

# KORG

# KRONOS

MUSIC WORKSTATION

## Quick Start

### Obsah

<b>Tento manuál.....</b>	<b>4</b>
<b>Hlavní vlastnosti .....</b>	<b>5</b>
<b>Čelní panel .....</b>	<b>6</b>
<b>Zadní panel.....</b>	<b>10</b>
Zapojení a napájení .....	12
<b>Uživatelské rozhraní TouchView .....</b>	<b>13</b>
<b>Výběr režimu .....</b>	<b>15</b>
<b>Hraní zvuky.....</b>	<b>16</b>
Hraní zvuky v sadách (Set List).....	16
Programy a kombinace .....	18
Použití kontrolerů pro úpravu zvuku .....	19
Použití KARMA .....	20
Použití rytmické stopy .....	21
<b>Použití sekvenceru .....</b>	<b>22</b>
Nahrávání MIDI a audio .....	22
Editace MIDI .....	23
Šablony songů .....	23
<b>Uložení a načtení dat .....</b>	<b>24</b>
Uložení editace .....	24
Ukládání a načítání z disku .....	25
Poslech Demo songů .....	27
<b>Specifikace (ve zkratce).....</b>	<b>28</b>



# DŮLEŽITÉ BEZPEČNOSTNÍ POKYNY

- Přečtěte si instrukce.
  - Řiďte se těmito instrukcemi.
  - Dbejte všech varování.
  - Sledujte veškeré instrukce.
  - Nepoužívejte přístroj tam, kde hrozí kontakt s vodou.
  - Přístroj chraňte před vlhkostí a pokapáním. Předměty obsahující tekutiny, jako jsou vázy, na zařízení neumístejte.
  - Čistěte jej pouze suchým hadříkem.
  - Ponechtejte volné chladicí otvory. Instalujte přístroj přesně podle instrukcí výrobce.
  - Nestavějte jej poblíž zdrojů tepla, jako jsou topení, termostaty, kamna a podobná zařízení (včetně zesilovačů), která produkují teplo.
  - VAROVÁNÍ—Zapojte hlavní přívod přístroje do zásuvky s uzemňovacím kolíkem.
  - Dbejte o bezpečnostní směrnice, určující polarizovaný nebo uzemněný typ zástrčky. Polarizovaný typ zástrčky má jeden konektor větší než druhý. Uzemněný typ zástrčky má dvojitou vidlici a třetí uzemňovací otvor. Široká vidlice i třetí kontakt jsou zde pro vaši bezpečnost. Pokud dodaná zástrčka neodpovídá vaší zásuvce, poraďte se s elektrikářem o výměně odpovídajícího modelu. (týká se USA a Kanady)
- Zabraňte tomu, aby byl přívodní kabel uvolněný nebo potrháný, především na obou koncích.
- Používejte pouze dodatky a příslušenství, doporučené výrobcem.
  - Vytáhněte přístroj ze zásuvky před bouřkou, nebo když nebude delší dobu používán.
  - Vypínačem přístroj neodpojte zcela od napájení.
  - Vypínač musí být snadno dostupný. Nestavějte zařízení příliš daleko od zásuvky a/nebo rozvodu.
  - Servisní zásahy svěťte odborným servisním technikům. Servisní zásah je vyžadován, je-li přístroj jakkoliv poškozen, včetně napájecího kabelu či zástrčky, když pronikne dovnitř kapalina nebo do něj zapadnou cizí předměty, když byl vystaven dešti nebo silné vlhkosti, když nefunguje normálně nebo když upadne.
  - Neinstalujte zařízení v uzavřených, omezených prostorech, jako je například transportní box nebo jiné pouzdro.
  - Baterie nevystavujte vlivu přílišného tepla, na slunci, u ohně, atd.
  - Příliš silný zvuk ve sluchátkách může způsobit ztrátu sluchu.
  - Vozík, podstavec, nebo stůl používejte pouze doporučený výrobcem, nebo je-li dodán s produktem. Pokud použijete vozík, dbejte na to, aby nedošlo k převrnutí a možnému zranění.

## Poznámka k likvidaci (pro EU)



Pokud je symbol "překřížené popelnice" na obalu produktu, v manuálu, na baterii, nebo obalu baterie, značí to, že když chcete zlikvidovat produkt, manuál, balení nebo baterii, musíte to provést předepsaným způsobem. Nepatří proto do běžného domácího odpadu. Likvidací předepsaným způsobem chráníte lidské zdraví a zabráníte špatnému vlivu na životní prostředí.

Jelikož správná metoda likvidace závisí na příslušných zákonech dané země a lokality, kontaktujte reprezentaci místní administrativy kvůli podrobnostem. Jestliže navíc baterie obsahuje těžké kovy v nadměrném množství, je na baterii nebo jejím balení zobrazen také chemický symbol a to pod symbolem "přeškrtnuté popelnice".



### UPOZORNĚNÍ

Nebezpečí úrazu elektrickým proudem, neotvírat!



Upozornění: Nebezpečí zranění elektrickým proudem

**UPOZORNĚNÍ:** Ke snížení nebezpečí úrazu elektrickým proudem, neodstraňujte kryt (nebo zadní panel).  
Přístroj neobsahuje žádné vyměnitelné části uvnitř.  
Servisní zásahy svěťte odborným servisním technikům.



Symbol blesku v rovnostranném trojúhelníku slouží k upozornění uživatele na přítomnost nechráněného "nebezpečného napětí" uvnitř přístroje, jež může, při doteku způsobit zranění elektrickým proudem.



Symbol vykřičníku v rovnostranném trojúhelníku varuje uživatele před podstatným zásahem a obsahuje pokyny pro údržbu dle doprovodné literatury.

Výhradní distributor KORG pro ČR a SR:

MUSIC PARK, Na Hraničkách 36, 682 01 Vyškov  
Tel.: +420 517 333 993, [www.music-park.cz](http://www.music-park.cz)  
[www.facebook.com/musicparkcz](http://www.facebook.com/musicparkcz)  
[www.facebook.com/KORG.cz](http://www.facebook.com/KORG.cz)



**MUSIC PARK**

Záruční a pozáruční servis zajišťuje firma MUSIC PARK, Vyškov.  
e-mail: [servis@music-park.cz](mailto:servis@music-park.cz)

*Tento manuál je dodáván výhradně s výrobky v distribuci firmy  
MUSIC PARK.*

*Užívání, kopírování a rozšiřování tohoto textu je chráněno podle autorského  
zákona a dalších právních norem.*

## Práce s interním harddiskem

- Pokud zařízení přesouváte na místo, kde se radikálně liší teplota, mohou se vytvořit kapky kondenzace na interním harddisku. Jestliže použijete zařízení v tomto stavu, může dojít k jeho poškození, proto je ponechte několik hodin ve vypnutém stavu.
- Nevypínejte a nezapínejte přístroj opakovaně. Mohli byste KRONOS poškodit.
- Toto zařízení začne pracovat s harddiskem ihned po zapnutí.
- Dokud probíhá práce s diskem, nikdy nevypínejte přístroj. Mohlo by dojít ke ztrátě dat na disku, takže při příštím zapnutí se již KRONOS nespustí normálně.

## LCD displej

LCD displej KRONOS je přesná komponenta, proto k němu přistupujte s pečlivou pozorností. Občas se mohou vyskytnout některé níže uvedené jevy, avšak nejde o závadu, jsou způsobeny charakteristikou LCD displeje.

- Na displeji jsou body, které zůstávají vždy temné (nesvítí) nebo naopak jasné (svítí).
- Podle zobrazeného obsahu se může měnit jas displeje.
- Podle zobrazeného obsahu se mohou objevit horizontální proužky.
- Podle zobrazeného obsahu se může objevit chvění nebo patterny jemných vzorů.

## Práce s daty

Nesprávnou operací či závadou může dojít ke ztrátě paměti, takže doporučujeme ukládat důležitá data na CD či jiná media. Pamatujte, že Korg nepřijímá žádnou odpovědnost za libovolné poškození, vedoucí ke ztrátě vašich dat.

Dále, pokud chcete využít digitálně nahraná audio data, chráněná autorským právem, z DAT, CD, atd., musíte k tomu získat povolení. Pamatujte, že Korg nepřijímá žádnou odpovědnost za porušení autorských práv, vzniklé použitím tohoto produktu.

### COPYRIGHT

Toto profesionální zařízení je určeno jen pro použití s dílem, ke kterému vy sami vlastníte autorská práva, nebo jste je oficiálně získali od pověřené osoby či držitele, takže nahrávání, vysílání, prodej a kopírování či ve spojení s dalšími aktivitami nedochází k narušení autorských práv třetí osoby. Jestliže nejste držitelem autorských práv, nebo jste je nezískali od jejich držitele, popř. nejste k práci s těmito daty oprávněni, můžete být postiženi ve smyslu autorského práva, uznání vinnými a potrestáni dle zákona. Jestliže si nejste jisti, zda můžete s dílem pracovat, kontaktujte advokátní kancelář. **KORG NEPŘIJÍMÁ ŽÁDNOU ODPOVĚDNOST ZA JAKÉKOLIV POŠKOZENÍ VZNIKLÉ POUŽITÍM PRODUKTŮ KORG.**

- \* KARMA® (Kay Algorithmic Realtime Music Architecture) Technologie spadá pod licenci pana Stephen Kay a je chráněna U.S. Patenty 5,486,647, 5,521,327, 6,084,171, 6,087,578, 6,103,964, 6,121,532, 6,121,533, 6,326,538, 6,639,141, 7,169,997 a 7,342,166.
- \* KARMA® a KARMA Logo jsou registrovanými obchodními známkami, Generated Effect™ (GE), Melodic Repeat™, Direct Index™, Manual Advance™, SmartScan™, Freeze Randomize™, Random Capture™, Random FF/REW™ a Scene Matrix™ jsou obchodními známkami pana Stephen Kay a jeho Karma-Lab LLC. Tento manuál je chráněn © 1994-2014 by KORG Inc. and Stephen Kay. Veškerá práva jsou vyhrazena.
- \* Sejmuté obrazovky KARMA software, které jsou uvedeny v manuále jsou chráněny © 1994-2014 by Stephen Kay, Karma Lab LLC. Lze použít jen se svolením. Veškerá práva jsou vyhrazena.
- \* KARMA Technologie je popsána na internetu na: [www.karmalab.com](http://www.karmalab.com).
- \* Tento produkt byl vyvinut v rámci licence patentu fyzického modelování zvukového generátoru (<http://www.sondius-xg.com>), který vlastní Stanford University USA a Yamaha Corporation.
- \* Linux je registrovaná obchodní známka Linus Torvalds ve Spojených státech i jinde.
- \* Veškeré produkty a jména společností jsou obchodními známkami nebo registrovanými obchodními známkami příslušných majitelů.

Děkujeme za zakoupení Korg KRONOS. Abyste ze svého nového přístroje měli co nejlepší užitek, přečtěte si tento manuál pečlivě.

## Tento manuál

KRONOS zahrnuje tři manuály: Quick Start, Uživatelský manuál a Parameter Guide. Všechny tyto manuály jsou v PDF formě na Accessory disku 3 a najdete je také v Helpu. Tištěná verze Quick Startu je přibalena.

### Quick Start (tento dokument)

Přečtěte jej nejdřív. Obsahuje všechny základní vlastnosti KRONOS a slouží k rychlému obeznámení a spuštění nástroje.

### Manuál

Jednoduše řečeno, Uživatelský manuál (Operation Guide) slouží k tomu, aby zodpověděl otázku "Jak to udělám?"

Objasňuje jména a funkce každé části KRONOS, jak provést zapojení, základní operace a přehled každého režimu, jak editovat zvuky, jak nahrávat do sekvenceru a jak samplovat. Tento návod také vysvětluje základy KARMA, efektů, Wave Sekvencí, bicích sad a bicí stopy. V závěru pak najdete průvodce Problémy a potíže, ale i doplňkové informace, např. specifikace.

### Přehled parametrů

Manuál Parameter Guide má za úkol zodpovědět otázku "Co to dělá?"

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

### PDF verze

KRONOS PDF manuály jsou upraveny pro snadnou navigaci a vyhledávání. Zahrnují četné informace v PDF obsahu, které vidíte po straně v PDF readeru a které umožňují rychle přejít do konkrétní sekce. Všechny křížové reference jsou hyperlinky, takže kliknutím na ně automaticky přejdete ke zdroji odkazu.

### Vlastní systém Helpu\*

Tlačítko HELP spustí vlastní kontextový přístup do manuálů, vpravo na čelním panelu.

Informace o kterémkoliv tlačítku na panelu, knobu, slideru, nebo kontroleru získáte, když podržíte HELP a stisknete příslušné tlačítko nebo pohnete odpovídajícím kontrolerem.

Informace o aktuální stránce LCD získáte stiskem tlačítka HELP.

Pokud jste na stránce Helpu, dotykem odkazů (text zvýrazněný modře) získáte další informace. Text můžete na obrazovce procházet pomocí jezdců, stiskem tlačítek Inc a Dec nebo kolečkem Value.

V horní části Helpu jsou odkazy, které udávají hierarchii stránek za a před aktuální. Dotykem těchto odkazů přeskočíte na odpovídající stránku.

Tlačítka vpřed a vzad jsou podobná standardním tlačítkům webového prohlížeče, umožňují procházet prohlížené stránky.

Stránka s obsahem nabízí přístup k libovolné části Helpu, včetně většiny textu a grafik v manuálech Parameter i Operation Guide. Index zahrnuje krátký výpis odkazů na důležité články.

Chcete-li Help ukončit, stačí stisknout tlačítko HELP znovu, nebo stisknout tlačítko Done na obrazovce.

\* Help je pouze v anglickém jazyce.

## Doplňkový návod

### Výpis zvuků

**Voice Name List** udává všechny zvuky a setupy, které jsou v KRONOSu, když odchází z výroby, včetně programů, kombinací, multisamplů, bicích samplů, bicích sad, KARMA GE, Wave sekvencí, patternů rytmické stopy, šablon songů a efektových presetů.

### Update a obnovení KRONOS

Tento dokument obsahuje informace o update a obnovení KRONOS software. Pro jednoduchost je dodáván odděleně, veškeré informace najdete také v manuálu Parameter Guide.

## Dohodnutá symbolika v tomto manuálu

### Reference na odlišné modely KRONOS

Tyto manuály se týkají KRONOS2-61/73/88 a ostatní modely KRONOS, u kterých běží software verze 3.0 a novější, souhrnně je tedy nazýváme "KRONOS". Obrázky čelního a zadního panelu v manuálu udávají 61-klávesovou verzi KRONOS2, ale popisovaná funkce je identická pro všechny modely.

### Zkratky v manuálech: OG, PG, VNL

V dokumentaci jsou odkazy na manuály uváděny zkratkou takto.

**OG:** Manuál

**PG:** Přehled parametrů

**VNL:** Voice Name List

### Symbols , Pozn., Tipy

Tyto symboly indikují upozornění, MIDI-související vysvětlení, doplňkovou poznámku nebo tip.

### Na obrazovce příkladu vidíte

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

### MIDI-související vysvětlení

CC# je zkratka pro Control Change Number.

Vysvětlení MIDI zpráv, čísla v hranatých [ ] závorkách jsou vždy v hexadecimálním tvaru.

---

## Hlavní vlastnosti

---

### Devět špičkových generátorů syntézy

KRONOS je vybaven devíti zcela odlišnými generátory syntézy:

- Tři jsou vyhrazeny pro nejdůležitější a tradiční klávesové nástroje: SGX-2 akustické piano, EP-1 MDS elektrické piano a CX-3 tonewheel varhany.
- Tři jsou vyhrazeny pro virtuální analogové syntezátory, každý je skvěle programovatelný a má vlastní zvukový charakter: AL-1, MS-20EX a PolysixEX.
- Plně vybavený sampler a Wave Sequencing syntezátor HD-1.
- STR-1 fyzikální model syntezátoru, pro vytváření barev a jedinečných nových zvuků.
- MOD-7 VPM/waveshaping/PCM výkonný engine.

Každý z nich je v podstatě samostatným nástrojem, KRONOS využívá jejich společný výkon v jednom integrovaném hudebním nástroji. Nejde o nezávislé karty, které musíte sladit, ani o vzájemné omezování polyfonie – a ani žádné “přetečení CPU” nehrozí. Všechny generátory sdílí jednu myšlenku: špičkovou kvalitu zvuku. Jasně slyšíte zvukové přednosti vlastních Korg HD-1, low-aliasing sample playback oscilátorů, patentovaných low-aliasing analogových oscilátorů, celopásmových resonančních filtrů a výjimečně rychlých a plynulých obálek i LFO.

---

### Optimalizováno pro živé hraní

Smooth Sound Transitions (SST) nabízí vrstvené efekty a hlasy, když měníte zvuky, bez nutnosti zvláštního režimu.

Set Listy nabízí jednoduchou volbu programů, kombinací a songů na jedné obrazovce. Set Listy také usnadňují změnu aranžmá zvuků a ukládání textů a not, i speciální grafický EQ hlavních výstupů pro živé hraní.

---

### Efekty

KRONOS zahrnuje 197 různých typů efektů, od chorus a delay po modely zesilovačů, vokodér a řadu dalších. Nejde jen o prosté efekty, mají až 72 parametrů na efekt, a množství možností modulace v reálném čase. Efektové presetů umožňují snadno uložit a vyvolat veškerá nastavení jednotlivých efektů. Můžete použít až 16 těchto efektů současně, a to 12 inzertních efektů, 2 Master efekty (např. pro reverb sendy) a 2 Total efekty (pro zpracování stereo sběrnici). Je zde dále 32 speciálních 3-band EQ – pro každou MIDI a audio stopu.

Nakonec každý generátor obsahuje modul signálového zpracování. CX-3, PolysixEX a EP-1 zahrnují speciální efekty a živý audio signál můžete zpracovat v AL-1, MS-20EX, STR-1 a MOD-7.

---

### KARMA

KARMA (Kay Algorithmic Music Architecture) je úžasně flexibilní a interaktivní generátor MIDI dat. Dalece předčí obyčejný arpeggiator, kombinuje řadu různých algoritmů ve výkonném generátoru, který úzce spolupracuje s hráčem.

To zahrnuje bicí a nástrojové groovy, upravené a rozčleněné efekty, komplexní ovládání kontrolerů, generování hudebních frází, arpeggia a mnohé další. Slidery a spínače umožňují překonfigurovat a modulovat algoritmy v reálném čase.

---

### Samplování

Stereo samplování snímá audio z libovolného analogového nebo digitálního vstupu, např. audio CD (s mechanikou USB CDR/RW). Můžete také smplovat přes efekty, nasamplovat výstup KRONOSu samotného, nebo importovat zvuky ve formátech Akai, SoundFont 2.0, WAV a AIFF.

---

### Audio a MIDI sekvencer

16 MIDI stop a 16 audio stop (24-bit, 48kHz) umožňuje nahrávat přímo do KRONOSu, kdykoliv vás potká dobrý nápad. Můžete importovat a exportovat SMF a WAVE soubory, pokud pracujete na jiných platformách.

Bicí stopa nabízí připravené bicí groovy, s využitím nej kvalitnějších bicích zvuků KRONOS.

---

### Rozhraní počítače a USB úložiště

USB 2.0 audio a MIDI I/O umožňuje zapojení jedním kabelem do DAW, s možností přímé editace zvuků v počítači, v KRONOS SW editoru.

Nejnovější software a ovladače si můžete stáhnout ze stránek <http://www.korg.com/kronos>.

Připraveny jsou dva konektory USB 2.0 typu A, takže snadno rozšíříte paměť externím harddiskem, přenosným diskem, flash diskem, apod.

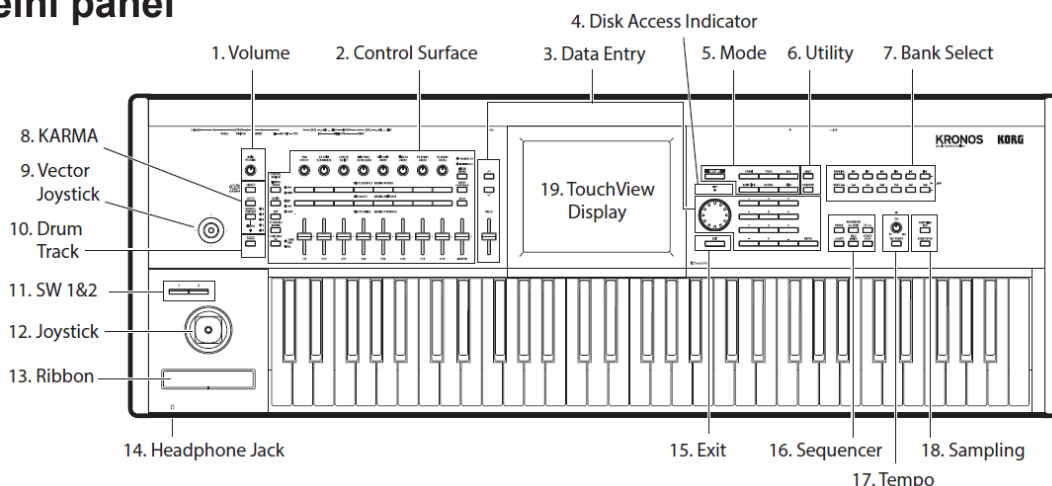
---

### Vynikající uživatelské rozhraní

Kromě rozměrného, barevného TouchView LCD displeje, je KRONOS vybaven množstvím programovatelných fyzických kontrolerů – sliderů, knobů, joysticků, ribbonu a prepínačů – vše uzpůsobeno k extrémně jednoduchému ovládání na dotyk prstu. Kontextový online Help zpřístupňuje manuály přímo na displeji nástroje.

Modely KRONOS 73 a 88 jsou vybaveny RH3 (Real Weighted Hammer Action 3) klaviaturou, která přesně kopíruje vlastnosti akustického křídla, s těžší akcí v dolní části a lehčí v horní, a reaguje tak na každou nuanci vaší hry.

## Čelní panel



### 1. MAIN VOLUME knob

Nastavuje hlasitost L/R výstupů, současně hlasitost na jacku sluchátek. Nemá vliv na žádný jiný výstup, včetně S/P DIF OUT, jednotlivé výstupy 1-4, nebo výstup přes USB.

### 2. Ovládání

Ovládací panel má sadu 9 sliderů, 8 knobů a 16 přepínačů, vlevo od LCD displeje. Připomíná mix, ale může provádět nejrůznější věci, jako editaci zvuků, ovládání KARMA funkcí a vysílání MIDI zpráv do externích zařízení. Můžete libovolně střídát funkce beze ztráty kroku editace. Jména a hodnoty kontrolerů vidíte na stránce Control Surface.

#### CONTROL ASSIGN tlačítka

Níže je uveden postup, jak využít přepínače CONTROL ASSIGN na čelním panelu k přepínání různých funkcí u ovládání.

#### TIMBRE/TRACK

TIMBRE/TRACK umožňuje využít ovládací panel k nastavení hlasitosti, panorama, EQ a Send level pro OSC 1/2 nebo EX 1/2 v režimu Program (plus podobné kontrolery pro bicí stopu, s výjimkou panorama), aktuální Multisample v režimu Sample a každý ze 16 timbrů nebo stop v režimech Combi a Sequence.

LEDky napravo u přepínačů udávají, zda aktuálně editujete Timbre (nebo stopu) 1-8 či 9-16; stiskem tlačítka TIMBRE/ TRACK je přepínáte.

#### AUDIO

AUDIO umožňuje využít ovládací panel pro nastavení hlasitosti, stav umlčení play/mute, solo, panorama a Send level analogových, S/P DIF a USB vstupů. V režimu Sequencer můžete také zvolit ovládanou audio stopu 1-8 (HDR 1-8) nebo 9-16 (HDR 9-16).

EXT (External) umožňuje využít ovládání k vysílání MIDI zpráv do externích MIDI zařízení.

#### RT KNOBY/KARMA

RT KNOBS/KARMA umožní modulovat zvuky a efekty za pomoci knobů a ovládat funkci KARMA pomocí přepínačů a sliderů.

#### TONE ADJ/EQ

TONE ADJ (Tone Adjust) nabízí snadný přístup k editaci zvuků pomocí sliderů, knobů a spínačů. V režimech Combination a Sequence dále umožňuje editovat Programy v režimech Combi či Song, beze změny dat originálního Programu.

EQ je k dispozici pouze pro Set Listy. Jde o 9-band grafický EQ, aplikovaný na zvuk za TFX2, který slučuje zvuk hlavních stereo výstupů (včetně analogových výstupů L/R, S/P DIF a USB).

#### MIXER KNOBS tlačítka

Aktivní jen, je-li CONTROL ASSIGN nastaven na TIMBRE/ TRACK nebo AUDIO. Přepíná knoby pro ovládání panorama všech kanálů nebo panorama, EQ a sendů aktuálně zvoleného kanálu.

#### RESET CONTROLS tlačítka

Tato vlastnost umožňuje resetovat Vector Joystick do střední polohy, nebo resetovat některý ze sliderů, knobů a spínačů panelu na uloženou hodnotu.

Chcete-li resetovat jeden kontroler, podržte RESET CONTROLS a pohněte sliderem či knobem, stiskněte některé tlačítka, popř. pohněte vektorovým joystickem. Chcete-li resetovat všechny slidery, knoby a spínače v aktuálním režimu CONTROL ASSIGN najednou, podržte RESET CONTROLS a stiskněte znovu aktuálně svítící tlačítka CONTROL ASSIGN.

Můžete také resetovat všechny slidery a spínače modulu KARMA, když podržíte RESET CONTROLS a stisknete tlačítka KARMA MODULE CONTROL. Podobně lze resetovat vybranou KARMA Scene, podržte RESET CONTROLS a stiskněte jakékoli tlačítka SCENE.

Nakonec můžete zrušit veškerá tlačítka Solo, když podržíte RESET CONTROLS a stisknete tlačítko SOLO.

### SOLO tlačítka

Aktivní jen, je-li CONTROL ASSIGN nastaven na TIMBRE/ TRACK nebo AUDIO. Přepíná tlačítka SELECT (dolní řada) pro výběr oscilátoru, timbrálu, stopy nebo audio vstupu (je-li SOLO vypnuté) nebo Solo kanál (je-li SOLO zapnuté).

## 3. Data Entry – metody zadání dat

Pokud jste zvolili parametr na displeji TouchView, můžete jej editovat některým ze čtyř kontrolerů pro zadávání dat na čelním panelu: VALUE slider, Inc a Dec tlačítek, kolečko VALUE a numerické klaviatury.

### VALUE slider

Využijete pro editaci hodnoty zvoleného parametru. Tento kontroler se hodí pro rozsáhlejší změny hodnot, jako je rychlý posun na minimální nebo maximální hodnotu.

Ve třech speciálních případech, slider vyše hodnotu MIDI CC #18 a lze jej využít jako modulační zdroj, neslouží tedy pro vstup dat:

- Když jste v režimu Program P0: Hlavní stránka, je-li zvoleno dlouhé jméno programu, nebo
- Když jste v režimu Combination P0: Hlavní stránka, je-li zvoleno dlouhé jméno kombinace, nebo
- Když jste v Set Listu P0: Stránka Play.



### Inc a Dec tlačítka

Využijete pro zvýšení nebo snížení hodnoty parametru v jednotlivých krocích. To je vhodné při jemném nastavení parametru.

### VALUE kolečko

Využijete pro editaci hodnoty zvoleného parametru. Kolečko je vhodné, pokud chcete procházet velmi dlouhý seznam možností.

### 0–9, -, ., a ENTER tlačítka

Tato tlačítka se hodí, když víte přesně, jakou hodnotu chcete vložit. Tlačítka 0–9, - a desetinnou tečkou (.) vložíte hodnotu a stiskem ENTER ji potvrdíte.

Tlačítka - invertuje znaménko (+/-) hodnoty parametru; desetinná tečka (.) vloží tečku při vkládání hodnot menších než 1.

ENTER dále využijete pro celou řadu příkazů, popsaných průběžně níže. Např. pokud parametr udává číslo noty nebo dynamiku, tlačítkem ENTER upravíte hodnotu přímo z klaviatury:

1. Zvolte hodnotu noty nebo parametru Velocity.
2. Podržte klávesu ENTER.
3. K tomu zahrajte notu na klaviaturu.

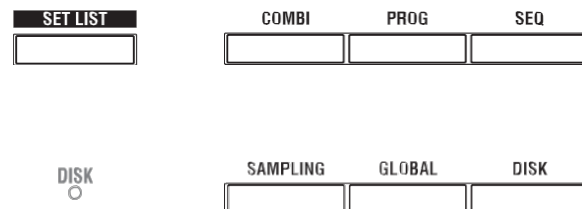
## 4. DISK Indikátor přístupu

Tato LEDka svítí při ukládání nebo načítání dat do / z interního disku.

- ⚠ Dokud LEDka svítí, nikdy nevypínejte přístroj. Mohlo by dojít k tomu, že část nebo veškerá data na disku se ztratí, nebo dojde k poškození harddisku či interních komponent.

## 5. MODE tlačítka

KRONOS je organizován do sedmi různých “režimů”, z nichž je každý optimalizovaný pro jiný účel: Set List, Program, Combination, Sequencer, Sampling, Global a Disk. Každý režim má odpovídající tlačítka na čelním panelu, s LEDkou, která informuje o aktivaci. Více informací viz “Výběr režimů” na str. 15.



## 6. UTILITY tlačítka

### HELP tlačítka

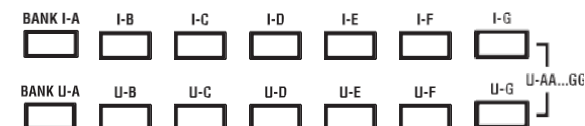
Tlačítka HELP spustí vlastní kontextový přístup do manuálu, vpravo na čelním panelu. Více informací, viz “Vlastní Help\*” na str. 4.

### COMPARE tlačítka

Využijete jej pro srovnání zvuku programu nebo kombinace, který aktuálně editujete, s jiným, uloženým, needitovaným zvukem. Můžete jej také využít pro srovnání “před a po”, při nahrávání nebo editaci v režimu Sequencer.

## 7. BANK SELECT tlačítka

Pomocí těchto přepínačů měníte banky při volbě programů nebo kombinací. Svítící LEDka udává aktuální banku. Je zde 14 tlačítek bank, ve dvou skupinách: Internal (I-A...G) a User (U-A...G).



V režimu Program tyto přepínače volí banku programů. Jsou aktivní jen na stránkách Play. Blíže o obsahu bank Program, viz “Obsah bank programů” na str. 18.

Chcete-li volit mezi Program Bankami USER-AA...GG, stiskněte tlačítka I a U současně. Např. chcete zvolit banku USER-CC, podržte tlačítka I-C, a poté tlačítka U-C.

V režimu Combination tyto přepínače mají dvě funkce:

- Jestliže volíte kombinace, zvolí se také banka kombinací.
- Jestliže přiřadíte program timbru v kombinaci, zvolí se také banka programů.

Pokud zvolíte jméno programu v režimu Sequencer, pak tyto přepínače mění banku programů.

### General MIDI banky

Výběr Programu banky General MIDI se poněkud liší od výběru v jiných bankách. Každým stiskem tlačítka I-G, banka pokročí na další GM(2) banku nebo GM banku bicích v následujícím pořadí: G, g(1), g(2)–g(8), g(9), g(d), G, g(1), atd.

---

## 8. KARMA tlačítka

### ON/OFF tlačítko

Za/vypíná KARMA. Jako u jiných přepínačů KARMA, i zde LEDka svítí, pokud je přístroj zapnutý a naopak.

### Tlačítko LATCH

Je-li tlačítko LATCH zapnuté, KARMA bude znít, i po ukončení tónu na klaviatuře nebo MIDI In.

Toto je vhodné pokud chcete hrát přes groove generovaný KARMOU atd.

### MODULE CONTROL tlačítko

V režimech Combi a Sequencer má KARMA čtyři nezávislé moduly, každý z nich generuje jiný hudební efekt. Při ovládní KARMA, mají slidery a spínače ovládacího panelu pět vrstev: jednu pro každý modul (A-D) a vrstvu Master Layer, která ovládá zvolené parametry ze všech modulů najednou.

Tlačítko MODULE CONTROL určuje, zda budou slidery, přepínače a scény KARMA ovládný jedním nezávislým modulem, nebo vrstvou Master.

Moduly A-D lze zvolit pouze pro kombinace a songy. Programy využívají jen jeden modul, ovládný vrstvou Master Layer.

---

## 9. Vektorový joystick

Vektorový joystick je výkonný real-time kontroler. Podle konkrétního programu, kombinace či songu, může modulovat program nebo efektové parametry, nebo nastavit hlasitost různých komponent zvuku. Více informací o tom, jak funguje vektorová syntéza, viz "Použití vektorové syntézy" v kapitole "Hraní a editace programů" v Uživatelském manuálu.

---

## 10. Bicí stopa

Bicí stopa je vlastně rytmer, vybavený nejkvalitnějšími bicími zvuky KRONOS. Toto tlačítko za/vypíná bicí stopu.

Podle různých nastavení, může začít bicí stopa začít hrát ihned, nebo později, jakmile stisknete některou klávesu. Jestliže LEDka bliká, vyčkává, až začnete hrát.

### LINKED LED

Pokud svítí LINKED LEDka a KARMA ON/OFF na panelu, KARMA se spustí a zastaví současně s bicí stopou. Více informací viz "Nápojení KARMA a bicí stopy" na str. 21.

---

## 11. SW1 a SW2

Tyto on/off přepínače mohou provádět četné funkce, jako modulaci zvuku, či uzamčení modulovaných hodnot joysticku, ribbonu a aftertouch. Každý má LEDku, která se rozsvítí, jakmile funkci zapnete. Dále může každý fungovat jako v režimu toggle nebo momentary. V režimu Toggle každým stiskem přepínáte stavy on a off; v režimu Momentary trvá nový stav, dokud držíte tlačítko.

Každý program, kombinace a song ukládá své vlastní nastavení podle funkce a dle toho, zda je spínač standardně zapnutý nebo vypnutý.

---

## 12. Joystick

Joystick se posouvá ve čtyřech směrech: doleva, doprava, nahoru (směrem od sebe) a dolů (směrem k sobě). Každý z těchto směrů můžete využít k ovládní jiných funkcí, jako je modulace Programu či parametrů efektů.

Specifické přiřazení můžete změnit dle aktuálního programu, kombinace, nebo songu. Provádí některou z následujících funkcí, uvedených zde:

*Standardní funkce joysticku*

Pohněte joystickem...	Kontrolér Jmén	Běžně ovládá...
Levý	JS-X	Pitch bend down
Vpravo	JS+X	Pitch bend up
Dopředu (od sebe)	JS+Y	Vibrato
Dozadu (k sobě)	JS-Y	Filter LFO (wah)

---

## 13. Ribbon kontroler

Ribbon kontroler umožňuje modulovat program nebo parametry efektů přetažením prstu do strany po citlivém proužku.

Jako u jiných kontrolerů, jeho specifická funkce se mění podle aktuálního programu, kombinace nebo songu.

---

## 14. Jack sluchátek

Tento stereo 1/4" jack přenáší stejný signál, jako výstupy Main L/R. Hlasitost sluchátek je ovládána knobem VOLUME.

---

## 15. EXIT tlačítko

Zjednodušuje návrat na hlavní stránku aktuálního režimu:

- Jedním stiskem se vrátíte na předchozí zvolenou záložku na hlavní stránce P0.
- Dalším stiskem přejdete na první záložku na hlavní stránce P0:
- Stiskem potřetí zvolíte hlavní parametr na stránce P0, jako je Program Name v režimu Program. Pokud jste v režimu Program, Combi nebo Sequencer, stiskem EXIT 3x (a více) se dostanete zpět na program /kombinaci/ výběr songu, kde můžete rovnou využít numerické klávesy nebo tlačítka k volbě programu, kombinace či songu.

Jakmile se otevře dialogový box, tímto přepínačem zrušíte nastavení, provedené v dialogovém boxu a zavře se dialogový box, stejně jako stiskem tlačítka Cancel. Jakmile vyjede nabídka nebo je otevřená, stiskem EXIT ji zavřete.

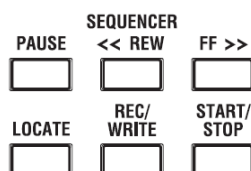
---

## 16. SEQUENCER tlačítka

Většina tlačítek v této sekci se aplikuje v režimu Sequencer, a v režimech Disk a Sampling, na přehrávání audio CD v připojené mechanice USB CD-R/RW.



REC/WRITE je výjimkou; má speciální funkci v režimech Program, Combination, Set List a Global, jak je popsáno níže.



### PAUSE tlačítko

V režimu Sequencer tento přepínač pozastaví přehrávání songu. Jakmile je aktivujete, rozsvítí se jeho LEDka. Dalším stiskem PAUSE obnovíte přehrávání a LEDka zhasne.

V režimech Disk a Sampling tento přepínač pozastaví přehrávání Audio CD.

### <<REW tlačítko

V režimu Sequencer, při přehrávání songu nebo je-li pozastaven, tento přepínač převine song zpět. Pokud stisknete a podržíte přepínač, jeho LEDka se rozsvítí a přehrávání se převine zpět. (Rewind není možný během nahrávání a je-li song zastavený).

V režimech Disk a Sampling tento přepínač převine Audio CD zpět.

### FF>> tlačítko

V režimu Sequencer, při přehrávání songu nebo je-li pozastaven, tento přepínač převine song vpřed. Pokud stisknete a podržíte přepínač, jeho LEDka se rozsvítí a přehrávání se převine. (Fast-forward není možný během nahrávání a je-li song zastavený).

V režimech Disk a Sampling tento přepínač převine Audio CD vpřed.

### LOCATE tlačítko

V režimu Sequencer tento přepínač posune vpřed nebo vzad song na zadanou pozici. Umožňuje skočit rovnou na libovolný bod aktuálního songu. Standardní bod Locate je první doba taktu 1. Chcete-li umístit bod na aktuální pozici, podržte přepínač ENTER a potom stiskněte LOCATE. Můžete také nastavit bod Locate přímo v nabídce na displeji

### REC/WRITE tlačítko

V režimu Sequencer, stiskem uvedete systém do režimu standby pro nahrávání. Pokud jste v tomto režimu (LEDka přepínače svítí), můžete spustit nahrávání stiskem přepínače SEQUENCER START/STOP. REC/WRITE rovněž nabízí dvě velmi užitečné zkratky. Více informací viz "Auto Song Setup" na str. 22 a "Shortcut: Update via SEQUENCER REC/WRITE" na str. 24.

### START/STOP tlačítko

Spustí nebo zastaví nahrávání a přehrávání v režimu Sequencer.

V režimech Disk a Sampling tento přepínač spustí nebo zastaví přehrávání Audio CD.

## 17. TEMPO ovládání

### TEMPO knob

Tento knob nastaví celkové tempo KRONOS, včetně songů, KARMA, bicí stopy, synchronizovaných LFO a BPM delay k tempu a EX/ Step sekvencery. LEDka bliká ve čtvrtových intervalech aktuálního tempa.

*Pozn.:* Je-li MIDI Clock parametr na stránce GLOBAL MIDI stránka nastaven na External MIDI, External MIDI nebo USB, nebo je-li nastaven na Auto a přes MIDI přichází hodinový signál, pak ani TEMPO knob, ani tlačítko TAP nemá žádný vliv.

### TAP TEMPO tlačítko

Toto tlačítko umožňuje zadat tempo jednoduše vyklepáním prstem na tlačítko. Ke změně tempa stačí dva úhozy; chcete-li je určit přesněji, je potřeba více úhozů.

Všimněte si, že se v pravém horním rohu LCD obrazovky změní "q =" na nové tempo. Tempo můžete také zadat přímo, v tomto poli, pomocí kontrolerů zadávání dat, např. numericky.

*Pozn.:* Tempo můžete vyklepat také nožním spínačem. Více informací získáte v "Přiřazení nožního spínače" v Appendixu manuálu Parameter Guide.

## 18. SAMPLING tlačítka

### REC tlačítko

V režimech Sampling, Program, Combination a Sequencer stiskem tohoto přepínače vstoupíte do režimu přípravy pro samplování. Odpovídající LEDka se rozsvítí.

Pokračujte stiskem SAMPLING START/STOP, jak popsáno níže.

*Pozn.:* Režimy Program, Combination a Sequencer mají stránku Audio Input/Sampling, kde lze nastavit parametry, související se samplováním. Tyto stránky mají také příkazové nabídky Auto Sampling Setup, s možností provést obecná nastavení v jednom kroku.

### START/STOP tlačítko

V režimech Sampling, Program, Combination a Sequencer stiskem přepínače, když SAMPLING REC svítí, provedete jednu z následujících věcí, podle nastavení parametru **Trigger** (v režimu Sampling, na stránce Recording Audio Input):

- Je-li **Trigger** nastaven na **Sampling START SW**, samplování se spustí ihned.
- Je-li **Trigger** nastaven na **Note On**, samplování se spustí, jakmile zahrajete na klávesy.
- Je-li **Trigger** nastaven na **Threshold**, samplování se spustí, jakmile dosáhne zvolený zdroj audio úrovně presetu.

Na stránce Sample Edit v režimu Sampling, stiskem tlačítka přehrajete zvolený rozsah aktuálního samplu.

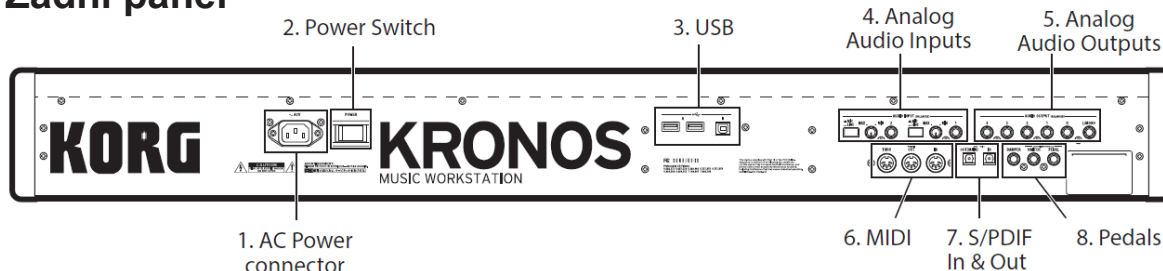
Dále, po zobrazení výpisu souborů na disku, stiskem tlačítka přehrajete 44.1kHz nebo 48kHz WAVE soubory přímo z disku.

## 19. TouchView displej

KRONOS je vybaven vynikajícím TouchView grafickým rozhraním Korg, postaveném na dotykovém LCD panelu.

Dotykem položek na obrazovce LCD můžete procházet mezi stránkami, nastavit hodnoty parametrů menu a tlačítka na obrazovce, spouštět příkazy, apod. Více informací, viz "Uživatelské rozhraní TouchView", na str. 13.

## Zadní panel



### 1. AC Power konektor

Sem připojte přiložený kabel napájení. Doporučujeme nejprve zapojit napájecí kabel do KRONOS a pak zapojit druhý konec do zásuvky.

### 2. POWER vypínač

Za/vypnutí přístroje. Před vypnutím KRONOSu ověřte, že jste si uložili upravené programy, kombinace, songy a další svá data.

- ▲ Po vypnutí vyčkejte alespoň 10s, než nástroj znovu zapnete.

#### Auto Power-off

KRONOS lze nastavit, aby se automaticky vypnul, pokud není systém po určitou dobu aktivní. "Aktivita" zahrnuje použití TouchView displeje a většinu kontrolerů na čelním panelu, hraní zvuky, vysílání a přijímání MIDI, dále operace na lokálním nebo ftp disku, apod.

- ▲ Jakmile vypnete přístroj, veškerá neuložená nastavení budou ztracena. Abyste tomu předešli, ověřte, že jste důležité změny uložili. Můžete určovat dobu, než se systém vypne, nebo funkci Auto Power-off úplně deaktivovat. Provedete to takto:

1. V menu na stránce Global P0: Basic Setup, zvolte příkaz Auto Power-off Setting....
2. Zadejte požadovanou dobu, po které se nástroj vypne. Standardní doba jsou 4 hodiny. Jestliže chcete, aby nástroj zůstal stále zapnutý, nastavte zde Disabled.

### 3. USB 2.0 A & B porty

Ve výbavě jsou dva vysokorychlostní USB A porty, pro zapojení pamětí, např. harddisků, CD-R mechaniky a flash disku, nebo USB MIDI kontrolerů či PC klávesnice.

Vysokorychlostní USB B port umožňuje připojit Mac nebo Windows PC, pro vysílání a přijímání MIDI a audio, nebo k připojení do SW editoru.

2. Zadejte požadovanou dobu, po které se nástroj vypne. Standardní doba jsou 4 hodiny. Jestliže chcete, aby nástroj zůstal stále zapnutý, nastavte zde Disabled.

### 4. Analogové audio vstupy

Tyto vstupy využijete pro nahrávání, samplování a míchání v reálném čase s připravenými efekty.

#### INPUT 1 & 2

Tyto vstupy jsou symetrické 1/4" TRS konektory a akceptují jak mikrofonní, tak linkové signály. Každý z obou vstupů má identickou sadu ovládní, dle popisu níže.

### MIC/LINE spínače

Nastavují nominální úroveň signálu na vstupu. Nastavte je podle typu zařízení, které je připojené a pak pomocí knobů LEVEL (popsány níže) optimalizujte gain.

Nastavení LINE (stisknuté) využijete pro připojení do mixu, audio systému v počítači, do signálového procesoru, elektrické kytary nebo syntezátorů. Nominální úroveň je +4dBu, headroom 12dB.

*Pozn.:* Kytary a basy s aktivními snímači můžete připojit přímo. Pasivní snímače lze také použít, ale impedance neodpovídá, takže to ovlivní zvuk a sníží hlasitost. Nejvhodnější je připojit kytaru do předzesilovače nebo efektové jednotky, při připojení do nástroje.

Nastavení MIC (spínač v poloze Out) využijete pouze pro připojení mikrofonu. Nezapomeňte, že některé mikrofony - např. kondenzátorové, mohou vyžadovat externí phantomové napájení, které KRONOS nedodává. V tom případě použijte externí mikrofonní předzesilovač a ten pak připojte do KRONOSu.

### LEVEL knobly

Tyto knobly umožňují přesnější nastavení vstupní úrovně, po hrubém nastavení přepínačem MIC/LINE. Hodnota MIN má jednotkový gain; MAX kolem 40dB gainu nad hodnotou MIN.

### 5. Analogové audio výstupy

Všechny analogové audio výstupy jsou symetrické TRS 1/4" jacky, s referencí na úroveň signálu +4dBu.

#### (MAIN) L/MONO, R

Hlavní stereo výstupy; hlasitost ovládá knob VOLUME. Veškeré připravené programy a kombinace z výroby jsou programovány na tyto výstupy.

Pokud není žádný kabel zapojen do R výstupu, L/MONO bude přehrávat mono součet stereo signálu. Využijete toho při zapojení zařízení s mono vstupem (např. kombo).

#### (INDIVIDUAL) 1...4 jacky

Tyto 4 přídavné audio výstupy umožňují oddělit zvuky nebo audio vstupy pro nahrávání či nastavení komplexního živého zvuku. Více informací najdete ve "Výběru efektů a směrování", v kapitole "Použití efektů", v Uživatelském manuálu. Na tyto výstupy nemá žádný vliv knob VOLUME.

---

## 6. MIDI

MIDI umožňuje zapojit KRONOS do počítače nebo jiného MIDI zařízení, kvůli vysílání a přijímání not, zpráv kontrolerů, nastavení zvuku, apod.

---

## 7. S/P DIF IN & OUT

Tyto jacky přenášejí 24-bit optický vstup a výstup S/P DIF. Musíte použít optické kabely, uzpůsobené pro digitální audio.

Kdykoliv používáte digitální audio zapojení, zajistěte, aby veškerá připojená zařízení byla nastavena na jedno jediné zařízení Word clock, zapojené jako master. KRONOS Word clock nastavíte parametrem System Clock v Global P0: Basic Setup.

---

## 8. Pedály

### DAMPER jack

Damper pedál – známý také jako sustain pedál – můžete zapojit buď jako standardní nožní spínač, nebo speciální half-damper pedál Korg, volitelný DS-1H.

DS-1H je plynulý pedál, upravený zvláště pro damper ovládání pianového stylu hry, který vypadá i funguje jako sustain pedál u akustického piana. Umožňuje jemnější damper ovládání než jednoduchý spínač; čím více jej stisknete, tím více se zvuk prodlouží.

Můžete také zapojit jednoduchý nožní spínač, který bude fungovat jako standardní on/off damper pedál.

Chcete-li mít spolehlivou funkci pedálu, nastavte polaritu spínání v Global P2, na záložce Controller: na stránce Controllers/Scales.

Použití half-damper pedálu:

1. Nastavte polaritu.

Pro DS-1H použijte standardní (—) KORG.

2. Po nastavení polarity, zkalibrujte pedál příkazem v menu Half Damper Calibration menu na stránce Global P0: Basic.

### ASSIGNABLE SWITCH jack

Umožňuje zapojit jednoduchý on/off nožní spínač, např. volitelný Korg PS-1. Nožní spínač může provádět širokou škálu funkcí, např. modulaci zvuků a efektů, tap tempo, start/stop sekvenceru, atd. Funkce spínače se nastavuje na záložce Controller na stránce Global P2: Controllers/Scales, takže funguje vždy stejně, bez ohledu na aktuální program, kombinaci, nebo song. Více informací najdete v "Nastavení programovatelného spínače a pedálu" v kapitole "Globální nastavení, Wave sekvencer, bicí sada" v Uživatelském manuálu.

### ASSIGNABLE PEDAL jack

Umožňuje zapojit plynulý kontroler pedálu, jako je Korg EXP-2 nebo Korg XVP-10 EXP/VOL a využít jej jako přiřaditelný kontroler k modulaci.

Stejně jako ASSIGNABLE SWITCH, také funkce pedálu jsou nastaveny na režim Global. na stránce Controllers/Scales.

---

## Zapojení a napájení

### Zapnutí KRONOS

Než KRONOS použijete k práci, musíte jej zapojit a zapnout! Provedete to takto:

**1. Připojte síťový kabel.**

Nejprve zapojte napájecí šňůru do KRONOS a pak do zásuvky.

**2. Stáhněte knob [VOLUME] KRONOSu zcela doleva.**

**3. Připojte KRONOS do mixu nebo aktivních monitorů.**

Zapojte AUDIO OUTPUT (MAIN) L/ MONO a R jacky KRONOSu do mixu nebo aktivních monitorů. Jestliže používáte pro monitoring sluchátka, zapojte je do sluchátkového jacku na zadním panelu KRONOSu. Ve sluchátkách je stejný signál, jako na hlavním stereo výstupu, taktéž analogové výstupy L/MONO a R, S/P DIF, a USB.

**4. Zapněte přístroj vypínačem POWER.**

Stiskem vypínače Power na zadním panelu nástroj zapnete. Vyčkejte na úvodní obrazovku.

**5. Zapněte zesilovač nebo aktivní monitory.**

**6. Hrajte na klávesy a postupně otáčejte knobem VOLUME doprava, až je hlasitost přiměřená.**

- ⚠ Stává se, že se KRONOS nespustí správně, pokud jsou zapojena některá USB zařízení. V tom případě odpojte USB zařízení, vyčkejte 10s a pak jej znovu zapněte. Zformátování paměti KRONOS může vyřešit případné problémy (viz "Formátování médií" v Uživatelském manuálu).

### Vypnutí KRONOS

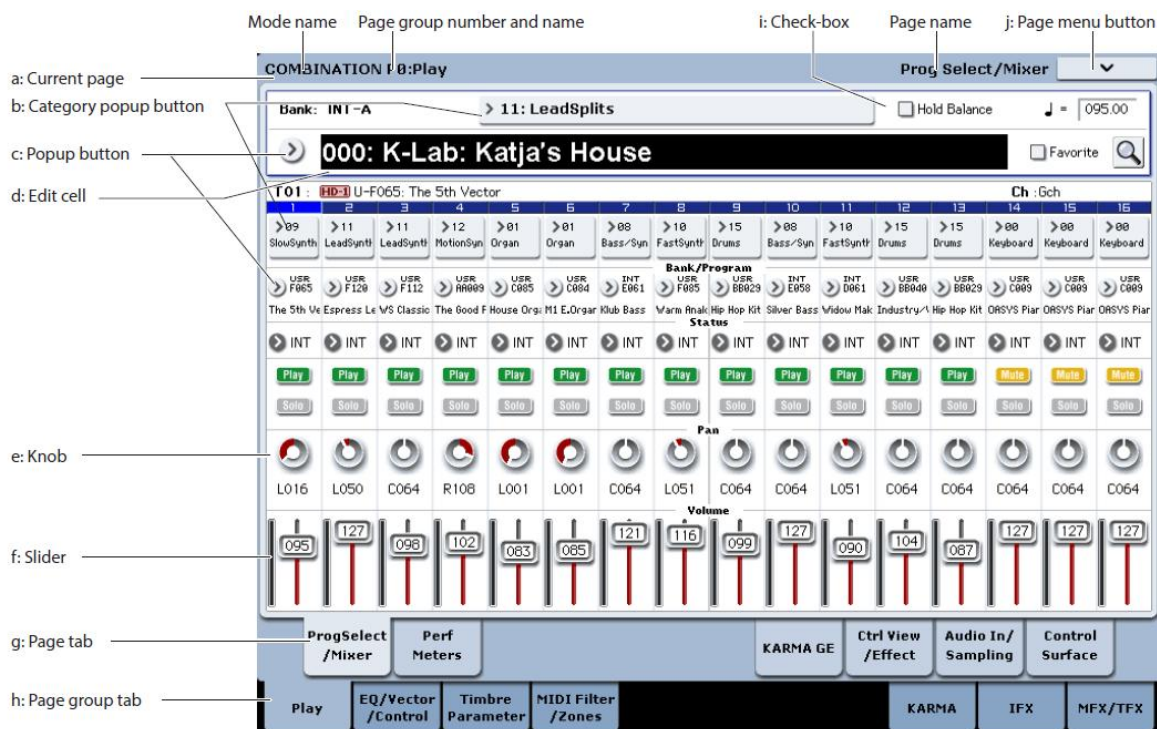
Pokud jste dokončili práci s KRONOS, nastavte MAIN VOLUME knob na čelním panelu a hlasitost aktivního monitoru nebo stereo zesilovače na nulu, a pak stiskem vypínače POWER na zadním panelu vypněte nástroj.

- ⚠ Pokud vypnete přístroj, nastavení programů, kombinací a globální hodnoty se vrátí do svých standardních hodnot. Chcete-li zachovat úpravy, musíte je uložit. Blíže viz "Uložení provedených změn" na str. 24.
- ⚠ Podobně i songy a user multisamply a samply zmizí, jakmile vypnete nástroj. Pokud chcete použít tyto songy, user multisamply a samply, když příště zapnete nástroj, musíte je znovu načíst.  
*Pozn.:* Samply a Multisamply se mohou načítat automaticky při spuštění. Blíže o tom viz "Automatické načtení sample dat" pod "Global Settings, Wave Seq., Drum Kits" v Uživatelském manuálu.
- ⚠ Během zápisu dat do interní paměti nikdy nevypínejte nástroj. Když probíhá zápis, na displeji vidíte "Now writing into internal memory".
- ⚠ Nikdy nevypínejte nástroj, pokud pracuje s medii, např. s interním diskem, během nahrávání nebo přehrávání audio stop, nebo samplování na disk.

Vypnutí během práce s diskem, by mohlo způsobit, že medium již nebude použitelné. LEDka DISK informuje o přístupu systému k internímu disku.

- ⚠ Po vypnutí vyčkejte alespoň 10s, než nástroj znovu zapnete.

## Uživatelské rozhraní TouchView



KRONOS využívá TouchView dotykový grafický displej Korg. Dotykem objektů na LCD obrazovce volíte stránku, nastavíte hodnoty parametrů, pohnete sliderem či knobem, zadáváte text, propojíte virtuální kablíčky a mnohé další.

### Důležitá je kalibrace před zahájením práce!

Touch-screen nutno nejprve kalibrovat, než začnete pracovat, nebo když změníte úhel naklonění (když si sednete nebo se postavíte):

1. Stiskem tlačítka GLOBAL vstoupíte na stránku GLOBAL P0:BASIC SETUP.
2. Stiskem tlačítka menu vstoupíte do nabídky a zde zvolíte příkaz Touch Panel Calibration.
3. Postupujte dle pokynů na obrazovce, a stiskem Done vše dokončíte.

Nejllepší je kalibrovat pomocí stylusu (není přibaleno) nebo nehtem a stisknout přesné střed kalibračního boxu.

### a: Current page

Zleva nahoře na displeji vidíte aktuální režim, číslo a jméno skupiny na stránce a také jméno jednotlivých stránek.

### b: Tlačítko menu Category

Stiskem tohoto tlačítka vyjede menu, kde můžete volit programy, kombinace nebo GE, organizované podle kategorie.

### c: Tlačítko Pop-up a menu

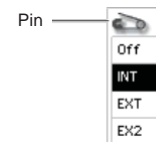
Když stisknete toto tlačítko, objeví se menu, kde je výpis možností. V určitých případech jde o hodnoty parametrů. V ostatních může jít o výpis položek, např. Multisamplů nebo FX Presetů. Chcete-li zadat hodnotu parametru, dotkněte se požadované hodnoty.

### Pin

Řada menu má nahoře vlevo "sponku". Určuje, co se stane po zvolení hodnoty. Dotykem sponky ji otevřete (hodnota nezamčená) a uzavřete (hodnota uzamčená).

Je-li zavřená (hodnota nezamčená), menu zůstane zobrazeno o po zvolení hodnoty parametru. Chcete-li menu zavřít, stačí odemknout sponku, nebo stisknout EXIT.

Je-li odemčená (otevřená), menu se zavře hned po zadání hodnoty parametru, nebo po dotyku obrazovky kdekoli mimo menu.



### d: Edit cell

Dotknete-li se parametru na displeji, parametr nebo jeho hodnota se obvykle vyznačí (zobrazí inverzní barvou). Pole nazýváme editovaná buňka a vyznačenou hodnotu můžete změnit.

Hodnotu parametru editované buňky můžete upravit pomocí kontrolerů VALUE. Popř. můžete hodnotu editovat dotykem buňky a přetažením prstu nahoru a dolů. Jestliže ruka překrývá hodnotu parametru na obrazovce, přetáhněte prst doleva či doprava, než začnete editovat; dokud nezvednete prst z obrazovky, zůstává parametr stále zvolený.

## e + f: Slidery, knoby a stupnice na obrazovce

Chcete-li změnit hodnotu slideru nebo knobu, nejprve se dotkněte objektu a pak kontrolery VALUE změňte hodnotu.

Chcete-li na obrazovce upravit slider nebo knob, stačí se jej dotknout a přetažením změnit jeho hodnotu.

Knoby lze obecně otáčet jak posunem nahoru/dolů, tak vpravo/vlevo.

Popř. se nejprve dotkněte slideru či knobu, a hodnotu upravte pomocí VALUE.

Stupnice na obrazovce udávají audio úroveň programových oscilátorů (na stránce Control Surface), kombinací timbrálů, stop songů, insertních efektů a hlavního výstupu.

## g & h: Záložky skupiny stránek a záložky stránek

Na dolní řadě záložek zvolíte skupinu stránek a pak v horní řadě záložek zvolíte stránku. V horní části obrazovky vidíte jméno aktuální stránky a skupinu; viz "a: Aktuální stránka" na str. 13.

## i: Box pro značku (a radiová tlačítka)

Značky v boxech za/vypínají funkce nebo možnosti a radiová tlačítka volí v malé sadě možností.

*Tip:* Značky do boxů a radiová tlačítka můžete zadat dotykem jejich textových popisek; nemusíte se dotknout přímo boxu a tlačítek.

## j: Tlačítko menu stránky

Stiskem tlačítka vyjede nabídka příkazů. Dostupné příkazy závisí na aktuální stránce. Chcete-li zvolit příkaz, stačí se jej dotknout.

Menu stránky se zavře, když se dotknete LCD obrazovky mimo menu, nebo když stisknete tlačítko EXIT.

Ačkoliv může mít každá stránka vlastní menu příkazů, menu jsou v maximální míře standardizovaná. Např. WRITE je zpravidla první položkou menu v režimech Program, Combination i Global.

## Menu zkratky: ENTER + numerická klávesa

Zkratkou získáte přístup ke kterékoli z prvních desíti položek menu:

**1. Podržte klávesu ENTER.**

**2. Stiskem (0-9) na numerické klávesnici zvolíte požadovaný příkaz menu, počínaje od 0.**

Např. stiskem 0 zvolíte první příkaz v menu, stiskem 1 druhý, atd.

Pokud příkaz menu pouze přepíná on a off (např. Exclusive Solo), provedete tím příkaz. Jestliže příkaz vyvolá dialog, tento dialog se objeví na LCD a pokračujete, jakoby jste příkaz zvolili dotykem prstu.

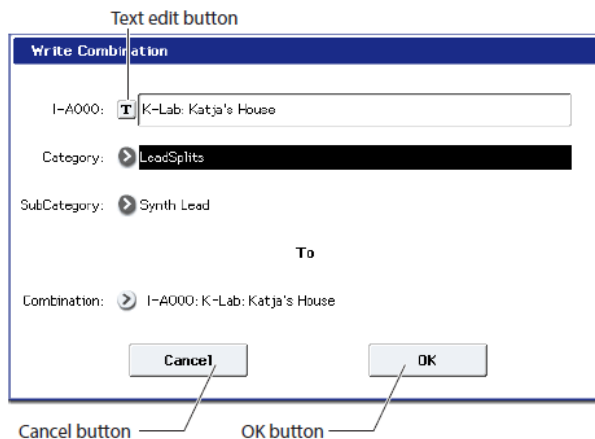
## Dialogový box

Řada příkazů menu používá dialogové boxy pro další nastavení. Zobrazený dialogový box závisí na aktuálně zvoleném příkazu nabídky.

Chcete-li potvrdit dialogový box, stiskněte tlačítko OK.

Stiskem Cancel ukončíte operaci beze změny.

Stiskem OK nebo Cancel se dialog zavře.



## Textové tlačítko

Stiskem tlačítka se na obrazovce objeví klávesnice, na které můžete změnit jméno programu, kombinace, songu, Wave sekvence, bicí sady, apod. Více informací, viz "Pojmenování a zadání textu" v sekci "Zápis do interní paměti" v Uživatelském manuálu.

## Další objekty

### Patch Panely

MS-20EX a MOD-7 používají ke směrování audio a řídicích signálů patch panely na obrazovce. Chcete-li propojit dvě místa patch kabely:

**1. Dotkněte se jednoho z obou jacků (in/out), a přetáhněte jej prstem po obrazovce do druhého jacku.**

Pod prstem se tvoří žlutá linka, která se po dokončení propojení jacků změní na virtuální kablík. Chcete-li propojení patch kabely zrušit:

**1. Dotkněte se vstupního jacku a vytáhněte kablík z jacku.**

Vybrané spojení bude zrušeno.

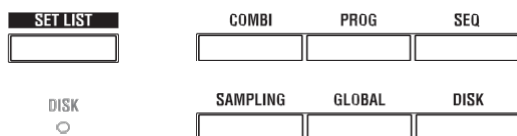
### Stránka Program Play Overview/Jump

Hlavní stránka Program P0:Play (viz "Výběr programu podle banky a čísla" na str. 18) nabízí interaktivní přehled nejdůležitějších parametrů, jako jsou oscilátory, filtry, obálky, LFO a další. Dotykem některé oblasti přejdete na odpovídající stránku editace.

---

## Výběr režimu

KRONOS je organizován do sedmi různých "režimů", z nichž každý je optimalizovaný pro jiný účel: Každý režim má odpovídající tlačítko na čelním panelu, s LEDkou, která informuje o aktivaci. Podíváme se blíže na každý z nich.



---

### Režim Program

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

- Výběr a hra programy
- Editovat Programy
  - Můžete provádět podrobná nastavení oscilátorů, filtrů, zesilovačů, EG, LFO, efektů, KARMA, vektorové syntézy, bicí stopy, atd. Specifické parametry se mění, podle použitého generátoru syntezátoru.
- Hrát a ovládat KARMA modul
- Samplovat externí audio zdroj, nebo přesamplovat zvuk Programu

---

### Režim Combination

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

- Výběr a hraní kombinacemi
- KRONOS můžete využít i jako 16-stopý multitimbrální zvukový generátor
- Editovat kombinace
  - Přiřaďte programy každému ze 16-ti Timbrů, každý s nezávislou hlasitostí, pan, EQ a klaviaturou i zónami dynamiky; nastavte efekty, X–Y control a KARMA.
- Ovládat a hrát až na 4 KARMA moduly
- Samplovat a přesamplovat

---

### Režim Sequencer

Režim Sequencer umožňuje nahrávat, přehrávat a editovat 16 MIDI a 16 audio stop. Můžete:

- Volit a přehrávat songy
- KRONOS můžete využít i jako 16-stopý multitimbrální zvukový generátor
- Přiřadit programy 16-ti Timbrům, každý s nezávislou hlasitostí, pan, EQ a klaviaturou i zónami dynamiky; nastavením efektů, X–Y displejem a KARMA modulem.
- Editovat MIDI data
- Nahrát až 16 MIDI stop a/nebo 4 audio stopy současně
- Využít automatizaci při míchání
- Ovládat a hrát až na 4 KARMA moduly
- Samplovat a přesamplovat
  - Samplovat audio vstupy při přehrávání a využít InTrack Sampling k automatickému vytváření událostí Note, které spouští sample v songu.

- Rovněž můžete přesamplovat celý song a pak využít režim Disk k vytvoření Audio CD.
- Nahrávat patterny a přiřadit je individuálním klávesám, pomocí RPPR (Realtime Pattern Play/Recording)

---

### Režim Set List

Set Listy usnadňují hraní a organizaci libovolnými zvuky, načtenými do KRONOSu, bez ohledu na to, zda jde o programy, kombinace či dokonce songy. Můžete:

- Použít tlačítka na velké obrazovce a rychle volit zvuky
- Změnit pořadí zvuků operacemi Cut, Copy a Paste
- Tvořit sady zvuků pro živé hraní, nahrávání projektů, nebo uchování oblíbených po ruce

---

### Režim Sampling

Režim Sampling umožňuje nahrávat a editovat user samplu a multisamplu. Například můžete:

- Samplovat externí audio zdroj (tedy nahrávat samplu), včetně samplování přes efekty
- Editovat Samplu, nastavit body smyčky, apod.
- Tvořit a editovat multisamplu, které sestávají z jednoho či více samplů, rozložených po klaviatuře
- Rychle konvertovat multisamplu do Programů
- Samplovat ("snímat") přímo z audio CD

---

### Režim Global

Režim Global umožňuje provést nastavení celého KRONOSu a editovat Wave sekvence či bicí sady. Je možné např.:

- Provést nastavení, které ovlivní celý KRONOS, jako jsou hlavní ladění a globální MIDI kanál
- Nastavit automatické načtení samplu (.KSC) na startu, a odstranění EX samplů a dat režimu Sampling Mode
- Tvořit bicí sady, Wave sekvence a user žebříčky
- Přejmenovat program, kombinaci a KARMA GE kategorie
- Nastavit programovatelné pedály a spínače
- Vysílat dumping MIDI System Exclusive dat

---

### Režim Disk

Režim Disk umožňuje ukládat, načítat a spravovat data na interním SSD disku a v externí USB 2.0 paměti. Můžete:

- Ukládat a načítat programy, kombinace a songy, Set Listy, bicí sady, Wave sekvence, šablony bicí stopy, KARMA User GE, efektové preset, samplu a data globálního nastavení
- Formátovat disky a media, kopírovat a přejmenovat soubory, atd.
- Načítat samplu ve formátu AKAI, SoundFont 2.0, AIFF a WAVE, a exportovat samplu ve formátech AIFF nebo WAVE
- Exportovat a importovat sekvence do a ze SMF (Standard MIDI souborů)
- Ukládat a načítat MIDI System Exclusive data jiných zařízení
- Vytvořit a přehrávat audio CD

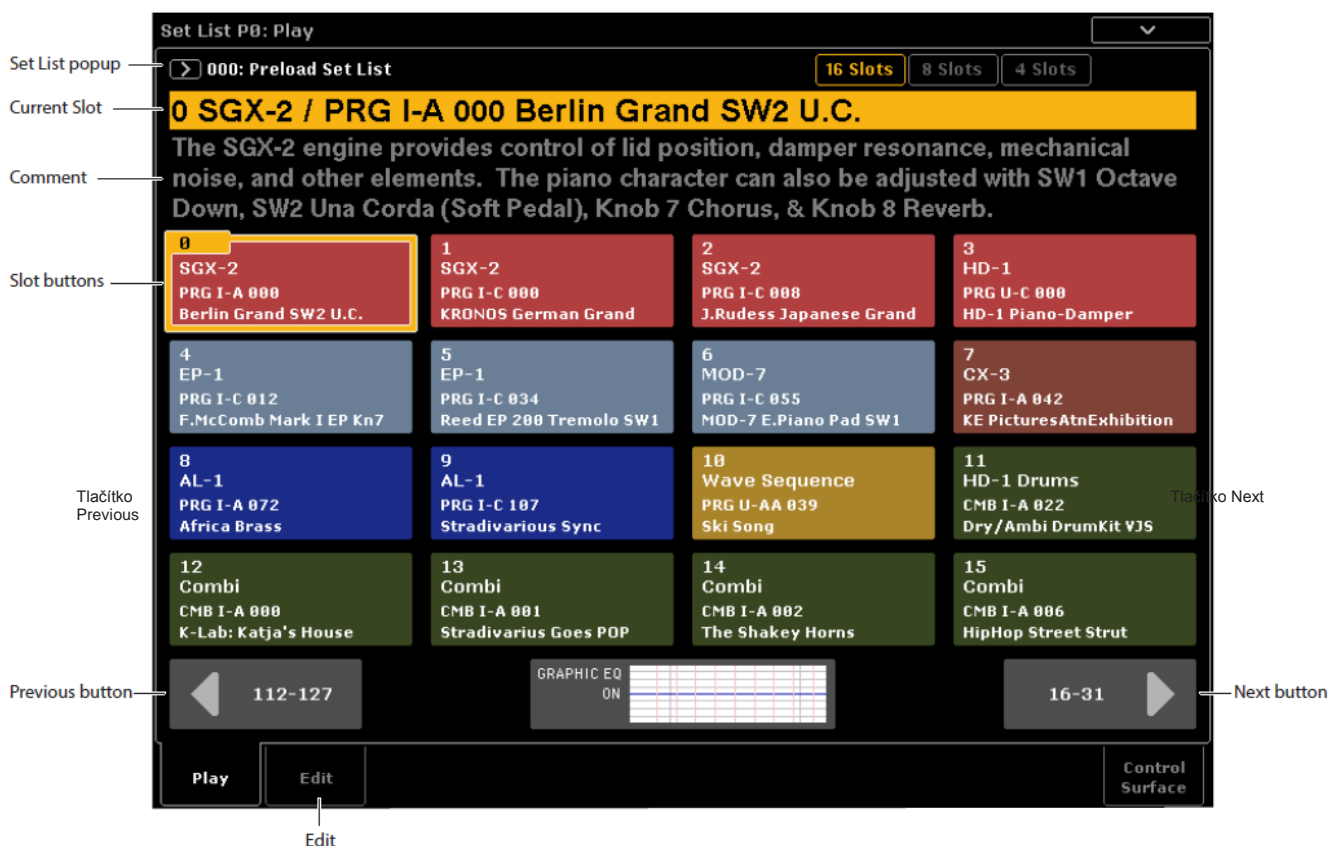
# Hraní zvuky

## Hraní zvuky v sadách (Set List)

### Přehled

Set Listy usnadňují hraní a organizaci libovolnými zvuky, načtenými do KRONOSu, bez ohledu na to, zda jde o programy, kombinace či dokonce songy. Velká tlačítka na obrazovce usnadňují rychlý a prostý výběr zvuků, a nožním spínačem volit číslo programu o jedna vyššího a nižšího, bez použití rukou. Pomocí nástrojů cut, copy, paste a insert provádět změnu pořadí.

Smooth Sound Transitions (SST) umožňuje přirozeně a plynule navazovat zvuky s efekty, snadněji tak měnit zvuky při živém hraní. SST je aktivní ve všech režimech KRONOSu – nejenom u Set Listů. Je zde 128 Set Listů, každý z nich má 128 slotů a lze jej přiřadit libovolnému programu, kombinaci nebo songu. Jedním z přiblížení Set Listu je, že jde o "banku" slotů.



### Výběr Set Listu

Dlouhé jméno na obrazovce Set List je jméno aktuálního slotu, takže snadno zjistíte zvuk, kterým hrajete. Jméno Set List je malými znaky nahoře v levém rohu obrazovky.

V nastavení z výroby se objeví Set List 000, když zapnete nástroj.

Zvolte Set List:

1. **Stiskem tlačítka SET LIST vstoupíte do režimu Set List.**
  2. **Stiskněte tlačítko Set List (nalevo od jména Set Listu).**
- Objeví se dialog výběru Set Listu.
3. **Stiskněte jedno ze jmen v seznamu a zvolíte Set List.**
- Zvolený Set List je zvýrazněn a klaviatura se ihned přepne na první slot Set Listu.
4. **Pokud chcete, několika tóny si poslechněte zvuk prvního slotu v Set Listu.**
  5. **Jakmile jste se zvoleným Set Listem spokojeni, stiskem tlačítka OK zavřete nabídku.**

Popř. se stiskem tlačítka Cancel vrátíte na předchozí zvolený Set List.

### Výběr slotu

#### 16/8/4 tlačítka slotů

Tato tlačítka v horní části displeje určují, kolik slotů uvidíte najednou. Zobrazení jen několika slotů ponechá více místa pro komentáře; zobrazení více slotů nabízí větší počet zvuků na dosah prstu. Tato nastavení můžete kdykoliv změnit, je-li potřeba.

#### Výběr v aktuální skupině slotů

Chcete-li zvolit jeden ze slotů, uvedených na displeji:

##### 1. Stiskněte tlačítko slotu.

Tlačítko se zvýrazní a dlouhé jméno/číslo slotu v horní části obrazovky se příslušně upraví. Pamatujte, že se oblast komentářů nad tlačítky slotů mění, jelikož udává obsah zvoleného slotu.



---

## Výběr mimo aktuální skupinu slotů

Chcete-li zvolit jeden ze slotů, které nejsou uvedeny na displeji:

### 1. Tlačítka Next a Previous v dolní části obrazovky procházíte skupiny po 16.

Štítky následujícího/předchozího se budou měnit podle aktuální skupiny slotů, a počtu slotů, které vidíte. Např. pokud vidíte 16 slotů a aktuální skupina je 0-15, zobrazí se tlačítka 112-127, popř. 16-31.

Při procházení se aktuální volba nemění, dokud nestisknete jedno z tlačítek slotů.

**POZN.:** Pokud jste provedli úpravy a pak se dostanete mimo aktuální Set List, objeví se dialogový box, s upozorněním na uložení editace.

### 2. Když se objeví požadovaná skupina slotů, stiskněte tlačítko požadovaného Slotu.

Tlačítko se zvýrazní a dlouhé jméno/číslo slotu v horní části obrazovky se příslušně upraví.

## Jiné způsoby výběru Set Listu a slotu

Set Listy a sloty můžete volit také na čelním panelu, tlačítka Inc/Dec, knobem VALUE, nebo numericky, popř. procházením slotů programovatelným nožním spínačem. Více informací najdete ve "Výběru a hraní zvuky", v kapitole "Set Listy", v Uživatelském manuálu.

---

## Výběr zvuku pro slot

### 1. Stiskem záložky Edit přejdete na stránku Set List Edit.

### 2. Zvolte Slot, který chcete editovat.

Všimněte si parametrů, které se objeví nad 16 tlačítka Slot. Umožní vám nastavit aktuální Slot.

### 3. Nahoře vlevo v boxu parametru, zvolte požadovaný typ: Program, Combination nebo Song.

Každý slot může hrát buď programem, kombinací nebo přehrát song. Pokud změníte typ, automaticky se upraví parametry Bank & Number a Category nebo Track. Category se objeví pro programy a kombinace; Track pro songy.

### 4. V menu Bank & Number nebo Category, zvolte požadovaný program, kombinaci nebo song.

Stejný zvuk můžete použít i u více slotů stejného Set Listu. Oblíbený zvuk piana můžete mít i u několika songů. Můžete si vytvořit libovolný počet slotů, používajících pianový zvuk, s odlišnými jmény a komentářem.

## Uložení editace

Když dokončíte přidávání zvuku, ověřte uložení provedených změn zápisem Set Listu:

### 1. Zvolte položku Write Set List v menu.

Objeví se dialog Write Set List.

### 2. Můžete jej přejmenovat stiskem textového tlačítka "T".

### 3. Popř. můžete použít menu Set List a zapsat Set List do jiného čísla paměti.

### 4. Stiskem OK Set List uložíte, nebo stiskem Cancel akci ukončíte bez ukládání.

Blíže viz "Uložení provedených změn" na str. 24.

---

## Přidání položek do Set Listu v jiných režimech

Režimy Program, Combination a Sequencer mají vlastní příkaz Add to Set List v menu stránky P0.

**Použijete-li příkaz Add to Set List**, aktuální program, kombinace nebo song se vloží do aktuálního slotu, v aktuálním Set Listu, podobně jako na stránce Set List Edit funguje příkaz **Insert**. Můžete také zvolit jiný cíl, je-li potřeba.

## Programy a kombinace

### Zvolte program podle banky a čísla.

Programy jsou základní zvuky KRONOS.

#### 1. Stiskem přepínače PROG (LEDka svítí) vstoupíte do režimu Program.

V horním levém rohu displeje vidíte jméno aktuální stránky, PROGRAM P0: Play. Vhodný základ pro hraní programy.

Všimněte si velkých, zvýrazněných znaků v horní části LCD displeje. Je to jméno a číslo aktuálního Programu. Pokud jsou zvýrazněny, můžete stiskem tlačítek  $\wedge/\vee$  zvolit další nebo předchozí program. Knobem VALUE se můžete posunout mezi programy ve větších krocích, nebo zadat číslo programu přímo numericky.

#### 2. Pomocí přepínačů BANK SELECT I-A-G a U-A-G zvolíte programy v jiné bance.

Chcete-li zvolit banky USER-AA...GG, podržte obě tlačítka I a U BANK současně. Např. chcete zvolit banku USER-CC, podržte tlačítko I-C, a poté tlačítko U-C.

Opakovaným stiskem spínače I-G procházíte postupně banky GM, g(1)...g(9) a g(d).



### Výběr programů podle kategorie

Je i několik dalších způsobů, jak volit programy, ale nyní si popisujeme, jak vybrat programy pomocí kategorií jako "keyboard", "organ", "bass" nebo "drums".

Další způsoby, jak zvolit program, najdete v kapitole "Hraní a editace programů" v Uživatelském manuálu.

#### 1. Na obrazovce stiskněte tlačítko Category.

Viz "b: Tlačítko Category, na str. 13. Vyjede menu Category.

#### 2. Záložkami nalevo vyberte kategorii.

V prostoru napravo vidíte všechny programy této kategorie, ve všech interních bankách.

#### 3. Popř. můžete stiskem některé z vnitřních záložek zvolit podkategorii, kde pak provedete výběr.

Pokud některou z kategorií nebo podkategorií nelze zvolit, znamená to, že neobsahuje žádné programy.

#### 4. Vyberte program ze seznamu.

A to buď dotykem jména programu v seznamu, tlačítky  $\wedge/\vee$  nebo knobem Value. Zvýrazněným programem můžete hrát na klávesy i bez ukončení menu.

#### 5. Jestliže nevidíte na obrazovce seznam všech položek, pomocí jezdce myši zobrazíte zbytek seznamu.

#### 6. Jakmile naleznete program, stiskem tlačítka OK ukončíte dialog. Nyní si můžete zahrát!

Určitě si vyzkoušejte také vliv různých kontrolerů. Více informací viz sekci "Použití kontrolerů pro úpravy zvuku" na str. 19.

## Programy v bankách

KRONOS má z výroby přes 2000 programů, připravených v paměti. Veškeré programy z výroby je možné přepsat vlastními, je-li potřeba – s výjimkou GM bank.

*Programy v bankách*

Banka	Obsah	Typ banky
INT-A	Ve výbavě zvuky EXi	Typ banky lze nastavit na HD-1 nebo EXi
INT-B	Ve výbavě zvuky HD-1	
INT-C	SGX-2, EP-1, a "to nejlepší" kromě EXi	
INT-D	AL-1	
INT-E	AL-1 a CX-3	
INT-F	STR-1	
GM (I-G)	GM2 hlavní programy	GM
g(1)...g(9)	GM2 variace programů	
g(d)	GM2 bicí programy	
USER-A	MS-20EX & PolysixEX	Typ banky lze nastavit na HD-1 nebo EXi
USER-B	MOD-7	
USER-C...F	HD-1	
USER-G	Inicializované programy HD-1	
USER-AA...BB	HD-1	
USER-CC...EE	Inicializované EXi Programy	
USER-FF...GG	Inicializované programy HD-1	

### Typy bank HD-1 a EXi

EXi Programy využívají všechny moduly syntezátorů, s výjimkou HD-1, včetně AL-1, CX-3, STR-1, MS-20EX, PolysixEX, MOD-7, SGX-1 a EP-1.

Banky mohou obsahovat buď Programy HD-1 nebo EXi, nikoliv obojí. Toto přiřazení lze nastavit nezávisle pro všechny non-GM banky, příkazem v menu Set Program Bank Type, na stránce Global P0: Basic.

### Výběr kombinací

Kombinace sestávají až ze šesti programů, které jsou rozděleny a/nebo vrstveny. Také využívá až 4 KARMA moduly současně (program může využívat jen jeden KARMA modul), což umožňuje vyrobít komplexnější zvuky, než s pouhým programem. Chcete-li volit kombinace:

#### 1. Stiskem tlačítka COMBI vstoupíte do režimu Combination.

Rozsvítí se LEDka COMBI.

Pokud jste v režimu Combi, můžete volit a hrát kombinacemi libovolné banky/čísla nebo kategorie, stejným způsobem, jako s programy.

---

## Používání kontrolerů pro úpravu zvuku

### Joysticky, ribbon a přepínače

Pamatujte, že řada kontrolerů je umístěných na levé straně čelního panelu KRONOS. Všechny tyto kontrolery můžete použít – včetně joysticku, vektorového joysticku, ribbonu a přepínačů SW1/SW2 – ke změně zvuku během hraní. Více informací o těchto kontrolerech viz sekci, nazvanou “Čelní panel” na str. 6. Výsledek se liší pro každý program nebo kombinaci, takže si je vyzkoušejte, abyste měli přehled, co který dělá s aktuálním zvukem.

### Přehled ovládání

Všimněte si aranžmá sliderů, knobů a přepínačů ve stylu mixu, na levé straně čelního panelu. Tomu říkáme Ovládání (Control Surface). Můžete je využít nejruznějším způsobem, např. při editaci zvuků, ovládání KARMA modulu, míchání nebo vysílání MIDI zpráv do externích zařízení.

Chcete-li např. nastavit panel pro rychlé úpravy zvuku a ovládání modulu KARMA:

#### 1. V sekci CONTROL ASSIGN stisknete tlačítko RT KNOBS/KARMA.

LEDka tlačítka se rozsvítí. Nyní můžete použít knobly pro úpravu zvuků a efektů, a slidery a spínače k ovládání KARMA.

Tyto kontrolery lze použít bez ohledu na aktuální stránku na LCD displeji. Samozřejmě je zde stránka, na které najdete více informací o přiřazení Control Surface a hodnot.

#### 2. Přejděte na stránku P0: Control Surface stiskem záložky Control Surface, vpravo dole na LCD obrazovce.

Tato stránka udává všechny slidery, knobly a spínače Control Surface, s jejich aktuálním přiřazením a hodnotami. Jakmile pohnete kontrolerem, pohne se také odpovídající objekt na LCD obrazovce.

### Použití knobů ke změně timbre

Pokud svítí tlačítko RT KNOBS/KARMA, osm knobů v horní části Control Surface upravuje různé aspekty zvuků a efektů.

Knobly 1-4 mají vyhrazené funkce, jak vidíte na čelním panelu: Filter Cutoff, Filter Resonance, Filter EG Intensity a Release Time.

Knobly 5-8 jsou přiřazeny různým funkcím. Často (ačkoliv ne vždy), knobly 5 a 6 modulují parametry syntezátoru, knob 7 ovládá hloubku chorusu nebo jiný modulační efekt a knob 8 ovládá hloubku reverbu. Podrobný návod viz “Editaci zvuků a efektů knobly v reálném čase”, v Uživatelském manuálu, v kapitole “Rychlá editace pomocí knobů, sliderů a spínačů”.

### Používání funkce Tone Adjust

Sekce Tone Adjust umožňuje použít veškeré slidery, knobly a spínače Control Surface k editaci parametrů programu, např. knobly a slidery pro analogový syntezátor. Každý z manuálních ovladačů lze přiřadit k řadě programových parametrů.

Specifické parametry dostupné přes Tone Adjust se budou měnit v závislosti na typu programu. HD-1 Programy podporují určitou sadu parametrů; každý EXi má svou vlastní sadu parametrů. PolysixEX je obzvláště vhodný pro práci s Tone Adjust.

#### 1. V režimu Program stiskněte tlačítko Bank I-A.

#### 2. Zvolte program I-C085: Polysix Strings.

Tento používá PolysixEX.

#### 3. V sekci CONTROL ASSIGN stiskněte tlačítko TONE ADJ/EQ.

#### 4. Hrajte na klaviaturu a přitom pohybujte slidery 1-4 a knobly 1-2.

Grafika na displeji se pohybuje také. Slidery 1-4 řídí tvar obálky; knobly 1-2 ovládají cutoff a resonanci filtrů.

#### 5. Zvolte záložku Control Surface na displeji.

Stránka ukazuje přiřazení a hodnoty pro všechny slidery, knobly a přepínače.

#### 6. Stiskem záložky Main se vrátíte na stránku Play.

#### 7. Dotkněte se grafického symbolu kolem knobů ovládajících cutoff a resonanci (Resonance).

Zobrazení na displeji přejde na stránku PolysixEX.

#### 8. Můžete experimentovat s hraním za použití sliderů, knobů a přepínačů ovládacího panelu (Control Surface).

Povšimněte si, že grafika reaguje také. Můžete si zvolit grafický ovladač na obrazovce a upravovat hodnoty za použití ovladačů pro vstup dat.

### Obnovení zvuku do jeho originální podoby

Pokud editujete program, můžete porovnat v obou směrech editovanou a uloženou verzi.

#### 1. Stiskněte přepínač COMPARE na čelním panelu.

Indikátor COMPARE se rozsvítí a vyvolá se uložené nastavení programu.

#### 2. Dalším stiskem tlačítka COMPARE vrátíte hodnotu do editovaného stavu.

LEDka COMPARE zhasne a zvuk se vrátí do editovaného stavu. Můžete tak přepínat vpřed a vzad, kolikrát chcete.

### Resetování jednotlivých kontrolerů

Můžete také resetovat jednotlivé kontrolery do uložených hodnot, např. vektorový joystick nebo jiný slider, knob či přepínač Control surface.

Provedete to takto:

#### 1. Podržte přepínač RESET CONTROLS na čelním panelu.

#### 2. Podržte přepínač, pohněte nebo stiskněte kontroler, který chcete resetovat.

#### 3. Uvolněte přepínač RESET CONTROLS.

Nastavení se resetuje.

---

## Použití KARMA

---

### Vy/zapnutí KARMA

Za/vypnutí KARMA:

**1. Stiskem tlačítka KARMA ON/OFF se LEDka rozsvítí.**

Pokud svítí LEDka, je KARMA zapnutá.

**2. Stisknete-li klávesu, slyšíte KARMA modul.**

(U některých zvuků může KARMA reagovat pouze na noty, hrané v určitém rozsahu klaviatury).

Nyní o přepínači LATCH na čelním panelu. Tento spínač určuje, zda bude či nebude KARMA znít, jakmile sejmete ruce z kláves.

Pokud svítí LEDka, je funkce Latch aktivní. KARMA bude hrát dále, i když jste již uvolnili klávesy. Pokud je LEDka zhasnutá, je funkce Latch vypnutá; KARMA přestane hrát, jakmile sejmete ruce z kláves.

### Vazba na bicí stopu

Pokud svítí LINKED LEDka a KARMA ON/OFF na panelu, KARMA se spustí a zastaví současně s bicí stopou. Důležité je, že KARMA se nespustí, dokud není bicí stopa aktivní. Více informací viz "Napojení KARMA a bicí stopy" na str. 21.

---

### Použití kontrolerů KARMA

Všechny zvuky z výroby jsou upraveny pro použití KARMA. Některé jsou standardně uloženy se zapnutým modulem KARMA a jiné s vypnutým, podle stavu LEDky přepínače KARMA ON/OFF.

**1. Stiskem tlačítka PROG vstoupíte do režimu Program.**

**2. Zvolte zvuk, který potřebujete a stiskem tlačítka KARMA ON/OFF zapnete KARMA.**

Tlačítko se rozsvítí.

**3. Stiskněte tlačítko RT KNOBS/KARMA pod CONTROL ASSIGN.**

Pokud tlačítko svítí, slidery a spínače Control Surface ovládají KARMA.

**4. Vstupte na stránku Control Surface.**

Zde vidíte všechna přiřazení a aktuální hodnoty sliderů, knobů a tlačítek.

Slidery a dolní řada tlačítek odpovídá sliderům a přepínačům u KARMA. Ty ovládají parametry KARMA, které se mění podle aktuálního programu.

Horní řada tlačítek volí KARMA scény, ve kterých jsou hodnoty pro KARMA slidery a spínače.

**5. Stiskem tlačítek v horní řadě volíte konkrétní KARMA scény.**

Všimněte si, jak se současně mění hodnoty KARMA SWITCH a KARMA SLIDER, jak je vidíte na displeji.

Můžete procházet různá nastavení všech kontrolerů pouhým stiskem přepínače KARMA SCENE.

Každá scéna obsahuje jiné hodnoty sliderů a spínačů. Obsah všech osmi scén se zapíše při uložení aktuálního programu.

**6. Pohněte slidery, stiskněte spínače v dolní řadě a sledujte vliv na zvuk.**

Slidery a spínače ovládají různé věci, podle aktuálního programu a jeho nastavení u KARMA.

---

### Použití KARMA v režimu Combination

KARMA využívá "moduly" pro generování frází nebo šablon. Programy mohou použít jen jeden KARMA modul, ale kombinace mohou použít až čtyři současně. Každý modul může hrát vlastním zvukem (nebo skupinou zvuků), podle potřeby.

Moduly jsou směrovány na různé zvuky přes MIDI vstupní a výstupní kanály modulu.

**1. Přepínačem MODULE CONTROL na čelním panelu zvolte modul, který chcete ovládat.**

Zvolte MASTER, chcete-li ovládat všechny čtyři KARMA moduly současně.

Zvolte A–D, chcete-li ovládat konkrétní KARMA modul.

**2. Pohněte a stiskněte KARMA slider a spínač.**

Slidery a spínače ovládají pattern nebo frázi, generovanou zvoleným modulem.

### Hraní akordů na pady

KRONOS nabízí 8 virtuálních "padů", kterými lze hrát, dotykem obrazovky, ze vstupu MIDI, nebo z kompatibilního USB MIDI pad zařízení. Chcete-li hrát na KARMA akordy, můžete použít tyto pady.

Na pady můžete hrát i přímo z obrazovky.

**1. Stiskněte záložku EQ/Vector/Control a zvolte záložku Pads.**

Tím vstoupíte na stránku Pads.

**2. Ověřte, že tlačítko Enable Pad Play na obrazovce svítí.**

**3. Dotykem padu zazní akord.**

Dynamiku ovládáte v místě dotyku padu; výše je hlasitější a níže slabší.

Na pady můžete také hrát z Korg USB MIDI kontroleru, vybaveného bicími pady, např. nanoPAD a nanoPAD2, padKONTROL, microKONTROL, a KONTROL49.

Chcete-li použít kterýkoliv z těchto kontrolerů Korg, zapojte jej do jednoho z obou USB A portů KRONOS.

KRONOS pak automaticky určí MIDI přiřazení padů 1-8 kontroleru, a namapuje je přímo na pady KRONOS.

Bližší viz "USB MIDI kontrolery" v Appendixu manuálu Parameter Guide.

---

## Použití rytmické stopy

### Za/vypnutí bicí stopy

#### 1. Stiskněte přepínač DRUM TRACK.

Podle různých nastavení, může začít bicí stopa začít hrát ihned, nebo později, jakmile stisknete některou klávesu. Jestliže LEDka bliká, vyčkává, až začnete hrát.

Podrobněji o start/stop a synchronizaci bicí stopy, viz kapitolu "Použití bicí stopy" v Uživatelském manuálu.

---

### Volba šablony & zvuku Drum Track

#### Režim Program

V režimu Program, má bicí stopa speciální vyhrazený slot mixu a speciální parametr výběru programu. Jak nastavit bicí stopu do režimu Program:

#### 1. Stiskněte záložku Basic/Vector a pak záložku Drum Track.

Objeví se obrazovka Drum Track.

Sledujte sekci Drum Pattern, nahoře vlevo na displeji. Parametr Pattern má dvě menu. První vlevo volí mezi bankami Preset a User; druhá vpravo volí pattern v bance.

#### 2. Banku a pattern zvolte dle potřeby.

*Pozn.:* Pokud jste zvolili prázdný User pattern nebo Preset P000: Off, tlačítko DRUM TRACK zůstane zhasnuté.

Dále si všimněte sekce Drum Track Parameters na stránce (vpravo v sekci Drum Pattern). Tato oblast obsahuje několik parametrů pro nastavení základního zvuku bicí stopy.

#### 3. Stiskněte tlačítko Program.

Objeví se dialog Category/Program Select. Standardně je kategorie Drum již zvolena.

#### 4. Zvolte bicí program, který bude znít na bicí stopě.

Můžete vlastně zvolit jakýkoliv zvuk, i mimo kategorii Drum – ale jen obecně, patterny akceptují pouze bicí programy.

#### Režim Combination

V Kombinacích (a Songách) posílá Drum Track MIDI k přehrávání jednoho nebo více z 16 Timbrů/Stop.

Více informací najdete v "Nastavení bicí stopy v režimu Combination" v kapitole "Použití bicí stopy" v Uživatelském manuálu.

---

### Spolupráce KARMA a bicí stopy

KARMA a bicí stopu můžete svázat, takže se budou spouštět a končit společně. To je dáno značkou v boxu Link to Drum Track na stránce Triggers u KARMA.

#### 1. Přejděte na stránku Program P7: Stránka KARMA Module Parameters-Trigger.

#### 2. V sekci Control aktivujte značku v boxu u Link to Drum Track.

LEDka u KARMA LINKED na čelním panelu svítí.

#### 3. Zapněte vypínač KARMA ON/OFF na ON.

Je-li svázání KARMA aktivní, vždy vyčká na bicí stopu. Takže dokud není přepínač DRUM TRACK aktivní, KARMA se nespustí.

#### 4. Zapněte přepínač DRUM TRACK.

KARMA začne hrát s bicí stopou, podle nastavení režimu Trigger bicí stopy.

Více informací najdete v "Použití KARMA a bicí stopy současně" v kapitole "Použití bicí stopy" v Uživatelském manuálu.

## Použití sekvenceru

### Nahrávání MIDI a audio

#### Auto Song Setup

Funkce Auto Song Setup zkopíruje aktuální Program nebo kombinaci do Songu a pak převede systém do režimu standby pro nahrávání. Kdykoliv však přijde nápad, můžete touto funkcí spustit nahrávání ihned. Např. v režimu Program:

1. **Podržte ENTER a zmáčkněte tlačítko SEQUENCER REC/WRITE.**

Otevře se dialogové okno Setup to Record a zeptá se, zda toto skutečně chcete provést: "Are you sure?"

2. **Stiskněte OK.**

Systém se přepne do režimu Sequencer, s připraveným nahráváním.

3. **Stiskněte tlačítko START/STOP pro spuštění sekvenceru a začátek nahrávání.**

Při standardním nastavení zazní dva takty odpočítání, než se spustí nahrávání.

4. **Hrajte to, co chcete nahrát a když skončíte, stiskněte START/STOP.**

Sekvencer se automaticky vrátí na začátek songu (dobu 1 taktu 1, jak vidíte vpravo nahoře: 001: 01.000).

5. **Stiskem START/STOP si záznam poslechněte.**

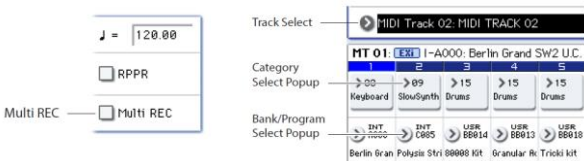
Jelikož jste nahrávali v režimu Program, vaše hra bude nahrána na stopu 1. Pokud použijete bicí stopu, nahraje se na stopu 10. U kombinací bude použito tolik stop, kolik je potřeba.

#### Přidání další MIDI stopy

1. **Je-li KARMA zapnutá, stiskem tlačítka na čelním panelu KARMA tlačítko zhasne.**

2. **Vpravo nahoře na displeji zrušte značku u Multi REC.**

Auto Song Setup ji zapíná, když předpokládá nahrávání bicí stopy, nebo více kanálů kombinace.



3. **Pod jménem songu vyjedťe nabídku Track Select a zvolte MIDI Track 02.**

Zde určujete jak stopu, na které hrajete na klávesy, tak (s vypnutým Multi REC) i nahrávanou stopu.

4. **V menu Category nebo Bank/Program Select, zvolte Program pro stopu 02.**

5. **Stiskem LOCATE se vrátíte na začátek songu.**

6. **Stiskem REC/WRITE aktivujte nahrávání a pak je stiskem START/STOP spustíte.**

7. **Hrajte to, co chcete nahrát a když skončíte, stiskněte START/STOP.**

#### Přidání audio stopy

Podobně jako výše, nahrajeme i audio.

1. **Zapojte dynamický mikrofon, kytaru, basu, další syntezátor, apod. do AUDIO INPUT 1.**

Podrobněji o zapojení různých typů mikrofonů a kytar, viz "Přepínače MIC/LINE" na str. 10.

2. **Jestliže použijete mikrofon, nastavte MIC/LINE přepínač na MIC; jinak na LINE.**

3. **Vstupte na záložku Audio Track Mixer na stránce Sequencer P0: Play/Rec.**

4. **Zadejte znovu značku do boxu Multi REC.**

Obecně vzato je Multi REC nejlepší volbou pro nahrávání audio signálu.

5. **Stiskněte 1x tlačítko PLAY u stopy 1, rozsvítí se červeně a také symbol REC.**

Pamatujte, že Input je standardně nastaven na 1. Kromě toho musíte nastavit úroveň.

6. **Stiskněte záložku Preference.**

Tím přejdete na stránku Preference, na které je i stupnice pro nahrávání audio stop.

7. **Sledujte stupnici a nastavte knob LEVEL na zadním panelu, až je úroveň dostatečná a bez klipů.**

Použijte knob LEVEL na zadním panelu, nikoliv slider na obrazovce. Pokud má signál klipy, objeví se zpráva "ADC OVERLOAD!" přes stupnici.

8. **Stiskem LOCATE se vrátíte na začátek songu.**

9. **Stiskem REC/WRITE aktivujte nahrávání a pak je stiskem START/STOP spustíte.**

10. **Hrajte to, co chcete nahrát a když skončíte, stiskněte START/STOP.**

#### Neuložené audio soubory

Pokud nahráváte audio stopy, jsou nejprve uloženy do složky, pojmenované "TEMP" na interní disk. Jestliže vypnete nástroj před uložením songu, bude ztracen, ale audio soubory zůstanou na disku. Při příštím spuštění se objeví následující zpráva:

/TEMP folder detected.

Tato složka může obsahovat neuložené soubory WAVE z předchozí nahrávky audio stopy. Chcete je obnovit ze složky /TEMP, nebo je vymazat z disku? [Restore] [Delete]

Jelikož song nebyl uložen, veškerá data audio událostí a oblastí jsou ztracena, ale můžete obnovit soubory WAVE a z nich vytvořit nový song.

Pokud chcete zachovat tato data, stiskněte Restore:

Pokud je chcete vymazat, stiskněte Delete:

Pro informaci o tom, jak ukládat songy, viz "Ukládání dat" na str. 25.

---

## Editace MIDI

Nahrany záznam můžete po nahrávání upravit, je-li potřeba. Můžete např. vymazat špatně zahrané noty, nebo opravit jejich výšku a časování.

Oprava časování se děje kvantizací. Ta přenese zahrané noty a zároveň je na nejbližší dobu nebo její zlomek, podle zvoleného rozlišení. Využijete ji také pro přidání dojmu "rotace". Vyzkoušejte kvantizaci na MIDI stopě, kterou jste právě nahráli.

### 1. Přejděte na stránku Sequencer P4: Track Edit.

Na této stránce je grafické znázornění každé stopy. Malé obdélníčky znázorňují takty, ve kterých jsou audio nebo MIDI data.

### 2. Zvolte MIDI stopu 01 v menu nad grafikou.

Parametry From Measure a To End of Measure v dolní části displeje, nastavte rozsah taktů, který chcete upravit. Nyní nastavte From na 001 a To End na 064.

### 3. V menu stránky zvolte příkaz Quantize.

Objeví se dialog Quantize:

### 4. Nastavte rozlišení na požadovanou rytmickou hodnotu.

Obecně platí, že zvolíte nejkratší notovou hodnotu v nahrané sekvenci.

### 5. Stiskem tlačítka OK spustíte kvantizaci.

Jestliže se výsledek liší od toho, co jste očekávali, stiskem přepínače COMPARE obnovíte song do původního stavu před kvantizací. Vyzkoušejte různé hodnoty rozlišení, nastavte Intensity na méně než 100%, tím přidáte přirozenější feeling, nebo vyšší hodnotou Swing vytvoříte synkopické časování.

Můžete také aplikovat kvantizaci během nahrávání, parametrem REC Resolution v horní části stránky P0. Zvolte požadované rozlišení a kvantizace se aplikuje na záznam automaticky.

Více informací najdete v "Editaci Songu" v kapitole "Tvorba songů (režim Sequencer)" v Uživatelském manuálu.

---

## Šablony songů

Šablony songů ukládají téměř vše v songu, kromě MIDI a audio dat samotných. To zahrnuje výběr programu, parametry stop, nastavení efektů a KARMA, a jméno i tempo songu.

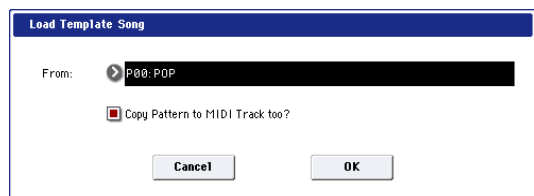
Presety Template Songs z výroby umožňují rychlou volbu a nastavení sady zvuků a efektů podle hudebního stylu. Můžete také tvořit vlastní šablony songů s oblíbenými zvuky a setupy.

Pamatujte, že šablony nezahrnují MIDI data stop songu a patternů, audio data, apod.

Při načítání šablony můžete volitelně načíst na konkrétní stopu i jeden či více bicích patternů.

### 1. Na stránce Sequencer P0: Na stránce Play/REC stiskněte tlačítko menu a zvolte příkaz Load Template Song.

Objeví se dialogový box.



### 2. V poli "From" zvolte šablonu, kterou chcete načíst.

### 3. Označte "Copy Pattern to MIDI Track too?".

Je-li box označen, automaticky se po dokončení operace Load Template Song objeví dialog pro kopírování šablony.

Pokud zde není značka, zvolená šablona se pouze načte.

### 4. Stiskem tlačítka OK se načte šablona songu, nebo stiskem tlačítka Cancel operaci zrušíte beze změn.

Stisknete-li OK, zkopíruje se nastavení Template Song do aktuálního songu.

Pokud jste označili **Copy Pattern to MIDI Track too?** v kroku 3, objeví se dialog **Copy Pattern To MIDI Track**.

### 5. V menu Bank (User nebo Preset) a Pattern vyberte pattern pro kopírování.

### 6. V poli To MIDI Track zvolte stopu a použijte ji pro pattern.

*Pozn.:* V každé z osmnácti šablon songů je vždy stopa 1 přiřazena k programu bicích (Drum Program). (V některých případech mohou jiné stopy mít také programy bicích).

### 7. V poli Measure nastavte takt, od kterého chcete spustit šablonu.

Následují názvy každé předvolené šablony, hudební styl a názvy nejvhodnějších programů bicích jsou zobrazeny částečně.

Načtením bicího programu a odpovídajícího presetového patternu, můžete rovnou nastavit bicí stopu podle šablony.

### 8. Chcete-li načíst pattern, stisknete tlačítko OK.

Po načtení šablony, se načítá Measure automaticky.

Můžete pak zkopírovat další pattern podle potřeby.

Můžete např. postupně použít různé patterny, až postavíte song, s různými patterny pro verze, chorusy a přechody.

Po dokončení přidávání šablon, stiskem tlačítka Exit ukončíte práci!

---

## Uložení a načtení dat

---

### Uložení editace

#### Rozdíl mezi Write a Save

Jsou dva způsoby, jak uložit svou práci do KRONOSu:

##### Pomocí příkazů Write a Save.

Příkaz Write využijete pro programy, kombinace, Set Listy, Wave sekvence, bicí sady a FX Presety – cokoliv kromě songů, samplů a multisamplů. Write ukládá do interní paměti, která zůstává, i když vypnete nástroj.

Save ukládá data do souborů na disk – buď na interní disk nebo do USB paměti. **Pro songy, samplů a multisamplů musíte použít Save.** Save se hodí také pro data ostatních typů. Např. příkazem Save snadno uložíte stav celého KRONOSu, včetně všech uživatelských dat, jediným krokem. Tím se uloží stovky těchto souborů na interní disk. Toho využijete pro zálohování a pro uložení i vyvolání setupů konkrétních projektů, sestav, apod.

---

#### Zápis programů

Chcete-li zapsat program do interní paměti:

- 1. Na menu stránky zvolte Write Program (pravý horní roh obrazovky).**

Toto menu se zobrazí také když podržíte ENTER a stisknete 0 na numerické klávesnici.

Objeví se dialog umožňující uložení programu. Je také možné zvolit nové umístění, změnit název programu a přiřadit ho zvukové kategorii (keyboard, guitar, etc.).

- 2. Stiskem “T” zobrazíte dialog editace textu.**

Pomocí klávesnice na obrazovce můžete program pojmenovat.


- 3. Poté, co zadáte jméno, stiskněte OK.**

Okno pro úpravu textu zmizí a vrátíte se zpět na dialog Write.

- 4. Pod “To” ve spodní části dialogu zmáčkněte vyskakovací tlačítko vedle programu, zobrazí se dialog pro uložení umístění (save location).**

- 5. Zvolte umístění pro uložení upraveného programu.**

Z výroby jsou banky USER–G a AA...CC ponechány otevřené pro volné použití, obsahují pouze inicializované programy. Pokud chcete, můžete přepsat také kterýkoliv z zvuk z výroby (s výjimkou zvuků General MIDI v I-G), a načíst je kdykoliv z disku.

 **Důležité:** Programy HD-1 můžete zapsat pouze do bank HD-1 a Programy EXi naopak do bank EXi. Více informací o standardních typech Bank a o tom, jak je změnit, viz “Obsah bank programů” na str. 18.

- 6. Poté, co zadáte umístění, stiskněte OK.**

- 7. Dalším stiskem OK spustíte nové uložení.**

- 8. Pokud chcete zápis na toto místo, stiskněte OK znovu.**

Hotovo!

#### Ukládání úprav programů GM

Můžete editovat GM Programy, ale musíte je uložit do jiné banky, než I-G; GM Programy samotné přepsat nelze.

#### Urychlení: Update pomocí SEQUENCER REC/ WRITE

Je možné použít tlačítko SEQUENCER REC/WRITE, takto rychle aktualizujete daný program, za použití stávajícího názvu, banky a kategorie. Provedete to takto:

- 1. Stiskněte tlačítko [SEQUENCER REC/WRITE].** Zobrazí se dialog Update Program.
- 2. Stiskněte OK pro zapsání programu.**



---

## Ukládání a načítání z disku

---

### Ukládání dat

Cokoliv vytvoříte či editujete v KRONOSu, můžete uložit na disk. Je zde několik typů souborů pro různé typy dat, ale my se zaměříme na tři hlavní typy: .PCG, .SNG a .KSC.

PCG je zkratkou pro "Program, Combination, and Global". Tyto soubory rovněž zahrnují Set Listy, Wave sekvence, bicí sady a šablony user bicích stop. PCG mají proměnnou velikost; mohou zahrnovat např. jen jednu banku programů, nebo všech 20 bank, všech datových typů.

SNG je zkratkou pro "Song". Tyto soubory se týkají jen songů v režimu Sequencer.

KSC je zkratkou pro "Korg Sample Collection". Jde o výpis všech multisamplů a samplů, načtených do paměti režimu Sampling Mode, společně se všemi načtenými multisamplů a bicími samplů z EX a User Sample bank. Jde pouze o seznam načtených samplů; aktuální data se ukládají zvlášť.

Všechna tato data můžete uložit současně v jednom kroku.

1. Stiskněte tlačítko **DISK** na čelním panelu a vstoupíte do režimu **Disk**.
2. Stiskněte záložku **File** a pak záložku **Save**, tím vstoupíte na stránku **Disk-Save**.
3. Volitelně stiskem **Drive Select** zvolte disk, na který chcete ukládat.

Standardně je zvolen interní disk. Pokud nechcete použít externí USB zařízení, nemusíte nic měnit.

4. Zvolte adresář, do kterého chcete uložit data.

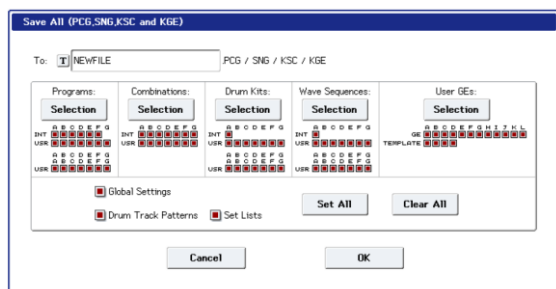
Stiskem tlačítka **Open** vstoupíte na nižší úroveň struktury složek, nebo tlačítkem **Up** vystoupíte o úroveň výš.

Podle aktuální práce budete vytvoříte adresáře pro různé projekty. Chcete-li vytvořit nový adresář, přejděte na úroveň, kde jej chcete vytvořit a použijte příkaz menu **Create Directory** na stránce **Disk-Utility**.

5. Na stránce **Disk-Save** zvolte příkaz **Save All**.

Tím uložíte sadu souborů .PCG, .SNG, .KSC a .KGE najednou. (Soubor .SNG se uloží pouze, pokud jste načítali nebo vytvořili data sekvenceru).

Objeví se dialogový box.

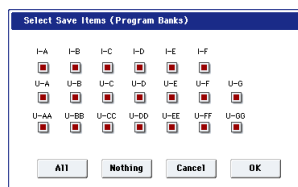


6. Stiskněte textové tlačítko ("**T**") a zadejte jméno pro soubory.

Všechny soubory sdílí stejné jméno, liší se příponou podle typu dat (.PCG, .SNG, .KSC, .KGE).

*Pozn.:* Jestliže songy zahrnují audio stopy, audio data se uloží jako WAVE soubory. Uloží se do adresáře, pojmenovaného po .SNG plus "\_A" (pro Audio) na konci, ve stejném adresáři, kde je i .SNG soubor samotný.

7. Stiskem tlačítka **Selection** v sekci **Program** označíte banky pro ukládání.



Můžete však ukládat také pouze některá data. To se hodí např. když ukládáte banku zvuků, sdílených dalšími hudebníky. Nyní však ponecháme označené všechny boxy, takže se uloží veškerá interní data.

8. Stiskem **OK** zavřete dialogový box.

Displej se vrátí do dialogu **Save**.

9. Stiskem tlačítka **OK** uložíte data na disk.

Jakmile dokončíte uložení, systém se vrátí na stránku **Save** a na displeji se objeví výsledný soubor (y).

Doba potřebná pro uložení závisí na velikosti dat.

Jestliže jsou v paměti **Sampling** režimu **User Multisamplů** a **Samplů**, budou uloženy na disk jako .KMP a .KSF soubory. Adresáře pro tyto soubory se vytvoří automaticky.

*Pozn.:* Pokud ukládáte kombinace, nezapomeňte uložit také programy v nich obsažené, stejně jako bicí sady a **Wave** sekvence, použité v programech. Podobně, když ukládáte programy, pamatujte na uložení bicích sad a **Wave** sekvencí, použitých v programech.

Pokud použijete **Load PCG** pro načtení souboru .PCG, identicky pojmenovaný soubor .KSC bude načten také, takže budou automaticky sedět i multisamplů/samplů.

---

### Načítání dat

Můžete také načíst celý obsah paměti najednou, včetně zvukových dat (programů, kombinací, atd.), songů a dat samplů. Provedete to takto:

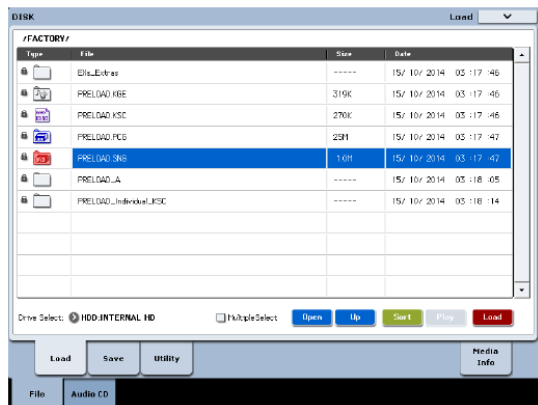
1. Stiskem tlačítka **DISK** vstoupíte do režimu **Disk**.
2. Stiskněte záložku **File** a pak záložku **Load**, tím vstoupíte na stránku **Disk-Load**.
3. Volitelně stiskem **Drive Select** zvolte disk, ze kterého chcete načítat.

Standardně je zvolen interní disk.

4. Najedte na adresář, kde je soubor, který chcete načíst a zvolte soubor .SNG.

Zvolte adresář (ikonou složky) a stiskem tlačítka **Open** vstoupíte na nižší úroveň struktury složek, nebo tlačítkem **Up** vystoupíte o úroveň výš.

Zvolený soubor .SNG bude zvýrazněn.



5. Stiskněte tlačítko Load v dolní části stránky. (Můžete využít i příkaz Load Selected).

Objeví se dialog s vybraným číslem.

6. Označte boxy "Load [jméno souboru].PCG too" a "Load [jméno souboru].KSC too".

Jakmile je označíte, systém najde soubory .PCG a .KSC stejného jména, jako má hlavní soubor .SNG.

7. Nastavte ".PCG Contents" na All.

Popř. můžete načíst pouze některá data ze souboru .PCG.

8. Pomocí ".SNG Allocation" zadejte, jak budou songy načteny a zda budou stávající vymazány nebo ne.

Append načte songy do prvních tří volných pamětí za ten, který je již v paměti.

"Clear" vymaže všechny songy z interní paměti a natáhne songy do paměti, ze kterých byly uloženy.

9. Pomocí ".KSC Allocation" zadejte, jak budou načtena data samplu, a zda budou stávající vymazána nebo ne.

Append ponechá všechna data aktuálně načtených parametrů Sampling Mode, User Sample Bank a/nebo EX nedotčená. Režim Sampling Multisamply a samplu budou načteny do další volné paměti za stávajícími.

Clear Sampling Mode Data vymaže všechny multisamply a samplu z paměti režimu Sampling a načte data ve stejné konfiguraci, jako při uložení. Stávající data EX a User Sample Banky zůstanou beze změny.

Příkaz Clear All je podobný Clear Sampling Mode Data výše, ale také odstraní načtená data stávající EX a User Sample Banky, dříve než načte nový soubor .KSC. Tím uvolní většinu paměti pro nový soubor .KSC.

Můžete využít informace v dolní části dialogu, a to Memory Required, (Memory) Available a Enough slots in Sampling Mode v režimu Sampling určují, zda potřebujete uvolnit více místa pro nový soubor .KSC nebo ne.

10. Nastavte metodu načtení pro EX a User sample banky pole potřeby.

Tím určíte preferovaný způsob načtení EX a User samplů v souboru KSC: načíst je do RAM, použít virtuální paměť nebo použít nastavení, uložené v KSC. Jestliže nemá KSC žádné EX samplu, je tato volba nepřístupná.

11. Stiskem tlačítka OK načtete data.

Nikdy neodpojujte USB paměť během načítání nebo ukládání dat.

Při načítání programů, kombinací, songů, Set Listů, bicích sad, Wave sekvencí nebo KARMA User GE, ověřte, že je vypnuté (neoznačené) nastavení Memory Protect na stránce Global Basic Setup. Je-li zapnuté, není možné data načíst.

## Načítání jednotlivých bank ze souboru PCG

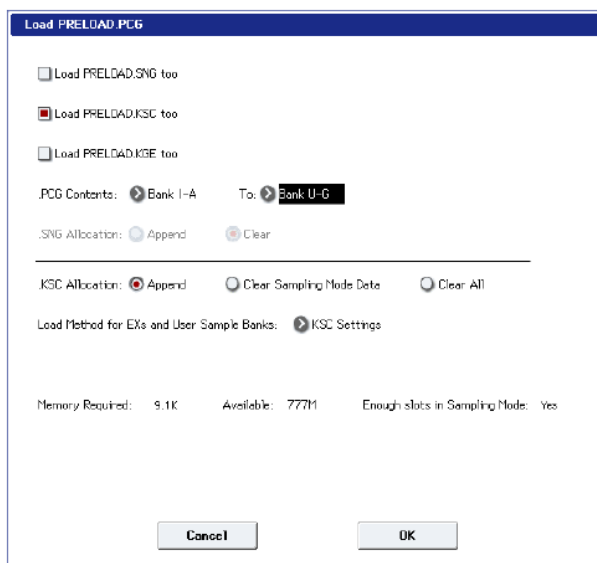
1. Přejděte na stránku Load.

2. Zvolte soubor .PCG s daty, která chcete načíst.

3. Stiskněte tlačítko Load.

4. Nastavte soubor .PCG, obsahující požadované banky.

5. Zvolte banku, do které chcete načítat, parametrem "To".



## Automatická oprava podle reference

Jestliže nastavíte .PCG Contents a To na různě banky, veškeré reference těchto dat budou provedena tak, aby odpovídaly nové bance. Když např. načítáte PCG z Banky I-A do Banky U-G. Pokud jsou kombinace, použité programy PCG z Banky I-A, budou opraveny pro použití v nové Bance U-G programu. Totéž platí pro libovolnou bicí sadu nebo Wave sekvenci, využívanou programy.

Jestliže načítáte data sekvenceru současně (s označením Load .SNG too), budou opraveny veškeré zprávy Program a Bank Change v songu.

## Načítání více souborů najednou

Můžete zvolit dva a více souborů najednou a načíst je jednou operací. Provedete to takto:

1. Zadejte značku do boxu Multiple Select dole na obrazovce, tím aktivujete tento režim.

To se může hodit při načítání více souborů samplů najednou, importování bank zvuků DX, apod. Multiple Select funguje i pro další diskové operace, včetně Delete (proto pozor!).

Všimněte si, že je-li aktivní Multiple Select, nelze změnit adresář. Jste-li hotoví, znovu ji vypněte. Můžete použít také "divoké karty" a zvolit tak více souborů. Více informací najdete v "Načítání více souborů najednou" pod příkazem menu "Load selected", v kapitole Disk v Parameter Guide.

## Zpráva Samples Not Loaded

Jestliže program, kombinace, nebo song potřebuje sampley, které nejsou aktuálně načteny, objeví se zpráva **Samples Not Loaded**, v horní části displeje. Příkazem **Load required samples** v menu to vyřešíte jediným krokem.

Chcete-li načíst data samplu:

1. Jděte na stránku **P0:Play**, aktuálního pracovního režimu
  2. Zvolte příkaz menu “**Load required samples**”.
- Objeví se dialogový box s výpisem všech nenačtených multisamplů, samplů a/nebo bicích samplů.

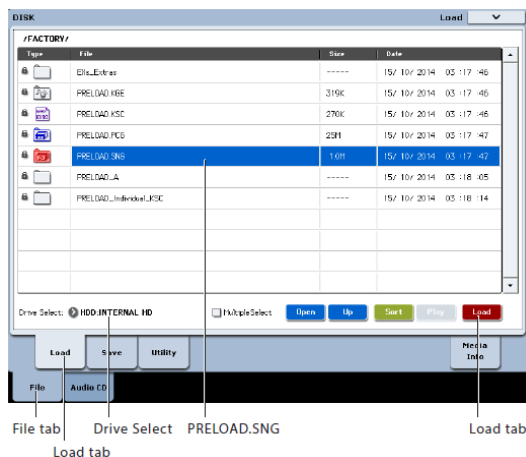
## Poslech Demo songů

### Načtení demo songů

1. Stiskem tlačítka **DISK** (LEDka svítí) vstoupíte do režimu **Disk**.
  2. Pokud jste editovali nebo tvořili nové zvuky či songy, uložte je dříve, než budete pokračovat!
- Načtením demo songů nahradíte obsah interní paměti, včetně programů, kombinací, songů, sample dat, apod. Pokud jste editovali, uložte změny na interní disk nebo na USB disk, než budete pokračovat.
3. Stiskněte záložku **File** a pak záložku **Load**, tím vstoupíte na stránku **Load**.
  4. Ověřte, že je “**Drive Select**” nastaven na **HDD:INTERNAL HD**.

Objeví se obsah harddisku.

5. Dotykiem adresáře **FACTORY** jej zvolíte.
  6. Stiskem tlačítka **Open** vstoupíte do adresáře.
  7. Dotykiem souboru **PRELOAD.SNG** jej zvolíte.
- Tento soubor obsahuje demo song, kromě zvuků, které potřebuje.



8. Stiskem tlačítka **Load** se otevře dialog.
  9. Zadejte značku u “**Load PRELOAD.KSC too**”.
- Je-li zde značka, odpovídající soubor **.PCG** bude načten se souborem **.SNG**.

3. Zvolte radio tlačítko “**Load only required samples**”, chcete-li načíst vypsaná data. **nebo:**  
Zvolte radio tlačítko **Load complete banks**, chcete-li načíst celou banku(y), obsahující vypsaná data.
  4. Stiskem **Load data** uložíte, nebo stiskem **Cancel** akci ukončíte bez ukládání.
- Při přepínání radio tlačítek, se **Memory Required** a (**Memory**) **Available** ihned zobrazí upravené. Není-li zde dostatek místa, tlačítko **Load** není aktivní.

10. Zadejte značku u “**Load PRELOAD.KSC too**”.
11. Nastavte **.SNG** Allocation na **Clear**.
12. Nastavte **.KSC** Allocation na **Clear All**.
13. Stiskem tlačítka **OK** načtete data.

### Přehrávání Demo Songů

1. Stiskem tlačítka **SEQ** (LEDka svítí) vstoupíte do režimu **Sequencer**.

Pokud jste ještě neskončili v režimu **Sequencer** před zapnutím, objeví se stránka **P0: Play/REC– MIDI Track Prog Select/Mixer**.



Pokud se nezobrazí tato stránka, stiskněte několikrát **EXIT**. Ačkoliv závisí přesný počet na stránce, ve které jste, tlačítko **EXIT** stačí stisknout max. 3x, abyste se dostali na tuto stránku.

Začneme poslechem songu **S000**.

2. Ověřte, že je song **S000** zvolený.
- Pokud jste zvolili jiný song, dotykiem jména songu jej zvýrazníte. Potom stiskněte numerické tlačítko **0** a **ENTER**.
3. Stiskněte přepínač **SEQUENCER START/STOP**. LEDka bliká a spustí se přehrávání songu.
  4. Pokud chcete zastavit přehrávání songu uprostřed, stiskněte přepínač **START/STOP** znovu.
- Poslechněte si další song.

5. Jméno songu zvolíte dotykem na displeji.

6. Stiskněte 1 a potom stiskněte klávesu Enter.

Tím zvolíte Song S001.

Popř. stiskem tlačítka Song Select (okrouhlé tlačítko vlevo od jména songu) vyjede výpis songů podle jmen. Zvolte song a stiskněte tlačítko OK.

7. Stiskem **SEQUENCER START/STOP** spustíte přehrávání. Chcete-li zastavit nahrávání, stiskněte tlačítko znovu.

## Specifikace (ve zkratce)

### Pracovní podmínky

+5–+40 °C (bez kondenzace)

### Klaviatura

61-klávesová klaviatura Natural Touch polovytvážená s aftertouch (KRONOS2-61), nebo

73 nebo 88-klávesová klaviatura RH3 Real Weighted Hammer Action s aftertouch (KRONOS2-73/88)

### Napájení

Konektor napěťové šňůry, vypínač POWER On/Off

### Rozměry (Š x H x V):

KRONOS2-61: 1040 × 364 × 134 (mm) / 40.94" × 14.33" × 5.28"

KRONOS2-73: 1221×371×148 (mm) / 48.07"×14.61" × 5.83"

KRONOS2-88: 1,433 x 371 x 148 (mm) / 56.42"× 14.61" × 5.83"

### Hmotnost

KRONOS2-61: 14,3 kg / 31,53 lbs

KRONOS2-73: 21,1 kg / 46,52 lbs

KRONOS2-88: 24,1 kg / 53,13 lbs

### Spotřeba

60W

### Obsah balení

Napájecí kabel

KRONOS Quick Start manuál

Accessory disk obsahuje PDF manuály (Operation Guide, Parameter Guide, Voice Name List)

Korg USB-MIDI ovladač a data pro obnovu systému

### Volitelné

XVP-10 Expression/Volume Pedál

EXP-2 nožní kontroler

DS-1H Damper Pedál

PS-1 nebo PS-3 pedálový spínač

EXs Rozšiřující řada samplů

KRS KRONOS Profesionální zvuková řada

Specifikace a vzhled produktu jsou předmětem změn bez předchozího upozornění.

Jelikož postranní panely nástroje jsou z přírodního dřeva, mohou být drobné rozdíly v kresbě dřeva.