

FANTOM 6 EX

FANTOM 7 EX

FANTOM 8 EX

Kullanıcı Kılavuzu FANTOM EX Sürüm 1.0



English

日本語

Deutsch

Français

Italiano

Español

Português

Nederlands

İçindekiler

CİHAZI GÜVENLİ KULLANMA	2
ÖNEMLİ NOTLAR	4
Panel açıklamaları	5
Üst panel	5
Arka panel (harici ekipmanı bağlamak için)	7
Giriş	8
Cihazı açma gücü	8
Cihazı kapatma gücü	8
Gücün belirli bir süre sonra otomatik olarak kapanmasını sağlama	
(Otomatik Kapanma)	8
Temel işlem	9
Bu birimin genel bakışı	11
Ses birimleri	11
Çalma	12
Bir ses seçme (SAHNE/TON)	12
Bölgeleri katmanlamak (katman)	12
Klavye iki bölgeye ayırma (böl)	12
Tuş aralığını yarım ton artırma/azaltma (transpoze)	12
Tuş aralığını oktav olarak artırma/azaltma (oktav)	12
Arpejleri çalmak	12
Akorları çalmak (akor hafızası)	13
Ritim kalıplarını seçmek/çalmak	13
Tempoyu değiştirmek	13
Sürgüleri ve kontrol düğmelerini kullanmak (düğmeler)	13
Analog filtreyi kullanmak	13
Birden fazla bölgenin ses seviyesini aynı anda değiştirmek (motional pad)	13

Düzenleme	14
Bir bölgeyi düzenleme	14
Bir tonu düzenleme	14
Effektleri düzenleme	14
Bir sahne veya tonu kaydetme	15
Sahneleri şarkı sırasına göre çağırma (sahne zinciri)	15
Sampler	16
Bir pedi basarak örnek çalma	16
Bir örneği sürekli çalma (tut)	16
Bankaları değiştirme	16
Örnekleri taşıma/kopyalama	16
Örnekleme	17
Sekanslayıcı	18
Sekanslayıcının yapısı	18
Sekanslayıcıyı çalma	18
Bir desen kaydetme	19
Grup oluşturma	21
Bir şarkı oluşturma	21
Kontrol	22
Bir eklenti synthesizer ile canlı performans	22
Bilgisayarınıza bağlanma	22
USB sürücü ayarları	22
Harici bir MIDI cihazını kontrol etmek (EXT MIDI OUT)	22
USB sesini kullanmak	22
ZONE INT/EXT düğmesini ayarlamak (zone int/ext kontrolü)	23
Analog bir synthesizer'ı kontrol etmek (CV/GATE OUT)	23
Ayarlar	24
Ayrıntılı fonksiyon ayarları (menü)	24
Kullanıcı verilerini yedekleme (yedekleme/geri yükleme)	24
Fabrika ayarlarına dönmek (fabrika sıfırlama)	24
Ana teknik özellikler	24



Kullanıcı Kılavuzu (bu belge)

Önce bunu okuyun. FANTOM'u kullanmak için bilmeniz gereken temel şeyleri açıklar.



PDF Kılavuzu (Web'den indir)

- Referans Kılavuzu (İngilizce)**
Bu, FANTOM'un tüm işlevlerini açıklar.
- Parametre Kılavuzu (İngilizce)**
Bu, FANTOM'un tüm parametrelerini açıklar.
- MIDI Uygulaması (İngilizce)**
Bu, MIDI iletileri hakkında ayrıntılı bilgidir.



PDF kılavuzunu edinmek için

1. Bilgisayarınıza aşağıdaki URL'yi girin.

<http://www.roland.com/manuals/>

á

2. "FANTOM-6EX", "FANTOM-7EX"i veya "FANTOM-8EX"



YANGIN, ELEKTRİK ÇARPMASI VEYA KİŞİSEL YARALANMALARI ÖNLEME TALİMATLARI

UYARI ve DİKKAT Bildirimleri Hakkında

 UYARI	Ünitenin yanlış kullanılması durumunda ölüm veya ciddi yaralanma riski konusunda kullanıcıyı uyarmak için kullanılır.
 DİKKAT	Ünitenin yanlış kullanılması durumunda yaralanma veya maddi hasar riski konusunda kullanıcıyı uyarmak için kullanılır. * Maddi hasar, ev ve tüm eşyalarına, ayrıca evcil hayvanlara veya evcil hayvanlara verilen zarar veya diğer olumsuz etkileri ifade eder.

Semboller Hakkında

	 Sembolü, kullanıcıyı önemli talimatlara veya Uyarılar. Sembolün özel anlamı, üçgen içindeki tasarımla belirlenir. Soldaki sembol genel uyarılar, ikazlar veya tehlike bildirimleri için kullanılır.
	 Sembolü, kullanıcıyı asla yapılmaması gereken konulara karşı uyarır. Yapılması yasaktır. Yapılmaması gereken özel şey, daire içindeki tasarımla belirtilir. Soldaki sembol, ünitenin asla sökülmemesi gerektiği anlamına gelir.
	 Sembolü, kullanıcıyı yapılması gereken konulara karşı uyarır. Yapılması gereken özel şey, daire içindeki tasarımla belirtilir. Soldaki sembol, güç kablosunun prizden çekilmesi gerektiği anlamına gelir.

AŞAĞIDAKİLERİ HER ZAMAN DİKKATE ALIN

UYARI

Güç kablosunun topraklı olduğundan emin olun

Bu modelin ana fişini koruyucu topraklamalı bir priz çıkışına bağlayın.



Üniteye gelen gücü tamamen kapatmak için fişi prizden çekin

Güç anahtarı kapalı olsa bile kapalı olsa bile, bu ünite ana güç kaynağından tamamen ayrılmaz. Gücün tamamen kapatılması gerektiğinde, ünitenin güç anahtarını kapatın ve ardından fişi prizden çekin. Bu nedenle, güç kablosunun fişini takacağınız priz kolayca ulaşılabilir olmalıdır.



ve kolay erişilebilir olmalıdır.

Otomatik Kapatma işlevi ile ilgili olarak

Bu birimin güç kaynağı, müzik çalınması için son kullanıldığı zamandan itibaren belirli bir süre geçtikten sonra veya düğmeleri/kontrolleri kullanıldıktan sonra otomatik olarak kapatılacaktır (Otomatik Kapatma işlevi). Güç otomatik olarak kapanmasını istemiyorsanız Otomatik Kapatmayı devre dışı bırakın.



(s. 8).

Kendiniz sökmeyin veya değiştirmeyin

Kullanıcı kılavuzunda talimat verilmedikçe hiçbir şeyi yapmayın. Aksi halde arızaya yol açabilirsiniz.



Kendiniz parça tamiri veya değiştirmeyi yapmayın

Satıcınızla, bir Roland servis merkeziyle veya resmi Roland bayisiyle iletişime geçin.



Roland servis merkezlerinin ve resmi Roland bayilerinin listesi için Roland web sitesine bakın.

UYARI

Aşağıdaki türdeki yerlerde kullanmayın veya saklamayın

• Aşırı sıcaklıklara maruz kalan yerlerde (ör. kapalı bir araçta doğrudan güneş ışığı, bir ısıtma kanalının yanında, ısı üreten ekipmanların üzerinde); veya



• Nemli yerlerde (ör. banyo, lavabo, ıslak zeminler); veya
• Buhar veya dumana maruz kalan yerlerde; veya
• Tuzlu ortama maruz kalabilir; veya



• Yağmur altında maruz kalabilir; veya
• Tozlu veya kumlu; veya
• Yüksek seviyelerde titreşim ve sallanma ile karşı karşıya kalabilir; veya
• Yetersiz havalandırılan bir konuma yerleştirilmiş.

Sadece önerilen sehpa/stand kullanın

Bu birim only Roland tarafından önerilen bir stand ile kullanılmalıdır.



Dengesiz bir konuma yerleştirmeyin

Roland tarafından önerilen bir sehpa kullanırken, sehpanın düz ve sabit kalacak şekilde dikkatlice yerleştirilmesi gerekir. Kullanılmıyorsa,



Bir sehpa kullanıyorsanız bile, konumunuzu seçerken yerin düz ve sabit olduğundan emin olunmanız gerekir. cihazın düzgün desteklenen düz bir yüzeye sahip olmasını ve sallanmasını önlemesini sağlar.

Bu birimin sehpa üzerinde konumlandırılmasıyla ilgili önlemler

Bu birimi sehpa üzerinde yerleştirirken Sahibi Manualindeki talimatları dikkatle uygulayın (*2). Kurulum doğru yapılmazsa, cihazın düşmesi veya sehpa başının devrilmesi gibi kararsız bir durum oluşabilir ve yaralanmaya yol açabilir.



Güç kablosunu doğru voltajdaki prize takın

Cihaz sadece arkasında belirtilen güç kaynağı tipiyle bağlanmalıdır.



UYARI

Yalnızca verilen güç kablosunu kullanın

Yalnızca takılı güç kablosunu kullanın. Ayrıca, verilen güç kablosu başka bir cihazda kullanılmamalıdır.



Güç kablosunu bükmeyin veya üzerine ağır nesneler koymayın

Aksi takdirde yangın veya elektrik çarpması meydana gelebilir.



Yüksek sesle uzun süre kullanımdan kaçın

Cihaza uzun süre yüksek sesle kullanım duyma kaybına neden olabilir. Hiç duyma kaybı veya kulaklarda çınlama yaşıyorsanız, hemen cihazı kullanmayı bırakın ve uzman bir hekimle görüşün.



Cihaza yabancı nesneler veya sıvılar girmesine izin vermeyin; asla kaplar yerleştirmeyin

cihaz üzerinde sıvı

Bu ürüne sıvı içeren kaplar (ör. çiçek vazoları) koymayın. Cihaza yabancı nesnelerin (ör. yanıcı eşyalar, bozukluklar, para birimleri, teller) veya sıvıların (ör. su veya meyve suyu) girmesine asla izin vermeyin. Bu durum kısa devrelere, arızalı çalışmaya veya diğer arızalara neden olabilir.



Bir anormallik veya

arıza meydana geldiğinde cihazı

Aşağıdaki durumlarda hemen gücü kapatın, güç kablosunu prize çekin ve satıcınızı, bir Roland servis merkezini veya resmi Roland bayisini arayarak servis için iletişime geçin.



- Güç kablosu zarar görmüş; veya
- Duman veya olağandışı koku oluşursa; veya
- Nesneler cihaza düşmüş veya cihaza sıvı dökülmüş; veya
- Birim yağmura maruz kaldı (veya başka bir şekilde ıslandı); ya da
- Birim normal şekilde çalışmıyor gibi görünüyor veya performansında belirgin bir değişiklik gösteriyor.

Roland servis merkezlerinin ve resmi Roland bayilerinin listesi için Roland web sitesine başvurun.

UYARI**Çocukları yaralanmalardan korumaya dikkat edin**

Çocukların bulunduğu yerlerde veya bir çocuk üniti kullanacaksa daima bir yetişkinin denetim ve rehberlik için hazır bulunduğundan emin olun.



Düşürmeyin veya güçlü darbe uygulanmasına maruz bırakmayın. Aksi halde hasar veya arıza riski taşırırsınız.

**Başka cihazlarla aşırı sayıda priz paylaşmayın**

Aksi halde aşırı ısınma veya yangın riski vardır.

**Yurt dışında kullanmayın**

Ürünü yurt dışında kullanmadan önce perakendecinizle, en yakın Roland servis merkeziyle veya bir yetkili Roland distribütörü, Roland servis merkezleri ve resmi Roland satıcılarının listesi için Roland web sitesine başvurun.

**Üstüne yakın yanıcı nesneler koymayın**

Üstüne herhangi bir yanan nesne (örneğin bir mum) koymayın.

**Hava koşullarına dikkat edin**

Cihazı ılıman iklimlerde kullanın.

**DİKKAT****Sadece belirtilen standa/standlara kullanın**

Bu birim Roland tarafından üretilen belirli standlarla (*1) birleştirilerek kullanılmak üzere tasarlanmıştır. Başka standlarla birlikte kullanıldığında, bu ürünün düşmesi veya devrilmesi sonucu yaralanma riski karşı karşıya kalırsınız.



stabilite eksikliğinden dolayı.

Standları kullanmadan önce güvenlik konularını değerlendirin

Kullanıcı kılavuzunda verilen uyarıları dikkate almanıza rağmen, bazı taşıma türleri bu ürünün standda düşmesine veya standın devrilmesine neden olabilir. Bu ürünü kullanmadan önce güvenlikle ilgili herhangi bir konuya dikkat edin.

**Güç kablosunu ayırırken fişten tutun**

İletken hasarını önlemek için ayırırken daima güç kablosunu fişinden tutun.

**Güç fişini belirli aralıklarla temizleyin**

Güç fişi ile priz arasındaki toz ya da yabancı maddelerin birikmesi yangın veya elektrik çarpmasına yol açabilir.



Belirli aralıklarla, güç fişini çektiğinizden ve kuru bir bezle birikmiş olabilecek toz veya yabancı maddeleri sildiğinizden emin olun.

Her zaman güç fişini çekin

Ünite uzun süre kullanılmayacaksa Beklenmedik bir arıza durumunda yangın çıkabilir.

**Tüm güç kablolarını ve diğer kabloları dolaşmayacak şekilde yerleştirin**

Birinin kabloya takılıp ünitenin düşmesine veya devrilmesine neden olması halinde yaralanma meydana gelebilir.

**Ünitenin üzerine çıkmaktan veya ağır nesneler koymaktan kaçının**

Aksi takdirde, ünitenin devrilmesi veya düşmesi sonucu yaralanma riski oluşur.

**Ellerinizi ıslakken asla güç fişini takıp çıkarmayın**

Aksi takdirde elektrik çarpması yaşayabilirsiniz.

**Üniteyi taşımadan önce tüm kabloları/bağlantıları çıkarın**

Üniteyi taşımadan önce güç fişini prizden çıkarın ve tüm harici cihaz kablolarını sökün.

**DİKKAT****Bu birimi taşıırken dikkat edilmesi gerekenler**

Aleti hareketlendirmeniz gerekiyorsa, aşağıda listelenen güvenlik önlemlerine dikkat edin. Ünite güvenli şekilde kaldırıp taşıyabilmek için en az iki kişi gereklidir. Bunu dikkatlice ve düz tutarak ele alın. Kendinizi yaralanmalardan korumak için sıkı bir tutuş sağlayın ve

aletin hasar görmesini önleyin.

- Güç kablosunu ayırın.
- Harici cihazlardan gelen tüm kabloları ayırın.

Ürünü temizlemeden önce güç fişini prizden ayırın

Güç fişi prize bağlı kalırsa elektrik çarpması riski oluşur.

**Yıldırım tehlikesi olduğunda güç fişini prizden çekin**

Güç fişi prize bağlı kalırsa arıza oluşumu veya elektrik çarpması riski vardır.

**Phantom kullanımıyla ilgili önlemler güç kaynağı**

Phantom güce ihtiyaç duyan kondenser mikrofonlar dışında herhangi bir cihaz bağlanmadan her zaman phantom gücü kapatın. Yanlışlıkla phantom gücü dinamik mikrofonlara, ses oynatma cihazlarına veya böyle bir güce ihtiyaç duymayan diğer cihazlara vererseniz zarar verebilirsiniz. Kullanmayı düşündüğünüz herhangi bir mikrofonun özelliklerini, beraberinde gelen kılavuza bakarak mutlaka kontrol edin. (Bu cihazın phantom gücü: 48 V DC, 10 mA Maks)



*1 FANTOM-6EX, FANTOM-7EX: KS-10Z / KS-12, FANTOM-8EX: KS-10Z / KS-12 / KS-G8B

*2 Bu ünitenin standı nasıl yerleştirileceğiyle ilgili ayrıntılar için "Referans Kılavuzu"na (PDF) bakın.

Güç Kaynağı

- Bu cihazı, inverter veya motorla çalışan bir elektrikli cihazın (buzdolabı, çamaşır makinesi, mikrodalga fırın veya klima gibi) kullandığı aynı elektrik prizine bağlamayın. Elektrikli cihazın kullanım şekline bağlı olarak, güç kaynağı gürültüsü bu cihazın arızalanmasına veya duyulabilir gürültü üretmesine neden olabilir. Aynı bir priz kullanmak mümkün değilse, bu cihaz ile priz arasında bir güç kaynağı gürültü filtresi bağlayın.

Yerleştirme

- Cihazı güç amplifikatörlerinin (veya büyük güç transformatörleri içeren diğer ekipmanların) yakınında kullanmak uğıltuya neden olabilir. Sorunu hafifletmek için cihazın yönünü değiştirin veya parazitin kaynağından daha uzağa taşıyın.

- Bu cihaz, radyo ve televizyon alıcılarında parazite neden olabilir. Bu cihazı bu tür alıcıların yakınında kullanmayın.
- Cep telefonları gibi kablosuz iletişim cihazları bu cihazın yakınında çalıştırılırsa gürültü oluşabilir. Bu tür gürültü, arama alırken veya başlatırken ya da konuşma sırasında meydana gelebilir. Böyle bir sorun yaşarsanız, kablosuz cihazları bu cihazdan daha uzağa taşıyın veya kapatın.

- Cihaz, sıcaklık ve/veya nemin çok farklı olduğu bir yerden başka bir yere taşındığında, içinde su damlacıkları (yoğuşma) oluşabilir. Bu durumda cihazı kullanmaya çalışırsanız hasar veya arıza meydana gelebilir. Bu nedenle, cihazı kullanmadan önce birkaç saat bekletmeli ve yoğuşmanın tamamen buharlaşmasını sağlamalısınız.

- Klavyenin üzerinde nesne bırakmayın. Bu, tuşların ses çıkarmaması gibi arızalara neden olabilir.

- Cihazı yerleştirdiğiniz yüzeyin malzemesine ve sıcaklığına bağlı olarak, kauçuk ayakları yüzeyde renk değişikliğine veya iz bırakmaya neden olabilir.
- Bu cihazın üzerine sıvı içeren kaplar veya başka bir şey koymayın. Ayrıca, cihazın yüzeyine herhangi bir sıvı dökülürse, hemen yumuşak ve kuru bir bezle silin.

Bakım

- Renk değişikliği ve/veya deformasyon riskini önlemek için asla benzin, tiner, alkol veya herhangi bir türde çözücü kullanmayın.

Klavye Bakımı

Yalnızca FANTOM-8EX

- Klavyeye herhangi bir kalem veya başka bir aletle yazı yazmayın, damga vurmeyin veya herhangi bir işaret koymayın. Mürekkep yüzey çizgilerine sızır ve çıkarılamaz hale gelir.
- Klavyeye çıkartma yapıştırmayın. Güçlü yapıştırıcı kullanan çıkartmaları çıkaramayabilirsiniz ve yapıştırıcı renk değişikliğine neden olabilir.
- İnatçı kirleri çıkarmak için aşındırıcı içermeyen, ticari olarak satılan bir klavye temizleyici kullanın. Önce hafifçe silin. Kir çıkmazsa, tuşları çizmemeye dikkat ederek kademeli olarak daha fazla baskı uygulayarak silin.

Onarımlar ve Veri

- Cihazı onarıma göndermeden önce, içinde saklanan verilerin yedeğini aldığınızdan emin olun; veya gerekli bilgileri not etmeyi tercih edebilirsiniz. Onarım sırasında cihazınızdaki verileri korumak için elimizden geleni yapmamıza rağmen, bellek bölümü fiziksel olarak zarar görmüşse, saklanan içeriğin geri yüklenmesi imkansız olabilir. Roland, kaybolan herhangi bir verinin geri yüklenmesi konusunda sorumluluk kabul etmez.

Ek Önlemler

- Cihazda saklanan tüm veriler, ekipman arızası, yanlış kullanım vb. nedenlerle kaybolabilir. Veri kaybına karşı korunmak için, cihazda saklanan verilerin yedeğini aldığınızdan emin olun; veya gerekli bilgileri not etmeyi tercih edebilirsiniz.

- Roland, kaybolan herhangi bir verinin geri yüklenmesi konusunda sorumluluk kabul etmez.

- Cihazın düğmelerini, sürgülerini veya diğer kontrollerini ve jaklarını ve konektörlerini kullanırken dikkatli olun. Sert kullanım arızalara yol açabilir.

- Ekranı asla vurmeyin veya güçlü baskı uygulamayın.
- Tüm kabloları çıkarırken, doğrudan konektörü tutun—kabloyu çekmeyin. Böylece kısa devreye veya kabloların iç elemanlarının zarar görmesine engel olursunuz.
- Normal kullanım sırasında cihazdan az miktarda ısı yayılacaktır.
- Yakınızdaki insanları rahatsız etmemek için cihazın ses seviyesini makul düzeyde tutmaya çalışın.
- Tuşlara basıldığında çıkan ses ve enstrüman çalarken oluşan titreşimler, zemin veya duvar aracılığıyla beklenmedik derecede iletilebilir. Yakınızdaki insanları rahatsız etmemeye özen gösterin.
- Bu cihazın paketlenmediği kutu veya dolgu malzemesini atarken, bulunduğunuz bölgedeki atık imha yönetmeliklerine uymalısınız.

- Dahili direnç içeren bağlantı kabloları kullanmayın.

Harici Belleklerin Kullanımı

- Harici bellek cihazlarını kullanırken aşağıdaki önlemlere dikkat edin. Ayrıca, harici bellek cihazı ile birlikte verilen tüm önlemlere dikkatlice uyduğunuzdan emin olun.
- Okuma/yazma işlemi devam ederken cihazı çıkarmayın.
- Statik elektrikten kaynaklanan hasarı önlemek için, cihaza dokunmadan önce üzerinizdeki tüm statik elektriği boşaltın.

Fikri Mülkiyet Hakkı

- Bir üçüncü şahsın telif hakkına sahip olduğu bir eserin (müzik eseri, video eseri, yayın, canlı performans veya başka bir eser) tamamının veya bir kısmının ses kaydını, video kaydını, kopyasını veya revizyonunu yapmak ve telif hakkı sahibinin izni olmadan dağıtmak, satmak, kiralamak, icra etmek veya yayınlamak yasalarca yasaktır.

- Bu ürünü, üçüncü şahısların telif haklarını ihlal edebilecek amaçlarla kullanmayın. Bu ürünü kullanmanızdan kaynaklanan üçüncü şahıs telif hakkı ihlallerinden hiçbir şekilde sorumluluk kabul etmiyoruz.

- Bu ürünlerdeki içeriklerin (ses dalga formu verileri, stil verileri, eşlik desenleri, cümle verileri, ses döngüleri ve görsel veriler) telif hakkı Roland Corporation'a aittir.

- Bu ürünün alıcıları, söz konusu içeriği (Demo Şarkılar gibi şarkı verileri hariç) orijinal müzik eserleri oluşturmak, icra etmek, kaydetmek ve dağıtmak için kullanabilirler.

- Bu ürünün alıcıları, söz konusu içeriği orijinal veya değiştirilmiş biçimde kaydedilmiş ortamda dağıtmak veya bir bilgisayar ağında kullanılabılır hale getirmek amacıyla çıkartamazlar.

- ASIO, Steinberg Media Technologies GmbH'nin bir ticari markası ve yazılımıdır.

- Bu ürün açık kaynak lisansı (GPL/LGPL) yazılımı kullanılmaktadır. Bu açık kaynak lisanslı yazılımın kaynak kodunu edinme, değiştirme ve dağıtma hakkına sahipsiniz. Bu üründe kullanılan açık kaynak lisanslı kaynak kodunu aşağıdaki web sitesinden indirerek edinebilirsiniz: <https://www.roland.com/support/>

- Bu ürün, eSOL Co., Ltd.'nin eParts entegre yazılım platformunu içerir. eParts, Japonya'da eSOL Co., Ltd.'nin ticari markasıdır.

- Bu ürün, T-Engine Forum (www.tron.org) tarafından verilen T-License 2.0 kapsamında µT-Kernel kaynak kodunu kullanmaktadır.

- Roland, SuperNATURAL, Amerika Birleşik Devletleri ve/veya diğer ülkelerde Roland Corporation'ın tescilli ticari markaları veya ticari markalarıdır.

- Bu belgede geçen şirket ve ürün adları, ilgili sahiplerinin tescilli ticari markaları veya ticari markalarıdır.

- Apple Logic Pro X, Garage Band ve Mainstage, Apple Inc.'in tescilli ticari markaları veya ticari markalarıdır.

Panel açıklamaları

Üst panel



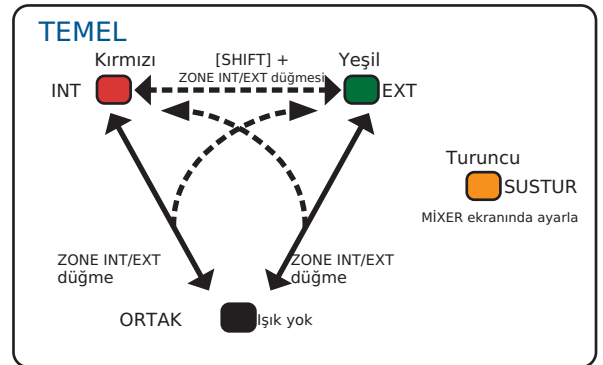
1 Denetleyici bölümü

Denetleyici	Açıklama
TEKERLEK1 TEKERLEK2	Bu parametreleri veya işlevleri bunlara atayabilirsiniz tekerlekler. Atanan işlevi kullanmak için bir tekerleği hareket ettirin, yaparsınız. Denetleyiciyi basılı tutarken çalıştırırsanız [SHIFT] düğmesine basıldığında ayar ekranı görünür.
[CHORD MEMORY] düğmesi	Kord bellek fonksiyonunu açıp kapatır.
[TRANPOSE] düğmesi	Bu düğmeyi basılı tutun ve OKTAV [AŞAĞI] [YUKARI] kullanın yarım adım adımlarla perde aralığını yükseltip düşüren düğmeler.
OKTAV [AŞAĞI] [YUKARI] düğmeler	Perde aralığını bir oktav adımıyla yükseltin veya düşürün.
[ARPEGGIO] düğmesi	Arpejörü açıp kapatır.
[PORTAMENTO] düğmesi	Portamento yu açıp kapatır.
[S1] [S2] düğmeleri	Bu düğmelere çeşitli parametreler veya işlevler atanabilir düğmeler. Bu düğmeye basılı tutup bunlardan birini basın bir işlev atamanızı sağlayan ekrana erişim için düğmeler.
Ton eğme/Modülasyon kol	Ton değişikliğine ya da vibrato uygulanır.

2 Bölge bölümü

Kontrolcü	Açıklama
[ZONE 1-8/9-16] düğmesi	Çalıştırdığınız bölgeyi değiştirir.
[PAN/LEVEL] düğmesi	Parlak yapmak için düğmeye basarsanız, kontrol kolu [1]-[8] her bölgenin panını ayarlayın ve kaydırıcılar [1]-[8] ayarlar her bölgenin ses düzeyi.
[ASSIGN1] düğmesi [ASSIGN2] düğmesi	Kaydırıcılara [1]-[8] ve kontrol koluna diğer işlevler ata [1]-[8]. ASSIGN1 bir sahne için ayarladığınız parametreleri atar, ve ASSIGN2 sistem ayarlarında düzenlediğiniz parametreleri atar. [SHIFT] düğmesini basılı tutup bunlardan birine basın bir işlev atamanızı sağlayan ekrana erişim için düğmeler.
[MASTER VOLUME] kolu	ANA ÇIKIŞ jaklarından üretilen sesi ayarlar ve KULAKLIK jakı.
[SPLIT/KEY RANGE] düğmesi	Bölme işlevini açıp kapatır. Bu düğmeye basılı tutup bu düğmeye basarsanız, anahtar aralığı ayar ekranı görünür.
[S3] düğmesi	Bu düğmelere çeşitli parametreler veya işlevler atanabilir düğmeler. [SHIFT] düğmesini basılı tutup ve bu düğmelerden birine basın bir işlev atamanızı sağlayan ekrana erişim için.
ZONE SELECT düğmeleri [1]-[8]	Kontrol etmek istediğiniz bölgeyi seçin (mevcut bölge). seçilen bölge mevcut bölge olur.
KONTROL düğmeleri [1]-[8]	Bu düğmelere çeşitli parametreler veya işlevler atanabilir dışkollar. Kontrol edilebilecek parametreler bağlıdır sol tarafında bulunan fonksiyon seçme düğmeleri.
ZONE INT/EXT düğmeleri [1]-[8]	Uygun bölgenin ses çıkarıp çıkarmadığını belirtin. klavyeyi çaldığınızda ses çıkmıyor. Birlikte geçerli bölgeyle birlikte, bu dahili nasıl belirlir? ses motorunun (harici ses modülü) ses üretmesi.

Denetleyici	Açıklama	
Düğme durumu	Uygulanabilir bölge olduğunda mevcut bölge	Uygulanabilir bölge değilken mevcut bölge
Yandıkaranharici ses modülü (ORTAK)	Dahili ses motoru ve harici ses modülü ikisi de oynadığınızda ses üretir klavye.	Hem dahili ses motoru ya da harici ses modülü oynadığınızda ses üretir. klavye. Dahili kullanılabilir bir sekansör veya bir MIDI verisinden iç sesi oynamak için harici cihazı ses motoru.
KIRMIZI yandı (INT)	Dahili ses motoru oynadığınızda ses üretir klavye.	YALNIZCA ZONE INT/EXT düğmesi olduğunda başka bir mevcut bölge açıksa (yanık kırmızı veya yeşil), dahili ses motor sesi üretir klavye çalınır.
Yeşil yanık (EXT)	Harici ses modülü oynadığınızda ses üretir klavye.	Sadece ZONE INT/EXT düğmesi için başka bir mevcut bölge açık olduğunda (yanık kırmızı veya yeşil), harici ses modül ses üretir when klavye çalınır.
Turuncu yanık (SUSTUR)	Ses motoru susturulmuştur. Dahili ses motoru yapmaz ses üretir.	



SİSTEM ekranında Zone Int/Ext Kontrol ayarını "İLERİ" olarak değiştirirseniz LED'lerin sarı yanmasını sağlayabilirsiniz (hem dahili ses motoru hem de harici ses modülü çalar).

Detaylar için "ZONE INT/EXT düğümünü ayarlama (zone int/ext kontrol)" bölümüne bakın (s. 23).

Kaydırıcılar [1]-[8]	Bu düğmelere çeşitli parametreler veya işlevler atanabilir kaydırıcılar. Kontrol edilebilecek parametreler bağlıdır sol tarafta bulunan işlev seçim düğmeleri.
[USB AUDIO] SEÇ Düğmesi	USB AUDIO ayar ekranı görünür.

English

日本語

Deutsch

Français

Italiano

Español

1100
sanb

Nederlands

Kontrolcü	Açıklama
[USB AUDIO] IN/OUT düğmesi	USB AUDIO kaydıncısının işlevini arasında anahtarlar giriş ve çıkış arasında veya USB AUDIO işlevini kapatır (Kısıt). Düğmeyi basılı tutarken [USB AUDIO] IN/OUT düğmesine basın kırmızı (yakılmış) ile yeşil arasında değiştirmek için [SHIFT] düğmesini kullanın (yakılmış).
	Kırmızı aydınlatıldı USB Ses Çıkış Seviyesi Yeşil aydınlatıldı USB Ses Giriş Seviyesi
[USB AUDIO] kaydıncısı	USB AUDIO giriş ve çıkış seviyelerini ayarlar.

3 Genel bölüm

Kontrolcü	Açıklama
[YAZ] düğmesi	YAZMA ekranı görünür. Bir sahne veya tonu kaydeder.
[MASTER FX] düğmesi	TFX ZOOM DÜZENLE ekranı görünür. Bu düğmeye basılı tutup SHIFT düğmesine basarsanız, MASTER FX kök ekranı görünür.
[ANALOG FİLTRE] düğmesi	Analog filtre ekranına erişir.
[MOTIONAL PAD] düğmesi	MOTIONAL PAD ekranı görünür.
[DAW CTRL] düğmesi	Bu ünitesi DAW denetleyicisi olarak kullanmanıza olanak tanır.
[MENÜ] düğmesi	MENÜ ekranı görünür.
Görüntüleme	İşleme bağlı olarak çeşitli bilgiler gösterir.
KÖRDEKLER [E1]-[E6]	Bunlar görünen parametre değerlerini değiştirir ekranın altına bakın ve işlevleri yürütün. Bu düğmeleri çevirebilir ve basabilirsiniz.
[TEMPO] düğmesi	TEMPO ekranı görüntülenir. Bir düğmeye tekrar tekrar basarak tempoyu ayarlayabilirsiniz istediğiniz aralıkta.
[SHIFT] düğmesi	Basıldığında karşılık gelen düzenleme ekranına erişir başka bir düğme ile birlikte.
[VALUE] düğmesi	Bir değeri değiştirir. [SHIFT] düğmesini basılı tutup ayarı çevirdiğinizde, değer daha hızlı değişir.
[AZALT] [ARTIR] düğmeleri	Bir değeri değiştirir. Bu düğmelerden birine basarken basılı tutarsanız, başka bir değer, daha hızlı değişir. Eğer basarsanız [SHIFT] düğmesini basılı tutarken bu düğmelere basarsanız, değer daha fazla değişir.
İmleç [à] [á] [ã] [â] düğmeler	İmleç konumunu yukarı/aşağı/sol/sağa taşıyın. Bu düğmeler ayrıca ekranlar arasında geçiş yapar.
ÇIKIŞ düğmesi	Bu düğme önceki ekrana döner veya kapatır pencereyi açar.
[ENTER] düğmesi	Bir değeri doğrulamak, bir işlem yapmak veya listeleri görüntülemek için kullanılır veya diğer öğeler.

4 Sahne bölümü

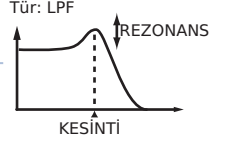
Kontrolcü	Açıklama
[SCENE SELECT] düğmesi	SCENE SELECT ekranı görünür. Buradan bir sahne seçebilirsiniz.
[SCENE CHAIN] düğmesi	SCENE CHAIN ekranı görünür. Bu, belirli bir sırayla sahneleri çağırmanıza olanak tanır.
[ZONE VIEW] düğmesi	ZONE VIEW ekranı görünür. Burada her bölgenin durumunu kontrol edebilirsiniz.
[SINGLE TONE] düğmesi	Bir piyano sesi zona 1'e hatırlatılır. 1 olmayan bölgeler kapalıdır. NOT Bu düğmeye basarken kaydedilmemiş sahne ayarları kaybolur.

5 OSC (Oszilatör) bölümü

Denetleyici	Açıklama
[TYPE] sürgü	OSC türünü belirtir.
[VALUE] sürgü	OSC ile ilgili ayarlar yapmanıza olanak tanır.
[PARAM] düğmesi	TONE EDIT ZOOM'un OSC ayar ekranına erişir ekran.

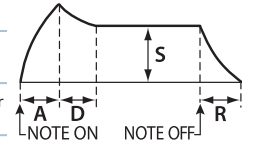
6 FİLTRE bölümü

Kontrolcü	Açıklama
[KESİNTİ] kolu	Kesim frekansını belirler filtresiyle.
[REZONANS] kolu	REZONANS'ı belirtir filtresi.
[FİLTRE TÜRÜLERİ] düğmesi	Filtres türünü belirtir.
[PARAM] düğmesi	TONE EDIT ZOOM'daki FİLTRE ayar ekranına erişir ekran.



7 ENV/AMP bölümü

Kontrolcü	Açıklama
[PİTÇ ENV] düğmesi	Bass değişme zarfını düzenlemek için [A] [D] [S] [R] düğmelerini kullanın (zamanla değişen ton değişimi).
[FİLTRE ENV] düğmesi	Filtre zarfını düzenlemek için [A] [D] [S] [R] düğmelerini kullanın (kesinti frekansında zamanla değişen değişim).
[AMP ENV] düğmesi	Amplifikatör zarfını düzenlemek için [A] [D] [S] [R] düğmelerini kullanın (ses seviyesinde zamanla değişen değişim).
[A] kolu	Vurgu süresini belirtir zarfın.
[D] kolu	Çürüme süresini belirtir zarfın.
[S] düğmesi	Susturma seviyesini belirtir zarfın.
[R] düğmesi	Çıkış süresini belirtir zarfın.
[AMP LEVEL] düğmesi	Sesi ayarlar.
[PARAM] düğmesi	Ton Düzenleme ekranı seçime göre gösterilir [PITCH ENV], [FILTER ENV] ve [AMP ENV] durumları düğmeler.



8 ETKİNLİKLER bölümü

Kontrolcü	Açıklama
[TÜR] düğmesi	Seçili bölgenin MFX TÜRÜnü belirtir.
[DERİNLİK] düğmesi	Seçili bölgenin MFX DERİNLİĞİNİ belirtir.
[PARAM] düğmesi	ETKİNLİK DÜZENLEME'deki MFX ekranına erişir.

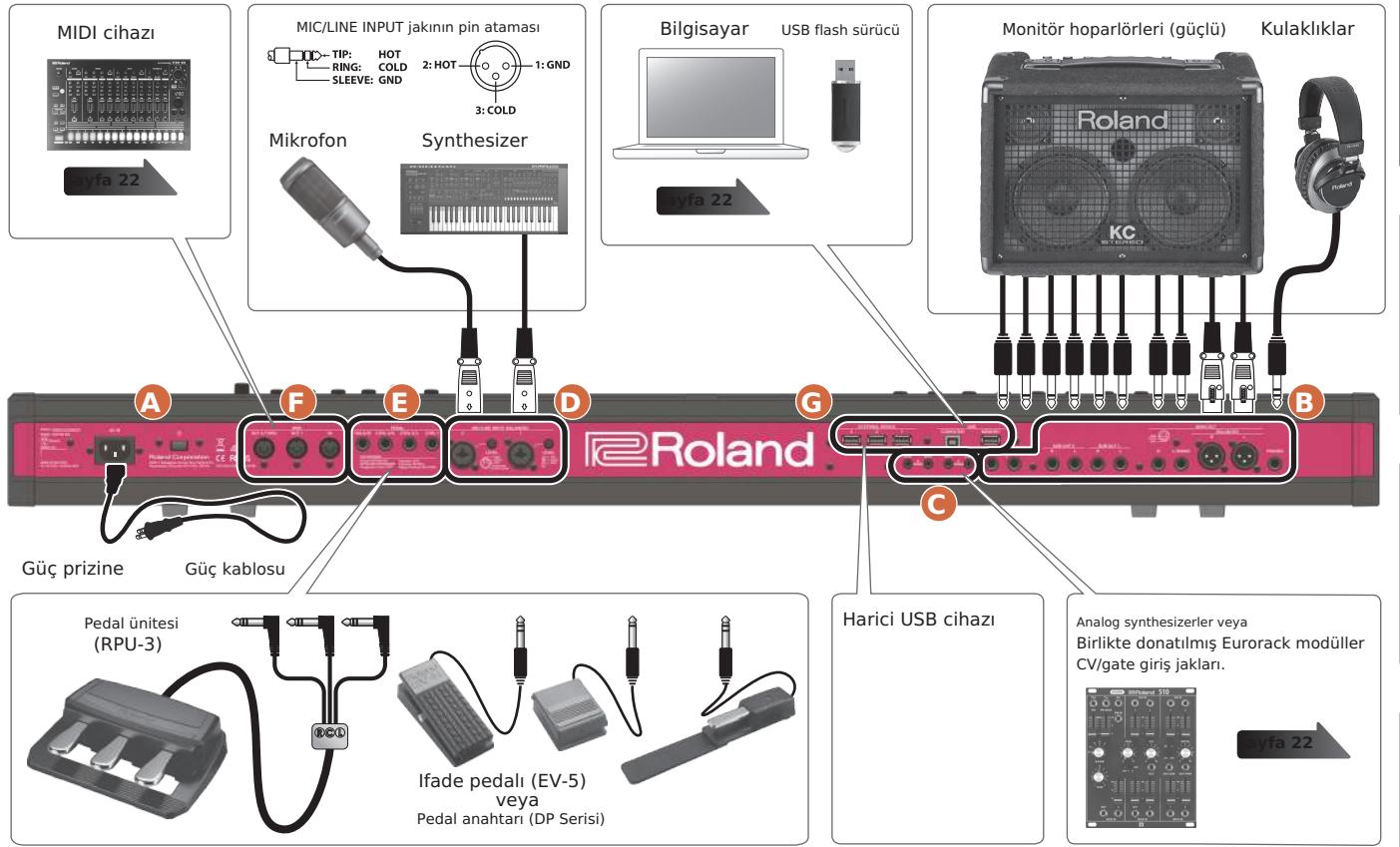
9 Sıralayıcı bölümü

Kontrolcü	Açıklama
TON KATEGORİ düğmeleri [1]-[16]	Her kategoride tonları seçin. Duruma bağlı olarak bu düğmeler ayrıca kullanılır TR-REC girişi veya bir seçici olarak gibi diğer şeyler için SCENE CHAIN işlevi.
[İSTOP] düğmesi	Desen çalmayı veya kaydı durdurur ya da çalma durdurur grup veya parça.
[OPLAY] düğmesi	Deseni, grubu veya parçayı çalar.
[ÖREC] düğmesi	Kayıt-bekleme durumuna girer.
[TR-REC] düğmesi	TR-REC'i etkinleştirir. (s. 20)
[PATTERN] düğmesi	PATTERN ekranı görünür.
[GROUP] düğmesi	GROUP ekranı görünür.
[SONG] düğmesi	SONG ekranı görünür.
[RHYTHM PATTERN] düğmesi	RHYTHM PATTERN ekranı görünür.

10 Pad bölümü

Denetleyici	Açıklama
[HOLD] düğmesi	Tutmayı açıp kapatır (sesin devam etmesini sağlar)' padden çıktığınızda).
[BANK] düğmesi	Pad banka anahtarını değiştirir.
[CLIP BOARD] düğmesi	Bir örneği bir padds'dan diğerine taşımaya veya kopyalamanıza olanak tanır.
[PAD MODE] düğmesi	Padlere atanan işlevleri belirtir. Tutun [KIVRI] düğmesine basıp bu düğmeye basarak erişin seçili olan mevcut pad modu için düzenleme ekranı ve ilgili ekranlar.
[SAMPLING] düğmesi	Örnekleme yapmanıza olanak tanır.
Padler [1]-[16]	Her padda atanan örnekleri çalın. Padleri yapabilirsiniz padlere çeşitli işlevler atamak için mod ayarları.

Arka panel (harici ekipmanı bağlama)



* Arızalanma ve ekipman arızasının önüne geçmek için her zaman ses seviyesini küçültün ve bağlantı yapmadan önce tüm birimleri kapatın.

A Güç Kaynağı

Denetleyici	Açıklama
[GÜÇ] anahtarı	Bu, gücü açıp kapatır.
AC IN jakı	Dahil olan güç kablosunu bu konektöre bağlayın. ¹ Arızalanmayı ve ekipman arızasını önlemek için daima sesi kısmayın ve bağlantı kurmadan önce tüm üniteleri kapatmayın bağlantı yapmadan önce.

B ÇIKTI jakı

Denetleyici	Açıklama
PHONES jakı	Bu jak'a bir kulaklık seti bağlanabilir. Kulaklık bağlı olsa bile, bir ses sinyali gönderilir ÇIKTI jaklarına ve BALANCED OUT jaklarına.
ANA ÇIKTI jakı (L, R) (Denge)	Bunlar ses sinyalleri için dengeli çıkış jaklarıdır. Bağlayın mikserinize. 1: GND 2: HOT 3: COLD ¹ ANA pin ataması ÇIKTI jakı
ANA ÇIKIŞ jakı (L/MONO, R)	Bunlar ses sinyalleri için çıkış jaklarıdır. Bunları bağlayın amfinize bağlayın. Mono çıktı veriyorsanız L'yi bağlayın/MONO jakı.
ALT ÇIKIŞ 1 jakı (L, R)	Bunlar alt-çıkış ses için çıkış jaklarıdır.
ALT ÇIKIŞ 2 jakı (L, R)	Bunlar alt-çıkış ses için çıkış jaklarıdır.
ANALOG FİLTRE ÇIKIŞ jakı (1, 2)	Bunlar üzerinden geçmiş ses çıkışını verir. analog filtre bölümü.

C CV/GATE jakları

Denetleyici	Açıklama
GATE OUT jakı (1, 2)	Bu jaklar not açma/kapama çıkışı verir. +5 V çıkışı verir. Ayarlar bağımlı olarak, GATE OUT 2 ayrıca şu amaçla da kullanılabilir CV OUT olarak.
CV OUT jakı (1, 2)	Bu jaklar ton çıkarır. Bir transpose belirtmişseniz, veya oktav kaydırma ayarı, voltaj şu şekilde değişir: ayar. Bu jaklar OCT/V'yi destekler (Hz/V desteklenmez).

D GİRİŞ jakı

Denetleyici	Açıklama
MIC/LINE INPUT jakları (1, 2) (Denge)	Bir mikrofon, ses cihazı veya harici sentezleyici vb. bağlayın. bu jaklara. Harici bir cihazdan ses sinyalini girmek için MIC/LINE INPUT jaklarına bağlı olduğunda, ayarlamalısınız AUDIO IN'i "ON" konumuna getirin (bu, bunu çevirdiğinizde "OFF" olarak ayarlanır) enstrüman açıldığında). [MENÜ] Ö <EFFECTS EDIT> Ö <AUDIO IN> sekmesinden, basın bu "ON" konumuna getirmek için [F1] (AUDIO IN) düğmesini çevirin.
SEVİYE düğmesi (1, 2)	MIC INPUT giriş seviyesini ayarlar. MAKS. AYAZAL jakı.

E AYAK PEDALİ jakı

Denetleyici	Açıklama
PEDAL jakı (CTRL 1, CTRL 2/L, CTRL 3/C, HOLD/R)	Bir pedal anahtarı bağlarsanız (ayrı satılır: DP serisi) -e bağlayın HOLD/R jakını, bir susturucu pedalı olarak kullanabilirsiniz. Aynı pedallara çeşitli işlevler atayabilirsiniz. CTRL 1, CTRL 2/L ve CTRL 3/C jaklarına bağlıdır. ¹ Belirtilen ifade pedalını yalnız kullanın. Bağlayarak Diğer herhangi bir ifade pedalı kullanırsanız, arızaya yol açabilirsiniz. birim arızası ve/veya hasarı.

F MIDI jakı

Denetleyici	Açıklama
MIDI konnektörleri (IN, OUT 1, OUT 2/THRU)	Harici MIDI cihazları bağlamak ve iletmek için kullanılır. MIDI mesajlarının iletimi için. OUT 2/THRU konnektörünün işlevi şu şekilde değiştirilir MIDI THRU olarak veya MIDI OUT olarak çalışabilir.

English

日本語

Deutsch

Français

Italiano

Español

Português

Nederlands

USB bağlantı noktası

Denetleyici	Açıklama
USB BELLEK bağlantı noktası	Piyasada bulunabilir bir USB flash sürücüsü kullanın. Ancak, we tüm piyasada mevcut USB flash sürücülerinin çalışacağını garanti edilemeyeceğini garanti edemeyiz.
USB BİLGİSAYAR bağlantı noktası	Performans verilerini aktarmak için bunu bilgisayarınıza bağlayın ve ses sinyalleri. ¹ Şarj için tasarlanmış yalnızca bir USB kablolu kullanmayın bir cihaz. Sadece şarj için olan kablolar veri iletimi yapamaz.
HARİCİ CİHAZ jakı (1, 2, 3)	Bunları harici bir USB MIDI cihazına bağlayın.

Giriş

Gücü Açma

* Her şey doğru şekilde bağlandıktan sonra, güçlerini açmak için aşağıdaki işlemi izlediğinizden emin olun. Ekipmanı yanlış sırayla açarsanız, arıza veya ekipman arızası riski ile karşılaşabilirsiniz.

1. Bu ünitenin sesini azaltın.

Bağlı harici cihazların sesini de tamamen kısın.

2. [Ā] anahtarına basın.

Ünite açılır ve görüntüleme arka ışığı yanar.

3. Bağlı harici cihazların gücünü açın.

4. Bağlı harici cihazların ses düzeyini ayarlayın.

5. Bu ünitenin sesini ayarlayın.

Gücü kapatma

1. Bu birimin sesini azaltın.

Ayrıca bağlı olan tüm harici cihazların sesini tamamen kısmaaya yönetin.

2. Bağlı harici cihazların gücünü kapatın.

3. [Ā] anahtarına basın.

Ünite kapatılır.

* Üniteyi açıp kapatmadan önce her zaman ses seviyesini düşürdüğünüzden emin olun. Seste düşüş olsa bile üniteyi açıp kapatırken bazı sesler duyabilirsiniz. Ancak bu normaldir ve arızayı göstermez.

* Gücü tamamen kapamanız gerekiyorsa önce üniteyi kapatın, ardından güç kablolarını prizden çekin. "Üniteye tamamen güç kapatma" için fişi prize çekin (s. 2) bakınız.

Bir süre sonra gücü otomatik olarak kapatmayı sağlama (Auto Off)

Bu ünitenin gücü, müzik çalınması için en son kullanıldığı zamandan itibaren belirli bir süre geçtikten sonra otomatik olarak kapanacaktır (Auto Off fonksiyonu).

Güç otomatik olarak kapanmasını istemiyorsanız Auto Off işlevini devre dışı bırakın.

NOT

¹ Güç kapandığında kaydedilmemiş veriler kaybolur. Saklamak istediğiniz verileri önceden kaydedin.

¹ Bu gücü geri yüklemek için yeniden gücü açın.

Auto Off ayarını değiştirme

1. [MENU] düğmesine basın.

MENÜ ekranı görünür.

2. <SYSTEM> dokununuz.

SİSTEM ekranı görünür.

3. KİMDİŞE dokununuz

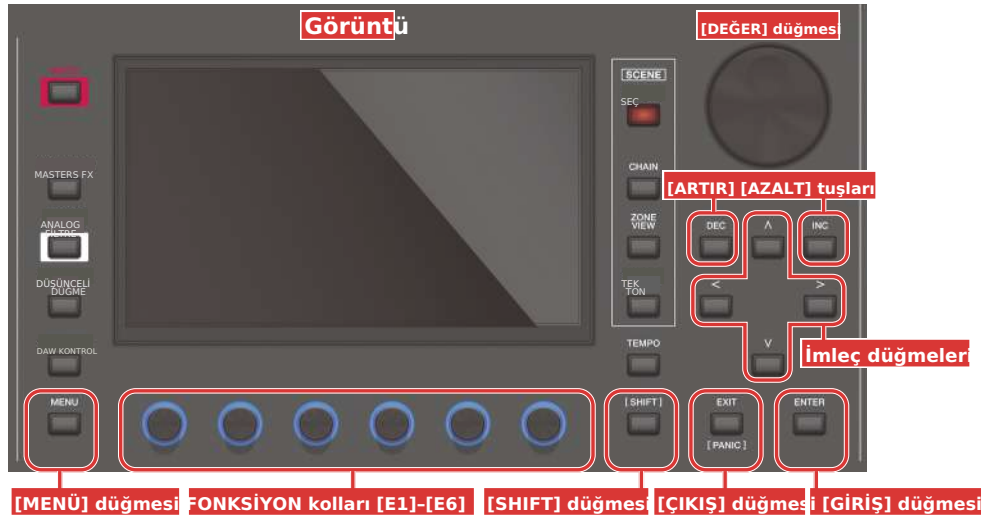
<GENEL>.

4. "Oto Kapatma"yı seçin ve ayarı değiştirin.

Parametre	Değer	Açıklama
Oto Kapatma	Kapalı	Güç otomatik olarak kapanmayacaktır.
	30 dk	Güç, hiçbir durumda otomatik olarak kapanacaktır. İşlem 30 dakika boyunca gerçekleştirilir.
	240 dk (varsayılan)	Güç, hiçbir eylem yoksa otomatik olarak kapanacaktır. İşlem 240 dakika boyunca gerçekleştirilir. (dört saat).

5. Oto kapatma ayarını saklamak isterseniz Sistem ekranında [WRITE] düğmesine basın.

Temel çalışma



Bir değeri düzenleme

Bir ayarın değerini değiştirmek için aşağıdaki yöntemleri kullanın.

[ARTIR] [AZALT] tuşları

Değeri artırmak için [ARTIR] düğmesine basın; değeri azaltmak için [AZALT] düğmesine basın.

Amaç	İşlem
Bir değeri değiştirme sürekli olarak	[AZALT] düğmesini veya [ARTIR] düğmesini basılı tutun.
Bir değeri hızla değiştirme	[ARTIR] düğmesini basılı tutun ve [AZALT] düğmesine basın düğmesi. [DEC] düğmesini basılı tutup basın [ARTIR] düğmesi.
Bir değeri daha büyük ölçüde değiştirme	[SHIFT] düğmesini basılı tutup [DEC] düğmesine basın. [SHIFT] düğmesini basılı tutup [INC] düğmesine basın.

[DEĞER] adet çevirici

Değeri artırmak için çeviriciyi saat yönünde, azaltmak için saat yönünün tersine çevirin.

Amaç	Çalıştırma
Bir değeri daha büyük ölçüde değiştirme	[SHIFT] düğmesini basılı tutup [DEĞER] çeviricisini çevirin.

Görüntüleme (Dokunmatik panel)

Bir ayarı aç/kapa yapmak veya bir değeri değiştirmek için ekrandaki açık/kapalı simgesi, düğme simgesi veya kaydırıcı simgesine doğrudan dokunabilir veya sürükleyebilirsiniz.

SAYISAL pencere

[SHIFT] düğmesini basılı tutup [ENTER] düğmesine basarsanız, sayısal pencere görünür. Dokunmatik panelden doğrudan sayısal bir parametre değeri girmek için kullanışlı bir yoldur.

NOT

Bazı parametreler sayısal girişe destek vermez.

İmleci hareket ettirme

Bir ekran veya pencerede birden çok ayar ögesi (parametre) veya seçim ögesi gösterilir. Bunları [ARTIR] / [AZALT] düğmeleri veya [DEĞER] kapsülü ile düzenlemek için, düzenlemek istediğiniz öğenin konumuna imleci taşıyın. İmleci taşımak için aşağıdaki yöntemleri kullanın.

İmlec [à] [á] [â] [ã] düğmeleri

İmleci karşılık gelen yönde hareket ettirmek için bir imlec düğmesine basın.

Amaç	İşlem
İmleci sürekli hareket ettirme	İmlec düğmesini basılı tutun.
İmleci hızlıca hareket ettirme	Bir imlec düğmesini basılı tutmaya devam ederken karşı yönün imlec düğmesini de basılı tutun.

Görüntüleme (Dokunmatik panel)

Ekranda bir parametre değeri, düğme simgesi veya kaydırıcı simgesine doğrudan dokunarak imleci o konuma taşıyabilirsiniz.

NOT

Bazı simgeler imleci hareket ettirmez.

Değeri onaylama veya iptal etme

[GİRİŞ] düğmesi

Bir değeri onaylamak veya bir işlem gerçekleştirmek için bu düğmeyi kullanın. İmleci bir ton ya da parametreye taşıyıp [GİRİŞ] düğmesine bastığınızda, ayarı değiştirmeyi sağlayan bir liste görünür.

[ÇIKIŞ] düğmesi

Bu düğme önceki ekrana döner veya açık pencereyi kapatır.

Görüntüleme (Dokunmatik panel)

Onay ekranında gösterilen <OK> veya <SELECT> [ENTER] düğmesiyle aynı işlevdedir ve <EXIT> <ÇIKIŞ> düğmesiyle aynı işlevdedir.



[SHIFT] düğmesi

Bu, diğer düğmelerle birlikte kullanılır.

[SHIFT] düğmesini basılı tutup başka bir düğmeye basarak, bastığınız düğmenin ilgili düzenleme ekranına geçebilirsiniz (kısayol).

İŞLEV düğme kolonları [E1]-[E6]

Bu düğme kolonları her ekranda kendilerine atanan işlevleri yerine getirir; parametreleri düzenleme, listeleri veya sekmeleri kaydırma gibi. Bir düğmeye basarak değeri düğme benzeri bir işlemlerle düzenleyebilirsiniz.

Düğme ve kaydırıcı işlemleri



Bir ayarı düzenlemek için bir düğme veya kaydırıcı kullandığınızda, düzenlenen parametre ve değeri açılır bir ekranda gösterilir. Açılır ekran bir süre sonra otomatik olarak kapanır. Bazı parametreler açılır ekran göstermeyebilir.

[MENÜ] düğmesi

Bir işlev için ayrıntılı ayarlar yapmanıza veya sistem ayarlarına erişmenize olanak verir. SCENE SELECT ekranının üst köşesinde bulunan < > simgesine dokunarak da menü ekranına erişebilirsiniz.

Bu kılavuzdaki işlem adımları

Bu cihazda, "değeri düzenleme", "imleci taşıma", "bir değeri ayarlama/iptal etme" veya "bir ekrana geçiş yapma" gibi işlemler daha önce açıklandığı gibi birden çok şekilde gerçekleştirilebilir. (Örneğin, "düğme işlemleri", "dokunmatik panel işlemleri", "kadrans işlemleri" vb.)

Bu kılavuzdaki sonraki açıklamaların gereksiz yere karmaşık olmasını önlemek için tüm bu yöntemleri her zaman açıklamayacağız; örneğin "imleci * konumuna getirip değeri düzenle" gibi kısaltılmış bir açıklama verebiliriz. Gerçek işleyişte, yukarıdaki yöntemlerden herhangi birini sizin için uygun olanı kullanabilirsiniz.

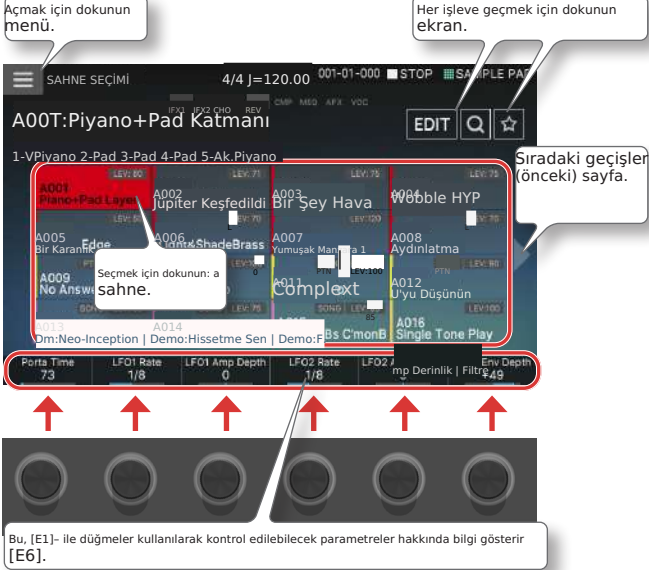
Görüntüdeki İşlemler

Bu birimin ekranı dokunmatik bir paneldir; ekrana doğrudan dokunarak çeşitli işlemler yapabilirsiniz. Birçok ekran vardır, ancak burada tipik ekran işlemlerini açıklıyoruz.

¹ Dokunmatik paneli çalıştırmak için parmağınızla hafif bir dokunuş yeterlidir. Paneli sert bir şekilde baskı yaparsanız veya sert bir nesneyle basarsanız hasar görebilir. Aşırı kuvvet kullanmayın ve yalnızca parmağınızı kullanarak çalıştırın.

¹ Köşeli parantez [] içindeki metin panelde gösterilen düğmeleri belirtir. Kenar parantez < > içindeki metin ise ekranda gösterilen düğme veya kolu belirtir.

SAHNE SEÇİM ekranı



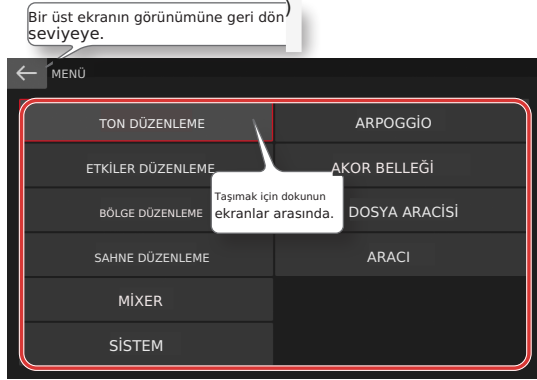
TON EDİT ekranı



BÖLGE GÖRÜNTÜLEME ekranı



MENÜ ekranı



EKRANI YENİDEN

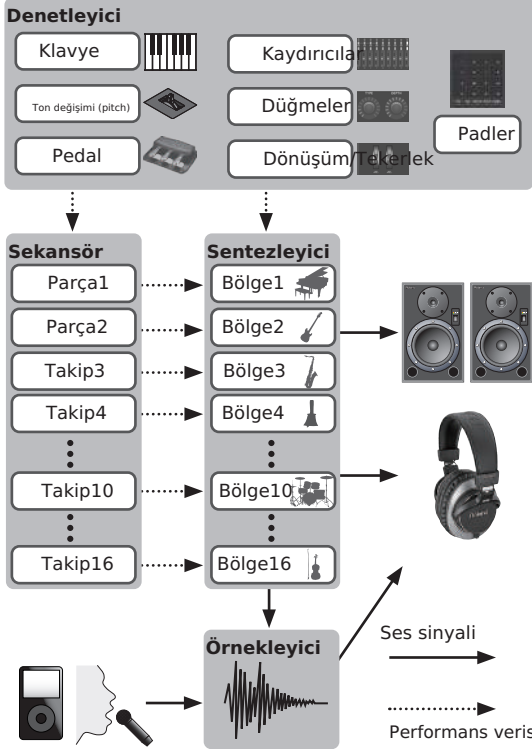
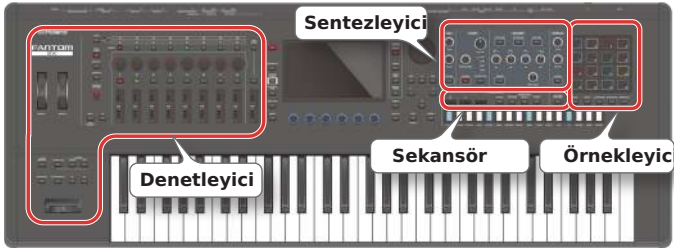


NOT

Hangi ekranda olduğunuzu kaybederseniz, [ÇIKIŞ] düğmesine birkaç kez basarak veya [SAHNE SEÇ] düğmesine basarak SAHNE SEÇ ekranına geri dönebilirsiniz.

Bu birimin bir özeti

Geniş çizgilerle, bu birim dört bölümden oluşur: denetleyici, ses sentezleyici, sekansör ve örnekleyici.



Kontrolcü

Buna, arka panele bağlı klavye, pedler, pitch bend/modülasyon kolu, tekerlekler, panel düğmeleri, sürgüler ve pedallar dahildir. Bir tuşa basma veya bırakma veya damper pedalı gibi bir performans işlemi gerçekleştirdiğinizde, işlem MIDI mesajına dönüştürülür ve ses motoruna iletilir ve harici bir MIDI cihazına gönderilir.

Sentezleyici

Bu bölüm ses üreten ve değiştiren bölümü ifade eder. Kontrolörden gelen performans verilerine yanıt olarak, ÇIKIS Çıkış jakı ve KULAKLIK jakından çıkan bir ses sinyali üretir.

Senkronlayıcı/Sequencer

Bu, 16 kanallı bir MIDI senkronlayıcı kullanarak desenler oluşturmaya olanak tanır. Sahnedeki 16 bölgenin tonları 16 kanalla doğrudan kaydedilebilir. Gerçek zamanlı kayıt, adım kaydı ve TR-REC sağlanır. Desenleri birleştirilerek gruplar oluşturabilir ve grupları istenen sıraya yerleştirilerek bir şarkı yaratabilirsiniz.

Desen

Bu, tek bir ton için performans verilerini kaydeden bir dizi verisi birimidir. Bir trekte en fazla sekiz desen olabilir. Bir desende en fazla 64 ölçü kaydedebilirsiniz.

Grup

Bu, her işit kütesi için desenlerin bir kombinasyonunu kaydeden. Bir sahnede en fazla 16 grup oluşturabilirsiniz.

Şarkı

İstenilen sırayla grupları yerleştirilerek bu sıralamayı kaydeden bir "şarkı" oluşturabilirsiniz. Bir sahnede bir adet şarkı oluşturabilirsiniz.

Örnekleyici

Örnekleyici bölümü, klavye performansınızın sesini veya bir ses cihazı veya mikrofon girdisinden gelen sesi ses kaydına (örnekleme) kaydetmenizi sağlar. Kaydedilen örnek, bir pede basılarak çalınabilir.

Örnek

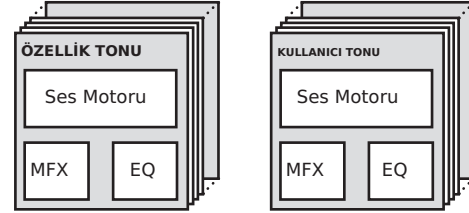
Bu, örneklenmiş bir ses parçasıdır. Her örnek için döngü ve diğer ayarları belirleyebilir ve bir pedi atayabilirsiniz.

Ses birimleri

TON

Bir "ton", bu birimdeki en küçük ses birimidir.

Bir ton, ses motoru ve efektlerin (MFX+EQ) birleşiminden oluşur. Kategorisine göre tonları seçmek için ton kategorisi düğmelerini [1]-[16] kullanın.



Bir ton üzerinde düzenleme yapabilir ve ardından bunu bir kullanıcı tonu olarak kaydedebilirsiniz.

Bazı tonlar, bir dizi vurmalı çalgı sesi sağlayan "davul kiti"lerdir.

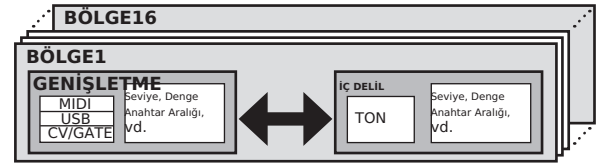
Bir davul kitinde, çaldığınız tuşa (nota numarasına) bağlı olarak farklı vurmalı çalgı sesleri duyulur.

BÖLGE

Bu, bir tonu çalmak için bir kaplaktır.

Bir tonu çalmak için bir tona bir bölge atarsınız. Her bölge için, klavyeye bağlı olup olmadığını belirleyebilir ve anahtar aralığı, ses seviyesi, panorama ve denetleyici alımını gibi ayarları yapabilirsiniz.

16 bölge vardır; bölgeleri birleştirilerek oluşan sesler yaratabilirsiniz birden çok ton, ya da her parça için temel performans (ses) ayarları oluşturun. Ayrıca dahili ses motoru yerine harici bir ses modülünü (EXT ZONE) kontrol etmek için belirli bölgeler kullanabilirsiniz.



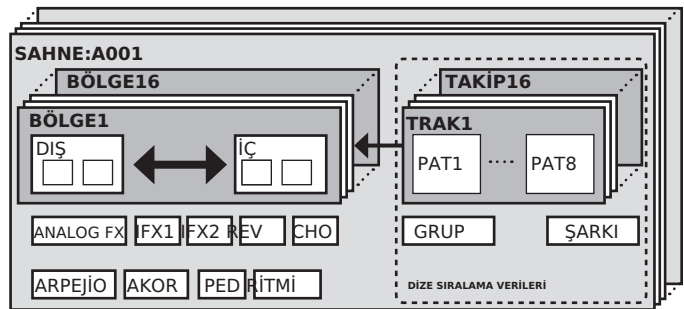
SAHNE

Bir sahne, her bölgenin ses tonu, MFX, ses seviyesi, vb. için ayarları, tüm bölgelerde ortak ayarları (Reverb, Chorus, IFX, Analog Filter, vb.) ve her bölgenin dizilim verileri dahil olmak üzere favori bir performans durumunu içerir.

Bir şarkı veya ifade fikrini bir sahne olarak saklayabilir ve her şarkı için sahneleri değiştirilerek sahneleri yönetebilirsiniz.

Başlangıçtan sonra görünen SAHNE SEÇ ekranında kaydedilmiş sahneleri özgürce hatırlayabilirsiniz.

SCENE CHAIN işlevini kullanarak canlı çalacağınız parçalara göre sahneleri yerleştirebilir ve hatırlayabilir ya da kolayca hatırlanması için sık kullanılan sahneleri toplayabilirsiniz. (s. 15)



İcra Etme

Bir ses seçimi (SAHNE/TON)

Bir sahne seçme

1. [SCENE SELECT] düğmesine basın.

SCENE SELECT ekranı görünür.



2. Ekranda istenen sahneyi seçmek için bir sahne simgesine dokunun.

Seçilen sahnenin simgesi renklendirilir.



Ekranda 4 x 4 bir ızgara halinde on altı sahne simgesi düzenlenmiştir ve bu sahnelerden birini seçebilirsiniz. Ekranın sol veya sağ kenarında bulunan 4 (dört) simgesine dokunarak önceki (veya bir sonraki) 16 sahneden birini seçebilirsiniz.

Bir ton seçmek

1. [ZONE VIEW] düğmesine basın.

ZONE VIEW ekranı görünür.

Her [ZONE VIEW] düğmesine bastığınızda, VIEW sayısı (eşzamanlı gösterilen bölge sayısı) değiştirilir.



2. Kontrol etmek istediğiniz bölgeyi seçmek için bir BÖLGE SEÇ düğmesi [1]-[8] basın.

9-16 bölgelerini seçmek için [ZONE 1-8/9-16] düğmesini kullanarak grubu değiştirin ve ardından bir ZONE SELECT [1]-[8] düğmesine basın.

3. Ses türünü seçmek için bir ton kategorisi düğmesine [1]-[16] basın.

4. İşaretçiyi ton adının (sayı) üzerine götürün ve bir tonu seçmek için [VALUE] kolunu veya [ARTI] [EXIT] düğmelerini kullanın.



1 İmleç ton adının (sayı) üzerinde olduğunda [ENTER] tuşuna basmak "TONE LIST"i gösterir.

Zonları katmanlama (katman)

1. İsteddiğiniz zonların ZONE INT/EXT düğmesine basın

katmanı, onları hafif kırmızı yapacak şekilde.

Parlak olan zonlardan birinin ZONE SELECT düğmesine basın ve mevcut bölge olarak belirleyin.

Klavye çalışıldığında kırmızı ışık yanan zonlar katmanlar olarak çalınır.

NOT

ZONE INT/EXT düğmesi yeşil yanıyorsa harici MIDI ses modülünü kontrol eder. Dahili ses motoruna geçmek için [SHIFT] düğmesini basılı tutup ilgili ZONE [INT/EXT] düğmesine basın ve düğmenin kırmızı ışık yanmasını sağlayın (INT ayarı).

Klavye iki bölgeye bölünmesi (bölünme)

1. Işık yapması için [SPLIT] düğmesine basın.

Yukarı bölge bölge 1 tonunu, aşağı bölge ise bölge 4 tonunu çalar.

2. Bölmeyi iptal etmek için [SPLIT] düğmesine basın ve kararmasını sağlayın.

Bölmeyi iptal ettiğinizde yüksek ve düşük bölgeler (ANAHTAR ARALIĞI) sıfırlanır ve katman durumuna döner.

Klavye bölme noktasını değiştirmek

1. [SPLIT] düğmesini basılı tutarken, yeni bölme noktası olacak tuşa basın.

Bölme noktası gösterilir.

[SPLIT] düğmesini bıraktığınızda önceki görüntü yeniden görünür.

Bölme noktası anahtarı ZONE 1 bölümüne dahildir.

NOT

1 Üst anahtar aralığının tonunu değiştirmek istiyorsanız ZONE SELECT [1]'e; alt anahtar aralığının tonunu değiştirmek istiyorsanız ZONE SELECT [4]'e basın. Ardından bir ton seçin.

1 ANAHTAR ARALIĞI işlevini kullanarak her bölge için anahtar aralığını serbestçe belirleyebilirsiniz.

Anahtar aralığını yarım tonlar halinde yükseltme/indirgeme (transpose)

1. [TRANPOSE] düğmesini basılı tutun ve OKTAV [DOWN] düğmesine veya [UP] düğmesine basın.

1 Bu ayarı -5-+6 semitones aralığında değiştirebilirsiniz.

Orijinal ayara dönmek için [TRANPOSE] tuşuna basılı tutun ve [DOWN] OKTAV E down] düğmesi ile [UP] düğmesini aynı anda basın.

Anahtar aralığını oktavlarda yükseltme/azaltma (oktav)

1. OCTAVE [DOWN] düğmesine veya [UP] düğmesine basın.

Bu ayarı en fazla ± 3 oktav olarak değiştirebilirsiniz.

Orijinal ayara geri dönmek için OCTAVE [DOWN] düğmesine ve [UP] düğmesine aynı anda basın.

Arpejler çalınıyor

Arpeji üreten arpeggiate fonksiyonu, bastığınız tuşlara dayanarak otomatik olarak arpeji üretir.

1. Bölge Görünümünde, ilgili bölge için ARP'ı "AÇIK" konuma getirin.



2. Işıklı hale getirmek için [ARPEGGIO] düğmesine basın.



3. Piyanoda bir akor çalın.

Çaldığınız akorun notlarına göre açık olan bölgeler için bir arpeggio çalmaya başlar.

4. İmleci "STYLE"a getirin ve stili değiştirin.

Arpeggio performansı seçilen stile göre değişir.

Bu işlevi kapatmak için bu düğmeyi tekrar basın ve kapalı hale gelmesini sağlayın.

NOT

Bu, akor hafıza işleviyle birlikte kullanıldığında sadece bir parmakla çeşitli arpeggio sesleri çalmanızı kolaylaştırır.

Akorlar çalınıyor (akort bellek)

Akor bellek, klavyeden tek bir nota çaldığınızda önceden kaydedilmiş bir akor biçimini çalan bir işlevdir.

1. Işığın yanması için [CHORD MEMORY] düğmesine basın.



2. Klavyeyi çalın.

Bir akor, şu anda seçili akor biçimine göre çalınır.

3. İmleci "CHORD FORM"a taşıyın ve akor formunu değiştirin.

Akorun çalma şekli değişecektir.

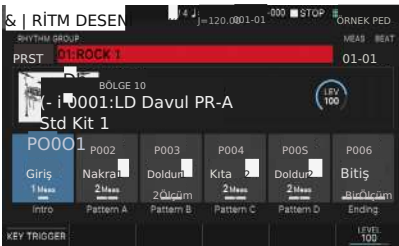
4. Bu işlevi kapatmak için tekrar [CHORD MEMORY] düğmesine basın ve kapağın karması için karmasını sağlayın.

Ritim desenlerini seçme/çalma

Bu ünite, bir ritim deseni çalarken performans yapmanıza olanak tanır.

1. [RHYTHM PATTERN] düğmesine basın.

RİTM DESENİ ekranı görünecek.



2. İmleci "RHYTHM GROUP"a getir.

3. Bir ritim grubunu seçmek için [VALUE] düğmesini kullanın.

Çalmak istediğiniz ritim desenini seçmek için <Intro>-<Ending>e dokun.

Ritim deseni çalışıyor.

NOT

Duran ritim deseninin simgesine dokun.

Tempo değiştirme

1. TEMPO ekranına erişmek için [TEMPO] düğmesine basın.

2. Tempo değiştirmek için [VALUE] düğmesini kullanın.

NOT

İstenilen zamanda (dokunma temposu) [TEMPO] düğmesine basarak temposu belirleyebilirsiniz. İstenilen tempoda çeyrek nota aralıklarında üç kez veya daha fazlası basın.

kaydırıcıları ve kontrol anahtarlarını kullanarak

1. Bölgesleri değiştirmek için [ZONE 1-8/9-16] düğmesini kullanın (ZONE1-kontrol etmek istediğiniz ZONE8/ZONE9-ZONE16.

2. Kontrol etmek istediğiniz parametreyi seçmek için bir işlev seçim düğmesine basın.

Düğme	Açıklama
[PAN/LEVEL] düğmesi	Kontrol anahtarları her bölgenin konumunu ayarlar ve kaydırıcıları her bölgenin ses düzeyini ayarlar.
[ASSIGN1] düğmesi [ASSIGN2] düğmesi	Kontrol anahtarlarını ve kaydırıcıları kullanarak ayarlayabilirsiniz küşesi önceden sahne için atanmış parametreler veya sistem. ASSIGN1, parametreleri ayarlamanıza olanak tanır. her sahne için atanırlar. ASSIGN2, atama yapmanıza olanak tanır. sistem için atanmış parametreler.

3. Kontrol anahtarlarını ve kaydırıcıları hareket ettirin.

Ses, atanmış işleve (örneğin pan veya ses düzeyi) göre değişir.

BELLE

Parametreleri atamak için [SHIFT] düğmesini basılı tutup [ASSIGN1] veya [ASSIGN2] düğmesine basabilirsiniz. Ayrıntılar için "Referans Kılavuzu" (PDF) bölümüne bakınız.

Analog filtre kullanımı

Bu ünite geniş bir ses tasarım potansiyeli sunan bir analog filtreyle donatılmıştır.

1. [ANALOG FILTER] düğmesine basın.

Analog Filtre ekranı görünecek.



2. <DÜZENLE> dokun.

ANALOG FİLTRE düzenleme ekranı görünecek.



3. Gerekli parametreye imleci getirip değeri düzenleyin.

Bölüm	Açıklama
OVERDRIVE	Bozulma miktarını ayarlar.
FİLTRE	Bu beş tip analog bir filtredir.

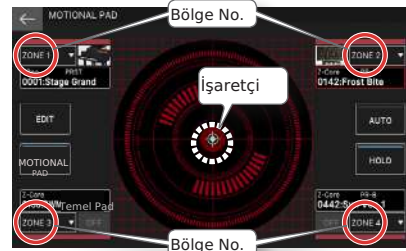
Birden çok bölgenin ses seviyesini aynı anda değiştirme (hareketli ped)

Hareketli ped işlevi, ekranda sürükleyerek aynı anda dört bölgenin ses seviyesini değiştirmenizi sağlar. Hareketli ped işlevini kullanarak tek bir parmakla çeşitli tonal değişiklikler üretebilirsiniz.

1. [MOTIONAL PAD] düğmesine basın.

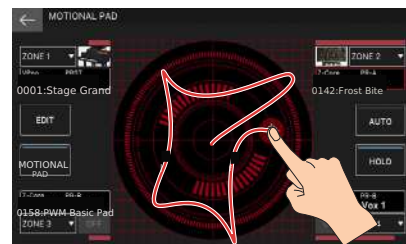
HAREKETLİ PED ekranı görünür.

Hareketli ped işleviyle kullanılan bölgelerin numaraları, ekranın dört köşesindeki bölge numarası alanlarında gösterilir. Uygulanabilir bir bölge kapalıysa, bölgeyi açmak için ZONE INT/EXT düğmesini [1]-[8] basın.



2. Ekranın merkezindeki daireyi (işaretçi) sürükleyerek konumunu değiştirin.

Dört bölgenin ses seviyesi dengesi işaretçinin konumuna göre değişir ve ses gerçek zamanlı olarak değişir.



Düzenleme

Bir bölgeyi düzenleme

Her bölge için ses seviyesi (Seviye), equalizer (EQ) ve anahtar aralığı (KBD) gibi ayarları belirleyebilir ve 16 bölge bulunmaktadır.

1. Bir sahne seçin.

2. [MENU] düğmesine basın.

MENÜ ekranı görüntülenir.

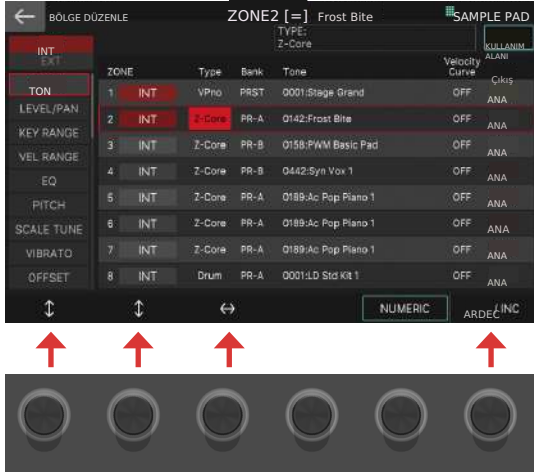
3. Dokunun <ZONE EDIT>.

BÖLGE DÜZENLE ekranı görüntülenir.

4. Kontrol etmek istediğiniz bölgeyi seçmek için bir ZONE SELECT düğmesi [1]-[8] basın.

9-16 arasındaki bir bölgeyi seçmek için [ZONE 1-8/9-16] düğmesini kullanarak grubu değiştirin ve ardından bir [1]-[8] düğmesine basın.

5. İmleci istenen parametreye taşıyın ve değeri düzenleyin.



Sekmeler arasında kaydırmak, imleci hareket ettirmek ve parametreleri doğrudan düzenlemek için [E1]-[E6] düğmelerini kullanabilirsiniz.

NOT

Bölge ayarlarında yaptığınız değişiklikler geçicidir. Pili kapatırsanız veya başka bir bölge seçerseniz değişiklikler kaybolur. Düzenlenen ayarları saklamak istiyorsanız sahneyi kaydedin (s. 15).

NOT

Parametrelerle ilgili ayrıntılar için "Parameter Guide" (PDF) belgesine bakın.

Bir tonu düzenleme

Bir tonu düzenlemenin şu yolu.

1. "Bir Tonu Seçme" prosedüründe (s. 12) düzenlemek istediğiniz tonu seçin.

2. [MENU] düğmesine basın.

MENÜ ekranı görüntülenir.

3. Dokunun <TONE EDIT>.

TONE EDIT ZOOM ekranı görüntülenir.



İstediğiniz parametreye imleci hareket ettirin ve değeri düzenleyin.

Etiketler arasında kaydırmak ve parametreleri doğrudan düzenlemek için [E1]-[E6] düğmelerini kullanabilirsiniz.

NOT

1 Bir dizi parametre değerini düzenlemek için sekmeler arasında geçiş yapabilirsiniz.

1 Daha ayrıntılı düzenleme için TON EDIT PRO ekranını kullanın. Detaylar için "Reference Manual" (PDF) belgesine bakın.

1 Ton parametreleriyle ilgili ayrıntılar için "Parameter Guide" (PDF) belgesine bakın.

TONE EDIT ZOOM ekranında düzenlemenin yanı sıra, panelin sağ tarafında bulunan OSC bölümünün, FILTER bölümünün ve ENV/AMP bölümünün düğme ve düğmelerini kullanarak doğrudan bir tonu da düzenleyebilirsiniz (sayfa 5).

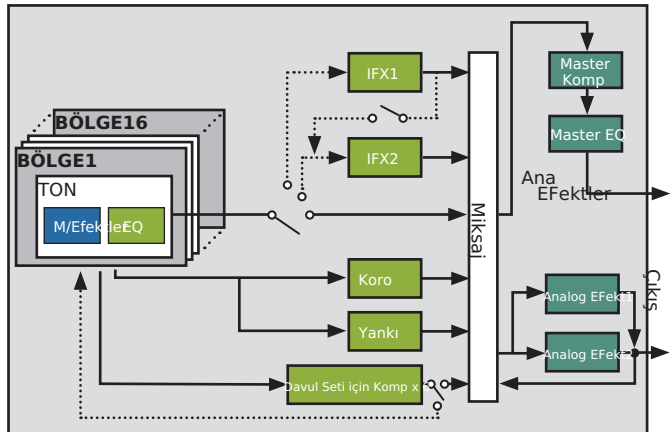


NOT

Ton ayarlarında yaptığınız değişiklikler geçicidir. Gücü kapatırsanız veya başka bir ton seçerseniz değişiklikler kaybolur. Düzenlenen ayarları saklamak için tonu kaydedin (s. 15).

Effektleri düzenleme

Bu birim, her ton için bir efekt (MFX), her sahne için belirtilebilen efektler (IFX1, IFX2, Chorus, Reverb) ve sistem için belirtilebilen efektler (Master FX) dahil olmak üzere çeşitli efektlerle donatılmıştır.



TON parametresi

GÖRÜNTÜ parametresi

SİSTEM parametresi

Tonun etkisini düzenleme (MFX)

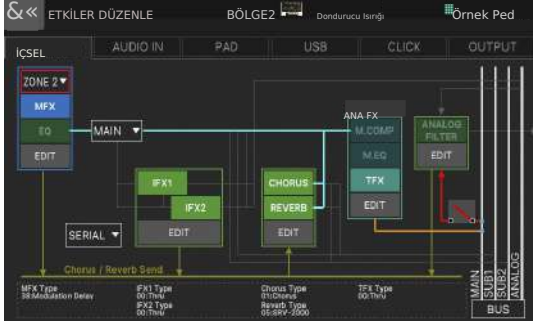
İşte tonun etkisini düzenlemenin nasıl yapıldığı (MFX).

1. [MENU] düğmesine basın.

MENÜ ekranı görünür.

2. <ETKİLER DÜZENLE> dokunun.

ETKİLER DÜZENLE ekranı görünür.



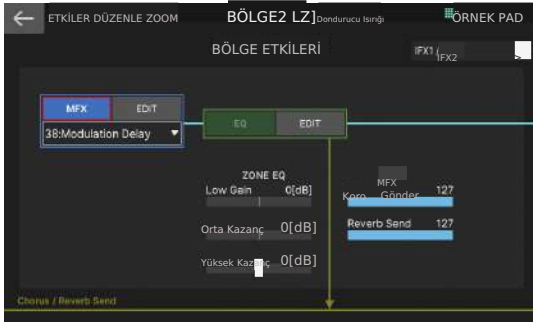
MFX'i açıp kapatma

1. Ekranda <MFX>e dokunun ve açıp kapatın.

MFX parametrelerini düzenleme

1. MFX bölümünde <DÜZENLE> dokunun.

ETKİLER DÜZENLE (TEB) ekranı görünür.



2. MFX bölümünde, <EDIT> dokunun.

MFX için MFX ÇIKIŞ ZOOM ekranı görünür.



3. İstedığınız parametreye imleci taşıyın ve değeri düzenleyin.

İmleci hareket ettirmek veya parametreleri doğrudan düzenlemek için düğmeleri [E1]-[E6] kullanabilirsiniz.

NOT

Etki ayarlarına yaptığınız düzenlemeler geçicidir. Gücü kapatırsanız veya başka bir sahne veya ton seçerseniz kaybolurlar. Yaptığınız değişiklikleri saklamak istiyorsanız sırasıyla ton, sahne veya sistem ayarlarını kaydedin.

NOT

¹ Ekranda etki ayarlarını düzenlemenin yanı sıra panelin sağ tarafında bulunan ETKİLER bölümü düğmeleri ve düğmeleriyle de düzenleyebilirsiniz (s. 5).

¹ Parametreler için, "Parameter Guide" (PDF) bölümüne bakın.

Bir sahne veya tonu kaydetme

Düzenlenen bölge ve ton ayarları ile kaydedilen veriler geçicidir. Gücü kapatırsanız veya başka bir sahne veya ton seçerseniz kaybolurlar. Düzenlediğiniz ayarları veya kaydedilen verileri saklamak isterseniz şu şekilde kaydedin.

NOT

Kaydettiğinizde, kaydetme-hedefinde daha önce bulunan veriler üzerine yazılır.

1. [WRITE] düğmesine basın.

YAZMA MENÜ ekranı görünür.

2. Kaydetmek istediğiniz öğeye dokunun.

Örneğin, <SCENE> e dokunursanız, SCENE YAZMA ekranı görünür.



3. Adı değiştirmek isterseniz <Yeniden Adlandır>e dokunun ve adı düzenleyin.

İsmi değiştirdikten sonra pencereyi kapatmak için <OK>e dokunun.

Kaydetme hedefine ulaşmak için [VALUE] döndüğünü veya [DEC][INC] tuşlarını kullanın.

5. Dokun <OK>.

Bir onay mesajı görünecek. İptal etmek için <CANCEL> dokunun.

6. Dokun <OK>.

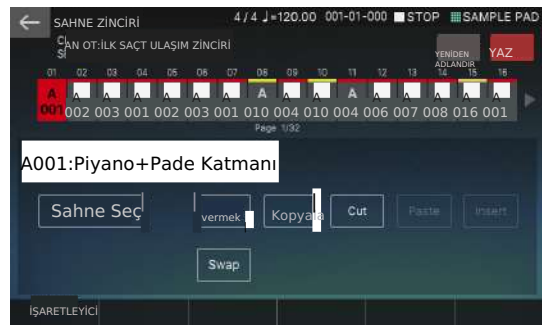
Veri kaydedildi.

Şarkıların sırasına göre sahneleri hatırlama (sahne zinciri)

Canlı çalacağınız şarkıların sırasına göre sahneleri hatırlamak istediğinizde SAHNE ZİNCİRİ işlevini kullanın. Bir sahne zinciri, kullanacağınız sahnelerin istenen sırasını, sahnelerin numaralarını değiştirmeden belirtmenizi sağlar. Sahne sırası, zincir seti olarak kaydedilebilir ve zincir setini değiştirerek sahnelerin sırasını değiştirebilirsiniz.

1. [SCENE CHAIN] düğmesine basın.

SAHNE ZİNCİRİ ekranı görünecek.



2. "CHAIN SET" adını dokunun ve zincir setlerini değiştirin.

Bir zincir seti, sahnelerin sırasını kaydetmenizi sağlar. Bu, çalacağınız sesleri bu sırayla düzenlemenin kullanışlı bir yoludur. [SHIFT] düğmesini basılı tutun ve zincir seti ayarlarını düzenlemek için [a] [a] imleç düğmelerine basın.

3. Bir sahne seçmek için ton kategorisi düğmesine [1]-[16] basın.

Ekranda yatay olarak düzenlenmiş 16 sahne, ton kategorisi düğmelerine [1]-[16] karşılık gelir.

¹ Ekranda doğru bir sahne simgesine dokunarak da bir sahne seçebilirsiniz.

¹ Sahne simgelerinin sol veya sağ kenarında bulunan [a] [a] simgesine dokunarak önceki (veya sonraki) 16 sahneyi seçebilirsiniz.

English

日本語

Deutsch

İtalyan

Italiano

Español

Mog

sanbr

Nederlands

Örnekleyici

Bu birim, klavyenizi veya bir ses cihazı ya da mikrofondan gelen girişi (örnekleme) sesli olarak kaydetmenize olanak tanır. Kaydedilen örnek, bir pede basılarak çalınabilir.

Bir pede basarak bir örnek çalma

Burada, [1]-[16] pedlerini kullanarak örneklediğiniz sesleri nasıl çalabileceğinizi açıklıyoruz. (Örnek Ped işlevi)
Önceden, Ped Fonksiyonu olarak "SAMPLE PAD"i seçin; bu, "Padlere Kolay Fonksiyon Atama (PAD MODU)" bölümünde açıklandığı gibi (s. 16).

1. Bir ped [1]-[16] basın.



Bir örnek çalınıyor. Aynı anda birden fazla ped basabilir ve çalındığını görebilirsiniz.

Örneği sürekli çalma (basılı tutma)

1. Bir pede basılı tutarken [HOLD] düğmesine basın.



Pedden serbest bıraktıktan sonra bile örnek çalmaya devam eder. Örneği durdurmak için pedeye tekrar basın.

NOT

[HOLD] düğmesi, GATE parametresi "ON" olarak ayarlanmış örnek verileri için yalnızca etkinleştirilir.

Kayıt bankaları arasında

Örnekler, 16 örneklik dördüncü bankalara atanır. Bankaları değiştirdiğinizde her ped için atanmış olan örnekler de değişir.

1. [BANK] düğmesine basın.



2. Bir bankayı seçmek için bir ped [1]-[4] basın.

Donan notlar yaşıyorsanız!

Hızlı arka arkaya dört kez [HOLD] düğmesine basın. Bu, pedlerle çalınan tüm sesleri durdurur.

Örnekleri taşıma/kopyalama

Bir örneği başka bir pede taşıyabilir veya kopyalayabilirsiniz.

Bir örneği taşıma

1. Taşımak istediğiniz örneğin pedine basılı tutun ve [CLIP BOARD] düğmesine basın.



2. [CLIP BOARD] düğmesine basılı tutun ve hareket-e hedef pedine basın.

Örnek taşınır.

* Taşıma-hedef pedinde bir örnek varsa, "Üstüne yazılsın mı?" mesajı görünür. Üstüne yazmak için [ENTER] düğmesine basın veya iptal etmek için [EXIT] düğmesine basın.

Bir örneği kopyalama

1. Kopyalamak istediğiniz örneğin pedine basılı tutun ve [SHIFT] düğmesine basın; ardından [CLIP BOARD] düğmesine basın.

2. [CLIP BOARD] düğmesini basılı tutun ve kopyalanacak hedef pedine basın.

Örnek kopyalanmıştır.

* Kopyalanacak hedef pedde bir örnek varsa, "Üstüne yazılsın mı?" mesajı görünür. Üstüne yazmak için [ENTER] düğmesine basın veya iptal etmek için [EXIT] düğmesine basın.

Pellerape fonksiyonları pedlere atama (PAD MODE)

Örnekleri çalmanın yanı sıra sahneleri seçmenin yanı sıra peditelere çeşitli kullanışlı işlevler atayabilirsiniz.

1. [PAD MODE] düğmesine basın.

2. Bir işlevi seçmek için bir ped [1]-[16] düğmesine basın.

Seçtiğiniz işleme göre bir ayar ekranı görünür.

NOT

Her işlev için ayrıntılar için "Referans Kılavuzu"na (PDF) bakın.

Örnekleme

Bu ünite, aşağıdaki sesleri örnekleyerek bir örnek oluşturmanızı sağlar.

¹ Klavye performansı

¹ MIC/LINE INPUT jakları 1, 2'den giriş (ses cihazı, mikrofon)

¹ USB COMPUTER portundan ses girişi

1. Gerekirse, örneklemek istediğiniz cihazı (ses cihazı veya mikrofon) MIC/LINE INPUT jaklarına 1 ve 2 bağlayın.

NOT

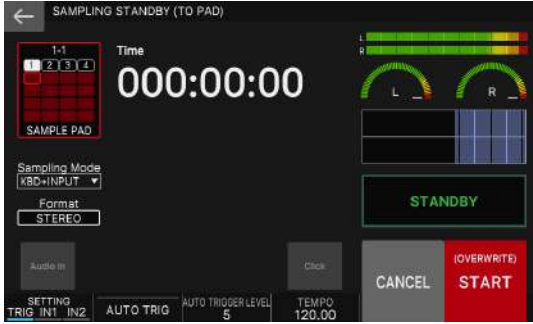
Bir ses cihazını stereo olarak örneklemek istiyorsanız, sol kanalı MIC/LINE INPUT jakı 1'e ve sağ kanalı MIC/LINE INPUT jakı 2'ye bağlayın.

2. [SAMPLING] düğmesine basın.

Örnekleme MENÜsü ekranı görünür.

3. <To Pad> düğmesine dokunun.

Örnekleme STANDBY (TO PAD) ekranı görünür.



4. <SAMPLE PAD> düğmesinin sese örnek kaydedilecek örnek pad'in banka ve numarasını gösterdiğine dikkat edin.

5. Örnek pad'in banka ve numarasını değiştirmek isterseniz <SAMPLE PAD> düğmesine dokunun.

Örnek hedefi (PAD) ekranında değiştirmek istediğiniz örnek bankasını ve numarasını belirtin.

NOT

Örneklediğiniz panelde zaten bir örnek varsa, "Üstüne yazılsın mı?" mesajı görünür. Üstüne yazmak için [ENTER] düğmesine basın veya iptal etmek için [EXIT] düğmesine basın.

6. Örnekleme modunu seçmek için <Sampling Mode>e dokunun.

Parametre	Açıklama
KBD+GİRİŞ	Klavye performansı ile MIC/LINE INPUT jakları 1 ve 2'den gelen ses girişi ile USB COMPUTER portundan gelen ses girişi birlikte örneklenir.
KLAVYE	Klavye performansı örneklenir.
GİRİŞ	MIC/LINE INPUT jakları 1 ve 2'den gelen ses girişi ile ve USB BİLGİSAYAR portundan ses girişi örneklenecek.

7. Örnekleme volumesunu ayarlayın.

Seviyeyi metre tam ölçeğe ulaşmadan mümkün olan en yüksek seviyeye ayarlayın.

Örneklenen cihaz	Açıklama
Ses cihazı	Arka panel LEVEL düğmelerini 1 ayarlayın ve 2 ile ses cihazı.
Mikrofon	Arka panel LEVEL düğmelerini ayarlayın 1 ve 2.
USB BİLGİSAYAR	USB Ses Giriş Seviyesini ayarlayın (s. 22).



8. Örnekleme ayarlarını yapın.

Aç/kapa için ekrana dokunun veya bir parametre seçin ve değerini düzenlemek için [DEĞER] düğmesini kullanın.

Parametre	Değer	Açıklama
Format	MONO	Sesi tek bir dalga formu olarak örnekler. Eğer tek bir mikrofon kullanıyor ve örnekleme yapıyorsanız bunu seçin. mono olarak. Eğer stereo giriş yapıyorsanız, L ve R sesleri karıştırılır ve örneklenir.
	STEREO	L ve R seslerini iki dalga formu olarak örnekler. Eğer stereo bir kaynaktan örnekleme yapıyorsanız bunu seçin. örneğin bir ses cihazı gibi bir kaynaktan.
OTOMATİK TETİKLEME SEVİYE	0-15	Otomatik Tetikleme 'AÇIK' ise, bir sinyal geldiğinde örnekleme başlar bu ayarı aşan bir sinyal girildiğinde.
OTOMATİK TETİKLEME	KAPALI, AÇIK	Bu 'AÇIK' ise, bir sinyal OTOMATİK TETİKLEME SEVİYESİ ayarını aşan bir sinyal girildiğinde örnekleme başlar. Bu 'KAPALI' ise, örnekleme hemen başlar <START> dokunursunuz.

Bu birime bağlanan cihazdan ses üretin ve örnekleme başlamak istediğiniz anda <START> tuşuna dokunun.

Örnekleme sırasında ekran "NOW SAMPLING" ifadesini gösterir.

7. adımda OTOMATİK TETİKLEYİCİ "KAPALI"

olarak ayarlanmışsa

<START>e dokunduğunuzda örnekleme başlar.

Bu birime bağlı cihazdan ses üretin.

7. adımda OTOMATİK TETİKLEME "AÇIK" olarak

ayarlanmışsa

Bu birime bağlı cihazdan ses üretin; girdi sinyali OTOMATİK TETİK SEVİYESİ tarafından belirtilen ayarı aştığında örnekleme başlar.

10. Örneklemeyi durdurmak istediğinizde <STOP> dokunun.

Örneklemeler durur ve örnek örnek hedef pad'e kaydedilir.

NOT

¹ Örneklenen veriler bu birimin örnek belleğine kaydedilir.

¹ Bilgisayarınızdaki ses verileri örnek olarak yüklenebilir. Ayrıntılar için "Referans Kılavuzu"na (PDF) bakın.

Bir örneği silme (sil)

İşte bir örneğin nasıl silineceği.

1. [SHIFT] düğmesini basılı tutun ve [PAD MODE] düğmesine basın.

SAMPLE PAD ekranı görünür.



2. Silmek istediğiniz örneği seçmek için bir pad'e basın.

3. Dokun <SAMPLE UTILITY>.

4. Dokun <DELETE>.

Bir onay mesajı görünecek. İptal etmek için <CANCEL> dokunun.

5. <OK>'ye dokunun.

Örnek silindi.

Giriş sesini ayarlama (giriş ayarı)

MIC/LINE GİRİŞ jakları 1 ve 2'ye bağlı olan cihazın giriş sesinin nasıl belirtileceği.

1. Örnekleme DESTEYİ ekranında (s. 17), <INPUT>'e dokunun AYARLAR>.

2. İmleci istenen parametreye taşıyın ve değeri düzenleyin.

NOT

USB BİLGİSAYAR portuna bağlı cihazın giriş ses seviyesi için "USB Ses Girişini Ayarlama"ya bakın (s. 22).

English

日本語

Deutsch

Français

Italiano

Español

Português

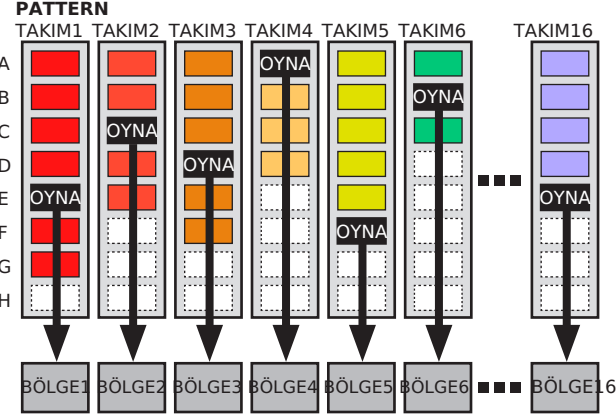
Nederlands

Sekanslayıcı

Sekanslayıcı nasıl yapılandırılır

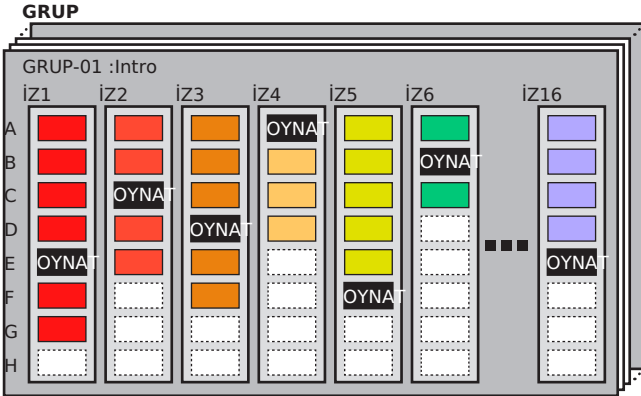
Desen

Bu ünit'in sekanslayıcısı, bölgelerle ilişkili olan 16 parçayı kullanarak kayıt almanıza ve çalmanıza olanak tanır. Her bir parça en fazla sekiz desene sahip olabilir ve bu varyasyonlar desener olarak adlandırılır. Her parça için çalım sırasında varyasyonu değiştirebilirsiniz. Her desen en fazla 64 ölçü uzunluğunda olabilir ve her desen için belirtilen uzunlukta bir döngü olarak çalışacaktır.



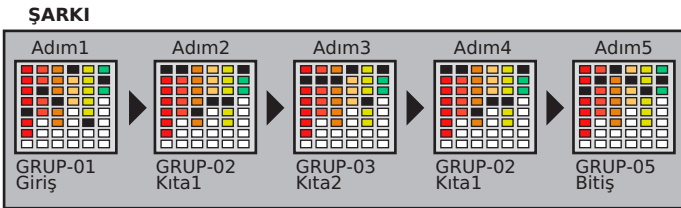
Grup

Her iz için oluşturulan kalıp kombinasyonu bir grup olarak adlandırılır. Şarkınızın her bölümüne karşılık gelen "Intro", "Verse" veya "Fill" gibi gruplar oluşturabilirsiniz.



Şarkı

Oluşturduğunuz gruplar bir düzen içinde dizilebilir; buna şarkı adı verilir. Bireysel gruplar için ve tüm şarkı için tekrarlama (LOOP) belirtebilirsiniz.



NOT

Desenler, gruplar ve şarkılar her sahne için kaydedilir.

Sekanslayıcıyı çalmak

Deseni çalmak

1. Bir sahne seçin.

2. [PATTERN] düğmesine basın.

PATTERN ekranı görünecek.



Bir ifadenin kaydedildiği kutu (desen kutusu) renkli olarak gösterilir.

Kayıtlı olan bir parçanın desen kutusuna uzun dokunduğunuzda desen kutusu vurgulanır. Bu, çalışıyor- beklemede modunda olduğu ve [PLAY] düğmesine basıldığında çalışacağı anlamına gelir. Her parça için yalnızca bir desen kutusu çalışıyor-beklemede olabilir.

	Boş
	Veri Mevcut (Renk Seçilebilir)
	Veri Mevcut Döngü Sw KAPALI
	Veri Mevcut Oynatma Bekleme
	Veri Mevcut Çalışıyor

3. [øPLAY] düğmesine basın.

Çalışma bekleme modundaki her bir izin paternleri çalışacaktır.

- Çalmayan bir kalıp kutusuna dokunursanız, dokunduğunuz kalıp çalınır.
- Ekrandaki renkli bir kalıp kutusuna doğrudan dokunarak her iz için kalıpları değiştirebilirsiniz.

4. [øSTOP] düğmesine basarsanız, tüm izler için desen çalması durur.

Çalmakta olan bir kalıp kutusuna dokunursanız, yalnızca dokunduğunuz kalıp durur.

Başka bir desen çalarken desenleri değiştirdiğinizde veya durdurup/başlattığınızda, değişiklik otomatik olarak diğer çalan desenin ölçü sınırlarında gerçekleşir.

Oynatma grubu

1. Bir sahne seçin.

2. [GRUP] düğmesine basın.

GRUP ekranı görünür.



¹ Seçili olan mevcut grup (mevcut grup), imleç ile gösterilir.

¹ Ekranın sağında mevcut gruptaki her bir parçanın desen uzunluğu gösterilir ve grubun ölçü sayısını belirtmek için [E5] düğmesini kullanabilirsiniz.

3. [ØPLAY] düğmesine basın.

Mevcut grup çalışıyor.

4. Oynatmayı durdurmak için [ØSTOP] düğmesine basın.

Farklı bir grubu seçmek için grupta adını doğrudan dokununuz ve seçin.

Bir seçimi yapmak için ayrıca [E2] düğmesini kullanabilirsiniz.

Çalınıyor Şarkı

1. Bir sahne seçin.

2. [SONG] düğmesine basın.

ŞARKI ekranı görünür.



Grup kutuları olarak adlandırılan bir dizi kutu gösterilir, her birinde çalma sırasını belirten bir numara bulunur.

Her grup kutusunda grup numarası, grup adı ve kaç kez döngüye gireceği gibi bilgiler gösterilir. Boş bir grup kutusunda hiçbir şey gösterilmez.

3. [ØPLAY] düğmesine basın.

Şarkı çalarken, gruplar yerleştirildikleri sırayla çalınır. O anda çalan grup (mevcut grup) yeşil bir grup kutusuyla gösterilir.

4. Çalmayı durdurmak için [ØSTOP] düğmesine basın.

Bir desen kaydetme

Bir desen kaydetmenin üç yolu vardır.

Gerçek zamanlı kayıt (Gerçek Zamanlı KAYIT)	Klavye performansınızı ve kontrolcü işlemlerinizi olduğu gibi kaydederek bir desen oluşturun.
Adım kaydı (Adım Kayıt)	Klavye performansınızı ardışık olarak kaydederek bir desen oluşturun her seferinde bir adım.
TR-KAYIT	Bu yöntem, her enstrümanın notalarını adlarıyla yerleştirmenizi sağlar duyulmasını istediğiniz nokta. Bu yöntem bunun için uygundur davul desenleri oluşturma.

Kayda başlamadan önce mevcut deseni aşağıdaki gibi silmek iyi bir fikir olur.

1. Bir sahne seçin.

NOT

Bir desen oluşturursanız ve ardından başka bir sahneye geçer veya sahneyi kaydetmeden güç kapatırsanız, oluşturduğunuz veriler kaybolur.

2. [PATTERN] düğmesine basın.

PATTERN ekranı görünecek.

3. Dokununuz <PTN UTILITY>.

PATTERN UTILITY ekranı görünecek.

4. Dokun <DELETE>.

DELETE MENÜ ekranı görünür.

5. Dokun <DELETE ALL>.

Bir onay mesajı görünür. İptal etmek için <CANCEL> dokununuz.

6. Yürütmek için <OK> dokununuz.

Tüm kalıplar silindi.

NOT

Silinen kalıplar geri getirilemez.

Gerçek zamanlı kayıt (gerçek zamanlı REC)

1. [ØREC] düğmesine basın.

REC STANDBY ekranı görünür.

2. Kayıt için ayarları yapın.

Değeri düzenlemek için ekrandaki parametrelere doğrudan dokununuz veya değeri düzenlemek için [VALUE] düğmesini kullanınız.



Kayıt Parametre	Açıklama
Başlangıç Sayacı	Kayıt başladığında bir başlangıç sayacı ekler. Bunu kayda başlamadan önce belirtin. kayda başla (durdurulmuşken).
Zaman İmzası	Zaman imzasını belirtir. Tüm desenler boş olduğunda bu belirtilebilir.
Giriş Zamanlama Kısıtlaması	Kayıt sırasında uygulanan kuantizasyonu belirtir.
RHY SENK	Mevcut olarak seçili ritm deseni hakkında kaydı başlattığınızda otomatik olarak çalınır ve kaydedilir kayıt (AÇIK) veya kaydedilmez (KAPALI).
DÖNGÜ KAYIT ANAHTARI	AÇIK: Belirtilen ölçüler kaydedildikten sonra bile kayda devam edin Uzunluk ayarıyla belirtilen ölçüler. KAPALI: Belirtilen ölçüler kaydedildikten sonra kayıttan çalmaya geçiş yapar Uzunluk ayarıyla belirtilen ölçüler kaydedtiniz.
KAYIT OLAYI	Kayıt sırasında kaydedilecek performans verilerini seçer gerçek zamanlı kayıt.
TIKLAMA	Tıklamayı (metronom) açar/kapatır.
Tempo	Tempoyu belirtir.
Uzunluk	Desenin uzunluğunu belirtir.
YENİ/KARIŞIM	Yeni bir kayıt mı yoksa üst üste kayıt mı yapılacağını belirtir kayıt.

<TRACK/PATTERN>'a dokunduğunuzda DESEN ekranına geçersiniz, bu ekranda kaydedilecek parça (1-16) ve desen (A-H) seçilir. Kayıt hedefi parçayı değiştirdiğinizde, parçanın çaldığı bölge de birlikte hareket eder.

(Örnek) Parça 2: Bölge 2 (Bas)ÖParça 10: Bölge 10 (Davul) DESEN ekranında bir parça ve desen seçtikten sonra [KAYIT] düğmesine tekrar basın.

3. Kaydı başlatmak için [ØPLAY] düğmesine basın.

<START>'a dokunarak da kaydı başlatabilirsiniz.

4. Klavyeyi çalın.

Düğme ve denetleyici işlemleri de kaydedilir.

5. Kaydı durdurmak için [ØSTOP] düğmesine basın.

Kayıt bitirdiğinizde, kaydetmek için adımları gerekli olduğu sürece 1-5'i tekrarlayabilirsiniz. aynı parçadaki desen varyasyonları veya başka bir iz kaydetme. Bir sonraki bölümde açıklandığı gibi gruplar veya bir şarkı oluşturuyorsanız, kaydı birkaç iz halinde bölmek ve birkaç desen oluşturmak iyi bir fikir olur ki onları ayırt edebilirsiniz.

English

日本語

Deutsch

sied

Italiano

Español

1100

Nederlands

Adım kaydı (adım REC)

1. [óREC] düğmesine basın.

REC TİMSAL EKRANI görünür.

2. <TRACK/PATTERN> içinde kaydedeceğiniz parçayı not edin.



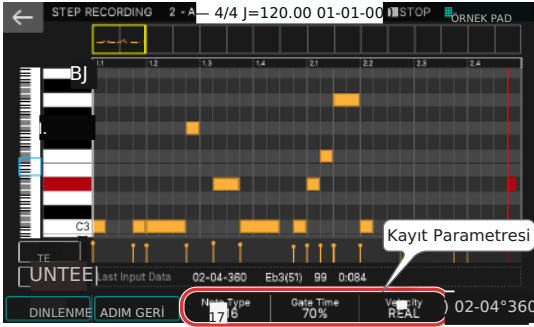
<TRACK/PATTERN> dokunmak sizi PATTERN ekranına götüreceğinden, bu ekranı kaydedilecek olan parça (1-16) ve desenini (A-H) seçimi için kullanın. Kayıt hedefi olan parçayı değiştirdiğinizde, parça tarafından çalınan bölge horozuyla hareket eder.
(Örnek) Parça 2: Bölge 2 (Bass)ÖParça 10: Bölge 10 (Drum)
PATTERN ekranında bir parça ve deseni seçtikten sonra, [REC] düğmesine bir kez daha basın.

3. <STEP REC> dokunun.

STEP KAYIT ekranı görünür.

4. Gireceğiniz notun ayarlarını belirtin.

Ekranda çeşitli kayıt parametrelerini ayarlayın.



Kayıt Parametresi	Açıklama
Not Türü	Girdiğiniz notların ritmik değerini seçer.
Kilit Zamanı	Kilit zamanını belirtir.
Hız (Velocity)	Hızını belirtir.

5. Bir tuşa bir kez basın.

Not, adım 1'de kaydedilir ve ekranındaki adım konumu otomatik olarak adım süresinin uzunluğu kadar ilerler.
Birden çok nota çalarak akor kaydedebilirsiniz.

6. Her adımı kaydetmek için 4-5 adımlarını

tekrarlayın.

7. Kaydı sonlandırmak için [EXIT] düğmesine basın.

NOT: MEMO

- ¹ Nötr/boşluk eklemek isterseniz, <REST> e dokunun.
- ¹ Bir adımdan veriyi silmek için <STEP BACK> e dokunun.
- ¹ Bağlantı eklemek için <TIE> e dokunun.
- ¹ Önceden girilmiş bağlamayı iptal etmek için <UNTIE> e dokunun.
- ¹ Kayıt yaparken ölçü konumunu değiştirmek istiyorsanız, [E6] düğmesini kullanın.
- ¹ Ekranın sol kenarındaki klavye kaydırma çubuğunu kullanarak, gösterilen not aralığını yukarı veya aşağı hareket ettirebilirsiniz.
- ¹ Ekranın üstündeki piyano rulosu türündeki kaydırma çubuğunu kullanarak, gösterilen alanı ölçüler boyunca hareket ettirebilirsiniz.

TR-REC

TR-REC Nedir?

TR-REC, her enstrümanın ne zaman çalacağını belirlemek için TON KATEGORİSİ düğmeleri [1]-[16] kullanma yöntemidir. TR-REC, ifade çalışıyor ya da duruyor olsa bile kullanılabilir. Kendiniz oluşturduğunuz bir ritmi dinlerken de kullanabilirsiniz. Örneğin Şekil 1'de gösterilen davul desenini oluşturmak için Şekil 2'de gösterilen ayarları yaparsınız.

ŞEKİL 1



ŞEKİL 2

Adım Numarası	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15	16
Kapalı Hi-Hat	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
Trapezli Bateri (Snare Drum)	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□
Bas Davulu	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■

■ Düğme yandı □ Düğme sönmük

Vurmalı bölüm için, klavye üzerinde bir enstrüman çalmak, belirli adımlarda bu enstrümanın ses çıkaracağını göstermek için TON KATEGORİSİ düğmelerinin [1]-[16] ışık yanmasına veya kararır haline gelmesine neden olur.

TON KATEGORİSİ düğmelerinden birine basmak [1]-[16] ışık yanık/karanlık durumunu değiştirir ve enstrümanın o adımda ses çıkarmayacağını belirler.

1. [óREC] düğmesine basın.

KAYIT HAZIRLIK ekranı görünür.

2. <TRACK/PATTERN> içinde kaydedeceğiniz parçayı not edin.



<TRACK/PATTERN>e dokunmak PATTERN ekranına götüreceği için bunu kullanın kaydedilecek olan parçayı seçmek için 1-16 arasındaki parçayı ve A-H desenini seçin. PATTERN ekranında bir parça ve deseni seçtikten sonra [REC] düğmesine basın bir kez daha.

3. <TR-REC>'e dokunun.

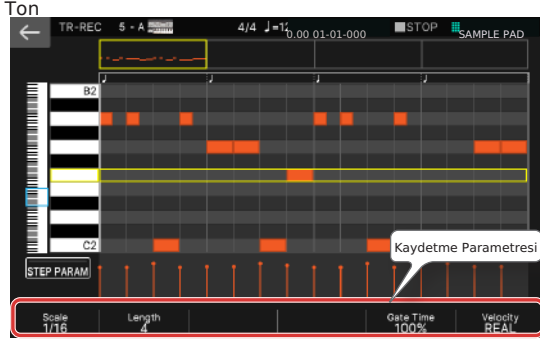
TR-REC ekranı görünür. [TR-REC] düğmesi yanar ve ton kategorisi düğmeleri [1]-[16], TR-REC adım düğmeleri olarak çalışacak şekilde değişir.

NOT: MEMO

[TR-REC] düğmesine basarak TR-REC fonksiyonunu da seçebilirsiniz; [óREC] düğmesi yerine.

4. TR-REC ayarlarını yapın.

Ekranda çeşitli kaydetme parametrelerini ayarlayın.

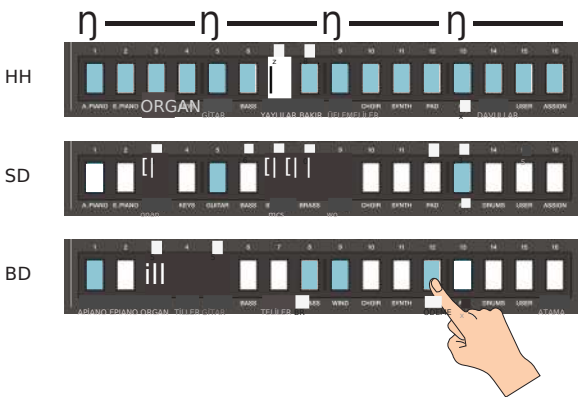


Kaydetme Parametresi	Açıklama
Ebad	Bir adımın uzunluğunu belirtir.
Kapanma süresi	Kapı süresini belirtir.
Hız	Hızı belirtir.

5. Çalmayı kaydetmek istediğiniz enstrümanı klavye ile belirtin (sadece davul seti için).

Farklı bir perdeli tuşa basınca enstrüman değişir. Davul seti olmayan tonlar için girmek istediğiniz perdede klavye ile belirtin.

6. Bir notun çalınmasını istediğiniz adımları aydınlatmak için ton kategorisi düğmelerini [1]-[16] basın.



Notlar ekrandaki karşılık gelen adım konumlarına girilir. Bir notu silmek için aydınlatılan ton kategorisi düğmesine [1]-[16] basarak karartın. Ayrıca [PLAY] düğmesine basabilir ve desen oynarken notlar girebilirsiniz.

7. Yanan [TR-REC] düğmesine basarak kaydı durdurun.

ab

¹ Gerçek zamanlı kayıt veya adım kaydı sırasında TR-REC durumunu seçemezsiniz.

¹ [SHIFT] düğmesini basılı tutup bir ton kategorisi düğmesi [1]-[4] basarak ölçüyü veya vuruş konumunu değiştirebilirsiniz. (Ölçek ayarına bağlı olarak, [SHIFT] düğmesi + ton kategorisi düğmeleri [1]-[8] kullanılır).

¹ Ekranın sol tarafındaki klavye (alet) alanını kaydırarak görüntü alanını yukarı veya aşağı hareket ettirin.

¹ Ekranın üst kısmındaki piyano rulosu tipi kaydırma çubuğunu kullanarak göstergeleri ölçüler boyunca hareket ettirin.

Bir grup oluşturma

1. [PATTERN] düğmesine basın.

PATTERN ekranı görünecek.

2. Her bir iz için desenleri nasıl seçeceğinizi ve kombinasyonlarını belirleyin.

3. <GROUPING> dokunun

GRUP LİSTESİ görünüyor.



4. Belirtmek istediğiniz sayıya imleci taşıyın.

5. <SET> dokunun.

Bir onay mesajı görünecek. İptal etmek için <CANCEL> dokununuz.

6. Uygulamak için <OK> dokununuz.

Her iz için mevcut desen kombinasyonu bir grup olarak kaydedilir.

Gerekirse, gruplar oluşturmak için adım 2-6'yı tekrarlayın.

Oluşturduğunuz gruba bir ad atamak için <RENAME> dokunabilirsiniz.

Bir şarkı oluşturma

1. [GROUP] düğmesine basın.

GRUP ekranı görünecek.

2. <MAKE SONG> dokununuz.

MAKE SONG ekranı görünecek.



Ekranın sol tarafında bulunan GRUP LİSTESİ'nde, önce çalıp geri vermek istediğiniz grup için <EKLE> dokununuz.

Dokunduğunuz grup sağdaki ŞARKI alanına eklenir ve giriş konumu bir birim ilerler.

NOT

¹ Eğer <EKLE/DEĞİŞTİR> dokunursanız ve GİRİŞ için DEĞİŞTİR kullanırsanız, giriş konumundaki grup değiştirilir.

¹ En fazla 32 grup girilebilir.

¹ Eğer <GERİ SİL> dokunursanız, giriş konumundaki grup silinir ve giriş konumu bir geri gider.

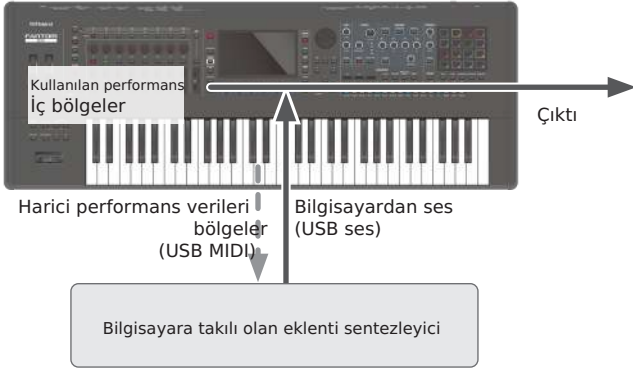
4. Şarkınızı oluşturmak için gerekirse adım 3'ü tekrarlayın.

NOT

Bir grup veya şarkı oluşturduktan sonra başka bir sahneye geçerseniz veya sahneyi kaydetmeden gücü kapatırsanız, oluşturduğunuz veriler kaybolur.

Bir eklenti sentezleyici ile canlı performans

FANTOM'u bilgisayarınıza kurulu olan bir eklenti sentezleyici çalmak için nasıl kullanacağınız aşağıda.



Bilgisayarınıza Bağlantı

USB sürücüsü, bilgisayar yazılımınız ile bu birim arasındaki verileri aktarır.

Bu birimi bilgisayarınıza bağlı olarak kullanmak için USB sürücüsünü kurmalısınız.

NOT

USB sürücüsünün indirilmesi ve kurulumu ile ilgili ayrıntılar için Roland web sitesine başvurun.

<http://www.roland.com/support/>

USB sürücü ayarları

Bilgisayarınıza bağlanırken kullanılan USB sürücüsünün nasıl belirtileceği aşağıdadır.

1. [MENU] düğmesine basın.

2. Dokunun <SYSTEM>.

3. <GENERAL> sekmesine dokun.

4. "USB Driver" parametresini "VENDOR" olarak ayarlayın.

Parametre	Değer	Açıklama
USB Sürücü	TÜRKÇE	Bir USB sürücüsü kullanmak istiyorsanız bunu seçin Roland web sitesinden indirildi.
	GENEL	Standart USB sürücüsünü kullanmak istiyorsanız bunu seçin bilgisayarınızla birlikte gelen sürücü. * Yalnızca MIDI kullanılabilir.

5. Sistem ayarlarını kaydetmek için [WRITE] düğmesine basın.

Bu birimin gücünü kapatın, sonra tekrar açın.

Harici bir MIDI cihazını yönetme (EXT MIDI OUT)

Bu birimin düğme işlemleri ve klavye performansı MIDI OUT konnektöründen ve USB MIDI OUT'tan MIDI mesajları olarak iletilir. Klavye verisi CV/GATE OUT jacklarından CV/GATE sinyalleri olarak çıkış yapabilir. Belirli bir bölgeyi "EXT" olarak ayarlayarak o bölgeyi harici bir MIDI cihazını kontrol etmek için kullanabilirsiniz.

1. İstedığınız bölgenin ZONE SELECT düğmesine basın

MIDI çıkışı için kullanılır.

9-16 bölgelerini seçmek için [ZONE 1-8/9-16] düğmesini kullanarak grupları değiştirin, ardından bir ZONE SELECT [1]-[8] düğmesine basın.



2. Seçilen bölgenin ZONE INT/EXT düğmesine basın ve yeşil ışık yanması için yapın.

Yeşil değilse, [SHIFT] düğmesini basılı tutup ilgili ZONE INT/EXT düğmesine basın ve yeşil (EXT ayarı) yanmasını sağlayın.

Yeşil yanıyorsa (EXT ayarı), MIDI mesajları çıktı.

Birden çok bölgenin ZONE INT/EXT düğmeleri yanıyorsa, bu ayarlar mevcut bölge olarak ZONE SELECT düğmesiyle belirtilen bölgelerle birlikte harici bir ses modülüne MIDI çıktısının olup olmayacağını belirler (s. 12).

Düğme durum	Uygun bölge ise mevcut bölge	Uygun bölge değilse mevcut bölge
Yanık Yok (ORTAK)	Dahili ses motoru ve harici ses modülü her ikisi de oynarken ses üreten klavye.	Ne dahili ses motoru ne de harici ses modülü ses üretir klavyeyi çaldığınızda. Kullanabilirsiniz dahili sekansör veya MIDI verilerinden dahili ses motorunu çalmak için harici bir cihaz ses motoru.
Kırmızı yanık (INT)	Dahili ses motoru oynarken ses üretir klavye.	Sadece ZONE INT/EXT düğmesi için başka bir mevcut bölge açık olduğunda (kırmızı yanık veya yeşil), dahili ses motoru oynarken ses üretir klavye.
Yeşil yanık (EXT)	Dış ses modülü oynadığınızda ses üretir klavye.	Sadece ZONE INT/EXT düğmesi için başka bir mevcut bölge açık durumda (kırmızı yanık ya da yeşil), dış ses modülü oynadığınızda ses üretir klavye.
Turuncu yanık (MUTE)	Ses motoru susturulmuştur. Dahili ses motoru ses üretmez. Bir önceki durum yeşil yanık ise, dış ses modülü ses üretir.	

3. İstendiği gibi, [PAN/LEVEL] düğmesine, [ASSIGN 1] düğmesine veya [ASSIGN 2] düğmesine basın.

4. Kontrol tekerleklerini [1]-[8] ve kaydırıcıları [1]-[8] çalıştırdığınızda, 3. adımda bastığınız düğmelere göre MIDI iletileri çıkış yapar.

NOT

* Bölge Düzeni (s. 14) ile ayrıntılı ayarlar yapabilirsiniz.

* Yaptığınız ayarlar sahne ayarları olarak kaydedilebilir. "Bir Sahne Kaydetme" (s. 15)

USB sesi kullanma

USB ses girişini ayarlama

USB ile bağlı bir bilgisayardan giren ses için ayarların nasıl yapılacağını gösterir.

1. [USB AUDIO SELECT] düğmesine basın.

USB AUDIO menüsü görünür.

2. İmleci kullanarak "USB Audio Input Switch" seçin ve ayarı "ON" yapmak için [VALUE] kadrını kullanın.

Bağlı cihazdan ses girişi açılır.

3. Giriş seviyesini ayarlamak için imleci kullanarak "USB Ses Giriş Hacmi"ni seçin ve [VALUE] düğmesini kullanarak girişi ayarlayın.

NOT

"USB Ses Giriş/Çıkış Seçimi" IN olarak ayarlanmışsa, değeri ayarlamak için ayrıca [USB AUDIO] kaydırıcısını da kullanabilirsiniz.

USB ses çıkışını ayarlama

FANTOM'un sesini USB ile bağlı bir bilgisayara nasıl ileteceğiniz şu şekildedir.

1. [USB AUDIO SELECT] düğmesine basın.

USB AUDIO menüsü görünür.

2. İmleci kullanarak "USB Ses Çıkış Anahtarı"ni seçin ve ayarı "ON" yapmak için [VALUE] düğmesini kullanın.

Bağlı cihaza ses çıkışı açılır.

3. Çıkış düzeyini ayarlamak için imleci kullanarak "USB Ses Çıkış Hacmi"ni seçin ve [VALUE] düğmesini kullanarak çıkış seviyesini ayarlayın.

NOT

"USB Ses Giriş/Çıkış Seçimi" OUT olarak ayarlanmışsa, değeri ayarlamak için ayrıca [USB AUDIO] kaydırıcısını da kullanabilirsiniz.

ZONE İÇ/DIŞ düğmesini ayarlama (zone iç/dış kontrol)

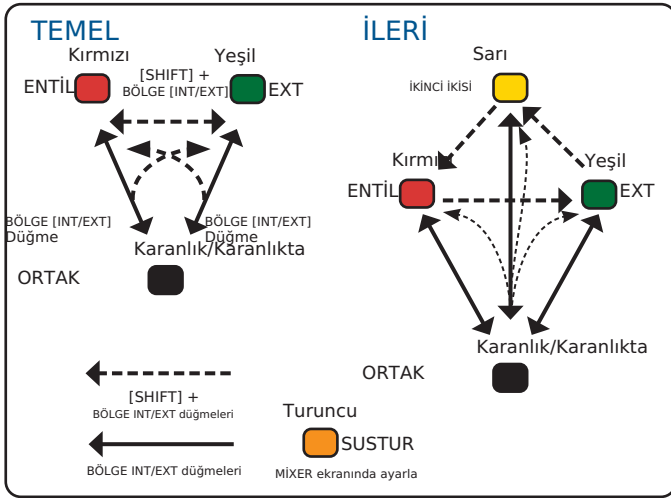
ZONE İÇ/DIŞ düğmesinin nasıl çalışacağını ayarlama şu şekilde:

1. [MENU] düğmesine basın.

2. <SYSTEM> üzerine dokun.

3. Zone İç/Dış Kontrol parametresini seçin ve ayarı değiştirin.

Parametre	Değer	Açıklama
Zone İç/Dış Kontrol	TEMEL	Her ZONE İÇ/DIŞ düğmesi önceki gibi çalışır.
	İLERİ	Aşağıdaki durumlar artık mevcut: her bir Zone İç/Dış düğmesini iterken onlar: yanmayan, kırmızı (INT), yeşil (EXT), turuncu (SUSTUR) ve sarı (İKİSİ). Sarı için (İKİSİ) durumda, dahili ses motoru ve harici ses modülü çalar.



TEMEL ve GELİŞMİŞ kullanım örnekleri

NOT

ZONE [SELECT] düğmesi TEMEL için kırmızı, GELİŞMİŞ için yeşil yanar.

	TEMEL	GELİŞMİŞ
Farklar arasındaki TEMEL ve GELİŞMİŞ	TEMEL için çalan bölge şaşıradanına göre değiştirilir mevcut bölge.	GELİŞMİŞ için ses bağlam tekil olarak çalınır bölgenin mevcut zonu ne zaman anahtar AÇIK olduğunda. Tüm zonlar anahtarlar kapalıysa mevcut bölge çalar.
AAA BÖLGE SEÇİMİ AAA BÖLGE SW	İç sesin her ikisi 1. bölge motoru ve harici ses modülü çalışıyor.	İç sesin her ikisi 1. bölge motoru ve harici ses modülü çalışıyor.
AAA BÖLGE SEÇİMİ AAA BÖLGE SW	BÖLGE SEÇİMİ ile değiştirme değiştirmek için kullanışlı hale getirir tonlar.	Bölge 2 ve 3 iç sesi ses motorları katmanlıdır.
AAA BÖLGE SEÇİMİ AAA BÖLGE SW	Bölge 2 ve 3 iç ses motorları katmanlıdır.	
AAA BÖLGE SEÇİMİ AAA BÖLGE SW	İç sesin her ikisi 1. bölge motoru ve harici ses modülü çalışıyor.	Bölge 2 ve 3 harici ses modülleri katmanlıdır.
AAA BÖLGE SEÇİMİ AAA BÖLGE SW	Bölge 2 ve 3 harici ses modülleri katmanlıdır.	
AAA BÖLGE SW	– (LEDler yanmaz temel ayar sarı.)	İç ses motoru ve harici ses modül her ikisi de ses üretir klavye çalındığında.

Analog bir synthesizer (CV/GATE OUT) kontrolü

CV/GATE giriş jaklarına sahip bir analog synth'ı bağlayabilir ve not aç/kapat veya tonunu kontrol edebilirsiniz.

Jak	Açıklama
GATE OUT 1 jakı GATE OUT 2 jakı	Bu jaklar not aç/kapatı iletir. +5 V çıkış verir.
CV OUT 1 jakı CV OUT 2 jakı	Bu jaklar ton üretir. İleri transpose veya oktav kaydırması yaptıysanız ayarlar buna göre değişir. Bu jaklar OCT/V destekler (Hz/V desteklemez).

NOT

GATE OUT2, CV OUT'a dönüştürülebilir. Detaylar için "Referans Kılavuzu" (PDF) bakınız.

English

日本語

Deutsch

Français

Italiano

Español

Português

Nederlands

Detaylı işlev ayarları (menü)

1. [MENU] düğmesine basın.

MENÜ ekranı görünür.

2. Ekranda istenen menü öğesine dokunun.

3. Seçili menü ayarlarını düzenleyin.

NOT:

Her bir menü öğesinin içeriği hakkında ayrıntılar için “Referans Kılavuzu”na (PDF) bakınız.

Menü	Açıklama
TON DÜZENLEME	Bir tonu düzenleyin (s. 14).
ETKİLEŞİM DÜZENLEME	Efektleri düzenleyin (s. 14).
BÖLGE DÜZENLEME	Bir bölgeyi düzenleyin (s. 14).
SAHNE DÜZENLEME	Bir tüm sahne için ayarlar yapın (s. 12).
MİXER	Pan ve ses seviyesini ayarlayın.
SİSTEM	Bu ünite için genel ayarları yapın.
YARARLILIK	Verileri yedekleyin veya bu ünitesi başlatın (s. 24).

Kullanıcı verilerini yedekleme (yedekleme/restorasyon)

Bu birimin dahili belleğinde saklanan tüm ayarların USB flash sürücüsüne kaydedilmesi (yedeklenmesi) veya dahili belleğe yeniden yazılarak (geri yüklenmesi) nasıl yapılır.

Verileri USB flash sürücüsüne kaydet (YEDEK)

NOT

USB flash sürücüsünde halihazırda mevcut olan yedek verilerle aynı dosya adını kullanarak yedek alırsanız mevcut veriler üzerine yazılır. Yeni bir yedek yapmak istiyorsanız farklı bir ad belirleyin.

1. [MENÜ] düğmesine basın.

MENÜ ekranı görünür.

2. Dokun <UTILITY>.

KULLANIM ekranı görünür.

3. Dokun <BACKUP>.

4. Yedek dosyasının adını değiştirmek istiyorsanız, <RENAME> dokununuz ve bir ad atayın (s. 10).

İsmi düzenledikten sonra pencereyi kapatmak için <OK> dokununuz.

5. Dokun <OK>.

Bir onay mesajı görünür. İptal etmek için <CANCEL> dokununuz.

6. Uygulamak için <OK> dokununuz.

NOT

Ekranda “çalışıyor..” ibaresi görünürken gücü kapatmayın veya USB flash sürücülerini çıkarmayın.

USB flash sürücüsünden kaydedilen verileri geri yükleme (RESTORE)

NOT

Geri yükleme işlemini gerçekleştirdiğinizde bu birimde şu anda kaydedilmiş tüm ayarlar kaybolur. Mevcut ayarları korumak istiyorsanız onları farklı bir adla yedekleyin.

1. KULLANIM ekranında <RESTORE> dokununuz.

Geri yüklemek istediğiniz dosyaya dokununuz ve sonra <RESTORE> dokununuz.

Bir onay mesajı görünür. İptal etmek için <CANCEL> dokununuz.

3. Uygulamak için <OK> dokununuz.

NOT

Ekranda “çalışıyor..” ibaresi görünürken gücü kapatmayın veya USB flash sürücülerini çıkarmayın.

4. Gücü kapatın, ardından tekrar açın (s. 8).

Fabrika ayarlarına dönme (fabrika sıfırlama)

Bu cihazın ayarlarını fabrika ayarlarına döndürmenin (fabrika sıfırlama) nasıl yapılacağını gösterir.

NOT

Fabrika Sıfırlama işlemini gerçekleştirdiğinizde bu birimdeki tüm veriler kaybolur. Saklamak istediğiniz veriler varsa, bir USB flash sürücüsüne yedekleyin.

1. MENÜ ekranında <UTILITY> değerine dokununuz.

2. <FACTORY RESET> e dokununuz.

Onay iletici çıkacaktır. İptal etmek için <CANCEL> e dokununuz.

3. Uygulamak için <OK> e dokununuz.

NOT

Fabrika sıfırlama devam ederken güç kaynağını asla kapatmayın.

Ana özellikler

	FANTOM-6EX	FANTOM-7EX	FANTOM-8EX
Klavye	61 Tuş Yarı-ağırlıklı Klavye ve Kanal Sonrası Dokunuş	76 Tuş Yarı-ağırlıklı Klavye ve Kanal Sonrası Dokunuş	88 Tuş PHA-50 Ahşap ve Plastik Hibrit Yapı ve Kanal sonrası dokunuş
Güç Besleme	AC 117-240 V		
Akım Çizim	50W		
Boyutlar	1.084 (W) x 403 (D) x 106 (Y) mm 42-11/16 (G) x 15-7/8 (D) x 4-3/16 (Y) inç	1.296 (W) x 403 (D) x 106 (Y) mm 51-1/16 (G) x 15-7/8 (D) x 4-3/16 (Y) inç	1.432 (W) x 439 (D) x 153 (Y) mm 56-7/16 (G) x 17-5/16 (D) x 6-1/16 (Y) inç
Ağırlık	15.3 kg 33 lbs 12 oz	17.7 kg 39 lbs 1 oz	27.7 kg 61 lbs 2 oz
Aksesuarlar	Kullanıcı Kılavuzu Güç Kablosu		
	Klavye sehpa: KS-10Z, KS-12	Klavye sehpa: KS-10Z, KS-12	Klavye sehpa: KS-G8B, KS-10Z, KS-12
Seçenekler	Peda Anahtar: DP serisi, RPU-3 İfade Pedal: EV-5 USB flash sürücüsü (*1) *1 Ticari olarak mevcut bir USB flash sürücüsü kullanın. Ancak tüm ticari olarak mevcut USB sürücülerinin çalışacağını garanti edemeyiz çalışacağını.		

* Bu belge, belgenin yayımlandığı dönemdeki ürünün özelliklerini açıklamaktadır. En güncel bilgiler için Roland web sitesine bakın.

* Bazı ülkelerde veya bölgelerde şu anda Roland Cloud kullanılamıyor olabilir.

Bu birimi bir sehpa üzerine nasıl monte edeceğinize ilişkin ayrıntılar için “Referans Kılavuz” (PDF) bakın.