vagy az [INC] / [DEC] gombokkal válassza ki az Emphasis típusát.
 - PreEmphasis: Kiemeli a magas frekvencia tartományt.
 - DeEmphasis: Csökkenti a magas frekvencia tartományt.
5. Ha ki akarja cserélni az aktuális mintát a magas tartományában módosított mintával, nyomja meg a [6 (Over Writer)] gombot, hogy a pipa megjelenjen.
6. Nyomja meg a [8 (Exec)] gombot.
Egy jóváhagyást kérő üzenet jelenik meg.
7. A végrhejathoz nyomja meg a [8 (Exec)] gombot.
 - A kilépéshez nyomja meg a [7 (Cancel)]-t.

A minta hangerejének maximalizálása (Normalize)

Ezzel a művelettel megemelhetjük az egész minta hangerő szintjét, egészen a maximum szint eléréséig. Bizonyos esetekben az újra mintavett (ReSample) (119. o.) frázis hangereje alacsonyabb lesz, mint az eredeti mintáé. Ilyen esetekben hajtsa végre a Normalize (normalizálás) műveletet.

- Ez nem hajtható végre, ha egynél több mintát választ ki.
1. A [SAMPLE EDIT] gomb megnyomásával lépjen a Sample Edit képernyőre.
 2. A [3 (Sample Modify)] gomb megnyomásával lépjen a Sample Modify ablakba.
 3. Nyomja meg a [3 (Normalize)] gombot.

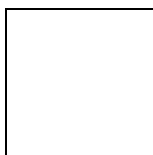


4. Ha ki akarja cserélni az aktuális mintát a normalizált mintával, nyomja meg a [6 (Over Writer)] gombot, hogy a pipa megjelenjen.
5. Nyomja meg a [8 (Exec)] gombot.
Egy jóváhagyást kérő üzenet jelenik meg.
6. A végrhejathoz nyomja meg a [8 (Exec)] gombot.
 - A kilépéshez nyomja meg a [7 (Cancel)]-t.

Erősítő (Amp)

Ez a művelet egy envelope-ot (idő-variáns változást) alkalmaz a minta hangerejére. Az egész minta hangereje is állítható.

- Ez nem hajtható végre, ha egynél több mintát választ ki.
1. A **[SAMPLE EDIT]** gomb megnyomásával lépjen a Sample Edit képernyőre.
 2. A **[3 (Sample Modify)]** gomb megnyomásával lépjen a Sample Modify ablakba.
 3. Nyomja meg a **[4 (Amp)]** gombot.



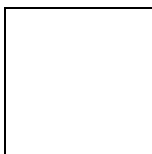
4. A VALUE kerék forgatásával, vagy az [INC] / [DEC] gombokkal állítsa az értéket.

- **Rate1-4:** A hangerőemelés rátáját adja meg. Ez határozza meg, hogy az aktuális hangerőhöz képest mennyi emelés történjen. Az egész minta hangereje emelésre kerül.
Érték: 0-400%
- 5. Ha meg akar határozni egy pontot, az **[5 (Point)]** megnyomásával helyezzen el egy pipát. A **▲** vagy **▼** gombokkal válasszon egy paramétert és a **VALUE** kerék forgatásával, vagy az **[INC] / [DEC]** gombokkal állítsa az értéket.
- **Current Point:** Az aktuálisan kiválasztott pontot határozza meg. A kezdő ponttól kezdve a pontok számozása: 1, 2, 3, vagy 4.
- **Point 1-4:** Az aktuális pont elhelyezkedése.
- **Rate 1-4:** Az aktuális pont erősítési hányadosa. Meghatározza, hogy az egyes pontok hangereje, milyen mértékben kerüljön kiemelésre az aktuális hangerőhöz viszonyítva.
Érték: 0-400%
- 6. Ha ki akarja cserélni az aktuális mintát a módosított mintával, nyomja meg a **[6 (Over Writer)]** gombot, hogy a pipa megjelenjen.
- 7. Nyomja meg a **[8 (Exec)]** gombot.
Egy jóváhagyást kérő üzenet jelenik meg.
- 8. A végrhejathoz nyomja meg a **[8 (Exec)]** gombot.
- A kilépéshez nyomja meg a **[7 (Cancel)]**-t.

Minta széthúzása vagy összenyomása (Time Stretch)

Ezzel a művelettel széthúzhatjuk, vagy összenyomhatjuk a mintát, a hosszúságának, vagy tempójának módosítása érdekében. Széthúzhatjuk, vagy összenyomhatjuk a mintát egy fél faktorial az eredeti hossz megduplázásához.

- Ez nem hajtható végre, ha egynél több mintát választ ki.
1. A **[SAMPLE EDIT]** gomb megnyomásával lépjen a Sample Edit képernyőre.
 2. A **[3 (Sample Modify)]** gomb megnyomásával lépjen a Sample Modify ablakba.
 3. Nyomja meg az **[(Time Strtch)]** gombot.



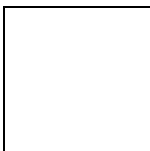
4. A ▲ vagy ▼ gombokkal válasszon egy paramétert.

- **Edit Time Stretch (Time Stretch szerkesztés)**
BPM: A minta BPM-ét (116. o.) az általunk megadott BPM-re változtatja.
Time: Idő értékben határozza meg a minta hosszát.
Rate: A hosszúságot határozza meg a mints jelenlegi hosszához viszonyítva.
Érték: 50-200%
- **Type (típus)**
Ha itt kisebb értéket állítba, akkor a gyorsabb frázisokhoz teszi alkalmassá a hangzást, nagyobb értékek beállításakor viszont lassabb frázisokhoz illeszt.
Érték: TYPE01 – TYPE10
- **Quality Adjust (minőség állítás)**
A Time Stretch hantgminőségének finom beállítását végzi.
Érték: 1-10
- 5. A **VALUE** kerék forgatásával, vagy az **[INC] / [DEC]** gombokkal határozza meg a tempót, hosszt.
- 6. Nyomja meg a **[8 (Exec)]** gombot.
A minta hossza a beállított értékkel változik.
- A kilépéshez nyomja meg a **[7 (Cancel)]**-t.

Egy minta felosztása hangokra (Chop)

A **Chop** funkció külön hangokra oszt fel egy minta hullámformát.

- A *Create Rhythm* funkcióval (128. o.) könnyedén hozhatunk létre ritmus szettet egy felszeletelt mintából.
 - Ez nem hajtható végre, ha egynél több mintát választ ki.
1. A **[SAMPLE EDIT]** gomb megnyomásával lépjen a Sample Edit képernyőre.
 2. A **[3 (Sample Modify)]** gomb megnyomásával lépjen a Sample Modify ablakba.
 3. Nyomja meg a **[3 (Chop)]** gombot.



A minta felosztásának művelete

Szabadon meghatározhatjuk, hogy melyik pontokon akarjuk felszabdálni a mintát.

1. A **▲** vagy **▼** gombokkal léptesse a kurzort a „Current Address” mezőre.
2. A **VALUE** kerék forgatásával, vagy az **[INC] / [DEC]** gombokkal mozgassa a pontot.
3. Azon a ponton, ahol meg akarja osztani a mintát, nyomja meg a **[4 (Add Pouint)]** gombot.
Az aktuális pont lesz az osztó pont.
4. Az előző pontok megismétlésével határozzon meg további osztópontokat.
Összesen 15 osztópontot határozhat meg egy mintán belül; vagyis a minta maximum 16 darabra osztható fel.
5. Hallgassa meg a mintát, a **Felosztott minta meghallgatása** címszó alatt leírtak szerint.
Ha újra el kívánja végezni a beállításokat, nyomj ameg a **[7 (Cancel)]** gombot, és távolítsa el a pontot (133. o.).
6. Nyomja meg a **[8 (Exec)]** gombot.
Egy jóváhagyást kérő üzenet jelenik meg.
7. A megosztás végrehajtásához nyomja meg a **[8 (Exec)]** gombot.
 - A kilépéshez nyomja meg a **[7 (Cancel)]**-t.
A Chop művelet végrehajtása után, egy üzenet jelenik meg, mely megkérdezi, végre kívánja-e hajtani a Ritmus Létrehozás műveletet.
 - A felosztott minták hozzáadásra kerülnek a minta listához.
8. Ha végre akarja hajtani a Ritmus Létrehozást is, nyomja meg a **[8 (Exec)]** gombot.
A művelet hátralévő részét lásd, „Ritmus szett létrehozása (Create Rhythm)” (128. o.).
9. Ha nem akarja létrehozni a Create Rhythm műveletet, nyomja meg a **[7 (Cancel)]**-t.

Minta automatikus felosztása (Auto Chop)

A következőképpen érheti el a minta felosztási pontjainak automatikus meghatározását, majd a minta felosztását.

1. A bal oldali hasáb 3. lépésében nyomja meg a **[6 (Auto Chop)]** gombot.
Az Auto Chop kiegészítő ablak megjelenik.
 2. A **VALUE** kerék forgatásával, vagy az **[INC] / [DEC]** gombokkal határozza meg a minta felosztásának módszerét.
 3. Nyomj ameg a **▼** kurzort.
 4. A **VALUE** kerék forgatásával, vagy az **[INC] / [DEC]** gombokkal állítsa az értéket.
 - **Chop Type**
A minta felosztásának módját határozza meg.
Érték
Level: A hangerő szerint történik a felosztás.
Beat: A BPM alapján, az ütemeknél osztja fel a mintát (116. o.).
Divide x: 'x' számú egyenlő hosszra bontja fel a mintát.
 - **Level (Ha a Chop típusa Level)**
Az a hangerő szint, ahol a minta felosztása megtörténik. Minél kisebb értéket állítunk itt be, annál finomabb lesz a minta felosztása.
Érték: 1-10
 - **Beat (Ha a Chop típusa Beat)**
A minta felosztásának ütem intervalluma.
Érték: 1/32, 1/16T, 1/16, 1/8T, 1/8, 1/4T, 1/4, 1/2, 1/1, 2/1
 - **Times (Ha a Chop típusa Divide x)**
Ezzel adjuk meg, hogy hány egyenlő részre osztjuk a mintát.
Érték: 2-16
 5. Nyomja meg a **[8 (Exec)]** gombot.
A minta automatikusan felosztásra kerül beállításainknak megfelelően, és a pontok meghatározásra kerülnek. Maximum 15 osztópont állítható be (16 rész).
A kilépéshez nyomja meg a **[7 (Cancel)]**-t.
 6. Hallgassa meg a mintát a következő oldalon leírtak szerint.
Ha újra el kívánja végezni a beállításokat, nyomj ameg a **[7 (Cancel)]** gombot, és távolítsa el a pontot (133. o.).
 7. Nyomja meg a **[8 (Exec)]** gombot.
Egy jóváhagyást kérő üzenet jelenik meg.
 8. A megosztás elvégzéséhez nyomja meg a **[8 (Exec)]** gombot.
 - A kilépéshez nyomja meg a **[7 (Cancel)]**-t.
- Az Auto Chop művelet végrehajtása után, egy üzenet jelenik meg, mely megkérdezi, végre kívánja-e hajtani a Ritmus Létrehozás műveletet.
9. Ha végre akarja hajtani a Ritmus Létrehozást is, nyomja meg a **[8 (Exec)]** gombot.
A művelet hátralévő részét lásd, „Ritmus szett létrehozása (Create Rhythm)” (128. o.).
 10. Ha nem akarja létrehozni a Create Rhythm műveletet, nyomja meg a **[7 (Cancel)]**-t.
Ezzel visszlép a Sample Edit képernyőre.

A felosztott minta meghallgatása

A minta felosztása után a padok megütésével meghallgathatja a felszeletelt mintákat.

A minta kezdőpontjához legközelebb eső mintától számítva az [1], [2], [3], ...[16-os számú padokon szólnak meg a minta szeletek.

Az osztó pont mozgatása

1. A ▲ vagy ▼ kurzorral lépjen a „Point No” mezőre.
2. A VALUE kerékkel válassza ki az elmozdítani kívánt pontot.
A kezdőponttól számítva a pontok számozása: 1, 2, 3, ..., 15.
3. Nyomja meg a ▼ kurzort.
4. A VALUE forgatásával mozgítsa el az osztópontot.

Osztópont törlése

1. A ▲ vagy ▼ kurzorral lépjen a „Point No” mezőre.
2. A VALUE kerékkel válassza ki a törölni kívánt pontot.
3. Nyomja meg az [5 (Clear Point)] gombot.
Az osztópont törlésre kerül.

Kettő vagy több minta csatolása (Combine)

Ezzel a művelettel kombinálhatunk több mintát egy mintává. Összesen 16 minta kombinálható. A minták közé néma részeket is helyezhetünk.

1. A [SAMPLE EDIT] gomb megnyomásával lépjen a Sample Edit képernyőre.
2. A [3 (Sample Modify)] gomb megnyomásával lépjen a Sample Modify ablakba.
3. Nyomja meg a [7 (Combine)] gombot.



4. A VALUE kerék forgatásával, vagy az [INC] / [DEC] gombokkal állítsa az értéket.
 - 1-16: A kombinálásra szánt minta vagy néma rész.
 - TYPE
Érték: Sample: minta, Time: néma rész (időben megadva), Beat: néma rész (hangjegy értékben megadva)
 - BANK (A mintát tartalmazó bank)
Érték: U: User, C: Kártya
Ez csak akkor jelenik meg, ha a TYPE = Sample.
 - PRM (A minta száma, vagy a néma rész hossza/hangjegy értéke)
Érték: 1-10000 ms, note value: 1/32, 1/16T, 1/16, 1/8T, 1/8, 1/4T, 1/4, 1/2, 1/1, 2/1
A hangjegy érték (note value) a néma rész előtti minta BPM értékén alapul.
 - Ha nincs minta közvetlenül a néma rész előtt, akkor az aktuális BPM kerül használatra.
5. A [CURSOR] gombokkal válasszon paramétert, és ismétlje meg a 4-es lépést.
A [6 (Preview)] megnyomásával meghallgathatja a kiválasztott mintát.
6. Nyomja meg a [8 (Exec)] gombot.
Egy jóváhagyást kérő üzenet jelenik meg.
7. A végrhejtáshoz nyomja meg a [8 (Exec)] gombot.
 - A kilépéshez nyomja meg a [7 (Cancel)]-t.

Minta mentése

Az újonnan elkészített minta, vagy egy mintán elvégzett változtatások a hangszer kikapcsolásával elvesznek. Ha meg szeretné tartani az ilyen adatokat, akkor el kell végeznie a mentést.

1. Nyomja meg a [SAMPLE EDIT] gombot.

2. Nyomja meg az [1 (Sample List)] gombot.

A még nem mentett minták a „NEW” vagy „EDIT” címkét viselik.

3. Válassza ki a menteni kívánt mintát.

Ha kettő vagy több mintát kíván kiválasztani, az [5 (Mark Set)] gomb megnyomásával helyezzen el egy pipát az összes kiválasztani kívánt mintánál. A pipa eltávolításához nyomja meg a [4 (Mark Clear)] gombot.

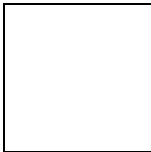
Ha a [SHIFT] lenyomva tartása közben megnyomja az [5 (Mark Set All)] gombot, akkor a jelenlegi bank összes mintáját kijelöli. Ha a [SHIFT] lenyomva tartása közben megnyomja az [5 (Mark Clr All)] gombot, akkor a jelenlegi bank összes mintájától eltávolítja a kijelölő pipát.

A választott minta szerkesztés képernyője megjelenik.

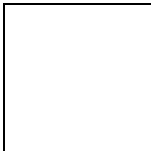
A [8 (Preview)] megnyomásával meghallgathatja a választott mintát.

4. Nyomja meg a [WRITE] gombot.

A Write Menü képernyő megjelenik. Győződjön meg róla, hogy a „Sample” mező van-e kijelölve.



5. Nyomja meg a [3 (Sample)] gombot, vagy az [ENTER]-t.



6. Nevezze el a mintát.

- [1 (Change Type)]: a karakter típusát választjuk ki vele. A gomb minden egyes megnyomásával váltunk a nagybetűs (A), kisbetűs (a) és a számok és szimbólumok (0) karakter típusok között.

- [2 (Delete)]: Törli a kurzor helyén található karaktert, és előre húzza a hátralévő karaktereket.

- [3 (Insert)]: Szóközt illeszt be a kurzor helyére.

- ▲ vagy ▼: Mozgatják a kurzort.

- [VALUE] kerék, [INC][DEC]: Karakter választanak.

- *Ha mégsem ad nevet, nyomja meg a [7 (Cancel)] gombot.*

- *Használhatja a padokat is a karakterek meghatározására (25. o.).*

7. Ha megadta a nevet, nyomja meg a [8 (Write)] gombot.

A megjelenő képernyőn kiválaszthatja a mentési célhelyet.

8. A VALUE kerék forgatásával, vagy az [INC] / [DEC] gombokkal válassza ki a minta szám mentési célhelyét.

A mentési célhely lehet a Fantom-S belső User memóriája (User), vagy egy memória kártya is (Card).

9. Nyomja meg a [8 (Write)] gombot.

Egy jóváhagyást kérő üzenet jelenik meg.

Az adatok mentése közben soha ne kapcsolja ki a Fantom-S-t.

Ha több, mint egy mintát választott ki, egy a mentés jóváhagyását kérő üzenet jelenik meg. A minták mentése a sample lista egyes bankjainak megfelelő azonosító számra történik. A Minták automatikusan nevet is kapnak. Ha menteni akarja a mintákat, nyomja meg a [8 (Exec)] gombot. Ha mégis inkább kilépne, nyomja meg a [7 (Cancel)]-t.

A Padok használata

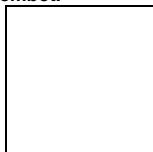
A Fantom-S padjai ugyanúgy funkcionálnak, mint a billentyűzet, és használhatók még RPS és ritmus Pattern-ek megszólaltatására is. A padok megütés erősségével változtathatjuk a megszólaló hang dinamikáját.

A Hold funkció használata egy hang kitértására

A Hold funkció segítségével a hang akkor is tovább szól, ha felemeljük ujjunkat a padról. Ez akkor hasznos, ha például egy loop-olt (ismétlődő) hangot folyamatosan akarunk lejátszani.

Egy hang kitértása közben más hangok megszólaltatása

1. **Nyomjon le egy padot és nyomj ameg a [HOLD] gombot.**



A [HOLD] gomb és a pad villogni fog.

A Hold funkció ilyenkor bekapcsolásra kerül, és a pad akkor is szól, ha már felegetük kezünket róla. Ebben az állapotban egy másik pad lenyomásakor, az addig szól, amíg lenyomva tartjuk a padot.

2. **Ha még egyszer megnyomja a villogó padot, vagy a [HOLD] gombot, a folyamatosan megszólaló hang leáll.**

Kettő vagy több minta kitértása

1. **Nyomj ameg a [HOLD] gombot, hogy a pad világítson.**
2. **Nyomjon le egy padot.**
Az a minta, amelynek padja villog, folyamatosan szól. Ha ebben az állapotban lenyomunk egy másik padot, akkor a hozzá tartozó minta ugyanígy folyamatosan fog szólni.
3. **A hang alhallgat, ha megnyomunk egy villogó padot. A [HOLD] megnyomásával az összes padhoz rendelt minta elhallgat.**

A Hold funkció a következő esetekben nem fog szólni:

- Ha az RPS be van kapcsolva (172. o.)
- Ha a Multi Velocity paraméter (137. o.) be van kapcsolva
- Ha a Tone Env Mode paraméter (68. o.) „NO-SUS”-ra van állítva.
- Ha a One Shot Mode paraméter (68. o.) be van kapcsolva.

A Roll funkció használata hangok megszólaltatására

A Roll funkcióval bejátszhatunk egy „pörgetést” (rövid intervallumonként ismétlődő hangok) egy pad lenyomva tartásának idejéig.

1. **Tartsa lenyomva a [ROLL] gombot, és nyomjon le egy padot.**

- *Ha csak a [ROLL] gombot nyomja meg, akkor mind a 16 padon egy pörgetés fog megszólalni.*
- *Csak a [ROLL] gomb megnyomásával a Roll funkció bekapcsolásra kerül mind a 16 padra.*



Ebben az állapotban a pörgetés egészen addig szól, amíg lenyomva tartjuk a padot.

2. **Vegye le kezét a padról, és a hang elhallgat.**

- *A pörgetés felbontását a Roll Resolution paraméterrel (136. o.) állíthatjuk, amelyet a [PAD SETTING] gomb lenyomva tartásával jeleníthetünk meg.*

...oll funkció a következő esetekben nem működik:

- Ha olyan beállítást végzett el, hogy egy Pattern szólaljon meg egy pad megnyomásakor.
- Ha az RPS be van kapcsolva
- Ez nem használható képek váltására a V-Linken keresztül

A CLIPBOARD használata a Pad beállítások másolására

A „Clipboard” (azaz a kapcsolótábla) átmenetileg tárolja a pad velocity és hangjegy szám beállításokat. Így könnyedén átmásolhatjuk az egyik pad beállításait egy másik padra, vagy akár kicserélhetjük két pad beállításait.

- A Clipboard akkor érhető el, ha a Pad Set paraméter „USER”-ra van állítva.

Egy Pad beállítás másolása

1. **Tartsa lenyomva a másolni kívánt Padot, és nyomja meg a [CLIPBOARD] gombot.**

A beállítások (velocity és hangjegy szám) átmásolódnak a Clipboard-ra, és a [CLIPBOARD] gomb világít.

2. **Tartsa lenyomva a [CLIPBOARD] gombot és nyomja le a másolási cél Padot.**

Kettő vagy több Pad beállítás másolása

1. **Tartsa lenyomva a másolni kívánt Padokat, és nyomja meg a [CLIPBOARD] gombot.**

A beállítások (velocity és hangjegy szám) átmásolódnak a Clipboard-ra, és a [CLIPBOARD] gomb világít.

2. **Ismételje meg többször az egyes lépést.**

Összesen 16 beállítás másolható a Clipboard-ra.

- **Ha egynél több beállítást másoltunk a Clipboard-ra, a [CLIPBOARD] gomb megnyomásakor a legutoljára bemásolt hang szólaltatható meg.**
- 3. **Tartsa lenyomva a [CLIPBOARD] gombot és nyomjon le egy másolási cél Padot.**

A másolás egymás után történik, a legutoljára lenyomott padtól kezdődően.

A [CLIPBOARD] megnyomásával mindig meghallgathatja a következő tartalmat.

(Példa)

Pad [1] + [CLIPBOARD] → az [1]-es pad beállításait másolja

Pad [2] + [CLIPBOARD] → a [2]-es pad beállításait másolja

A beállítások másolása a következőképpen zajlik:

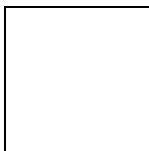
[CLIPBOARD] + Pad [12] → a [2]-es pad beállításait másolja a [12]-es padra

[CLIPBOARD] + Pad [11] → az [1]-es pad beállításait másolja a [11]-es padra

Ha minden másolás befejeződött, a Clipboard kiürül, és a [CLIPBOARD] gomb indikátora kialszik.

A Pad beállítások állítása (PAD SETTING)

1. **Nyomja meg a [PAD SETTING] gombot.**



2. **A ▲ vagy ▼ gombokkal léptesse a kurzort a paraméterre.**

3. **A VALUE kerék forgatásával, vagy az [INC] / [DEC] gombokkal végezze el a pad beállítást.**

- **Pad Part**

Itt választjuk ki a pad partként használni kívánt Partot. Ennek meghatározása után a „PAD” szó jelenik meg a Performance Layer és Mixer képernyőn a Part száma alatt és fölött. Ezt a paramétert Performance módban állíthatjuk.

Érték: 1-16

- **Patch/Rhythm Set Type**

Meghatározza, hogy Patch, vagy ritmus szett kerül hozzárendelésre a Pad parthoz.

Érték: Patch, Rhythm

- **Patch/Rhythm Set Group**

A Patch vagy ritmus szett csoportját határozza meg.

Érték: PR-A – E (Fantom-Sbb; F), USER, CARD, (EXP A-D), GM

- **Patch/Rhythm Set Number**

A Patch vagy ritmus szett számát határozza meg.

- **Pad Sens (Pad érzékenység)**

A Pad ütés érzékenységét állítja.

Érték:

Light: Finom érzékenységet állít a padoknak. Még a finom megütés mellett is hangos hangokat kapunk, a Medium beállításhoz viszonyítva.

Medium: Egy standard megütés érzékenységet állít be a padokra. Ez biztosítja a normál játékérzetet.

Heavy: Keményebb megütés érzékenységet eredményez. Mivel, hangos hangok csak a padok erőteljes megütésével szólnak meg, ezért egy keményebb megütés érzetét kapunk.

- **Aftertouch Sens (Aftertouch érzékenység)**

Az Aftertouch érzékenységét határozza meg. Nagyobb érték beállításakor könnyebben alkalmazható az Aftertouch. Normál esetben hagyja ezt a „100” értéken.

Érték: 0-100

- **Roll Resolution**

A hangok közti szünetet állíthatjuk vele, ami a padokról megszólaltatott pörgetésekkor kerül alkalmazásra.

Érték:

- **Pad Set**

A Pad szettet határozza meg.

Érték:

User:

Meghatározhatjuk mind a 16 pad velocity és hangjegy szám értékét. Patch módban egy ilyen beállítás Rendszer paraméterként tárolható. Performance módban viszont ezek a beállítások önállóan eltárolhatók minden egyes Performance-ben, performance paraméterekként.

Note:

Tizenhat hang, a basszus hang hangjegy számától kezdődően, automatikusan hozzárendelésre kerül a padokhoz.

Rhythm:

Egy ritmus szett megszólaltatásához legalkalmasabb kiosztásban kerülnek hozzárendelésre hangjegy számok a padokhoz.

- **Pad Bass Note**

A legalacsonyabb hangot határozza meg, ha a Pad Set a „Note” értékre van állítva.

Érték: C-1 – G9

- **Pad Note**

A pad hangjegy számát határozza meg, ha a Pad Set „User” értéken áll.

Érték: C-1 – G9

- **Pad Velocity**

A Pad Set „User” beállítása esetén ez határozza meg a megütött padok hangjának hangerejét.

Ha ezt REAL értékre állítjuk, akkor a pad megütés erősségével változtathatjuk a dinamikát.

Érték: REAL, 1-127

- **Pad Common Velo (Közös Pad velocity)**

A Pad megütésekor keletkező hang hangerejét határozza meg. A „EAL” érték választásakor a megütés erősségével változtathatjuk a hangerőt. Ez a beállítás közös mind a 16 padra.

- *Ha több velocity-t határozott meg (170. o.), az a beállítás kerül használatra.*

Tartomány: REAL, 1-127

4. **Ha meg akarja tartani a beállításokat, nyomja meg a [8 (System Write)] gombot.**

5. **A beállítások elvégzése után nyomja meg az [EXIT]-et.**

Multi-Velocity

Használhatja a 16 padot egyetlen hang tizenhat hangerő szinten történő megszólaltatására is. Ugyanaz a hang szólaltatható meg mind a 16 padról. Ez a funkció akkor hasznos, ha nem tudjuk bevinni a kívánt velocity-t.

1. **A Pad Setting képernyőn nyomja meg a [7 (Multi Velo)] gombot.**

A Multi Velocity Setup ablak jelenik meg.



2. **A VALUE kerék forgatásával, vagy az [INC] / [DEC] gombokkal adja meg a hangjegy számot.**

3. **Nyomja meg a [8 (Select)] gombot.**

Az ablak bezárul a [7 (Multi Velo)] kipipálásra kerül. Ha ki akarja kapcsolni, nyomja meg újra a [7 (Multi Velo)] gombot.

Pattern hozzárendelése egy Padhoz (RPS funkció)

A Fantom-S lehetővé teszi egy korábban felvett frázis Pattern-ként történő hozzárendelését egy Padhoz, és a pad megnyomásával történő megszólaltatását. Részletesen lásd, „**Effetek hozzáadása**” (175. o.).

A Padok használata ritmusok megszólaltatására

A Fantom-S lehetővé teszi a Ritmus Pattern-ek és/vagy ritmus hangok padokhoz rendelését. Részletesen lásd, „**Ritmusok megszólaltatása**” (112. o.).

A Pad beállítások minden egyes performance-be kerülnek lementésre (136. o.).

Dal lejátszása

Ebben a fejezetben azt magyarázzuk, hogyan használhatjuk a Fantom-S szekvenszerét egy dal lejátszására.

Dal lejátszásakor javasoljuk a hanggenerátor **Performance módban** történő használatát (76. o.). Performance módban 16 különböző hang szálaltatható meg a 16 parton, ideálissá téve ezt a módot a több hangszerből álló hangszerelésű dalok lejátszására (pl. dob, basszus, zongora, gitár, stb.).

Mire ügyeljünk memória kártya használatakor

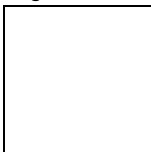
Memória kártya behelyezésekor, vagy eltávolításakor mindig kapcsolja ki a Fantom-S-t.

Dal azonnali lejátszása (Quick Play)

A Fantom-S képes azonnal lejátszani egy dalt a User memóriából, vagy a memória kártyáról, anélkül, hogy előtte betöltené azt a belső memóriába. Ez a funkció a **Quick Play (Gyors lejátszás)**.

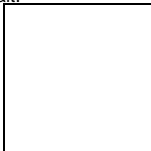
A Quick Play MRC Pro dalokra (kiterjesztés: .SVQ), és Standard MIDI fájlokra (kiterjesztés: .MID) használható.

1. **Nyomja meg a [SEQUENCER] gombot.**
A Song Play képernyő megjelenik.
2. **A [CURSOR] gombokkal léptesse a kurzort a „Song” mezőre.**



3. **A VALUE kerék forgatásával, vagy az [INC] / [DEC] gombokkal válassza ki a lejátszani kívánt dalt.**

Az [1 (Song List)] gomb megnyomásával lépjen a Song List képernyőre, és válasszon a listáról egy dalt.



- **[1 (User)]:** Dalok a User memóriában.
- **[2 (Card)]:** Dalok a memória kártyán.

- **A User/Card beállítás a dal neve alatt van feltüntetve a Song Play képernyőn.**
- **[3 (View Svq)]:** Mutassa az SVQ fájlokat.
- **[4 (View Smf)]:** Mutassa az SMF fájlokat.
- **[5 (View Mrc)]:** Mutassa az MRC formátumú dal fájlokat, amelyet például az MC-50-en lehetett létrehozni.

4. **Ha kiválasztotta a dalt, nyomja meg az [EXIT] gombot.**

5. **A [PLAY] megnyomásával kezdje meg a lejátszást.**

A dal végére érve a lejátszás automatikusan leáll. Ha a dal közben szeretné leállítani a lejátszást, nyomja meg a [STOP] gombot.

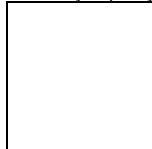
Ha megszakítottuk a dal lejátszását, egy „+” jel jelenhet meg az ütemszám jobb oldalán. Ez jelzi, hogy a dalt egy ütem közepén állítottuk le.

Nem fog megszólalni, ha a dalban használt Patch-ekhez nem töltöttük be a mintákat. Először mindig be kell tölteni a szükséges mintákat (170. o.).

Dalok egymást követő lejátszása (Chain Play)

A **Chain Play** lehetővé teszi a User memóriában, vagy memória kártyán található dalok megadott sorrendben történő, egymást követő lejátszását.

1. **A [MENU] gomb megnyomásával lépjen a Menu ablakra.**
2. **A ▲ ▼ kurzorral válassza a „Chain Play” mezőt, majd nyomja meg az [ENTER]-t.**
A Chain Play képernyő megjelenik.



3. **Ha a User memóriából akar választani nyomja meg az [1 (User)] gombot, ha pedig a memória kártyáról, akkor a [2 (Card)] gombot.**

A USER és a CARD dalok nem kombinálhatók.

A [SHIFT] lenyomva tartása közben a ▲ vagy ▼ gombok megnyomásával a dal lista elejére, vagy végére ugorhat.

Ha ismételve szeretné végrehajtani a Lánc Lejátszást, a [7 (Repeat All)] megnyomásával helyezzen el egy pipát. Ha a [6 (Auto Step)] megnyomásával elhelyez egy pipát, a lejátszás leáll, és automatikusan a következő dal kerül lejátszásra.

4. A [PLAY] megnyomásával indíthatja a Lánc Lejátszást.

Az 1. lépésnél megadott daltól indul a lejátszás. Ha közben le szeretné állítani a lejátszást, nyomja meg a [STOP] gombot.

Ha a lánc közepéről kezdené a lejátszást, a ▲ vagy ▼ gombokkal lépjen a kívánt lépéshez, és nyomja meg a [PLAY]-t.

5. A Chain Play befejeztével nyomja meg a [STOP] gombot.

A Chain Play nem indítható, vagy állítható le külső MIDI készülékről küldött Start vagy Stop üzenettel. Továbbá nem fogadható MIDI Continue, Song Position Pointer, Song Select, vagy Clock üzenet sem.

Különbéle lejátszási módszerek

Előre és vissza pörgetés lejátszás közben

Előre és hátra pörgetés, ugrás megoldható lejátszás közben, valamint leállított állapotban egyaránt. A következő műveleteket használja az egyes folyamatok végrehajtására:

Gyors előre tekerés: [FWD] gomb
Folyamatos előre tekerés: [FWD] lenyomva tartása
Gyors előre tekerés: [FWD], majd [BWD] gomb
Vissza tekerés: [BWD] gomb
Folyamatos vissza tekerés: [BWD] lenyomva tartása
Gyors visszatekerés: [BWD] majd [FWD] gomb
Az előző hely pozícióra lépés:

[SHIFT] lenyomvatart→[BWD]

A következő hely pozícióra lépés:

[SHIFT] lenyomvatart→[FWD]

A dal elejére ugrás: [RESET] gomb

- A Quick Play közben bizonyos idő szükséges az előre és visszatekeréshez, vagy az ugráshoz.
- A dal lejátszása megszakad, ha a dal elejére, vagy végére ugrunk dal lejátszása közben.

Javított lejátszás a dal közepétől (MIDI Update)

Amikor a dalt a közepétől játszuk le, például előre, vagy visszapörgetés után, nem mindig kerül kiválasztásra a helyes Patch, vagy előfordulhat, hogy rossz lesz a hangmagasság. Ennek oka, hogy a kihagyott részen található MIDI üzenetek nem továbbítottak a hanggenerátorra. Ilyen esetekben használhatja a **MIDI Update** funkciót. A **MIDI Update** végrehajtásakor, a dal elejétől a dal mostani indítási pontjáig érvényes MIDI üzenetek (kivéve a Note üzeneteket) továbbításra kerülnek a hanggenerátorra, biztosítva ezzel, hogy a hanggenerátor most már megfelelő állapotban van a helyes lejátszáshoz.

1. Győződjön meg róla, hogy leállította a dal lejátszását.

A MIDI Update dal lejátszása közben nem hajtható végre.

2. A [SHIFT] lenyomva tartása közben nyomja meg a [PLAY] gombot.

A a processzálas ideje alatt a kijelzőn a „MIDI Update...” üzenet jelenik meg, majd a művelet végét a „Completed!” üzenet jelzi.

Egy adott hangszer lejátszásának némítása

Ha némítani karaja egy adott hangszer hangját lejátszás közben, akkor némítsa (mute) az adott hangszerre vonatkozó szekvenszer adatokat tartalmazó frázis sávot.

Lásd, „Egy sáv lejátszásának némítása (Mute)” (150. o.).

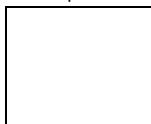
Egy dal lejátszási tempójának megváltoztatása

A dal lejátszási tempója felvételre kerül a tempó sávra, de az egész dal tempója állítható lejátszás közben. A dal aktuális lejátszási tempója a **playback tempó**.

A lejátszási tempó egy átmeneti beállítás. Ha egy másik dalra váltunk át, vagy kikapcsoljuk a hangszert, akkor elveszik. Ha azt szeretné, hogy a dal mindig ezen a tempón kerüljön lejátszásra, akkor újra el kell mentenie a dalt (168. o.).

1. Nyomja meg a [TEMPO] gombot.

A Tempó ablak megjelenik.



2. A VALUE kerék forgatásával, vagy az [INC] / [DEC] gombokkal állítsa a lejátszási tempót.
 - A [7 (Click)] gomb megnyomásával egy pipát helyezhet el, és egy metronóm hang szólal meg az adott tempóban. A gomb minden egyes megnyomására ez ki/be kapcsolható.
 - A [8 (Tap)] gomb nyomogatásának ritmusával is beállíthatja a tempót (Tap Tempó). Nyomja le háromszor-négyszer a gombot a kívánt tempó negyedei szerint.
3. A beállítások elvégzésével nyomja meg a [8 (Close)] gombot.

A lejátszási tempó változtatása egy vezérlő potméterrel

Mivel a tempó vezérlés hozzá van rendelve a Fantom-S egyik valószínűs vezérlő potméteréhez, így a dal lejátszási tempója könnyedén változtatható.



1. Nyomja meg a REALTIME CONTROL gombot, hogy az ARP/RHY indikátor világítson.
2. Játssza le a dalt, és forgassa a jelzett potmétert.

A tempó vezérlés funkciót még a következő vezérlőkhöz rendelhetjük hozzá: Részletesen lásd, az egyes vezérlőket tárgyaló oldalakon.

- D Beam vezérlő (98. o.)

Dal lejátszása egy fix tempóban (A Tempo Track némitása)

Ha a dal lejátszása közben tempóváltás van, ennek oka, a Tempo sávra felvett Tempo Change üzenetekben rejlik. Ha ki szeretné küszöbölni ezeket a tempóváltásokat, és fix tempón szeretné lejátszani a dalt, akkor némita a Tempo sávot.

Részletesen lásd, „Egy sáv lejátszásának némitása (Mute)” (150. o.).

Egy S-MRC formátumú dal lejátszása

A Fantom-S képes lejátszani MC-50-en készített S-MRC formátumú dalokat, valamint MRC Pro dalokat és Standard MIDI fájlokat egyaránt. Azonban az S-MRC dalok nem játszhatók le a Quick Play segítségével. Először ezeket be kell tölteni a belső memóriába és át kell konvertálni őket MRC Pro dallá lejátszás előtt.

Részletesen lásd, „Dal betöltése (Load)” (170. o.).

Egy dal ismételt lejátszása (Loop Play)

Használja a Loop funkciót, ha ismételve akar lejátszani egy egész dalt, vagy csak egy dal részletet.

1. Nyomja meg a [SEQUENCER] gombot.
2. Nyomja meg a [4 (Loop)] gombot.
A Loop ablak megjelenik.
3. A [7 (Loop)] megnyomásával helyezzen el egy pipát.
A Loop kapcsoló bekapcsolásra kerül. Most ismételt lejátszást kapunk, a Loop ablakban beállított régió és ismétlések száma szerint. A Loop kapcsoló kikapcsolásához nyomja meg ismét a [7 (Loop)] gombot.

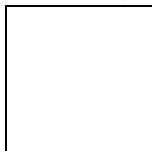
... Loop ablak beállításainak elvégzéséhez szükséges részleteket lásd, „A dal ismétlésre szánt részének kijelölése (Loop Points)” (151. o.).

4. A beállítások elvégzésével nyomja meg a [8 (Close)] gombot, a Loop ablak bezárásához.

A D Beam használata a dal lejátszásának indítására/leállítására

A dal lejátszását indíthatja/leállíthatja keze elhúzásával a D Beam vezérlő fölött.

1. Válassza ki a lejátszani kívánt dalt (138. o.).
2. A [JUMP] lenyomva tartása közben nyomja meg a D BEAM [ASSIGNABLE] gombot.
A D Beam Assignable képernyő megjelenik.



3. A [CURSOR] gombokkal léptesse a kurzort a „Type” mezőre.
4. A VALUE kerék forgatásával, vagy az [INC] / [DEC] gombokkal állítsa ezt „START/STOP”-ra.
5. A D BEAM [ASSIGNABLE] gomb megnyomásával kapcsolja be a D Beam vezérlőt.
6. Kezének a D Beam fölött történő elhúzásával elindíthatja a dal lejátszását. Az ismételt elhúzással a lejátszás leáll.

A dal lejátszása indítható és leállítható a PEDAL CONTROL aljzathoz (189. o.) csatlakoztatott pedál segítségével is.

Dalok felvétele

Ebben a fejezetben magyarázzuk a Fantom-S szekvenszerének használatát dalok felvételére.

Általában dalok felvételekor és lejátszásakor mindig **Performance módba** állítsuk a hanggenerátort. Ennek oka az, hogy ebben a módban csak a meghatározott MIDI csatorna hangja hallható felvételkor, a Fantom-S billentyűzetén játszva, és lejátszásakor is. A partokon egymástól függetlenül 16 különböző hang szólaltatható meg. Így a Performance mód alkalmas olyan dalok felvételére, lejátszására, amelyek több hangszerekből álló hangszerelést tartalmaznak.

Két felvételi módszer

A következő két módszer valamelyikét használhatjuk felvételkor: **Valósídős felvétel** vagy **Lépésenkénti felvétel**. Válassza az adott szituációnak legmegfelelőbb módszert.

Valósídős felvétel (142. o.)

A Valósídős felvétel (Realtime Recording) az a felvételi módszer, amikor a billentyűzetten történő játékunk és a vezérlő alkalmazások valósídoban, azaz a játékunknak megfelelően történik.

Lépésenkénti felvétel (146. o.)

A Lépésenkénti felvétel (Step Recording) esetén a hangokat akár egyenként is felvehetjük. Ez lekinkább dobok és basszus precíz, pontos felvételére használható. A hangok mellett, Pattern-ek összerakásával is létrehozhatunk dalt.

Mielőtt új dalt venne fel

A felvételi művelet áttekintése

1. Válasszon egy hangot
2. Törölje a belső memóriát.
3. Határozza meg a dal ütemmutatóját (141. o.).
4. Használja a Valósídős (142. o.), vagy a Lépésenkénti (146. o.) felvételt.
5. A Sáv szerkesztés (151. o.), vagy Mikro szerkesztés (162. o.) segítségével szerkessze a dalt.
6. Mentse a dalt a User memóriába, vagy a memória kártyára (168. o.).

Válassza ki a felvételhez használni kívánt hangot

A dal felvétele előtt, válassza ki a felvétel során használni kívánt hangot. Válassza ki az adott szituációnak megfelelő felvételi módszert.

Performance

Válasszon egy Performance-t, ha több hangszert tartalmazó, zenekar jellegű performance-t szeretne rögzíteni. Dal felvételekor minden esetben javasoljuk a Performance mód választását.

Patch/Ritmus szett

Válasszon egy patch-et vagy ritmus szettet, ha egyetlen patch-et vagy ritmus szettet szeretne használni a felvétel során.

Dal / Pattern törlése a belső memóriából (Song Clear)

Dal felvételekor a szekvenszer adatok átmenetileg a belső memóriába kerülnek felvételre. Ha új dalt kíván felvenni, akkor először törölnie kell a meglévő szekvenszer adatokat a belső memóriából.

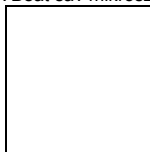
Ha a belső memória egy fontos dalt tartalmaz, amit meg akar tartani, akkor azt először mentse el a User memóriában, vagy memória kártyára (168. o.).

1. A [SEQUENCER] gomb megnyomásával lépjen a Song Play képernyőre.
2. Nyomja meg a [3 (Song Clear)] gombot.
A Song Clear ablak megjelenik.
3. A művelet végrehajtásához nyomja meg a [8 (Exec)] gombot.
A művelet befejeztével a kijelzőn rövid ideig megjelenik a „Completed!” (Kész) üzenet.
A kilépéshez nyomja meg a [7 (Cancel)]-t.

Az ütemmutató meghatározása

Új dal felvétele előtt, határozza meg az ütemmutatót. A Dal Inicializálás végrehajtásakor, vagy bekapcsoláskor automatikusan a 4/4-es ütemmutató kerül meghatározásra így ezt a beállítást csak akkor kell elvégeznie, ha más ütemmutatóban kívánja felvenni a dalt.

1. A [SEQUENCER] gomb megnyomásával lépjen a Song Play képernyőre.
2. Nyomja meg az [EDIT] gombot.
A mikroszkóp képernyő megjelenik.
3. A [7 (Track Select)] megnyomásával válassza a „BEAT” (ütem sáv) címkét, és nyomja meg a [8 (close)] gombot.
A Beat sáv mikroszkóp képernyője jelenik meg.



4. Lépjen a kurzorral a „Beat Change” mezőre és adja meg az ütemmutatót.

Ha a dal közepén szeretné megváltoztatni az ütemmutatót, lásd, „z ütemmutató megváltoztatása a dal közepén” (167. o.).

Ha egy frázis sávra vesz fel, lásd „Játékunk felvétele valós időben (Realtime Recording)” (142. o.).

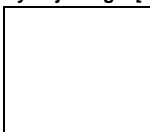
Egy Pattern ütemmutatójának meghatározása

Minden Pattern rendelkezik egy Pattern Beat beállítással, amely a Pattern ütemmutatóját kezeli. A Pattern Beat egy útmutatóként működik a Pattern lejátszásakor vagy felvételekor, és a dal ütemmutatójától (vagyis a Beat sávra felvett ütemmutatótól) függetlenül kezeli a hangszer.

A Pattern Beat általában 4/4-en áll, de ha egy dal ütemmutatója ettől eltérő, akkor megváltoztathatjuk a beállítást.

Csak egy Pattern Beat határozható meg minden egyes Pattern elején. Ez azt jelenti, hogy a Pattern közepén nem változtathatjuk meg az ütemmutatót. Továbbá, nem lehet a Pattern Beat-et törölni, elmozdítani, vagy másolni sem.

1. A [SEQUENCER] gomb megnyomásával lépjen a Song Play képernyőre.
2. Nyomja meg a [2 (Ptn)] gombot.
A Pattern Play képernyő megjelenik.
3. A VALUE kerék forgatásával, vagy az [INC] / [DEC] gombokkal válasszon egy Patternt.
4. Nyomja meg a [6 (Ptn Beat)] gombot.



5. Létesse a kurzort és állítsa be az ütemmutatót.

Játékunk felvétele valós időben (Realtime Recording)

A Valósidős Felvétel egy olyan felvételi módszer, amely előben rögzít, azaz, amit játszunk a billentyűzeten, és ahogy használjuk játék közben a vezérlőket (pedál, D Beam, stb.) az úgy, ahogy van, felvételekre kerül. Ezt akkor használja, ha saját játéka kis finomságait kívánja rögzíteni.

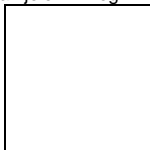
A Valósidős Felvétel alaplételei

1. Győződjön meg róla, hogy a felvételi előkészületek a „Mielőtt új dalt venne fel” (141. o.) címszó alatt leírtak szerint megtörténtek.

Ha egy meglévő dalba szeretne felvenni, töltsse be a kívánt dalt a belső memóriába (149. o.). Ezután az [FWD] [BWD] gombokkal lépjen arra az ütemre, ahol a felvételt kezdeni szeretné. A felvételi kezdő ütemet az „M=” mező mutatja a PLAY képernyő felső részén.

2. Nyomja meg a [REC] gombot.

A [REC] indikátor villog, és a Felvételi Készlet ablak jelenik meg.



Ebben az ablak különféle valósidős felvételre vonatkozó paramétereket állíthatunk be.

Ha Patternt akar felvenni, lépjen a Pattern Play képernyőre ([SEQUENCER]→[2 (Ptn)] (151. o.)), majd nyomja meg a [REC] gombot.

3. Alap beállításként határozza meg a három alábbi paramétert. A [CURSOR] gombokkal lépjen az egyes paraméterekre, és a VALUE kerék forgatásával, vagy az [INC] / [DEC] gombokkal állítsa be azok értékét.

- **Rec Track**

Határozza meg a frázis sávot vagy patternt, amelyre fel szeretne venni. A Song Play képernyőn a „TRK” jelenik meg, ha megnyomja az [1 (Song List)] gombot, és a „PTN” jelenik meg, ha a [2 (PTN)] gombot nyomja meg.

Ha ez „AUTO”-ra van állítva, akkor automatikusan a billentyűzetre aktuálisan kiválasztott Part számával azonos számú frázis sáv kerül kiválasztásra.

Érték: AUTO, TRK1-TRK16, PTN001-PTN100 (ha Patternre veszünk fel)

- **Rec Mode (Felvételi mód)**

Válassza ki hogyan történjen a felvétel.

Érték:

MIX: Mix felvétel történik. Általában ezzel a módszerrel veszünk fel. Ha egy performance már felvételre került a felvételi célsávra, akkor az újonnan felvett dolgok hozzáadásra kerülnek a már meglévőkhöz, anélkül, hogy ez utóbbiak törölődnének. Ezt együtt használva a Loop felvétellel, ismételve vehetünk fel egy adott részre, anélkül, hogy az előző felvételeket letörölnénk. Például ez egy remek módja a dobfelvételnek, ahol először feljátszuk a lábdobot, majd a pergőt, majd a cineket, stb.

REPLACE: A helyettesítő felvétel kerül végrehajtásra. Ha a felvételi célsáv már tartalmaz felvett adatokat, akkor az új felvétel kitörli azokat. Ezt akkor használja, ha egy rosszul sikerült felvétel szeretne újra venni.

- **Count In**

Ezzel választhatja ki, hogyan kezdődjön a felvétel.

Érték:

OFF: A felvétel a [PLAY] megnyomásával azonnal indul.

1 MEAS: A [PLAY] megnyomásakor egy 1 ütemes beszámolás kezdődik, és csak ezután indul a felvétel.

2 MEAS: A [PLAY] megnyomásakor egy 2 ütemes beszámolás kezdődik, és csak ezután indul a felvétel.

WAIT NOTE: A [PLAY] gomb megnyomása helyett a billentyűzet, vagy egy pad leütésével, vagy a HOLD pedál lenyomásával is indíthatja a felvételt.

4. Ha befejezte a beállítások elvégzését a Felvételi Készenlét ablakban, nyomja meg a [PLAY] vagy a [8 (Start)] gombot.

A Recording Standby ablak bezárul és a [REC] indikátor villogásról világításra vált át, a felvétel megkezdődik. A felvétel megkezdésekor a Realtime Recording ablak jelenik meg.



Ebben az ablakban a következő műveletek végezhetők el.

- A punch In/Out pontok meghatározása (144. o.)
 - Realtime Erase (Erase, 145. o.)
 - Rehearsal funkció (Rehearsal, 145. o.)
- Ezeknek a beállításoknak a részleteiről lásd a megfelelő oldalakat. A Realtime Recording ablak bezárásához nyomja meg a [8 (Close)] gombot, vagy a [PLAY]-t. Az ismételt kinyitáshoz nyomja meg a [PLAY]-t.

5. Ha befejezte a felvételt, nyomja meg a [STOP] gombot.

A [REC] indikátor kialszik.

Ha nem elégedett a valósíidős felvétellel, a [MENU] gomb megnyomásával a legördülő Menu ablakban válassza az „Undo Realtime Recording” parancsot, így visszaállíthatja a valósíidős felvétel előtti állapotot (Undo/Redo).

Az Undo végrehajtása után, a Redo művelettel visszaállíthatja az előző állapotot. Az Undo végrehajtása után a fenti művelet sor megismétlésével hajthatja végre a Redo műveletet.

Tempóváltások felvétele egy dalban (Tempo Recording)

Ha azt szeretné, hogy a dal közben változzon a tempó, akkor vegye fel a kívánt tempóváltásokat a Tempo sávra. Ha már vannak felvett tempóváltások a tempó sávon, akkor azok felülírásra kerülnek. Az alaplóműveleteknél leírt (142. o.) paraméterek mellett még a következőket használhatja.

Tempo Rec Sw (Tempó felvétel kapcsoló)

Meghatározza, hogy a tempóváltások felvételre kerüljenek-e (ON) vagy sem (OFF).

Érték: OFF, ON

A valósíidős vezérlő potméterrel könnyedén változtathatja a tempót (140. o.).

Loop felvétel és Punch-In felvétel

Ismételve is felvehet egy adott részre (Loop felvétel), vagy újraveheti csak a kijelölt részt (Punch In felvétel). Az alaplóműveleteknél leírt (142. o.) paraméterek mellett még a következőket használhatja.

Loop/Punch

Meghatározza hogyan kerül végrehajtásra a Loop és a Punch In felvétel.

Érték

OFF: A Loop vagy Punch In felvétel nem hajtható végre.

LOOP (POINT): Ismételt felvételhez jutunk a Loop pont beállításoknak megfelelően.

LOOP (1 MEAS): A felvétel kezdőütemén kezdődő egy ütem kerül ismételt felvételre.

LOOP (2 MEAS): A felvétel kezdőütemén kezdődő két ütem kerül ismételt felvételre.

LOOP (4 MEAS): A felvétel kezdőütemén kezdődő négy ütem kerül ismételt felvételre.

LOOP (8 MEAS): A felvétel kezdőütemén kezdődő nyolc ütem kerül ismételt felvételre.

LOOP (16 MEAS): A felvétel kezdőütemén kezdődő 16 ütem kerül ismételt felvételre.

LOOP SONG ALL: Az egész dal, az elejétől a végéig ismételt felvételre kerül.

AUTO PUNCH: Auto Punch felvétel kerül végrehajtásra. Előre meg kell határozni a felvétel területét (a be és kikötés helyét). Ez akkor hasznos, ha egy hibás részt akarunk újravenni. A Punch-In (bekötés) pont elérésekor a lejátszás felvételre vált.

MANUAL PUNCH: Manuális Punch felvétel kerül végrehajtásra. A felvétel a pedállal, vagy gombbal meghatározott területre történik (az ott lévő adatok felülírásával). Ez akkor hasznos, ha egynél több hibás részt akarunk újra venni. A felvétel elindításakor a dal lejátszásra kerül. A pedál vagy a gomb lenyomásakor a lejátszás felvételre vált, és a pedál vagy a gomb újboli lenyomásakor a felvétel ismét lejátszásra vált át. A pedál vagy a gomb lenyomásával válthatunk a felvétel és lejátszás között.

Start Point (kezdőpont)

Ezzel határozhatjuk meg a Loop felvétel, vagy az Auto Punch In felvétel kezdőpontját (ütem, negyed). A Clock (óra) meghatározása nem lehetséges.

End Point (végpont)

Ezzel határozhatjuk meg a Loop felvétel, vagy az Auto Punch In felvétel kezdőpontját (ütem, negyed). A Clock (óra) meghatározása nem lehetséges.

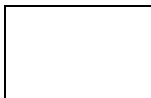
Az Auto Punch In felvétel használata

1. A Felvételi Készenlét ablakban állítsa a Loop/Punch paramétert „AUTO PUNCH”-ra.
2. Állítsa be a kívánt Start és End Point értékeket.
3. Lépjen egy a megadott kezdőpontot megelőző ütemre, és nyomja meg a [PLAY] gombot.
A dal lejátszása megkezdődik. A felvétel a Start Point helyén indul el. Ismét lejátszásra vált a hangszer az End Point helyén.
4. A lejátszás leállításához nyomja meg a [STOP] gombot.

A Manuális Punch In felvétel használata

Ha egy a PEDAL CONTROL aljzathoz csatlakoztatott pedált akar használni a felvételi rész meghatározására, akkor először állítsa a Pedal 1 vagy 2 paramétert a „PUNCH I/O” értékre (189. o.).

1. A Felvételi Készenlét ablakban állítsa a Loop/Punch paramétert „MANUAL PUNCH”-ra.
2. Nyomja meg a [PLAY] gombot.
A dal lejátszása megkezdődik, és a Valósíds Felvétel ablak jelenik meg.



3. Azon a ponton, ahol kezdeni szeretné a felvételt, nyomja meg az [5 (Punch In)] gombot, vagy lépjen a pedálra.

A lejátszás ekkor felvételre vált.

4. Azon a ponton, ahol le szeretné állítani a felvételt, nyomja meg az [5 (PUNCH OUT)] gombot, vagy lépjen a pedálra.

Ezzel visszalépünk lejátszás módba.

5. A leállításához nyomja meg a [STOP] gombot.

Játékunk pontosítása felvétel közben (Recording Quantize)

A **Kvantálás (Quantize)** funkció automatikusan pontostíje billentyűzeten, vagy a padokon történő játékunk tempóbeli pontatlanságait, azzal, hogy a hangokat a pontos mérőkhöz húzza. Valósíds felvétel közben már felvételkor kvantálhatunk.

A 142. oldal alap beállításain túl a következő felvételi paramétereket állítsa még.

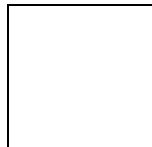
Input Quantize

Ezzel határozhatja meg, hogy kvantálni szeretne-e felvétel közben.

Érték

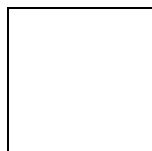
OFF: Nem kvantálunk felvétel közben.

GRID: Grid kvantálás kerül alkalmazásra felvételkor. Ezt akkor használja, ha egészen pontos tempót szeretne, például dob vagy basszus felvételekor.



SHUFFLE:

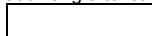
Shuffle kvantálás kerül alkalmazásra felvétel közben. Ezt akkor használja, ha a ritmikát kissé shuffle-ésre, vagy swing-ésre szeretné venni.



Grid Resolution

Ezt a Grid Kvantálás esetén használja. Hangjegy értékekben határozza meg a kvantálás intervallumát. Válassza a kvantálás területén használni kívánt legrövidebb hang értéket.

Érték:



Strength (Grid kvantálás erősség)

Ezt a Grid kvantálás esetén használja. Ez határozza meg a hangok pontosításának mértékét, azaz, hogy milyen mértékben tolnak a hangok a Grid Resolution paraméterrel beállított idő intervallumok felé. A „100%” esetén a hangok egészen pontosan a Grid felbontás szerint kerülnek pontosításra. Az érték csökkentésével a hang pontosítása kevésbé tökéletesen történik, és a „0%” esetén egyáltalán nem történik pontosítás.

Érték: 0-100

Shuffle Resolution

Amikor Shuffle kvantálást használjuk, akkor állítsuk ezt a kvantálásra használt hangjegy érték beállítására.

Érték:

Rate (Shuffle kvantálás ráta)

Ezt a Shuffle Kvantálás esetén állítsuk be. Ez azt a mértéket határozza meg, hogy a felütés mennyire kerüljön távol a Shuffle Resolution paraméternél megadott hangsúlyoktól. Az „50%-os érték esetén a felütés pontosan a két egymá mellett hangsúly közé esik. A „0%” esetén a felütés az előző hangsúlyra kerül. A „100%” érték esetén pedig a felütés a pontosan következő hangsúlyra esik.

Érték: 0-100

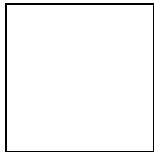
A felvételre kerülő szekvenszer adatok kiválasztása (Recording Select)

A valósíidős felvétel használatakor, az összes szekvenszer adat normál módon kerül felvételre. Ha el akarja kerülni bizonyos típusú adatok felvételét, akkor kapcsolja ki annak Recording Select kapcsolóját.

1. Lépjen a Recording Standby ablakra (142. o.).

2. Nyomja meg a [7 (Rec Select)] gombot.

A Recording Select ablak megjelenik.



3. A ▲ vagy ▼ kurzorral válassza ki a felvételre kerülő szekvenszer adatokat (MIDI üzenetek).

Note: Hang üzenetek. Ezek a MIDI üzenetek képviselik a hangokat.

PAF (Poly Aftertouch): Polifonikus aftertouch. Ezek a MIDI üzenetek alkalmazzák az Aftertouch-ot az egyes billentyűkre.

CC (Control Change): Control Change üzenetek. Ezek a MIDI üzenetek különböző effekteket alkalmaznak, mint például moduláció, vagy expression.

PC (Program Change): Program Change üzenetek. Ezek a MIDI üzenetek választják ki a hangokat.

CAF (Channel Aftertouch): Csatorna Aftertouch üzenetek. Ezek a MIDI üzenetek az egész MIDI csatormára alkalmazzák az aftertouch-ot.

Bend (Pitch Bend): Hangmagasságnyújtás üzenetek. Ezek a MIDI üzenetek változtatják a hangmagasságot.

SysEx (System Exclusive): Exkluzív rendszer üzenetek. Ezek a MIDI üzenetek a Fantom-S-re egyéni beállításokat végzik, mint például a hang paraméterek.

4. A VALUE kerékkel, vagy az [INC] [DEC] gombokkal helyezze el a pipát.

Az üzenet felvételre kerül, ha az adott üzenet ki van pipálva, és nem kerül felvételre, ha a pipát eltávolítjuk. Az [5 (All Off)] megnyomásával nem kerül felvételre szekvenszer adat. A [6 (All On)] megnyomásakor az összes szekvenszer adat felvételre kerül.

5. Az [EXIT] megnyomásával zárja be a Recording Select ablakot.

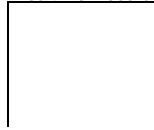
A nemkívánatos adatok törlése felvétel közben (Realtime Erase)

A Realtime Erase egy olyan funkció, amely törli a nemkívánatos adatokat valósíidős felvétel közben. Ez különösen hasznos Loop felvétel közben, mivel lehetővé teszi az adatok törlését a felvétel leállítása nélkül.

A Realtime Erase csak „MIX” felvételi módban hajtható végre.

1. Kezdje meg a valósíidős felvételt (142. o.).

A Realtime Recording ablak megjelenik.



2. Nyomja meg a [6 (Erase)] gombot.

A Realtime Erase ablak megjelenik.



3. Törölje a nemkívánatos adatokat.

Az összes adat törléséhez (kivéve a Pattern Call üzenet), nyomja meg a [8 (Erase All)] gombot. Az adatok törlésre kerülnek, egészen addig, amíg lenyomva tartja a gombot. Ha egy adott billentyű vagy pad hangjait akarja törölni, tartsa lenyomva az adott billentyűt, vagy padot. A lenyomva tartás ideje alatt a hozzá tartozó hang törlésre kerül.

Egy adott billentyűzet tartomány hangjainak törléséhez, tartsa lenyomva a tartomány legalacsonyabb és legmagasabb hangját. Az ebbe a tartományba tartozó adatok törlésre kerülnek egészen addig, amíg lenyomva tartjuk a billentyűket.

4. A Realtime Erase anlak bezárásához nyomja meg a [7 (Close)] gombot.

Visszaléphet a normál felvételi állapotba.

Hangok vagy frázisok visszahallgatása felvétel közben (Rehearsal Funkció)

A Rehearsal (próba) funkció lehetővé teszi a felvétel átmeneti felfüggesztését valósíidős felvétel közben. Ez akkor hasznos, ha meg akarjuk hallgatni a következőnek használni kívánt hangszínt, vagy ha gyakorolni szeretnénk az éppen felvételre szánt frázist.

1. Kezdje meg a valósíidős felvételt (142. o.).

A Realtime Recording ablak megjelenik.



2. Nyomja meg a [7 (Rehearsal)] gombot, vagy a [REC]-et.

A [REC] indikátor villog, jelezve, hogy próba módban vagyunk. Ekkor nem kerül felvételre, amit játszunk.

3. A felvételre visszaléphet a [7 (Rehearsal)] vagy a [REC] megnyomásával.

Adatok lépésenkénti bevétele (Step Recording)

A Step felvételi módszerrel egyenként vihatunk be hangokat és szüneteket, mintha egy kottát írnánk. A hangok bevétele mellett, ezzel a módszerrel Pattern-ek egyesítésével is létrehozhatunk dalt.



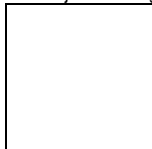
Hangok és szünetek bevétele

1. Győződjön meg róla, hogy elvégezte-e a felvételhez szükséges előkészületeket („Mielőtt felvenne egy új dalt” (141. o.)).

Ha egy meglévő dalba szeretne felvenni, töltsse be a kívánt dalt a belső memóriába (149. o.). Ezután az [FWD] [BWD] gombokkal lépjen arra az ütemre, ahol a felvételt kezdeni szeretné. A felvételi kezdő ütemet az „M” mező mutatja a PLAY képernyő felső részén.

2. Nyomja meg a [REC] gombot.

A [REC] indikátor villog, és a Felvételi Készenlét ablak jelenik meg.



3. Végezze el a Step felvétel beállítását. A [CURSOR] gombokkal lépjen a kívánt paraméterre, és a VALUE kerék forgatásával, vagy az [INC] / [DEC] gombokkal állítsa be azt.

- **Rec Track**

Ez határozza meg, hogy melyik frázis sávra, vagy Pattern-re veszünk fel. Az [1] (Song List) megnyomásakor a „TRK”, a [2] (PTN) megnyomásakor pedig a „PTN” üzenet jelenik meg.
Érték: AUTO, TRK1-TRK16, PTN001-PTN100 (ha Pattern-re vesz fel)

- **Rec Mode (Felvételi mód)**

Ezzel választható ki a felvételi módszer.

Érték:

MIX: Mix felvétel történik. Általában ezzel a módszerrel veszünk fel. Ha egy performance már felvételre került a felvételi célsávra, akkor az újonnan felvett dolgok hozzáadásra kerülnek a már meglévőkhöz, anélkül, hogy ez utóbbiak törlődjenek.

REPLACE: A helyettesítő felvétel kerül végrehajtásra. Ha a felvételi célsáv már tartalmaz felvett adatokat, akkor az új felvétel kitorlí azokat. Ezt akkor használja, ha egy rosszul sikerült felvétel szeretne újra venni.

- **Start Point**

A felvétel kezdőpontját határozza meg (ütem-negyed-clock).

4. Nyomja meg a [B (Note)] vagy [PLAY] gombot.

A [REC] indikátor világít, és a Step felvételi képernyő jelenik meg.

5. Adja meg a bevinni kívánt hangot. A funkció gombokkal ([6][7][8]) válassza ki a kívánt paramétert.

- **Note Type**

A bevinni kívánt hang hosszát határozza meg, hangjegy értékben. A hangjegy érték hossza az egyik note-on üzenettől a következő note-on üzenetig tartó hosszt jelzi.

Érték:

- **Gate Time**

A Gate Time Note Type-hoz viszonyított arányát határozza meg. A Gate Time a note-on (hang leütése) és a note-off (hang felengedése) közti idő. Kisebb érték megadásával Staccato módon szólnak meg a hangok, nagyobb érték esetén pedig Tenuto módon. Általában állítsa ezt olyan „80%”-ra.
Érték: 1-100%

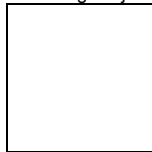
- **Input Velo**

A hangok megszólalásának erősségét állítja. Ha azt szeretné, hogy ez a billentyűk tényleges lenyomás erősségének megfelelően alakuljon, válassza a „REAL” értéket. Egyéb esetekben használja a p (piano)=60, mf (mezzo forte)=90, vagy f (forte)=120 beállításokat, mint általános útmutatókat.
Érték: 1-127, REAL

6. A VALUE kerék forgatásával, vagy az [INC] / [DEC] gombokkal végezze el a beállítást.

7. A ◀ vagy ▶ kurzorral lépjen a kívánt beviteli helyre és nyomjon le egy billentyűt vagy egy padot.

Egy billentyű, vagy pad lenyomásakor a beviteli pozíció a Note Type -nál megadott értékkel halad előbbre. A velocity értékek oszlop grafikaként jelennek meg a kijelzőn.



A funkció gombokkal ([1][2][3][4][5]) végrehajthatja a következő műveleteket.

- **Step Back (visszalépés)**
Az előzőleg bevitt hang semmissé tétele.
 - **Tie (kötés)**
Az előzőleg bevitt hang hosszának kiterjesztése a jelenlegi beállítással.
 - **Rest (szünet)**
Szünetet visz be. Először a Note Type paraméternél adja meg a bevinni kívánt szünet hosszát, majd nyomja meg a [3 (Rest)] gombot.
 - **Zoom In (nagyítás)**
Szűkíti a képernyőn megjelenített billentyűk számát. Akkor használja, ha bizonyos hangokat nagyobb nagyításban szeretne látni.
 - **Zoom Out (kicsinyítés)**
Növelje e képernyőn megjelenített hangok számát. Ezt akkor használja, ha meg akarja nézni melyik hangot vitte be.
- 8. A bevitel folytatásához ismételje meg a fenti lépéseket.**

Minden paraméter előző értéke kerül megjegyzésre. Ez azt jelenti, hogy ha az előző bevitt hanggal azonos beállításokat akarja használni, akkor nincs szükség a beállítások megváltoztatására. Ha egyszer beállította a Gate Time és Input Velocity paramétereket, akkor nem muszáj megváltoztatnia azokat, amit tennie kell, csupán megadni a Step Time paramétert és megadni az egyes hangok hangmagasságát.

A hang nem fog befejeződni, amíg lenyomva tartjuk a billentyűt. Ez azt jelenti, hogy módosítani tudjuk a különböző paramétereket (Step Time, Gate Ratio, Velocity).

- 9. A Step felvétel befejeztével, nyomja meg a [STOP] gombot.**
A [REC] indikátor kialszik.

Ha nem elégedett a Step felvétellel, a [MENU] gomb megnyomásával a legördülő Menu ablakban válassza az „Undo Step Recording” parancsot, így visszaállíthatja a felvétel előtti állapotot (Undo/Redo).

Az Undo végrehajtása után, a Redo művelettel visszaállíthatja az előző állapotot. Az Undo végrehajtása után a fenti művelet sor megismétlésével hajthatja végre a Redo műveletet.

Akkord bevitel

Fogjon le egy akkordot. A kurzor a következő lépésre lép át, amint felengedjük a billentyűket, vagy padokat.

A bevitteli pozíció elmozdítása

- A ► megnyomásával az aktuális Note Type értékkel előre mozdíthatja a bevitteli pozíciót.
- A ◀ megnyomásával az aktuális Note Type értékkel visszafelé mozdíthatja a bevitteli pozíciót.
- Az [FWD] megnyomásával egy ütemmel léphet előre.
- A [BWD] megnyomásával egy ütemmel léphet vissza.

A kijelző régió elmozdítása

A ▲ vagy ▼ megnyomásával felfelé és lefelé mozdíthatja a hangok kijelzett régióját.

A Hang érték hossz (Note Value Length) és a Kapu idő (Gate Time) közti összefüggés

A hangjegy hossz és a gate Time közti összefüggést az alábbi táblázat mutatja. Mivel a Fantom-S szekvenszere a 480-as TPQN (Negyedhangonkénti egység) felbontást használja, ezért egy negyed hang Gate Time az pontosan 480 Clock.

--

A Step felvételnél felvett Gate Time = az eredeti Gate Time megszorozva a Gate Ratio paraméter értékével. Például ha a Gate Ratio paraméter „80%”, egy negyed hang bevitelkor a Gate Time $480 \times 0.8 = 384$ lesz.

Pattern hozzárendelése egy frázis sávhoz

Dal létrehozhatunk előzőleg felvett Pattern-ekből is. Ez megtehető a Sdstep felvétellel, ha Pattern-eket rendelünk egy frázis sávhoz. Azonban ne feledje, hogy maguk a Pattern-ek nem kerülnek a frázis sávra. Ehelyett, Patter Call (Pattern hívó) üzenetek kerülnek elhelyezésre a frázis sávra, amelyek meghatározzák, hogy mikor melyik Pattern kerüljön lejátszásra. Ez azt jelenti, hogy ha később módosítjuk egy Pattern tartalmát, akkor az adal lejátszására is hatással lesz.

Amikor pattern-t rendelünk egy frázis sávhoz, akkor a Pattern Beat letiltásra kerül és a Pattern a frázis sáv ütemmutatóját a Beat sávot fogja használni. Ha a Pattern Beat és a Beat Track beállítása eltérő, az ütemek hossza nem fog egyezni, és a lejátszás elcsúszhat. Ha ez történik, határozz meg újra a Beat Track ütemmutatóját (141. o.).

1. **Győződjön meg róla, hogy elvégezte-e a felvételhez szükséges előkészületeket („Mielőtt felvenne egy új dalt” (141. o.)).**

Ha egy meglévő dalba szeretne felvenni, tölts be a kívánt dalt a belső memóriába (149. o.). Ezután az [FWD] [BWD] gombokkal lépjen arra az ütemre, ahol a felvételt kezdeni szeretné. A felvételi kezdő ütemet az „M=” mező mutatja a PLAY képernyő felső részén.

2. **Nyomja meg a [REC], majd a [6 (Step Rec)] gombot.**

A [REC] indikátor villog, és a Step Felvételi Készenlét ablak jelenik meg.



3. **Végezze el a Step felvétel beállítását. A [CURSOR] gombokkal lépjen a kívánt paraméterre, és a VALUE kerék forgatásával, vagy az [INC] / [DEC] gombokkal állítsa be azt.**

- **Rec Track**

Ez határozza meg, hogy melyik frázis sávra, vagy Pattern-re veszünk fel. Az [1 (Song List)] megnyomásakor a „TRK”, a [2 (PTN)] megnyomásakor pedig a „PTN” üzenet jelenik meg.

Érték: AUTO, TRK1-TRK16, PTN001-PTN100 (ha Pattern-re vesz fel)

- **Rec Mode (Felvételi mód)**

Ezzel választható ki a felvételi módszer.

Érték:

MIX: Mix felvétel történik. Általában ezzel a módszerrel veszünk fel. Ha egy performance már felvételre került a felvételi célsávra, akkor az újonnan felvett dolgok hozzáadásra kerülnek a már meglévőkhöz, anélkül, hogy ez utóbbiak törődjenek.

REPLACE: A helyettesítő felvétel kerül végrehajtásra. Ha a felvételi célsáv már tartalmaz felvett adatokat, akkor az új felvétel kitiéri azokat. Ezt akkor használja, ha egy rosszul sikerült felvétel szeretne újra venni.

- **Start Point**

A felvétel kezdőpontját határozza meg (ütem-negyed-clock).

4. **Nyomja meg a [7 (Ptn Call)] gombot.**
5. **A VALUE kerék forgatásával, vagy az [INC] / [DEC] gombokkal válassza ki a frázis sávhoz rendelni kívánt Pattern számot (1-100).**

A választott Pattern neve megjelenik a „Name” mezőben. A „Beat” mutatja a Pattern ütemmutatóját, a „Length” pedig a Pattern felépítő ütemek számát.

6. **Nyomja meg a [8 (Put Ptn)] gombot.**

A kiválasztott Pattern-re vonatkozó Pattern Clall üzenet felvételre kerül. Most a kiválasztott Pattern ütemszámával előbbre lépünk és a hangszer készenáll a következő Pattern meghatározására.

Ha rossz Pattern-t vitt be, akkor a [BWD] vagy a [6 (STEP BACK)] gomb megnyomásával törölheti az előzőleg bevitt Pattern Call üzenetet.

7. **A fenti lépések megismétlésével vigyen be több Pattern-t is.**

8. **Ha befejezte a Step felvételt, nyomja meg az [EXIT] vagy a [STOP] gombot.**

A [REC] indikátor kialszik.

Ha nem elégedett a Step felvétellel, a [MENU] gomb megnyomásával a legördülő Menu ablakban válassza az „Undo Step Recording” parancsot, így visszaállíthatja a felvétel előtti állapotot (Undo/Redo).

Az Undo végrehajtása után, a Redo művelettel visszaállíthatja az előző állapotot. Az Undo végrehajtása után a fenti művelet sor megismétlésével hajthatja végre a Redo műveletet.

Dalok szerkesztése

Ebben a fejezetben a dalok szerkesztéséről lesz szó.

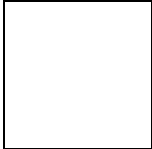
A szerkeszteni kívánt dal betöltése

Dal szerkesztésekor a belső memóriába már korábban felvett dalt módosítjuk. Ha egy a User memóriába, vagy memória kártyára lementett dalt akar szerkeszteni, akkor először be kell hívnia azt a belső memóriába.

A belső memóriában található dal elveszik a hangszer kikapcsolásakor, vagy egy másik dal betöltésekor. Ha olyan tal található a belső memóriában, amit meg akar tartani, akkor mentse azt először a user memóriába, vagy memória kártyára (168. o.).

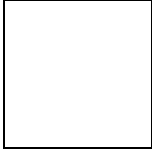
1. Nyomja meg a [SEQUENCER] gombot.

A Song Play képernyő megjelenik.



2. Nyomja meg az [1 (Song List)] gombot.

A Song List képernyő megjelenik.



3. Az [1 (User)] vagy [2 (Card)] megnyomásával válassza ki a betöltés helyét.

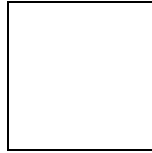
4. A ▲ vagy ▼ kurzorral válassza ki a szerkeszteni kívánt dalt.

5. Nyomja meg a [8 (Load)] gombot.

Egy jóváhagyást kérő üzenet jelenik meg.

6. Nyomja meg a [8 (Exec)] gombot.

A dal betöltése után, annak performance adatai megjelennek a Song Play képernyőn.



Ha a Song Play képernyőn lejátsza a dalt, akkor a képernyő együtt halad a dal lejátszási menetével.

A dal adatok egyes sávjainak / Patternjeinek betöltése

Ha dal fájlt (SVQ) vagy Standard MIDI fájlt (MID) választott, akkor különálló frázis sávokat, vagy Patterneket tölthet be.

1. Az előző hasáb 4. lépést követően, nyomja meg a [7 (Load Track)] gombot.

A Load Song File (Track) ablak jelenik meg.

2. A kurzorral lépjen a „Source” (betöltési forrás) mező bal oldalára, és válassza ki a betölteni kívánt sávot (TRK1-16) vagy Patternt (PTN001-100).

- Ha Standard MIDI fájlból tölt be, akkor Patternek nem választhatók. Továbbá, ha Format 0 típusú Standard MIDI fájlból tölt be, akkor ez fixen „TRK ALL” (összes sáv) lesz és önálló sávok nem tölthetők be.

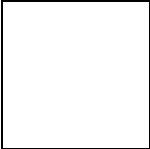
3. Lépjen a kurzorral a „Destination” (betöltési cél) mezőre, és válassza ki a betöltési cél sávot (TRK1-16) vagy Patternt (PTN001-100).

4. A végrehajtáshoz nyomja meg a [8 (Exec)] gombot.

Különböző hanggenerátorok használata az egyes sávokra

Az egyes sávok kimeneti címzésének meghatározásával, különböző hanggenerátorokat használhatunk a dal lejátszásakor.

1. A [SEQUENCER] gomb megnyomásával lépjen a Song Play képernyőre.
2. A [CURSOR]-al léptesse a kurzort arra a sávra, amelynek kimeneti célhelyét meg kívánja adni.



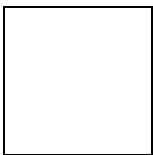
3. A VALUE kerék forgatásával, vagy az [INC] / [DEC] gombokkal állítsa az értéket.

OFF: A sáv nem fog szólni.
INT: A sávot a Fantom-S belső hanggenerátora szolgáltatja meg.
MIDI: A sávot a MIDI OUT aljzathoz kötött külső hanggenerátor szolgáltatja meg.
BOTH: A sávot a belső és a külső hanggenerátor egyaránt megszolgáltatja.

Egy sáv lejátszásának némítása (Mute)

Ha némítani szeretne egy adott hangszer lejátszás közben, akkor némítsa a szekvenszer adatokat tartalmazó megfelelő frázis sávot.

1. A [SEQUENCER] gomb megnyomásával lépjen a Song Play képernyőre.
2. A [CURSOR]-al léptesse a kurzort a némítani kívánt sávra.



A szekvenszer adatokat nem tartalmazó sávok esetén a „-” jelzés jelenik meg.

3. A VALUE kerék forgatásával, vagy az [INC] / [DEC] gombokkal válassza a „MUTE” értéket.

Jegyezze meg, hogy ha Standard MIDI fájl formátumban ment egy dalt, amelynek egyik frázis sávja némítva van, akkor az a frázis sáv adat nem kerül mentésre. Ha MRC Pro dal formátumba ment egy némított frázis sávval rendelkező dalt, akkor a sáv némított állapota is mentésre kerül.

Ha a tempó sáv státuszát („Status”) „MUTE”-ra állítja, akkor a tempósáv némításra kerül. Ha tempóváltások lettek elmentve a dalban, akkor a tempósáv némításával egy fix tempón játszhatja le a dalt.

Markerek (pozíciójelzők) elhelyezése egy dalban

Markerek bárhol elhelyezhetők a dalban. Ezek az úgynevezett **pozíciójelzők**. Általában a dal helyeit „ütem-negyed-clock” mértékegységben jelzi a hangszer, de pozíciójelző megjeleníthető abszolút időben is „óra:perc:másodperc:frame” módban.

Pozíciójelző elhelyezése

Minden dalban összesen négy pozíciójelző helyezhető el.

Pattern-hez nem rendelhetünk pozíciójelzőt.

1. Töltse be azt a dalt, amelyben pozíciójelzőt kíván elhelyezni (149. o.).
2. Nyomja meg a [SEQUENCER] gombot.
3. Nyomja meg a [6 (Locate)] gombot.
A Locate ablak megjelenik.



4. Lépjen a kurzorral a beállítani kívánt számú pozíciójelző „ütem” vagy „negyed” értékére.
5. A VALUE kerék forgatásával, vagy az [INC] / [DEC] gombokkal állítsa be az egyes értékeket.
6. Tartsa lenyomva az [5 (Set)] gombot és nyomja meg az [1 (Set1)]-[4 (Set4)] gombok valamelyikét, ekkor a jelölőpozíció a dal aktuális pozíciójaként kerül eltárolásra.
Ezt beállíthatja úgy is, ha a dal lejátszása során a megfelelő helyen megnyomja az [5 (SET)] gombot.

Lépés egy jelölőpozícióra

A következő művelet végrehajtásával egy adott jelölőpozícióra léphet.

1. **Lépjön a Locate ablakba.**
2. **Nyomja meg az [1 (Jump1)] – [4 (Jump4)] gombok valamelyikét.**
Ezzel a megadott jelölőpozícióra léphet.

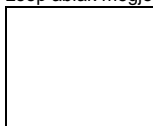
A [SHIFT] lenyomva tartása közben a [BWD] gomb megnyomásával az előző jelölőpozícióra léphet, vagy a [SHIFT] lenyomva tartása közben az [FWD] gomb megnyomásával a következő jelölőpozícióra érheti el.

A dal ismétlésre szánt részének kijelölése (Loop Pontok)

A Loop lejátszás, vagy Loop felvétel alkalmazásakor az itt megadott Loop pontokat határozhatja meg az ismétlésre kerülő részt.

Pattern-hez nem rendelhetünk Loop pontot.

1. **Töltse be a dalt, amelyhez Loop pontot szeretne rendelni (149. o.).**
2. **Nyomja meg a [SEQUENCER] gombot.**
3. **Nyomja meg a [4 (Loop)] gombot.**
A Loop ablak megjelenik.



4. **Lépjön a kurzorral a kívánt paraméterre, és a VALUE kerék forgatásával, vagy az [INC] / [DEC] gombokkal végezze el a beállítást.**

- **Repeat**
Az ismétlések számát határozza meg (1-99). Ha azt szeretné, hogy az ismétlések a [STOP] gomb megnyomásáig tartsanak, állítsa ezt „INFINIT”-re.
 - **Start Point**
Az ismétlés kezdőpontját adja meg. Az [5 (Set Start)] gomb megnyomásával a dal aktuális pozícióját határozhatja meg kezdőpontként.
 - **End Point**
Az ismétlés végpontját adja meg. A [6 (Set End)] gomb megnyomásával a dal aktuális pozícióját határozhatja meg végpontként.
5. **A [7 (Loop)] gomb megnyomásával elhelyezheti a pipát, és ekkor a loopolás be van kapcsolva.**

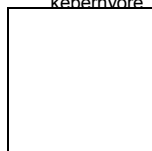
Szekvenszer adatok szerkesztése a megadott tartományban (Track Edit)

A Track Edit (sáv szerkesztés) lehetővé teszi a megadott szekvenszer rész adatok szerkesztését.

Alapműveletek a sáv szerkesztéshez

1. **Lépjön a Song Edit képernyőre, majd töltsse be a szerkeszteni kívánt dalt (149. o.).**

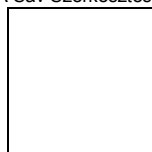
Pattern szerkesztése közben, a [SEQUENCER], majd a [2 (PTN)] gomb megnyomásával lépjen a Pattern Edit képernyőre.



Ha olyan dalt választ, amely nem lett betöltve a belső memóriába, a kijelző a következő jóváhagyást kérő üzenetet jeleníti meg (csak magyarul írom): A „****” dal nem belső dal. Be szeretné tölteni Dal szerkesztés céljából? Ha törölni akarja a belső memóriában található dalt, és betöltené az új dalt, nyomj ameg a [8 (OK)] gombot. Ha úgy dönt, hogy nem törli a dalt a belső memóriából, nyomja meg az [EXIT]-et.

2. **Nyomja meg a [SEQUENCER] gombot, majd a [8 (Track Edit)]-et.**

A Sáv Szerkesztés ablak megjelenik.



3. **A ▲ vagy ▼ kurzorral, majd a [8 (Exec)] gomb megnyomásával válassza ki a kívánt funkciót.**

Quantize (kvantálás) → 152. o.
Erase (törlés) → 154. o.
Delete (kitörés) → 155. o.
Copy (másolás) → 155. o.
Insert Measure (ütem beillesztés) → 156. o.
Transpose (transzponálás) → 156. o.
Change velocity (hangerő változtatás) → 157. o.
Change Channel (Csatorna váltás) → 158. o.
Change Duration (Hossz változtatás) → 158. o.
Merge (kombinálás) → 159. o.
Extract (Kivonás) → 159. o.
Shift Clock idő eltolás) → 160. o.
Data Thin (adat ritkítás) → 161. o.
Exchange (csere) → 161. o.
Time Fit (idő illesztés) → 162. o.
Truncate (vágás) → 162. o.

Az egyes sáv szerkesztési funkciók ablakának beállításairól, az egyes funkciók leírásánál tájékozódhat.

4. **Állítsa be az egyes funkciók paramétereit. A [CURSOR] gombokkal lépjen a kívánt paraméterre, és A VALUE keréssel, vagy az [INC] [DEC] gombokkal állítsa be az értéket. Először mindig ellenőrizze, hogy melyik régióra fog hatni a szerkesztési művelet, majd ha nem tetszik, változtassa meg ezt.**

5. **A művelet végrehajtásához nyomja meg a [8 (Exec)] gombot.**

A művelet befejeztével röviden a „Completed!” (Kész) üzenet tűnik fel.

- Ha úgy dönt, hogy nem hajtja végre a műveletet, nyomja meg a [7 (Cancel)] gombot.
- Ha nem elégedett az eredménnyel, a [MENU] gomb megnyomásával a legördülő Menu ablakban válassza az „Undo Track Edit” parancsot, így visszaállíthatja a szerkesztés előtti állapotot (Undo/Redo).

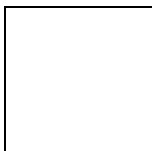
Az Undo végrehajtása után, a Redo művelettel visszaállíthatja az előző állapotot. Az Undo végrehajtása után a fenti műveletsor megismétlésével hajthatja végre a Redo műveletet.

A dal pontosítása (Quantize)

A „**Dalok Felvétele**” (141. o.) című fejezetben már leírtuk a **Felvételi Kvantálás** fogalmát, amely lehetővé teszi a valósídjós felvétel közbeni kvantálást. Lehetséges azonban egy már felvett dalt is kvantálni.

A Fantom-S rendelkezik egy **Preview funkcióval**, amely lehetővé teszi a Kvantálás művelet eredményének lejátszását, még a paraméter állítása közben (tehát a tényleges végrehajtás előtt). Ez segít az optimális kvantálás beállításában.

A Kvantálás funkció csak a hangok leütésének (note-on) és felengedésének (note-off) potosságát javítja, és semmilyen más szekvenszer adathoz nem nyúl. Ez azt jelenti, hogy ha olyan MIDI üzeneteket vesz fel a hangokkal együtt, mint például a nyújtási tartomány, vagy moduláció, akkor a kvantálás után a hangok és a MIDI üzenetek szinkronja széteshet. Ilyen problémák elkerülése érdekében, ajánlatos a nem-billentyűzet adatokat utólag felvenni, Mix felvétellel.



A beállítások részleteit lásd, „**Alpműveletek a sáv szerkesztéshez**” (151. o.).

Track / Pattern

Válassza ki a kvantálni kívánt frázis sávot, vagy Pattern-t.

Érték

TRK ALL: 1-16 frázis sávok

TRK1-TRK16: A megadott frázis sáv.

PTN001-PTN100: A megadott Pattern

Measure, For (szerkesztési tartomány)

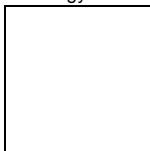
A kvantálásra szánt ütemek tartománya. Ha a „For”-t az „ALL” értékre állítja, az összes ütem kvantálásra kerül.

Quantize Type

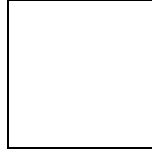
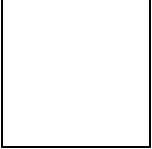
A Kvantálás típusát határozza meg.

Érték

GRID: Grid kvantálást alkalmaz a felvételekre. Mivel a hangokat a megadott hangjegy értékre pontosítja a hangszer, ezt akkor használja, ha egészen pontos tempót szeretne, például dob vagy basszus felvételekor.



SHUFFLE: Shuffle kvantálást alkalmaz a felvételre. Ezt akkor használja, ha a ritmikát kissé shuffle-ésre, vagy swing-ésre szeretné venni.



Groove: A Fantom-S 71 kvantálási sablont tartalmaz. Ezek a sablonok különböző kvantálás beállításokat tartalmaznak, különféle zenei stílusokhoz alkalmas ritmikai „érzeteket”. Válassza ki használni kívánt sablont.

- *Ha a szekvenszer adat hangjai túl távol esnek a pontos mértőtől, a Groove kvantálással valószínűleg nem érhető el a kívánt eredmény. Ha ez a helyzet, akkor először alkalmazza a Grid kvantálást a pontatlanságok javítására.*

Grid Resolution

Ezt a Grid Kvantálás esetén használja. Hangjegy értékekben határozza meg a kvantálás intervallumát. Válassza a kvantálás területén használni kívánt legrövidebb hang értéket.

Érték:

Grid Quantize Strength

Ezt a Grid kvantálás esetén használja. Ez határozza meg a hangok pontosításának mértékét, azaz, hogy milyen mértékben tolnak a hangok a Grid Resolution paraméterrel beállított idő intervallumok felé. A „100%” esetén a hangok egészen pontosan a Grid felbontás szerint kerülnek pontosításra. Az érték csökkentésével a hang pontosítása kevésbé tökéletesen történik, és a „0%” esetén egyáltalán nem történik pontosítás.

Érték: 0-100

Shuffle Resolution

Amikor Shuffle kvantálást használjuk, akkor állítsuk ezt a kvantálásra használt hangjegy érték beállítására.

Érték:

Rate (Shuffle kvantálás ráta)

Ezt a Shuffle Kvantálás esetén állítsuk be. Azt a mértéket határozza meg, hogy a felütés mennyire kerüljön távol a Shuffle Resolution paraméterrel megadott hangsúlyoktól. Az „50%”-os érték esetén a felütés pontosan a két egymá mellett hangsúly közé esik. A „0%” esetén a felütés az előző hangsúlyra kerül. A „100%” érték esetén pedig a felütés a pontosan következő hangsúlyra esik.

Érték: 0-100%

Quantize Template (Kvantálás Sablon)

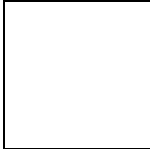
A használni kívánt sablont határozza meg. A Preset Groove sablonok listája a következő:



Quantize Timing

Ez határozza meg, hogy mennyire mozduljon el a kiválasztott sablon hangjegy értéke felé. A 100% érték beállításakor, a hang tökéletes pontossággal igazodik a sablonhoz. A 0% érték esetén a hang egyáltalán nem mozdul el.

Eredeti performance adat



Rate = 25%

Rate = 50%

Rate = 75%

Rate = 100%

Range Min, Range Max

A kvantálásra szánt hangjegy számok tartományát állítja.

Például, ha a C3 és C4 hangok közti tartomány kívánja kvantálni, állítsa a „Note Min” értékét „C3”-ra, és állítsa a „Note Max” értékét „C4”-re.

A tartományt a billentyűzet megfelelő hangjainak lenyomásával is beállíthatja.

MIDI Channel

A kvantálásra szánt hangok MIDI csatornáját határozza meg. Ha minden hangot kvantálni szeretne, válassza az „ALL” értéket. Ha csak egy adott MIDI csatorna hangjait akarja kvantálni, akkor válassza ki a MIDI csatorna számát.

Érték: ALL, 1-16

Preview funkció

A Preview funkció lehetővé teszi a kvantálás eredményének meghallgatását, miközben még mindig állítjuk a Kvantálás paramétereit (tehát a művelet végrehajtása előtt). Ez a **Preview funkció**. Ha a Preview lejátszás közben módosítjuk a paraméter értékeket, a következő Preview lejátszás már tartalmazni fogja a legutóbbi változtatásokat is. Próbáljon ki többféle paraméter beállítást, és találja meg a legjobbat.

A frázis sávokhoz rendelt Pattern Call események, és a némított frázis sávok nem hallhatók a Preview-val.

A Track Edit (Quantize) ablakon állva, a [PLAY] megnyomásával választhatja a Preview módot. A dal aktuális pozíciójától számított két ütem kerül ismételt lejátszásra. A Preview kezdőhelye meghatározható az [FWD] [BWD] gombokkal is. A kilépéshez nyomja meg a [STOP] gombot.

Nemkívánatos performance adatok törlése (Erase)

Ezzel a funkcióval törölhetjük a megadott részről az összes szekvenszer adatot. Mivel a törölt adatokat szünet váltja fel, az eredeti ütemszám megmarad (csak a tartalmat törli az ütemeket nem).



A beállítások részleteit lásd, „**Alapműveletek a sáv szerkesztéshez**” (151. o.).

Track /Pattern

A törlésre szánt sávokat vagy Pattern jelöli ki.

Érték

ALL: Az 1-16 frázis sávok, a Beat sáv és a tempó sáv

TRK1-TRK16: A kiválasztott frázis sáv.

TEMPO: A tempó sáv.

PTN001-PTN100: A kiválasztott Pattern.

Measure, For (szerkesztési tartomány)

A törlésre szánt ütemek számát állítja. Az „ALL” érték esetén az összes ütemet meghatározzuk.

Status

A törlésre kerülő adatok típusát határozza meg.

Érték

ALL: Az összes szekvenszer adat.

NOTE: hangok

P.AFT: Polifonikus Aftertouch

C.C.: Vezérlő számok

PROG.: Program számok

C.AFT: Csatorna Aftertouch

BEND: Hangmagaság nyújtás

EXC: Exkluzív rendszer üzenetek

Tune: Hangolás kérelem

PTN: Pattern Call üzenet adatok

Ha a Sáv paraméter „TEMPO”-ra van állítva, akkor a Status paraméter nem érhető el.

Range Min, Range Max

Ha a Status paramétert „NOTE”, „P.AFT”, „C.C.”, vagy „PROG” értékre állítja, határozza meg a tartományt. A tartomány legalacsonyabb értékét a „Range Min”, a legmagasabb értékét pedig a „Range Max” értékkel állíthatja be.

- Az összes hang, vagy polifonikus aftertouch adat törléséhez, állítsa a „Range Min”-t „C-1”-re és a „Range Max”-ot „G9”-re. Ha csak a C4-et törölné, állítsa a Range Min és Range Max értéket „C4”-re. A C3 és C4 közti rész törléséhez: Range Min=C3, Range Max=C4.
- Az összes vezérlő szám törléséhez állítsa a Range Min-t „0”-ra, a Range Max-ot pedig „127”-re. Az összes program szám törléséhez állítsa a Range Min-t „1”-re, a Range Max-ot „128”-ra. A 4-es szám törléséhez állítsa „4”-re a Range Min és Range Max értéket egyaránt. A 3 és 14 közti számok törléséhez, állítsa a Range Min-t „3”-ra, a Range Max-ot pedig „14”-re.

MIDI Channel

A törlésre szánt adatok MIDI csatornáját határozza meg. Ha minden adatot törölni szeretne, válassza az „ALL” értéket. Ha csak egy adott MIDI csatorna adatait akarja törölni, akkor válassza ki a MIDI csatorna számát.

Érték: ALL, 1-16

Ha a Sáv paramétert „TEMPO”-ra állította, vagy a Status paraméter az „EXC”, „TUNE”, vagy „PTN” értéken áll, akkor a Csatorna paraméter nem érhető el.

Nemkívánatos ütemek törlése (Delete)

Ez a funkció törli a megadott szekvenszer adat tartományt, és az ezt követő adatokat előbbre húzza a hely kitöltése végett. Ennek eredményeképpen az ütemhossz a törölt ütemek számával megrövidül.



A beállítások részleteit lásd „Alapműveletek a sáv szerkesztéshez” (151. o.).

Track /Pattern

A törlésre szánt sávokat vagy Pattern jelöli ki.

Érték

ALL: Az 1-16 frázis sávok, a Beat sáv és a tempó sáv

TRK1-TRK16: A kiválasztott frázis sáv.

TEMPO: A tempó sáv.

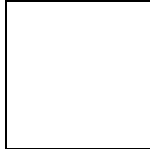
PTN001-PTN100: A kiválasztott Pattern.

Measure, For (szerkesztési tartomány)

A törlésre szánt ütemek számát állítja. Az „ALL” érték esetén az összes ütemet meghatározzuk.

Frázisok másolása (Copy)

Ezzel a funkcióval átmásolhatjuk a meghatározott szekvenszer adatokat. Ez hasznos lehet, ha egy adott frázist többször kell megismételniünk. Patterneket is másolhatunk frázis sávokra, vagy frázis sávok adatait átmásolhatjuk egy Patternbe.



A beállítások részleteit lásd „Alapműveletek a sáv szerkesztéshez” (151. o.).

Src Track / Src Pattern (Forrás sáv)

A másolási forrás sávot vagy Pattern-t határozza meg.

Érték

ALL: Az 1-16 frázis sávok, a Beat sáv és a tempó sáv

TRK1-TRK16: A kiválasztott frázis sáv.

TEMPO: A tempó sáv.

PTN001-PTN100: A kiválasztott Pattern.

Measure, For (szerkesztési tartomány)

A másolási forrás ütemek tartományát állítja. Az „ALL” érték esetén az összes ütemet meghatározzuk.

Dst Track / Dst Pattern (Cél sáv)

A másolási célsávot vagy Pattern-t határozza meg.

Érték

ALL: Az 1-16 frázis sávok, a Beat sáv és a tempó sáv

TRK1-TRK16: A kiválasztott frázis sáv.

TEMPO: A tempó sáv.

PTN001-PTN100: A kiválasztott Pattern.

- Ha a forrás sáv „ALL”-ra van állítva, a célsáv lehet „ALL” vagy „PTN001-PTN100”. Ha a „PTN001-PTN100” közül választ, akkor a 16 frázis sáv kombinálásra kerül másolás közben.

- Ha a forrás sáv „TEMPO”-ra van állítva, akkor a célsáv is csak „Tempo” lehet.

Dst Measure (Célütem)

A másolási célütemet határozza meg.

Ha azt szeretné, hogy a másolási célütem pontosan a dal végén legyen, válassza az „END” értéket.

Copy Mode

Meghatározza, hogy megtartjuk-e a másolási célhelyen található adatokat másoláskor, vagy sem.

Érték

MIX: A másolási forrás adatait kombinálja a másolási célhelyen már meglévő adatokkal.

REPLACE: Másoláskor a másolási célhelyen található zenei adatok elvesznek (felülíródnak). Csak a Channel paraméterrel meghatározott MIDI csatornák szekvenszer adatai kerülnek felülírásra, és a többi MIDI csatorna adata megmarad.

Copy Times

Meghatározza, hogy hányszor másoljuk át az adatokat a másolási célhelyre.

Status

A másolásra kerülő adatok típusát adja meg.

Érték

ALL: Az összes szekvenszer adat.

NOTE: hangok

P.AFT: Polifonikus Aftertouch

C.C.: Vezérlő számok

PROG.: Program számok

C.AFT: Csatorna Aftertouch

BEND: Hangmagaság nyújtás

EXC: Exkluzív rendszer üzenetek

Tune: Hangolás kérelem

PTN: Pattern Call üzenet adatok

Ha a Sáv paraméter „TEMPO”-ra van állítva, akkor a Status paraméter nem érhető el.

Range Min, Range Max

Ha a Status paramétert „NOTE”, „P.AFT”, „C.C.”, vagy „PROG” értékre állítja, határozza meg a tartományt. A tartomány legalacsonyabb értékét a „Range Min”, a legmagasabb értékét pedig a „Range Max” értékkel állíthatja be.

- Az összes hang, vagy polifonikus aftertouch adat másolásához, állítsa a „Range Min”-t „C-1”-re és a „Range Max”-ot „G9”-re. Ha csak a C4-et másolná, állítsa a Range Min és Range Max értéket „C4”-re. A C3 és C4 közti rész másolásához: Range Min=C3, Range Max=C4.
- Az összes vezérlő szám másolásához állítsa a Range Min-t „0”-ra, a Range Max-ot pedig „127”-re. Az összes program szám másolásához állítsa a Range Min-t „1”-re, a Range Max-ot „128”-ra. A 4-es szám másolásához állítsa „4”-re a Range Min és Range Max értéket egyaránt. A 3 és 14 közti számok másolásához, állítsa a Range Min-t „3”-ra, a Range Max-ot pedig „14”-re.

MIDI Channel

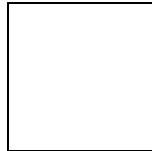
A másolásra szánt adatok MIDI csatornáját határozza meg. Ha minden adatot másolni szeretne, válassza az „ALL” értéket. Ha csak egy adott MIDI csatorna adatait akarja másolni, akkor válassza ki a MIDI csatorna számát.

Érték: ALL, 1-16

Ha a Sáv paramétert „TEMPO”-ra állította, vagy a Status paraméter az „EXC”, „TUNE”, vagy „PTN” értéken áll, akkor a Csatorna paraméter nem érhető el.

Üres ütem beillesztése (Insert Measure)

Ezzel a funkcióval üres ütemet illeszthetünk a megadott dal helyre. Mivel az üres ütemek ütemmutatója beállítható, ezért ez akkor hasznos, ha egy eltérő ütemmutatójú frázist illesztünk a dal középre.



A beállítások részleteit lásd, „**Alapműveletek a sávszerkesztéshez**” (151. o.).

Track /Pattern

Meghatározza, melyik sávokba vagy Patternbe illesztünk be ütemet.

Érték

ALL: Az 1-16 frázis sávok, a Beat sáv és a tempó sáv

TRK1-TRK16: A kiválasztott frázis sáv.

TEMPO: A tempó sáv.

PTN001-PTN100: A kiválasztott Pattern.

Measure, For (szerkesztési tartomány)

Meghatározza azon ütemek tartományát, amelyekbe be szeretnénk illeszteni. Az „ALL” érték esetén az összes ütemet meghatározzuk.

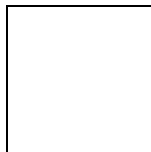
Beat

Általában a beillesztés helyét közvetlenül megelőző ütem ütemmutatóját használja a hangszer az üres ütemekre is. A Beat paraméterrel azonban meg is változtathatjuk a beillesztésre szánt üres ütem ütemmutatóját.

A Beat paraméter csak akkor határozható meg, ha a Sáv paramétert „ALL”-ra állítottuk.

A hangnem transzponálása (Transpose)

Ez transzponálja a megadott rész hangmagasságát egy +/- 99 félhangos tartományban. Ezt használja, ha egyik hangnemből egy másikba szeretne átlépni a dalon belül, vagy ha az egész dal hangnemét meg kívánja változtatni.



A beállítások részleteit lásd, „**Alapműveletek a sávszerkesztéshez**” (151. o.).

Track / Pattern

Válassza ki a transzponálni kívánt frázis sávot, vagy Patternt.

Érték

TRK ALL: 1-16 frázis sávok

TRK1-TRK16: A megadott frázis sáv.

PTN001-PTN100: A megadott Pattern

Measure, For (szerkesztési tartomány)

A transzponálásra szánt ütemek tartománya. Ha a „For”-t az „ALL” értékre állítja, az összes ütem transzponálásra kerül.

Range Min, Range Max

A transzponálásra szánt hangjegy számok tartományát állítja.

Például, ha a C3 és C4 hangok közti tartományt kívánja transzponálni, állítsa a „Note Min” értékét „C3”-ra, és állítsa a „Note Max” értékét „C4”-re.

A tartományt a billentyűzet megfelelő hangjainak lenyomásával is beállíthatja.

Bias

A transzponálás mértékét állítja félhangos lépésekben. A „+” értékek választásával magasabb, a „-” értékekkel pedig alacsonyabbá teheti a hangmagasságot. Ha nem kíván transzponálni, válassza a „0” értéket.

Érték: -127 - +127

MIDI Channel

A transzponálásra szánt hangok MIDI csatornáját határozza meg. Ha minden hangot transzponálni szeretne, válassza az „ALL” értéket. Ha csak egy adott MIDI csatorna hangjait akarja transzponálni, akkor válassza ki a MIDI csatorna számát.

Érték: ALL, 1-16

Ha lejjebb vinné a basszus hangot egy oktávval...

Ha a basszus egy oktávval magasabban szól, mint szeretné, a Transpose funkcióval hangolja lejjebb azt egy oktávval.

A basszus hang egy oktávval lejjebb hangolásához, állítsa a basszus Part Range paraméterét a „Lowest-Higest” értékre, és állítsa a Bias paramétert „-12”-re.

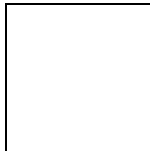
Ha meg akarja változtatni a Percussion hangszíneket...

A Transpose funkcióval a percussion hangszíneket is megváltoztathatjuk.

Tegyük fel, hogy egy kongát tomra akarunk változtatni. Ha a kongá a D4 hanghoz van rendelve, a tom pedig a C3-hoz, állítsuk a Range paramétert „D4-D4”-re és a Bias paramétert „-14”-re.

A Velocity (hangerő) megváltoztatása (Change Velocity)

Ez a funkció módosítja a megadott hngtartományban a billentyűzet játék dinamikáját (velocity).



A beállítások részleteit lásd, „**Alapműveletek a sávszerkesztéshez**” (151. o.).

Track /Pattern

A dinamikában megváltoztatni kívánt sávokat vagy Patternt jelöli ki.

Érték

ALL: Az 1-16 frázis sávok, a Beat sáv és a tempó sáv

TRK1-TRK16: A kiválasztott frázis sáv.

PTN001-PTN100: A kiválasztott Pattern.

Measure, For (szerkesztési tartomány)

Azt az ütem tartományt állítja be, amelynek velocity értékét változtatni fogjuk. Az „ALL” érték esetén az összes ütemet meghatározzuk.

Bias

Ezt a paramétert akkor használja, ha fix eltérés mértékét kíván beállítani az összes velocity értékre. Ha az összes velocity értéket 10-el kívánja növelni, állítsa ezt „+10”-re.

Magnify

Ezt a paramétert akkor állítsa, ha növekedésre, vagy csökkenésre van szüksége a velocity variációkban. A kevesebb velocity variációhoz, használja a „99%”, vagy kisebb értékeket. A több velocity variáció érdekében válassza a „101%”, vagy ennél nagyobb értékeket. A „100%” érték mellett a velocity értékek nem változnak.

Érték: 0-200%

MIDI Channel

A velocity változtatásra szánt hangok MIDI csatornáját határozza meg. Ha minden hang velocity-jét változtatni kívánja, válassza az „ALL” értéket. Ha csak egy adott MIDI csatorna hangjainak velocity értékét akarja változtatni, akkor válassza ki a MIDI csatorna számát.

Érték: ALL, 1-16

Range Min, Range Max

A velocity módosításra szánt hangjegy számok tartományát állítja.

Például, ha a C3 és C4 hangok közti tartomány velocity értékét kívánja változtatni, állítsa a „Note Min” értékét „C3”-ra, és állítsa a „Note Max” értékét „C4”-re.

A tartományt a billentyűzet megfelelő hangjainak lenyomásával is beállíthatja.

A MIDI csatorna megváltoztatása (Change Channel)

Ezzel a funkcióval egy adott szekvenszer adat rész MIDI csatornáját egy másik MIDI csatornára változtathatjuk.



A beállítások részleteit lásd, „Alapműveletek a sávszerkesztéshez” (151. o.).

Track /Pattern (Forrás sáv)

Azt a frázis sávot vagy Pattern jelöli ki, amelyben a MIDI csatornár változtatni kívánjuk.

Érték

ALL: Az 1-16 frázis sávok, a Beat sáv és a tempó sáv

TRK1-TRK16: A kiválasztott frázis sáv.

PTN001-PTN100: A kiválasztott Pattern.

Measure, For (szerkesztési tartomány)

Azt az ütem tartományt állítja, amelyen belül a MIDI csatorna változtatásra kerül. Az „ALL” érték esetén az összes ütemet meghatározzuk.

Status

Meghatározza azokat az adattípusokat, amelyekre meg szeretnénk változtatni a MIDI csatornát.

Érték

ALL: Az összes szekvenszer adat.

NOTE: hangok

P.AFT: Polifonikus Aftertouch

C.C.: Vezérlő számok

PROG.: Program számok

C.AFT: Csatorna Aftertouch

BEND: Hangmagaság nyújtás

Src Channel, Dst Channel (MIDI csatorna)

Állítsa az Src Channel értékét arra a MIDI csatornára, amit meg akar változtatni, a Dst Channel értékét pedig arra a MIDI csatornára, amelyre változtatni akarja. Ha a forrás MIDI csatornára az ALL értéket választotta, akkor az összes MIDI csatorna szekvenszer adata kombinálásra kerül a cél MIDI csatornára.

Érték: ALL, 1-16

A Cél MIDI csatornára nem választható az „ALL” érték.

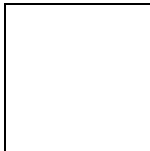
Range Min, Range Max

Ha a Status paramétert „NOTE”, „P.AFT”, „C.C.”, vagy „PROG” értékre állítja, határozza meg a tartományt. A tartomány legalacsonyabb értékét a „Range Min”, a legmagasabb értékét pedig a „Range Max” értékkel állíthatja be.

- Az összes hang, vagy polifonikus aftertouch adat MIDI csatornájának változtatásához, állítsa a „Range Min”-t „C-1”-re és a „Range Max”-ot „G9”-re. Ha csak a C4 MIDI csatornáját változtatni meg, állítsa a Range Min és Range Max értéket „C4”-re. A C3 és C4 közti rész MIDI csatornájának megváltoztatásához: Range Min=C3, Range Max=C4.
- Az összes vezérlő szám MIDI csatornájának megváltoztatásához állítsa a Range Min-t „0”-ra, a Range Max-ot pedig „127”-re. Az összes program szám MIDI csatornájának megváltoztatásához állítsa a Range Min-t „1”-re, a Range Max-ot „128”-ra. A 4-es szám MIDI csatornájának megváltoztatásához állítsa „4”-re a Range Min és Range Max értéket egyaránt. A 3 és 14 közti számok MIDI csatornájának megváltoztatásához, állítsa a Range Min-t „3”-ra, a Range Max-ot pedig „14”-re.

A hangok hosszúságának módosítása (Change Duration)

Ez a funkció a Gate Time paramétert (a hang leütése (note-on) és felengedése (note-off) közti időt) módosítja egy ymagedott részen belül. Abeállítástól függően, Staccato és Tenuto is létrehozható.



A beállítások részleteit lásd, „Alapműveletek a sávszerkesztéshez” (151. o.).

Track /Pattern

Azokat a frázis sávokat vagy Pattern jelöli ki, amelyek Gate Time értékét változtatni akarjuk.

Érték

ALL: Az 1-16 frázis sávok, a Beat sáv és a tempó sáv

TRK1-TRK16: A kiválasztott frázis sáv.

PTN001-PTN100: A kiválasztott Pattern.

Measure, For (szerkesztési tartomány)

Azon ütemek tartományát határozza meg, amelyben a Gate Time-ot változtatjuk. Az „ALL” érték esetén az összes ütemet meghatározzuk.

Bias

Ezt a paramétert akkor használja, ha egy fix értékkel kíván növelni vagy csökkenteni az összes Gate Time-ot. Ha az összes Gate time-ot 10-el kívánja növelni, állítsa ezt „+10”-re.

Magnify

Ezt a paramétert akkor állítsa, ha a megadott arányban akarja növelni, vagy csökkenteni a Gate Time-okat. A „100%” érték mellett nem történik változás. A Gate Time csökkentéséhez, használja a „99%”, vagy kisebb értékeket. A Gate Time növeléséhez válassza a „101%”, vagy ennél nagyobb értékeket.

Érték: 0-200%

Range Min, Range Max

A Gate Time módosításra szánt hangjegy számok tartományát állítja.

Például, ha a C3 és C4 hangok közti tartomány Gate Time értékét kívánja változtatni, állítsa a „Range Min” értékét „C3”-ra, és állítsa a „Range Max” értékét „C4”-re. A tartományt a billentyűzet megfelelő hangjainak lenyomásával is beállíthatja.

MIDI Channel

A Gate Time változtatásra szánt hangok MIDI csatornáját határozza meg. Ha minden hang Gate Time-ját változtatni kívánja, válassza az „ALL” értéket. Ha csak egy adott MIDI csatorna hangjainak Gate Time értékét akarja változtatni, akkor válassza ki a MIDI csatorna számát.

Érték: ALL, 1-16

Két frázis sáv, vagy Pattern egygé kombinálása (Merge)

Két frázis sáv, vagy Pattern szekvenszer adatait egygé kombináljuk.



A beállítások részleteit lásd, „Alapműveletek a sáv szerkesztéshez” (151. o.).

Src Track / Src Pattern (Forrás sáv)

A kombinálásra szánt forrás sávot vagy Pattern-t határozza meg. A Merge végrehajtása után ezen a sávon nem marad szekvenszer adat.

Érték

TRK1-TRK16: A kiválasztott frázis sáv.

PTN001-PTN100: A kiválasztott Pattern.

Dst Track / Dst Pattern (Cél sáv)

A kombinálás célsávját vagy Pattern-jét határozza meg. A Merge végrehajtása után ezen a sávon kombinálódnak a két sáv szekvenszer adatai.

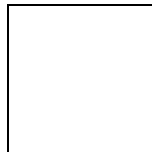
Érték

TRK1-TRK16: A kiválasztott frázis sáv.

PTN001-PTN100: A kiválasztott Pattern.

A szekvenszer adatok egy részének kivonása és elmozdítása (Extract)

Ezzel a funkcióval kivonhatjuk a megadott szekvenszer adatokat egy frázis sávról, vagy Pattern-ről, és áthelyezhetjük azegymásik frázis sáv, vagy Pattern ugyanezen dal pozíciójára. Továbbá, éppúgy, mint a Standard MIDI fájl 0 Format esetén, ha több MIDI csatorna szekvenszer adatait egy sávra vesszük, akkor egy MIDI csatornát egy frázis sávhoz rendelhetünk.



A beállítások részleteit lásd, „Alapműveletek a sáv szerkesztéshez” (151. o.).

Src Track / Src Pattern (Forrás sáv)

Azt a forrás sávot vagy Pattern-t határozza meg, amelyből kivesszük a szekvenszer adatokat. Az Extract végrehajtása után a kivett szekvenszer adatok eltűnnek a frázis sávról, vagy Pattern-ről.

Érték

TRK1-TRK16: A kiválasztott frázis sáv.

PTN001-PTN100: A kiválasztott Pattern.

Measure, For (szerkesztési tartomány)

Azt az ütem tartományt határozza meg, amelyből a szekvenszer adatokat kivesszük. Az „ALL” érték esetén az összes ütemet meghatározzuk.

Dst Track / Dst Pattern (Cél sáv)

Az áthelyezési célsávot vagy Pattern-t határozza meg.

Érték

ALL: A MIDI csatornának megfelelően, a szekvenszer adatok megszoztásra kerülnek az 1-6 frázis sávok között.

TRK1-TRK16: A kiválasztott frázis sáv.

PTN001-PTN100: A kiválasztott Pattern.

Extract Mode

Meghatározza, hogy megtartjuk-e a célhelyen található szekvenszer adatokat, vagy sem.

Érték

MIX: A kivonatolt adatokat kombinálja a másolási célhelyen már meglevő adatokkal.

REPLACE: A célhelyen található adatok törlésre kerülnek, azokat felváltják a kivonatolt adatok.

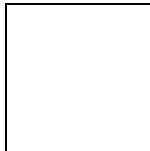
A „REPLACE” módot választva, csak a Channel paramétermel megadott MIDI csatornán található szekvenszer adatok lesznek részesei a műveletnek. A többi MIDI csatorna szekvenszer adataira hatástalan lesz a művelet.

Status

A kivonásra kerülő adatok típusát adja meg.

Érték

ALL: Az összes szekvenszer adat.
NOTE: hangok
P.AFT: Polifonikus Aftertouch
C.C.: Vezérlő számok
PROG.: Program számok
C.AFT: Csatorna Aftertouch
BEND: Hangmagaság nyújtás
EXC: Exkluzív rendszer üzenetek
Tune: Hangolás kérelem
PTN: Pattern Call üzenet adatok



beállítások részleteit lásd, „**Alapműveletek a Szekvenszerkesztéshez**” (151. o.).

Range Min, Range Max

Ha a Status paramétert „NOTE”, „P.AFT”, „C.C.”, vagy „PROG” értékre állítja, határozza meg a tartományt. A tartomány legalacsonyabb értékét a „Range Min”, a legmagasabb értékét pedig a „Range Max” értékkel állíthatja be.

- Az összes hang, vagy polifonikus aftertouch adat kivonásához, állítsa a „Range Min”-t „C-1”-re és a „Range Max”-ot „G9”-re. Ha csak a C4-et vonná ki, állítsa a Range Min és Range Max értéket „C4”-re. A C3 és C4 közti rész kivonásához: Range Min=C3, Range Max=C4.
- Az összes vezérlő szám kivonásához állítsa a Range Min-t „0”-ra, a Range Max-ot pedig „127”-re. Az összes program szám kivonásához állítsa a Range Min-t „1”-re, a Range Max-ot „128”-ra. A 4-es szám kivonásához állítsa „4”-re a Range Min és Range Max értéket egyaránt. A 3 és 14 közti számok kivonásához, állítsa a Range Min-t „3”-ra, a Range Max-ot pedig „14”-re.

MIDI Channel

A kivonásra szánt adatok MIDI csatornáját határozza meg. Ha minden adatot kivonni szeretne, válassza az „ALL” értéket. Ha csak egy adott MIDI csatorna adatait akarja kivonni, akkor válassza ki a MIDI csatorna számát.

Érték: ALL, 1-16

Ha a Status paraméter az „EXC”, „TUNE”, vagy „PTN” értéken áll, akkor a Csatorna paraméter nem érhető el.

Performance adatok eltolása előre és hátrafelé (Shift Clock)

Ezzel a funkcióval a meghatározott tartományban, előre és hátrafelé időben eltolhatjuk a szekvenszer adatokat, 1 clock lépésekben. A bizonyos részek enyhe időbeli eltolásával felgyorsíthatjuk, vagy visszahúzhatjuk a performance-t.

A funkció végrehajtásakor, azok az adatok amiket a dal kezdőpontja elé tolnánk el, azok automatikusan a dal kezdőpontjára kerülnek. Ha az adatokat a dal végét meghaladó ütemekhez toljuk el, akkor automatikusan új ütemek jönnek létre. Az újonnan létrehozott ütemek ütemmutatója azonos lesz az azt közvetlenül megelőző ütemével.

Track /Pattern

Azokat a frázis sávokat vagy Pattern jelöli ki, amelyek szekvenszer adatait el akarjuk tolni 1 Clock egységenként.

Érték

ALL: Az 1-16 frázis sávok, a Beat sáv és a tempó sáv
TRK1-TRK16: A kiválasztott frázis sáv.
TEMPO: Tempó Clock
PTN001-PTN100: A kiválasztott Pattern.

Measure, For (szerkesztési tartomány)

Azon ütemek tartományát határozza meg, amelyben a szekvenszer adatokat el akarjuk tolni 1 Clock egységenként. Az „ALL” érték esetén az összes ütemet meghatározzuk.

Bias

Ez határozza meg a szekvenszer adatok eltolásának mértékét (a Clock-ok számát).

Érték: -4800 - +4800

Status

Az időben eltolni kívánt adatok típusát adja meg.

Érték

ALL: Az összes szekvenszer adat.
NOTE: hangok
P.AFT: Polifonikus Aftertouch
C.C.: Vezérlő számok
PROG.: Program számok
C.AFT: Csatorna Aftertouch
BEND: Hangmagaság nyújtás
EXC: Exkluzív rendszer üzenetek
Tune: Hangolás kérelem
PTN: Pattern Call üzenet adatok

Ha a Track paraméter „TEMPO”-ra van állítva, akkor a Status paraméter nem érhető el.

Range Min, Range Max

Ha a Status paramétert „NOTE”, „P.AFT”, „C.C.”, vagy „PROG” értékre állítja, határozza meg a tartományt. A tartomány legalacsonyabb értékét a „Range Min”, a legmagasabb értékét pedig a „Range Max” értékkel állíthatja be.

- Az összes hang, vagy polifonikus aftertouch adat eltolásához, állítsa a „Range Min”-t „C-1”-re és a „Range Max”-ot „G9”-re. Ha csak a C4-et tolná el, állítsa a Range Min és Range Max értéket „C4”-re. A C3 és C4 közti rész eltolásához: Range Min=C3, Range Max=C4.
- Az összes vezérlő szám eltolásához állítsa a Range Min-t „0”-ra, a Range Max-ot pedig „127”-re. Az összes program szám eltolásához állítsa a Range Min-t „1”-re, a Range Max-ot „128”-ra. A 4-es szám eltolásához állítsa „4”-re a Range Min és Range Max értéket egyaránt. A 3 és 14 közti számok eltolásához, állítsa a Range Min-t „3”-ra, a Range Max-ot pedig „14”-re.

MIDI Channel

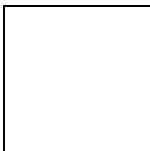
Az eltólásra szánt adatok MIDI csatornáját határozza meg. Ha minden adatot kivonatolni szeretne, válassza az „ALL” értéket. Ha csak egy adott MIDI csatorna adatait akarja kivonni, akkor válassza ki a MIDI csatorna számát.

Érték: ALL, 1-16

Ha a Track paaméter „TEMPO” értéken áll, vagy a Status paraméter az „EXC”, „TUNE”, vagy „PTN” értéken áll, akkor a Csatorna paraméter nem érhető el.

A szekvenszer adatok kiritkítása (Data Thin)

A folyamatosan változtatható vezérlők, mint az aftertouch, a pitch bend, és az expression pedál működtetése elfogadhatatlanul nagy mennyiségű adat keletkezését eredményezheti. A Data Thin eltávolítja a felesleges adatokat a szekvenszer számára elérhető memória növelése érdekében.



A beállítások részleteit lásd, „Alapműveletek a sáv szerkesztéshez” (151. o.).

Track /Pattern

Azokat a frázis sávokat vagy Pattern jelöli ki, amelyek szekvenszer adatait ritkítani akarjuk.

Érték

ALL: Az 1-16 frázis sávok, a Beat sáv és a tempó sáv

TRK1-TRK16: A kiválasztott frázis sáv.

PTN001-PTN100: A kiválasztott Pattern.

Measure, For (szerkesztési tartomány)

Azon ütemek tartományát határozza meg, amelyek szekvenszer adatait ritkítani akarjuk. Az „ALL” érték esetén az összes ütemet meghatározzuk.

Data Thin Value

A gyors változásokat okozó adatok ritkítására használjon nagyobb értékeket. Ha nem akar olyan sok adatot kiritkítani használjon kisebb értéket.

Data Thin Time

Ha időben fokozatosan szeretné ritkítani az adatokat, használjon nagyobb értéket. Ha nem akar kiritkítani annyi adatot, habár a változások fokozatosak, válasszon kisebb értéket.

Data Thin Status

A kiritkításra szánt adatok típusát határozza meg.

Érték

ALL: Az összes szekvenszer adat.

P.AFT: Polifonikus Aftertouch

C.C.: Vezérlő számok

C.AFT: Csatorna Aftertouch

BEND: Hangmagaság nyújtás

Range Min, Range Max

Ha a Status paramétert „NOTE”, „P.AFT”, „C.C.”, vagy „PROG” értékre állítja, határozza meg a tartományt. A tartomány legalacsonyabb értékét a „Range Min”, a legmagasabb értékét pedig a „Range Max” értékkel állíthatja be.

- Az összes hang, vagy polifonikus aftertouch adat ritkításához, állítsa a „Range Min”-t „C-1”-re és a „Range Max”-ot „G9”-re. Ha csak a C4-et ritkítja, állítsa a Range Min és Range Max értéket „C4”-re. A C3 és C4 közti rész ritkításához: Range Min=C3, Range Max=C4.
- Az összes vezérlő szám ritkításához állítsa a Range Min-t „0”-ra, a Range Max-ot pedig „127”-re. Az összes program szám ritkításához állítsa a Range Min-t „1”-re, a Range Max-ot „128”-ra. A 4-es szám ritkításához állítsa „4”-re a Range Min és Range Max értéket egyaránt. A 3 és 14 közti számok ritkításához, állítsa a Range Min-t „3”-ra, a Range Max-ot pedig „14”-re.

MIDI Channel

A ritkításra szánt adatok MIDI csatornáját határozza meg. Ha minden adatot ritkítani szeretne, válassza az „ALL” értéket. Ha csak egy adott MIDI csatorna adatait akarja ritkítani, akkor válassza ki a MIDI csatorna számát.

Érték: ALL, 1-16

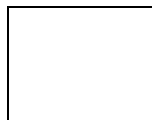
Két frázis sáv vagy Pattern kicserélése (Exchange)

A frázis sávok, vagy Patternek egy az egyben kicserélésre kerülnek.

Érték

TRK1-TRK16: A kiválasztott frázis sáv.

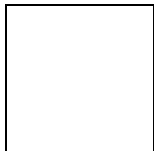
PTN001-PTN100: A kiválasztott Pattern.



A beállítások részleteit lásd, „Alapműveletek a sáv szerkesztéshez” (151. o.).

A dal lejátszási idejének állítása (Time Fit)

Ez a funkció kiszámolja a dal lejátszási idejét, vagy lehetővé teszi a tempó sáv adatainak módosítását a dal egy adott idő alatt történő lejátszásához.



A beállítások részleteit lásd, „**Alapműveletek a sávszerkesztéshez**” (151. o.).

Measure, For (szerkesztési tartomány)

Méri a lejátszási időt, vagy ellenőrzi / módosítja az állításra kerülő ütemek tartományát. Ha a „For”-ra a „ALL” értéket állítja be, az összes ütem meghatározására kerül.

Time H/M/S

A lejátszási időt jeleníti meg. Balról jobbra a következő formában jelenik meg az idő: „óra: perc: másodperc”.

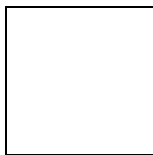
Time Original H/M/S

Az aktuális lejátszási időt mutatja.

Üres ütemek törlése (Truncate)

A másolás, vagy a kombinálás során néha üres ütemek jönnek létre egy frázis vagy Pattern elején. A Truncate törli a megadott frázis sáv elejétől az üres részt, egészen az első hangig (note-on).

Ha egyéb szekvenszer adatok (mint program change, vagy control change üzenetek) vannak felvéve a megadott frázis sáv eleje és az első note-on közé, akkor minden egyes típusból csak a legutolsó adat esemény kerül a note-on elé.



A beállítások részleteit lásd, „**Alapműveletek a sávszerkesztéshez**” (151. o.).

Track / Pattern (Forrás sáv)

Azt a frázis sávot vagy Pattern határozza meg, amelyből az üres ütemek törlésre kerülnek.

Érték

TRK1-TRK16: A kiválasztott frázis sáv.

PTN001-PTN100: A kiválasztott Pattern.

A Track paraméter alatt megjelenik a megadott sáv kezdőpontja, és az első note-on pozíciója.

A szekvenszer adatok önálló részeinek szerkesztése (Micro Edit)

A Micro Edit lehetővé teszi a dalban felvett szekvenszer adatok, mint a MIDI üzenetek és tempó adatok, önálló részeinek szerkesztését.

Szekvenszer adatok szerkesztése (Alap műveletek a mikroszkópban)

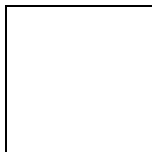
Ha meg akarja tekinteni a dalba felvett szekvenszer adatokat, lépjen a Mikroszkóp képernyőre. Minden egyes vonal egy-egy olyan pontot jelöl, ahová szekvenszer adat lett felvéve.

1. **Töltse be azt a dalt, amelynek szekvenszer adatait meg szeretné nézni, vagy szerkeszteni (149. o.).**

2. **Nyomja meg az [EDIT] gombot.**

A Microscope képernyő megjelenik.

A ▲ vagy ▼ kurzor megnyomásával jelenítheti meg a szekvenszer adatokat.



3. **A [6] megnyomásával válthatja a képernyőt.**

A [6] gomb minden egyes megnyomásával válthatunk a két képernyő között.

4. **A [7 (Trk/Ch Select)] gomb megnyomásával lépjen a kurzorral a „Track” mezőre, és válassza ki azt a sávot vagy Pattern-t, amelynek szekvenszer adatait szerkeszteni, vagy megtekinteni szeretné.**

TRK1-TRK16: A megadott frázis sáv.

TEMPO: Tempó sáv

BEAT: Beat sáv

PTN001-PTN100: A megadott Pattern.

A képernyő hely gazdaságos kihasználása érdekében, általában azok a pozíciók kihagyásra kerülnek, melyek nem tartalmaznak felvett szekvenszer adatokat.

Az egyes szekvenszer adat típusok magyarázatát lásd, „**A Frázis sáv / Pattern által kezelt szekvenszer adatok**” (163. o.).

5. **Lépjen a kurzorral a „MIDI Channel” mezőre, és válassza ki a megjeleníteni kívánt szekvenszer adatok MIDI csatornáját.**

6. **A képernyő bezárásához nyomja meg a [8 (Close)] gombot.**

7. A ▲ vagy ▼ kurzorral válassza ki a szerkeszteni kívánt performance adatot.
8. A ◀ ▶ gombokkal válassza ki a szerkeszteni kívánt paramétert.
9. A VALUE kerékkel, vagy az [INC] [DEC] gombokkal állítsa az értéket.

Amikor egy note vagy polifonikus aftertouch Note számát, vagy egy hang On Velocity vagy Off Velocity értékét állítja, akkor az értéket a billentyűzet egy hangjának leütésével is megadhatja.

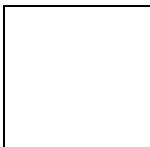
- Az [ENTER] megnyomásával, a „▶” helyén mutatott szekvenszer adatok továbbításra kerülnek a MIDI OUT csatlakozón. A hang üzenet esetében a hang az [ENTER] megnyomásával megszóllatható.

Ha System Exclusive üzeneteket akar szerkeszteni, lásd alább, „System Exclusive üzenet szerkesztése”.

10. A szerkesztés folytatásához ismétlje meg a 3-6 lépéseket.
11. A Mikroszkóp képernyő bezárásához nyomja meg az [EXIT] gombot.

System Exclusive üzenet szerkesztése

1. A ▲ vagy ▼ gombokkal lépjen a szerkeszteni kívánt System Exclusive üzenet helyére.
2. A ▶ megnyomásával lépjen a kurzorral a „Sys Ex.”-re.
3. A ◀ vagy ▶ gombokkal léptesse a kurzort a szerkeszteni kívánt paraméterre.
A System Exclusive Edit képernyő megjelenik.



4. A VALUE kerékkel, vagy az [INC] [DEC] gombokkal szerkessze az értéket.
Ha adatot akar adni az „F0.” és „F7” közé, akkor lépjen a kurzorral az adott pontra és nyomja meg a [3 (Insert)] gombot. Egy „00” érték kerül beillesztésre. Változtassa ezt a kívánt értékre. AZ adat törléséhez, lépjen a kívánt helyre és nyomj ameg a [2 (Delete)] gombot.
5. Ha befejezte a szerkesztést, a System Exclusive üzenet értékeinek véglegesítéséhez nyomja meg a [8 (Exec)] gombot.
A kilépéshez nyomja meg a [7 (Cancel)] gombot.

- Ha úgy dönt, hogy mégsem változtat a System Exclusive üzeneteken, nyomja meg az [EXIT]-et.
- A Roland IV típusú System Exclusive üzenet esetében, az összegzés automatikusan kiszámítható, az értékek véglegesítésekor. Ha nem akarja automatikusan kiszámítani az összegzést, nyomja meg az [1 (Auto Sum)] gombot a pipa eltávolításához.

A Frázis sáv / Pattern által kezelt szekvenszer adatok

A frázis sávok vagy Patternek a következő kilenc féle szekvenszer adatot képesek felvenni. A felvett pozíció (ütem-negyed-clock) minden egyes adat bal oldalán kerül megjelenítésre, és a MIDI csatorna száma is megjelenik mellette.

Note

Ezek a MIDI üzenetek hangokat képviselnek. Balról jobbra a paraméterek a következők: Note Number (hangjegy szám), amely a hang nevét mutatja; On Velocity, amely a billentyű leütésének erősségét határozza meg; Gate Time, ami a hang hosszúságát adja; és az Off Velocity, ami a billentyű felengedésének sebességét határozza meg.

Program Change

Ez a MIDI üzenet hangokat vált. A Program szám (PC#) választja ki a hangot.

Control Change

Ezek a MIDI üzenetek különféle effekteket alkalmaznak, mint például a moduláció vagy expression. A vezérlő szám (CC#) választja ki a funkciót, és az érték határozza meg az effekt mértékét.

Az egyes vezérlő számoknak megfelelő funkciókat lásd, „MIDI Implementáció” (Parameter List).

Pitch Bend

Ez a MIDI üzenet a hangmagasságot változtatja. Az érték határozza meg a hangmagasság változás mértékét.

Polyphonic Aftertouch

Ezek a MIDI üzenetek aftertouch-ot alkalmaznak egy-egy önálló hangra. Balról jobbra a paraméterek: Note Number (hangjegy szám), ami a hangok határozza meg; és a Value (érték), ami az aftertouch mértékét határozza meg.

Channel Aftertouch

Ez a MIDI üzenet egy egész MIDI csatornára alkalmazza az aftertouch-ot. Az érték az aftertouch mértékét állítja.

System Exclusive üzenetek

Ezek olyan MIDI üzenetek, melyeket a Fantom-S-re egyedülállóan jellemző beállítások elvégzésére használunk, mint például a hang beállítások. Az adatokat „F0” és „F7” között adja meg.

A System Exclusive üzenetek részleteit lásd, „MIDI Implementáció” (Parameter List).

Tune Request

Ez a MIDI üzenet utasít egy analóg szintetizátort, hogy hangolja be magát.

Ptn (Pattern Call üzenet)

Ez olyan adat, amely egy Pattern lejátszását okozza. A Number paraméterrel választhatja ki a Pattern számát. A Pattern neve zárójelben () látható, és a pozíció, ahol a Pattern lejátszása befejeződik, a „>” szimbólum jobb oldalán jelenik meg.

- Ha a Pattern Call üzenet által előhívott Pattern túlhalad a dal utolsó ütemén, akkor ezen a ponton a Pattern lejátszása megszakad.
- Egy adott frázis sávon a Pattern Call üzenet által, egyszerre csak egy adott Pattern játszható le. Ez azt jelenti, hogy ha egy Pattern Call üzenetet egy az előző Pattern lejátszásának befejezése előtti pozícióra veszünk fel, akkor a lejátszás alatt álló üzenet megszakad, és a következő Pattern lejátszása kezdődik el. Ha ugyanarra a pozícióra egynél több Pattern Call üzenetet veszünk fel, akkor a Mikroszkóp képernyőn utóljára jelzett üzenet kerül megszólaltatásra.
- Habár lehetséges Pattern Call üzenetet felvenni egy Patternbe is, azok nem kerülnek lejátszásra. Ha egy Pattern adatait be akarja helyezni egy másik Patternbe, akkor a Track Edit másolás funkciójával teheti meg azt.

A Tempó sáv által kezelt adatok

A Tempo sáv rögzíti a dal tempó adatait.

Tempo Change (tempóváltás)

Ez az adat határozza meg a tempót. A dal lejátszása a tempo change „Value” értékének megfelelően történik.

Az érték a „negyed=***” formátumban jelenik meg, ami a dal aktuális lejátszási tempóját jelenti, és csak minden mód PLAY képernyőjén változtatható meg.

Ha a tempóváltás értéke eltér a lejátszási tempótól, ez azt jelenti, hogy a lejátszási tempót átmenetileg megváltoztattuk. Más szóval, mivel a Tempo Change értéke nem lett elmentve, ezért ez a beállítás egy másik dal kiválasztásával, vagy a hangszer kikapcsolásával elveszik. Ha legközelebb ismét ezen a tempón kívánja lejátszani a dalt, Akkor újra el kell mentenie a dalt. Ezzel elmenti a tempóváltás értékét is, ami ezután már egyezni fog a lejátszási tempóval.

A Beat sáv által kezelt adatok

A Beat sáv veszi fel az ütemmutató adatait.

Beat Change

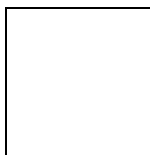
Az határozza meg az ütemmutatót (Beat).

Szekvenszer adatok megjelenítése (View)

Mivel egy fázis sáv vagy Pattern nagy mennyiségű szekvenszer adatot tartalmaz, a kijelző zsúfolt lehet és nehezen olvasható. Ezért a Fantom-S lehetővé teszi, a képernyőn megjeleníteni kívánt szekvenszer adatok meghatározását. Ez akkor hasznos, ha csak egy adott típusú szekvenszer adatot akar szerkeszteni, vagy ellenőrizni.

1. **Lépjen a Microscope képernyőre.**
2. **Nyomja meg a [8 (View)] gombot.**

A View Switch ablak megjelenik.



3. **A ▲ vagy ▼ gombokkal válassza ki a megjeleníteni kívánt szekvenszer adatokat.**

Note: Hang üzenetek. Ezek a MIDI üzenetek hangokat képviselnek.

Polyphonic Aftertouch: Polifónikus Aftertouch. Ezek a MIDI üzenetek aftertouch-ot alkalmaznak egy-egy önálló hangra.

Control Change: Control Change üzenetek. Ezek a MIDI üzenetek különféle effekteket alkalmaznak, mint például a moduláció vagy expression.

Program Change: Program Change üzenetek. Ez a MIDI üzenet hangokat vált.

Channel Aftertouch: Csatorna Aftertouch üzenetek. Ez a MIDI üzenet egy egész MIDI csatormára alkalmazza az aftertouch-ot.

Pitch Bend: Pitch Bend üzenetek. Ez a MIDI üzenet a hangmagasságot változtatja.

System Exclusive : System Exclusive üzenetek. Ezek olyan MIDI üzenetek, melyeket a Fantom-S-re egyedülállóan jellemző beállítások elvégzésére használunk, mint például a hang paraméterek.

Pattern Call: Pattern Call üzenet. Ez olyan adat, amely egy Pattern lejátszását okozza.

Tune Request: Ez a MIDI üzenet utasít egy analóg szintetizátort, hogy hangolja be magát.

4. **A kapcsoláshoz nyomja meg az [INC] vagy [DEC] gombot.**

Az üzenet megjelenik, ha ki van pipálva. A [7 (ALL OFF)] megnyomásával egyetlen szekvenszer adat sem fog megjelenni. A [8 (ALL ON)] megnyomásával az összes adat megjelenik.

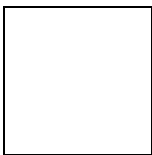
5. **A [8 (Close)] megnyomásával bezárhatja a View Switch ablakot.**

Szekvenszer adatok beillesztése (Create)

Egy frázis sáv, vagy Pattern kívánt helyére új szekvenszer adatokat illeszthetünk be.

A beilleszthető szekvenszer adatokról részletesen lásd, „A frázis sáv /Pattern által kezel szekvenszer adatok” (163. o.).

1. Lépjen annak a sávnak vagy Pattern-nek a Mikroszkóp képernyőjére, amelybe szekvenszer adatot kíván beilleszteni.
2. Nyomja meg az [1 (CREATE)] gombot.
A Create Event ablak megjelenik.



3. A ▲ vagy ▼ gombokkal válassza ki a beillesztésre kerülő szekvenszer adatot.
4. A performance adat beillesztéséhez nyomja meg a [8 (Exec)] gombot.
5. A beillesztett szekvenszer adat a gyárilag beállított értékeit használja, így szükség szerint szerkessze azokat.

Ha nem elégedett a művelet eredményével, a [MENU] gomb megnyomásával a legördülő Menu ablakban válassza az „Undo Micro Edit” parancsot, így visszaállíthatja a szerkesztés előtti állapotot (Undo/Redo).

Az Undo végrehajtása után, a Redo művelettel visszaállíthatja az előző állapotot. Az Undo végrehajtása után a fenti művelet sor megismétlésével hajthatja végre a Redo műveletet.

Szekvenszer adatok törlése (Erase)

Ha kívánja, törölhet a szekvenszer adatok közül csupán egy önálló eseményt is. Ugyanezzel a művelettel törölhet önálló eseményt a Tempó és a Beat sávról is.

A Tempó sáv elején elhelyezkedő Tempo Change üzenetet, valamint a Beat sáv vagy a Pattern Beat elején található Beat Change és Key Signature adatokat nem lehet törölni.

1. Lépjen annak a sávnak vagy Pattern-nek a Microscope képernyőjére, amelyből szekvenszer adatot akar törölni (162. o.).
2. A ▲ vagy ▼ gombokkal léptesse a kurzort a törlésre szánt szekvenszer adatara.

Több egymást követő adat törléséhez, tartsa lenyomva a [SHIFT]-et és a ▼ gombbal válassza ki a szekvenszer adatokat.

3. A szekvenszer adatok törléséhez nyomja meg a [2 (Erase)] gombot.

Ha nem elégedett a művelet eredményével, a [MENU] gomb megnyomásával a legördülő Menu ablakban válassza az „Undo Micro Edit” parancsot, így visszaállíthatja a szerkesztés előtti állapotot (Undo/Redo).

Az Undo végrehajtása után, a Redo művelettel visszaállíthatja az előző állapotot. Az Undo végrehajtása után a fenti művelet sor megismétlésével hajthatja végre a Redo műveletet.

Szekvenszer adatok elmozdítása (Move)

Akár egyetlen önálló szekvenszer adatot is elmozdíthatunk egy másik pozícióra. A Tempó sávra vagy a Beat sávra felvett adatok ugyanígy elmozdíthatók.

A Tempó sáv elején elhelyezkedő Tempo Change üzenetet, valamint a Beat sáv vagy a Pattern Beat elején található Beat Change és Key Signature adatokat nem lehet törölni.

1. Lépjen annak a sávnak vagy Pattern-nek a Microscope képernyőjére, amelyben szekvenszer adatot akar elmozdítani (162. o.).
2. A ▲ vagy ▼ gombokkal léptesse a kurzort az elmozdításra szánt szekvenszer adatara.

Több egymást követő adat elmozdításához, tartsa lenyomva a [SHIFT]-et és a ▼ gombbal válassza ki a szekvenszer adatokat.

3. Nyomja meg a [3 (Move)] gombot.
A Move Event ablak megjelenik.



4. A ▲ vagy ▼ gombokkal léptesse a kurzort a „measure”, „beat”, és „clock” mezőkre.
5. A VALUE kerékkal, vagy az [INC] [DEC] gombokkal határozza meg hová szeretné elmozdítani az adatokat.
6. A szekvenszer adatok elmozdításához, nyomja meg a [8 (Exec)] gombot.

Ha nem elégedett a művelet eredményével, a [MENU] gomb megnyomásával a legördülő Menu ablakban válassza az „Undo Micro Edit” parancsot, így visszaállíthatja a szerkesztés előtti állapotot (Undo/Redo).

Az Undo végrehajtása után, a Redo művelettel visszaállíthatja az előző állapotot. Az Undo végrehajtása után a fenti művelet sor megismétlésével hajthatja végre a Redo műveletet.

Szekvenszer adatok másolása (Copy)

Szekvenszer adatok átmásolhatók a kívánt helyre. Ez akkor hasznos, ha több helyen szeretné használni ugyanazt a szekvenszer adatot. A Tempó sávra, vagy a Beat sávra felvett adatok ugyanígy másolhatók.

1. Lépjen annak a sávnak vagy Pattern-nek a **Microscope** képernyőjére, amelyben szekvenszer adatot akar másolni (162. o.).
2. A **▲** vagy **▼** gombokkal léptesse a kurzort a másolásra szánt szekvenszer adatra.
3. Nyomja meg a **[3 (COPY)]** gombot.
4. Nyomja meg a **[4 (PLACE)]** gombot.
A Place Event ablak megjelenik.



5. A **▲** vagy **▼** gombokkal léptesse a kurzort a „measure”, „beat”, és „clock” mezőkre.
6. A **VALUE** keréssel, vagy az **[INC]** **[DEC]** gombokkal határozza meg hová szeretné átmásolni az adatokat.
7. A szekvenszer adatok másolásához, nyomja meg a **[8 (Exec)]** gombot.

Ha nem elégedett a művelet eredményével, a **[MENU]** gomb megnyomásával a legördülő Menu ablakban válassza az „Undo Micro Edit” parancsot, így visszaállíthatja a szerkesztés előtti állapotot (Undo/Redo).

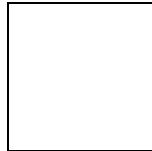
Az Undo végrehajtása után, a Redo művelettel visszaállíthatja az előző állapotot. Az Undo végrehajtása után a fenti művelet sor megismétlésével hajthatja végre a Redo műveletet.

A tempó megváltoztatása a dal menete közben

Ha a dal menete közben meg szeretné változtatni a tempót, illesszen egy új Tempo Change üzenetet a Tempo sávra. A Tempo Change beillesztésének pozíciója után a dal az új tempóban kerül lejátszásra. Ha azonban fokozatos tempóváltozást szeretne elérni, mint a ritardando vagy accelerando, akkor jobb, ha a Tempó Felvételt használja (143. o.).

Ha azt szeretné, hogy az egész dal legyen gyorsabb vagy lassabb, akkor módosítsa a lejátszási tempót, valamelyik **PLAY** képernyőn.

1. Lépjen a **Microscope** képernyőre (162. o.).
A **[7 (Trk/Ch Select)]** megnyomásával válassza a „TEMPO” to „Track” értéket.
2. Nyomja meg az **[1 (Create)]** gombot.
A Create Event ablak megjelenik.



3. Nyomja meg a **[8 (Exec)]** gombot.
A Create Position ablak megjelenik.
4. A **◀** vagy **▶** gombokkal léptesse a kurzort a „measure”, „beat”, és „clock” mezőkre.
5. A **VALUE** keréssel, vagy az **[INC]** **[DEC]** gombokkal határozza meg hová szeretné beilleszteni az adatokat.
6. A tempóváltás adatok beillesztéséhez, nyomja meg a **[8 (Exec)]** gombot.
7. A beillesztett tempóváltás a gyári érték lesz, ezért ezt módosítsa kedve szerint.

Ha nem elégedett a művelet eredményével, a **[MENU]** gomb megnyomásával a legördülő Menu ablakban válassza az „Undo Micro Edit” parancsot, így visszaállíthatja a szerkesztés előtti állapotot (Undo/Redo).

Az Undo végrehajtása után, a Redo művelettel visszaállíthatja az előző állapotot. Az Undo végrehajtása után a fenti művelet sor megismétlésével hajthatja végre a Redo műveletet.

Az ütemmutató megváltoztatása a dal közepén

Ha meg szeretné változtatni az ütemmutatót a dal közepén, akkor illesszen be egy új Beat Change üzenetet. A dal a beillesztett Beat Change utántól az új ütemmutatóval kerül lejátszásra.

- Ütem közepén nem változtathatjuk az ütemmutatót. Az ütemmutató csak egy ütem elején változtatható.
- Ha a Beat Track ütemmutatója eltér a Patten Beat (142. o.) beállítástól, akkor a Beat Track beállítása kerül használatra. Például, ha egy 3/4-es ütemmutatójú Patten rendelünk egy 4/4-es dal közepére, akkor a Patten nem fog rendesen igazodni a többi frázis sávhoz. Ahhoz, hogy ez jól szólaljon meg, illesszen be egy 3/4 Beat Change parancsot a Beat sávra. Ha vissza akar térni a 4/4-re, illesszen be egy 4/4 Beat Change parancsot a megfelelő helyre a Beat sávra.

Ha egy a dal végétől későbbi ütemnél akarja megváltoztatni az ütemmutatót, és nem gond a dal hosszának megnövelése, akkor inkább használja az Insert Measure sávszerkesztés műveletet (156. o.).

1. **Lépjön a Microscope képernyőre (162. o.).**
A [7 (Trk/Ch Select)] megnyomásával válassza a „BEAT” to „Track” értéket.
2. **Nyomja meg az [1 (Create)] gombot.**
A Create Event ablak megjelenik.



3. **Nyomja meg a [8 (Exec)] gombot.**
A Create Position ablak megjelenik.
4. **A ◀ vagy ▶ gombokkal léptesse a kurzort a „measure”, „beat”, és „clock” mezőkre.**
5. **A VALUE kerékkel, vagy az [INC] [DEC] gombokkal határozza meg hová szeretné beilleszteni az adatokat.**
6. **Az ütemmutatóváltás adatok beillesztéséhez, nyomja meg a [8 (OK)] gombot.**
7. **A beillesztett ütemmutatóváltás a gyári érték lesz, ezért ezt módosítsa kedve szerint.**

Ha nem elégedett a művelet eredményével, a [MENU] gomb megnyomásával a legördülő Menu ablakban válassza az „Undo Micro Edit” parancsot, így visszaállíthatja a szerkesztés előtti állapotot (Undo/Redo).

Az Undo végrehajtása után, a Redo művelettel visszaállíthatja az előző állapotot. Az Undo végrehajtása után a fenti művelet sor megismétlésével hajthatja végre a Redo műveletet.

A dal elnevezése (Song Name)

A dalt el is nevezheti, vagy szerkesztheti a dal nevét (song name). Ez a dal név ez független a fájl névtől, amelyet a dal a memória kártyára, vagy user memóriába mentésekor kap. Habár nem kötelező dal nevet adni, azonban megtehetjük ezt egy maximum 15 karakterből álló név megadásával. A név alapján azután sokkal könnyebben be tudjuk majd azonosítani a dalokat.

Egyes kereskedelmi forgalomban elérhető Standard MIDI fájlok jogvédett adatokat tartalmaznak. Az ilyen dalok neve nem módosítható.

1. **Lépjön a Song Edit képernyőre, és töltsé be azt a dalt, amelyet el kíván nevezni (170. o.).**
2. **Nyomja meg a [7 (Song Name)] gombot.**
A Song Name képernyő megjelenik.



3. **Adjon nevet a dalnak. (max. 15 karakter)**

- [1 (Change Type)]: a karakter típusát választjuk ki vele. A gomb minden egyes megnyomásával váltunk a nagybetűs (A), kisbetűs (a) és a számok és szimbólumok (0) karakter típusok között.
- [2 (Delete)]: Törli a kurzor helyén található karaktert, és előbbre húzza a hátralévő karaktereket.
- [3 (Insert)]: Szóközt illeszt be a kurzor helyére.
- ◀ vagy ▶: Mozgatják a kurzort.
- [VALUE] kerék, [INC][DEC]: Karakter választanak.

- 5.4. **Ha megadta a nevet, nyomja meg a [Write] gombot.**

Ha inkább kilépne, nyomja meg a [7 (Cancel)] gombot.

- *Használhatja a padokat is a karakterek meghatározására (25. o.).*

Formázott: Felsorolás és számozás

Dal mentése / betöltése (SAVE/LOAD)

A felvett dalok kezdetben, a belső memóriában tarolódnak. A belső memóriában található dal azonban a hangszer kikapcsolásakor vagy egy másik dal betöltésekor elveszik. Ha meg akarja tartani a dalt, mentse azt el a User memóriába, vagy a memória kártyára.

Ha pedig szerkeszteni szeretne egy dalt (149. o.), akkor azt először be kell töltenie a belső memóriába.

Dal mentése (Save)

Alapművelet

1. **Nyomja meg a [SAVE/LOAD] gombot.**
A Save/Load Menü képernyő megjelenik.



2. **Az [1 (Save S+S)] – [3 (Save AllSmpl)] gombok valamelyikének megnyomásával válassza ki, milyen formátumban menti a dalt.**

Save Song+Samples: A belső dal MRC Pro formátumban mentődik. Az „SVQ” fájl kiterjesztés automatikusan hozzáadásra kerül a dalhoz. A dal tartalmazni fogja az átmeneti terület adatait is. Az összes, a Sample memóriában található minta mentésre kerül.

Save Song: A belső dal MRC Pro formátumban mentődik. Az „SVQ” fájl kiterjesztés automatikusan hozzáadásra kerül a dalhoz. A dal tartalmazni fogja az átmeneti terület adatait is.

Save all Samples: Az összes, a Sample memóriában található minta mentésre kerül.

Paraméter	Funkció gomb	Dal	Minta
Save Song+Samples	[1]	✓	✓
Save Song	[2]	✓	-
Save All Samples	[3]	-	✓

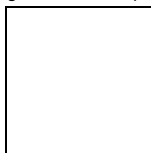
✓ = a mentés lehetséges

A dal elmentése mintákkal (Save Song + Samples)

A következőképpen mentheti el a dalt a Sample memóriában található összes mintával és az aktuális hanggenerátor beállításokkal együtt.

1. **A Save/Load Menü képernyőn nyomja meg az [1 (Save S+S)] gombot.**

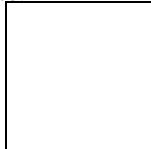
A Song File Name képernyő megjelenik.



2. **Adjon egy fájlnevet a dalnak (max 8 karakter). Az „SVQ” fájlnev kiterjesztés automatikusan hozzáadódik a dalhoz.**

- [1 (Change Type)]: a karakter típusát választjuk ki vele. A gomb minden egyes megnyomásával váltunk a nagybetűs (A), kisbetűs (a) és a számok és szimbólumok (0) karakter típusok között.
- [2 (Delete)]: Törli a kurzor helyén található karaktert, és előbbre húzza a hátralévő karaktereket.
- [3 (Insert)]: Szóközt illeszt be a kurzor helyére.
- ◀ vagy ▶: Mozgatják a kurzort.
- [VALUE] kerék, [INC][DEC]: Karakter választanak.
- *Használhatja a padokat is a karakterek meghatározására (25. o.).*

3. **Ha megadta a nevet, nyomja meg a [Write] gombot.**



Formázott: Felsorolás és számozás

4. **Az [1 (User)] (User memória), vagy [2 (Card)] (memória kártya) gombok megnyomásával válassza ki, hogy hová szeretné menteni a dalt.**
Ha inkább kilépne, nyomja meg a [7 (Cancel)] gombot.

5. **Nyomja meg a [8 (Save)] gombot.**
Egy jóváhagyást kérő üzenet jelenik meg.

6. **Nyomja meg a [8 (Exec)] gombot.**
 - *Minták mentésekor, azok automatikusan felülírásra kerülnek a Sample lista ugyanazon bankjának ugyanazon számára. A minták az „smp1****.wav(aif)” fájlformátumban mentődnek, a User memória, vagy memória kártya „Roland/Smpl folder” könyvtárba. A fájl név száma megfelel a Sample listában található számnak.*

Fájlnév és dalnév

Az MRC Pro dalok és a Standard MIDI fájlok a fájlnev mellett egy dalnévvel is rendelkeznek. A fájlnev tesz különbséget a dalok között, és a fájl mentésekor kell hozzárendelni. Segíthet majd a dalok kezelésében, ha a fájlnevet a daltípusok megkülönböztetésére használja, a dalnévként pedig a dal címét adja. A dalnév hozzárendelésére használja a Song Name képernyőt (167. o.).

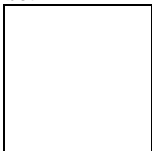
Ha olyan fájlnevet ad meg, amely már létezik a User memóriában, vagy a memória kártyán, és menteni akarja azt, akkor a „File „****” Already Exists! Over Write OK?” (A fájl már létezik, felülírom?) üzenet jelenik meg a kijelzőn, mely a jóváhagyását kéri. Ha felülírja a már létező fájlt, akkor nyomja meg a [8 (OK)] gombot, ha inkább kilépne a mentésből, nyomja meg a [7 (Cancel)] gombot.

Ha olyan memóriába szeretne adatot menteni, ami nincs leformázva a Fantom-S által, az „Unformatted!” üzenet jelenik meg (a memória kártya nincs formázva). Kérjük, formázza a memória kártyát a Fantom-S-en (187. o.).

Dal mentése (Save Song)

A következőképpen mentheti a belső dalt az aktuális hanggenerátor beállításokkal.

1. **A Save/Load Menü képernyőn nyomja meg a [2 (Save Song)] gombot.**
A Song Name képernyő megjelenik.
2. **Adjon egy fájlnevet a dalnak (max 8 karakter). Az „SVQ” fájlnev kiterjesztés automatikusan hozzáadódik a dalhoz.**
3. **Ha megadta a nevet, nyomja meg a [Write] gombot.**



4. **Az [1 (User)] (User memória), vagy [2 (Card)] (memória kártya) gombok megnyomásával válassza ki, hogy hová szeretné menteni a dalt.**
Ha inkább kilépne, nyomja meg a [7 (Cancel)] gombot.
5. **Nyomja meg a [8 (Save)] gombot.**
Egy jóváhagyást kérő üzenet jelenik meg.
Ha inkább kilépne, nyomja meg a [7 (Cancel)] gombot.
6. **Nyomja meg a [8 (Exec)] gombot.**

Még ha a „Save” paranccsal mentette is a dalt, azt csak a Fantom-S saját szekvenszerén tudja lejátszani. Ha a dalt nem a Fantom-S szekvenszerén akarja lejátszani, akkor SMF formátumban kell elmentenie azt. Ekkor el kell mentenie a megfelelő Bank Select és Program Change üzeneteket is, hogy a dal megfelelő hangokon szólaljon meg.

A performance beállítások abban az állapotukban kerülnek mentésre, amiben a Save végrehajtásakor voltak. Ez azt jelenti, hogy a performance-t megváltoztattuk a dal közben, és a dalt a felvétel befejezése után ebben az állapotban mentjük, akkor az előző állapot nem kerül mentésre. Más szóval, ha ez elejéről játszunk le egy dalt, akkor az a mentés potjában érvényes performance beállításokkal fog kezdődni. Ha dal közben megváltoztatott egy Performance-t, akkor a Mikroszkóp képernyőn illesse be a megfelelő Bank Select és Program szám üzeneteket a dal elejére, hogy meghatározza a performance kezdő részét (162. o.).

Minták mentése (Save All Samples)

A következőképpen mentheti a Sample memóriában található mintákat a User memóriába, vagy a memória kártyára.

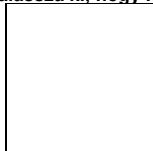
1. **A Save/Load Menü képernyőn nyomja meg a [3 (Save AllSmpl)] gombot.**
Egy jóváhagyást kérő üzenet jelenik meg.
Ha inkább kilépne, nyomja meg a [7 (Cancel)] gombot.
 2. **Nyomja meg a [8 (Exec)] gombot.**
- *Minták mentésekor, azok automatikusan felülírásra kerülnek a Sample lista ugyanazon bankjának ugyanazon számára.*

Formázott: Felsorolás és számozás

A dal mentése SMF fájlként (Save as SMF)

A következőképpen konvertálható át egy belső dal és menthető el SMF fájlként.

1. **A Save/Load Menü képernyőn nyomja meg a [4 (Save as SMF)] gombot.**
A Song File Name képernyő megjelenik.
2. **Adjon egy fájlnevet a dalnak.**
3. **A név megadása után, nyomja meg a [Write] gombot.**
4. **Az [1 (User)] (User memória), vagy [2 (Card)] (memória kártya) gombok megnyomásával válassza ki, hogy hová szeretné menteni a dalt.**



5. **Az [5 (Format 0)] vagy [6 (Format 1)] gomb megnyomásával válassza ki a mentés formátumát.**

Format 0: A dalt egy Format 0 típusú Standard MIDI fájlra konvertálja (az összes performance adat egy frázis sávra mentődik), és így menti azt. Automatikus a „MID” kiterjesztés adódik a fájlhoz.

Format 1: A dalt egy Format 1 típusú Standard MIDI fájlra konvertálja (a performance adatok egynél több frázis sávra mentődnek), és így menti azt. Automatikus a „MID” kiterjesztés adódik a fájlhoz.

6. **Nyomja meg a [8 (Save as SMF)] gombot.**
Egy jóváhagyást kérő üzenet jelenik meg.
 7. **Nyomja meg a [8 (Exec)] gombot.**
- *A fájlnev kiterjesztése akkor is „MID” lesz, ha a Format 0 és akkor is ha a Format 1 formátumot választja. A kettő ilyen módon nem különböztethető meg.*

Amikor SMF formátumban menti az adatokat, a hang beállítás adatok nem kerülnek mentésre. Ahhoz, hogy a megfelelő hangok szólaljanak meg, fel kell vennie a megfelelő Bank Select és Program szám üzeneteket (162. o.).

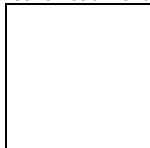
Ha olyan fájlnevet ad meg, amely már létezik a User memóriában, vagy a memória kártyán, és menteni akarja azt, akkor a „File „****” Already Exists! Over Write OK?” (A fájl már létezik, felülírom?) üzenet jelenik meg a kijelzőn, mely a jóváhagyását kéri. Ha felülírja a már létező fájlt, akkor nyomja meg a [8 (OK)] gombot, ha inkább kilépne a mentésből, nyomja meg a [7 (Cancel)] gombot.

Ha olyan memóriába szeretne adatot menteni, ami nincs leformázva a Fantom-S által, az „Unformatted!” üzenet jelenik meg (a memória kártya nincs formázva). Kérjük, formázza a memória kártyát a Fantom-S-en (187. o.).

Dal betöltése (Load)

Alapművelet

1. **Nyomja meg a [SAVE/LOAD] gombot.**
A Save/Load Menü képernyő megjelenik.



2. **Az [5 (Save S+S)] – [7 (Save AllSmpl)] gombok valamelyikének megnyomásával válassza ki, milyen formátumban tölti a dalt.**

Load Song+Samples: Betölt egy dalt a belső memóriába. Az összes minta betöltésre kerül a Sample memóriába.

Load Song: Betölt egy dalt a belső memóriába.

Load all Samples: Az összes mintát betölti a Sample memóriába.

Paraméter	Funkció gomb	Dal	Minta
Load Song+Samples	[5]	✓	✓
Load Song	[6]	✓	-
Load All Samples	[7]	-	✓

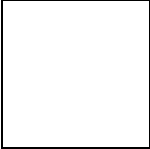
✓ = a betöltés lehetséges

- *Egy a Fantom-S-en mentett dal (.SVQ) tartalmazza a hanggenerátor átmeneti részének adatait is.*

Dal betöltése mintákkal (Load with Samples)

A következőképpen tölthet be egy dalt a belső memóriába, és az összes mintát a Sample memóriába.

1. A **Save/Load Menü** képernyőn nyomja meg az **[5 (Load S+S)]** gombot.

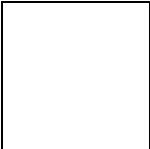


2. Az **[1 (User)]** vagy **[2 (Card)]** gomb megnyomásával válassza ki a betöltés célhelyét, és a **▲ ▼** gombokkal válassza ki a dalt. Ha inkább kilépne, nyomja meg a **[7 (Cancel)]** gombot.
3. Nyomja meg a **[8 (Load)]** gombot. Egy jóváhagyást kérő üzenet jelenik meg.
4. Nyomja meg a **[8 (Exec)]** gombot.

Dal betöltése (Load Song)

A következőképpen tölthet be egy dalt a belső memóriába.

1. A **Save/Load Menü** képernyőn nyomja meg a **[6 (Load Song)]** gombot.



2. Az **[1 (User)]** vagy **[2 (Card)]** gomb megnyomásával válassza ki a betöltés célhelyét, és a **▲ ▼** gombokkal válassza ki a dalt. Ha inkább kilépne, nyomja meg a **[7 (Cancel)]** gombot.
3. Nyomja meg a **[8 (Load)]** gombot. Egy jóváhagyást kérő üzenet jelenik meg.
4. Nyomja meg a **[8 (Exec)]** gombot.

Minták betöltése (Load All Samples)

A következőképpen töltheti be a User memóriában vagy memóriakártyán található összes mintát a Sample memóriába.

1. A **Save/Load Menü** képernyőn nyomja meg a **[7 (Load AllSmpl)]** gombot. Egy jóváhagyást kérő üzenet jelenik meg. Ha kilépne, nyomja meg a **[7 (Cancel)]**-t.

2. Nyomja meg a **[8 (Exec)]** gombot.

WAV/AIFF fájl importálása (Import Audio)

A következőképpen tölthet be egy audio fájlt (WAV/AIFF) a Sample memóriába mintaként.

Ahhoz, hogy importáljon egy fájlt, annak a számítógépe következő könyvtárában kell elhelyezkednie.

- **Windows 98/Me/200/XP felhasználók**
Removable disk/TMP/AUDIO_IMPORT könyvtár
- **Macintosh felhasználók**
FANS USER/TMP/AUDIO_IMPORT könyvtár
- a „/” jel könyvtár szintet jelöl

1. Nyomja meg a **[Save/Load]** gombot.
2. Nyomja meg a **[8 (Import Audio)]** gombot.
3. Az **[1 (User)]** vagy a **[2 (Card)]** gomb megnyomásával válassza ki az importálás célhelyét.
[1 (User)]: Importálás a User memóriából.
[2 (CARD)]: Importálás memóriakártyáról.

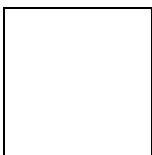
4. A **▲** vagy **▼** gombokkal válassza ki az importálni kívánt fájlt. Ha kettő vagy több mintát kíván kiválasztani, az **[5 (Mark Set)]** gomb megnyomásával helyezzen el egy pipát az összes kiválasztani kívánt mintánál. A pipa eltávolításához nyomja meg a **[4 (Mark Clear)]** gombot. Ha a **[SHIFT]** lenyomva tartása közben megnyomja az **[5 (Mark Set All)]** gombot, akkor a jelenlegi bank összes mintáját kijelöli. Ha a **[SHIFT]** lenyomva tartása közben megnyomja az **[5 (Mark Clr All)]** gombot, akkor a jelenlegi bank összes mintájától eltávolítja a kijelölt pipát.
5. Nyomja meg a **[8 (Import Audio)]** gombot. Egy jóváhagyást kérő üzenet jelenik meg.
 - A kilépéshez nyomja meg a **[7 (Cancel)]** gombot.
6. Nyomja meg a **[8 (Exec)]** gombot. A fájl importálásra kerül, és a Sample List képernyő jelenik meg.
 - A kilépéshez nyomja meg a **[7 (Cancel)]** gombot.

A beimportált fájl mintaként hozzáadódik a Sample listához. Ez a minta átmeneti, és a hangszer kikapcsolásával elveszik. Ha meg szeretné tartani, a **[WRITE]** megnyomásával mentse az adatokat.

Frázis megszólaltatása egyetlen érintésre (RPS funkció)

Az **RPS (Valósídős Frázis Szekvencia)** lehetővé teszi Pattern-ek hozzárendelését a billentyűzethez, és a Pattern egyetlen hang lenyomásával történő megszólaltatását. Például, egy élőben nagyon nehezen eljátszható frázist hozzárendelhetünk az egyik billentyűhöz, és a kívánt pillanatban egy hang lenyomásával megszólaltathatjuk azt.

Mivel egyszerre nyolc Pattern szólaltatható meg, ezért a különböző hangszerekből különböző Pattern-eket hozhatunk létre, például dob, basszus és billentyű, majd ezeket kombinálva új dalt alkotunk. Ez a performance is felvehető, és éppúgy használhatjuk, mint egy frázis samplert.

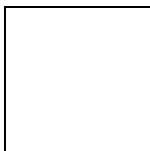


Az RPS funkció beállításai

A billentyűzet minden egyes hangjához hozzárendelhetünk egy Pattern-t, és meghatározhatjuk, hogyan kerüljön lejátszásra a Pattern. Ezek a beállítások minden dalra külön elvégezhetők, és elmentésre kerülnek, amikor MRC Pro dal formátumban mentjük a dalt.

Ha olyan dalt választ, amely nem lett betöltve a belső memóriába, a kijelző a következő jóváhagyást kérő üzenetet jeleníti meg (csak magyarul írom): A „****” dal nem belső dal. Be szeretné tölteni Dal szerkesztés céljából? Ha törölni akarja a belső memóriában található dalt, és betöltené az új dalt, nyomja meg a [8 (OK)] gombot. Ha úgy dönt, hogy nem törli a dalt a belső memóriából, nyomja meg az [EXIT]-et.

1. **Nyomja meg a [SEQUENCER] gombot.**
A Song Play képernyő megjelenik.
2. **Nyomja meg az [5 (RPS)] gombot.**
Az RPS Setup képernyő megjelenik.



Mielőtt használná az RPS funkciót

Pattern felvétele

Az RPS funkció használata előtt, vegye fel a kívánt frázist egy Patternbe. A felvétel részleteit lásd, „Játékunk valósídős felvétele (Realtime Recording)” (142. o.), vagy „Adatok lépésenkénti bevitele (Step Recording)” (146. o.).

Patternbe csak hangjegy üzeneteket vehetünk. Ha nagy mennyiségű MIDI adatot veszünk fel egy Patternbe, akkor az RPS használatával lejátszva a Pattern-t a hangok késhetnek. A hangjegy üzenetektől eltérő MIDI üzeneteket frázis sávra vegyük.

Ezen a képernyőn számos, az RPS funkcióval kapcsolatos paraméter állíthat.

3. A [CURSOR] gombokkal léptesse a kurzort az egyes paraméterekre, és a VALUE kerék forgatásával, vagy az [INC] / [DEC] gombokkal végezze el a beállítást.

Minden billentyűre a Pattern parameter, Playback Mode és Mute Group paraméter állítható. Habár a Fantom-S csak 61 billentyűvel rendelkezik, az összes billentyűre elvégezhető a beállítást az E0 és G9 közti tartományban. A Trigger Quantize paraméter és a Velocity Sens paraméter beállításai az egész dalra közősek.

• Trigger Quantize

Ez a paraméter határozza meg, hogyan kerüljön megszólaltatásra a Pattern egy billentyű lenyomásakor dal felvétele, vagy lejátszása közben.

Érték

REAL: A Pattern a billentyű lenyomásának pillanatában szólal meg.

BEAT: A dal lejátszásakor, vagy felvételekor a Pattern a következő negyedre fog megszólalni, ha a negyed közepén nyomjuk le a billentyűt.

MEASURE: A dal lejátszásakor, vagy felvételekor a Pattern a következő ütem egyére fog megszólalni, ha az ütem közepén nyomjuk le a billentyűt.

- **Velocity Sens (Velocity érzékenység)**

Ezt kapcsolja ki (OFF), ha azt szeretné, hogy a Pattern a felvételekor használt hangerőn kerüljön lejátszásra.

Ha a billentyű lenyomásának erősségével szeretné meghatározni Pattern lejátszásának hangerejét, válassza a „LOW”, „MID” vagy „HIGH”.

Érték: OFF, LOW, MID, HIGH

- **Keyboard Note**

Ezzel határozhatja meg, melyik billentyűhöz kívánja rendelni a Pattern-t. Ezt magadhatja az adott billentyű lenyomásával is.

- **PAD number**

Ezzel határozhatja meg, melyik padhoz kívánja rendelni a Pattern-t.

- **KBD/PAD Pattern**

A billentyűhöz / padhoz hozzárendelésre kerülő Patternt választhatjuk ki vele. A kiválasztott Pattern neve a Pattern száma alatt jelenik meg.

Azoknál a billentyűknél, amelyekhez nem kíván Patternt rendelni, válassza az „OFF” értéket. Ha a „STOP” értéket választja, akkor az adott billentyű egy Stop Triggerként fog működni, amely leállítja a lejátszás alatt álló Patterneket.

Ha egy számot rendelünk egy padhoz, egyszerűen nyomjuk le a PAD-ot és a kurzor a „Pattern” mezőre lép.

Érvényes beállítások: STOP, OFF, PTN001-PTN100

A beállítások állapota grafikusán megjelenik a kijelzőn. Az éppen beállítás alatt álló billentyűt egy „▼” szimbólum jelzi, az olyan billentyűket, amelyekhez Pattern van rendelve egy „■” szimbólum, a „STOP” értéket viselő billentyűket pedig egy „.” jelzi.

- **KBD/PAD Playback Mode**

Meghatározza, hogyan kerül lejátszásra a Pattern.

Érték

LOOP1: A Pattern ismételve kerül lejátszásra a billentyű lenyomva tartásának ideje alatt.

LOOP2: A Pattern ismételve kerül lejátszásra. A lejátszás leállításához, nyomjon le egy Stop Trigger billentyűt, vagy ugyanazt a billentyűt, amivel a Pattern-t indította.

ONCE: A Pattern egyszer kerül lejátszásra.

- **KBD/PAD Mute Group**

Ez a funkció megakadályozza, hogy az azonos csoportba tartozó Patternek egyszerre szólaljanak meg. Például, hogy egy fill-in (dísztítés) és egy Bridge soha ne szólaljon meg egyszerre. Annak érdekében, hogy ez soha ne forduljon elő, rendeljük azonos Mute Group-hoz a Fill-in és a Bridge Pattern-t.

Harmincegy Mute csoport határozható meg. Ha nem akarja az adott Patternre használni a Mute Group funkciót, válassza az „OFF” értéket.

Érték: OFF, 1-31

- 4. **Ha a [7 (RPS SW)] megnyomásával elhelyez egy pipát, az RPS funkció bekapcsolásra kerül.**

- 5. **Ha befejezte a beállítások elvégzését, nyomja meg a [8 (Close)]gombot, ezzel visszalép a Song Edit képernyőre.**

Az RPS funkció használata játék közben

Általában, Patternek önálló megszólaltatásakor, a Patterneket tartalmazó dalt be kell tölteni a belső memóriába. Azonban, amikor az RPS funkciót használja Patternek lejátszására, alkalmazhatja a Quick Play módszert.

1. **Győződjön meg róla, hogy az RPS használatára vonatkozó előkészületek helyesen végre lettek hajtva.**
2. **Lépjön annak a módnak a PLAY képernyőre, amelyben majd játszani szeretne.**
3. **Nyomja meg az [RPS] gombot, hogy világitson.**

Az RPS funkció bekapcsolásra kerül, és így most már használhatja azt.

Ha egy dalt MRC Pro formátumban mentett el, és az RPS funkció be volt kapcsolva, akkor ez az állapot is mentésre kerül. Ez azt jelenti, hogy a dal kiválasztásakor, mindig használni tudja az RPS-t.

4. **A dal lejátszásához nyomja meg a [PLAY]-t.**

- Akkor kell lejátszania a dalt, ha azt szeretné, hogy a Patternek szinkronban fussanak a dallal, vagy ha több Pattern-t szeretne szinkronban futtatni.
- Ha a dalt nem játszuk le, a Pattern a billentyű lenyomásának pillanatában fog kezdődni, függetlenül a Trigger Quantize paraméter beállításától.
- A Pattern a dal ütemmutatója (Beat Track) szerint kerül lejátszásra. Ez azt jelenti, hogy ha a frázis sáv nem tartalmaz szekvenszer adatokat, a dal nem kerül lejátszásra, és nem tudunk Patterneket sem szinkronban futtatni vele. Ilyen esetekben, beilleszthet több üres ütemet a frázis sávra, és Loopolva lejátszhatja azokat.
- 5. **Nyomjon le egy billentyűt, vagy padot, amelyhez Pattern-t rendelt, hogy a Pattern megszólaljon.**

Ha a Pattern-t a közepén szeretné leállítani, nyomja meg a Stop Trigger billentyűt. Vagy, ha a Playback Mode paraméter „LOOP2”-re van állítva, akkor ugyanazon billentyű lenyomásával le is állíthatja a Pattern-t.

Egyszerre maximum nyolc Pattern játszható le.

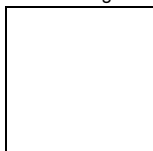
Ha a Pattern lejátszása közben kikapcsolja az RPS funkciót, a billentyűzet visszaáll eredeti játékmódjába, a pattern azonban tovább szól. Ha le akarja állítani a Pattern lejátszását, kapcsolja be újra az RPS funkciót, és hajtás avégre a megfelelő műveletet.

Performance felvétele az RPS funkció használatával

Egy RPS-t használó performance éppúgy felvehető valós időben, mintha hagyományosan játszanánk a billentyűzeten. Ezzel könnyedén remixelhetünk Patterneket és létrehozhatunk egy új dalt.

Ha valós időben felvétel közben használja az RPS funkciót, a Pattern performance egy az egyben kerül felvételre.

1. **Győződjön meg róla, hogy az RPS használatára vonatkozó előkészületek helyesen végre lettek hajtva.**
2. **Lépjen annak a módra a PLAY képernyőre, amelyben majd játszani szeretne.**
3. **Az RPS funkció bekapcsolásához nyomja meg az [RPS] gombot (173. o.).**
4. **Nyomja meg a [REC] gombot.**
A [REC] indikátor villogni fog, és a Valós időben Felvétel Készenléti ablak jelenik meg. Ebben az ablakban számos valós időben felvétellel kapcsolatos beállítást elvégezhet.



5. **Határozza meg, hogyan történjen a felvétel.**

Részletesen lásd, „Játékunk felvétele valós időben (Realtime Recording)” (142. o.).

6. **Nyomja meg a [PLAY] gombot.**
A Recording Standby ablak bezárásra kerül, és a [REC] indikátor folyamatos világításra vált át, a felvétel megkezdődik.
7. **Nyomjon le egy billentyűt, vagy egy padot, amelyhez Patternt rendelt.**
A hozzárendelt Patternek a megnyomott billentyűknek és padoknak megfelelően fognak megszólalni, és felvételre kerülnek.

Ha a Count In (beszámolás) paraméter „WAIT NOTE” (vár a hangra) értékre van állítva a Recording Standby ablakban, akkor a felvétel akkor sem fog elindulni, ha egy Patternhez rendelt billentyűt lenyomunk.

8. **A felvétel befejeztével nyomja meg a [STOP] gombot.**
A [REC] indikátor kialszik.

Effektek hozzáadása

Ebben a fejezetben az effektek alkalmazásának módszereit és beállításait tárgyaljuk az egyes módokban.

A Fantom-S beépített effektjeiről részletesen a „**A beépített effektokról**” (20. o.) részben olvashat.

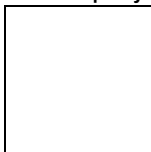
Effektek ki/be kapcsolása

A Fantom-S beépített effektjei egészében ki/be kapcsolhatók. Kapcsolja ezeket ki (OFF), ha például hangszín készítés közben csak a processzálas nélküli hangra kíváncsi, vagy ha egy külső effekt processzort használ a beépített effektek helyett.

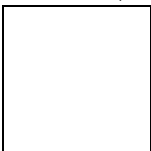
Az Effekt ON/OFF beállítások globális Fantom-S beállítások. Ezek nem végezhetők el külön-külön, minden egyes Patch-re vagy performancere.

Mindegyik mód PLAY képernyője biztosít effekt kapcsolókat, melyek lehetővé teszik a három effekt ki/be kapcsolását. A [CURSOR] gombokkal léptesse a kurzort a képernyő felső részén található effekt kapcsolókra, és a VALUE kerék forgatásával, vagy az [INC] / [DEC] gombokkal kapcsolja azokat ki/be.

1. Az [EFFECTS] gomb megnyomásával lépjen az Effects képernyőre.



2. Nyomja meg a [8 (Effect Sw)] gombot. Az Effect Sw (Effekt kapcsoló) ablak megjelenik.



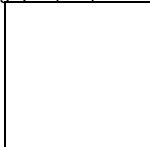
3. Az [1 (MFX1)] – [6 (MASTER)] gombokkal kapcsolhatja ki/be az egyes effektet. A gomb minden egyes megnyomására ki vagy bekapcsolhatja az effektet.

4. A [8 (Close)] megnyomásával visszaléphet az előző képernyőre. Ha a Play képernyőre tért vissza, a beállítások a következő részen jelennek meg.



Effekt beállítások elvégzése

1. A megfelelő módban válassza ki azt a hangot, amelyre effektet akar alkalmazni.
2. Az [EFFECTS] gomb megnyomásával lépjen az Effects képernyőre.
3. Az [1 (Routing)] – [7 (Mastering)] gomb megnyomásával válassza ki a szerkeszteni kívánt effektet.
 - Ezt megteheti úgy is, ha az Effect képernyőn állva megnyomja a [MENU] gombot.



A [2 (MFX1/2/3)] gomb minden egyes megnyomásával válthat az 1, 2 és 3-as multi effekt között.

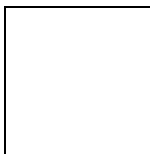
4. A [CURSOR] gombokkal léptesse a kurzort az állítani kívánt paraméterre.
5. A VALUE kerék forgatásával, vagy az [INC] / [DEC] gombokkal állítsa be a kívánt értéket.
6. Az [EXIT] megnyomásával visszaléphet az előző képernyőre.

Effektek alkalmazása Patch módban

Patch módban két multi-effektet (MFX1, MFX2), egy kórust és egy zengetőt alkalmazhat. Az 1-es Multi-effekt (MFX-1) a billentyűzet Parthoz rendelt Patch vagy ritmus szett effekt beállításainak megfelelően fog működni. A 2-es Multi-effekt (MFX2) a Pad Parthoz rendelt Patch vagy ritmus szett effekt beállításainak megfelelően fog működni. A kórus és a zengető mindkettő működik a billentyűzet és a Pad Parthoz rendelt Patch vagy ritmus szett beállításai szerint egyaránt.

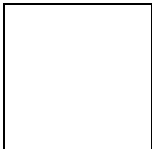
A hang kimenetre kerülésének meghatározása (Routing)

Itt elvégezheti az effektek összeállításait, valamint az egyes jelek kimeneti célhelyének és hangerejének beállításait.



Részletesen lásd, „**Effekt beállítások elvégzése**” (175. o.).

Jelfolyási ábra és paraméterek



(1) Tone Select (Hangszínválasztás)

Ezzel választhatjuk ki azt a hangszínt, amelyre el akarjuk végezni a beállításokat.

Érték: 1-4

Ez a paraméter **Rhythm Key Select** néven fordul elő, ha egy ritmus szettet választunk. Kiválaszthatja a ritmus hangszínt (A0-C8), amelyre el akarja végezni a beállításokat.

(2) Patch Out Assign (Patch kimenet címezés)

Ez határozza meg, hogy az egyes Patch-eknél hogyan kerüljön kivezetésre a direkt hang.

Érték:

MFX: Sztereóban jut ki a multi-effekteken keresztül. A multi-effekteken áthaladó hangra alkalmazhatunk zengetőt és kórust is.

A, B: Kimenet az OUTPUT A (MIX) vagy OUTPUT B aljzatokra sztereóban, a multi-effekteken való áthaladás nélkül.

1-4: Mono kimenetek az INDIVIDUAL 1-4 aljzatokra, multi-effekt nélkül.

STONE: Az egyes Tone-okban megadott beállítás szerinti kivezetés.

- Ha olyanok a beállítások, hogy megosztják a kimenő jelet az INDIVIDUAL 1 és INDIVIDUAL 2 aljzatokra, és mondjuk az INDIVIDUAL 2 aljzatba nem dugtunk csatlakozót, akkor az INDIVIDUAL 1 és 2 kimenetre vezényelt hang keverésre kerül és az INDIVIDUAL 1 aljzaton fog kijönni. Ez a hang tartalmazza az INDIVIDUAL 1 és 2 aljzatokon kijövő hangot egyaránt.

- Ez a paraméter **Rhythm Key Select** néven fordul elő, ha egy ritmus szettet választunk. Kiválaszthatja az egyes ritmus szettek, hogy direkt hangjuk hogyan kerüljön kivezetésre.

- Ha a Mix/Paralell paraméter „MIX”-re van állítva, az összes hang az OUTPUT A (MIX) aljzatokon fog kijönni sztereóban (193. o.).

(3) Tone Out Assign (Hangszín kimenet címezés)

Az egyes hangszínek direkt hang kivezetési módszerét állítja.

Érték:

MFX: Sztereóban jut ki a multi-effekteken keresztül. A multi-effekteken áthaladó hangra alkalmazhatunk zengetőt és kórust is.

A, B: Kimenet az OUTPUT A (MIX) vagy OUTPUT B aljzatokra sztereóban, a multi-effekteken való áthaladás nélkül.

1-4: Mono kimenetek az INDIVIDUAL 1-4 aljzatokra, multi-effekt nélkül.

- HA a Patch Output Assign nem „TONE”-ra van állítva, akkor ezek a beállítások nem érhetők el.
- Ha a Structure Type paraméter Type „2” – „10” értéken áll, az 1-es és 2-es hangszínek kimenetei a 2-es Tone-ra kombinálódnak, a 3-as és 4-es Tone-ok kimenetei pedig a 4-es Tone-ra. Ezért a Tone1 a Tone2 beállításait követi (46. o.).
- Ha olyanok a beállítások, hogy megosztják a kimenő jelet az INDIVIDUAL 1 és INDIVIDUAL 2 aljzatokra, és mondjuk az INDIVIDUAL 2 aljzatba nem dugtunk csatlakozót, akkor az INDIVIDUAL 1 és 2 kimenetre vezényelt hang keverésre kerül és az INDIVIDUAL 1 aljzaton fog kijönni. Ez a hang tartalmazza az INDIVIDUAL 1 és 2 aljzatokon kijövő hangot egyaránt.

Ha a Mix/Paralell paraméter „MIX”-re van állítva, az összes hang az OUTPUT A (MIX) aljzatokon fog kijönni sztereóban (193. o.).

- Az „MFX” állításakor a kimeneti célhelyet az MFX Output Assign (179. o.) paraméterrel állíthatja be a multi-effekten már áthaladt hangra.
- A kórus és a zengető mindig monóban kerül kivezetésre.
- A kórus effektben áthaladt jel kimeneti célhelyét a Chorus Output Select (177. o.) és a Chorus Output Assign (177. o.) paraméterekkel állíthatjuk.
- A zengetőn áthaladt jel kimeneti célhelyét a Reverb Output Assign (177. o.) paraméterrel állíthatjuk.

(4) Tone Out Level

A Patch és Tone Output Assign paraméterrel meghatározott kimeneti célhelyre küldött jel hangerejét állítja.

Érték: 0-127

(5) Tone Chorus Send Level

Ez határozza meg az egyes hangszínekről a kórus effektre küldött jel szintjét.

Érték: 0-127

(6) Tone Reverb Send Level

Ez határozza meg az egyes hangszínekről a zengető effektre küldött jel.

Érték: 0-127

(7) MFX Type (Multi-effekt típusa)

Ezzel választhat a 77 (Fantom-S88: 78) elérhető multi-effekt közül. A Multi-effekt paraméterek részleteit lásd „Multi-effekt paraméterek” (Parameter List).

Érték: 0 (átereszt) –77 (Fantom-S88;78)

(8) MFX Output Level (Multi-effekt kimeneti szint)

A multi-effekteken áthaladt hang hangerejét állítja.

Érték: 0-127

(9) MFX Chorus Send Level (Multi-effekt kórus küldési szint)

A multi-effekteken áthaladó kórus mértékét állítja. Ha nem akarja használni a kórus effektet, válassza a „0” értéket.

Érték: 0-127

(10) MFX Reverb Send Level Multi-effekt zengető küldési szint)

A multi-effekteken áthaladó zengető mértékét állítja. Ha nem akarja használni a zengető effektet, válassza a „0” értéket.

Érték: 0-127

(11) MFX Output Assign (Multi-effekt kimeneti hozzárendelés)

A multi-effekteken áthaladt hang kimeneti célhelyét határozza meg.

Érték

A: Kivezetés az OUTPUT A (MIX) aljzatokon sztereóban.

B: Kivezetés az OUTPUT B aljzatokon sztereóban.

Ha a Mix/Paralell paraméter „MIX”-re van állítva, az összes hang az OUTPUT A (MIX) aljzatokon fog kijönni sztereóban (193. o.).

(12) Chorus Type (kórus típusa)

Vagy kórust, vagy visszhangot választhatunk ki vele.

Érték

0 (ki): Sem kórust, sem visszhangot nem használunk.

1 (kórus): Kórust használunk.

2 (visszhang): Visszhangot használunk.

3 (GM2 kórus): Generál MIDI 2 kórus

(13) Chorus Output Select (kórus kimenet választás)

Megadja, hogy a kóruson átvezetett hang hogyan kerüljön kivezetésre.

Érték

MAIN: Kivezetés az OUTPUT aljzatokra sztereóban.

REV: Kivezetés a zengetőre monóban.

M+R: Kivezetés az OUTPUT aljzatokra sztereóban és a zengetőre monóban.

A „MAIN” vagy „M+R” érték használatakor, a kimeneti aljzat, amelyről a hang kimegy a Chorus Output Assign (15) paraméterrel állítható.

(14) Chorus Level (Kórus hangerő)

A kóruson áthaladt hang hangerejét állítja.

Érték: 0-127

(15) Chorus Output Assign (kórus kimeneti hozzárendelés)

Ezzel választhatjuk ki azt az OUTPUT aljzat párt, amelyen a hang kimegy, ha a Chorus Output Select paraméter (13) a „MAIN” vagy „M+R” értéken áll.

Érték

A: Kivezetés az OUTPUT A (MIX) aljzatokon sztereóban.

B: Kivezetés az OUTPUT B aljzatokon sztereóban.

Ha a Chorus Output Select (13) a „REV” értéken áll, akkor ez a beállítás hatástalan lesz.

(16) Reverb Type (zengető típusa)

A zengető típusát választhatjuk ki vele.

Érték

0 (ki): Nem használjuk a zengetőt.

1 (zengető): Normál zengető

2 (SRV Room): Ez a zengető tipikus szoba akusztikai visszaverődéseket szimulál.

3 (SRV Hall): Ez a zengető tipikus koncertterem akusztikai visszaverődéseket szimulál.

4 (SRV Plate): Ez a zengető fémes zengést ad, amely egy olyan mesterséges zengést ad, mintha egy fémelem vibrálna. Ezzel nagyon szokatlan zengéseket is elérhetünk.

5 (GM2 Reverb): Generál MIDI 2 zengető

(17) Reverb Level (zengető hangerő)

A zengetőn áthaladt hang hangerejét állítja.

Érték: 0-127

(18) Reverb Output Assign (zengető kimeneti hozzárendelés)

Ezzel választhatjuk ki azt az OUTPUT aljzat párt, amelyen a zengetőn áthaladt hang kimegy.

Érték

A: Kivezetés az OUTPUT A (MIX) aljzatokon sztereóban.

B: Kivezetés az OUTPUT B aljzatokon sztereóban.

Ha a Mix/Paralell paraméter „MIX”-re van állítva, az összes hang az OUTPUT A (MIX) aljzatokon fog kijönni sztereóban (193. o.).

(19) Chorus Source (kórus forrás)

A kórus paraméter beállításokat választja ki. Ha a Billentyűzet Parthoz rendelt Patch vagy ritmus szett beállításait kívánja használni, válassza a „KBD” értéket. Ha a Pad Parthoz rendelt Patch vagy ritmus szett beállításait kívánja használni, válassza a „PAD” értéket.

Érték: KBD, PAD

(20) Reverb Source (zengető forrás)

A zengető paraméter beállításokat választja ki. Ha a Billentyűzet Parthoz rendelt Patch vagy ritmus szett beállításait kívánja használni, válassza a „KBD” értéket. Ha a Pad Parthoz rendelt Patch vagy ritmus szett beállításait kívánja használni, válassza a „PAD” értéket.

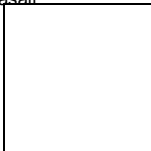
Érték: KBD, PAD

Effektek alkalmazása Performance módban

Performance módban három multi-effektet használhatunk (MFX1, MFX2, MFX3), valamint egy kórust és egy zengetőt. Mind a három multi-effekt, valamint a kórus és a zengető esetében is meghatározhatjuk, hogy azok a performance effekt beállításainak megfelelően működjenek, vagy az adott Parthoz rendelt Patch vagy ritmus szett effekt beállításainak megfelelően. A három multi-effekt egymástól függetlenül használható, vagy akár kettőt, hármat sorba is köthetünk.

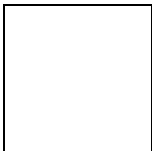
A hang kimenetre kerülésének meghatározása (Routing)

Itt elvégezheti az effektek összeállításait, valamint az egyes jelek kimeneti célhelyének és hangerejének beállításait



Részletesen lásd, „Effekt beállítások elvégzése” (175. o.).

Jelfolyási ábra és paraméterek



(1) Part Select (Part választás)

Ezzel választhatjuk ki azt a Partot, amelyre el akarjuk végezni a beállításokat.

Érték: 1-16

(2) Part Out Assign (Part kimenet címzés)

Ez határozza meg, hogy az egyes Partoknál hogyan kerüljön kivezetésre a direkt hang.

Érték:

MFX: Sztereóban jut ki a multi-effekteken keresztül. A multi-effekteken áthaladó hangra alkalmazhatunk zengetőt és kórust is.

A, B: Kimenet az OUTPUT A (MIX) vagy OUTPUT B aljzatokra sztereóban, a multi-effekteken való áthaladás nélkül.

1-4: Mono kimenetek az INDIVIDUAL 1-4 aljzatokra, multi-effekt nélkül.

PAT: A Part kimeneti célhelyét a hozzá rendelt Patch vagy ritmus szett beállításai határozzák meg.

- Ha olyanok a beállítások, hogy megosztják a kimenő jelet az INDIVIDUAL 1 és INDIVIDUAL 2 aljzatokra, és mondjuk az INDIVIDUAL 2 aljzatba nem dugtunk csatlakozót, akkor az INDIVIDUAL 1 és 2 kimenetre vezényelt hang keverésre kerül és az INDIVIDUAL 1 aljzaton fog kijönni. Ez a hang tartalmazza az INDIVIDUAL 1 és 2 aljzatokon kijövő hangot egyaránt.

Ha a Mix/Paralell paraméter „MIX”-re van állítva, az összes hang az OUTPUT A (MIX) aljzatokon fog kijönni sztereóban (193. o.).

- Az „MFX” állításakor a kimeneti célhelyét az MFX Output Assign (179. o.) paraméterrel állíthatja be a multi-effekten már áthaladt hangra.
- A kórus és a zengető mindig monóban kerül kivezetésre.
- A kórus effektnek áthaladt jel kimeneti célhelyét a Chorus Output Select (179. o.) és a Chorus Output Assign (179. o.) paraméterekkel állíthatjuk.
- A zengetőn áthaladt jel kimeneti célhelyét a Reverb Output Assign (179. o.) paraméterrel állítjuk.

(3) Part Output MFX Select (Part kimenet multi-effekt választás)

Ezzel választhatjuk ki, hogy melyiket használjuk a három multi-effekt rendszer közül.

Érték: 1-3 (MFX-1 – MFX-3)

(4) Part Out Level

A Part Output Assign paraméterrel meghatározott kimeneti célhelyre küldött jel hangerejét állítja.

Érték: 0-127

(5) Part Chorus Send Level

Ez határozza meg az egyes Partokról a kórus effektre küldött jel szintjét.

Érték: 0-127

(6) Part Reverb Send Level

Ez határozza meg az egyes Partokról a zengető effektre küldött jel.

Érték: 0-127

A következő paraméterek (7)-(11), a beállítások önállóan elvégezhetők a három multi-effekt rendszerre (MFX1-MFX3).

(7) MFX Type (Muti-effekt típusa)

Ezzel választhat a 77 (Fantom-S88: 78) elérhető multi-effekt közül. A Multi-effekt paraméterek részleteit lásd, „Multi-effekt paraméterek” (Parameter List).

Érték: 0 (áterszt) –77 (Fantom-S88;78)

(8) MFX Output Level (Multi-effekt kimeneti szint)

A multi-effekteken áthaladt hang hangerejét állítja.

Érték: 0-127

(9) MFX Chorus Send Level (Multi-effekt kórus küldési szint)

A multi-effekteken áthaladó kórus mértékét állítja. Ha nem akarja használni a kórus effektet, válassza a „0” értéket.

Érték: 0-127

(10) MFX Reverb Send Level Multi-effekt zengető küldési szint)

A multi-effekteken áthaladó zengető mértékét állítja. Ha nem akarja használni a zengető effektet, válassza a „0” értéket.

Érték: 0-127

(11) MFX Output Assign (Multi-effekt kimeneti hozzárendelés)

A multi-effekteken áthaladt hang kimeneti célhelyét határozza meg.

Érték

A: Kivezetés az OUTPUT A (MIX) aljzatokon sztereóban.

B: Kivezetés az OUTPUT B aljzatokon sztereóban.

Ha a Mix/Paralell paraméter „MIX”-re van állítva, az összes hang az OUTPUT A (MIX) aljzatokon fog kijönni sztereóban (193. o.).

Az MFX Structure bizonyos beállításainál, a multi-effekten áthaladó hang, egy másik multi-effektet vezetődik, és az MFX Output Assign beállítás ilyenkor érvényét veszti.

(12) Chorus Type (kórus típusa)

Vagy kórust, vagy visszhangot választhatunk ki vele.

Érték

0 (ki): Sem kórust, sem visszhangot nem használunk.

1 (kórus): Kórust használunk.

2 (visszhang): Visszhangot használunk.

3 (GM2 kórus): Generál MIDI 2 kórus

(13) Chorus Output Select (kórus kimenet választás)

Megadja, hogy a kóruson átvezetett hang hogyan kerüljön kivezetésre.

Érték

MAIN: Kivezetés az OUTPUT aljzatokra sztereóban.

REV: Kivezetés a zengetőre monóban.

M+R: Kivezetés az OUTPUT aljzatokra sztereóban és a zengetőre monóban.

A „MAIN” vagy „M+R” érték használatakor, a kimeneti aljzat, amelyről a hang kimegy a Chorus Output Assign (15) paraméterrel állítható.

(14) Chorus Level (Kórus hangerő)

A kóruson áthaladt hang hangerejét állítja.

Érték: 0-127

(15) Chorus Output Assign (kórus kimeneti hozzárendelés)

Ezzel választhatjuk ki azt az OUTPUT aljzat párt, amelyen a hang kimegy, ha a Chorus Output Select paraméter (13) a „MAIN” vagy „M+R” értéken áll.

Érték

A: Kivezetés az OUTPUT A (MIX) aljzatokon sztereóban.

B: Kivezetés az OUTPUT B aljzatokon sztereóban.

Ha a Chorus Output Select (13) a „REV” értéken áll, akkor ez a beállítás hatástalan lesz.

Ha a Mix/Paralell paraméter „MIX”-re van állítva, az összes hang az OUTPUT A (MIX) aljzatokon fog kijönni sztereóban (193. o.).

(16) Reverb Type (zengető típusa)

A zengető típusát választhatjuk ki vele.

Érték

0 (ki): Nem használjuk a zengetőt.

1 (zengető): Normál zengető

2 (SRV Room): Ez a zengető tipikus szoba akusztikai visszaverődéseket szimulál.

3 (SRV Hall): Ez a zengető tipikus koncertterem akusztikai visszaverődéseket szimulál.

4 (SRV Plate): Ez a zengető fémes zengést ad, amely egy olyan mesterséges zengést ad, mintha egy fémlemez vibrálna. Ezzel nagyon szokatlan zengéseket is elérhetünk.

5 (GM2 Reverb): Generál MIDI 2 zengető

(17) Reverb Level (zengető hangerő)

A zengetőn áthaladt hang hangerejét állítja.

Érték: 0-127

(18) Reverb Output Assign (zengető kimeneti hozzárendelés)

Ezzel választhatjuk ki azt az OUTPUT aljzat párt, amelyen a zengetőn áthaladt hang kimegy.

Érték

A: Kivezetés az OUTPUT A (MIX) aljzatokon sztereóban.

B: Kivezetés az OUTPUT B aljzatokon sztereóban.

(19) MFX1-3 Source (Multi-effekt 1-3 forrás)

• Ha egy performance-t választunk

Ezzel választhatjuk ki a performance által használt multi-effekt paraméter beállításokat. Ha a performance beállításait szeretné használni, válassza a „PRF” értéket. Ha pedig az egyik Parthoz rendelt Patch vagy ritmus szett beállításait kívánja használni, válassza ki a part számát.

Érték: PRF, P1-P16

Ha a Patch vagy ritmus szett beállításokat választjuk

Amikor a Patch vagy ritmus szett multi-effekt beállításait választjuk, ezek a beállítások a performance egyes multi-effekt beállítás képernyőin láthatók, és az értékek is itt változtathatók meg. A Patch vagy ritmus szett multi-effekt beállításainak változtatásai elvesznek, amikor egy másik Patch-et vagy ritmus szettet választunk. A módosított beállítások megtartása érdekében, mentse el a Patch / Ritmus szett beállításokat (42. o., 66. o.).

(20)Chorus Source (kórus forrás)

A performance által használt kórus paraméter beállításokat választja ki. Ha a performance beállításait szeretné használni, válassza a „PRF” értéket. Ha pedig az egyik Parthoz rendelt Patch vagy ritmus szett beállításait kívánja használni, válassza ki a part számát.
Érték: PRF, P1-P16

Ha a Patch vagy ritmus szett beállításokat választjuk

Amikor a Patch vagy ritmus szett kórus beállításait választjuk, ezek a beállítások a performance egyes kórus beállítás képernyőin láthatók, és az értékek is itt változtathatók meg. A Patch vagy ritmus kórus beállításainak változtatásai elvesznek, amikor egy másik Patch-et vagy ritmus szettet választunk. A módosított beállítások megtartása érdekében, mentse el a Patch / Ritmus szett beállításokat (42. o., 66. o.).

(21)Reverb Source (zengető forrás)

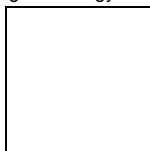
A performance által használt zengető paraméter beállításokat választja ki. Ha a performance beállításait szeretné használni, válassza a „PRF” értéket. Ha pedig az egyik Parthoz rendelt Patch vagy ritmus szett beállításait kívánja használni, válassza ki a part számát.
Érték: PRF, P1-P16

Ha a Patch vagy ritmus szett beállításokat választjuk

Amikor a Patch vagy ritmus szett zengető beállításait választjuk, ezek a beállítások a performance egyes zengető beállítás képernyőin láthatók, és az értékek is itt változtathatók meg. A Patch vagy ritmus zengető beállításainak változtatásai elvesznek, amikor egy másik Patch-et vagy ritmus szettet választunk. A módosított beállítások megtartása érdekében, mentse el a Patch / Ritmus szett beállításokat (42. o., 66. o.).

Multi-effekt beállítások elvégzése (MFX1-3)

Itt a Performance módban történő multi-effekt beállítások elvégzését magyarázzuk.



A [2 (MFX1/2/3)] gomb minden egyes megnyomásával válthatunk az 1, 2 és 3-as multi-effekt között.

A beállítás részleteit lásd, „Effekt beállítások elvégzése” (175. o.).

Type (Multi-effekt típus)

Ezzel választhat a 77 (Fantom-S88: 78) elérhető multi-effekt közül. A Multi-effekt paraméterek részleteit lásd, „Multi-effekt paraméterek” (Parameter List).

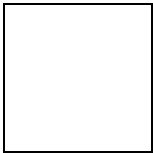
Érték: 00 THOUGHT – 77 CHORUS→FLANGER (Fantom-S; 78 SYNPATHETHICRESONANCE (Fantom-S88)

Ezen a beállítás képernyőn szerkeszthetjük a Multi-effekt típus paraméterrel kiválasztott multi-effekt beállításait. A szerkeszthető paraméterek részleteit lásd, „Multi-effekt paraméterek” (Parameter List).

A REALTIME CONTROL potmétereket használhatjuk az egyes multi-effekt típusoknál előre kiválasztott négyféle fontos paraméter állítására is. Az MFX1-3 képernyőre lépve a Realtime Control potméterek jobb oldalán található indikátor kiálszik, és a potméterek használhatók az MFX paraméterek állítására. Ha még egyszer megnyomja a gombot, hogy az indikátora világítson, a potméterek visszaállnak eredeti funkciójukra. Az MFX1-3 képernyőről kilépve, az indikátor automatikusan visszaáll az előző, világítási állapotába.

Patch módban a Billentyűzet Part használhatja az MFX-1, a Pad Part pedig az MFX-2 multi-effektet.

Multi-effekt beállítások elvégzése (MFX Control)



A beállítás részleteit lásd, „**Effekt beállítások elvégzése**” (175. o.).

Source 1-4 (multi-effekt vezérlési forrás 1-4)

Ezzel állíthatjuk be a multi-effekt paraméter változtatására (multi-effekt control) használt MIDI üzenetet.

Érték

OFF: Nem használjuk a Multi-effekt kontrollt.

CC01-31, 33-95: 1-31, 33-95 vezérlő számok

A Control Change üzenetekről részletesen lásd, „**MIDI Implementáció**” (Parameter List).

PITCH BEND: Hangmagasság nyújtás

AFTERTOUCHE: Aftertouch (utánnnyomás)

SYS CTRL1-SYS CTRL4: Közös multi-effekt vezérlőként használt MIDI üzenetek.

Ha közös vezérlőket akar használni az egész Fantom-S-re, válassza a „SYS CTRL1” – „SYS CTRL4” MIDI üzeneteket, ahol a System Control 1-4 a Sys Ctrl 1-4 Source paraméterrel állítható (190. o.).

- Patch / Ritmus szett módban, vannak olyan paraméterek, melyek meghatározzák az egyes hangszínekre / ritmus hangszínekre, hogy azok fogadjanak-e Pitch Bend, Controller Number 11 (Expression) és Controller Number 64 (Hold1) üzeneteket (61. o.). Ha ezek a beállítások be vannak kapcsolva (ON) és a MIDI üzenetek fogadásra kerülnek, akkor, ha bármilyen változtatást végzünk a kívánt paraméteren, a Pitch Bend, Expression és Hold1 beállítások is ezekkel együtt fognak változni. Hacsak a célzott paramétert szeretné változtatni, állítsa ezt „OFF”-ra.
- Bizonyos paraméterek meghatározzák, hogy adott MIDI üzenetek fogadásra kerüljenek-e az egyes MIDI csatornákon (90. o.). A Multi-effekt Control használatakor, ellenőrizze, hogy az ekkor használt MIDI üzenetek fogadásra kerülnek-e. Ha a Fantom-S úgy van beállítva, hogy az ehhez szükséges MIDI üzenetek ne legyenek fogadhatók, akkor a multi-effekt vezérlés nem fog működni.

Destination 1-4 (Multi-effekt vezérlési cél 1-4)

Itt állíthatjuk be a multi-effekt control által vezérelt multi-effekt paramétert. A vezérelhető multi-effekt paraméterek a multi-effekt típusától függenek. Lásd, „**Multi-effekt paraméterek**” (Parameter List).

Sens 1-4 (Multi-effekt vezérlés érzékenysége 1-4)

A multi-effekt vezérlés hatásának erősségét állítja. Ha az aktuálisan kiválasztott értéket növelni szeretné, válasszon pozitív értéket, ha csökkenteni szeretné, válasszon negatív értéket. A pozitív és a negatív érték választásakor egyaránt érvényes, hogy a változás az érték növelésével növekszik. Ha nem kíván effektet alkalmazni, válassza a „0” értéket.

Érték: -63 - +63

MFX Control Channel (Multi-effekt vezérlési csatorna)

Ez határozza meg a fogadási csatornát, amikor a multi-effekt vezérléssel valós időben módosítjuk a multi-effekt paramétereket, ha az MFX1-3 Source paraméter (179. o.) „PRF”-re van állítva. Ha nem kívánja használni a Multi-effekt vezérlést, állítsa ezt „OFF”-ra.

Érték: 1-16, OFF

- Ez a paraméter Patch módban nem érhető el.

Multi-effekt vezérlés (Multi-Effects Control)

Ha egy külső MIDI készülékkel akartuk vezérelni egy multi-effekt hangerejét, vagy a Delay késleltetési idejét, akkor System Exclusive üzeneteket (azaz exkluzívan a Fantom-S-re tervezett MIDI üzeneteket) kellett használnunk. A System Exclusive üzenetek azonban komplikáltak bizonyultak, és esetükben a továbbítandó adatmennyiség is nagyon nagy. Éppen ezért, a legtipikusabb Fantom-S multi-effekt paraméterek úgy lettek kialakítva, hogy elfogadjanak Control Change (vagy egyéb) MIDI üzeneteket is, az értékük változtatása céljából. Például használhatjuk a nyújtókart a torzítás mértékének állítására, vagy használhatjuk a billentyűk leütésének erősségét a Delay késleltetési idejének állítására. A változtatható paraméterek minden egyes multi-effektre előre meghatározottak; a Parameter List kiadvány „**Multi-Effects Parameters**” részében ezeket a paramétereket egy „#” szimbólummal jelöltük. A multi-effekt beállítás képernyőn pedig egy „c” szimbólum látható az ilyen paraméterek bal oldalán.

Az a funkció, amely lehetővé teszi a multi-effekt paraméterek ilyen irányú valós időben történő változtatását **Multi-effekt vezérlőnek** nevezzük. Egyetlen Patch-ben, ritmus szettben, vagy performanceben összesen négy ilyen vezérlő használható.

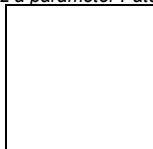
A Multi-Effects Control használatakor, megadhatjuk a vezérlés mértékét (Sens paraméter), a kívánt paramétert (Cél (Destination) paraméter) és a használni kívánt MIDI üzenetet (Source (forrás) paraméter).

Bizonyos gyakorta használt multi-effekt paraméter a Matrix Control segítségével is állítható valós időben (63. o.).

A multi-effekt felépítésének meghatározása (MFX Structure)

A következőképpen határozhatjuk meg az MFX 1-3 csatlakoztatását.

- Ez a paraméter Patch módban nem található meg.



Részletesen lásd, „Effekt beállítások elvégzése” (175. o.).

Structure Type (Felépítés típusa)

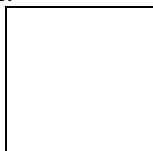
Meghatározza az MFX1-3 csatlakoztatási módját.
Érték: Type01 – Type16

MFX1-3 Type (típus)

Az MFX1-3 multi-effekt típusát választja ki.
Érték: 0 (áterszt) – 77 (Fantom-S88; 78)

Kórus beállítások elvégzése (Chorus)

Itt magyarázzuk, hogyan végezheti el a kórus beállításokat Performance módban. A művelet ezzel megegyező Patch módban is.



Részletesen lásd, „Effekt beállítások elvégzése” (175. o.).

Type (Kórus típusa)

Vagy kórust, vagy visszhangot választhatunk ki vele.

Érték

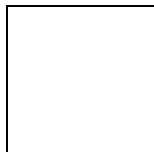
- 0 (ki):** Sem kórust, sem visszhangot nem használunk.
1 (kórus): Kórust használunk.
2 (visszhang): Visszhangot használunk.
3 (GM2 kórus): Generál MIDI 2 kórus

- Ezen a beállítás képernyőn a Chorus Type beállítással kiválasztott kórus/visszhang paramétereit szerkeszthetjük. *Részletesen lásd, „Chorus Parameters” (Parameter List).*

A REALTIME CONTROL potmétereket használhatjuk az egyes kórus típusoknál előre kiválasztott négyféle fontos paraméter állítására is. Az MFX1-3 képernyőre lépve a Realtime Control potméterek jobb oldalán található indikátor kialszik, és a potméterek használhatók az MFX paraméterek állítására. Ha még egyszer megnyomja a gombot, hogy az indikátora világítson, a potméterek visszaállnak eredeti funkciójukra. Az MFX1-3 képernyőről kilépve, az indikátor automatikusan visszaáll az előző, világítási állapotába.

Zengető beállítások elvégzése (Reverb)

Itt magyarázzuk, hogyan végezheti el a zengető beállításokat Performance módban. A művelet ezzel megegyező Patch módban is.



Részletesen lásd, „Effekt beállítások elvégzése” (175. o.).

Type (Zengető típusa)

A zengető típusát választhatjuk ki vele.

Érték

- 0 (ki):** Nem használjuk a zengetőt.
1 (zengető): Normál zengető
2 (SRV Room): Ez a zengető tipikus szoba akusztikai visszaverődéseket szimulál.
3 (SRV Hall): Ez a zengető tipikus koncertterem akusztikai visszaverődéseket szimulál.
4 (SRV Plate): Ez a zengető fémes zengést ad, amely egy olyan mesterséges zengést ad, mintha egy fémlemez vibrálna. Ezzel nagyon szokatlan zengéseket is elérhetünk.
5 (GM2 Reverb): Generál MIDI 2 zengető

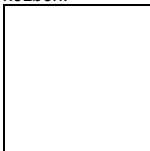
- Ezen a beállítás képernyőn a Reverb Type beállítással kiválasztott zengető paramétereit szerkeszthetjük. *Részletesen lásd, „Reverb Parameters” (Parameter List).*

A REALTIME CONTROL potmétereket használhatjuk az egyes zengető típusoknál előre kiválasztott négyféle fontos paraméter állítására is. Az MFX1-3 képernyőre lépve a Realtime Control potméterek jobb oldalán található indikátor kialszik, és a potméterek használhatók az MFX paraméterek állítására. Ha még egyszer megnyomja a gombot, hogy az indikátora világítson, a potméterek visszaállnak eredeti funkciójukra. Az MFX1-3 képernyőről kilépve, az indikátor automatikusan visszaáll az előző, világítási állapotába.

Mastering effekt

Ez egy sztereó kompresszor (limiter), amit a Fantom-S végső kimenetére alkalmazhatunk. Külön magas, közép és mély tartománnyal rendelkezik. A magas-, a közép- és a mély frekvencia tartományokra külön-külön kompresszálja az egy adott jelszintet meghaladó hangokat, egyenletessé téve a hangerőt, amikor MD-re, vagy DAT-ra keverünk le, vagy amikor saját audio CD-nket hozzuk létre, ezzel érhetjük el az optimális master jelszintet.

- A Mastering effekt beállítások az egész Fantom-S-re érvényesek. Nem külön Patchekre és performancekre vonatkoznak.
- A Mastering effekt az OUTPUT A (MIX) aljzatokon kijövő hangra kerül rá. Az OUTPUT B aljzatokon kijövő hangra nem kerül rá.
- A Mastering effekt alkalmazásakor a kimeneti hang egy kissé késik. Ha ez a késés problémát jelent, kapcsolja ki a Mastering effektet, például játék közben.



Részletesen lásd, „Effekt beállítások elvégzése” (175. o.).

Funkció gomb	Magyarázat
[1]-[5]	Az egyes típusok gyári beállítását hívja elő.
[6 (User)]	Mentett User beállításokat hív elő.
[7 (System Write)]	Elmenti az aktuális beállításokat User-ként. Csak egy User beállítás szett menthető.
[8 (Effect Sw)]	Ezzel nyithatja ki az Effekt kapcsolás ablakot, ahol ki/be kapcsolhatja az effekteket. A mastering effekt meghallgatásához, kapcsolja be a [6 (Mastering Sw)] gombot.

ATTACK

Az az idő, amely a hangerő küszöbérték szintet történő elérése és a kompresszor effekt alkalmazása között eltelik.

Érték: 0-100 ms

RELEASE

Az az idő, ami a hangerő küszöbérték szint alá esése és a kompresszor effekt megszűnése között telik el.

Érték: 50-5000 ms

THRESHOLD

Az a hangerő szint, amelyen beindul a kompresszió.

Érték: -36 – 0 dB

RATIO

Kompresszási arányszám.

Érték: 1.00:1 – INF:1 (INF: végtelen)

LEVEL

Kimeneti hangerő.

Érték: 0-24 dB

Split Frequency High

Az a frekvencia, amelyen a magas frekvencia sáv (HI) és a közép frekvencia sáv (MID) osztásra kerül.

Érték: 2000-8000 Hz

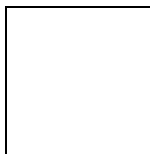
Split Frequency Low

Az a frekvencia, amelyen a mély frekvencia sáv (LOW) és a közép frekvencia sáv (MID) osztásra kerül.

Érték: 200-800 Hz

A THRESHOLD és a RATIO paramétereiről

Amint az az alábbi ábrán is látszik, ezek a paraméterek határozzák meg, hogyan kerüljön kompresszálsra a hangerő.



Adatok továbbítása számítógépre / számítógépről USB-n keresztül

A Fantom-S lehetővé teszi egy USB porton csatlakoztatott számítógép számára a belső User memóriában, vagy a memória kártyán tárolt fájlok kezelését. Továbbá, WAV/AIFF fájlokimportálhatók a számítógépről a Fantom-S-be, melyeket azután mintákként használhatunk (Samples).

A Fantom-S-sel történő USB kommunikáció csak a Windows 98/Me/2000/XP, vagy ennél újabb, vagy pedig a Mac OS 9.04, vagy ennél újabb rendszerrel rendelkező felhasználóknak lehetséges.

Az USB kábel kihúzását és bedugását csak a Fantom-S kikapcsolt állapotában végezze. USB-s adatátvitel közben soha ne húzza ki az USB kábelt és ne kapcsolja ki a hangszert.

Mielőtt használná az USB csatlakozást

Csatlakoztatások

1. Indítsa el a számítógépet, úgy, hogy a Fantom-S még ne legyen rákötve.
2. Egy USB kábellel csatlakoztassa a Fantom-S-et a számítógéphez.
3. Kapcsolja be a Fantom-S-t.

A csatlakoztatási célterület meghatározása (USB)

Amikor a Fantom-S-et csatlakoztatja a számítógéphez, kiválaszthatja a Fantom-S-en azt a részt, ahová csatlakozni szeretne; ez lehet a belső User memória, vagy a memória kártya.

1. Nyomja meg a [MENU] gombot.
2. A ▲ vagy ▼ gombokkal válassza az „USB” mezőt és nyomja meg az [ENTER]-t.
Az USB képernyő megjelenik.



3. Nyomja meg a [4 (Internal)] vagy az [5 (Memory Card)] gombot a számítógéppel való kapcsolat biztosításához.

[4 (Internal)]: A User memóriához csatlakozik.

[5 (Memory Card)]: A memória kártyához csatlakozik.

- A kilépéshez nyomja meg a [7 (Cancel)] gombot.

- **Windows 98/Me/2000/XP felhasználók**
A My Computer ablakban a „Removable Disk” nevű meghajtó fog megjelenni.
Ez a meghajtó alatt a „ROLAND” és a „TMP” nevezetű könyvtárak jelennek meg.
- **Macintosh felhasználók**
Egy „FANS USER” nevű meghajtó ikon jelenik meg a Desктоponon. Ha memória kártyát csatlakoztatott, akkor megjelenik a memória kártya címke neve.
Ez alatt a „ROLAND” és a „TMP” nevezetű könyvtárak jelennek meg.

Figyelmeztetések a könyvtárakkal és fájlokkal kapcsolatban

- Ne mozgátsion el, és ne töröljön egy olyan könyvtárat sem a számítógépről, amely USB kapcsolatban áll a Fantom-S-el.
- Az USB-n keresztül csatlakoztatott számítógépen ne hajtson végre olyan műveleteket, mint a Format, az Optimize, vagy a Scan Disk a User memóriára, vagy memória kártyára nézve.
- A Fantom-S csak egybájtos alfanumerikus karaktereket képes kezelni.
- Csak a következő típusú fájlok továbbíthatók a Fantom-S és a számítógép között:
 - Dal fájlok (.SVQ) (MRC PRO dalok)
 - Standard MIDI fájlok
 - Audio fájlok (.WAV/AIFF)
 - Bitmap fájlok (.BMP) (320 × 240 pixel)
- Ezen fájlok kezelésére használja az alábbiakban leírt megfelelő módszert.

<Dal fájlok, Standard MIDI fájlok>

ROLAND/SEQ/SNG A könyvtáron belül hajtja végre a műveleteket.

<Audio fájlok>

Amikor számítógépről ilyen fájlokat továbbít, helyezze őket a következő helyre.

TMP/AUDIO_IMPORT könyvtár

Ezután importálja az audio fájlt.

Ha azt szeretné, hogy a számítógépe olvassa a Fantom-S-en megírt mintákat, a műveleteket a ROLAND/SMPL könyvtárban hajtja végre.

<BMP fájlok>

Amikor számítógépről áthelyezi ezeket a fájlokat, a következő helyre tegye őket.

TMP/BMP könyvtár

- Ne használja az USB-n csatlakoztatott számítógépet a ROLAND/SNG/FANS.SVD könyvtárban található fájlok törlésére, vagy felülírására.

Audio fájl importálása (Import Audio)

A következőképpen importálhatunk audio fájlt (WAV/AIFF).

Fájl importálása érdekében, annak a következő könyvtárban kell elhelyezkednie a számítógépen.

- **Windows 98/Me/2000/XP felhasználók**
Removable Disk/TMP/AUDIO_IMPORT könyvtár
 - **Macintosh felhasználók**
FANS USER/TMP/AUDIO_IMPORT könyvtár
- A „/” jel a könyvtár szintet jelenti.

1. **Nyomja meg a [Save/Load] gombot.**
2. **Nyomja meg a [8 (Import Audio)] gombot.**
3. **Az [1 (User)] vagy [2 (Card)] megnyomásával válassza ki az importálás célhelyét.**
[1 (User)]: Importálás a User memóriából.
[2 (CARD)]: Importálás a memória kártyáról.
4. **A ▲ vagy ▼ gombokkal válassza ki az importálni kívánt fájlt.**
Ha kettő vagy több mintát kíván választani, az [5 (Mark Set)] gomb megnyomásával helyezzen el egy pipát az összes kiválasztani kívánt mintánál. A pipa eltávolításához nyomja meg a [4 (Mark Clear)] gombot.
Ha a [SHIFT] lenyomva tartása közben megnyomja az [5 (Mark Set All)] gombot, akkor a jelenlegi bank összes mintáját kijelöli. Ha a [SHIFT] lenyomva tartása közben megnyomja az [5 (Mark Clr All)] gombot, akkor a jelenlegi bank összes mintájától eltávolítja a kijelölő pipát.
5. **Nyomja meg a [8 (Import Audio)] gombot.**
Egy jóváhagyást kérő üzenet jelenik meg.
 - A kilépéshez nyomja meg a [7 (Cancel)] gombot.
6. **Nyomja meg a [8 (Exec)] gombot.**
A fájl importálásra kerül, és a Sample List képernyő jelenik meg.
 - A kilépéshez nyomja meg a [7 (Cancel)] gombot.

Az importált fájl a Sample listához kerül hozzáadásra mintaként. Ez a minta átmeneti, és a hangszer kikapcsolásakor elveszik. Ha meg szeretné tartani, a [WRITE] gomb megnyomásával mentse az adatot.

Bitmap fájl használata kijelző háttérként

Például, beimportálhatunk egy kedvenc bitmap képet a Fantom-S-be és háttérként használhatjuk azt a kijelzőn.

- *Az egyetlen képfájl, ami a Fantom-S és a számítógép között átvihető a bitmap (320 × 240 pixel).*

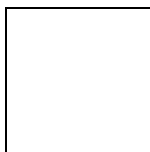
Fájl importálása érdekében, azt a következő könyvtárban kell elhelyezni a számítógépen.

- **Windows 98/Me/2000/XP felhasználók**
Removable Disk/TMP/BMP könyvtár
 - **Macintosh felhasználók**
FANS USER/TMP/BMP könyvtár
- A „/” jel a könyvtár szintet jelenti.

Bitmap fájl importálása (Import BMP)

A következőképpen importálhat egy másolt fájlt, és használhatja azt háttérként a Fantom-S kijelzőjén.

1. **Nyomja meg a [MENU] gombot.**
2. **A ▲ vagy ▼ gombokkal válassza a „System” mezőt és nyomja meg az [ENTER]-t.**
3. **Az [1 (▲)] vagy [2 (▼)] gombokkal válassza ki a „Background” mezőt.**



A Fantom-S tíz olyan képernyővel jelentkezik, amelyen a háttér látszik. Az importált fájl felülírja az aktuálisan kiválasztott képernyő háttérét.

4. **Nyomja meg a [7 (Import BMP)] gombot.**
5. **Az [1 (User)] vagy [2 (Card)] megnyomásával válassza ki az importálás célhelyét.**
6. **A ▲ vagy ▼ gombokkal válassza ki az importálni kívánt fájlt.**
7. **Nyomja meg a [8 (Import BMP)] gombot.**
Az importálni kívánt fájl jelenik meg.
 - A kilépéshez nyomja meg a [7 (Cancel)] gombot.
8. **Nyomja meg a [8 (Exec)] gombot.**
A fájl importálásra kerül.
 - A kilépéshez nyomja meg a [7 (Cancel)] gombot.
9. **Nyomja meg az [EXIT] gombot.**
 - A beimportált fájl átmeneti, és a hangszer kikapcsolásakor elveszik. Ha meg szeretné tartani, az adatok mentéséhez nyomja meg a [8 (System Write)] gombot.

Az USB kommunikáció megszüntetése

Windows 98/Me/2000/XP felhasználók

1. Használja a számítógép monitor jobb alsó sarkában található készülék kikapcsolás gombja a Fantom-S-el való kommunikáció megszakításához.
2. Ezután nyomja meg a Fantom-S-en a [8 (Exit)] gombot.

Macintosh felhasználók

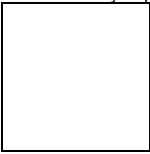
1. Húzza a Fantom-S meghajtó ikont a lomtárba.
2. Ezután nyomja meg a Fantom-S-en a [8 (Exit)] gombot.

Fájllal kapcsolatos funkciók (File Utility)

Itt hajthat végre számos, a Fantom-S User memóriájában és a memória kártyán tárolt fájlokkal kapcsolatos műveletet.

Alapművelet

1. Nyomja meg a [MENU] gombot.
2. A ▲ vagy ▼ gombokkal válassza a „File Utility” mezőt, majd nyomja meg az [ENTER]-t.
A File Utility képernyő jelenik meg.



3. A funkció gombok megnyomásával választhatja ki a végrehajtani kívánt műveletet.

- [1 (User)]: A User memóriából választ fájlt.
[2 (Card)]: A memória kártyáról választ fájlt.
[3 (Card Format)]: Formázza a memória kártyát.
[4 (Mark Clear)]: Eltávolítja a pipát a fájlokról. A [SHIFT] lenyomva tartása közben a [4 (Mark Clr All)] megnyomásával az összes kiválasztott fájlról lekerül a pipa.
[5 (Mark Set)]: Kipipálja a fájlokat. A [SHIFT] lenyomva tartása közben a [4 (Mark Clr All)] megnyomásával az összes kiválasztott fájlról lekerül a pipa.
[6 (Delete)]: Töröl egy fájlt.
[7 (Move)]: Egy másik könyvtárba helyez át egy fájlt.
[8 (Copy)]: Egy másik könyvtárba másol át egy fájlt.
▲, ▼: Könyvtárat választ.
◀, ▶: Mozog a könyvtár szintek között.

Fájl másolása (COPY)

A következőképpen másolhat át egy fájlt egy másik könyvtárba.

1. Az alpműveleteknél leírtak szerint, válassza ki a másolni kívánt fájlt.
2. Nyomja meg a [8 (Copy)] gombot.
A megjelenő képernyőn kiválaszthatja a könyvtárat, amelybe be szeretné másolni a fájlt.
3. Jelenítse meg a másolási cél könyvtár tartalmát.
[1 (User)] [2 (Card)]: A memóriát választja ki.
▲, ▼: A könyvtárat választja ki.
◀, ▶: A könyvtár szintek között mozog.
4. A fájl másolásához nyomja meg a [8 (Exec)] gombot.
 - A kilépéshez nyomja meg a [7 (Cancel)] gombot.

Fájl törlése (DELETE)

A következőképpen törölheti a nemkívánatos fájlokat egy könyvtárból.

1. Az alpműveleteknél leírtak szerint, válassza ki a törölni kívánt fájlt.
[1 (User)] [2 (Card)]: A memóriát választja ki.
▲, ▼: A könyvtárat választja ki.
◀, ▶: A könyvtár szintek között mozog.
2. Nyomja meg a [6 (Delete)] gombot.
Egy jóváhagyást kérő üzenet jelenik meg.
3. A fájl másolásához nyomja meg a [8 (Exec)] gombot.
 - A kilépéshez nyomja meg a [7 (Cancel)] gombot.

Fájl elmozdítása (MOVE)

A következőképpen mozdíthat el egy fájlt egy másik könyvtárba.

1. Az alpműveleteknél leírtak szerint, válassza ki az elmozdítani kívánt fájlt.
[1 (User)] [2 (Card)]: A memóriát választja ki.
▲, ▼: A könyvtárat választja ki.
◀, ▶: A könyvtár szintek között mozog.
2. Nyomja meg a [7 (Move)] gombot.
A megjelenő képernyőn kiválaszthatja a könyvtárat, amelybe be át szeretné helyezni a fájlt.
3. Jelenítse meg az elmozdítási cél könyvtár tartalmát.
[1 (User)] [2 (Card)]: A memóriát választja ki.
▲, ▼: A könyvtárat választja ki.
◀, ▶: A könyvtár szintek között mozog.
4. A fájl másolásához nyomja meg a [8 (Exec)] gombot.
 - A kilépéshez nyomja meg a [7 (Cancel)] gombot.

A memória kártya inicializálása (Format)

A következőképpen inicializálhatja a memória kártyát. A Format (Formázás) művelet végrehajtásakor a memória kártya tartalma teljes egészében törlésre kerül.

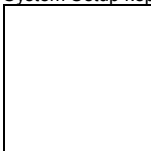
1. A Utility képernyőn nyomja meg a [3 (Card Format)] gombot.
Egy jóváhagyást kérő üzenet jelenik meg.
2. A kártya formázásához nyomja meg a [8 (Exec)] gombot.
 - A kilépéshez nyomja meg a [7 (Cancel)] gombot.

Az összes módra közös beállítások (System Function)

Az egész Fantom-S működési környezetét befolyásoló beállítások, mint a hangolás, vagy a MIDI üzenet fogadás mind úgynevezett **rendszer funkciók**. Ez a fejezet magyarázza, hogyan végezzük el a Rendszer funkciók beállításait és leírja a különböző Rendszer paraméterek funkcióit.

Hogyan végezzük el a Rendszer funkció beállításokat

1. A [MENU] megnyomásával lépjen a Menü ablakra.
2. A ▲ vagy ▼ gombokkal válassza a „System” mezőt és nyomja meg az [ENTER]-t.
A System Setup képernyő megjelenik.



3. A [3], [4] funkció gombok megnyomásával válassza ki az állítani kívánt paramétert tartalmazó szerkesztési csoportot.
 - [3 (System Setup)]
A rendszer paramétereket állítja (189. o.).
 - [4 (System Info)]
A rendszer információt jeleníti meg (195. o.).
4. A paraméterek számos szerkesztési csoportba vannak rendezve. Az [1 (▲)] [2 (▼)] gombokkal válthatja a címkéket.
5. A [CURSOR] gombokkal léptesse a kurzort az állítani kívánt paraméterre.

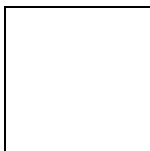
- Ha a kurzor egy paraméter értéken áll, az [ENTER] megnyomásával megnyithat egy az érték állítására alkalmas ablakot.
 - Ha az összes paraméter nem jeleníthető meg egyszerre a képernyőn, akkor egy görgetősáv jelenik meg a kijelző jobb oldalán. Ilyen esetekben a ▼ megnyomásával léphet lefelé a kijelzőn.
6. A VALUE kerékkel, vagy az [INC] [DEC] gombokkal állítsa be a kívánt értéket.
 7. A Rendszer funkciók beállításához ismétlje meg a 4-5 lépéseket.
 8. A módosított beállítások mentéséhez, nyomja meg a [8 (System Write)] gombot, és hajtsa végre a Write műveletet. Ha nem akar menteni, az [EXIT] megnyomásával visszaléphet az előző képernyőre.

A Rendszer beállítások mentése (Write)

A Rendszer funkció beállításokon elvégzett változtatások csak átmenetiek – a hangszer kikapcsolásakor ezek elvesznek. Ha meg akarja tartani a rendszer beállításokban véghezvitt változtatásokat, akkor el kell mentenie azokat a belső rendszer memóriába.

A mentés művelet végrehajtásakor, a mentési célhelyet korábban elfoglaló adatok elvesznek. Azonban, a gyári beállítás adatok visszaállíthatók a Factory Reset művelettel.

1. **Változtassa meg a rendszer funkciók beállítását, és nyomja meg a [8 (System Write)] gombot.**



A kijelzőn a „System Write Complied!” üzenet jelenik meg. Az adatok mentésre kerülnek, és visszalépünk a System Setup képernyőre.

A Rendszer paraméterek funkciói

Ez a rész magyarázza a különböző Rendszer paraméterek funkcióit és a paraméterek elrendezését.

A beállítás részleteit lásd, a „**Hogyan végezzük el a Rendszer funkció beállításokat**” (188. o.).

Pedal / D Beam

D Beam Sens (D Beam érzékenység)

Ez állítja a D Beam vezérlő érzékenységét. Minél nagyobb értéket állítunk be, annál érzékenyebben reagál a D Beam.

Érték: 0-127

Control Pedal Assign

Ez határozza meg a PEDAL CONTROL aljzathoz csatlakoztatott egyes pedálok funkcióit.

Érték

CC01-31, 33-95: Vezérlő számok 1-31, 33-95

A Control Change üzenetek részleteiről lásd, „**MIDI Implementáció**” (Parameter List).

BEND-UP: A hangmagasság félhangos lépésenként emelkedik (maximum 4 oktáv) a pedál minden egyes lenyomásával.

BEND-DOWN: A hangmagasság félhangos lépésenként csökken (maximum 4 oktáv) a pedál minden egyes lenyomásával.

AFT: Aftertouch

OCT-UP: Minden egyes pedál lenyomással oktávlépésekben emeljük a hangmagasságot (max 3 oktáv).

OCT-DOWN: Minden egyes pedál lenyomással oktávlépésekben csökkentjük a hangmagasságot (max 3 oktáv).

START/STOP: A szekvenszert indítja / állítja le.

PUNCH-IO: A Manuális Punch In/Out felvétel indul/leáll.

TAP-TEMPO: Tap tempó (A pedál lenyomásának ritmikájával állítjuk a tempót).

PROG-UP: A következő hang szám kerül kiválasztásra.

PROG-DOWN: Az előző hang szám kerül kiválasztásra.

FAV-UP: A következő kedvenc hang szám, vagy bank kerül kiválasztásra.

FAV-DOWN: Az előző kedvenc hang szám, vagy bank kerül kiválasztásra.

ARP-RHY-SW: Ki/be kapcsolja az Arpeggio/Rhythm funkciót.

RHY-START-SW: Ki/be kapcsolja a Ritmus Pattern lejátszást.

CHD-SW: Akkord funkció ki/be kapcsolása.

Control Pedal Polarity

A pedál polaritását választja. Egyes pedáloknál a pedál lenyomásakor és felengedésekor a pedálból kijövő elektromos jel fordított, mint más pedáloknál. Ha egy pedálnak fordított hatása van, mint azt elvárhatnánk, állítsuk ezt a paramétert „REVERSE”-re. Ha Roland pedált használ, amelyen nincs polaritás kapcsoló, akkor használja a „STANDARD” értéket.

Érték: STANDARD, REVERSE

Hold Pedal Polarity

A Hold pedál polaritását állítja. Egyes pedáloknál a pedál lenyomásakor és felengedésekor a pedálból kijövő elektromos jel fordított, mint más pedáloknál. Ha egy pedálnak fordított hatása van, mint azt elvárhatnánk, állítsuk ezt a paramétert „REVERSE”-re. Ha Roland pedált használ, amelyen nincs polaritás kapcsoló, akkor használja a „STANDARD” értéket.

Érték: STANDARD, REVERSE

Continuous Hold Pedal

Ez a beállítás határozza meg, hogy a HOLD PEDAL aljzat biztosítsa-e a fél-pedál állást (ON) vagy sem (OFF). Ha ez a fél pedál technikára van állítva, egy DP-8 pedál használatakor egészen finom pedál műveletek is elvégezhetőek, például egy zongora hangszín alkalmazásakor.

Érték: OFF, ON

Billentyűzet

Billentyűzet velocity

A billentyűzeten történő játékok által továbbított dinamika értéket állítja. Ha azt szeretné, hogy a tényleges billentyűzet velocity továbbítódjon, állítsa ezt „REAL”-re. Ha azt szeretné, hogy fix velocity továbbítódjon, függetlenül attól, hogy milyen dinamikával játszik a billentyűzeten, adja meg a kívánt értéket (1-127).

Érték: REAL, 1-127

Keyboard Sens (Billentyűzet érzékenység)

A billentyűzet érzékenységét állítja.

Érték

LIGHT: Finoman súlyozott szinti billentyűzet típus

MEDIUM: Standard

HEAVY: Akusztikus zongora szimuláció

Aftertouch Sens (Aftertouch érzékenység)

A Aftertouch érzékenységét állítja. A nagyobb értékek beállítása esetén az Aftertouch könnyebben alkalmazható. Normál esetben hagyja ezt „100”-on.

Érték: 0-100%

System Ctrl

Sys Ctrl 1-4 Source

A System Control Assign funkcióval választhatjuk ki a Rendszer vezérlésre (System Control) használt MIDI üzenetet.

Rendszer vezérlés (System Control)

Ez a funkció, amely eltér a korábban használt módszerektől, és lehetővé teszi a MIDI üzenetek használatát a hangszín (Tone) valósidős változtatására, a **Matrix Control** (61. o.).

Ehhez hasonlóan, az a funkció, amely lehetővé teszi a MIDI üzenetek használatát a multi-effekt beállítások valósidős változtatására a **Multi-effekt Control** (181. o.).

Általában a Matrix Control a Patch beállítások, a Multi-effekt Control pedig a Patch, ritmus szett és performance beállítások elvégzésére használatos. Azonban, ha nem szükséges megváltoztatni az egyes Patch-ek, ritmus szettek, vagy performance-ek által a Matrix Control-ra, vagy Multi-effekt Control-ra használt MIDI üzeneteket, vagy ha egy specifikus MIDI üzenetet akar használni a Mátrix, vagy a Multi-effekt Control-ra, akkor inkább a **System Control-t** fogja használni. Más szóval, a System Control-t nevezhetjük globális Mátrix / Multi-effekt Control-nak is, mely az egész Fantom-S-re vonatkozik.

Összesen négy System Control használható.

Érték

OFF: Nem használjuk a rendszer vezérlést.

CC01-31, 33-95: 1-31, 33-95 vezérlő számok

A Control Change üzenetekről részletesebben lásd, **"MIDI Implementáció"** (Parameter List).

PITCH BEND: Hangmagasság nyújtás

AFTERTOUCH: Aftertouch

Képernyővédő

Screen Saver Type

A képernyővédő típusát választja ki.

Érték: 1-10

Screen Saver Time

A képernyővédő bekapcsolásáig eltelt időt állítja (percekben). Ha ez OFF, a képernyővédő nem jelenik meg.

Érték: OFF, 5-60 perc

Háttér

Background Picture

Ezzel választhatjuk ki a képernyő háttéréként használni kívánt fájlt.

Érték: 1-10

Sync / Temp

Sync Mode

Meghatározza a Fantom-S szekvenszere által használt szinkronizálás üzenetet.

Érték

MASTER: A Fantom-S lesz a Master. Ezt akkor válassza, ha szinkronizálás nélkül, önállóan használja a Fantom-S-t, vagy ha azt szeretné, hogy egy külső MIDI készülék, szinkronizálásra kerüljön a Fantom-S által.

SLAVE-MIDI: A Fantom-S lesz a Slave (szolga). Ezt akkor válassza, ha egy másik MIDI készülékből érkező MIDI Clock üzenetekkel akarja szinkronizálni a Fantom-S-t.

SLAVE-MTC: A Fantom-S lesz a Slave (szolga). Ezt akkor válassza, ha egy másik MIDI készülékből érkező MTC (MIDI Time Code) üzenetekkel akarja szinkronizálni a Fantom-S-t.

REMOTE: Ezt akkor használja, ha egy külső MIDI készülékről szeretné távirányítani a Start/Stop vezérlést. A tempó a Fantom-S-ben beállított érték szerint történik.

MIDI Clock és MTC

A MIDI Clock és az MTC (MIDI Time Code) mindketten szinkronizálásra használt üzenetek. Válassz ki valamelyiket az alkalmazásnak megfelelően.

A MIDI Clock a műveletek továbbítását és szinkronizálást a szekvenszer performance-ének tempója szerint végzi, míg az MTC az abszolút idő alapján szinkronizálja a készülékek működését. Mivel a Roland VS-sorozat tagjai hard disk felvétel, ezek nem tudnak küldeni MIDI Clock üzenetet. Ezért egy hard disk felvétel és a Fantom-S szinkronizálására használja az MTC-t. Azonban, a VS sorozat készülékei speciális sávokat tartalmaznak a MIDI Clock felvételére, így a Fantom-S MIDI Clock-jának felvételével, egy másik szinkronizálási technikához jutunk, ahol olyan, mintha a VS készülék MIDI Clock-ot küldene (azonban tulajdonképpen csak lejátszza azokat a sávokat, amelyekre felvette a MIDI Clock-ot). Azonban, mivel előtte fel kell vennünk a tempót a VS szinkron sávjára, az MTC igazán csak olyan daloknál használható jól, amelyek nem tartalmaznak nagy mennyiségű tempó adatot.

Sync Output (Szinkron kimeneti kapcsoló)

Ezt akkor kapcsolja be, ha a szinkronizálással kapcsolatos MIDI üzeneteket (MIDI Clock, Start, Continue, Stop, Song Position Pointer és Song Select) továbbítani szeretné egy külső MIDI készülékre. H anem, válassza az OFF értéket.

Érték: OFF, ON

Tempo Override

Határozza meg, hogy a szekvenszer tempója változzon (ON), vagy sem (OFF), ha egy másik performance-re vált át.

Érték: ON, OFF

Arpeggio / Rhythm Sync Switch

Meghatározza, hogy az Arpeggio vagy a ritmus Pattern szinkronban induljon-e a szekvenszerrel. Ez a funkció nem tesz semmit, ha a szekvenszer le van állítva.

Érték

OFF: A Start / Stop nem kerül szinkronizálásra a szekvenszerrel.

ON: A szekvenszer futása közben, az Arpeggio a következő ütem elején fog indulni. A szekvenszer leállításakor az Arpeggio is leáll.

MMC Mode

Amikor a Fantom-S-t egy hard disk felvevővel szinkronizálja, mint például a Roland VS sorozat, határozza meg, hogy a Fantom-S szekvenszere melyik szinkron jelet használja a művelethez.

Érték

MASTER: A Fantom-S lesz a Master. Ezt akkor használja, ha azt szeretné, hogy a többi készülék kövesse a Fantom-S működését.

SLAVE: A Fantom-S lesz a Slave. Ezt akkor használja, ha a Fantom-S-t egy külső készülékről fogadott MMC (MIDI Machine Control) utasítások szerint kívánja működtetni.

Az MMC (MIDI Machine Control) egy olyan jellemző, mely lehetővé teszi a MIDI üzenetek használatát olyan készülékek vezérlésére, mint a Szalagos felvevők, a VTR-ek és a digitális felvevő rendszerek. Harminchét MMC parancs érhető el, köztük a Stop és a Play.

MMC Output (MMC kimeneti kapcsoló)

Kapcsolja ezt be (ON), ha egy hard disk felvevővel szeretne szinkronizálni, mint például a Roland VS sorozat. Ha ez ON, akkor az MMC-vel (MIDI Machine Control) kapcsolatos parancsok (Play, Stop és Locate) továbbításra kerülnek.

MTC Sync Output (MTC szinkron kimeneti kapcsoló)

Ezt akkor kapcsolja be (ON), ha MTC-t (MIDI Time Code) kíván továbbítani egy külső MIDI készülékre. Ha nem, válassza az OFF értéket.

Érték: OFF, ON

MTC Frame Rate

Az MTC frame sebességét állítja. Mindig ugyanazt az értéket állítsa be a Maser és a Slave készüléknél.

Érték

24: 24 frame másodpercenként
25: 25 frame másodpercenként
29N: 29 frame másodpercenként
29D: 29 frame másodpercenként
30: 30 frame másodpercenként

Amikor hard disk felvevővel szinkronizál, akkor bármelyik frame sebesség rendben van – persze csak, ha a beállítás egyezik a Fantom-S értékével. Azonban, ha videó készülékkel szinkronizál, akkor a videó készülék frame sebessége fix, így a Fantom-S frame sebességét ehhez kell igazítani.

MTC típusok

A Fantom-S a következő MTC típusokkal tud működni. Ellenőrizze a használt MIDI készülékek jellemzőit, és válassza a Fantom-S-en a megfelelő típusú MTC-t.

30: 30 frame per másodperc, non-drop formátum. Ezt használják az audio készülékek, mint az analóg szalagos magnók, és az NTSC formátumú fekete-fehér videók.

29N: 29.97 frame per másodperc, non-drop formátum. Ezt használják az NTSC formátumú színes videók.

29D: 29.97 frame per másodperc, non-drop formátum. Ezt használják az NTSC formátumú broadcast színes videók.

25: 25 frame per másodperc. Ezt használják a SECAM vagy PAL formátumú videók, audio berendezések és filmek.

24: 24 frame per másodperc. Ezt az USA-ban használják videó, audio készülékekre és filmre.

Non-drop formátum és Drop frame formátum

Az **NTSC formátumú** videó kazettás felvevők kétféle Time kódot használnak, **drop**, ahol a time kód nem folytonos, és **non-drop** time kódot, ahol a time kód folytonos. A drop esetében, melyet az NTSC színes videó formátum esetében használunk, minden perc első két kockája (Frame) kiesik, kivéve a 10-perc intervallumonként lévők. A legtöbb videó és audio alkalmazásban általában a non-drop a használatos, mivel a folyamatos frame formátummal könnyebb dolgozni. Azonban például a rádió adóknál, ahol a time kódnak egyeznie kell az aktuális óra idővel, a drop a használatos.

MTC Offset Time Hour

Óra egységekben koordinálja a Fantom-S és a külső készülék lejátszási időzítését.

Érték: 00 – 23 óra

MTC Offset Time Minute

Perc egységekben koordinálja a Fantom-S és a külső készülék lejátszási időzítését.

Érték: 00 – 59 perc

MTC Offset Time Second

Másodperc egységekben koordinálja a Fantom-S és a külső készülék lejátszási időzítését.

Érték: 00 – 59 másodperc

MTC Offset Time Frame

Frame egységekben koordinálja a Fantom-S és a külső készülék lejátszási időzítését.

Érték: 00 – 29 frame

MTC Error Level

Ez határozza meg, hogy milyen gyakran kerüljön ellenőrzésre a fogadási állapot, amikor MTC-t fogadunk egy külső készülékről. Ha az ellenőrzésnél hiba jelentkezik, állítsa le a szinkronizálást.

Érték: 0-10 (a nagyobb értékek esetén hosszabb időközönként történik az ellenőrzés)

Szoros értelemben véve, minél kisebb számértéket állítunk be, annál pontosabb lesz az ellenőrzés. Azonban, a lejátszás olyan gyakran szakadhat meg, a túl szigorú ellenőrzés során, hogy az már zavaró lehet. Az Error Level értékének növelésével, még ha probléma is adódik egy MTC fogadásával, attól még folytatódik a szinkronizálás, egészen addig, míg a probléma ezen a szinten marad, és nem okoz nagy problémát.

Metronóm

Metronome Mode

Meghatározza a metronóm megszólalását.

- *Ha ki van pipálva a [7 (Click)] mező a Tempo ablakban, amely a [TEMPO] gomb megnyomásakor tűnik fel, akkor a metronóm mindig szól.*

Érték

OFF: A metronóm nem szól.
PLAY ONLY: Csak lejátszás közben szól.
REC ONLY: Csak felvétel közben szól.
PLAY&REC: A metronóm lejátszáskor és felvételekor is szól.
ALWAYS: A metronóm mindig szól.

Metronome Level

A metronóm hangerejét állítja.

Érték: 0-10

Metronome Sound

A metronóm hangját választja ki.

Érték

TYPE1: Hagyományos metronóm hang. Az első ütésre harang szólal meg.
TYPE2: Klickr hang szól.
TYPE3: Bíp hang szól.
TYPE4: Kolomp szól.

MIDI

Device ID (Készülék-azonosító szám)

Ha System Exclusive üzeneteket akar továbbítani vagy fogadni, állítsa ezt a paramétert a másik MIDI készülék Device ID értékével azonosra.

Érték: 17-32

Performance Control Channel

A Performance Ctrl Ch adja meg a MIDI fogadási csatornát, melyet a performance-ek váltására használunk, amikor MIDI üzeneteket (Program Change / Bank Select) küldünk egy külső MIDI készülékről. Állítsa ezt „OFF-ra, ha a performance-t nem akarja váltani külső MIDI készülékről.

Érték: 1-16, OFF

Ha csak Program Change üzenet érkezik, és ha a Performance Ctrl Ch paraméter beállításával egyezik a Part MIDI fogadási csatornával, akkor a prioritást a performance váltás élvezi.

Kbd Patch Rx/Tx Ch (Billentyűzet Patch fogadási / továbbítási csatorna)

Meghatározza, hogy Patch módban, a Billentyűzet part melyik csatornát használja a MIDI üzenetek továbbítására és fogadására.

Érték: 1-16

Pad Patch Rx/Tx Ch (Pad Patch fogadási / továbbítási csatorna)

Meghatározza, hogy Patch módban, a Pad part melyik csatornát használja a MIDI üzenetek továbbítására és fogadására.

Érték: 1-16

Transmit Program Change (Program Change továbbítás kapcsoló)

Meghatározza, hogy a Program Change üzenetek továbbításra kerüljenek (ON), vagy sem (OFF).

Érték: OFF, ON

Transmit Bank Select (Bank Select továbbítás kapcsoló)

Meghatározza, hogy a Bank Select üzenetek továbbításra kerüljenek (ON), vagy sem (OFF).

Érték: OFF, ON

Transmit Active Sensing (Active Sensing továbbítás kapcsoló)

Meghatározza, hogy az Active Sensing üzenetek továbbításra kerüljenek (ON), vagy sem (OFF).

Érték: OFF, ON

Transmit Edit Data (Adatszerkesztés továbbítás kapcsoló)

Meghatározza, hogy a Patch-ekben, performance-ekben elvégzett beállítás változtatások továbbításra kerüljenek-e System Exclusive üzenetek formájában (ON), vagy sem (OFF).

Érték: OFF, ON

Soft Thru (Soft Thru kapcsoló)

A THRU funkció egyből továbbítja a MIDI IN aljzaton beérkező összes üzenetet a MIDI OUT aljzatra az adatok módosítása nélkül. Általában ezt hagyja OFF-on, de ha egy külső szekvenszert használ, kapcsolja be (ON).

Érték: OFF, ON

Remote Keyboard Sw (Külső billentyűzet kapcsoló)

Ez akkor állítsa ON-ra, ha egy külső MIDI billentyűzetet szeretne használni a Fantom-S billentyűzete helyett. Ebben az esetben a külső MIDI billentyűzet MIDI továbbítási csatmányát bármelyik csatmányra állíthatjuk. Általában hagyja ez OFF-on.

Érték: OFF, ON

Kapcsolja ezt ON-ra, ha a Fantom-S-t egy külső MIDI készülékről kívánja vezérelni, az Arpeggio vagy RPS funkció használatakor (104., 172. o.).

Recieve Program Change (Program Change fogadási kapcsoló)

Meghatározza, hogy fogadásra kerülnek-e (ON) Program Change üzenetek, vagy sem (OFF).

Érték: OFF, ON

Recieve Bank Select (Bank Select fogadási kapcsoló)

Meghatározza, hogy fogadásra kerülnek-e (ON) Bank Select üzenetek, vagy sem (OFF).

Érték: OFF, ON

Recieve Exclusive (System Exclusive fogadási kapcsoló)

Meghatározza, hogy fogadásra kerülnek-e (ON) System Exclusive üzenetek, vagy sem (OFF).

Érték: OFF, ON

Recieve GM System On (GM System On fogadási kapcsoló)

Meghatározza, hogy fogadásra kerülnek-e (ON) Generál MIDI Sytem On üzenetek, vagy sem (OFF).

Érték: OFF, ON

Recieve GM2 System On (GM2 System On fogadási kapcsoló)

Meghatározza, hogy fogadásra kerülnek-e (ON) Generál MIDI 2 Sytem On üzenetek, vagy sem (OFF).

Érték: OFF, ON

Recieve GS Reset (GS Reset fogadási kapcsoló)

Meghatározza, hogy fogadásra kerülnek-e (ON) GS Reset üzenetek, vagy sem (OFF).

Érték: OFF, ON

Hang

Local Switch

A Local switch határozza meg, hogy a belső hanggenerátort lecsatlakoztassuk (OFF) a vezérlő szekcióról (billentyűzet, Pad, Pitch Bend kar, potik, gombok, D Beam, pedál, stb.), vagy hagyjuk csatlakozva azt (ON). Általában ez ON állásban van, azonban, ha a Fantom-S billentyűzetét és vezérlőit egy külső hangmodul meghajtására használja, akkor válassza az OFF értéket.

Érték: OFF, ON

Master Tune

A Fantom-S egészének hangolását végzi. A kijelző mutatja az A4-es hang frekvenciáját.

Érték: 415.1 – 466.2 Hz

Master Level

Az egész Fantom-S hangerejét állítja.

Érték: 0-127

- Ezt a műveletet végrehajthatja a [MENU] gomb megnyomásával is. Válassza a „Digital Level” paramétert.

Output Gain

Ez állítja a Fantom-S analóg és digitális kimenetéről kijövő kimeneti jelszintet. Ha viszonylag kevés hang szól, akkor a kimeneti Gain megtolásával, érhetjük el a legoptimálisabb kimeneti szintet felvétel és egyéb célokra.

Érték: -12 - +12

Mix / Parallel

Meghatározza, hogyan kerüljön kivezetésre az egész Fantom-S hangja.

Érték

MIX: Akkor válassza ezt, ha kollektív kimenetet szeretne, ahol az összes hang az OUTPUT A (MIX) aljzatokon megy ki. Ha a végső, kimenő összhangzásra kíváncsi állítsa ezt MIX-re.

Azok a hangok melyek kimeneti címzése az INDIVIDUAL 3 aljzatra vonatkozik, a bal oldali OUTPUT A (MIX) aljzaton, az INDIVIDUAL 4 aljzatra címzett hangok pedig a jobb OUTPUT A (MIX) aljzaton kerülnek kivezetésre.

A PHONES aljzaton kimenő hangok azonosak az OUTPUT A (MIX) aljzatokon kimenő hangokkal. Tehát azok a hangok, melyek kimeneti címzését (Output Assign) az OUTPUT B aljzatokra állítottuk, nem lesznek hallhatók a PHONES aljzattól. AZ összes hang, amit a fehallgatóban hallani akar, legyen MIX-re állítva.

PARALLEL: A kivezetés az egyes Output Assign beállítások szerint történik.

Master Key Shift

Félhangos lépésekben tolja el a Fantom-S egészének hangmagasságát.

Érték: -24 - +24

Patch Remain

Megadja, hogy az aktuálisan megszólaló hangok tovább szóljanak-e (ON) egy másik Patch vagy ritmus szett választásakor, vagy sem (OFF). Továbbá, ha ez az ON értéken áll, akkor a bejövő MIDI üzenetek, mint a hangerő és panoráma (CC5, 7, 10, 65, 68, 71-74, RPN 0, 1, 2, MONO ON, POLY ON) által előidézett változások és a különböző vezérlők által előidézett hangszín és hangerőváltozások is átörökítésre kerülnek.

Érték: OFF, ON

Az effekt beállítások új Patch vagy ritmus szett váltásakor azonnal váltásra kerülnek, a patch Remain értékétől függetlenül. Ennek következtében bizonyos effekt hatásoknak köszönhetően eddig megszólaló hangok elhallgathatnak, még ha a Patch Remain be is van kapcsolva.

Preview

Preview Mode

SINGLE: A Note Number 1-4 paraméterrel meghatározott hangok egymás után fognak megszólalni.

CHORD: A Note Number 1-4 paraméterrel meghatározott hangok egyszerre szólalnak meg.

PHRASE: Egy a Patch típusához / kategóriájához illő frázis szólal meg.

Preview 1-4 Note Number

Meghatározza a négy megszólaló hang hangmagasságát, amikor a Preview Mode paraméter „SINGLE” vagy „CHORD” értéken áll.

Érték: C-1 – G9

Ha a „PHRASE” értéket választja a Preview Mode paraméternél, ezeknek a beállításoknak nem lesz hatása.

Preview 1-4 Velocity

Meghatározza a négy megszólaló hang hangerejét, amikor a Preview Mode paraméter a „SINGLE” vagy „CHORD” értéken áll.

Ha a „PHRASE” értéket választja a Preview Mode paraméternél, ezeknek a beállításoknak nem lesz hatása.

Skála hangolás (Scale Tune)

Scale Tune kapcsoló

Ezt akkor kapcsolja be, ha az egyenletesen temperálttól eltérő skálát kíván használni.

Érték: OFF, ON

Patch módban egy szett Skála hangolás beállítás hozható létre. Performance módban ez az összes Partra beállítható (88. o.).

Patch módban ez csak a Billentyűzet Partra érvényes. A Fantom-S lehetővé teszi az egyenletestől eltérően temperált hangolások használatát. A hangmagasság az egyenletesen temperált hangmagassághoz képest egy centes egységekben határozzuk meg.

- Egy cent 1/100-ad félhang.
- A választott skála a külső MIDI készülékekről érkező MIDI üzenetekre is vonatkozik.

Egyenletes temperálás

Ez a hangolás 12 egyenlő részre oszt fel egy oktávot, és ez a nyugati zenékben leggyakrabban használt temperálási módszer. A Fantom-S egyenletes temperálást használ, ha a Scale Tune ki van kapcsolva (OFF).

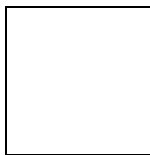
Just temperálás (Tonika = C)

Az egyenletes temperáláshoz képest az alap hármashangzatok tisztán szólnak ebben a hangolásban. Azonban, ez csak egy hangnemben érhető el, ha transzponálunk a hármashangzatok hamissá válnak.

Arab skála

Ebben a skálában az E és a H hangok negyed hanggal alacsonyabbak, a C#, F# és G# pedig egy negyed hanggal magasabbak az egyenletes temperáláshoz képest. A G és H, a C és E, az F és G#, a B és C#, valamint az Eb és F# közti hangközök az úgynevezett természetes tercek – a kisterc és a nagyterc közti hangközök. A Fantom-S-en három hangnemben használhat arab skálát, G-ben, C-ben és F-ben.

<Példa>



Patch Scale Tune a C-B-re

Skála hangolást végez Patch módra.

Érték: -64 - +63

Részletesen lásd, „Hogyan végezzük el a Rendszer funkció beállításokat” (188. o.).

Sampling

Default File Type

Meghatározza a minta mentésekor használatos fájl formátumot.

Érték: WAV, AIFF

Pre Sample Time

0-1000 ms

Érték: OFF, ON

Azon hang hossza, amely megelőzi a mintavételezés automatikus, vagy manuális indításának megkezdését, és amely a mintával együtt felvételre kerül. Ezek kiküszöbölhetők, hogy esetleg lemaradjon a mintavételezett hang felfutása.

Auto Trigger

Meghatározza, hogy a mintavételezés automatikusan kezdődjön-e a bejövő hang észlelésekor.

Érték: OFF, ON

Trigger Level

Az a hangerő szint, amelyen a mintavételezés megkezdődik, ha az Auto Trig be van kapcsolva (ON). A 0 beállítás a minimum érték.

Érték: 0-7

Gap Time

Ez határozza meg a minták felosztásakor a néma rész hosszát. Ha a megadott időnél hosszabb néma rész van a mintában, akkor azon a ponton a minta elvágásra kerül és az ezt követő hanghoz már a következő Sample számot rendeli a hangszer. Ez csak akkor érvényes, ha használjuk az Auto Divide Sampling funkciót.

Érték: 500, 1000, 1500, 2000 ms

External Source Select

A külső bejövő hang bementi forrása.

Érték

LINE-L-R: L/R INPUT aljzatok (sztereó)

LINE-L: L INPUT aljzat (mono)

MIC: INPUT aljzat (mono, mikrofon jelszint)

Trimming Switch

Ha ez be van kapcsolva, akkor mintavételezés után a Start pont és az End pont automatikusan meghatározásra kerül, tehát minden néma rész a minta elején és végén kizárva.

Érték: OFF, ON

Skip Back Time

Ezzel határozhatjuk meg, hogy mennyivel korábbi időre menjünk vissza a mintavételezéssel a Skip Back Sampling alkalmazásakor. Ha az „OFF”-ot választja, a Skip Back Sampling nem hajtható végre.

Érték: OFF, 5s-40s

Start Up (Indítás)

Preset Default Load

Meghatározza, hogy a gyári minták betöltésre kerüljenek-e (ON) bekapcsoláskor, vagy sem (OFF).

Érték: OFF, ON

Sample Default Load

Meghatározza, hogy a User memóriában és a memória kártyán található minták betöltésre kerüljenek-e (ON) bekapcsoláskor, vagy sem (OFF).

Érték: OFF, ON

Power Up Mode

Ezzel választhatja ki, hogy bekapcsoláskor milyen módban legyen a Fantom-S.

Érték

PATCH: Bekapcsoláskor a Fantom-S Patch módban lesz.

PERFORMANCE: Bekapcsoláskor a Fantom-S Performance módban lesz.

SRX/RAM Mode

A Fantom-S tartalmaz négy helyet (A-D) SRX szériás bővítő panelek részére. Ez a beállítás határozza meg, hogy mind a négy hely elérhető legyen-e (*4), vagy csak az A és a B hely legyen elérhető (*2). Ha behelyezett egy 256 MB-os DIMM modult, akkor ezt a „2SRX/288MB Max” értékre állítva, megváltozik a mintavételezésre rendelkezésünkre álló memória mennyisége.

- Ha egy 512 MB-os DIMM-et helyezünk be, az eredmény ugyanaz lesz, mint egy 256 MB-os DIMM behelyezésekor.

Tartomány

2 SRX/288 MB Max: Csak az A és B EXP hely érhető el.

Behelyezett DIMM	Az elérhető sample memória
512 MB	288 MB
256 MB	288 MB
128 MB	160 MB
64 MB	96 MB
0 MB	32 MB

4 SRX/192 MB Max.: Az A-D EXP hely elérhető.

Behelyezett DIMM	Az elérhető sample memória
512 MB	192 MB
256 MB	192 MB
128 MB	160 MB
64 MB	96 MB
0 MB	32 MB

- Ennek a kapcsolónak a beállításai a hangszer bekapcsolásakor aktiválódnak.

Rendszer információ

Részletesen lásd, „Hogyan végezzük el a Rendszer funkció beállításokat” (188. o.).

Features

A Fantom-S fő tulajdonságait mutatja.

Memory Info. (memória információ)

A behelyezett memória mennyiségét mutatja.

SRX Info. (SRX információ)

A behelyezett hullámforma bővítő panelek neveit mutatja.

Version Info.

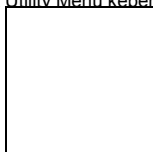
A Fantom-S verzió számát mutatja.

Adatkezelés funkciók visszaállítása a gyári beállításokra (Factory Reset)

Alap művelet

1. Nyomja meg a [MENU] gombot.
2. A ▲ vagy ▼ gombokkal válassza a „Utility” opciót.
3. Nyomja meg az [ENTER]-t.

A Utility Menü képernyő megjelenik.



4. Az [1]-[3] gombok megnyomásával válassza ki a végrehajtani kívánt műveletet.
 - [1 (User Backup)] A memórias kártyára menti a User adatokat.
 - [2 (User Restore)] Betölti a User adatokat a memória kártyáról.
 - [3 (Factory Reset)] Végrehajtja a gyári beállítások visszaállítását.

Felhasználói adatok archiválása (User Backup)

A következőképpen mentheti az összes User részen található User adatot a memória kártyára.
A következő adatok kerülnek mentésre.

- Performance-ek
- Patch-ek
- Ritmus szettek
- Ritmus Patternek
- Ritmus Csoportok
- Multisample
- Dalok
- Minták
- Pattern szettek
- RPS szettek
- Arpeggio stílusok
- Akkord formulák
- Rendszer beállítások
- *A User Backup végrehajtása érdekében, a memória kártyán legalább 16 MB szabad helynek kell lennie.*

1. Helyezze be a memória kártyát a nyílásba.
2. A Utility képernyőn nyomja meg az [1 (User Backup)] gombot.
Egy jóváhagyást kérő üzenet jelenik meg.
3. Az archiválás végrehajtásához nyomja meg a [8 (Exec)] gombot.
 - A kilépéshez nyomja meg a [7 (Cancel)]-t.

Az archivált felhasználói adatok visszaállítása (User Restore)

A következőképpen tölthetők vissza a Fantom-S user memóriájába a User Backup művelettel learchivált User adatok.

A User Restore végrehajtásakor a User rész aktuális tartalma teljes egészében törlődni fog.

1. Helyezze be a memória kártyát a nyílásba.
2. A Utility képernyőn nyomja meg a [2 (User Restore)] gombot.
Egy jóváhagyást kérő üzenet jelenik meg.
3. A visszatöltés végrehajtásához nyomja meg a [8 (Exec)] gombot.
 - A kilépéshez nyomja meg a [7 (Cancel)]-t.
4. Ha a kijelzőn megjelenik a „Please Power Off” üzenet, kapcsolja ki a hangszert, majd ismét be.

Factory Reset

Ez visszaállítja a Fantom-S összes adatát a gyárilag beállított állapotukba.

Ha fontos adatot tárolt el a Fantom-S belső memóriájában, az összes ilyen adat el fog veszni a factory reset végrehajtásakor (a belső User memória adatai elvesznek). Ha meg szeretné tartani a meglévő adatokat, mentse azokat egy SmartMedia kártyára (168. o.), vagy USB-n keresztül a számítógépre (184. o.).

1. A [MENU] gomb megnyomásával nyissa ki a Menu ablakot.
2. A ▲ vagy ▼ gombokkal válassza a „Utility” opciót, és nyomja meg az [ENTER]-t.
3. Nyomja meg a [3 (Factory Reset)] gombot.
Egy jóváhagyást kérő üzenet jelenik meg.
4. A Factory Reset végrehajtásához nyomja meg a [8 (Exec)] gombot.
 - A kilépéshez nyomja meg a [7 (Cancel)]-t.
5. Ha a kijelzőn megjelenik a „Please Power Off” üzenet, kapcsolja ki a hangszert, majd ismét be.

Játék Piano (zongora) módban

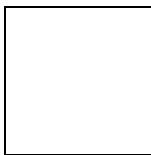
A Fantom-S88 rendelkezik egy Piano móddal, amikor is a hangszer kifejezetten zongoraként használhatjuk. Ebben a fejezetben a Piano módban használt műveletekről és az egyes paraméterek funkcióiról lesz szó.

Mire ügyeljünk Piano módban

- A Piano Mód választásakor a multi-effekt beállítás a következő lesz: „78: SYMPATHETIC RESONANCE”.
- A Patch szerkesztés nem lehetséges.
- Ha kitarató pedált használ, javasoljuk a Roland DP-8 használatát, ezzel ugyanis szabályozhatja a rezonancia mértékét a pedál lenyomásának mértékével.
- Ha bizonyos ideig nem hajt végre semmilyen műveletet (2-3 perc) az ablak automatikusan bezárul.

A Piano mód kiválasztása

1. Nyomja meg a [PIANO MODE] gombot.
A Piano Mód képernyő jelenik meg.



Patch kiválasztása

Piano módban zongora típusú hangokat választhatunk.

1. A ◀ vagy ▶ gombokkal léptesse a kurzort a Patch névre.
2. A VALUE kerék forgatásával, vagy az [INC] / [DEC] gombokkal válasszon Patchet.

Patch-ek választása kategóriák szerint

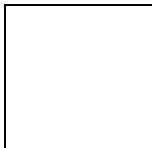
A Fantom-S rendelkezik egy Patch Search (Patch Keresés) funkcióval, mely lehetővé teszi a Patch típusának (kategória) meghatározását, hogy könnyedén megtalálhassa a kívánt Patch-et.

1. A ◀ vagy ▶ gombokkal léptesse a kurzort a Patch kategóriára.
2. A VALUE kerék forgatásával, vagy az [INC] / [DEC] gombokkal válasszon Patchet.
Két kategória közül választhat: „PNO” (akusztikus zongora) és „EP” (elektromos zongora)

Választás a Patch Lista képernyőről

Megjelenítheti a zongora hangok listáját is és választhat a listáról.

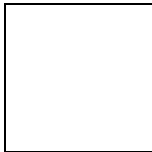
1. A Piano Mode képernyőn nyomja meg az [1 (List)] gombot.



2. A ▲ vagy ▼ gombokkal válassza ki a Patchet.
3. Az [1] vagy [2] gomb megnyomásával választhat kategóriát.

A zongorahang megváltoztatása (Open/Close)

1. A Piano Mód képernyőn, nyomja meg a [2 (Open/Close)] gombot.

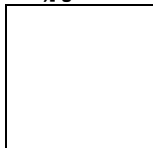


2. Az ablak a [2 (Open/Close)] gomb megnyomására nyílik ki, és a gomb minden egyes megnyomására változik az érték.
Ez szimulálja a hang aktuális változását, amikor különböző mértékben nyitjuk az akusztikus zongora fedelét.
Érték: 1-6

A billentés érzékenység állítása (Key Touch)

Változtathatjuk a billentyűzet érzékenységét.

1. A Piano Mód képernyőn nyomja meg a [3 (Key Touch)] gombot.



2. A [3 (Key Touch)] gomb megnyomásakor kinyílik az ablak, és a gomb minden egyes megnyomásával változtathatja az értéket.

- **Light:** Ez finom billentés érzékenységet állít be. A normálisnál finomabb billentyű leütéssel is elérhető fortissimo (ff), így az érzet finomabb lesz. Általában gyermekeknek alkalmazzuk ezt a beállítást, akiknek még nem olyan erős a kezük.
- **Medium:** Ez a szabvány billentés érzékenység. Ez adja a legtermészetesebb billentést. A Medium áll legközelebb az akusztikus zongorák érzékenységéhez.
- **Heavy:** Kemény billentés érzékenységet eredményez. A fortissimo (ff) eléréséhez a normálisnál erősebben kell leütni a billentyűket. Ez a beállítás nagyobb dinamikai tartományt tesz lehetővé, ezzel kifejezőbbé tehetjük játékunkat.

A rezonancia mértékének állítása (Resonance)

Akusztikus zongorán a kitaró pedál lenyomásakor az egymáshoz közel eső húrok együtt rezegnek, gazdag, kiterjedt rezonanciát eredményezve. A rezonancia mértékét állíthatjuk.

1. A Piano Mód képernyőn nyomja meg a [4 (Resonance)] gombot.



2. A VALUE kerék forgatásával, vagy az [INC] / [DEC] gombokkal állítsa az értéket.
- **Depth:** A rezonancia mértékét állítja. Ha nem akarja alkalmazni a rezonanciát, állítsa ezt 0-ra.
Tartomány: 0-127
3. Nyomja meg a [8 (Close)] gombot.

Hangzás elmentése (Patch)

A hangzáson elvégzett változtatások átmenetiek, és a hangszer kikapcsolásával vagy egy másik hang kiválasztásával elvesznek. Ha meg szeretné tartani a módosított hangzást, mentse azt a belső USER memóriába (User memória). Lásd, „A készített Patch-ek mentése (Write)” (42. o.).

A Fantom-S Editor használata

Hangszerünk még jobb kihasználása érdekében a Fantom-S-hez jár egy Fantom-S Editor (azaz szerkesztő) software. A Fantom-S Editor a számítógép monitorján látható potméterekhez és szabályzókhoz rendel paramétereket, így grafikus szerkesztési környezetben, jól átláthatóan dolgozhatunk.

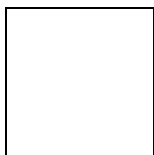
A Fantom-S Editor installálása a számítógépre

A software installálásának részletes instrukcióit a Fantom-S Editor CD-ROM-on található útmutatóban találja.

- **Windows felhasználók**
A Fantom-S Editor CD-ROM-ról nyissa meg a Readme_E.txt fájlt.
- **Macintosh felhasználók**
A Fantom-S Editor CD-ROM-ról nyissa meg a Readme(English).txt fájlt.

Csatlakoztatások elvégzése

A Fantom-S Editor használata érdekében, szüksége lesz egy külsőn megvásárolható MIDI interface-re.

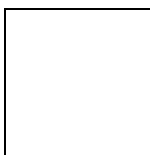


A Fantom-S Librarian használata

A Fantom-S Librarian egy olyan software, amely lehetővé teszi a Fantom-S paraméter adatok könyvtárainak szerkesztését a számítógépen. Ezzel nagyon könnyen kezelhetjük a Patch-eket, ritmus szetteket és performance adatokat. A Fantom-S Editor CD-ROM-on megtalálható könyvtárkezelő használata érdekében, először állítsa a Fantom-S-t Librarian módba.

- *Ugyanez igaz akkor is, ha másik könyvtárkezelő programot használ.*

1. **Nyomja meg a [MENU] gombot.**
2. **A ▲ vagy ▼ gombbal válassza a „Librarian” címkét és nyomja meg az [ENTER]-t.**



A Könyvtáros mód kerül kiválasztásra. Ebben a módban külső MIDI készülékekről küldött System Exclusive üzenetek felülírhatják a User memória tartalmát. A Fantom-S panelján található kezelőszervek nem működnek.

3. **Az [EXIT] megnyomásával kiléphet a Librarian módból.**

A Fantom-S Editor rendszer igénye

Rendszer előírások (Windows)

- Operációs rendszer:
Microsoft® Windows® XP
Microsoft® Windows® Me
Microsoft® Windows® 2000 Professional
Microsoft® Windows® 98/98SE
- CPU / Clock:
Pentium®/Celeron™ processzor 400MHz vagy nagyobb
Pentium® III 500MHz vagy nagyobb (javasolt)
- Memória (RAM)
128 M bájt vagy több
256 M bájt vagy több (javasolt)
- Monitor / színek:
800 × 600 vagy nagyobb / 65,536 szín (16 bit High Color), vagy több
1024 × 768 vagy nagyobb (javasolt)
- Merevlemez: 80 M bájt vagy több
- *A Microsoft és a Windows a Microsoft Corporation bejegyzett védjegyei.*
- *A Windows® hivatalos neve: „Microsoft® Windows® operációs rendszer”.*
- *A Pentium az Intel Corporation védjegye.*

Rendszer előírások (Mac OS)

- Operációs rendszer:
Mac OS 8.6 és 9x
- CPU / Clock:
PowerPC G3 / 233 MHz vagy nagyobb
- Memória (RAM)
128 M bájt vagy több
256 M bájt vagy több (javasolt)
- Monitor / színek:
800 × 600 vagy nagyobb / 65,536 szín (16 bit High Color), vagy több
1024 × 768 vagy nagyobb (javasolt)
- Merevlemez: 80 M bájt vagy több
80 M bájt vagy több

- *Az Apple és Macintosh az Apple Computer Inc regisztrált védjegye.*
- *MacOS az Apple Computer Inc regisztrált védjegye.*
- *Az OMS az Opcode System Inc regisztrált védjegye.*

A V-LINK-ről

Mi a V-LINK?

A V-LINK () egy olyan funkció, amely a zene és a virtuális anyag összehangolását végzi. V-LINK kompatibilis video berendezéssel használva, könnyedén kapcsolhatunk vizuális effekteket játékunkhoz.

(Példa)

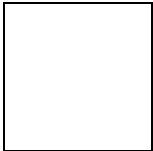
A Fantom-S és az Ediol DV-7PR együttes használatakor:

- Az Ediol DV-7PR lejátszás beállításait a Fantom-S-ről távvezérelhetjük.
- A Fantom-S szekvenszerével szinkronban futtathatjuk a video anyagot a zenével.
- A Fantom-S padjairól válthatjuk a DV-7PR képeit (klippeket vagy palettákat).
- A Fantom-S potmétereivel állíthatjuk a kép színét, vagy fényerejét.
- *Ahhoz, hogy a V-LINK-et használhassuk a Fantom-S-t és az Ediol DV-7PR-t össze kell kötnünk egy Ediol UM-1 segítségével.*

Csatlakoztatási példák

A készülékek csatlakoztatása előtt kapcsolja ki azokat. Ezzel megelőzheti a hangszórók, vagy egyéb berendezések esetleges sérülését.

Az UM-1 segítségével csatlakoztassa a Fantom-S MIDI OUT csatlakozóját a DV-7PR REMOTE aljzatához.



A V-LINK ki/be kapcsolása

1. **A panel bal oldalán nyomj meg a [V-LINK] gombot, hogy az indikátor világítson.**

A V-LINK gomb világít és a V-LINK beállítás bekapcsolva lesz.

Ebben az állapotban, a velocity érzékeny padokkal manipulálhatja a képeket a Fantom-S megszólalásával szinkronban.

Az [EXIT] megnyomásával visszaléphet az előző képernyőre, de a V-LINK beállítás továbbra is bekapcsolva marad.

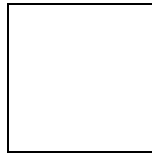
Minden funkció a szokásos módon működik még a V-LINK bekapcsolt állapotában.

2. **Nyomja meg ismét a [V-LINK] gombot.**

A V-LINK gomb indikátora kialszik, és a V-LINK kikapcsolásra kerül.

V-LINK beállítások

1. A [SHIFT] lenyomva tartása közben a [V-LINK] megnyomásával érheti el a V-LINK SETUP képernyőt.
2. A [CURSOR] megnyomásával léptesse a kurzort a kívánt paraméterre, és a VALUE kerék forgatásával, vagy az [INC] / [DEC] gombokkal állítsa be az értéket.



- Az [1 (Clip Mode)] vagy [2 (Palette Mode)] megnyomásával határozza meg a Pad módot.
3. **Ha meg szeretné tartani a beállításokat, nyomja meg a [8 (System Write)] gombot.**
 4. **Nyomja meg a [7 (Exit)] vagy az [EXIT]bot.**
Ezzel visszalép az előző képernyőre.

V-LINK paraméterek

Note Tx Ch

Érték: 1-16

Azt a MIDI csatornát állítja, amelyen válthatjuk az Edirol DV-7PR klippjeit / palettáit és amelyen az átúszási időt fogjuk vezérelni.

Clip 1 Note No.

Az 1-6 Padok megfelelnek az Edirol DV-7PR klippjeinek (vagy palettáinak). Javasoljuk, hogy a [PAD SETTING] gomb megnyomásával lépjen a Pad beállítás képernyőre, és állítsa a „Pad Set” paramétert „Note”-ra, majd a Clip Note No. paramétert állítsa ugyanarra az értékre, mint a „Pad Base Note” beállítás.

Érték: 0 (C-1) – 127 (G9)

Play Speed Ctrl

A video lejátszás sebességének tartománya. A három érték, a lejátszási sebességek (a normál sebesség többszöröse) a bal, a közép és a jobb Pitch Bend kar állások esetén.

Érték: 0.0-1.0-2.0, 0.5-1.0-2.0, 0.0-1.0-4.0, 0.5-1.0-4.0, 0.0-1.0-8.0, 0.5-1.0-8.0, 0.0-1.0-16.0, 0.5-1.0-16.0, 0.0-1.0-32.0, 0.5-1.0-32.0, 0.0-2.0-4.0, 0.0-4.0-8.0, 0.0-8.0-16.0, 0.0-16.0-32.0, -2.0-1.0-4.0, -6.0-1.0-8.0

Dissolve Time

Az a Control Change szám, amely az átúszási időt vezérli (azaz azt az időt, amely alatt egy kép átvált egy másikra).

Érték: OFF, CC1, CC5, CC7, CC10, CC11, CC71-74, CC91-93, Channel Aftertouch

Ctrl Tx Ch

Az a MIDI csatorna, amely az Edirol DV-7PR színét Cb/Cr, fényerejét, és video effekt váltóját vezérli.

Érték: 1-16

Color Cb Ctrl

A kép Cb színét szabályzó Control Change szám.

Color Cr Ctrl

A kép Cr színét szabályzó Control Change szám.

Brightness Ctrl

A kép fényességét szabályzó Control Change szám.

VFX Ctrl

A video effektet szabályzó Control Change szám.

Érték: OFF, CC1, CC5, CC7, CC10, CC11, CC CC71-74, CC91-93, Channel Aftertouch

PAD MODE

Meghatározza, hogy a padokkal klippeket vagy palettákat váltunk.

Érték: CLIP, PALETTE

Az [F1 (Clip mode)] megnyomásával klippeket váltunk.

Az [F2 (Palette)] megnyomásával palettákat váltunk.

Local Sw

Meghatározza, hogy a belső hanggenerátort lekapcsoljuk-e a padokról (OFF), vagy sem (ON).

Művelet: Nyomja meg az [5 (Local Sw)] gombot.

Érték: OFF, ON

Clip Filter

(1-32 Check box-ok)

Az ellenőrzött klippek válthatók vele. Az egyes klippek váltását engedélyezi, vagy tiltja le.

Érték: OFF, ON

A Clip Filter használata

Például, tegyük fel a V-LINK-re használni kívánt Partra bevitt ritmus szett (vagyis a Note Tx Channel értékével azonos számú Part) esetében azt szeretné, hogy csak a pergő és a lábdob váltsón klippeket. Ebben az esetben csak a lábdob és pergő Note számnak megfelelő klippeket ellenőriztesse. A klippek csak a pergőre és a lábdobra fognak váltani.

A kép visszaállítása

Clip Reset

Kikapcsolja a képet (sima fekete).

Művelet: [F3 (Clip Reset)]

All Reset

A képre alkalmazott effekt kerül kiiktatásra, és a fényesség, színelterés, stb. visszaállításra kerül eredeti értékére.

Művelet: [F4 (All Reset)]

- A fent említett beállítások részleteiről az Edirol DV-7PR használati utasításában találkozhat.

A Fantom-S nem támogatja az Edirol DV-7PR dual stream módját.

A hullámforma bővítő panel installálása

Összesen négy opcionális hullámforma bővítő panel helyezhető be a Fantom-S-be (SRX széria).

A hullámforma bővítő panelek Wave adatokat, Patch-eket és ritmus szetteket tárolnak, és ezek behelyezésével nagyban bővíthetjük a Fantom-S hangszinkészletét.

Mire ügyeljünk hullámforma bővítő panel installálásakor

- A belső alkatrészek, asztatikus elektromosságból eredő sérülésének elkerülése érdekében, kérjük, mindig figyelmesen tartsa be a következő szabályokat:
- A panel megérintése előtt mindig fogjon meg valamilyen fém tárgyat (mondjuk egy vízvezeték csövet), biztosan kisűsse kezéből az esetleges statikus feltöltődést.
- A panel kezelésekor mindig csak a széleit fogja meg. Ne érjen az elektromos alkatrészekhez, vagy csatlakozóhoz.
- Tartsa meg a panel dobozát, és ha tárolni, vagy szállítani akarja a panelt, akkor abba helyezze vissza.
- Használjon a csavar méretének megfelelő csavarhúzó. Alkalmatlan csavarhúzó használatakor a csavar feje sérülhet.
- A csavar eltávolításához az óramutató járásával ellentétes irányban forgassa a csavarhúzót.



- A panelek behelyezésekor mindig csak a szükséges csavarokat távolítsa el.
- Ügyeljen rá, hogy a kivett csavarok ne essenek a Fantom-S belsejébe.
- Ne vegye le a hangszer alsó borítását. A bővítő panelek behelyezése után mindig tegye vissza a takarólapot.
- Ügyeljen, hogy ne csipje oda a kezét a panel behelyezésekor.
- Ne érintsen meg semmilyen nyomtatott áramkört, vagy csatlakozót.
- Soha ne erőltesse a bővítőpanelt az installáláskor. Ha elsőre nem ugrik a helyére, vegye ki a panelt és próbálja újra.
- A panel behelyezése után mindig ellenőrizze munkáját.
- A panel installálása előtt mindig kapcsolja ki a hangszer és húzza ki a hálózati kábelt a fali aljzatból.
- Csak a megadott panelt installálja (SRX széria). Csak a megadott csavarokat távolítsa el (203. o.).

Hogyan installáljunk hullámforma bővítő panelt

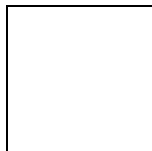
A panel fedél eltávolítása után installálhatja a bővítő paneleket. A panelek az EXP A-D nyílásokba helyezhetők. Ezek a nyílások megfelelnek a Wave Expansion Board csoportoknak (XP-A – XP-D) ha a bővített Hullámformát, Patch-et, vagy ritmus szettet használjuk.

1. **A panel installálása előtt kapcsolja ki a Fantom-S-et és húzzon ki belőle minden csatlakoztató kábelt, beleértve a hálózati kábelt is.**
2. **Csak a következő ábrán látható csavarokat távolítsa el a Fantom-S-ről, és vegye le a fedelet. A Fantom-S-en a fedél a hangszer alján, a Fantom-S88-on pedig az előlapon található.**



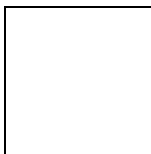
Amikor a hangszer fejra fordítja, helyezzen egy csomag újságpapírt a négy sarka alá, hogy a gombok, vagy szabályzók ne sérüljenek. Mindig ügyeljen a gombokra és potméterekre.

A hangszer megfordításakor ügyeljen rá, ne hagyja leejtse azt.

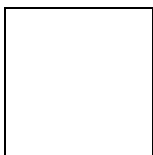


A Fantom-S88-hoz jár egy hatszögű csavarhúzó, ezt használja a csavarok eltávolítására.

3. Négy nyílást talál belül. A képen látható módon dugja be a panel csatlakozóját a megfelelő nyílásba, és ugyanekkor illessze át a paneltartót a panelen található lyukon.



4. Használja a bővítő panelhez kapott installáló eszközt a tartók LOCK (zárt) állásba történő csavarására, ezzel rögzítheti a panelt a helyén.



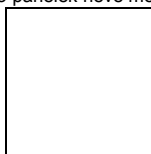
5. Az imént eltávolított csavarokkal rögzítse vissza a helyére a fedelet.

Az installált bővítő panelek ellenőrzése

A bővítő panelek behelyezése után, ellenőrizze, hogy a hangszer felismeri-e azokat, azaz, hogy sikerült-e az installáció.

1. Kapcsolja ki a hangszert.
2. A Menü ablak megnyitásához nyomja meg a [MENU] gombot.
3. A ▼ vagy ▲ gombokkal válassza a „System” címkét és nyomja meg az [ENTER]-t.
4. Nyomja meg a [4 (System Info)] gombot.
5. Az [1 (▲)] vagy [2 (▼)] gombokkal válassza az SRX Info mezőt.

A System képernyő megjelenik. A behelyezett bővítő panelek neve megjelenik.



Ha a „-----”, látható a kijelzőn, az EXP nyitás neve mellett, akkor a bővítő panel nem lett helyesen installálva és a hangszer nem ismeri fel azt. Próbálja meg újra behelyezni a bővítő panelt.

6. Az [EXIT] gomb megnyomásával kiléphet a System Menü képernyőről.

Ha a panel modell száma nem jelenik meg, akkor lehet, hogy a bővítő panelt nem ismerte fel a hangszer. Kapcsolja ki a hangszert és helyezze be újra a bővítő panelt.

Ha az SRX/RAM Mód paraméter (195. o.) a „2SRX/288MB Max” módra van állítva, akkor csak az EXP-A és B nyílás érhető el.

A memória bővítése

A Fantom-S 32 MB memóriát tartalmaz gyárilag, amelybe audio mintákat tölthetünk. Azonban bizonyos esetekben a 32 MB memória nem elegendő nagy mennyiségű adat betöltésére. Ilyen esetekben külön megvásárolt memóriát (DIMM) kell helyoznunk a hangszerbe. A memória bővíthető 64/128/256/512 MB-ra. A memória bővítése előtt konzultáljon egy Roland szakértővel.

Mire ügyeljünk a memória bővítésekor

- A belső alkatrészek, a statikus elektromosságból eredő sérülésének elkerülése érdekében, kérjük, mindig figyelmesen tartsa be a következő szabályokat:
- A panel megérintése előtt mindig fogjon meg valamilyen fém tárgyat (mondjuk egy vízvezeték csövet), biztosan kisűsse kezéből az esetleges statikus feltöltődést.
- A panel kezelésekor mindig csak a széleit fogja meg. Ne érjen az elektromos alkatrészekhez, vagy csatlakozóhoz.
- Tartsa meg a panel dobozát, és ha tárolni, vagy szállítani akarja a panelt, akkor abba helyezze vissza.
- Használjon a csavar méretének megfelelő csavarhúzó. Alkalmatlan csavarhúzó használatakor a csavar feje sérülhet.
- A csavar eltávolításához az óramutató járásával ellentétes irányban forgassa a csavarhúzót.

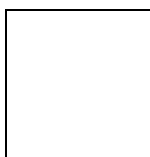


- A panelek behelyezésekor mindig csak a szükséges csavarokat távolítsa el.
- Ügyeljen rá, hogy a kivett csavarok ne essenek a Fantom-S belsejébe.
- Ne vegye le a hangszer alsó borítását. A bővítő panelek behelyezése után mindig tegye vissza a takarólapot.
- Ügyeljen, hogy ne csipje oda a kezét a panel behelyezésekor.
- Ne érintsen meg semmilyen nyomtatott áramkört, vagy csatlakozót.
- Soha ne erőltesse a bővítőpanel az installáláskor. Ha elsőre nem ugrik a helyére, vegye ki a panelt és próbálja újra.
- A panel behelyezése után mindig ellenőrizze munkáját.
- A panel installálása előtt mindig kapcsolja ki a hangszerrel és húzza ki a hálózati kábelt a fali aljzatból.
- Csak a megadott panelt installálja (SRX széria). Csak a megadott csavarokat távolítsa el (203. o.).

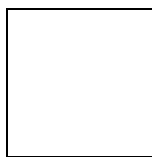
Hogyan bővíthetjük a memóriát

A hátsó panel fedél eltávolítása után helyezze be a memória modult.

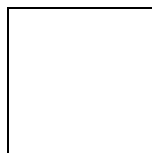
1. **A memória bővítése előtt kapcsolja ki a Fantom-S-et és húzza ki belőle minden csatlakoztató kábelt, beleértve a hálózati kábelt is.**
2. **Csak a következő ábrán látható csavarokat távolítsa el a Fantom-S-ről, és vegye le a fedelet. A Fantom-S-en a fedél a hangszer alján, a Fantom-S88-on pedig az előlapon található.**



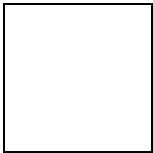
- *A Fantom-S88-hoz jár egy hatszögű csavarhúzó, ezt használja a csavarok eltávolítására.*



3. **Tolja kifelé a fehér füleket a zseb két végén, hogy azok lefelé álljanak.**

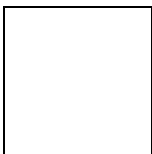


4. Ügyeljen a memória modulon található bevégek elhelyezkedésére és a mosul irányultságára, és helyezze be függőlegesen a modult a zsebbe, ahogy az alábbi ábrán látható.



Ha nehézségei adódnak a memória modul behelyezésével, kicsit döntse meg azt és először csak az egyik végét helyezze be finoman.

5. Emelje fel a fehér füleket, és pattintsa őket a helyükre, fixálja a memória modult.

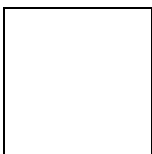


6. A 2-es lépésben eltávolított csavarokkal csavarja vissza a fedelet.

A memória panel eltávolítása

A memória modul eltávolításához hajtsa végre fordítva a fenti műveletsort.

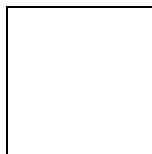
1. Egyszerre nyomja kifelé a zseb két oldalán található fehér füleket.



2. Távolítsa el a memória modult a zsebből.

A memória helyes installálásának ellenőrzése

1. Kapcsolja ki a hangszert.
2. Nyomja meg a [MENU] gombot.
3. A ▼ vagy ▲ gombok megnyomásával válassza a „System” címkét, majd nyomja meg az [ENTER]-t.
4. Nyomja meg az [ENTER]-t.
5. Nyomja meg a [4 (System Info)] gombot.
6. Az [1 (▲)] vagy [2 (▼)] gombokkal válassza a „Memory Info” címkét.
Ellenőrizze, hogy a kijelzőn az Ön által behelyezett memória mennyiség látható-e.



7. Az [EXIT] megnyomásával kiléphet a System képernyőről.

- Ha nem a megfelelő mennyiségű memóriát mutatja a kijelző, akkor nem ismerte fel helyesen a memóriát a hangszer. Kapcsolja ki a hangszert és helyezze be újra a memóriát.

A használható DIMM bővítő memória jellemzői

Pólusok száma:	168-pólusú
Sebesség:	100 MHz (PC100 CL=2) 133 MHz (PC133 CL=3)
Feszültség:	3.3 V
Kapacitás:	64/128/256/512 MB
Panel magasság:	38 mm vagy kevesebb

A Fantom-S működik a fenti jellemzőknek megfelelő szabvány memóriákkal. Azonban nem tudjuk garantálni, hogy az összes ilyen jellemzőkkel rendelkező memória megfelelően működik. Kérjük, ne feledje, hogy ha meg is felel a memória modul a fenti feltételeknek, annak kialakítása, vagy használati kondíciója miatt előfordulhat, hogy nem használható a hangszerben.

Az SRX/RAM Mód paraméternél beállított „4 SRX/192MB” mód esetén a felismerhető memóriák méretéről a 195. oldal táblázatából tájékozódhat.

Hibaelhárítás

Ha a Fantom-S nem az elvártak szerint működik, először ellenőrizze a következő pontokat. Ha ez sem oldja meg a problémát, forduljon a legközelebbi Roland márkakereskedőhöz vagy szervizhez.

Az egész Fantom-S-sel kapcsolatos problémák

Nem lehet bekapcsolni a hangszert.

Ellenőrizze, hogy jól csatlakoztatta-e a Fantom-S hálózati kábelét az AC IN aljzathoz, és a fali aljzathoz.

A hangzással kapcsolatos pontok

Nem szólal meg

Ellenőrizze a következő pontokat.

- Be van kapcsolva a csatlakoztatott erősítő? Nincs letekerve a hangereje?
- Nincs letekerve a VOLUME potméter?
- Jól elvégezte a csatlakoztatásokat?
- A fejhallgatón keresztül megszólal a hangszer?
Ha igen, akkor lehet, hogy rosszak a csatlakoztató kábelek, vagy az erősítő hibásodott meg. Ellenőrizze a kábeleket és az erősítőt/keverőt.
- Ha nem szól a hangszer, amikor a billentyűzeten játszik, lehet, hogy a Local Switch paraméter van kikapcsolva (OFF).
A Local Switch legyen bekapcsolva (193. o.).
- Nincs kikapcsolva a Patch össze hangszíne? Pipálja ki a Tone Switch mezőt (32. o.).
- Lehet, hogy túl alacsonyok a Part Level értékek. Lépjen a Level paraméterre és ellenőrizze az egyes Partok hangerejét (95. o.).
Jók az effekt beállítások?
Ellenőrizze az effekt ON/OFF állapotát (175. o.), és az Effekt Balance és Level értékeket → [EFFECTS]
- Jók a kimeneti célhely beállítások?
Ellenőrizze a különböző kimenet címzéseket (95. o.).
- Jól installálta a hullámforma bővítő panelt?
Ha egy bővítő panelről választana hangot, ellenőrizze, hogy jól lett-e installálva a panel. (203. o.)
- Nem lett lehúzva a hangerő pedállal, vagy egy külső MIDI készülékről érkező MIDI üzenettel?
- Jól betöltötte a mintákat? (170. o.)

A Performance mód esetében, a hangerő üzenetek (Volume) és az expression üzenetek (Expression) értéke megjeleníthető a Part Information ablakban (83. o.).

Egy adott Part nem szólal meg

Ellenőrizze a következő pontokat.

- Nincs lehúzva a Part hangereje?
A Level paraméter állításával hangosítsa fel a nem hallható partot (85. o.).
- Nincs némítva a Part?
Állítsa „OFF”-ra a Mute Switch paramétert.

Egyes hangmagasság tartományok nem szólnak.

Nem korlátozta le a hangok megszólalási tartományát.
Ha egy tartományban nem szólnak meg a hangok, ellenőrizze a Patch Tone és a Performance Part Key Range beállításokat.

- **Tone Key Range**
Key Range Lower/Upper paraméter (48. o.)
- **Part Key Range**
Key Range Lower/Upper paraméter (87. o.)

Torzít a hang.

Ellenőrizze a következő pontokat.

- Nem torzító effektet használ?
Ha egy adott part, vagy patch hangereje túl nagy, akkor az betorzíthat, vegye lejjebb a hangerőt.
- Ha az összes hang torzít, a VOLUME potméterrel vegye lejjebb a hangerőt.

Nem jó a hangmagasság.

Ellenőrizze a következő pontokat.

- A Fantom-S hangolása nem jó?
Ellenőrizze a Master Tune paramétert (193. o.).
- Nem változtatta meg a hangmagasságot egy pedállal, vagy külső MIDI hangszerről érkező Pitch Bend üzenettel?

- Performance módban a Pitch Bend üzenetek értéke megjeleníthető a Part Information ablakban (83. o.).
- Nem állította át egyes Partoknál a Coarse Tune, vagy fine Tune értékét:
Ellenőrizze ezeket (43. o.).

Megszakad a hang

Ha egyszerre 64 hangnál többet szólaltatunk meg, a ahnag elakadhat.

- Csökkentse a használt Tone-ok számát.
- Növelje a Voice Reserve értéket azoknál a Partoknál, amelyekből nem akar kihagyni hangot. (88. o.).

A billentyűzetten játszva a hangok nem hallgatnak el.

Nem fordított a Hold pedál polaritása?
Ellenőrizze a Hold Pedal Polarity beállítását (189. o.).

Egy pad lenyomásakor a hang nem hallgat el.

Nem világít a [HOLD] pad?
Nyomja meg a [HOLD] padot, hogy nem világítson.

A hang elvágásra kerül, amikor Patch-et váltok Patch módban...

Habár rendkívül sokféle multi-effektet alkalmazhatunk a Fantom-S-nél, a Patch váltásakor a multi-effekt típusa is váltásra kerül.

Ilyen esetekben, a keletkező hang és a multi-effekt típusa közti eltérés felerősödhet, aminek az eredménye az lesz, hogy a vártnál eltérő hangzást kapunk, így a Patch-ek váltásakor keletkező hangok némitásra kerülnek, ha a gyári beállítások vannak érvényben. Olyan esetekben viszont, amikor a két egymást követő Patch multi-effektjei nem nagyon különböznek, vagy ugyanazt a multi-effektet használjuk a két Patch-ben, akkor állítsa „ON”-ra a Patch Remain paramétert (193. o.), és a hang nem fog megszakadni a patch-ek váltásakor.

Patch módban a Patch-ek váltásakor a Control Change üzenetekkel állított hangerő és egyéb paraméterek megszűnnek és visszaállítódnak eredeti értékükre.

Kapcsolja be (ON) a Patch Remain paramétert (193. o.). A Patch-ek váltásakor a fogadott Control Change üzenetek folytatódnak, így ha például egy Patch hangereje le volt húzva, akkor az patch váltáskor is úgy marad.

Ha a Tone Dealy idő értéke hangra van állítva, akkor a delay time nem változik egy fix hosszúságon túl a tempó lelassításakor.

Van egy maximálisan megengedhető delay time érték (56. o.). Így ha az időt hangjegy értékekben adjuk meg, és a tempót lelassítjuk, elérjük ezt a maximálisan megengedhető értéket, így az idő tovább nem növelhető.

Még ha teljesen az egyik oldalra panorámozok is egy Patch-et, a hang még mindig szól a másik oldalon is...

A Fantom-S belső effektjei sztereóak, így ha ilyen effektet alkalmazunk, egy Patch-re, akkor még ha teljesen elpanorámozzuk is azt, az effektezett hang még mindig szólni fog a másik oldalon is.

Néha legató játéknál a hangmagasság nem emelkedik. Miért?

Ha a Legato Switch paraméter (58. o.) be van kapcsolva (ON), és a Legato Retrigger paraméter (58. o.) ki van kapcsolva (OFF), és lenyomva tartunk billentyűket a magas tartományban a legató játékmóddhoz, akkor meghaladhatjuk a hullámforma felső hangmagasság határát, így a hangmagasság már nem tud tovább emelkedni, és egy ponton megáll. Vagy, ha egy több Tone-ból álló Patch hullámformáinál különböző hangmagasság korlát értékeket használunk, akkor az lehet, hogy nem fog szólni MONO-ban. Nagy hangmagasság váltások esetén kapcsolja be (ON) a Legato Retrigger paramétert.

A billentyűzet magas régiójában furcsán szólnak a hangok

Néha, a Fantom-S billentyűzetének magas tartományában játszva, a hang elhallgathat, vagy tovább nem emelkedik a hangmagasság; vagy egyes hangoknál szakaszos zaj hallatszik. Ez leginkább akkor történik, ha meghaladjuk a Fantom-S felső hangmagasság határát, ez a normál hangmagasság tartományokban nem fordulhat elő. Ez tehát soha nem jelent hibát.

Habár ugyanazt a Patch-et választottam, másképp szól Performance módban.

Performance módban az egyes partok paraméterei tovább módosíthatók, például panoráma, oktáv, szűrő, a Patch-ben megadott beállításokhoz képest. Így Performance módban másképp szólhat meg egy Patch, mint Patch módban. Ha vissza akarja állítani ezeket az eredeti értékükre, hajtsa végre a Performance-re a Factory Reset Temporary műveletet (196. o.). Továbbá, a Patch módban effektezett Patch azért is szól másképp performance módban, mert itt az itt használt multi-effekt beállítása eltérő lehet. Ellenőrizze a Performance multi-effekt beállításait. Ugyanezt tegye meg a zengetővel és a kórossal is.

A Fantom-S-hez csatlakoztatott hangszer hangereje túl alacsony.

Nem ellenállást tartalmazó csatlakoztató kábelt használ?
Használjon ellenállást nem tartalmazó kábeleket.

Az effektekkel kapcsolatos pontok

Effektek nem használhatók

Ellenőrizze a következő pontokat.

- A PLAY képernyő felső részén található „MFX”, „CHO”, „REV”, vagy „MASTER” effekt kapcsolók ki lehetnek kapcsolva.
Az [EFFECTS]/[8 (Effect Sw)] megnyomásával kapcsolja be őket.
- Jók a különböző effekt beállítások? (175. o.)
 - Ha az egyes effektek Send Level értéke „0”, akkor az effekt nem kerül alkalmazásra. Ellenőrizze.
 - Az effektek akkor sem kerülnek alkalmazásra, ha a multi-effekt Output Level, a Chorus Level, vagy a Reverb Level „0”-n áll.
 - Ha az Output Assign nem „MFX”-re van állítva, a multi-effektek nem kerülnek kivételre.
 - Ha az Output Assign „PATCH”-re van állítva, a performance egyes Patch-einél, akkor a hang a az egyes partokhoz rendelt Patch-ekben beállított Output Assign szerint kerül kivételre. Ez azt jelenti, hogy ha a Patch Output Assign értéke nem „MFX” akkor a multi-effektek nem kerülnek kivételre.

A Modulation vagy egyéb vezérlő mindig be van kapcsolva

Ellenőrizze a Matrix Control beállítást (61. o.).

A Fantom-S lehetővé teszi a Matrix Control alkalmazását a Patch-ek valószínűsített vezérlésére. A Matrix Control a Fantom-S-re érkező Control Change és egyéb MIDI üzenetek vezérlés forrásaként funkcionál, így változtatásokat végez el a különböző Patch paramétereken, a beérkezett üzenetek alapján. A beállításoktól függően, a Fantom-S valószínűleg reagál a külső MIDI készülékről érkező MIDI üzenetekre, és ezért szólnak másképp a Patch-ek, mint amit várnánk.

Egy performance egyes Partjainál a kórus és zengető Send Level emelésével sem lesz jobban hallható az effekt

Habár egy performance minden egyes Partjára elvégezhetjük a zengető és kórus Send Level beállításokat, ezek a beállítások csak a Patch-re használatos kórus és zengető felső határát állítják. Tehát, még ha az érték a 127-es maximum értéken áll is, ha a Send Level le van húzva egy Patch-nél, akkor az effekt nem kerül alkalmazásra. Továbbá, különböző Patch kórus és zengető Send Level beállításokat használhatunk attól függően, hogy használunk-e multi-effektet vagy sem.

Ha a Matrix Control-lal, vagy hasonlóval szabályozzuk az LFO-t, akkor a Pan hirtelen állításakor zaj hallható.

Csökkentse az LFO sebességét (LFO Rate).
A Panorámához szükséges speciális processzálnak köszönhetően - ami eltolja a hangerőt a bal vagy a jobb oldalra - a hirtelen panorama mozgató gyors hangerőváltozást okoz, és ezzel járó zaj hallhatóvá válhat.

Multi-effekt 43: TAP DELAY vagy egyéb delay time hangjegy értékre állításakor, a tempó lelassításával a delay time egy bizonyos hossz után már nem változik.

Az ilyen delay time beállításoknak van egy felső határa, amit a tempó lelassításakor elérhetünk, és ez a határérték innentől tovább már nem emelhető. A felső határérték az a delay time, ami beállítható, ha nem a hangjegy értéket választjuk.

Az adatmentéssel kapcsolatos pontok

A Performance másképp szól, mint amikor elmentettük.

Ha módosítottuk egy a Performance-ben használt Patch beállításait, vagy ha egy performance átmeneti Patch-ét módosította egy külső MIDI egység, akkor ezeket a Patch-eket is menteni kell. Ha szerkesztettük a performanceben részt vevő Patch-eket, akkor a performance mentésekor a Fantom-S megjelenít egy üzenetet, mely rákérdez, hogy kívánja-e menteni a Patch-eket. Ha ment, a szerkesztett Patch Save képernyője jelenik meg. Hajtsa végre a Write műveletet (42. o.).

A Patch-ek másképp szólnak, mint elmentéskor.

A write művelet nem használható a Patch-ek mentésére, ha egy külső MIDI készülékről érkező Control Change üzenetekkel változtattuk meg a Patch-et, Patch módban.

Lásd, „MIDI Implementáció” (Parameter List).

Az Arpeggio és D Beam beállítások a Performance területen mások, mint a Patch részen.

Mivel a Fantom-S minden egyes paraméterre eltárolja az arpeggio és D Beam beállításokat, ez a performance-ben meghatározott arpeggio és D Beam beállításoknak megfelelően fog működni.

A szekvenszerrel kapcsolatos pontok

A dal adatok nem játszhatók le rendesen.

Ellenőrizze a következő pontokat.

- Be van kapcsolva a Recieve General MIDI / General MIDI2 System Switch (ON)?
Állítsa az Rx GM System ON/Rx GM2 System ON paraméteret (SYSTEM/MIDI) az „ON” állásba (193. o.)
- Nem a dal közepéről indította el a lejátszást?
A GM dalok elején van egy Generál MIDI / Generál MIDI2 System On üzenet. Bizonyos esetekben, a GM dal nem játszható le rendesen, ha ez az üzenet nem érkezik meg.
- Nem GS formátumú dalt akar lejátszani?
Amikor a Fantom-S GS Reset üzenetet kap, akkor készen áll a GS formátumra. Ez engedélyezi a GS logóval rendelkező zenei adatok lejátszását. Azonban a kifejezetten a Sound Canvas sorozaton létrehozott adatok, nem biztos, hogy jól fgnak megszólalni az RD-700-on.

Felvétel után, a dal nem szólal meg, amikor le akarom játszani.

Nincsenek némítva a sávot?
Kapcsolja ki a némítást (85. o.).

A tempó most más, mint amikor utoljára lejátszottam a dalt.

Ha egy dalt a tempó megváltoztatása után átszunk le, akkor az új tempó nem kerül mentésre, hacsak el nem mentjük a dalt a User memóriába, vagy a memóriakártyára. Vagyis az előző tempó törlésre kerül, ha elmentjük a dalt. A dalok mentésekor mindig ellenőrizze az aktuális tempót.

Eltűntek a dalban beállított jelölőpozíciók.

Ellenőrizze a következő pontokat.

- Nem lehet, hogy az MRC-Pro formátumtól eltérő formátumban mentette a dalt? A jelölőpontok csak MRC-Pro formátumban mentődnek el a dallal.
- Nem a Quick Play-t használja? A jelölőpontok használatához be kell töltenie a dalt a Fantom-S-be.

A hangszínek önhatalmúlag váltódnak

A Mikroszkópban (162. o.) ellenőrizze a következőket:

- Nem kapott szükségtelen Program Chane üzenetet? Vagy nem duplán jönnek a Program, Change-ek?

Nem jelennek meg a mikroszkópban olyan adatok, amiknek ott kéne lenni.

Ellenőrizze a következő pontokat.

- Nem rossz sávot választott ki?
- Nincs beállítva a View Select-ben (164. o.) olyan adat, amit nem akar megjeleníteni?

Miután egy MIDI szekvenszerrel lejátszottunk egy dalt, a hangok elhallgattak, és nem szól semmi még Program Change-ek küldésekor sem.

Lehet, hogy egy olyan Bank Select található a dalban, amit nem a Fantom-S határozott meg. Nem szólal meg hang, ha egy olyan hangszín csoportot választunk, amely címezhető a fantom-S-által Bank Select MSB/LSB üzenetekkel. Ne feledje, hogy, ha letiltja a Bank Select-et, és csak Program Change üzenetet küld, az aktuális csoportban a megadott Program Change-hez tartozó hangszín kerül kiválasztásra. Próbálja meg ismét kiválasztani a hangszínt a Fantom-S paneljéről. Továbbá, ha egy külső MIDI készülékről választunk hangszínt, akkor mindig egy szettként küldjük a Bank Select MSB/LSB üzeneteket és a Program Change-eket, a megbízhatóság kedvéért. Először a Bank Select, utána a Program Change.

Bizonyos esetekben, nem hallunk semmit, ha az előző dal lekeveréssel ért véget. Ennek oka az lehet, hogy a hangerőt levette egy volume, vagy expression üzenet. Ellenőrizze ezek értékét.

A Performance-ek lögyögnek, vagy néha megakadnak.

Ez nagyon könnyen előfordulhat, ha a szekvenszert iszonyatosan nagy adat mennyiséggel terheljük. A főbb okokat és esetleges megoldásokat lásd alább:

- Nem lehet, hogy több, mint 64 hang szól egyszerre? Csökkentse a hangok számát. A Fantom-S Patch-einek felépítése olyan, hogy akár nyolc Wave is alkothat egy Patch-et. Ha ilyen Patch-eket használunk, akkor már kapásból nyolc hang szól egyszerre. Továbbá, például a hosszú lecsengésű, folyamatos hangoknál előfordulhat, hogy már nem is halljuk azokat, mégis jelen vannak, így ekkor is eltérhet a performance-ben használt hangok száma attól, amit kiszámolunk.
- A Part Information ablakban megnézheti, hogy az egyes hangzásokban mennyi hang vesz részt (43. o.).
- Nem olyan Patch-et használ, amely sok LFO-t tartalmaz?
Váltson át egy másik Patch-re. Az LFO processzálas borzalmasan leterheli a gépet, így sok LFO használatokor lelassul a Fantom-S egészének processzálasa.
- A szekvenszer adatokban az adatok a beat-ek elején koncentrálnak?

Kerülje az azonos időzítésű adatok egymásra halmozódását, ehelyett inkább állítsa az 1-2 Clock Offset paraméterét. Az adatok könnyedén koncentrálódhatnak a negyedek elején olyan dal adatoknál, ahol Step Felvétellel rögzítettük az adatokat, vagy ahol a valósidős felvétel közben kvantáltunk. Ennek következtében nagy adatmennyiség kerül a Fantom-S-re, és a processzálas összakadást eredményez.

- Nics egy Program Change üzenet azon a ponton, ahol a dal akad?
Változtassa meg a Program Change pozícióját. Amikor Program Change-eket illesztünk egy dalba, a Patch-ek váltására használt processzálas idő növekszik, Ami aztán a performance akadásához vezethet.
Nics egy System Exclusive üzenet azon a ponton, ahol a dal akad?
Változtassa meg a System Exclusive pozícióját. A System Exclusive üzenetek nagy mennyiségű adatot tartalmaznak, így leterhelik a szekvenszert. Próbálja meg áthelyezni az adatokat, vagy ha lehet cserélje ki a System Exclusive üzeneteket Control Change-ekre (ahol lehet).
- Nics egy Aftertouch vagy más ilyen nagy Control Change üzenet azon a ponton, ahol a dal akad?
Mozdítsa el az adatokat. Ha már nincs szükség az adatokra, törölje őket. Bizonyos esetekben, amikor Aftertouch-os billentyűzeten viszünk be adatokat, olyan nagy mennyiségű adatot viszünk be, hogy észre sem vesszük. Ez nagyon megterhelheti a szekvenszert, vagy a hangmodult.

A nemkívánatos adatok ritkítására használja a Track Edit Data Thin műveletét (161. o.).

A MIDI-vel és külső készülékekkel kapcsolatos pontok

Nem szólal meg a csatlakoztatott MIDI készülék.

Ellenőrizze a következő pontokat.

- Be van állítva a hangszer MIDI üzenetek továbbítására?
 - **Patch Módban**
Kbd Patch Rx/Tx Channel paraméter (Billentyűzet Part) (192. o.)
 - **Performance módban**
KBD kapcsoló → Performance Layer, Mixer képernyő/KBD

Exkluzív üzenetek nem kerülnek fogadásra.

Ellenőrizze a következő pontokat.

- Beállította az Exclusive üzenetek fogadását? Kapcsolja be (ON) az Rx Exclusive paramétert (193. o.).
- Egyezik a két készülék Device ID-ja? Ellenőrizze (192. o.).
- Nem a User részre akar írni? Ilyen adatok csak Librarian módban írhatók a User részre.

Megpróbáltam egy külső szekvenszert vagy MIDI billentyűzetet kötni a MIDI IN csatlakozóhoz, és megszólaltatni egy Fantom-S ritmus szettet, de nem szólalt meg. Miért?

Ellenőrizze, hogy azonos-e a továbbító hangszer MIDI Tx csatornája a Fantom-S MIDI Rx csatormájával. A Fantom-S Patch vagy ritmus szett módjában használt MIDI fogadási csatormát a Patch / Rhythm Rx Ch paraméterrel állíthatjuk. A ritmus szett performance adatok általában a 10-es MIDI csatormán közlekednek, de gyárilag a Patch / Rhythm, Rx Ch paraméter „11”-re van állítva.

Szekvenszer software használatakor, a potméterek és egyéb vezérlők működtetése nem lesz semmi hatással a hangra.

Bizonyos szekvenszer software-ek esetében System Exclusive üzenetek nem továbbítódnak a Thru funkcióval.

Ha ilyen softwaret használ, ésszerűen exclusive üzenete akar felvenni a következőket állítsa be:

- **Patch módban**
Kbd Patch Rx / Tx csatorna paraméter (193. o.)
- **Performance módban**
KBD kapcsoló (81. o.).

a megnöveljük egy Patch Bend Range értékét (48), a hangmagasság nem emelkedik eléggé, még MIDI Pitch Bend üzenet fogadásakor sem.

Míg a Patch nyújtási tartományát bárhová állíthatjuk 0 és 48 között, amikor olyan Wave-eket használunk, amelyekben a hangmagasságot megemeltük, akkor a hangmagasság emelkedése egy ponton megállhat.

A mintavételezéssel kapcsolatos pontok

A külső bemeneti forrás nem hallható / túl halk

Ellenőrizze a következő pontokat.

- Nincs OFF-on a Mix In paraméter?
Nyomja meg az [INPUT SETTING] gombot és állítsa ezt ON-ra.
- Lehet, hogy kicsi a külső eszköz hangereje?
Mintavételkor, az EXT SOURCE VOLUME szabályzóval állítsa be a megfelelő hangerőt.
- Ellenőrizze az [INPUT SETTING] LEVEL értéket.
- Az AUDIO INPUT-hoz kötött készülék hangereje túl alacsony.
Állítsa be azt.
- Jól csatlakoztatta az audio kábeleket?
Ellenőrizze.
- Megtörhetett az egyik audio kábel.
- Nem ellenállást tartalmazó kábelt használ?
Használjon ellenállás nélküli kábelt.

A külső bementi hang nem sztereó / nem monó

Ellenőrizze a következő pontokat.

- Lehet, hogy a sztereó kapcsoló paraméter (120. o.) monóra van állítva.
- Nincs az Input Select paraméter „LINE IN L”-re, vagy „Microphone”-ra állítva? Nyomja meg az [INPUT SETTING] gombot és állítsa ezt „LINE IN L/R”-re.

Nem kerül kimenetre a mikrofon hangja / túl gyenge

Ellenőrizze a következő pontokat.

- Jól csatlakoztatta a mikrofon kábelt? Ellenőrizze.
- Lehet, hogy nem jó a kábel.
- Lehet, hogy a bemeneti forrás nem mikrofonra van állítva. Nyomja meg az EXT SOURCE [INPUT SETTING] gombot, válassza a mikrofont.
- Lehet, hogy le lett halkítva a mikrofon.
- Az EXT SOURCE „LEVEL” szabályzóval állítsa be a hangerőt.

Nem lehet mintát felvenni.

Ellenőrizze a következő pontokat.

- Van elég memória kapacitás?
- Ha már nincs elég memória a mintavételhez, akkor a +Sample Memory Full” (Sample memória megtelt) üzenet jelenik meg a kijelzőn (123. o.). A szabad hely növeléséhez törölje a szükségtelen mintákat. Helyezzen be több memóriát (DIMM) (207. o.).

A mintavett hang nagyon zajos, vagy torzít.

Ellenőrizze a következő pontokat.

- Megfelelő a bementi szint? Ha a bemeneti szint túl nagy a minta torzítani fog, Ha túl alacsony, akkor pedig zajos lesz. Mintavételkor, tekerje a LEVEL potmétert a Sampling Standby képernyőn (120. o.), a jelszint beállításához, és közben figyelje a szintjelző kijelzőt a kijelző felső részén. Úgy állítsa be a jelszintet, hogy a „CLIP” indikátor ne jelenjen meg.
- Jók az effekt beállítások? Egyes effektek nagyon megemelik a hangerőt, vagy torzítják a hangot. Más effektek viszont zajt idézhetnek elő. Kapcsolja ki az effekteket és ellenőrizze, hogy így is zajos-e a minta, vagy torzít-e. Ezután állítsa be megfelelően az effekteket.
- Nem több mintát játszik le egyszerre? Még ha az egyes minták szintje megfelelő is, több minta egyszerre történő lejátszása nagyon megnövelheti az összjelszintet, és torzítást okozhat. Vegye lejjebb az egy minták hangerejét.

Nem lehet Padhoz hozzárendelni.

A Pad hozzárendelés megköveteli, hogy minden pad ritmus szett megszólaltatására legyen beállítva. Mielőtt ezt megkezdene, győződjön meg róla, hogy ritmus szett van-e a Pad Parthoz rendelve.

A memória kártyával kapcsolatos pontok

Nem lehet a memória kártyáról adatok választani.

Ellenőrizze a következő pontokat.

- Jól behelyezte a memória kártyát? Kapcsolja ki a hangszert, és helyezze be újra a kártyát.
- Megfelelő típusú memória kártyát használ? A Fantom-S 8 – 128 Megabájtos (3.3V) SmartMedia memória kártyát tud használni. Más nem (187. o.).

Nem tudom használni a memória kártyát.

Formázta a memória kártyát? Nem formázott kártya nem használható. Hajtsa végre a Format parancsot.

Csak az A és a B EXP helyet tudom használni.

Nincs az SRX/RAM mód paraméter (195. o.) „2 SRX/288MB Max”-ra állítva? Állítsa ezt „4 SRX/192MB Max.”-ra.

Jellemzők

Fantom-S/S88: Szintetizátor (Megfelel a Generál MIDI 2 rendszernek)

Billentyűzet

[S] 61 billentyű (velocity és csatorna aftertouch)

[S88] 88 billentyű (továbbfejlesztett kalapács mechanika és csatorna aftertouch)

• Hanggenerátor szekció

Maximális polifónia

64 hang (közös a sampling résszel)

Partok

16 Part

Wave memória

64 Mbájt (16 bit lineáris)

Hullámformák: 1,228

Preset Memória

Patch-ek: [S] 640 + 256 (GM2), [S88] 648 + 256 (GM2)

Ritmus szettek: 32 + 9 (GM2)

Performance-ek: 64

User memória

Patch: 256, Ritmus szett: 32, Performance: 64

Kártya memória

Patch: 256, Ritmus szett: 32, Performance: 64

• Sampling szekció

Adatformátum

16-bit lineáris (fájl típus: WAV/AIFF)

Mintavételezési frekvencia

44.1 kHz

Maximális Sampling idő

Ha DIMM-mel nincs bővíve (32 MB)

Mono: kb. 360 sec, sztereó: kb. 180 sec

DIMM-mel (288 MB)

Mono: kb. 54 perc, sztereó: kb. 27 perc

Minták száma

User memória: 2,000 (maximum 16 M bájt)

Memória kártya: 7,000 (128 MB SmartMedia)

• Szekvenszer szekció

Sávok

Frázis sáv (16 MIDI csatorna sávonként): 16

Pattern sáv (16 MIDI csatorna sávonként): 1

Tempó sáv: 1

Beat sáv: 1

- A Pattern sáv 100 Pattern-t tud tárolni.

Felbontás

480 TPQN

Tempo

5-300

Hang kapacitás

Kb. 400,000 hang

Dal hosszúság

9,998 ütem

Felvételi módszer

Valósídsós, Step

Effektek

Multi-effektek: 3 rendszer, [S] 77 típus / [S88] 78 típus

Kórus: 3 féle

Zengető: 5 féle

Bemeneti effekt: 6 féle

Mastering effekt: 3-sávós kompresszor

Bővítő nyílás

Belső hanggenerátor bővítő hullámformák, Patch bővítés / SRX bővítő panel: 4 nyílás

Sampling memória bővítés

DIMM: 1 hely (128 MB, 256 MB, (3.3V)

Memória kártya bővítés

SmartMedia kártya: 1 hely

(8MB/16MB/32MB/64MB/128MB (3.3V)

• Egyéb

Arpeggio

Preset: 128, User: 128

Ritmus Pattern

Preset: 256 (32 csoport), User: 256 (32 csoport)

Akkord Memória

Preset: 64, User: 64

Kijelző

320 x 240 pontos, négy árnyalatú grafiku LVD (QVGA)

Padok

16 pad, velocity aftertouch érzékeny

Vezérlők

Pitch Bend/Modulációs kar

4 db Control potméter

2 db címezhető kapcsoló

D Beam vezérlő

Csatlakozók

Fejhallgató aljzat

A (MIX) kimeneti aljzatok (L (MONO) / R)

B kimeneti aljzatok (L, R)

Bemeneti aljzatok (L (MONO)/MIC, R)

Hold Pedál aljzat

Control Pedál aljzat

MIDI csatlakozók (IN, OUT, THRU)

USB csatlakozó

Digitális audio interface (koaxiális/optikai kimenet)

AC bemenet

Áramigény

AC 117V, 230V, 240V

Teljesítmény felvétel

17W

Méretek

[S] 1,050 (széles) x 358 (mély) x 109 (magas) (mm)

[S88] 1,408 (széles) x 455 (mély) x 151 (magas) (mm)

Súly

[S] 12.5 kg

[S88] 29.5 kg

Tartozékok

Quick Start, Owner's Manual, Sound/Parameter List

Sample Data (Audio) CD

CD-ROM (szerkesztő)

Hálózati kábel

Opciók

Bővítő panelek: SRX széria

Billentyű állvány, KS-12 (S), KS-17 (S88)

Pedal kapcsoló: DP széria

Lábkapcsoló: BOSS FS-5U

Expression pedál: DP-8

- A maximális DIMM bővítés behelyezésekor csak 2 SRX használható
- A SmartMedia a Toshiba Corp. védjegye.