

KORG

KRONOS
MUSIC WORKSTATION

Quick Start

Obsah

Tento manuál.....	4
Hlavní vlastnosti	5
Čelní panel.....	6
Zadní panel	11
Zapojení a napájení	12
Uživatelské rozhraní TouchView	13
Výběr režimu	14
Hraní zvuky	16
Hraní zvuky v Set Listu	16
Hraní programem a kombinací	17
Použití kontrolerů k úpravě zvuku	18
Použití KARMA	20
Použití bicí stopy.....	21
Použití sekvenceru	22
Nahrávání MIDI a audio	22
Editace MIDI	23
Šablony songů	23
Uložení a načtení dat	24
Uložení editace	24
Ukládání a načítání z disku	24
Poslech Demo songů.....	27
Specifikace (ve zkratce).....	28



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 s tekutinou, jako jsou vázy, neumísťujte na zařízení.
- Čistěte jej pouze suchým hadříkem.
- Ponechtejte volné chladicí otvory. Instalujte přístroj přesně podle instrukcí výrobce.
- Nestavějte jej poblíž zdrojů tepla jako topení, teploměrů, kamen a podobných objektů (včetně zesilovačů), jež produkují teplo.
- Upozornění - Zapojte hlavní přívod přístroje do zásuvky s uzemňovacím kolíkem.
- 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 poškozen libovolným způsobem, včetně napájecí šňůry či zástrčky, když pronikne dovnitř kapalina nebo zapadnou objekty, přístroj byl vystaven dešti nebo silné vlhkosti, když nefunguje normálně nebo když upadne.
- Neinstalujte zařízení v malém prostoru, jako jsou knihovny, a podobně.
- Příliš silný zvuk ve sluchátkách může způsobit ztrátu sluchu.
- Nepoužívejte vozík, podstavec, nebo stolec, kromě těch, které doporučuje výrobce, nebo jsou dodány s produktem. Pokud použijete vozík, dbejte na to, aby nedošlo k převrnutí.



Symbol blesku v trojúhelníku značí upozornění uživatele na nechráněné vedení „vysokého napětí“, které může způsobit úraz a elektrický šok osoby.



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

Poznámka o odpadech (pro EU)



Pokud je tento symbol 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 zobrazen také chemický symbol pod "zkříženým" symbolem pro baterie či jejich balení.



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.

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 ponechejte 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 (nesvítlí) 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, uznáni 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 © 1994-2010 by KORG Inc. and Stephen Kay. Veškerá práva jsou vyhrazena.
- * Sejmuté obrazovky KARMA software, které jsou uvedeny v manuále jsou chráněny © 1994-2010 by Stephen Kay, Karma Lab LLC. Lze použít jen se svolením. Veškerá práva jsou vyhrazena.
- * KARMA Technologie je popsána na internetu: www.karma-lab.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 čtyři manuály: Quick Start, Uživatelský manuál, Parameter Guide a Voice Name List.

Všechny tyto manuály jsou v PDF formě na Accessory disku 2 a najdete je také v Helpu. Tištěná verze Quick Startu je přibalena.

Quick Start

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

Ovládání tlačítky

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 bici stopy.

V závěru najdete kapitolu Problémy a potíže a doplňkové informace, jako Specifikace.

Parameter Guide

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.

Voice Name List (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 bicích stop, šablon songů a efektových presetů.

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 šipek vpřed a vzad fungují jako u běžného prohlížeče. Když procházíte stránky, těmito šipkami se můžete na prošlé stránky vracet.

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.

Dohodnutá symbolika v tomto manuálu

Odkazy na KRONOS

KRONOS je dostupný v modelech 88, 73 a 61 kláves. Manuály však všechny modely nerozlišují a označují je jako "KRONOS". Obrázky čelního a zadního panelu v manuálu udávají 61-klávesovou verzi, ale popisovaná funkce je identická pro všechny modely.

Zkratky v manuálech: OG, PG, VNL

V dokumentaci jsou odkazy na manuály uváděny zkratkou takto.

OG: Uživatelský manuál

PG: Parameter Guide

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-1 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 rezonančních 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 185 různých typů efektů, od chorus a delay po modely zesilovačů, vokodér a řadu dalších. Nejde však jen o pouhé efekty, každý z nich má 72 dalších parametrů a spoustu 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 sběrníci). 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 samplovat 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 nejkvalitnějších bicích zvuků KRONOS.

Počítačové rozhraní a USB paměť

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>.

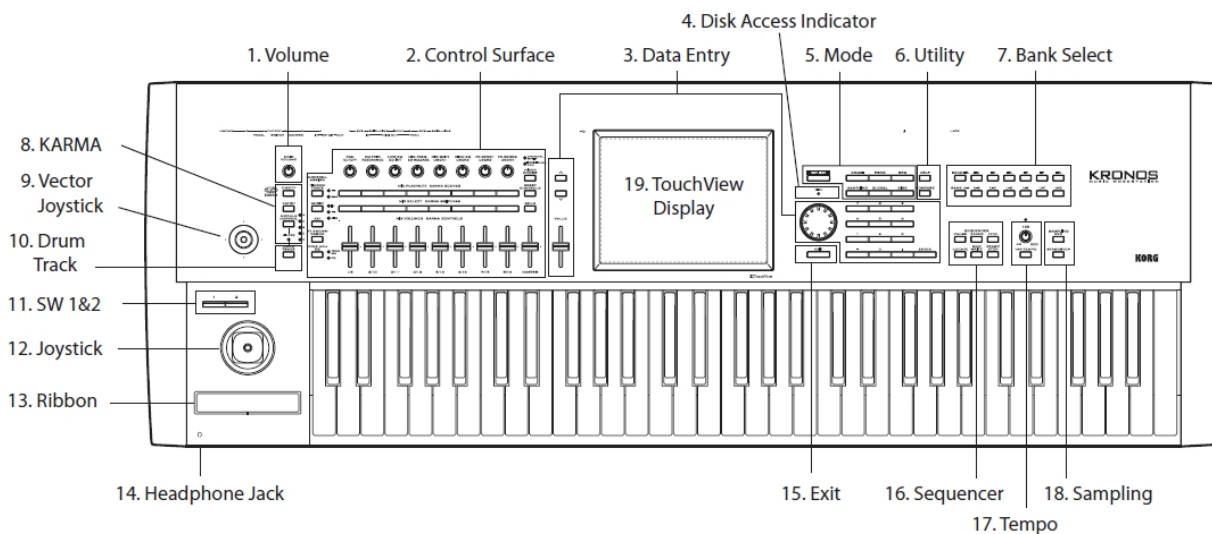
Připraveny jsou dva konektory USB 2.0 typu A, takže snadno rozšíříte paměť externím harddiskem, přenosným diskem, flash diskem, apod.

Vynikající uživatelské rozhraní

Kromě rozměrného, barevného TouchView LCD displeje, je KRONOS vybaven množstvím programovatelných fyzických kontrolerů – sliderů, knobů, joysticků, ribbonu a přepínačů – 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. VOLUME knob (MAIN/HEADPHONE)

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 EX1 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

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

RT KNOBS/KARMA

RT KNOBS/KARMA umožňuje modulovat zvuky a efekty knobů pomocí a ovládat KARMA slidy a spínači.

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 tlačítko, popř. pohněte vektorovým joystickem.

Chcete-li resetovat všechny slidy, knoby a spínače v aktuálním režimu **CONTROL ASSIGN** najednou, podržte **RESET CONTROLS** a stiskněte znovu aktuálně svítící tlačítko **CONTROL ASSIGN**.

Můžete také resetovat všechny slidery a spínače modulu KARMA, když podržíte RESET CONTROLS a stisknete tlačítko KARMA MODULE CONTROL. Podobně lze resetovat jednu scénu KARMA, když podržíte RESET CONTROLS a stisknete některé z tlačítek SCENE.

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

SOLO tlačítko

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

3. Zadávání 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 dvou speciálních případech, slider vyše hodnotu MIDI CC #18 a lze jej využít jako modulační zdroj, neslouží tedy pro vstup dat:

- V režimu Program, na hlavní stránce P0, když zadáte dlouhé jméno Programu, nebo
- V režimu Combination, na stránce P0– Prog Select/Mixer, když zadáte dlouhé jméno Combination.



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 tlačítko

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

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

ENTER dále využijete pro celou řadu příkazů, popsanych 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.

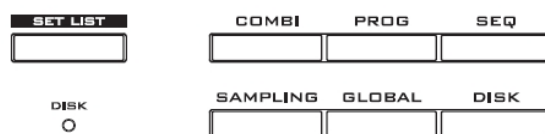
4. DISK Indikátor přístupu

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

- ⚠ Dokud LEDka svítí, nikdy nevyplňte 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 tlačítko na čelním panelu, s LEDkou, která informuje o aktivaci. Více informací viz “Výběr režimů” na str. 14.



6. UTILITY tlačítka

HELP tlačítko

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

COMPARE tlačítko

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.

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.

LATCH tlačítko

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

To se hodí, když např. chcete, aby groove, generovaný KARMA zněl dále.

MODULE CONTROL tlačítko

V režimech Combi a Sequencer má KARMA čtyři nezávislé moduly, každý z nich generuje jiný hudební efekt. Při ovládání 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 ovládány jedním nezávislým modulem, nebo vrstvou Master.

Moduly A-D lze zvolit pouze pro kombinace a songy. Programy využívají jen jeden modul, ovládaný 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 nabízí připravený rytmus, s využitím nejkvalitnějších bicích zvuků 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 "Napojení 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 ovládání 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...	Kontroler jméno	Normálně ovládá...
Doleva	JS-X	Pitch Bend dolů
Doprava	JS+X	Pitch Bend nahoru
Nahoru (od sebe)	JS+Y	Vibráto
Dolů (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.

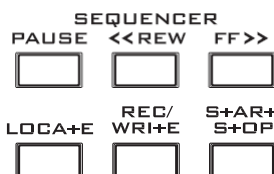
Pokud jste v režimu Program, Combination nebo Sequencer, stiskem EXIT 3x (a více) se dostanete zpět na program /kombinaci/ výběr songu, kde můžete rovnou využít numerické klávesy nebo tlačítka k volbě programu, kombinace či songu.

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 EXi Step sekvencery. LEDka bliká ve čtvrtových intervalech aktuálního tempa.

Pozn.: MIDI CLOCK parametr na stránce GLOBAL MIDI je nastavený na External MIDI či USB, nebo na Auto a hodinový signál přichází přes MIDI, pak nemá vliv ani knob TEMPO, ani přepínač TAP TEMPO.

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. LEDka tlačítka 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.

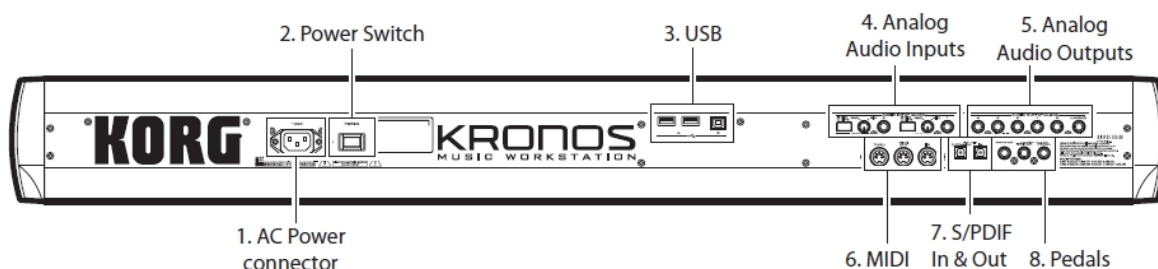
Dále, po zobrazení výpisu souborů na disku, stiskem tlačítka přehrajete 44.1kHz nebo 48kHz WAVE soubory přímo z disku.

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 příložený 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.

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.

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

4. Analogové audio vstupy

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

Mic/Line vstupy 1 a 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 přepínače

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 (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 úrovní 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 přidavné 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 pianu. 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. Zapojte napájecí šňůru.

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.

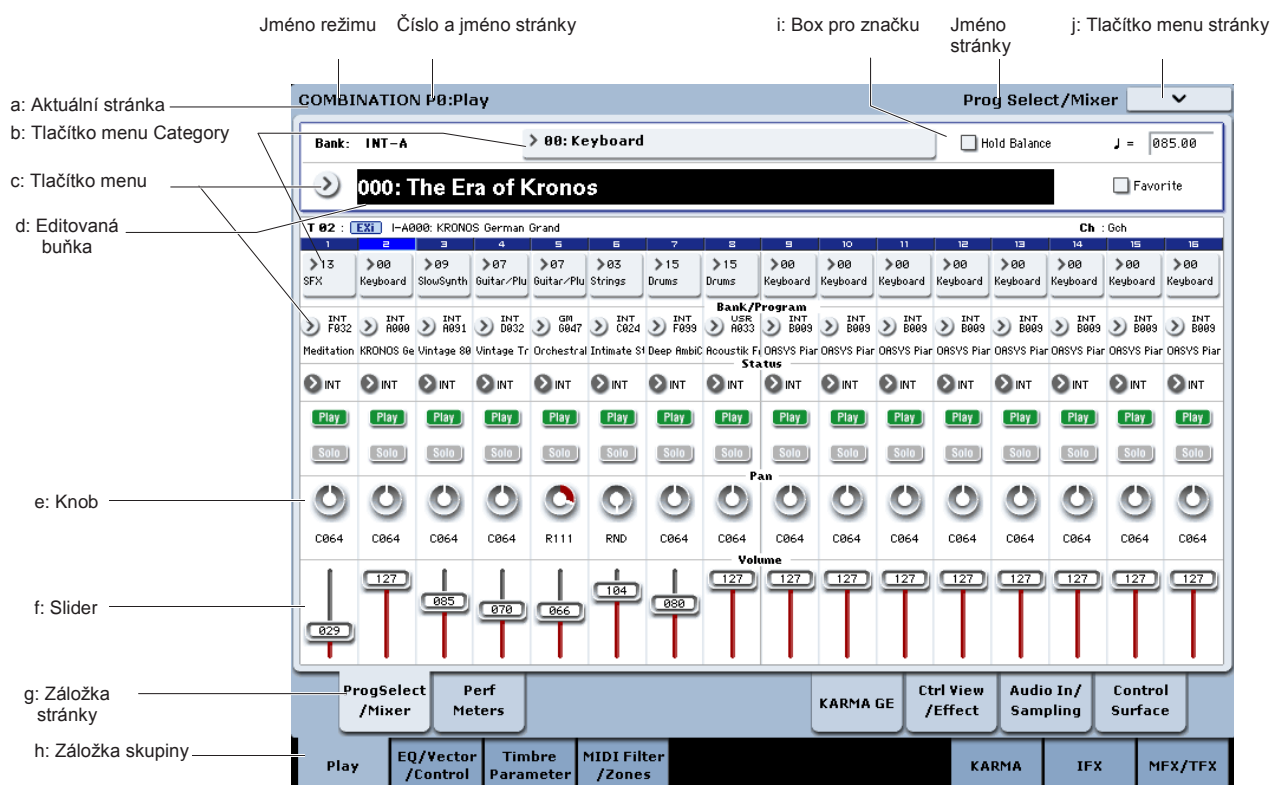
- Stává se, že se KRONOS nespustí správně, pokud jsou zapojena některá USB zařízení. V tom případě odpojte USB zařízení, vyčkejte 10s a pak jej znovu zapněte. Zformátování paměti KRONOS může vyřešit případné problémy (viz "Formátování médií" na str. 182 Uživatelského manuálu).

Vypnutí KRONOS

Pokud jste dokončili práci s KRONOS, stiskem POWER na zadním panelu nástroj vypnete.

- 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 RAM a EXs sample dat" pod "Globální nastavení, Wave sekvencer, bicí sady" 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 stránky, nastavíte hodnoty parametrů, zadáváte text, propojíte virtuální kabely 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.

Nejllepší je kalibrovat pomocí stylusu nebo nehtem a stisknout přesně střed kalibračního boxu.

a: Aktuální stránka

Zleva nahoře je na displeji aktuální režim, číslo a jméno stránky skupiny a jméno aktuální stránky.

b: Tlačítko menu Category

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

c: Tlačítko Pop-up 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.

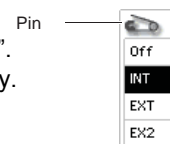
Je-li odemčená (otevřená), menu se zavře hned po zadání hodnoty parametru, nebo po dotyku obrazovky kdekoliv mimo menu.

d: Editovaná buňka

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. Hodnota parametru editované buňky můžete upravit pomocí kontrolerů VALUE.

e & f: Slidery a knoby na obrazovce

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



g & h: Záložky skupiny 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 vyjde 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 kterékoliv z prvních desíti položek menu:

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

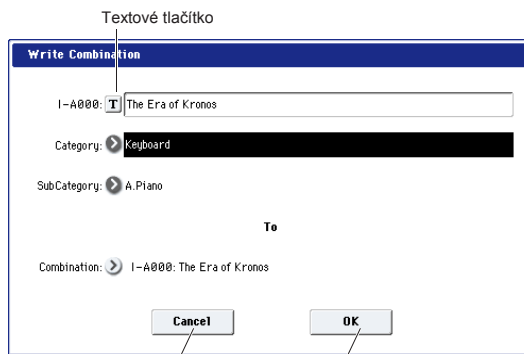
Např. stiskem 0 zvolíte první příkaz v menu, stiskem 1 druhý, atd.

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.



Tlačítko Cancel Tlačítko OK

Textové tlačítko

Stiskem tlačítka se objeví klávesnice, na které můžete změnit jméno programu, kombinace, songu, Wave sekvence, bicí sady, apod. Více informací, viz "Pojmenování" 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 ze dvou jacků (vstupu či výstupu).

Zvolený jack se zvýrazní žlutým rámečkem.

2. Dotkněte se jacku znovu.

Žlutý rámeček bliká, takže můžete provést spojení.

Chcete-li operaci zrušit a vrátit se do normálního zvoleného stavu, dotkněte se téhož jacku potřetí.

3. Dotkněte se jiného jacku.

Oba jacky jsou nyní spojeny patch kabelem. Chcete-li propojení patch kabely zrušit:

1. Dotkněte se vstupního jacku.

Můžete také zvolit výstupní jack. Pokud je však výstup zapojen do více než jednoho vstupu, ovlivní to všechny.

2. Stiskněte tlačítko Disconnect.

Vybrané spojení bude zrušeno.

Stránka Program Play Overview/Jump

Hlavní stránka Program P0:Play (viz "Výběr programu podle banky a čísla" na str. 17) 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:

- Volit a hrát 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:

- Volit a hrát kombinacemi
- KRONOS můžete využít i jako 16-stopý multitimbrální zvukový generátor
- Editovat kombinace

Přiřadte 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 samplý a multisamplý. Například můžete:

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

Režim Global

Režim Global umožňuje provést celkové nastavení celého KRONOSu a editovat Wave sekvence a bicí sady. Například můžete:

- Provést nastavení, které ovlivní celý KRONOS, jako jsou hlavní ladění a globální MIDI kanál
- Nastavit sample (.KSC), aby se automaticky načítal při spuštění a spravovat data samplu v paměti
- 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, patterny bicí stopy, KARMA User GE, samplý a data globálního nastavení
- Formátovat disky a media, kopírovat a přejmenovat soubory, atd.
- Načítat samplý ve formátu AKAI, SoundFont 2.0, AIFF a WAVE, a exportovat RAM samplý 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 Set Listu

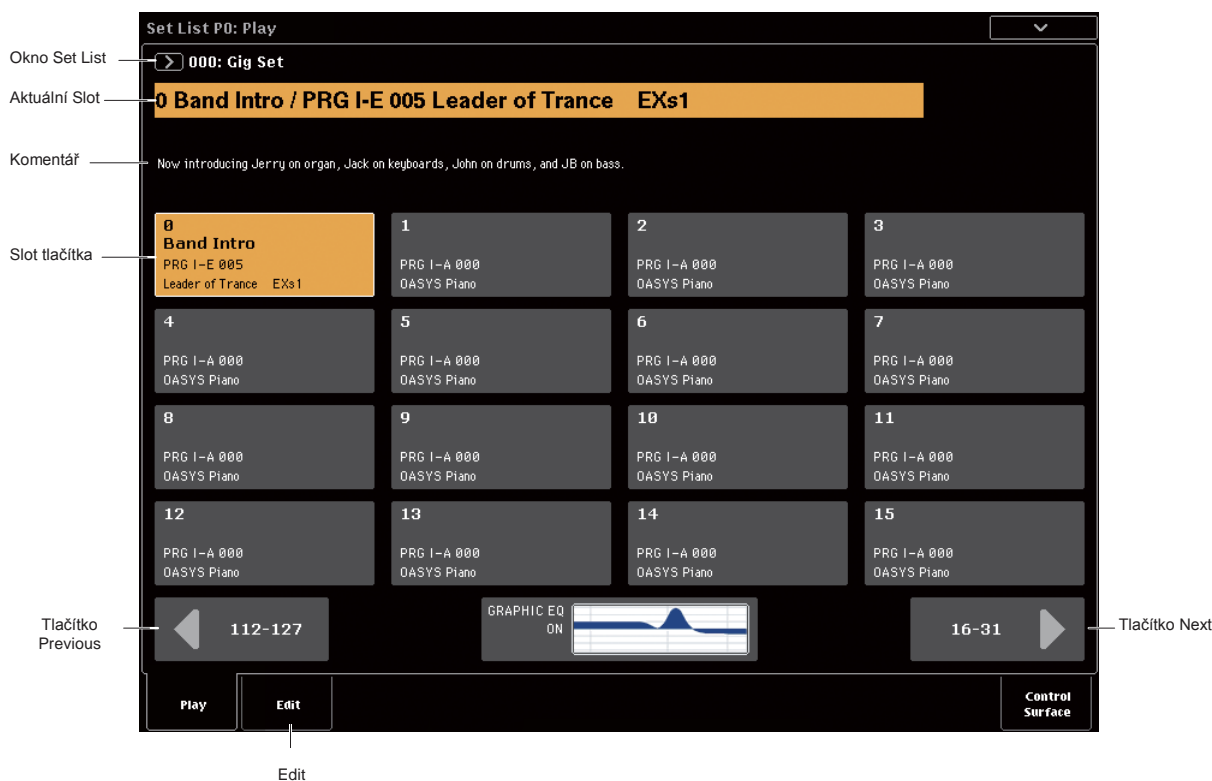
Přehled

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. Stiskem tlačítka Set List (nalevo od jména Set Listu).
3. Stiskem jednoho ze jmen v seznamu 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 Programem spokojeni, stiskem tlačítka OK zavřete nabídku.

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

Výběr slotu

Výběr v aktuální skupině 16

16 slotů vidíte na obrazovce najednou, každý z nich reprezentuje jedno tlačítko. Chcete-li zvolit jeden ze 16 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 tlačítka slotů mění, jelikož udává obsah zvoleného slotu.

Výběr v aktuální skupině 16

Chcete-li zvolit nový slot mimo aktuální skupinu 16:

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

Štítky next/previous se mění podle aktuální skupiny 16; např. když je aktuální skupina 0-15, tlačítka jsou 112-127 a 16-31.

Při procházení se aktuální volba nemění, dokud nestisknete jedno ze 16 tlačítek.

POZN.: Pokud budete prohlížet jiný než aktuální Set List, některé úpravy Set Listu budou ztraceny. Proto si nejprve své úpravy uložte.

2. Když vidíte požadovaný slot, stisknete tlačítko 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. Vyberte slot, který chcete editovat.

Všimněte si parametrů, které se objeví nad 16 tlačítka slotů. Umožňují nastavit aktuální slot.

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

Hraní programem a kombinací

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: Hrajte. Vhodný základ pro hraní programy.

Velké, zvýrazněné znaky v horní části LCD displeje udávají jméno a číslo aktuálního programu. Pokud jsou zvýrazněny, můžete stiskem tlačítek Δ/∇ zvolit další nebo předchozí program.

Knobem VALUE se můžete posunout mezi programy ve větších krocích, nebo zadat číslo programu přímo numericky.

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 "T", textového tlačítka

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.

Více informací o příkazu Write, najdete v "Ukládání editace" 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 u aktuálního Set Listu, podobně jako na stránce Set List Edit funguje příkaz Insert.

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

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, tlačítka Δ/∇ 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. 18.

Programy v bankách

KRONOS má z výroby přes 1800 programů, připravených v paměti. Dalších 128 Programových slotů je připravených ("inicializovaných") pro vaše programování, nebo pro další zvukové knihovny. Veškeré programy z výroby je možné přepsat vlastními, je-li potřeba – s výjimkou GM bank.

Programy v bankách

Banka	Obsah	Typ banky
I-A	SGX-1, EP-1, "best of" all EXi	EXi
I-B...F	HD-1 Programy	HD-1
GM (I-G)	GM2 hlavní programy	GM
g(1)...g(9)	GM2 variace programů	
(g(d))	GM2 bicí programy *1	
U-A	HD-1, včetně ambient bicích	Typ banky lze nastavit na HD-1 nebo EXi. Nastavení z výroby: U-A, G: HD-1 UB...F: EXi
U-B	AL-1	
U-C	AL-1 a CX-3	
U-D	STR-1	
U-E	MS-20EX & PolysixEX	
U-F	MOD-7	
U-G	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 je pevné pro interní banky, ale dá se nastavit nezávisle pro každou User banku v menu **Set Program User-Bank Type**, příkazem 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.

Použití kontrolerů k úpravě 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 nejrozumnějším 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 knobu pro úpravu zvuků a efektů, a slidy 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, knoby 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.

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

Knoby 5-8 jsou přiřazeny různým funkcím. Často (ačkoliv ne vždy), knoby 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 knoby v reálném čase", v Uživatelském manuálu, v kapitole "Rychlá editace pomocí knobů, sliderů a spínačů".

Použití Tone Adjust

Sekce Tone Adjust umožňuje použít veškeré slidery, knoby a spínače Control Surface k editaci parametrů programu, např. knoby a slidery pro analogový syntezátor. Každý fyzický kontroler můžete přiřadit kterémukoliv z četných parametrů programu.

Specifické parametry, dostupné v sekci Tone Adjust se mění, pole typu programu. HD-1 Programy podporují určitou sadu parametrů; každý EXi má svou vlastní sadu parametrů. PolysixEX funguje s Tone Adjust velmi dobře, takže se na něj teď podíváme.

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

2. Zvolte Program I-A074 Phunky Power Bass.

Ten využívá PolysixEX.

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

4. Hrajte na klávesy a pohněte slidery 1-4 a knoby 1-2.

Všimněte si, jak se křivka knobu na displeji mění. Slidery 1-4 ovládají tvar obálky; knoby 1-2 ovládají cutoff a rezonanci filtru.

5. Na displeji stiskněte záložku Control Surface.

Tato stránka udává přiřazení a hodnoty všech sliderů, knobů a spínačů.

6. Stiskem tlačítka Main se vrátíte na stránku Play.

7. Dotkněte se křivky PolysixEX kolem knobů Cutoff a Resonance.

Zobrazení na displeji přejde na stránku PolysixEX.

8. Zkuste hrát a při tom pohněte slidery, knoby a spínači Control Surface.

Všimněte si, jak křivky reagují. Můžete také zvolit grafické ovládání na obrazovce a upravit hodnotu některým z kontrolerů při zadávání dat.

Obnovení původního stavu zvuku

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

Za/vypnutí 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 stopy

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 "Nápojení 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 používá pro generování frází nebo patternů "moduly". 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 směřovány 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.

Pady na obrazovce

Chcete-li hrát na KARMA akordy, můžete použít pady na obrazovce.

- 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.

Použití bicí 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.

Výběr patternu a zvuku bicí stopy

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 režimu Combinations (a Songs), bicí stopa vysílá MIDI příkazy, takže zní až 16 timbrů/ stop.

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

Spolupráce KARMA a rytmické 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: 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.

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 stisknete klávesu SEQUENCER REC/WRITE.

Otevře se dialog Setup to Record s dotazem "Are you sure?"

2. Stiskněte OK.

Systém se přepne do režimu Sequencer, s připraveným nahráváním.

3. Stiskem START/STOP spustíte sekvencer a začne se nahrávat.

Se standardním nastavením 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.

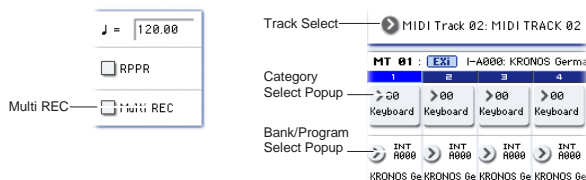
Jelikož jste nahrávali v režimu Program, vaše hra bude nahrána na stopu 1. Pokud použijete bicí stopu, nahraje se na stopu 10. U kombinací bude použito tolik stop, kolik je potřeba.

Přidání další MIDI stopy

1. Je-li KARMA aktivní, stiskem tlačítka na čelním panelu ji vypněte.

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, otevřete okno Track Select a zvolte MIDI stopu 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 aktivujete 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 mikrofón, kytaru, basu, další syntezátor, apod. do AUDIO INPUT 1.

Podrobněji o zapojení různých typů mikrofónů a kytar, viz "Přepínače MIC/LINE" na str. 11.

2. Jestliže použijete mikrofón, 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 aktivujete 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:

Jsou zde neuložené audio soubory z předchozího nahrávání.

Chcete je obnovit, nebo vymazat z disku?

[Restore] [Delete]

Jelikož song nebyl uložen, veškerá data audio událostí a oblasti 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:

Editace MIDI

Nahráný 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 přenesse 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 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.

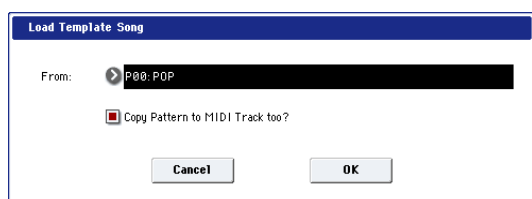
Presety Template Songs z výroby umožňují rychlou volbu a nastavení sady zvuků a efektů podle hudebního stylu. Můžete také tvořit vlastní šablony songů s oblíbenými zvuky a setupy.

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: Play/REC stiskněte tlačítko menu stránky a zvolte příkaz Load Template Song.

Objeví se dialog.



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 patternu.

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 každém z 18 presetů šablon, je stopa 1 vždy přiřazena bicímu programu. (V určitých případech mohou mít také jiné stopy vlastní bicí programy).

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

Zobrazí se následující jména 697 presetových patternů, hudební styl a jméno nevhodnějších bicích programů.

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

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

Po načtení patternu, 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 patternů, jste stiskem tlačítka **Exit** hotovi!

Uložení a načtení dat

Uložení editace

Rozdíl mezi Write a Save

Jsou dva způsoby, jak uložit svou práci do KRONOS: 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. **Vyberte příkaz Write Program z nabídky vpravo nahoře na displeji.**

Můžete také vyvolat tento příkaz nabídky podržením **ENTER** a stiskem 0 na numerické klávesnici.

Tím vyvoláte dialog, který umožňuje uložit Program. Nebo si můžete také vybrat nové místo, změnit jméno programu a přiřadit jej zvukové kategorii (jako jsou keyboard, guitar, atd.).

2. **Stiskem symbolu 'T' otevřete dialog Text Edit.**

Tím pojmenujete program popisným jménem, s využitím klávesnice na obrazovce.


3. **Po zadání jména stiskněte OK.**

Editovaný text v okně zmizí a vrátíte se na hlavní dialog Write.

4. **Pod "To" v dolní části dialogu stiskněte tlačítko vedle Programu a zadejte umístění v dialogu.**

5. **Vyberte místo pro uložení editovaného Programu.**

Z výroby je banka U-G ponechána prázdná, pro vaše vlastní zvuky HD-1. Můžete také přepsat některé firemní zvuky, pokud chcete a načíst je pak zpět z disku kdykoliv později.

 **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. **Po výběru místa stiskněte OK.**

7. **Stiskněte znovu OK a spustíte proces zápisu.**

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

A jste hotovi!

Uložení editace do GM Programů

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

Zkratka: Update pomocí SEQUENCER REC/ WRITE

Tlačítkem SEQUENCER REC/WRITE provedete rychlý update aktuálního programu, pod stávajícím jménem, bankou, číslem i kategorií. Provedete to takto:

1. **Stiskněte přepínač SEQUENCER REC/WRITE.**

Objeví se obrazovka "Update Program".

2. **Stiskem OK zapíšete program.**

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 soubory.

PCG je zkratkou pro "Program, Combination, and Global". Tyto soubory rovněž zahrnují Set Listy, Wave sekvence, bicí sady, user patterns bicí stopy a user KARMA GE. PCG mají proměnnou velikost; mohou zahrnovat např. jen jednu banku programů, nebo všech 13 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". To je výpis všech RAM multisamplů a samplů v interní paměti, spolu se všemi načtenými EX.

Multisamplů a bicí samplů. 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.

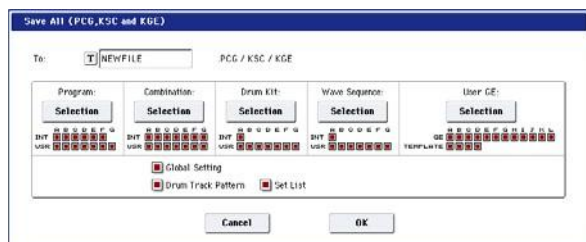
Podle aktuální práce budete vytvoříte adresáře pro různé projekty.

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 a .KSC najednou.

Objeví se dialog.

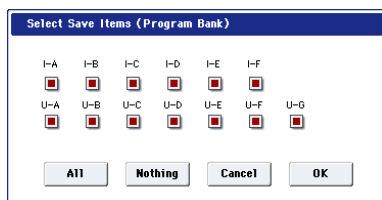


6. Stiskněte textové tlačítko (“T”) a zadejte jméno pro soubory.

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

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 označte každou ukládané položky, což jsou jednotlivé banky programů a kombinací.



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 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 RAM paměti User Multisample a Sample, 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 multisample/sample.

Načítání dat

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

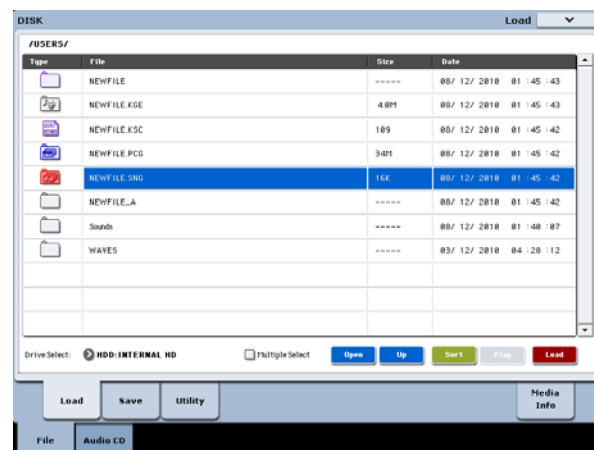
1. Stiskněte tlačítko **DISK** a vstoupíte do režimu **Disk**.
2. Stiskněte záložku **File** a pak záložku **Load**, tím vstoupíte na stránku **Disk–Load**.
3. Volitelně stiskem **Drive Select** zvolte disk, ze kterého chcete načítat.

Standardně je zvolen interní disk.

4. Najedte na adresář, který obsahuje 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 se načte.



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 “Select .SNG Allocation” zadejte, jak budou songy načteny a zda budou stávající vymazány nebo ne.

Append načte songy do prvních tří volných pamětí za tím, který je již uložen.

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

9. Pomocí "Select .KSC Allocation" zadejte, jak budou načteny samlpy a zda budou stávající vymazány nebo ne.

Append ponechá všechny aktuálně načtené v RAM paměti a/nebo EX data nedotčená. RAM Multisamlpy a Samlpy budou načteny do další volné paměti za stávajícími.

Clear RAM vymaže všechny Multisamlpy a Samlpy již ze samlpy paměti RAM a pak načte data ve stejné konfiguraci, jako při uložení. Stávající EX data zůstanou nedotčená.



Clear RAM & EXs je podobný **Clear RAM** výše, jen zruší stávající EX data, než načte nový soubor .KSC. Tím uvolní většinu paměti po nový soubor .KSC.

Můžete využít informace v dolní části dialogu, a to **Memory Required**, (Memory) **Available** a **Enough slots for Samples & MS**, k rozhodnutí, zda potřebujete uvolnit více místa pro nový soubor .KSC nebo ne.

10. Nastavte metodu načtení, je-li potřeba.

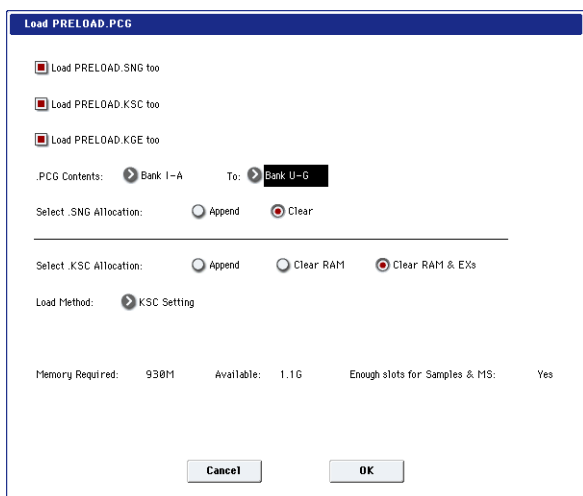
Tím určíte preferovaný způsob načtení EX samlpů v souboru KSC: načíst je do RAM, použít virtuální paměť nebo použít nastavení, uložené v KSC. Jestliže nemá KSC žádné EX samlpy, je tato volba šedivá.

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 z 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, volbou "To".



Automatická oprava podle reference

Jestliže nastavíte **.PCG Contents** a **To** na různé banky, veškeré reference těchto dat budou provedena tak, aby odpovídaly aktuální bance. Když např. načítáte PCG z Banky I-A do Banky U-G. Pokud jsou kombinace, použité programy PCG z Banky I-A, budou upraveny 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 samlpů 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 hotovi, 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.

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!
3. Stisknutím 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.
4. 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.
5. Stiskněte záložku File a pak záložku Load, tím vstoupíte na stránku Load.
6. Ověřte, že je "Drive Select" nastaven na HDD:INTERNAL HD.
7. Dotykem adresáře FACTORY jej zvolíte.

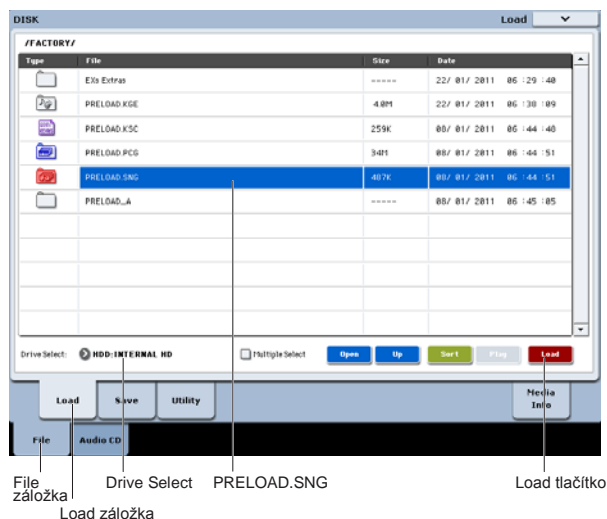
Objeví se obsah harddisku.

5. Dotykem adresáře FACTORY jej zvolíte.

6. Stiskem tlačítka Open vstoupíte do adresáře.

7. Dotykem 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.

10. Zadejte značku u "Load PRELOAD.KSC too".

Díky značce se načte také soubor .KSC.

11. Nastavte Select .SNG Allocation na Clear.

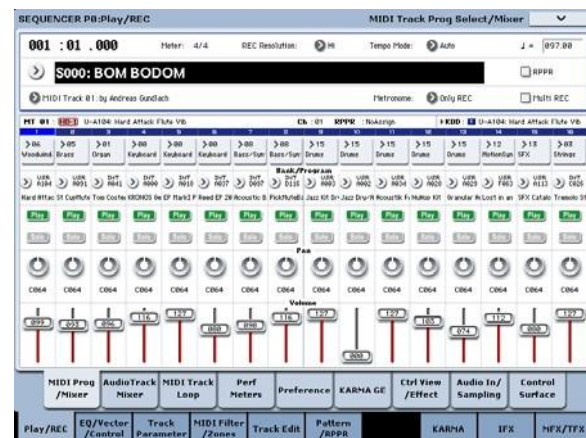
12. Nastavte .KSC Allocation na Clear RAM & EXs.

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, dotykem jména songu jej zvýrazníte. Potom stiskněte numerické tlačítko 0 a ENTER.

3. Stiskněte tlačítko 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→+35 °C (bez kondenzace)

Klaviatura

61-klávesová, Natural Touch polovytvážená s aftertouch, nebo 73 či 88-klávesová RH3 Real Weighted kladívková s aftertouch

Napájení

Konektor napěťové šňůry, vypínač POWER On/Off

Rozměry (Š x H x V)

61 kláves: 1052 x 362 x 134 (mm) / 41,42 x 14,25 x 5,28“

73 kláves: 1243 x 411 x 145 (mm) / 48,94 x 16,18 x 5,71“

88 kláves: 1455 x 411 x 145 (mm) / 57,28 x 16,18 x 5,71“

Hmotnost

61 kláves: 12,5 kg/27,56 lbs.

73 kláves: 20,3 kg/44,75 lbs.

88 kláves: 23,0 kg/50,71 lbs.

Spotřeba

60W

Obsah balení

Napájecí šňůra

KRONOS Quick Start manuál

Accessory disky s PDF manuály (Operation Guide, Parameter Guide, Voice Name List), Korg USB-MIDI ovladačem a daty pro obnovení systému

Volitelné

XVP-10 Expression/Volume Pedál

EXP-2 Nožní kontroler

DS-1H Damper Pedál

PS-1 nebo PS-3 pedálový spínač