



UPUTSTVO ZA UPOTREBU





UPUTSTVO ZA PRAVILNO RUKOVANJE	Popravke i dodatne napomene
 UPUTSTVO ZA PRAVILNO RUKOVANJE Nemojte otvarati, ili prepravljati uređaj na bilo kakav način, ni popravljati ili menjati delove unutar uređaja, osim u slučaju da je to predviđeno po ovom uputstvu. Svako eventualno servisranje i popravke vršite kod ovlašćenog servisera. Nikad ne koristiti ili postavljati uređaj na mestima koja su podložna ekstremnim temperaturama, direktnoj sunčevoj svetlosti, zatvorenom vozilu, na grejnim telima ili na mestima gde je uređaj izložen vlazi, prašini ili jakim vibracijama. Ovaj uređaj treba koristiti isključivo sa stalkom koji je preporučen od strane proizvođača Uređaj se mora pažljivo postaviti na stabilnoj i ravnoj podlozi, a u slučaju da se koristi stalak, pažljivo ga postaviti da stoji čvrsto i bez klimanja i u vodoravnom položaju. Nemojte dopustiti da vlaga ili bilo kakvi objekti dospeju u unutrašnjost uređaja. Ukoliko do uređaja imaju pristupa i deca, preporučujemo da to bude uz nadzor odrasle osobe Nemojte ispuštati ili bacati uređaj Pazite da ne dođe do zapetljanja kablova, kao i da su kontakti i kablovi van domašaja male dece Nikad se ne penjati na uređaj, niti stavljati teške objekte na njega Ne ostavljajte gumene ili plastične materijale na uređaju na duže vreme, jer takvi materijali mogu oštetiti boju. ODRŽAVANJE Za svakodnevno održavanje koristiti meku suhu krpicu, ili krpu blago nakvašenu čistom vodom, a za jaču prljavštinu krpu navlažite blagim, neutralnim detergentom. Obavezno obrisati suvom krpom. Nikad ne koristiti razdelnike sa prevelikim brojem priključenih uređaj Nemoje koristiti razdelnike sa prevelikim brojem priključine uređaja Pažljivo koristite prekidače, tastere i potenciometre da bivam duže i pouzdanije radili Nemoje koristiti razdelnike sa prevelikim brojem priključite uređaj iz utičnice ako je u toku oluja s gmljavinom Ne priključujte ovaj uređaj u strujno kolo u kojem je neki uređaji cu si sm	 Popravke i dodatne napomene Ako se dogodi da morate poslati instrument na popravku imajte na umu da postoji mogućnost da se izgube podaci iz memorije, pa ih na vreme bekapuje Svakako se preporučuje da se podaci koji su vam važni povremeno bekapuju (kopiraju na kompjuter ili mem. karticu koju ne koristite) Nemojte udarati ili jako pritiskati ekran Pri isključivanju uvek hvatajte kablove za utikač Uredaj se u radu blago greje i to je normalno Pažljivo koristite tastere i sve kontrole na uređaju Za transport koristite originalnu kutiju ili torbu Koristite samo pedale koje je preporučio proizvodač (DP-2, DP-6). Ako je preterano pojačan zvuk može se dogoditi da se uključi automatska zaštita na pojačalu i isključi zvučnike, u kom slučaju trebate smanjiti jačinu zvuka i sačekati nekoliko sekundi Ako uređaj mora biti postavljen pod uglom, pobrinite se da ne prede granicu od 2° na gore i 18° prema dole. Ako je uređaj premešten u okruženje gde je nivo vlage u vazduhu različit od prethodnog, nemojte ga koristiti bar par sati, da bi se izbegla eventualna kondenzacija, kako u samom uređaju, tako i na floppy-ju Za ubacivanje diska u drajv koristiti minimalnu neophodnu silu, a kad disk ude na mesto čuće se jasan klik zvuk Za vađenje diska iz drajva odlučno pritisnite EJECT taster Nikad nemojte vaditi floppy iz drajva dok radi (indikator je osvetljen) jer se tako može oštetiti i drajvi diska i drajva ni ako se zaglavio Nikad nemojte sadi mi do sa donje strane Nikad nemojte stavljati bilo šta osim floppy diskova u drajv Nikad nemojte satojati bilo šta osim floppy diskova u drajv Nikad nemojte stavljati bilo šta osim floppy diskova u drajv Nikad nemojte dodirivati namagnetisanu površinu diskova Ukoliko se podatci na samom disku oštete, nemoguće il je vratiti. Da bi se disk zaštitio od brisanja podataka pomerite WRITE pločicu na položa



1. MASTER VOLUME potenciometar se koristi za podešavanje jačine zvuka na zvučnicima i u slušalicama.

2. MASTER BALANCE potenciometar omogućava podešavanje balansa između pratnje ("ACCOMP") i solo zvuka ("KEYBOARD").

3. D Beam controller (E–60) omogućava menjanje osobina zvuka ili efekata koje svirate u realnom vremenu jednostavnim kretanjem ruke gore/dole iznad 2 "oka" D– Beama. Tasteri ispod njega omogućuju određivanje funkcije koju će D–Beam kontrolisati.

4. MARK JUMP tasteri (1–4) omogućuju direktno biranje jedne od memorisanih lokacija u izabranom MIDI fajlu (pesmi). Lokacije možete i sami odrediti za pesme koje ih još nemaju.

5. RECORDER tasteri:

-PLAY LIST taster: pritiskom na ovaj taster prikazuje se i/ili se menja lista pesama za reprodukciju. Ako je taster osvetljen, I RAVATOF // tasteri će se koristiti za kontrolu pesme.

-NEXT SONG taster omogućuje da se automatski startuje sledeća učitana pesma. Ako je osvetljen PLAY LIST taster, omogućuje vam izbor sledeće pesme iz liste.

-MINUS ONE taster isključuje određeni kanal iz pesme.

-16-TRK SEQ tasterom se pristupa sekvenceru. E-60/E-50 poseduje sekvencer koji je bolji od svih do sada viđenih kod prethodnih modela Roland aranžera

- The reaction of the state of

6. STYLE tasteri omogućuju izbor jedne od 8 grupa ritmova. Po izboru grupe, odgovarajući taster će se osvetliti.

7. STYLE CONTROL tasteri služe izbor i start/stop reprodukcije željenog ritma

8. TEMPO tasteri :

-METRONOME taster uključuje / isključuje metronom. Ostali tasteri u ovoj sekciji (TAP, SLOW, FAST) služe za podešavanje tempa. 9. MUSIC ASSISTANT tasterom se omogućuje biranje aranžmana za željenu pesmu. Moguće je i napraviti sopstvene aranžmane za Music Assistant



10. Pritiskom na LYRICS & SCORE taster za prikaz teksta i nota pesme na ekranu. Ove se informacije iz MIDI fajla izvlače u realnom vremenu.

11. MIXER taster omogućava pristup stranama na kojima se podešavaju nivoi zvuka, pan i jačina primenjenih efekata delova klavijature i ritmova

12. DISK & MEDIA taster omogućava pristup funkcija za učitavanje/ snimanje, brisanje, kopiranje i formatiranje podataka sa interne memorije, floppy diska ili PCMCIA kartice.

13. LCD CONTRAST potenciometar se koristi za podešavanje kontrasta na ekranu. Ekran je osetljiv na dodir, a da bi ispravno radio, potrebno je da bude čist.

* Da bi se kontrast stabilizovao potrebno mu je neko vreme da se zagreje.

14. COVER taster omogućuje pristup ugrađenim podešavanjima za brzo menjanje ritma ili pesme. Pritisnite jednom ili dva puta za izbor Song ili Style.

15. MAKEUP TOOLS tasterom se menjaju postavke trenutnog MIDI fajla ili ritma, za slučaj da vam se ne dopadaju postojeće.

16. MENU tasterom pozivate meni preko kojeg pristupate naprednijim funkcijama E-60/E-50.

17. EXIT tasterom se vraćate na prethodnu stranu, ili na osnovnu stranu prikaza na displeju.



18 DATA ENTRY deo je komplet reglera i tastera kojima se moguće je dodati automatsku melodijsku pratnju (drugi i podešava vrednost parametra koji je trenutno izabran. treći glas).

Okretanjem reglera se menjaju parametri koji su na raspolaganju. Pritiskom na regler pozivate prikaz numeričke 26. TRANSPOSE taster omogućuje transponovanje Etastature koja omogućuje direktno ukucavanje vrednosti. Za 60/E-50 u koracima po pola tona gore ili dole uz pomoć postepenije menjanje vrednosti, koristite DEC (za kontrola prikazanih na ekranu. Moguće je naravno odrediti smanjivanje) ili INC (za povećavanje). **ATER** tasterima koji delovi će biti transponovani. birate koji parametar želite menjati (što je takođe moguće postići pritiskom na odgovarajuće polje na ekranu). Dok je 27. ONE TOUCH tasteri omogućuju pristup željenoj One na displeju prikazana osnovna strana, DATA ENTRY regler i Touch memorijskoj lokaciji. Imamo 4 memorije po internom DEC/INC tasteri omogućuju podešavanje tempa.

19. FINDER su tasteri kojima se brže lociraju MIDI fajlovi klavijature i vrše druge izmene. (SONG), ritmovi (STYLE) ili User Programi (USER PRG) u memoriji, na disketi ili na memorijskoj kartici.

20. TONE tasteri omogućuju izbor jedne od 8 grupa, kao i pojedinih boja u okviru tih grupa.

21. USER PROGRAM tasteri biraju željeni User Program. Pritiskom LIST tastera prikazuje se izbor željenog User Programa i omogućuje snimanje na njega. Izbor prethodnog User programa se vrši DOWN, a sledećeg UP tasterom, dok se istovremenim pritiskom na oba izlazi iz biranja.

HOLD taster omogućuje ignorisanje nekolicine postavki naknadno učitanih User Programa.

konfiguracije E-60/E-50 pritiskom na samo jedan taster: ARR (za korišćenje aranžera u podeljenom modu), ORGAN (kao orgulje), GUITAR (postavlja E-60/E-50 u Guitar Mod rada), i PIANO (kojim se klavijaturi dodeljuje zvuk klavira). 30. BENDER/MODULATION regler

23. KEYBOARD PART sekcija

delove klavijature koje ćete svirati. E-60/E-50 ima mnogo Kod boja iz grupe orgulja se modulatorom menja brzina drugih boja koje će aranžer sam odrediti.

-PART ON/OFF tasteri omogućuju uklj/isklj. delova klavijature.

24. DEMO tasterom preslušavate demo pesme.

25. TONE EFFECTS sekcija

koji se svira sa klavijature, na D-Beam ili MELODY INTELL delove.

D Beam je na raspolaganju samo na E-60. Uključivanjem tastera MELODY INTELLIGENCE oštećenja i drajva i diskete.

ritmu (Style) i 80 posebnih (Custom) koje su slične User Programima, pošto dodeljuju razne efekte i zvuke delovima

28. V–LINK taster služi za kontrolu video funkcija na kompatibilnom uređaju. Povezivanjem E-60/E-50 sa npr Edirol DV-7PR ili V-4, moguće je menjati sliku u sinhronizaciji s muzikom.



22. EASY SETTING tasteri omogućuju izmenu 29. POWER ON taster služi za uključivanje i isključivanje E-60/E-50. Ako želite kompletno isključiti uređaj, prvo isključite na prekidaču, a tek potom izvucite kabl iz utičnice.

Ako se ručica pitch/bendera gurne prema zadnjem delu E-60/E-50 dodaće modulaciju zvuku koji se svira, dok će se -TONE ASSIGN tasteri se koriste za određivanje boja za pomeranjem iste ručice levo-desno menjati visina zvuka. rotirania.

> 31. PHONES 1 & 2 izlazi služe za priključenje slušalica (Roland RH-25, RH-50, RH-200 ili RH-300).

32. Floppy disk drive služi za rad sa disketama od 3.5" 2DD ili 2HD formata, za snimanje ili čitanje ritmova, MIDI MULTI FX tasterom moguće je dodavati razne efekte na deo fajlova, User Programa, itd. Pritiskom na "eject" taster se disk izbacuje iz drajva. Pažnja: nemojte izbacivati disk iz drajva dok E-60/E-50 pristupa podacima na njemu (bilo da snima ili učitava podatke) jer bi to moglo dovesti do



ZADNJI PANEL



1. PCMCIA slot služi za ubacivanje memorijske kartice (PCMCIA, CompactFlash, SmartMedia[™] ili Microdrive). Druge memorijske kartice se mogu povezati samo preko odgovarajućih adaptera.

2. Prekidač za zaštitu interne memorije omogućuje da se zaključa i otključa ugrađena memorija.

3. DC IN ulaz je za priključivanje ispravljača PSB–4U koji dolazi u kompletu s uređajem. U slučaju da se ošteti, ili ga iz nekog razloga ne možete koristiti, obavezno ga zamenite s istim takvim PSB–4U modelom. Upotreba nekih drugih adaptera može oštetiti ili čak uništiti vaš E–60/E–50.

4. FOOTSWITCH/EXPRESSION ulaz

Služi za priključivanje opcione pedale DP–2, DP–6 ili FS– 5U kojima se može dodeliti kontrola po želji. Na isti slot se mogu priključiti i Roland EV–5 ili FV–300L ekspresione pedale.

5. OUTPUT R, L/MONO izlazi služe za priključivanje na spoljno pojačalo, miksetu itd.

6. USB port se može koristiti kako za arhiviranje podataka, tako i za MIDI i to preko povezivanja s kompjuterom.

7. MIDI OUT/IN utičnice omogućuju povezivanje E–60/E– 50 sa spoljnjim MIDI uređajima radi prijema MIDI podataka u realnom vremenu sa sekvencera, slanja odsviranih ili već snimljenih muzičkih podataka na spoljni sekvencer itd. MIDI funkcijama se pristupa preko menija, a najčešće upotrebljavane postavke se mogu snimiti i učitati kao setovi postavki – "MIDI Sets".

8. HOLD utičnica omogućuje priključivanje opcionih DP–2, DP–6, ili BOSS FS–5U pedala za produžavanje trajanja nota koje svirate ("sustamento" ili "damp"–ovanje).

9. Cord hook– kukica za uvijanje kabla za napajanje služi da se pri slučajnom povlačenju ne izvuče kabl za napajanje.

2. POVEZIVANJE I DEMO

E–60/E–50 ima ugrađene zvučnike i ne mora se priključivati na spoljno pojačalo (npr neko iz Roland KC serije). Moguće je priključiti slušalice (npr Roland RH–25, RH–50, R–200 ili RH–300).

Pre povezivanja uređaja proverite da su i E–60/E–50 i spoljni uređaji isključeni. Ako niste u mogućnosti da isključite neki od uređaja, pobrinite se da je jačina zvuka sa njega na nuli, ili minimalnoj vrednosti.



Uključivanje i isključivanje E-60/E-50

Zaštita ugrađene memorije:

Ako nameravate snimati podatke u internu memoriju E– 60/E–50 morate prvo isključiti zaštitu

– Pomerite slajder na "•" poziciju za otključavanje memorije. Za ponovno zaključavanje interne memorije, vratite ga u "•" poziciju.



Roland

Uključivanje E-60/E-50

(1) Uključite kabl iz ispravljača u uređaj i zatim sam ispravljač u utičnicu.



(2) Pritisnite POWER ON taster na levom delu klavijature.



(3) Ako je E–60/E–50 priključen na miksetu, uključite je.
(4) Uključite pojačalo, aktivne zvučnike ili pojačalo za klavijaturu.

(5) MASTER VOLUME potenciometrom podesite željenu jačinu zvuka.



Podešavanje kontrasta LCD ekrana

Ako niste zadovoljni prikazom na ekranu, moguće je podesiti kontrast pomoću LCD CONTRAST reglera koji se nalazi desno od ekrana.



Isključivanje E-60/E-50

(1) Isključite sve priključene uređaje

(2) Pritiskom na POWER ON taster isključite E-60/E-50. Ako želite kompletno isključiti E-60/E-50, prvo pritiskom na POWER ON isključite i posle toga izvucite napajanje. Demo E-60/E-50

E-60/E-50 poseduje interaktivni demo koji prikazuje mogućnosti. Startujete ga na sledeći način: (1) Pritisnite DEMO taster



i na ekranu će se pojaviti :



(2) Ako želite možete pritisnuti LANGUAGE polje i promeniti jezik demoa:



(Pritiskom na CLOSE izlazite iz izbora bez promene.) (3) Pritisnite željeno polje na ekranu. Na raspolaganju su 8 demo boja i 8 demo ritmova.

(4) Ako je slab zvuk, podesite ga VOLUME reglerom.



(5) Za izlazak iz demoa pritisnite DEMO, RECORDER PLAY STOP ili EXIT taster.

Početna strana

Kad izađete iz demo moda (ili bilo koje druge strane na displeju) i ako niste menjali izgled, prva strana na displeju izgleda manje–više ovako:



Prikazane informacije zavise od trenutnih podešavanja E– 60/E–50, učitanih podataka itd, ali su uglavnom slične prikazanoj ilustraciji.

Skoro sve prikazane informacije su povezane s poljima čijim je pritiskom moguće preći na druge strane, podesiti i/ili izabrati parametre.

Pritisak na polje (1) na primer, odvodi vas na stranu za postavke aranžera (ARRANGER SETTING).

Pritisak na polje (2)omogućuje podešavanje mesta podele klavijature.

Tasteri na ekranu SONG i STYLE (3) izgledaju različito i imaju različite namene: pritisnite jedan od njih za prikaz odgovarajućeg tempa koji možete menjati koristeći <SLOW FAST> i TAP tastere posle zaustavljene reprodukcije. Ovi tasteri međutim ne menjaju mod rada između Style i Song moda, jer se to automatski obavlja u zavisnosti od toga da li je uključen PLAY STOP ili START STOP taster.

Dok ste na prvoj strani, možete podesiti tempo uz pomoć DATA ENTRY brojčanika i DEC/ INC tastera.

Polja označena brojem (4) vas vode na stranu za izbor MIDI fajla (SONG), ritmova (STYLE) ili UserPrograma (USER PROG). Ova polja obavljaju istu funkciju kao i istoimeni tasteri u FINDER delu (pretraživač).

OCTAVE ikonice (5) vam omogućuju transpoziciju trenutno izabranog dela klavijature (označeno strelicom). Za izbor dela klavijature pritisnite odgovarajući TONEASSIGN taster.

Ostala polja (6) omogućuju izbor dela klavijature na koji se želi dodeliti druga boja, i poziv stranica sa izborom (TONE SELECT). Ova polja imaju istu funkciju kao TONE ASSIGN tasteri na klavijaturi.

SCALE TUNE polja (7) vode na stranu na kojoj menjate tonalitet E-60/E-50 (ako želite koristiti npr arapski tonalitet).

Transpose polje (8) poziva stranu na kojoj se mogu transponovati jedan, više, ili svi delovi klavijature. Ovu funkciju imate na raspolaganju i preko TRANSPOSE tastera na klavijaturi. Kada je E–60/E–50 u gitarskom modu rada, na ekranu je :



Pritiskom na polje (9) prikazuje se GUITAR MODE strana, a istu funkciju obavlja GUITAR taster na klavijaturi. Sličica u tom polju može biti slika električne ili akustične gitare, u zavisnosti od vrste izabrane boje.

Kao što vidite, mnoštvo je stvari moguće kontrolisati na pristupačan način. Ako se prva strana na displeju ne prikaže automatski, uvek se na nju možete vratiti pritiskom na EXIT taster, ponekad više puta.

Razlike u meniju između E-50 i E-60

Kad na E–60 pritisnete MENU, na displeju se prikaže:



Dok će se na E–50 prikazati malo drugačija slika, s obzirom da ne poseduje D Beam kontroler :



3. Quick Start

U ovom poglavlju ćemo samo na brzinu pojasniti neke od najvažnijih funkcija.

E-60/E-50 omogućuje sviranje više instrumenata i ima 3 glavna dela za sviranje uživo :

1. Klavijatura:

Klavijatura ima 5 delova za sviranje, od kojih se 4 mogu koristiti istovremeno : UP1, UP2, LWR i MBS. "UP" je za gornji i odnosi se na desnu polovinu (ako je podeljena), "LWR" za donji i odnosi se na levu polovinu. "MBS" je skraćenica za "Manual Bass", i odnosi se na monofoni bas koji zavisi od akorda koje svirate. Bubanjski deo nema Manual mod pošto se bilo kojim delom klavijature mogu svirati udaraljke.

Peti deo –"MELODY INT" je deo koji je delimično pod kontrolom aranžera.

2. Aranžer/ritam:



Aranžer je pratnja vašem sviranju u odgovarajućem stilu. On na neki način radi slično ritam mašini, jer koristi šeme pratnje, patterne, ali za razliku od ritam mašine u toku sviranja je lako promeniti pattern, pa se ne mora unapred isprogramirati promena aranžmana. Osim toga, aranžer pruža i ritam sekciju i gitarske akorde, i sintesajzerske delove, itd. Pratnju je takođe moguće transponovati u realnom vremenu, jednostavnim sviranjem drugog akorda (obično levom rukom).

3. Recorder

Naziv je recorder, iako je u pitanju 16–kanalni sekvencer sa jednostavnom upotrebom funkcije MIDI snimanja, i veoma naprednim MIDI plejerom s mnoštvom kontrola u realnom vremenu.

Sviranje uz aranžer

Počećemo sa funkcijom automatske pratnje koja se naziva "Aranžer", a na displeju se često naziva "Style".

Aranžer je praktično interaktivni "playback sequencer" koji generiše pratnje. Ove pratnje se nazivaju "ritmovi" ili "Music Styles", jer se muzičke fraze ("patterni") koje svira koncentrišu na dati muzički žanr (Rock, Pop, Dance, Waltz, itd.).

Aranžer omogućuje da se transponuju i melodijska pratnja (bass, piano, guitar, itd) jednostavnim sviranjem akorda– uglavnom će to biti levom rukom. Svaki ritam (music style) se sastoji od nekoliko patterna, pa možete menjati aranžman tkao što počinjete s uvodom, koristite jednostavnu pratnju uz stihove, kompleksniju za horsko pevanje i završavate s "Ending" patternom.

Prvo ćemo se upoznati s najvažnijim aspektima rada s aranžerom:

(1) Povežite i uključite E-60/E-50

(2) Pritisnite EASY SETTING -ARR taster.



Taster će se osvetliti i klavijatura razdeliti. Levom rukom će se svirati akordi, a melodijski deo desnom.

(3) Isključite SYNC taster ako je bio uključen.

(4) Podesite jačinu zvuka na razumni nivo pomoću MASTER VOLUME reglera

(5) Pritisnite MAIN taster



(6) Levom rukom odsvirajte akord (levo od C dirke ispod USER PROGRAM 2 tastera), a potom pritisnite START STOP taster u STYLE CONTROL sekciji. Aranžer će početi svirati pratnju za trenutno izabrani ritam ("Strummlin' Pop") i to u tonalitetu koji odgovara odsviranom akordu (C), čije ime je prikazano u gornjem levom uglu ekrana.



(7) Osvirajte neki drugi akord levom rukom i aranžer će promeniti tonalitet pratnje. Ne morate odsvirati ni pun akord:

- za dur akorde, dovoljno je odsvirati osnovnu notu (npr.. "C" za C-dur, "A" za A-dur, itd.)
- za mol akorde je dovoljno odsvirati osnovnu notu i treću

dirku s njene desne strane.

• za sedme akorde dovoljno je odsvirati osnovnu notu i drugu dirku s njene leve strane

Funkcija koja dekodira ove akorde se naziva "INTELLIGENT"–nom, a na kraju ovog uputstva možete naći listu akorda koji se mogu svirati ovim sistemom.



Sada čujete "MAIN 1" pattern (MAIN i VARIATION 1 tasteri su osvetljeni). To je najjednostavnija pratnja koju možete koristiti:

(8) Pritisnite VARIATION 2 taster (MAIN i 1 tasteri su upaljeni, a 2 treperi) i na kraju patterna VARIATION 1, upaliće se VARIATION 2 i promeniće aranžman.



(9) Isprobajte varijacije 3 i 4.

Profesionalni prelazi : Fill In (popuna)

Do sada smo koristili samo osnovne oblike pratnje (fraze koje se ponavljaju dok ne zaustavite aranžer). Za stihove(1), druge stihove(2), horuse(3 & 4) i ostale delove pesme mogu se koristiti različite varijacije. Izmena patterna radite jednostavnim pritiskom na tastere 1–4 u VARIATION delu klavijature i to donosi trenutnu promenu aranžmana. Međutim, pravi profesionalci najčešće "najave" druge delove pesme postepenom promenom pratnje ili bubnjeva. E-60/E-50 vam to omogućuje na sledeći način :

(1) započnite playback MAIN 1 patterna na već opisani način.

(2) Odsvirajte akord levom rukom.

(3) Pritisnite AUTO FILL IN taster.



(4) Pritisnite VARIATION 1–4 tastere za izbor drugog patterna i MAIN i izabrani VARIATION taster će treperiti. Dalji razvoj događaja zavisi od trenutka pritiskanja tastera:

• ako ga pritisnete na bilo kojem otkucaju pre isteka trenutnog takta, aranžer će odsvirati popunu koja traje do kraja trenutnog takta i onda promeniti na nov aranžman (osvetliće se samo VARIATION na koji je prešao).

• Ako ga pritisnete na poslednjem otkucaju trenutnog takta, popuna će startovati na sledećem otkucaju celog takta, posle čega će aranžer automatski startovati nov aranžman. Ako ponovo pritisnete isti taster (broj od 1 do 4), popuna će se odvijati po prethodnim pravilima, ali kad završi, aranžer će se vratiti na pattern koji ste koristili pre toga.

(5) Ako ne želite da se promena aranžmana najavljuje popunom, isključite AUTO FILL IN taster. Dužina trajanja popune se može raspoloviti, ali to će biti kasnije opisano.

Uvod i završetak

Ako želite i malo profesionalnije uvode i završetke pesama pomoći će vam INTRO i END/RIT tasteri. Dok se obični patterni ponavljaju dok ne izaberete neki drugi ili zaustavite aranžman, popune, introi i završetci se sviraju samo jednom. Kad se INTRO pattern završi, aranžer automatski nastavlja sa MAIN 1–4 patternom (zavisno od izabranog). Naravno, po završetku ENDING (završnog) patterna, aranžer se zaustavlja.

(1) Zaustavite aranžer pritiskom na START/ STOP taster.

(2) svirajte akord levom rukom da odredite ključ u kojem će intro biti sviran.

(3) Pritisnite INTRO taster i broj od 1 do 4 zavisno od željenog uvodnog patterna.



(4) Pritiskom na START STOP pokrećete aranžer i on svira uvod trenutno izabranog ritma. "MEASURE" (takt) polje na prvoj strani će početi da odbrojava unatrag ("-4", "-3", itd.) pokazujući trajanje. Po želji možete isprobati ostale patterne pritiskom na INTRO i jedan od numeričkih taster 1-4. Brojevi u ovom slučaju opisuju nivo kompleksnosti. Nemojte svirati dok traje intro jer većina introa sadrži i promene akorda, pa sviranje može rezultirati neugodnim zvucima.

Dok je aranžer aktivan, START STOP taster treperi crveno na prvi i zeleno na ostalim bitovima takta.

Dok aranžer nije uključen ovu funkciju obavlja METRONOME taster (koji treperi samo u crvenoj boji).

(5) Pritisnite jedan od VARIATION tastera za izbor patterna koji će ići posle introa.

Pritiskom na MAIN taster će u ovom slučaju izaći iz introa pri sledećoj promeni ritma (npr pre završetka uvodne fraze).





Po završetku trenutnog patterna, aranžer startuje završni pattern, i staje. U toku završne fraze, na ekranu u "MEASURE" polju se vidi odbrojavanje unatrag ("-4", "-3", itd.) do kraja. Imamo 4 završne fraze. Ako posle uključenja END/RIT tastera ne pritisnete nijedan od 4 numerička tastera, aranžer automatski koristi završni aranžman koji ima isti broj kao i pattern koji ste do tada koristili.

I u toku završetka ne bi bilo pametno svirati akorde.

Izbor ritmova

Do sada smo koristili samo jedan ritam (Music Style) i to onaj koji je automatski uključen kad se instrument startuje. Evo kako se bira drugačiji aranžman:

(1) Pritisnite taster na STYLE sekciji za izbor grupe ritmova



Ako želite neki ritam čije ime nije prikazano : (2) PAGE 1–PAGE 4 poljima menjajte stranice.

PRGET PRGES CUSTOM

Ukupan broj strana u grupi zavisi od grupe – neke imaju samo jednu stranu, neke 3 ili 4.

(3) Pritisnite polje odabranog ritma(Music Style).



Ako već ide neki ritam dok birate sledeći, promena će se dogoditi na poslednjem taktu.

(4) Pritiskom na EXIT se vraćate na prvu stranu.



Promena tempa

Ako je pratnja prebrza ili prespora moguće je promeniti tempo:



(1) Pritisnite <SLOW taster za usporavanje tempa za jedan korak.

(2) Pritisnite FAST> taster za ubrzavanje tempa za jedan korak. Na većini strana na ekranu gde još nije prikazan trenutni tempo, pojavljuje se prozorčić koji traži potvrdu vrednosti koju postavljate :



Tempo je moguće podesiti i tapkanjem po TAP tasteru u željenom ritmu. Novi tempo će biti prikazan u gornjem desnom uglu ekrana:



METRONOME taster treperi u prikazanom tempu dok je aranžer zaustavljen. Ako je aranžer pokrenut, START STOP taster treperi crvenom bojom na prvom, i zelenom na ostalim beatovima u taktu

(3) Za brzo vraćanje na fabrički tempo, držite <SLOW taster i istovremeno pritisnite FAST>.

Podela klavijature

E-60/E-50 omogućuje podelu klavijature na 4 "dela" koji će svirati različite zvuke. Na pratnju obično sviramo melodiju i to na sledeći način:

Sviranje sa gornjim/donjim delom

Pri uključenju je UP1 automatski dodeljen celoj klavijaturi zato što E–60/E–50 startuje u EASY SETTING "PIANO" modu.

(1) Pritisnite Up1 taster iz PART ON/OFF sekcije i on će se osvetliti



(2) odsvirajte nekoliko nota i primetićete da je UP1 zvuk dodeljen celoj klavijaturi. Možete i dodati efekte pritiskom na MULTIFX taster u TONE EFFECTS delu.

(3) MASTER VOLUME reglerom podesite jačinu zvuka E-60/E-50.



(4) BALANCE reglerom podesite balans jačina zvuka između pratnje i soloa koji svirate.



Regler okrenite prema "KEYBOARD" ako želite pojačati solo zvuk koji svirate ili prema "ACCOMP" ako želite pojačati zvuk pratnje.

(5) Pritisnite PART ON/OFF tastere za druge delove klavijature koje želite dodati kao "layer" – jedan na drugi.

Menjanje boja

E–60/E–50 omogućuje istovremeno sviranje više različitih zvukova istovremeno korišćenjem delova klavijature. Ostale delove svira aranžer i nazivaju se ritmovi. Postoje i delovi pesama koje kontroliše Recorder.

Delovi klavijature se mogu koristiti zajedno ili za brzu promenu boja. Koristite PART ON/OFF tastere za izbor željenih delova. Moguće je koristiti nekoliko boja istovremeno ("layer" – zvuci se slažu jedan iznad drugog), ili podeliti klavijaturu na zone ("split"–razdeljena klavijatura):

UP1 (Upper1): glavni solo – aktiviran je već pri uključivanju klavijature ili u PIANO modu rada.

UP2: koristi se kao dodatni solo na Upper1 ili kao alternativni melodijski zvuk i poseduje 2 parametra za podešavanje zvuka koje Upper1 nema ("Coarse"–grublji i "Fine"–finiji zvuk).

LWR: "Lower" – donji deo se dodeljuje levoj polovini klavijature.

MBS: polu–automatizovana bas pratnja na levoj ruci, ako je LWR aktiviran. Ako nije, ponaša se kao bilo koji deo klavijature.

Bubanjske boje se mogu koristiti sa svim delovima klavijature.

Za razliku od prethonih Rolandovih aranžera, E–60/E–50 nema posebni deo "Manual Drums"–ručnih bubnjeva.

MELODY INTELL (Melody Intelligence): ovaj se deo pokreće sa aranžerom i svira automatsku harmonijsku pratnju u odnosu na melodiju koja se svira sa UP1 delom. Ovaj deo ne možete sami svirati, i zbog toga taster nije uvršten u KEYBOARD PART sekciju nego je među TONE EFFECTS tasterima. Možete birati između 18 vrsta harmonije.

Izbor boja za delove klavijature

One Touch

Najlakši način je korišćenjem ONE TOUCH tastera. One Touch memorije su zapravo mali User Programi. (1) Pritisnite željeni ONE TOUCH taster



Na raspolaganju su 4 One Touch memorije po ritmu (za 136 osnovnih i 80 CUSTOM ritmova). Napomena: One Touch memorije obično uključuju SYNC START funkciju. Ako ne želite da aranžer startuje sa radom čim pritisnite dirku, isključite SYNC taster.

(2) Izaberite ritam i startujte aranžer pritiskom na START STOP taster i možete početi sviranje. Primetićete da zvuci svih delova klavijature odgovaraju izabranom ritmu.

(3) Izaberite neki drugi ritam i ponovo svirajte solo, i videćete da klavijatura koristi različite zvuke.

(4) Pritisnite neki drugi ONE TOUCH taster da koristite njegova podešavanja



(5) Ako ne želite da više koristite One Touch podešavanja, ponovo pritisnite isti taster.

Ručno biranje boja

E–60/E–50 poseduje 1050 boja (zvukova, instrumenata) i 33 seta bubnjeva koji su podeljeni u 8 grupa

(1) Odredite za koji deo klavijature želite izabrati novu boju ili set bubnjeva:

• Pritisnite TONE ASSIGN taster za deo klavijature za koji želite promeniti zvuk :



alternativno, možete:

• na prvoj strani pritisnite red u kojem je deo klavijature na koji želite dodeliti drugi zvuk



E–60/E–50 odmah prikazuje TONE stranicu sa trenutno izabranom bojom. Strelica označava koji je deo aktivan za izbor zvuka (odgovarajući TONE ASSIGN taster se takođe upali).

Napomena: moguće je izabrati i boje za delove klavijature koji su trenutno isključeni i na taj način pripremiti boje koje tek planirate koristiti.

(2) Pritisnite TONE taster za izbor grupe i najboljih boja (boja se odmah menja)



i na ekranu se prikazuje lista boja koje su na raspolaganju:



(3) Pritisnite polje za željenu boju. Poslednje izabrana boja iz svake grupe se privremeno pamti i vraća se kad pritisnete odgovarajući TONE taster.

(4) Ako niste zadovoljni trenutnim zvukom, možete izabrati neku drugu pomoću PAGE 1–PAGE 5 i -> polja. Polje označeno strelicom (->) se vidi samo ako ima više od 5 strana na raspolaganju. Ostale grupe uglavnom imaju manje od 5 strana.

(5) Pritisnite polje za željenu boju.

(6) Pritisnite EXIT taster za povratak na početnu stranu. Sledeći put kad izaberete ovu grupu automatski će biti prikazana strana na kojoj je boja koju ste zadnje izabrali (ujedno će je i aktivirati).

Probajte svirati boje koje ste izabrali različitom snagom (velocity) da otkrijete bogatstvo nijansi koje možete postići. Način podešavanja snage će biti objašnjeno kasnije. Kao primer imamo "JazzScat" boju (u VOCAL grupi), sa 3 nivoa dinamike koji zvuče različito kao "Doo", "Bub" ili "Daow", jednostavnom promenom jačine i brzine pritiska na dirke. Gitare mogu zvučati sasvim različito u zavisnosti od brzine/jačine sviranja na dirkama.

Transponovanje klavijature na najnižu oktavu (pomoću OCTAVE parametra) ponekad omogućuje sviranje nekih tipičnih zvukova (grebanja po žicama, lupkanje u telo akustične gitare, itd.).

Promena izbora boja (Sound Set Mod)

Rolandovi inženjeri su smatrali da bi ste se mogli izgubiti u ogromnom izboru boja koje su na raspolaganju za svaku grupu i zbog toga su postavili da se na E–60/E–50 ispočetka ne prikazuju sve boje koje su na raspolaganju. Ovaj način prikaza nazvan je "BEST SELECTION"–najbolji izbor. U ovom modu rada mogu se izabrati samo "nove" boje. Međutim, ukoliko zaželite koristiti neke od ostalih boja (sa Rolandove G i VA serije) izaberite "EXTENDED" prikaz:

(1) Pritisnite MENU taster



i na ekranu će biti:



Roland



(3) Pritiskom na BEST SELECTION ili EXTENDED polja izaberite prikaz. Ovaj izbor se zapamti automatski.

Sviranje bubnjeva preko klavijature

Na E–60/E–50 je moguće svirati i udaraljke. Ako ste ikad koristili Rolandov aranžer setićete se da je postojao deo pod nazivom "M.Drums" za sviranje udaraljki. To je izbačeno jer se sada bilo koji od delova klavijature može koristiti za udaraljke.

(1) Pritisnite TONE ASSIGN taster za deo klavijature kojem želite dodeliti set bubnjeva.

(2) Pritisnite TONE DRUMS taster.

(3) Pritisnite polje za izbor nekog drugog seta ili PAGE 1– PAGE 4 tastere za listanje strane sa listom setova.

(4) Odsvirajte par nota na klavijaturi. Primetićete da svaka dirka ima drugačiji perkusioni instrument. Na primer, pritiskom na drugu "C" dirku s leve strane (C2) čuće se bas bubanj ("Kick") a bela dirka desno od nje (D2) doboš. Isprobajte i ostale.



(5) Pritiskom na EXIT taster se vraćate na početnu stranu.

Sviranje u gitarskom modu (Guitar mode)

E-60/E-50 poseduje modus rada koji omogućuje sviranje sa realističnim zvukom gitare. Videćete kako ovaj mod koristi specijalni pristup, koji je veoma muzikalan i sasvim logičan kad ga jednom shvatite. Pri aktiviranju gitarskog moda UP1 deo se ponaša kao solo gitara, dok se UP2 deo koristi kao dodatna gitara koja duplira note glavnog dela. Ovo znači da se dok je gitarsku mod aktivan, UP1 i UP2 ne mogu koristiti za druge melodijske svrhe. Iako ćete ga uz malo vežbe moći koristiti i za sviranje u realnom vremenu, on je nezamenljiv za snimanje MIDI fajlova i ritmova.

(1) Pritisnite EASY SETTING GUITAR taster



Do ove strane možete doći i pritiskom na MENU -> GUITAR MODE polja na ekranu, ali u tom slučaju za izlaz iz gitarskog načina rada moraćete koristiti Off/On ikonicu. ta polja će se osvetliti i na ekranu će biti prikazano:



Off/On ikonica omogućuje uključivanje i isključivanje Guitar moda. Ako ste do ove strane došli pritiskom na EASY SETTING GUITAR taster, gitarski mod je već uključen.

Ako se na početnu stranu vratite pritiskom na EXIT taster na ekranu se prikaže:



UPPER1 polje ispod "GUITAR MODE" ikonice prikazuje naziv trenutne gitarske boje. Ne možete jednostavno promeniti zvuk gitare za UPPER 1 pritiskom na to polje, nego trebate pritisnuti "GUITAR MODE" polje da se prikaže stranica koja je prikazana na prethodnoj slici, i na njoj izmenite postavke (UPPER2 zvuk se automatski postavlja u odnosu na izbor UPPER 1)

Prvi koraci

(2) Pritisnite ELECTRIC ili ACOUSTIC ikonicu da odredite želite li svirati na električnoj ili akustičnoj gitari. Zavisno od izbora menja se i slika u gornjem desnom uglu ekrana.



(3) Odsvirajte akord u delu klavijature označenom Dodatne ARPEGGIO funkcije "CHORD" Dirke iz prethodne slike odgovaraju prirodnim akustičnim osobinama gitare, ali sa "ARPEGGIO" delom moguće je još mnoštvo stvari (od toga većina uključuje upotrebu crnih dirki): E-60: Play chords here Lowest chord note Strum down slow (6 strings) Strum down slow (4 strings) E-60 E-50: Play chords here Dirke u "CHORD" delu (za razliku od onih u "ARPEGGIO" i "STRUMM" delovima) takođe pokreću druge delove klavijature koji su uključeni. Zavisno od uključenih delova Root of the chord Fifth of the chord klavijature, te dirke mogu aktivirati MBS, LWR (leva ruka), Lowest chord note pačak i aranžerovo prepoznavanje akorda ostaje aktivno. Note koje svirate u "CHORD" delu ne svira gitarski deo, već Lowest chord note se samo čuje šta će biti kada... Strum down slow (6 strings) (4) Pritisnete prvu "C" dirku desno od "CHORD" dela Strum down slow (4 strings) E-50 - Low Estring A string E-60 D string Root of the chord Fifth of the chord Lowest chord note High E string (1) Odsvirajte akord u "CHORD" delu B string (2) Pritisnite jednu od sledećih dirki za korišćenje posebnih G string funkcija: Najniža nota akorda (B3 i F#4) daje zvuk najniže Low E string note akorda koji svirate u "CHORD" delu, npr: ako svirate A string "C" akord koristeći C–E–G dirke, ova funkcija daje C. Ako D string isti akord odsvirate pomoću G-C-E, daje G. polagano okidanje svih (6) žica (C#4) omogućuje E-50 da se čuje svih 6 žica manje–više u isto vreme. Kasnije ćete pronaći varijaciju ove funkcije u kojoj se sve žice okidaju skoro istovremeno. Okidanje u ovoj funkciji se kreće na High E string "dole", tj. simulira okidanje od gornje žice prema dole. **B** string G string Polagano okidanje svih (4) žica (Eb4) je isto kao čuće se zvuk koji bi gitarista svirao na niskoj E žici. Dirke prethodna funkcija samo što se koriste samo 4 žice. koje pritiskate sada pripadaju "ARPEGGIO" delu. (5) Pritisnite "D" dirku koja je desno od prethodne "C" i čuće Peta žica (Ab4) funkcija će odsvirati petu žicu prethodnog akorda (npr. G od "C" akorda). Nije loša ideja se zvuk koji bi gitarista svirao na A žici. (6) Nastavite sa ostalim dirkama ako želite preslušati zvuke kombinovati ovu sa sledećom funkcijom za popularne akorda. gitarske prelaze između osnovnog i petog akorda. Da sumiramo: 6 dirki koje ste isprobali su dodeljene žicama Osnova akorda (Bb4) za razliku od B3 ili F#4, ova virtualne gitare. Ovo vam omogućuje sviranje gitarskih funkcija uvek daje zvuk osnovne note prethodno arpeggia koji koriste informacije o akordima iz "CHORD' odsviranog akorda, npr C za "C" akord, E za "E" akord, itd. dela. Konkretne muzičke fraze će zavisiti od reda kojim pritiskate te dirke. Izlazak iz Gitarskog moda Ako počnete pritiskati te dirke odmah po uključenju E-60/E-50 (ujedno i pre određivanja akorda), gitarski mod će Za izlaz iz Gitarskog moda rada pritisnite bilo koji taster u zvučati osnovne visine 6 žica (npr E-A-D-G-B-E). EASY SETTING sekciji (ARR, ORGAN ili PIANO) ili Međutim, kada odsvirate akord u "CHORD" delu E-60/E-Off/On ikonicu na GUITAR MODE strani. Takođe možete

50 će ih zapamtiti dok ne odsvirate drugačiji. (7) Odsvirajte drugačiji akord u "CHORD" delu i upotrebite opet "žičane" dirke (dirke u "ARPEGGIO" delu klavijature) da bi ste čuli note od kojih se sastoji.

mode.

jednostavno izabrati User Program koji ne koristi Guitar

Izbor gitarskih boja

Pošto smo savladali neke od osnovnih gitarskih funkcija, isprobajmo ih sa drugim bojama.

(1) Pritisnite EASY SETTING GUITAR taster (do ove strane možete doći i pritiskom na MENU taster – >GUITAR MODE i u tom slučaju trebate uključiti Guitar mode pomoću Off/On ikonice prikazane na slici). Indikator za ovaj taster se uključi i na displeju se pojavi:



Off/On ikonica omogućuje, naravno, uključivanje ili isključivanje gitarskog moda rada. Ako ste do ove strane došli pritiskom na EASY SETTING GUITAR taster, onda je mod već uključen.

(2) Pritiskom na ELECTRIC ili ACOUSTIC ikonicu birate električnu ili akustičnu gitaru.

Važno je izabrati vrstu gitare, pošto od toga zavise i boje koje će se moći izabrati.

(3) Izaberite željenu boju (gornji levi ugao) preko DATA ENTRY numeričkih tastera ili DEC/INC tasterima. N a raspolaganju su :

ELECTRIC	ACOUSTIC
01: Jazz Man	01: Nylon
02: OpenHard 1	02: Steel 2
03: Dist FX	03: Steel 3
04: OpenHard 2	04: Steel 4
05: Overd FX	05: Steel 5
06: Strat Clean	06: 12 guitars
07: CleanHalf	07: Nyl + Steel
08: Distorsion	08: Nyl + Steel 2
09: Warm Drv	
10: Power	
11: Dist Guitar	

Prikaz akorda

GUITAR MODE strana sadrži i prozor koji služi za prikaz kako se akord koji svirate na klavijaturi "prevodi" u gitarski akord. Mali brojevi se odnose na najniži prag, a "x" označava da se ta žica ne koristi trenutno. Žice su prikazane od najvišeg E (gornja žica) do najnižeg E (donja) kao što se gitarske tablature obično i prikazuju –

0	1-	Ηy	lon			
And a state	•	ŀ				
#	i I]≗ : M	aj	=	

kao da je vrat gitare okrenut naopako.

Tehnike okidanja (STRUMM)

Dok vam "ARPEGGIO" deo klavijature u principu omogućava da "komponujete" tj svirate u realnom vremenu, "STRUMM" deo sadrži seriju preseta za razne tehnike okidanja. "Strumming", znači da se sve žice okidaju manje–više istovremeno koristeći prste ili trzalicu. Sve funkcije o kojima ćemo ovde pisati koriste akorde koje odredute u "CHORD" delu. Dirke koje čine "STRUMM" sekciju:



Kao što smo već napomenuli, UP1 i UP2 ne postoje u gitarskom modu, jer se koriste kao gitarski delovi, dok se aranžer može koristiti kao i do sada levom rukom.

(1) Izaberite željeni tip gitare (ELECTRIC ili ACOUSTIC) i željenu boju.

(2) Svirajte akord na delu klavijature označenom sa "CHORD" na displeju.

(3) Pritiskom na jedan od sledećih tastera izaberite kako treba da se svira vaša virtualna gitara

Najniža "STRUMM" dirka je "C5", crna dirka do nje je "C#5",itd. Neke od dirki koje ćemo spominjati proizvode 2 efekta : jedan kad ih pritisnete ("�") a drugi kad ih otpustite ("�"), dok su stavke bez tih simbola jednostavnije i imaju efekta samo pri pritisku.

-Brzo okidanje na dole (C5) proizvodi zvuk svih 6 žica istovremeno. Ovo je brza verzija okidanja koju smo već spomenuli. (sporija verzija se koristi pritiskom n a F#5 dirku.)

- Brzo okidanje na dole i gore (C#5) proizvodi brzo okidanje svih žica prema dole ("Dole" znači da se simulirano okidanje kreće od najniže do najviše žice, tj prema donjem delu gitare). Otpuštanje dirke će okidati žice u obrnutom smeru.

-Brzo okidanje na gore (D5) proizvodi okidanje svih 6 žica istovremeno ali od najviše do najniže žice.

- brzo na dole i mute / i brzo prema gore (Eb5) proizvodi još jedno okidanje prema dole ali se ovo isključuje skoro trenutno čim pritisnete dirku. Gitaristi ovaj efekat postižu stavljanjem ruke na sve žice. Kad otpustite ovu dirku vaša virtualna gitara svira okidajući žice prema gore i to bez isključivanja zvuka.

- In brzo okidanje na dole / In brzo na gore i mute (E5) ovo je obrnuto od prethodnog: Okidanje na gore se isključi skoro trenutno, dok se prema dole ne isključuje.

-& brzo okidanje na dole i mute (F5) proizvodi okidanje prema dole koje se isključuje skoro trenutno čim pritisnete dirku.

–Polagano okidanje na dole (F#5) proizvodi isti efekat kao i C#4 u "ARPEGGIO" delu.

-Brzo okidanje prema dole i isključivanje zvuka + kucanje (G5) proizvodi kompleksniju tehniku posebno pogodnu za akustične gitare: okidanje na dole koje se isključuje skoro odmah i koje sledi zvuk "kucanja".

–polagano prema gore (Ab5) proizvodi zvuk laganog okidanja prema gore

–Polagano okidanje prema dole i isključivanje zvuka (A5) daje malo sporije okidanje na dole, sa isključenjem zvuka na kraju

-Brzo na dole 4/4 brzo na gore i mute 4 (Bb5) je dvosmerna tehnika okidanja, ali ova koristi samo gornje 4 žice.

–Moćni akordi 3 (B5) je tehnika namenjena za zvuk električne gitare, obično uz malo distorzije, a koristi samo najniže 3 žice.

-Brzo okidanje na dole sa gornje 4 žice (C6)

-Brzo okidanje na dole /4 brzo na gore sa 4 žice (C#6) kombinovana tehnika, sa korišćenjem gornje 4 žice

-Brzo okidanje na gore sa 4 žice (D6)

-Brzo na dole + mute 4/a na gore 4 (Eb6) 4 žice se okidaju u oba pravca, a prema dole se ubrzo isključi zvuk (mute)

 - I Brzo na dole 4/I brzo na gore + mute 4 (E6) obrnuto od prethodnog – ovde se isključuje zvuk okidanja na gore

–Brzo na dole + mute (F6) brzo okidanje na dole sa isključenjem zvuka

Moguće je privremeno isključiti gitarski mod i koristiti UP2 na celoj desnoj polovini klavijature (tj privremeno isključiti ARPEGGIO i STRUMM delove). Ovo se može pokazati korisnim ako želite brzo preći sa zvuka gitare na neki drugi instrument.

(1) PART ON/OFF tasterima uključite delove koje želite koristiti umesto gitarskog

(2) Dok je još aktivan gitarski mod rada, isključite PART ON/OFF UP1 taster.



EASY SETTING GUITAR indicator će treperiti da bi signalizirao da se gitarski mod preskače.

(3) Svirajte na klavijaturi

(4) Uključite PART ON/OFF UP1 taster da se vratite u gitarski mod rada. Da izađete, pritisnite bilo koji taster iz EASY SETTING sekcije (ARR, ORGAN ili PIANO), ili Off/On ikonicu na ekranu sa GUITAR MODE

podešavanjima. Naravno, možete upotrebiti i User program koji ne koristi gitarski mod.

Opcije Gitarskog Modusa rada

Postoje dodatne funkcije koje možete iskoristiti za fino podešavanje ponašanja vaše virtualne gitare. Pomoću DOUBLING sekcije moguće je čak i dodati zvuk još jedne gitare.

(1) Na "GUITAR MODE" stranici na ekranu pritisnite OPTIONS polje



i na displeju će se pojaviti:



(2) Pritisnite ikonicu prekidača za parametar koji želite uklj./isključiti. Pomoću numeričkih tastera u DATA ENTRY sekciji (ili DEC/INC tastera) podesite STEREO WIDTH parametar.

Opis parametara u gitarskom modu :

RETRIGGER parametar omogućuje da odredite da li će se note koje svirate dirkama iz "ARPEGGIO" ili "STRUMM" dela klavijature biti svirane pri sviranju akorda u "CHORD" delu. Fabrički je ova funkcija uključena.

CHORD OFF MUTING parametar koji uključujete kada želite da se zvuk vaše virtualne gitare isključi čim dignete ruke sa "CHORD" dela klavijature. Na taj način levom rukom možete napraviti efekat kao što su neki od prethodno opisanih "STRUMM" efekata sa isključenjem zvuka.

"V" NOISES Sviranjem na gitari često se proizvode dodatni zvuci škripanja žica pa ih ovim parametrom možete dodati. ADAPT CHORD parametrom uključujete / isključujete automatsko prilagođavanje akorda vašem sviranju u "CHORD" delu. Kao što znate, svaki akord se može odsvirati na različite načine kako na klavijaturi tako i na gitari. Iako se u gitarskom modu rada akordi uvek čuju na specifični gitarski način, ponekad vam možda zatreba više opcija. U tom slučaju uključite ovaj parametar i isprobajte na koji način utiče na zvuk gitare.

AUTO SUSTAIN je fabrički uključen parametar koji omogućuje da sve note koje svirate u "ARPEGGIO" delu klavijature imaju duže trajanje. Ako isključite ovaj parametar, note će se čuti mnogo kraće..

HOLD PEDAL parametar ima uticaja samo ako imate priključene opcione pedale DP–2, DP–6, ili BOSS FS–5U na HOLD FOOTSWITCH ulaz. Ponašanje pedala će zavisiti od toga da li je AUTO SUSTAIN uključen ili ne. Ako je uključen i on i HOLD PEDAL, pritiskom na pedalu privremeno se isključuje AUTO SUSTAIN, i note kraće traju. Ako je AUTO SUSTAIN isključen, a HOLD PEDAL uključen, pritiskom na pedalu privremeno se dobija normalni Hold/damper efekat. Ovaj efekat se DODAJE na onaj koji je već primenjen na svim notama koje svirate preko klavijature.

DOUBLING vam omogućuje dodavanje zvuka još jedne gitare koja koristi isti zvuk kao i glavna, s namerom da se dobije utisak da istovremeno sviraju dva muzičara..

STEREO WIDTH (0–50) parametar određuje kolika je razdaljina između 2 gitare u stereo zvučnom polju. Veća vrednost parametra znači veći razmak između leve i desne strane.

STRUMM UP polja na ekranu se naizmenično uključuju tj dok je jedno uključeno, drugo je isključeno. Odnose se isključivo na dve D note iz STRUMMING dela klavijature. "NOTE ON" znači da se okida kad pritisnete jednu od dve D dirke, "NOTE OFF" znači da se okida kad se D dirke otpuste. Ovaj parametar se ne primenjuje na ostale dirke.

(3) Pritiskom na "Back" polje se vraćate na "GUITAR MODE" stranicu, a sa EXIT tasterom se vraćate na osnovnu stranicu prikaza. Sva podešavanja gitarskog modusa se mogu snimiti u User Program i pozvati kasnije po potrebi.

Korišćenje Music Assistanta

Kod E–60/E–50 Music Assistant je povezan sa aranžerom. On je zbirka registratora za datu pesmu koja bira odgovarajući ritam i boje (kao i mnoštvo drugih postavki) za delove klavijature.

E-60/E-50 se isporučuje sa preko 300 preprogramiranih Music Assistant registratora ali je moguće i kreiranje novih. (1) Pritisnite MUSIC ASSISTANT taster...



...i na ekranu će se prikazati:

6		
	Air On G	None
	Alex Bagtime	None
a[]	Alfie Song	None
	All at One Time	Mone
•	All But Myself	Mone
n []	All My Love	None
n i	All Of Myself	None
	All Shaken Up	None
e II	Almost Like Love	None
•	Aloha Hawaii	None
	Alone Once Again	None
n []	Als Sterrenhemel	None

(2) Ako je na ekranu prikazan naziv registratora koji tražite, pritisnite njegovo polje i E–60/E–50 će učitati podešavanja.
(3) Pritisnite START STOP taster za početak reprodukcije automatski izabranog ritma.

Ako na ekranu nije željeni registrator...

• Pritisnite <--> polja na ekranu ili rotirajte DATA ENTRY regler za skrolovanje liste. Pritiskom na DATA ENTRY regler ćete izabrati registrator u gornjem redu (samo ako do tada nije izabran nijedan). Ako izaberete registrator i onda izmenite bilo koji njegov parametar (npr izaberete drugu boju), pritisak na DATA ENTRY regler vraća originalne postavke iz Music Assistanta. Možete i DATA ENTRY tasterima birati između trenutno izlistanih stavki. Za brži izbor...

Postoji i brži način izbora željnih stavki – na ekranu imate tri ikonice: NAME, ARTIST i GENRE (u prevodu – naziv, umetnik, žanr).

• Pritisnite GENRE polje da se stavke sortiraju abecedno po žanru, ARTIST za sortiranje po imenu umetnika itd. Sada samo pritisnite polje sa željenim registratorom.

Pritiskom na START STOP taster startujete playback automatski izabranog ritma.

Korišćenje Finder–a (pretraživača)

Pronalaženje željenog registratora se može izvesti i na sledeći način:

(1) Na "Music Assistant" strani pritisnite FINDER polje

(2) Pritiskom NAME (naziv registratora), ARTIST (ime muzičara) ili GENRE (žanr) birate po čemu želite pretražiti bazu podataka.

(3) Ukucajte samo toliko karaktera koliko mislite da je neophodno za pronalaženje, jer se po njima može pretraživati na dva načina:

Pomoću 🖻 i 🖻 polja možete izabrati na koje mesto ćete ubaciti dodatni karakter.

Alfanumeričkom tastaturom možete ukucati karaktere, po principu sličnom kao kod mobilnih telefona. U pretraživaču je svejedno da li koristite velika ili mala slova.

Delete polje omogućuje brisanje izabranog karaktera, a ako zadržite prst na tom polju, izbrisaćete ceo red. Pritiskom na Space ubacujete razmak ili broj nula.

Ako ste izostavili karakter u tekstu, pomoću 🖬 i 🔳 polja možete izabrati na koje mesto ćete ubaciti dodatni karakter i pritisnete Insert, pa karakter koji se ubacuje.



Ako ćete ukucavati samo brojeve, aktivirajte NUM LOCK polje.

(4) Odlučite na koji način želite da pretražujete:

• Pritisnite Alphabetic Order polje da bi pretražili sve fajlove koji počinju sa karakterima koje ste ukucali (na primer "BEA") i imena koja odgovaraju zadatom kriterijumu će biti prikazana na vrhu liste.

• Pritisnite Search Only polje za pretraživanje svih podataka koji sadrže karaktere koje ste ukucali (na ovaj način bi ste pronašli i npr "Raggabeat" sa "BEA".)

(5) Pritisnite FIND polje za start pretrage.

Na displeju se pojavljuje "Music Assistant" prozor i prikazuje stavke koje odgovaraju traženom kriterijumu. Ako ne odgovara nijednom podatku, neće biti prikazanih stavki i pojaviće se poruka

MUS (At NAME)	LIC ASSISTANIT LIST
0	No Match Found

(u tom slučaju ako ponovo želite početi pretragu trebate pritisnuti ARTIST ili GENRE polje)

(6) Pritisnite polje željenog pronađenog registratora i svirajte.

Za povratak na prethodnu stranu bez pretraživanja pritisnite Back polje, a za ponovno počinjanje pretrage pritisnite jednu od ikonica za abecedno sortiranje (NAME, ARTIST, GENRE).

Reprodukcija pesama (Standard MIDI fajlovi)

E–60/E–50 imaju razne mogućnosti prilagođavanja pesama koje svirate, ali pre toga prvo ćemo se upoznati sa funkcijama za reprodukciju.

(1) Pritisnite FINDER – SONG taster



Možete upotrebiti i SONG polje na početnoj strani.



Na ekranu će se pojaviti :	
SONG LIST	
	LOPPY
FEVER	FEVER.MID
Iw ♪ FIRSTDAY	FIRSTDAY.MID
FORCA	FORCA.MID
FRIDAYNI	FRIDAYNI.MID
	HEREWEGO.MI
	PAGE

(2) Ako nije već označeno, pritisnite INTERNAL MEMORY polje u gornjem desnom uglu ekrana. E–60/E– 50 sadrži nekolicinu pesama koje se mogu koristiti, ali se ova funkcija može koristiti i za pesme koje snimite u internu memoriju ili memorijsku karticu.

Na ekranu je prikazana lista od 5 pesama (standardnih MIDI fajlova) u memoriji. Ako želite preslušati jednu od svojih pesama sa diskete, ubacite disketu u drajv i pritisnite FLOPPY polje, a za preslušavanje pesme sa memorijske kartice ubacite karticu i izaberite EXTERNAL MEMORY, a zatim pređite na sledeći korak.

(3) Ako je prikazano ime fajla koji želite preslušati, pritisnite njegovo polje na ekranu.

(4) Za listanje sledećih 5 fajlova pritisnite 🖬 polje u gornjem desnom uglu ekrana. Možete ga pritiskati koliko god je puta potrebno, da se prikaže i željeni fajl (ili dok ima podataka za prikaz). Za izbor možete koristiti i DATA ENTRY regler ili DEC/INC tastere.

Za povratak na prethodnu stranu pritisnite 🖻 polje ili koristite DATA ENTRY regler ili DEC/INC tastere.

Brzo pronalaženje fajlova

Do traženih MIDI fajlova se najbrže dolazi:

Sortiranjem fajlova

Pritisnite SONG NAME, ARTIST, GENRE ili FILE NAME polja da bi se fajlovi sortirali abecedno po imenu, žanru ili nazivu fajla (iako nazivi fajlova ne moraju biti logično povezani s nazivom pesme ili izvođača). U desnoj koloni se nalazi vaš izbor. Sada ako želite da preslušate neki fajl, nastavite od koraka (3).

Indexiranjem

Posle drugog koraka (2) pritisnite INDEX polje u gornjem levom uglu ekrana i na displeju će se pojaviti:



(5) Pritiskom na jedno od prikazanih polja sužavate izbor na one koji pripadaju izabranoj kategoriji ("Index"). Na ekranu se potom pojavljuje slika kao kod prvog koraka (1), ali su ovaj put prikazane samo pesme koje pripadaju izabranom indexu.

(6) Nastavite sa trećim korakom (3) da bi ste izabrali željene MIDI fajlove. Pritiskom na ALL polje prikazaće se sve pesme u izabranoj memorijskoj lokaciji.

Korišćenjem Play & Search (reprodukcija i pretraživanje)

Ako znate samo melodiju koju želite a ne i naziv ili ostale podatke pritisnite FINDER polje u koraku (1).

• Pritisnite PLAY&SEARCH polje.

Na ekranu će se prikazati :



• svirajte solo na klavijaturi, kao što je prikazano na ekranu. Možete svirati u bilo kojem tonalitetu i ritmu, čak ne morate svirati savršeno, jer ova funkcija samo traži odgovarajuće intervale.

• Ako ste odsvirali pogrešnu notu pritisnite DELETE LAST NOTE.

• ako želite sve isponova odsvirati pritisnite RESET polje i svirajte ispočetka.

• pošto odsvirate melodiju, pritisnite FIND polje i prikaz se vraća na korak (1) i prikazuje imena pesama koje sadrže deo melodije koji ste svirali.

• Pritisnite polje pesme koju želite preslušati. Ako nije pronađena nijedna pesma koja odgovara kriterijumu, na ekranu se pojavljuje



i ne prikazuje se nijedan naziv. U tom slučaju trebate pritisnuti SONG NAME, ARTIST, GENRE ili FILE NAME polje da bi se ponovo prikazali svi nazivi. Ako je u pretraživanju pronađen jedan ili više fajlova koji odgovaraju zadatom kriterijumu, broj "FOUND" (pronađeno) će biti manji od "GLOBAL" (ukupno u ovom slučaju).

Start reprodukcije

(7) Za povratak na početnu stranu pritisnite EXIT.



Početna strana kod E–60/E–50 pruža maksimum relevantnih informacija i omogućuje vam da izaberete i/ili izmenite stavke koje su vam potrebne. Takođe prikazuje i naziv izabrane pesme, tempo i trenutni takt. Možete pritisnuti SONG ikonicu koja se nalazi u gornjem desnom uglu ekrana da vidite tempo trenutne pesme. Ovaj se parametar automatski prikazuje kad startujete reprodukciju. Ako se na ekranu prikaže poruka "Too many events" to znači da izabrani MIDI fajl sadrži previše podataka i da se ne može reprodukovati.

(8) Pritisnite PLAY STOP taster i pesma kreće.



Napomena: U slučaju da reprodukcija ne krene, pogledajte poglavlje sa naslovom "Prioritet starta Song/Arranžer".

(9) Ako želite, možete promeniti tempo pomoću <SLOW i FAST> tastera, ili pritiskajući TAP taster nekoliko puta odredite željeni tempo. Za brzi povratak na originalni tempo, istovremeno pritisnite <SLOW i FAST>.

(10) Pomoću MASTER VOLUME reglera možete podesiti jačinu zvuka E–60/ E–50.



Preko klavijature možete svirati solo naspram MIDI fajla koji ide, a pomoću BALANCE reglera možete podesiti odnos jačina zvuka solo i MIDI fajla.



Druge korisne funkcije za reprodukciju

MARK JUMP

Fabrički MIDI fajlovi u memoriji vašeg E–60/E–50 imaju 4 lokacije ("markera") na koje možete "skočiti". Za fajlove koji ih nemaju možete ih sami postaviti, a za one koji ih već imaju, moguće im je i promeniti mesto.

• pomoću MARK JUMP 1–4 tastera preskačete na drugu poziciju bez zaustavljanja ili usporavanja playbacka. Promena se izvršava na kraju trenutnog takta (indikator prestaje treperiti i ostane upaljen), što je mnogo bolje nego da prekida usred takta.



Postoje 4 MARK memorije. Za fabrički ugrađene pesme, one se odnose na :

1= verse, (strofe)

- 2= chorus, (refren)
- 3= bridge, (prelaz)
- 4= ending (kraj)

Prednost ovih markera je da se možete vratiti na npr chorus, ako vam zatreba da malo produžite pesmu ili da promenite strukture pesme u realnom vremenu.

Napomena: Ako odmah po startu reprodukcije pesme pritisnete MARK JUMP taster, može se dogoditi da Recorder iznenada stane i prikaže poruku "Song Scanning". Ovo se rešava tako što se smanji tempo reprodukcije pesme tako da E–60/E–50 ima dovoljno vremena da obradi sve MIDI podatke u pesmi.

Reset, rewind, fast-forward

Za preskakanje na razne delove u pesmi možete iskoristiti i tastere:



TOP vraća na početak trenutne pesme.

BWD: vraća unatrag jedan takt, a ako ga držite pritisnutog, vraća više taktova.

FWD: skače na sledeći takt, a ako ga držite pritisnutog, preskače ih brže.

Ove tastere možete koristiti i za vreme reprodukcije i dok je zaustavljena..

Next Song

Dok ide playback nekog MIDI fajla, možete unapred izabrati sledeći, a ako želite da automatski i startuje sledeći, postupite ovako:

• Pritisnite NEXT SONG taster.

• Izaberite željeni fajl na već opisani način pomoću Song Findera.

• čim se trenutna pesma završi, sledeća će automatski startovati. Kad se ona startuje, možete izabrati i sledeću.

• Za isključivanje ove funkcije ponovo pritisnite NEXT SONG taster.

Napomena: na E–60/E–50 imate i PLAY LIST funkciju za programiranje više pesama.

Player (Data Update i Quick Start)

(1) Pritisnite MENU taster. Na ekranu će se prikazati:



(2) Pritisnite polje UTILITY i zatim GLOBAL.



(3) Pomoću ikonice pored BWD FWD JUMP polja odredite da li će (on) ili ne (off) biti izmenjene sistemske (SysEx) informacije u fajlu kojeg reprodukujete kad koristite MARK/JUMP tastere za premotavanje.

(4) Pritisnite SONG PLAY QUICK START polje i DATA ENTRY reglerom odredite gde i kad treba početi reprodukcija pesme:

-FROM SECOND BAR – od drugog takta Ova je opcija korisna zato što prvi takt sadrži sistemske signale koji konfigurišu zvuke E–60/E–50. Start sa prvim taktom može ostaviti dužu pauzu koja nije baš preporučljiva kod svirke uživo.

-FROM FIRST NOTE-od prve note. U osnovi isto kao u prethodnoj opciji, ali se startuje sa prvom notom.

–OFF – Playback startuje na samom početku MIDI fajla i može se desiti da sadrži i par taktova bez zvuka.

SONG/ARRANGER START PRIORITY omogućuje određivanje da li start reprodukcije pesme može ili ne može prekinuti aranžer i obrnuto.

Korišćenje Song Cover funkcije

COVER funkcija određuje instrumentaciju izabrane pesme ili ritma. Jednostavnim izborom drugog seta moguće je slušati bečki valcer kojeg svira heavy metal bend itd. Iako se aranžman (ritam, akordi) ne menja, karakter same pesme se može promeniti tako da je teško prepoznati. (1) Pritisnite COVER taster jednom ili dva puta da se na ekranu prikaže:



(2) Izaberite delove čiju instrumentaciju želite izmeniti:

Pritisnite ALL polje ako želite promeniti sve boje (instrumente).

Pritisnite DRUM polje ako želite izmeniti samo udaraljke i bubnjeve.

Pritisnite BASS polje ako želite izmeniti samo bas. (3) Pritisnite jedno od šest polja u donjem delu ekrana za izbor drugog seta. Potom možete pritisnuti ORIGINAL (na prvoj strani) za povratak na originalne zvuke.

(4) Ako vam se ne sviđa nijedan od prikazanih setova, pomoću PAGE <--> polja koja su na desnoj strani za prelaz na stranu sa drugim setovima.

(5) Isprobajte razne setove da vidite kako (brzo) radi ovaj koncept.

(6) Ako vam se nova verzija svidi više nego originalna, možete pritiskom na SAVE polje snimiti taj izmenjeni MIDI fajl u ugrađenu memoriju, memorijsku karticu ili floppy disk.

Napomena: informacije za COVER funkciju su podaci koje mogu čitati samo E–60/E–50, E–80 ili G–70. Izmenjene verzije je i dalje moguće reprodukovati na drugom sekvenceru ili SMF plejeru, ali će oni ignorisati COVER informacije u fajlu.

Minus One

"Minus One" je funkcija koja omogućuje da se (barem) jedan deo pesme ne reprodukuje. Ova funkcija ima najmanje 2 primene:

• da sami svirate deo koji ste njome isključili;

• da pevate naspram pesme kojoj isključite solo.

(1) Pritisnite MINUS ONE taster i on će se osvetliti.



Melodijski deo (part4) će biti isključen iz reprodukcije. Ako želite isključiti druge delove pesme ili koristiti neki drugi set :

(2) Pritisnite i zadržite pritisnut MINUS ONE taster i na ekranu će se prikazati:



(3) Pritisnite jedno od 3 "preset" polja za isključivanje odgovarajućih delova:

-MELODY za isključivanje – šta drugo do melodije (ovde možete primetiti da će se upaliti i polje 4).

-ACCOMP za isključivanje svih kanala osim basa i bubnjeva.

-DRUM&BASS za isključivanje basa i bubnjeva (2 i 10).

Napomena: čak se i "preset" polja mogu koristiti istovremeno, a mogu im se dodati i "part" (delovi) – polja od 1 do 16.

(4) Za isključivanje ostalih delova "ad lib" (tj bez korišćenja preseta):

• Pritisnite USER polje i isključiće se samo melodija (4).

• Isključite sve delove koje želite pritiskom na polja 1–3 i 5–16 i njihove ikonice će se osvetliti.

Pritiskom na ova polja isključujete aktivni preset.

• Da bi ste snimili izmenjena "Minus" podešavanja u internu memoriju, pritisnite CUSTOMIZE i USER polje će se upaliti da označi da se od tog trenutka koriste vaša podešavanja.

(5) Pritisnite EXIT taster za povratak na početnu stranu.

Zadnji preset koji izaberete (MELODY USER) će se koristiti dok ne izaberete neki drugi ili dok ne isključite vaš E-60/E-50.

(6) Za isključivanje ove funkcije, ponovo pritisnite MINUS ONE taster.

Minus One funkciju je takođe moguće isključiti pomoću D Beam kontrolera (kod E–60) ili preko (opcione) pedale.

Prikaz stihova i informacije o akordima

Samo za standardne MIDI Fajlove

E-60/E-50 omogućuje i pregled teksta u MIDI fajlu (ako ga ima) ali i nota.

Lyrics funkcija omogućuje čitanje reči pesme koju preslušavate, kao kod karaoke–reči koje trebate pevati osvetljavaju se u pravom trenutku. Naravno, korišćenje ove funkcije je moguće samo ako Standardni MIDI fajl sadrži podatke sa stihovima pesme.



Osim teksta, E-60/E-50 prikazuje i akorde, što se može pokazati veoma korisnim za gitariste ili basiste s kojima svirate. Informacije o akordima se najčešće ne nalaze odvojene u MIDI fajlovima, ali to nije problem, pošto ih E-60/E-50 izračunava u realnom vremenu i prikazuje malo pre promene. Ovo se odnosi i na note koje prikazuje.

(1) Izaberite pesmu (MIDI fajl).

(2) Pritisnite LYRICS & SCORE taster.

Na ekranu će se prikazati:

Song: SORA	YSEE	M:00	8_ 1 J=109 4/4
What	have I q	got to	do
to ma	ke you 🛛	Love m	ie
What	have I q	got to	do
to ma	ke you d	care	
What	do I do		
when	lightni	ng str	ikes
F min		Bbmin	
A.SCO	RE) (LYF	RICS	

(3) Startujte playback i informacije o akordima se prikazuju na dnu ekrana.

Napomena: Informacije o akordima se izračunavaju u realnom vremenu i ponekad ne moraju biti tačne, a ako se treća nota akorda izostavi, akord neće biti prikazan jer se ne može odrediti je li mol ili dur.

Ukoliko u samom MIDI fajlu nema teksta, možete ga i sami dodati, a način dodavanja će biti opisan kasnije.

(4) Ako vam je teško čitati tekst, možete ga zumirati pritiskom na ZOOM + taster, a za povratak na normalni prikaz ZOOM –.

Promena boje pozadine teksta

Osim uveličavanja teksta prikazanog na ekranu, možete promeniti i boju pozadine prikazanog teksta (ako vam se ne sviđa crno-beli prikaz koji je fabrički određen).

(1) Pritisnite OPTIONS polje na slici na prethodnoj strani.

(2) Pritisnite zatim COLOR PRESET 1 (tamna slova na beloj pozadini), 2 (bela slova na tamnoj pozadini), ili 3 (tamna slova na sivoj pozadini).



(3) Pritiskom na Back polje se vraćate na LYRICS stranicu.

Prikaz nota

Samo kod Standardnih MIDI fajlova i samo na ekranu E-60/E-50.

Ako se ne sećate nota pesme koju ćete svirati, možete ih prikazati na ekranu vašeg E-60/E-50:

(1) Izaberite pesmu

(2) Pritisnite LYRICS & SCORE taster.

(3) Pritisnite SCORE polje ako nije već osvetljeno, i na ekranu će se prikazati:



(4) Startujte pesmu i pogledajte ekran.

(5) Pritisnite ZOOM + taster ako želite zumirati note, i ZOOM– za povratak na normalni prikaz. Ako se dogodi da note nisu prikazane na željeni način...

(6) Pritisnite OPTIONS taster i imaćete na raspolaganju nekoliko stvari:



• Da li želite da vidite note samo jednog dela pesme ili dva? Ako želite samo jedan, aktivirajte 1 STAFF, a za dva 2 STAVES. U drugom slučaju, na ekranu će se prikazati:



• Izaberite trek (ili više njih) čije note želite da se prikazuju

Roland

pritiskom na odgovarajuće TRACK polje i ubacivanjem broja pomoću DATA ENTRY reglera.

"STAFF 1" je gornji, "STAFF 2" donji.

• Ako znate u kojem je tonalitetu pesma, pritisnite KEY polje i pomoću DATA ENTRY reglera podesite.

Ovo je potrebno jedino za izbegavanje grešaka u sviranju.

• Pomoću **I** i **I** polja da odredite na koji način želite da note budu prikazane (što nema nikakvog uticaja na oktave u kojima se one sviraju).

• Koristeći ikonice u PITCH redu možete odrediti kako će se prikazivati nazivi nota pored znakova:

OFF-neće biti prikazivani;

A, B, C – bić e prikazani u Anglo – Saxonsko/nemačko/holandskom sistemu;

D O, R E, M I - b i ć e prikazan i u francusko/italijanskom sistemu.

• Pomoću ikonica u DRUM RANGE redu određujete koje note bubanjskog kanala (obično 10. kanal) će se prikazivati. FILTER znači da ćete videti samo note između 35 i 59, dok FULL znači da ćete ih videti sve. Ova se podešavanja koriste samo ako ste postavili jedno od TRACK polja na vrednost "10" ili neku drugu vrednost na kojoj se nalaze bubnjevi. Većina kanala sa bubnjevima trigeruju samo MIDI note između 35 i 59.

(7) Pritisnite Back da ponovo prikažete note. Po potrebi se možete vratiti na OPTIONS za dodatne prepravke.

Snimanje svoje svirke

Sopstveno sviranje na klavijaturi možete snimiti kao MIDI fajl u internu memoriju, na memorijsku karticu ili na floppy disk.

Snimanje možemo uraditi na dva načina:

1. Snimanje svega odjednom

Ovo je najlakši način: pritisnete REC taster, podesite E-60/E-50 tako kako želite i – svirate.

2. Posebno snimanje svakog kanala

znači da trebate prvo snimiti npr. kanal sa bubnjevima, zatim bas, zatim klavirski solo itd. Za ovaj način morate podesiti sekvencer da radi u 16–kanalnom modu.

Moguće je i kombinovati ova dva pristupa tako što se prvo snimi većina kanala koristeći prvi pristup, a zatim se dodatno snime pojedinačni kanali.

Snimanje sa pratnjom aranžera

U ovom primeru ćete naučiti kako snimiti svoje solo sviranje i pratnju aranžera.

(1) Pritisnite REC taster i on će treperiti.

Napomena : kadgod pritisnete REC taster i počnete snimanje, MIDI fajl koji se nalazi u RAM–u će biti izbrisan, pa preporučujemo da pre početka snimanja nove, snimite prethodnu iz memorije na karticu ili floppy disk.

(2) Pritisnite EASY SETTING ARR taster.



(3) Izaberite ritam (Music Style) i boju za desnu ruku. Moguće je i pritisnuti ONE TOUCH taster i izabrati ritam, u kom slučaju se ne mora birati boja za desnu ruku.

Uključite dodatne kanale za klavijaturu pritiskom na odgovarajuće PART ON/OFF tastere ako želite udvostručiti zvuk koristeći više instrumenata. Sve ovo je moguće uraditi još jednostavnije i brže jednostavnim pozivanjem User Programa sa željenim podešavanjima.

(4) Ako želite startovati sa uvodom, pritisnite INTRO taster, a zatim jedan od 4 tastera u VARIATION sekciji.
(5) Pritisnite START STOP taster za početak snimanja.



Rekorder će početi sa ubrojavanjem jedan takt, startovati playbackom aranžera i snimanje. Podešavanje ubrojavanja ćemo kasnije objasniti.

(6) Levom rukom svirajte akorde a melodiju desnom.

(7) Za prestanak snimanja uradite:

–Pritisnite END/RIT i zatim VARIATION 1–4 tastere i aranžer će odsvirati završetak i zaustaviti snimanje.

-Pritisnite START STOP taster i zaustavićete aranžer i snimanje.

-Pritisnite PLAY STOP taster i zaustavićete aranžer i snimanje.

Preslušavanje svoje pesme

Sada verovatno želite preslušati pesmu koju ste snimili. Ako vam se svidi ne zaboravite je snimiti. (8) Pritisnite RECORDER TOP taster,



i rekorder će se vratiti na početak vaše nove pesme. (9) Pritisnite PLAY STOP taster za početak reprodukcije. (10) Pritisnite PLAY STOP ponovo za zaistavljanje i TOP za povratak na početak pesme.

Snimanje bez aranžera

Sada ćemo opisati kako se može startovati snimanje bez automatske pratnje (aranžera). Naravno, možete startovati aranžer kasnije po želji, npr posle vašeg uvoda i on će svirati u skladu sa tempom pesme.

(1) Pritisnite REC taster i indikator će treperiti.
 (2) Pritisnite EASY SETTING PIANO taster.



Roland

Za snimanje gitare aktivirajte Guitar mode pritiskom na EASY SETTING-GUITAR taster.

(3) Pomoću SLOW i FAST ili TAP tastera podesite željeni tempo (ako je prikazana početna strana možete to uraditi pomoću DATA ENTRY reglera)

(4) Ako želite da ritam započnete kasnije, izaberite ga. Takođe trebate izabrati i boju za solo sviranje. Napomena: Umesto ove procedure moguće je izabrati User program sa željenim postavkama.

(5) Pritisnite PLAY STOP taster za početak snimanja. Rekorder će početi sa ubrojavanjem jedan takt i početi sa snimanjem. Podešavanje ubrojavanja ćemo kasnije objasniti.

(6) Počnite svirati

(7) Za start aranžera pritisnite START STOP taster

(8) Ako želite zaustaviti ritam pre kraja pesme, pritisnite END RIT ili START STOP taster. Snimanje se i dalje nastavlja, što omogućuje da improvizujete bez pratnje.

(9) Pritisnite PLAY STOP taster za zaustavljanje snimanja.
(10) Možete preslušati pesmu.

Dodavanje kanala

Ako želite isponova snimiti neki kanal koji vam se nije svideo, ili dodati kanale na snimljeni MIDI fajl.

Prvo ćemo videti šta je gde snimljeno do sada:

Počeli smo sa aranžerom, što znači da će sledeći kanali najverovatnije imati podatke (nije sigurno, jer ne koriste svi ritmovi svih 8 kanala koje aranžer može istovremeno imati):

Arranger part	Recorder track 10	
ADR		
ABS	2	
ACC1	1	
ACC2	3	
ACC3	5	
ACC4	7	
ACC5	8	
ACC6	9	

Ako ste snimili i jedan ili više kanala svojeg sviranja, njihovi se podaci nalaze na kanalima:

Keyboard part	Recorder track	
UP1	4	
UP2	6	
LWR	11	
MBS	12	
MELODY INT	15	

UP1/2 i LWR se takođe mogu koristiti kao dodatni bubanjski kanali ako im se dodeli set bubnjeva (TONE DRUMS taster).

Pretpostavimo da ste snimili melodiju koristeći UP1 (kanal 4) i da sada želite dodati akorde koristeći LWR deo klavijature

(1) Počnite tako što ćete zabeležiti ili zapamtiti kanal koji želite snimiti. Iz prethodnih tabela ćemo za primer koristiti kanal (track) 11 (LWR).

(2) Pritisnite RECORDER 16-TRK SEQ taster.



Time izabirete detaljnije funkcije snimanja –"sequencer" i na ekranu se pojavljuje:

New Song	MERS; 0001. 1 J=1	20 4/4
SOLO MUTE		TRACK
1 J VINTAGE EP1		EDIT 3
2 PICKED BASSI		10000
3 JOLEAN MUTE		MICRO
UET V SOPRANO EXP.		Con Ca
5 JOPENHARD 1		[MICTED A.]
UP2 BLOWALTOVIE		TRACK
7 J TWINTP		ALC: NOT OF THE OWNER
8 BRASS SFORZ		INITIALIZE
3 J HATUBALPIANO		SONG C
10 J J NEW POP		Texter of Calles
LWI OB SOFT PAD		STYLE CIERCE
MES J XV AC.BASS		CONGERTER
13 NATURALFIANC		1341500
14 NATURALPIANG		Star See
MI I J CLAV. 2		SAVE D
16 NATURALPIANO		

Trake u desnom delu ekrana su indikator da kanali sadrže podatke.

(3) Pritisnite RECORDER REC taster i na ekranu će se pojaviti:



(4) Pritisnite REC TRK polje i pomoću DATA ENTRY reglera ili DEC/INC tastera izaberite kanal na koji želite snimati. Za primer smo uzeli 11. Ako je potrebno, pritisnite REC TYPE polje na ekranu i pomoću DATA ENTRY reglera ili DEC/INC tastera izaberite "LWR".

(5) Dodelite željeni zvuk (boju) kanalu na koji ćete snimati. Možete proveriti da li vam izabrana boja odgovara – jednostavnim sviranjem na klavijaturi.

(6) Aktiviranjem RECORDING SELECT ikonica odredite šta će se snimati.

(7) Za ovaj primer uključite NOTE, CONTROL CHANGE, PROGRAM CHANGE i PITCH BEND.

(8) Pritisnite RECORDER TOP taster.



Sequencer se vraća na početak pesme.

(9) Pritisnite PLAY STOP taster, sequencer će početi da snima posle jednog takta ubrojavanja.

(10) Svirajte novi sadržaj.

(11) Pritisnite RECORDER PLAY STOP taster za prestanak snimanja i na ekranu će se prikazati:



Kanal na kojem je vaš novo snimljeni materijal je osvetljen u levoj koloni radi lakše identifikacije.

(12) Preslušajte svoju pesmu, pa ako vam se sviđa snimite je, a ako ne, vratite se na "dodavanje novih kanala", ali u trećem koraku (3) pritisnite REC MODE polje i pomoću DATA ENTRY reglera ili DEC/ INC tastera izaberite "Replace".

Snimanje MIDI fajla

Pesma koju snimite postaje standardni MIDI fajl koji se može reprodukovati na bilo kojem sekvenceru ili na E– 60/E–50. Postoje 2 načina snimanja MIDI fajla:

• Pomoću DISK & MEDIA tastera i odgovaraućih menija.

• Pomoću SAVE polja na strani sa prikazom 16-kanalnog sekvencera.

Kad god izađete sa stranice sa 16–kanalnim sekvencerom pritiskom na EXIT taster, na ekranu se prikazuje poruka "Song has been changed..." (pesma je izmenjena) koja vas pita da li želite snimiti izmene. Odgovorite sa YES ako želite i nastavite. Opisaćemo vam kako možete snimiti pesmu pomoću SAVE polja.

(1) Na strani sa 16–kanalnim sekvencerom pritisnite SAVE polje i na ekranu će biti:



(2) Odredite gde želite snimiti pesmu:

• Pritisnite INTERNAL MEMORY polje ako je želite snimiti u internu memoriju.

• Ubacite disketu u drajv i pritisnite FLOPPY polje za snimanje na njega.

• Pritisnite EXTERNAL MEMORY polje za snimanje na memorijsku karticu. Ova je opcija na raspolaganju samo ako imate memorijsku karticu u PCMCIA slotu vašeg E-60/E-50.

Ako vam ne uspeva snimanje na disketu ili memorijsku karticu, probajte ih formatirati, i pokušajte ponovo.

Ako ćete MIDI fajl snimiti pod imenom pod kojim je i do sada bila, ili pod nazivom koji je postavljen automatski ("New Song"), možete preskočiti korake 4 i 5.

Trebate dati 2 naziva pesmi : naziv same pesme–SONG NAME i naziv fajla –FILE NAME. FILE NAME je naziv fajla preko kojeg će E–60/E–50 locirati pesmu, dok će SONG NAME biti prikazan u Song Finderu



(3) Pritisnite ikonicu SONG NAME.

(4) ukucajte naziv:

• pomerite kursor na željeno mesto koristeći 🖃 i 🖻 polja.

• Ukucajte karakter za to mesto koristeći numeričku tastaturu na sličan način kao kod mobilnog telefona.

- A/a poljem možete birati između malih i velikih slova.
- Promoću Delete polja brišete karakter ispod kursora. Dužim pritiskom na Delete izbrisaćete sve karaktere.
- Pritiskom na Space ubacujete razmak.

• Pritiskom na Insert ubacujete karakter na trenutnu poziciju kursora, a sve ostale pomerate dalje u desno.



(5) Pritisnite FILE NAME polje i ubacite naziv fajla maksimalne dužine 18 karaktera i isključivo velikim slovima.

(6) Pritisnite EXECUTE polje da snimite, i na ekranu će se ispisati da se podaci snimaju. Po završenom snimanju, vraća se prikaz "SAVE SONG" stranice.

(7) Pritiskom na EXIT vraćate se na početnu stranu a RECORDER 16–TRK SEQ na stranu za dodavanje još kanala.

4. Modusi rada klavijature

KBD MODE je najvažniji parametar pri podešavanju E– 60/E–50 jer se njime određuje koji delovi ili boje će se koristiti. Iako se pomoću EASY SETTING tastera automatski podešava, trebate se upoznati sa načinom podešavanja KBD MODA.

Arranger, Piano, Organ i Guitar modusi

E–60/E–50 poseduje 4 glavna moda klavijature: ARRANGER,

PIANO,

ORGANi

GUITAR.

Menjanje između modusa se vrši pomoću EASY SETTING : ARR, ORGAN, GUITAR i PIANO tastera. Drugi mod– ORGAN, konfiguriše E–60/E–50 kao orgulje, dok ga Guitar mod transformiše u virtualnu gitaru.

Uglavnom pritiskom na ARR, GUITAR, PIANO ili ORGAN taster dobijate dobru početnu referencu za dalje fino podešavanje. Kad god vam je potrebna pratnja i želite prepoznavanje akorda na levoj ruci, izaberite ARR (ili ORG). PIANO izaberite za PIANO prepoznavanje akorda



Napomena : Pritiskom na jedan od ovih tastera određujete modus rada klavijature, ali i mnoštvo drugih parametara.U nekim slučajevima se može dogoditi da su delovi koje ste do tada svirali prestali da daju zvuk. Takođe je važno da se kad god kliknete na ARR ili ORGAN tačka podele klavijature postavlja na "C4". U ARR modu, klavijatura je podeljena na dve polovine.

Leva polovina se koristi za sviranje akorda koje aranžer koristi za transpoziciju ritmova u realnom vremenu, dok se desna polovina koristi za sviranje melodijskog, solo dela. To se odnosi na Upper1 (Up1) deo, ali možete dodavati i druge za bogatiji zvuk.



• Klavijatura je podeljena na 2 polovine sa tačkom podele na C4.

- Na desnoj polovini je aktivan samo UP1
- ZONE= LEFT
- INTELLIGENTno prepoznavanje akorda

Znači da jednim tasterom (u ovom slučaju ARR) možete pripremiti glavne parametre za rad sa aranžerom.

S izuzetkom LWR dela, EASY SETTING ORGAN taster ima isti učinak.

U PIANO modu, Upper1 deo (UP1) se dodeljuje celoj klavijaturi.



Upper 1 (UP1) using a piano sound



Upper 1 (UP1) using a piano sound

Kasnije ćete otkriti da u ovom modu ne trebate raditi sa klavirom.

Podešavanja na koja utiče EASY SETTING PIANO taster su:

• Ceo mod je aktiviran sa UP1.

• "Natural Piano" boja je dodeljena Up1

• Arranger ZONE= WHOLE

START STOP tasterom pokrećete i zaustavljate aranžer.

• Arranger TYPE= PIANO STYLE

U ORGAN modu, klavijatura je opet podeljena na dva dela (LW i Up1), ali nema automatske pratnje (aranžera). Kao što i naziv kaže, ovaj mod se koristi za sviranje orgulja, pa se i tri zvuka orgulja automatski postavljaju.



Leva ruka se koristi za jedan deo akorda (LWR deo) i drugi kojim se svira bas. Kao i u aranžer modu rada, ima pojednostavljeni fingering sistem za LWR deo. Možete čak pustiti LWR dirke pošto ih pritisnete, jer će njihov zvuk ostati dok ne pritisnete druge dirke. Funkcija koja to reguliše se zove "Lower Hold" i biće bliže objašnjena kasnije. Desni deo klavijature omogućuje vam sviranje jednog od dva Upper dela. Inicijalno je uključen UP1 i koristi zvuk "R&B B3". Naravno, i ovde je moguće promeniti mesto podele klavijature (C4).

Da izaberete Organ mod, pritisnite EASY SETTING ORGAN taster.

Split i Whole modusi rada klavijature

Korišćenje SPLIT moda

Split (eng: podeljen) znači da je klavijatura podeljena na dve polovine. Na levoj polovini može se koristiti LWR i MBS deo, a na desnoj UP1 i Up2.





(2) FILISIME FART ON/OFF lastele za uco Klavijature (MBS, LWR, etc.) koji želite koristiti i isključite delove koje ne želite koristiti. Ako je deo uključen, njegov taster je osvetljen.

Po potrebi možete aktivirati HOLD funkciju za LWR deo, pa će se na taj način posle pritiskanja i puštanja dirke zvuk i dalje čuti. I aranžer ima takvu funkciju (kod njega se naziva "ARR Hold").

Ako nijedan od PART ON/OFF tastera nije osvetljen, zvuk sa klavijature se neće čuti. (iako će i dalje biti moguće kontrolisati aranžer)

Podešavanja parametara se mogu snimiti u User Program i kasnije učitati.

Podešavanja tačke podele klavijature

Kad se osvetli SPLIT polje, klavijatura je podeljena na dve polovine. Tačka podele je na C dirki ispod displeja. Ta dirka se zove "C4": E-60



Ova tačka podele se odnosi i na prepoznavanje akorda kod aranžera i podelu između LWR i UPP1/2.

U slučaju da vam ova automatska podela ne odgovara, moguće je promeniti tačku podele:

(1) Pritisnite SPLIT polje na ekranu.



(2) Strelicama na ekranu izaberite novu tačku podele. Vrednosti se kreću od F1–F#7 (kod E–60) ili C#2–B6 (kod E–50). Tamnije prikazane dirke se odnose na desnu polovinu, a tačka razdele ("SPLIT POINT") je najniža nota u desnoj polovini.

I ova se podešavanja mogu snimiri u User Program.

WHOLE mod rada klavijature

Whole (eng: cela) klavijatura se u ovom modu koristi za sviranje istih delova. Naravno, u ovom modu ne postoji tačka podele. Moguće je dodeliti do 4 dela : MBS, LWR, UP2 i UP1.

(1) Vratite se na početnu stranu i pritisnite WHOLE polje.





Ako je deo uključen, njegov je taster osvetljen. Ako nijedan nije osvetljen, klavijatura se neće čuti.

Napomena : ako klavijatura nije podeljena ne mora da znači da je aranžer isključen ili da se ne može koristiti, ali to će biti bliže objašnjeno kasnije. Ova se postavka takođe može snimiti u User Program.

Upotreba funkcija za sviranje uživo

Funkcije za sviranje uživo–kontroleri vam omogućuju dodavanje glissanda, pitch bending–a i druge varijacije što sve doprinosi boljem muzičkom izražavanju.

Pitch Bend i Modulacija

BENDER/MODULATION regler na levoj strani klavijature E–60/ E–50 se koristi za dodavanje dve vrste efekata notama odsviranim preko klavijature (bilo da je u pitanju Upper, Lower, M.Bass). Ove efekte je moguće i kombinovati.

(1) gurnite ručicu pitch/bendera prema zadnjem delu E
–60/E-50za dodavanje vibrato efekta.



Osa modulacije se takođe može upotrebiti za menjanje brzine Rotary efekta za neke zvuke orgulja.

(2) privremeno pomaknite ručicu na levo za snižavanje visine zvuka koji svirate, desno za povišavanje. Korak promene pitch bendera je pretpodešen na 2 polutona.
(3) Otpustite ručicu kad želite isključiti efekat.

Transpozicija

Ako ste navikli svirati pesmu u jednom tonalitetu, TRANSPOSE funkcija vam omogućuje da je nastavite svirati kako ste navikli, ali da se zvuk čuje u drugom tonalitetu. Na taj način npr možete pratiti pevača ili instrument bez promene dirki koje pritiskate. (1) Pritisnite i držite pritisnut TRANSPOSE taster ili pritisnite TRANSPOSE polje na početnoj strani



-5 -3 -1 0 2 4 5 MODE

(2) Na ekranu pritisnite dirku koja odgovara noti koju želite čuti kad pritisnete dirku C.

Ako se izabere "0" transpozicija je isključena. I ovo se podešavanje može snimiti u User Program.

(3) Pritisnite KEYBOARD i/ili SONG polje da uključite transpoziciju za njih.

Pošto tonalitet aranžera zavisi od nota koje svirate, aranžer se automatski transponuje u skladu s klavijaturom.

Transpozicija se nikad ne primenjuje na deo klavijature koji koristi set bubnjeva, niti na bubanjski deo pesme.

SONG: u toku reprodukcije pesme sa Recordera, transponuju se samo delovi pesme. Iako je moguće uključiti obe opcije, barem jedna od njih mora biti uključena. "KEYBOARD" se može koristiti za npr transponovanje samo klavijature tako da možete svirati pesmu kako ste navikli, a zvučati u skladu s već gotovom pesmom.

Ako želite da se transponuju i note primljene mreko MIDI interfejsa trebate uključiti i "TRANSPOSE RX (On/Off)".

(4) Pritisnite EXIT taster za povratak na početnu stranu. Dok god je vrednost različita od nule "0", TRANSPOSE taster je osvetljen da bi pokazao da je aktivna funkcija. Da je isključite pritisnite TRANSPOSE taster ili polje, pa izaberite dirku na kojoj je vrednost "0". Vrednost transpozicije je prikazana na početnoj strani:



"-1" znači da je visina smanjena za 1 poluton, tako da se čuje "B" kad svirate "C" i da se čuje "sniženo A" kad svirate "A".

GlobalnaTranspozicija

Postoji i "master transpose control" koji menja visinu zvuka svih sekcija E-60/E-50. Vrednost ovog parametra se dodaje trenutnoj transpoziciji kao i User Program transpoziciji sve dok je ne resetujete na nulu ili dok ne isključite E-60/E-50. (1) Pritisnite MENU taster i na ekranu će se pojaviti:



(2) Pritisnite TUNING pa MASTER TUNE polje



(3) Pomoću \blacksquare i \blacksquare transponujte vaš E-60/E-50. vrednosti se kreću od -6 preko 0 do +5 polutonova, i primenjuje se na sve delove i User Programe.

Octave

Octave funkcija je još jedan korisni parametar koji omogućuje promenu visine izabranog dela u koracima od 12 polunota (cela oktava).

Ovu funkciju možete iskoristiti kad želite da solo dirke za UP1 i UP2 sviraju iste boje, dok UP2 svira celu oktavu iznad ili ispod UP1. Takođe je moguće iskoristiti za pristup šumovima ("noises") novih boja ugrađenih u E-60/E-50 kao što su grebanje, kuckanje (scraping, knocking) itd.

Ovo radi samo kad koristite (MBS, LWR, UP2, Up1) deo klavijature i kad nije razdeljena.



U SPLIT modu note možete svirati sve do tačke podele. Za šumove trebate izabrati "–3" za vrednost ovog parametra i da prave note svirate na desnom kraju klavijature jer je cela transponovana. Ova je funkcija takođe korisna kad želite iskoristiti zvuke seta bubnjeva koji nisu dostupni preko klavijature u običnom stanju, jer na raspolaganju imamo 61 (E–50) odnosno 76 dirki (E–60), a neki bubanjski setovi imaju svih 128 zvukova koje podržava MIDI standard.

(1) TONE ASSIGN tasterima izaberite deo klavijature koji želite transponovati za oktavu.



(2) Ako se ne prikaže početna strana, pritiskajte EXIT taster dok se ne pojavi.

(3) Pomoću OCTAVE I polja podesite željenu vrednost (do 4 oktave više ili niže).

(4) Po potrebi podesite i ostale delove klavijature.

Key Touch (velocity sensitivity)

Dirke klavijatura E–60/E–50 su osetljive na brzinu (jačinu) pritiska. To omogućava kontrolu jačine i boje zvuka promenom snage i brzine pritiska na dirke.

(1) Pritisnite MENU taster i na ekranu će se pojaviti:



(2) Pritisnite SPLIT & TOUCH i zatim KEY TOUCH polje



Roland

(3) Pritisnite polje u PARTS koloni za izbor dela klavijature za koju želite promeniti velocity.

(4) Pritisnite polje u CURVE koloni za podešavanje osetljivosti:

LOW: (niska) ovu vrednost izaberite ako ste navikli na sviranje na električnim orguljama ili ako NE želite da sa promenom jačine pritiska bude velika promena u jačini zvuka.

MID: (srednja) osetljivost. Ovo je fabrički određena vrednost parametra. Klavijatura odgovara na promene jačine, ali se maksimalna jačina dobija lakše nego kod visoke osetljivosti ("HIGH")

HIGH: (visoka) Ovu vrednost izaberite za maksimalnu izražajnost jer će i male varijacije jačine pritiska na dirku rezultirati promenom jačine zvuka. S druge strane, za postizanje maksimalne jačine zvuka moraćete jako pritiskati dirke.

FIXED: (fiksna) vrednost ovog parametra znači da je velocity funkcija isključena i da će se koristiti uvek ista vrednost (100 ako je sami ne promenite). Promeniti je možete:

Pritisnite polje na ekranu i pomoću DATA ENTRY reglera ili DEC/INC tastera podesite željenu vrednost za sve note koje ćete svirati (1–127).

"1" je veoma niska i obično se neće ni čuti, dok "127" odgovara maksimalnoj snazi sa glasnim, vedrim zvukom.

Velocity switching (Min i Max)

Moguće je odrediti minimalnu (MIN) i maksimalnu (MAX) vrednost velocity sa kojom će se promeniti boja. Ovo se koristi uglavnom samo kad je klavijatura podeljena. Ako je ne nameravate koristiti nemojte ni menjati ovaj parametar, jer se može dogoditi da se npr neke boje čuju npr samo pri slabom pritisku dirke.

MIN i MAX se koriste za menjanje boje slabijim ili jačim pritiskom dirke, kao na primer:

Part	Min	Max	Sound
UP1	1	105	Bandoneon 2 (ACCORDION, P1)
UP2	106	127	Folk Violin 2 (STRINGS], P2)

Oba dela klavijature moraju biti uključena, a pri ovim podešavanjima ćete čuti zvuk "Bandoneon" pri vrednostima velocity između 1 i 105 (od manje do relativno visoke vrednosti), dok sa vrednošću iznad 106 čujete zvuk violine. Naravno, ima bezbroj drugih kombinacija kao npr MIN= 80/MAX= 127 za MELODY INTELL deo, gde se automatska harmonija dodaje samo kad vam zaista treba. (5) Pritisnite EXIT za povratak na početnu stranu.

Master Tune

Ova funkcija omogućuje fino štimovanje E–60/E–50 u odnosu na akustični instrument.

- (1) Pritisnite MENU taster
- (2) Pritisnite TUNING a zatim MASTER TUNE polje.



(3) Naštimajte željenu vrednost pomoću DATA ENTRY reglera. Fabrička vrednost je "440.0". Možete se vratiti automatski na tu vrednost pritiskom na polje 440.0Hz.
(4) Pritisnite EXIT taster za povratak na početnu stranu.

D-Beam kontroler (E-60)

D–Beam omogućuje kontrolu različitih aspekata sviranja ili dodavanje nečega na muziku, jednostavnim pomeranjem ruke u prostoru. Morate jedino paziti da ruka bude u prostoru iznad dva "oka" D–Beama i u krugu od 40cm (± 16 ") oko njega. Pokreti se prevode u izražajnost melodije. Samo E–60 poseduje D–Beam.

Prvo ćemo isprobati DJ GEAR funkcije.

(1) Pritisnite D–BEAM taster koji odgovara funkciji koju želite koristiti (u ovom slučaju DJ GEAR taster):



Time uključujete D–Beam, a na ekranu se pojavljuje:



Do ove strane takođe možete doći pritiskom na MENU

taster i D BEAM pa DJ GEAR polja, ali je ovako brže.
(2) Startujte ritam ili MIDI fajl.
(3) Pomerajte ruku ka i od "očiju" D–Beam–a



Ono što ćete čuti je "VinylRPM" efekat. Pa probajte malo scratchinga...

(4) Pritisnite SCRATCH polje.

(5) Ponovo krećite ruku ka i od D–Beam–a i trebalo bi da se čuje zvuk "grebanja" ploče.

Isprobajte i druge efekte pritiskom na SOUND EFX, INSTRUMENTS i CONTROL polja i izborom neke od opcija na raspolaganju.

(6) Pritisnite EXIT taster za povratak na početnu stranu

Funkcije D-Beam-a

D–Beam kontroler ima dva senzora koji detektuju kretanje (bilo ruke ili tela) ispred njega. Ovo kretanje se prevodi u MIDI signale kojima se može dodeliti mnoštvo parametara. (1) Ako D–beamu želite dodeliti novu funkciju bez da ga startujete, pritisnite i držite pritisnut D–BEAM taster za željenu funkciju. Ako želite da uključite D–BEAM sa tom novom funkcijom, kratko pritisnite odgovarajući taster.



Imamo 4 grupe (DJ GEAR, SOUND EFX, INSTRUM i CONTROLS).

(2) Pritisnite polje koje odgovara željenoj funkciji.

(3) Pomoću polja DJ.GEAR, SOUND.EFX, INSTRUM i CONTROLS izaberite ostale grupe i dodelite željene funkcije. Ova podela se takođe može snimiti u User Program (jedna po grupi) tako da ih možete menjati u toku sviranja.

DJ GEAR

-Vinyl RPM – Omogućuje simulaciju zvuka koji se dobija kada rukom nameštate ploču za startovanje sa određene pozicije. -Cutting – veoma moćan filter efekat koji koji smanjuje visoke frekvencije u ritmu kao što DJ-i ponekad rade.

-TT Motor – efekat koji simulira iznenadno zaustavljanje ploče– brzina i visina zvuka se smanjuju, i zvuk postaje "mutan".

–Scratching – pomoću ovog efekta i D–Beam kontrolera se dodaju zvuci grebanja igle po vinilskoj ploči.

–Tape Rewind – dodaje zvuk kao kad se vraća audio kaseta unatrag sa uključenim zvukom.

Sound EFX

Jednostavnim kretanjem ruke iznad D–Beama moguće je dodati mnoštvo efekata, ali ih nećemo ni pokušavati opisati – ISPROBAJTE ih!



Možete pogledati i efekte na drugim stranama pomoću PAGE1–PAGE3 polja.

Instrum

U ovom slučaju D–Beam svira note. Visina i akordi zavise od nota koje svirate na klavijaturi. Isprobajte opcije na raspolaganju i najbrže ćete shvatiti kako zvuče i rade.



Možete pogledati i efekte na drugim stranama pomoću PAGE1-PAGE2 polja.



Kontrole

Opcije na ovoj strani omogućuju kontrole nekih funkcija kod E-60:



Možete pogledati opcije na ostalim stranama pomoću PAGE1–PAGE4 polja:

Napomena: Ako planirate koristiti D–Beam dok kontrolišete aranžer, preporučljivo je aktivirati HOLD funkciju.

<u>Start/Stop Style</u> – zavisno od trenutnog stanja aranžera – radi li ili ne – zaustavlja se ili startuje aranžer pokretom ruke ispred D–Beam–a.

<u>Start/Stop Song</u> – isto kao za aranžer, samo je za MIDI fajl.

<u>Fade In</u> – funkcija koja omoguuje da se jačina zvuka aranžera i klavijature postepeno pojačava do standarne jačine koju ste odredili sa MASTER VOLUME reglerom.

<u>Fade OUT</u> – jednostavnim pokretom ruke iznad D– beam–a startujete lagan0 postepeno smanjivanje jačine zvuka sve do nule.

<u>Auto Fill</u> – uključuje ili isključuje AUTO FILL IN taster i istoimenu funkciju pomoću D–Beam–a.

<u>Fill Up</u> – Startuje popunu (Fill–In) koja ide do sledeće varijacije (npr sa MAIN "1" na "2"). Ovo možete koristiti do 3 puta da se povećava kompleksnost pratnje sve do maksimalnog ("Variation 4"). Posle tog nivoa, ponovnim korišćenjem DBeama se ne događa ništa, i ne vraća se na prvi stepen.

<u>Fill Down</u> – startuje se popuna koja vodi do prethodne varijacije tj smanjuje kompleksnost pratnje – tačno obrnuto od prethodne funkcije.

<u>ADrum On/Off</u> – uključuje ili isključuje A Drums kanal na aranžeru, a imamo i kombinovane podfunkcije :

<u>ABass On/Off</u> – uključuje / isključuje Abass pomoću D–Beam–a.

<u>Accomp On/Off</u> – uključuje / isključuje melodijsku pratnju pomoću D–Beam–a. (ACC1–6)

 $\underline{ABs+ADr\ On/Off} - \ uključuje / \ isključuje \ Abass \ i \ Adrums\ pomoću\ D-Beam-a.$

<u>ABs Acc On/Off</u> – uključuje / isključuje Abass i melodijsku pratnju pomoću D–Beam–a.

<u>ADr Acc On/Off</u> – uključuje / isključuje ADrums i melodijsku pratnju pomoću D–Beam–a.

<u>Tempo Up</u> – Ovom opcijom se ubrzava trenutni tempo aranžera ili rekordera. Ako ruku maknete van dometa D–Beam–a, tempo se vraća na originalni.

<u>Tempo Down</u> – Ovom opcijom se usporava trenutni tempo aranžera ili rekordera. Ako ruku maknete van

dometa D-Beam-a, tempo se vraća na originalni.

Napomena : Opcije obeležene sa "*" se odnose samo na trenutno aktivne delove klavijature.

<u>Arranger RIT Tempo</u> – Startuje aranžerovu RIT funkciju.

<u>Arranger ACC Tempo</u> – Startuje aranžerovu ACC funkciju.

<u>Reset/Start Tempo</u> – ova opcija startuje aranžer na prvom taktu trenutno izabranog ritma pomoću D–Beam kontroler. Korisna je npr ako pratite pevača ili solistu čiji tajming nije baš najbolji i primetite da aranžer zaostaje jedan ili par beatova.

<u>Break Mute</u> – kad pomerite ruku iznad D–Beam–a zvuk aranžera se isključi za vreme ostatka trenutnog takta.

* <u>Pitch Up</u> – pomeranjem ruke iznad D–Beam–a generišete vrednosti između "64" (bez Pitch Bend–a) i "127" (maximum povišen). Kad uklonite ruku iz dometa D– Beam–a vrednost se vraća na"64".

* <u>Pitch Down</u>– pomeranjem ruke iznad D–Beam–a generišete vrednosti između "64" (bez Pitch Bend–a) i "0" (maximum snižen). Kad uklonite ruku iz dometa D–Beam– a vrednost se vraća na"64".

* <u>D Modulation</u> – ako želite da pomoću D–Beam–a kopirate modulaciju sa pitch bender ručice.

* <u>Cut&Reso Up</u> – (radi samo za Upper1 i/ili UP2) tako što pomeranjem ruke iznad D–Beam–a varira vrednost TVF Cutoff za Upper1/2 deo. Parametar Resonance će biti postavljen na maksimalnu vrednost ("+63"), dok će se Cutoff frekvencija menjati između "0" (bez izmene) i "+63" (maximum povećana). Ovo praktično kreira simpatične filter efekte koji se često koriste u Dance/Techno muzici. Kad maknete ruku van dometa D–Beam–a, sve se vraća na originalne vrednosti.

Napomena: Ako je TVF Cutoff već podešen na "+63", ne možete ga povećavati pomoću D–Beam–a već je u tom slučaju bolja sledeća opcija. Takođe treba imati na umu da neke boje već koriste maksimalnu TVF Cutoff vrednost, pa im se ne može dodavati.

* <u>Cut&Reso Down</u> – samo za Upper1 i 2– pomoću D–Beam–a varirate trenutnu TVF Cutoff vrednost za Upper1/2 deo klavijature. Resonance parametar će biti na maksimumu ("+63") a Cutoff frequencija će se moći menjati između "0" (bez promene) i "–64" (najniža vrednost TVF Cutoff). Kad maknete ruku van dometa D– Beam–a, sve se vraća na originalne vrednosti.

<u>Arpeggio Oct 1/2/3</u> – kretanjem ruke iznad D– Beam–a svirate arpeggio ma osnovu nota iz trenutne pesme. Zavisno od postavki ove funkcije, arpeggio će biti sviran preko 1,2 ili 3 oktave.

Napomena: Ne zaboravite dodeliti odgovarajuću boju LWR delu, koji se ponaša kao "D–Beam deo".

<u>Chord Oct 1/2/3</u> – držeći ruku iznad D–Beama svirate note izdvojene iz trenutne pesme. Ovu funkciju bi mogli iskoristiti za ubacivanje sinkopiranih duvačkih ili gitarskih delića u melodiju. Vrednost velocity koji se koristi za sviranje tih nota je "100". Brojevi 1, 2 ili 3 se odnose na oktavu ovog "dodatnog akorda": 1= Ab3–G4, 2= Ab4–G5 i 3=Ab5–G6. Ako maknete ruku van dometa D–Beama, prestaju i ovi akordi.

Napomena važi kao i za prethodnu funkciju.

Minus One – Pomoću D-Beama isključujete

delove koji se mogu isključiti pomoću MINUS ONE tastera u tom trenutku.

<u>Rotary Slow/Fast</u> – Omogućuje izbor sporog ili brzog Rotary efekta. Naravno, ovo se može koristiti samo ako je Rotary efekat trenutno izabran za MultiFX.

(4) Pritiskom na EXIT taster se vraćate na početnu stranu.

Korišćenje (opcionih) pedala

Sustain Footswitch (HOLD)

"Hold" ili "Damper" pedala se priključuje na SUSTAIN utičnicu i omogućuje produžavanje trajanja nota koje svirate preko klavijature na sličan način kao na akustičnom klaviru. Iako ovoj pedali ne možete dodeliti neke druge funkcije, možete odrediti kad će koji deo odgovarati na njene signale. HOLD FOOTSW funkcija određuje kako će se SUSTAIN pedala ponašati i kad se može koristiti za: UP1/2, LWR (i MBS ako klavijatura nije podeljena). Ako je klavijaturea podeljena, SUSTAIN se odnosi samo na desnu ruku. Ako su UP1/2 layered, Hold efekat se primenjuje samo na njih (u Auto-matskim postavkama). Takođe možete odrediti da li će se Hold primenjivati i na Melody Intelligence (MELODY INTELL) funkciju.

(1) Pritisnite MENU taster i na ekranu će se pojaviti:



(2) Pritisnite FOOT CONTROLLERS, pa zatim HOLD FOOTSW polje.



(3) Izaberite PART polja za one delove klavijature za koje želite da se HOLD postavke promene.

(4) Pomoću DATA ENTRY reglera ili DEC/INC tastera izaberite funkciju ("HOLDASSIGN").

"Auto" znači da će dotični deo klavijature reagovati na HOLD signale samo ako su dodeljeni desnoj strani ili celoj klavijaturi.

"On" znači da će uvek reagovati, a

"Off", znači da neće prihvatati Hold signale.

(5) Po potrebi izaberite i ostala polja za delove klavijature i izmenite i njihove parametre vezane za Hold.

(6) Pritiskom na EXIT se vraćate na početnu stranu.

Pedale

Važna napomena: sledeća podešavanja se koriste samo ako priključite (opcione) pedale DP–2, DP–6 ili BOSS FS–5U na FOOTSWITCH/EXPRESSION utičnicu. Opis postavki za ekspresionu pedalu (Foot Pedal) će biti opisan u narednom poglavlju.

Druga pedala (u odnosu na onu već priključenu na SUSTAINutičnici) se može upotrebiti za razne funkcije. Ako ne menjate fabričke postavke, ona će vam omogućiti start i stop Aranžera ("Start/Stop"). Neke od mogućih Hold funkcija su i Soft i Sostenuto. Naravno, pedala u jednom trenutku može imati samo jednu funkciju.

(1) Pritiskom na MENU taster, pojaviće se:



(2) Pritisnite FOOT CONTROLLER pa zatim FOOT SWITCH polje i na ekranu će biti:



(3) Pritisnite polje koje odgovara funkciji koju želite dodeliti pedali. Po potrebi možete pregledati druge strane pomoću PAGE1–PAGE3 polja.

Start/Stop – startuje i zaustavlja aranžer – ista funkcija kao START STOP taster.

Play/Stop – startuje i zaustavlja Recorder i 16– kanalni sekvencer – ista funkcija kao PLAY STOP taster.

Intro – izabire uvod trenutne kompleksnosti (Variation level 1–4) tokom rada aranžera – ista funkcija kao INTRO.

Ending – izabire završetak pesme trenutno izabranog nivoa kompleksnosti (Variation level 1–4) tokom



rada aranžera.

Variat 1–4 – menjanje vrednosti VARIATION parametra pomoću pedale. Startuje se posle završetka trenutnog takta.

Bass Inversion – ista funkcija kao kad se pritisne BASS INVERS taster.

Arr/M.Bass – omogućuje isključivanje Arranger Chord parametra ("Off") (chord + ABS recognition = off) i istovremeno aktiviranje KBD MODE SPLIT tastera i MBS dela-i obrnuto.

Piano/Standard – promena između Standardnog i Piano Style Arranger Chord modusa rada. Kad se izabere drugi mod, prepoznavanje akorda se automatski podesi na levu ruku ("LEFT"). Kad se prebacite u Piano Style, prepoznavanje akorda se automatski postavlja na celu klavijaturu ("WHOLE"). Osim toga, KBD MODE WHOLE taster se uključi i aktivira se Upper1 deo klavijature.

Half Bar on Fill In – pedala omogućuje isključivanje/uključivanje Half Bar funkcije. Neke pop pesme u 4/ 4 imaju taktove koji traju samo par beatova (otkucaja), najčešće između prve i druge strofe. Ova funkcija ne menja odmah ritam, već kad se startuje Fill–In ili neki drugi MAIN odeljak, i svira pola beatova pratnje koju koristite.

Arranger Hold – omogućuje isključivanje i uključivanje Arranger Hold funkcije.

Dynamic Arranger – omogućuje isključivanje i uključivanje Dynamic Arranger funkcije.

Rotary Slow/Fast – omogućuje izbor brzine Rotary efekta. Naravno, samo ako je Rotary izabran za Multi–FX.

Reset/Start – startuje aranžer na prvom taktu trenutno izabranog ritma. Korisno za usklađivanje sa npr pevačima kod kojih je malo nestabilan ritam i kad se dogodi da aranžer zaostaje.

Scale Upper – dodeljuje izabranu lestvicu na Upper delove.

Scale Lower-isto kao prethodno, ali za LWR deo.

Arr Chord Off – isključuje prepoznavanje akorda (chord recognition) i samo udaraljke iz trenutnog ritma nastavljaju sa sviranjem.

User Prg Up, User Prg Down – izabire sledeći (gore="Up") ili prethodni (dole="Down") User Program.

Punch In/Out – aktiviranje i isključivanje punch in/out snimanja na sekvencer.

Portamento-uključuje/isključuje Portamento.

Soft, Sostenuto, Hold – pedala se ovde može koristiti kao Soft, Sostenuto ili Sustain (Hold pedala). Međutim, "Hold"se može kontrolisati i posebnom (ali opcionom) DP–2, DP–6, ili BOSS FS–5U pedalom priključenom na SUSTAIN utičnicu.

Hold Lower-isto kao LOWER HOLD funkcija.

Minus One – uključuje/isključuje Minus–One funkciju.

Keyboard Ex UP2/1 – naizmenično aktivira Up1 i UP2 deo. Ako pri prvom pritisku na pedalu nisu uključeni ni UP1 ni Up2 aktiviraće se jedan od njih.

Break Mute – pritiskom na pedalu aranžer se isključi do kraja trenutnog takta.

Arranger ACC Tempo – startuje aranžerovu ACC funkciju (ubrzava).

Arranger RIT Tempo – startuje aranžerovu RIT funkciju (usporava).

(4) Pritiskom na EXIT se vraćate na početnu stranu.

Expresiona (Foot Pedala)

Opciona EV–5, EV–7 ili BOSS FV–300L expresiona pedala priključena na FOOTSWITCH/EXPRESSION utičnicu omogućuje kontrolu jačine zvuka svih delova, ali je moguće odrediti i da na neke elemente ne utiče.

Napomena: sledeća podešavanja su važeća samo ako je expresiona pedala priključena na pomenutu utičnicu.

(1) Pritisnite MENU taster

(2) Pritisnite FOOT CONTROLLER, pa zatim FOOT PEDAL polje.



(3) Pomoću ARR PART i KBD PART polja izaberite deo aranžera ili klavijature čija podešavanja želite izmeniti.

(4) Pritisnite FOOT PEDALASSIGN polje i pomoću DATA ENTRY reglera ili DEC/INC tastera izaberite "Expression".

Izaberite "Off" ako želite da taj deo ne reaguje na pritisak expresione pedale.

(5) Pritisnite UP ili DOWN polja i podesite željenu vrednost pomoću DATA ENTRY reglera ili DEC/INC tastera. Možete i pritisnuti DATA ENTRY regler da pozovete numeričku tastaturu na ekranu i ukucate željenu vrednost i pritisnete ENTER polje.



Ako pogrešite u kucanju, pomoću Delete polja brišete karakter. UP i DOWN se odnose na jačinu zvuka kad je pedala pritisnuta (UP, najglasnije) ili u gornjem položaju (DOWN, najtiše).

UP/DOWN (0-127) – ne morate posebno odrediti da je "0" za DOWN položaj. Izbor bilo koje druge vrednosti će smanjiti jačinu izabranih delova do vrednosti "DOWN" parametra. Isto tako, ne morate posebno određivati da je "127" maksimalna vrednost za "UP".

Napomena: ako izaberete "Expression", UP i DOWN vrednosti predstavljaju vrednosti MIDI signala (CC11). Sasvim je moguće podesiti DOWN (pritisnuta pedala) na"127" a UP (otpuštena pedala) na "0", tako da se izabrani deo čuje samo kad je pedala otpuštena i tako napraviti zanimljiv efekat:

umesto promene između npr. UP1 i UP2 dela pomoću promene jačine pritiska dirki (velocity) što bi zahtevalo veoma precizno sviranje, možete obrnuti postavke tako da se Up1 ne čuje kad se čuje Up2 i obrnuto.

(6) Pritiskom na EXIT taster se vraćate na početnu stranu.

Štim lestvice (Scale Tune)

Štimanjem lestvice omogućeno je lakše korišćenje orijentalne, Azijske ili drugih lestvica kao na klavijaturi pravljenoj za njihovo tržište.

E-60/E-50 poseduje tri memorije gde se mogu pohraniti štim podaci. Ove se tri memorije primenjuju na sve User Programe

(1) Pritisnite MENU taster,

(2) Pritisnite TUNING polje, pa zatim SCALE TUNING.



(3) Pritisnite MEMORY.1–MEMORY.3 polja da izaberete Scale Tune memoriju.

Ovim ćete menjati visinu na sledeći način ("–50" znači da će se nota sniziti za četvrtinu):

Memory 1	Memory 2	Memory 3
E (-50)	E (-50)	C# (-50)
B (-50)	A (-50)	F# (-50)

Visina ostalih nota ostaje nepromenjena. Ikonice koje odgovaraju notama čija se visina promenila se osvetljavaju radu lakše identifikacije..

Svaka se nota može izabrati samo jednom. To je iz razloga što se vrednost koju ovde odredite primenjuje na sve note istog imena. Ako naštimate npr. "C", ta se vrednost dodaje ili oduzima od svih C nota (C1, C2, C3, itd.). Ako se sada vratite na početnu stranu, E-60/E-50 vas upozorava na činjenicu da je Scale Tuning funkcija uključena ("Off", "On", "Mem 1–3"):



Ali nemojmo se još vratiti na početnu stranicu.

Promena visine ostalih nota je jednostavna – pritiskom na željene note na ekranu. Isto kao i vraćanje izmenjenih nota na standardnu visinu–ikonica note koja je bila osvetljena, kad se pritisne ponovo se ugasi i ujedno vrati na standardnu visinu.

Prilagođavanje visine : u početku, pritiskom na ikonicu dirke na ekranu znači da je njena visina smanjena za 50 centa (1/4 tona ili "-50"). Može se dogoditi da vam je potreban drugačiji štim:

(4) Pritisnite polje u kojem je vredost note/dirke čiju visinu želite promeniti i ono će se osvetliti.



Možete izabrati bilo koju vrednost između "-64" (malo manje nego četvrt note niže) i "63" (malo više od četvrt note više).

(5) Pomoću DATA ENTRY reglera ili DEC/INC tastera podesite željenu visinu. Kao što je već opisano, možete upotrebiti i numeričku on–screen tastaturu. Ako ste izabrali memorijsku lokaciju (MEMORY polje) prikazuje se "EDIT" poruka da nas upozori da su izmenjeni parametri.

(6) Ponovite korake (4) i (5) za ostale note koje želite promeniti.

Napomena: Nova visina nota se koristi jedino ako je njena ikonica na ekranu osvetljena.

(7) Pritiskom na UP PARTS i/ili LW PART polje odredite na koje delove klavijature se odnose Scale Tune promene: Upper 1/2 i/ili Lower. Moguće je i uključiti oba. Ako nijedno nije osvetljeno, znači da će svi delovi E–60/E–50 koristiti Scale Tune postavke.

(8) Pritisnite STYLE PARTS polje ako želite da i aranžer usvoji Scale Tune postavke



Ako želite snimiti podešene skale, trebate : (9) Programirati lestvicu po želji na prethodno opisani način.

(10) Pritisnuti WRITE polje u gornjem levom uglu ekrana:



(11) Pritisnite MEMORY.1–MEMORY.3 polje da snimite podešenu lestvicu u jedno od Scale Tune memorija.
(12) Pritisnite EXIT taster za povratak na početnu stranicu.

Metronom

E–60/E–50 poseduje veoma koristan metronom: (1) Pritisnite METRONOME taster i on će se osvetliti



(2) Startujte aranžer ili MIDI fajl i čućete i metronom.(3) Ponovnim pritiskom METRONOME tastera ga isključujete.

Postavke metronoma

Na E-60/E-50 je moguće odrediti kad i kako će se metronom oglašavati:

(1) Pritisnite i zadržite pritisnut METRONOME taster i na ekranu će se pojaviti:



Napomena: Ako nisu uključeni ni aranžer ni Recorder/16– kanalni sekvencer, METRONOME taster treperi u trenutnom ritmu.

(2) Podesite po želji parametre:

-VOLUME LEVEL-jačina zvuka metronoma – izaberite LOW (nisku), MEDIUM (srednju) ili HIGH za visoku jačinu zvuka metronoma. Fabrički je podešen na srednju (MEDIUM).

-COUNT IN (ubrojavanje) – možete uključiti (na "1 BAR" (1takt) ili "2 BAR") ili isključiti ovu funkciju. Ako je uključeno ubrojavanje, metronom će otkucati označeni broj taktova pre početka rada aranžera.

Napomena: ubrojavanje je moguće koristiti i uz Sync Start funkciju, ali u tom slučaju ako odsvirate akord, aranžer startuje posle 1 ili 2 takta.

Napomena: funkcija ubrojavanja se može koristiti i nezavisno od metronoma, pa nije neophodno uključiti metronom ako se želi samo čuti ubrojavanje.

-MODE - određuje kad se treba čuti zvuk metronoma:

ALWAYS (uvek): čuje se i kad je playback pesme zaustavljen, ukratko-sve vreme.

PLAY: Metronom se čuje samo kad sviraju aranžer ili Recorder.

REC: ako želite da se metronom čuje samo pri snimanju pesme ili ritma.

Zvuk metronoma izlazi na OUTPUT MAIN i PHONES priključke.

(3) Pritiskom na EXIT taster vraćate se na početnu stranu.

6. Dodatne funkcije aranžera i ritmova

Na početku da pojasnimo razliku između aranžera i ritmova (Music Style). Aranžer je vrsta sekvencera koja svira izabranu pratnju koja je uvek vezana za neki muzički žanr (koji se kod nas naziva ritam, a na engleskom Music Style). Pratnje kod E–60/E–50 je mnogo kompleksnija nego običan ritam koje se ponavlja. Sastoji se od više odeljaka (do 8):

ADR: Bubnjevi i udaraljke predstavljaju ritam sekciju.

ABS: Bas pratnja.

ACC1–ACC6: Melodijske pratnje. Zavisno od izabranog ritma (Style) samo će se neki od njih zaista čuti, a mogu sadržati bilo šta – od klavira, gitare do orgulja ili sintesajzera. Međutim, ne sviraju svi ACC kanali akorde. ABS i ACC1–6 kanali se oslanjaju na akorde ili note koje svirate u delu klavijature određenom za prepoznavanje akorda.

Funkcije za reprodukciju (Style Control)

Start ritma

Ritmovi se mogu startovati na više načina:

(1) Pritisnite EASY SETTING ARR taster i on će se osvetliti.

• Pritisnite START STOP taster (koji će početi da treperi) i aranžer će odmah startovati.

Ako aranžer startujete bez i jedne odsvirane note u delu određenom za prepoznavanje akorda, čućete samo bubnjeve iz izabranog ritma. U većini slučajeva E–60/E–50 ima zapamćen neki akord pa će se čuti kompletna pratnja.

—ili—•Zaustavite trenutni ritam, pritisnite INTRO taster, zatim jedan od VARIATION tastera za izbor kompleksnosti


uvoda, i potom START STOP taster. Startovaće se ritam sa uvodom čija dužina zavisi od izabranog ritma i na kraju uvoda počinje MAIN deo koji je izabran VARIATION tasterom.

Napomena: Intro se može ponoviti pritiskom na INTRO taster dok još traje trenutni intro. Ako ponovo pritisnite INTRO taster tokom prvog takta uvoda će startovati intro na početku drugog takta.

. —ili—

• Pritisnite SYNC taster i svirajte akord (ili samo jednu notu u INTELLIGENT modu rada) i aranžer će početi da svira.

Napomena: nemojte menjati akorde dok traje intro, jer za razliku od glavne (MAIN) pratnje, INTRO deo pratnje obično sadrži promene akorda, a prepoznavanje akorda nije isključeno tokom uvoda, pa bi se moglo dogoditi da intro zazvuči prilično neobično. Naravno, moguće je isključiti prepoznavanje akorda tokom uvoda i završetka, ali o tome malo kasnije.

Aranžer je moguće pokrenuti i pomoću D–Beama, kao što smo već opisali.

Zaustavljanje ritma

Ritam zaustavljamo na tri načina:

• Pritisnite START STOP za trenutno zaustavljanje playbacka ritma.

—ili—
Pritiskom na END/RIT i jedan od 4 VARIATION tastera za aktivaciju Ending funkcije koja će početkom sledećeg takta

startovati završetak pesme. Iz već navedenih razloga ne preporučujemo promene akorda tokom završetka.

—ili—

• Kao pandan SYNC START imamo i SYNC STOP opciju: dva puta pritisnite taster SYNC i on će treperiti, a aranžer će prestati svirati čim pustite sve dirke u delu za prepoznavanje akorda. Ova je funkcija odlična za pesme koje imaju pauzu (npr jedan ili nekoliko otkucaja tišine).

Nema potrebe za ručnim restartovanjem ritma, jer treperenje znači da je Sync Start i dalje aktivan, pa ako ponovo pritisnete nekoliko dirki, aranžer nastavlja s radom. Ponovnim pritiskom na SYNC taster isključujete istoimenu funkciju.

Sync Start & Stop

Ako nikad niste koristili aranžer možda ne znate da je status SYNC tastera jedna od prvih funkcija koju trebate proveriti po uključenju instrumenta. Ako jeste, čim odsvirate jednu notu možete pokrenuti aranžer. Kada se malo bolje upoznate s funkcijama E–60/E–50 pokazaće se veoma korisnom.

Izbor ostalih grupa ritmova

Izborom različitih pratnji moguće je "profesionalizovati" svoje sviranje na aranžeru. Struktura ritmova kod E–60/E– 50 je:

MAIN VARIATION 1

Najjednostavniji od patterna pratnje. Idealna za prve strofe pesme.

MAIN VARIATION 2

Malo složeniji pattern, obično se koristi za treću i četvrtu strofu.

MAIN VARIATION 3

Ova se varijacija obično koristi za prve refrene. MAIN VARIATION 4

Najsloženiji pattern pratnje koja se može koristiti za završne refrene i/ili prelaze.

Numerički taster koji pritisnete treperi dok se ne pokrene novi pattern, kad se upali i stalno gori. Moguće je koristiti popune (fill–ins–transitions) za prelazak iz jednog glavnog (MAIN VARIATION) patterna na sledeći ako uključite AUTO FILL taster pre pritiska sledećeg MAIN VARIATION 1–4 tastera.



Popuna koja će biti svirana zavisi od polazne varijacije. Svaki prelaz iz jednog VARIATION patterna na drugi je različit (npr. sa 1 na 2 je različit od 2 na 3 itd).Imamo 3 popune na gore (Up) i tri na dole (Dw).

Napomena: možete i jednostavno pritisnuti INTRO taster usred sviranja, u kom slučaju taster treperiti do kraja trenutnog takta, kad se upali kao indikator da aranžer svira uvodni pattern.

Drugi načini izbora patterna aranžera

Moguće menjati patterne i pomoću pedale. Funkcije koje se mogu dodeliti su:

D Beam (E–60) : Fill Up, Fill Down Foot Switch : Intro, Ending, Variat 1–4, Half Bar on Fill In

Bass Inverzija

BASS INVERS taster služi za promenu načina na koji aranžer interpretira akorde koje svirate. Ako je isključena ova funkcija, A.BASS deo (ABS) svira koren akorda koji ulaze u aranžer, a akordi ACCOMP 1–6 se sviraju tako da izbegavaju polunotne intervale (za složene akorde) da bi bolje zvučali.

Bass Inverzija daje više umetnički utisak jer određujete note koje će ABS svirati. Uključite je za pesme koje se oslanjaju na basove više nego na akorde (npr. C - C/B - C/Bb, itd.).

(1) Pritisnite BASS INVERS taster da uključite ovu funkciju.

(2) Ponovnim pritiskom na isti taster je isključujete.



Napomena: ovu funkciju je moguće dodeliti pedali.

Melody Intelligence

Aranžer može da svira kontra-melodiju u odnosu na vašu. Ona se bazira na akordima koje svirate u delu klavijature



predviđenom za prepoznavanje akorda, a funkcija koja ih interpretira se naziva MELODY INTELLigence. Imamo 18 vrsta harmonije na raspolaganju.

(1) Pritisnite MELODY INTELL taster



i dodaćete harmonijsku pratnju. Ne zaboravite uključiti UP1 deo klavijature.

(2) Za izbor druge vrste harmonije zadržite pritisnut MELODY INTELL taster dok se na ekranu ne pojavi :



(3) Pritisnite polje željene vrste harmonije (TYPE) i E– 60/E–50 automatski dodeljuje odgovarajuće zvuke MELODY INTELL delu. Tačnije, sledeći zvuci se dodeljuju UP1 delu:

Туре	UP1 sound	MEL INT sound	
DUET	Trumpet	Brass 1	
ORGAN	Chorus Or	Chorus Or	
СОМВО	Clarinet	Trombone	
STRINGS	Strings	St Slow Str	
CHOIR	St. Choir Aahs	St. Choir Aahs	
BLOCK	Vibraphone w	Piano 1w	
BIG BAND	Trumpet	St.Tenor Sax	
COUNTRY	Jazz Gt.	JC Chorus Gt.	
TRADITIONAL	The Grand X	1575	
BROADWAY	Celesta	Theater Org.	
GOSPEL	Trem. Organ	St.Choir Aahs	
ROMANCE	Strings	Nylon StrGt	
LATIN	The Grand X	-	
COUNTRY GUITAR	Jazz Gt.	Nylon StrGt	
COUNTRY BALLAD	The Grand X	-	
WALTZ ORGAN	Theater Org.	Trem.Organ	
OCTAVE TYPE 1	The Grand X		
OCTAVE TYPE 2	The Grand X	3 33	

Ako postoji i drugi zvuk (zavisno od izabranog), na ekranu će biti prikazano:

		РЕ 1915
	TY Big Band	PE Broadway
Off	Country	Gospel
2ND TONE St. Tenor Sax	Traditional	Romance

(4) Ako na ovoj strani nije prikazana opcija koju želite, pomoću PAGE1–PAGE3 polja listajte na sledeće strane. Napomena: Za "Traditional", "Latin", "CntryBallad",

Napomena: Za "Traditional", "Latin", "CntryBallad", "OctaveType1" i "OctaveType2" se koristi samo UP1 deo. Sve ostale vrste Melody Intelligence koriste i UP1 i MELODY INTELL. Kao što se vidi, od vašeg izbora vrste melody intell funkcije zavisi i zvuk Up1. Većina tipova dodaje drugi zvuk ("2ND TONE").

(5) Pritisnite polje 2ND TONE i izaberite zvuk za dodatne harmonije.

Napomena: Ova funkcija se ne može koristiti kod tipova koji imaju "—" oznaku za MELODY INTELL.

Napomena: Dok je isključen MELODY INTELL taster na panelu, 2ND TONE će biti ispisano na sivoj pozadini. U tom slučaju se ne može izabrati drugi zvuk. Ako vam je potreban zvuk za 2ND TONE, uključite MELODY INTELL taster i samim tim istoimenu funkciju.

Moguće je poboljšati kontrolu Melody Intelligence funkcije tako što se odredi koja mora biti vrednost velocity parametra za Up1 koja će je startovati – ukratko da se unapred odredi potrebna jačina/brzina pritiska dirki koja startuje MELODY INTELL. Time se omogućuje da MELODY INTELL taster može biti stalno uključen, a da se harmonijska pratnja uključuje samo kad svirate brže.

(6) DATA ENTRY reglerom ili DEC/INC tasterima podesite željeni prag osetljivosti ("Threshold"). Threshold parametar predstavlja najnižu vrednost velocity (između "1" i "127") koja će startovati MELODY INTELL. Ako vam ne treba, isključite je, izborom "Off".

(7) Pritiskom na EXIT taster se vraćate na početnu stranu.

(8) Ponovo pritisnite MELODY INTELL taster ako želite isključiti ovu funkciju.

Sva MELODY INTELL podešavanja se mogu snimiti u User Program i kasnije učitati.

Povezivanje tipa MELODY INTELL sa ritmovima (Style Melody Intell Link)

Obično E–60/E–50 automatski učitava tip MELODY INTELL koji najbolje odgovara izabranom ritmu. Ako želite da isključite taj automatski izbor, trebate :

(1) Pritisnite MENU i na ekranu će se prikazati menu na kojem:

(2) Pritisnite UTILITY, a potom GLOBAL



(3) Pritisnite STYLE MELODY INTELL LINK polje da ga isključite. Ako je uključeno, E–60/E–50 automatski dodeljuje odgovarajući tip MELODY INTELLIGENCE svakom ritmu koji izaberete.

(4) Pritisnite EXIT taster za povratak na početnu stranu. Upotreba Style Cover funkcije

COVER funkcija obezbeđuje "maske" koje menjaju instrumentaciju izabranog ritma. Jednostavnim izborom drugačijeg seta možete npr bečki valcer svirati heavy metal instrumentima itd. Iako se aranžman ne menja (ritam, akordi), karakter ritma (muzičkog stila) se može promeniti do granice prepoznatljivosti.

(1) Pritisnite COVER taster da bi se prikazalo:





(2) Izaberite delove kojima želite izmeniti zvuk:ALL-izmena svih boja

• DRUM-izmena samo bubnjeva i udaraljki

• BASS – izmena samo basova

(3) Pritisnite jedno od 6 polja u donjem delu ekrana za izbor sledećeg preseta. Pritiskom na ORIGINAL se vraćate na originalne zvuke. (4) Ako vam se ne sviđa nijedan od ponuđenih preseta na prvoj strani, pogledajte i ostale pomoću PAGE <--> polja.
(5) Ako vam se nova postavka sviđa više od prethodne, pritisnite SAVE polje da snimite ritam u internu memoriju, na memorijsku karticu ili floppy disk.

Podaci za COVER funkciju se koriste samo na E–60/E–50 (E–80 ili G–70).

Saved Version

STYLE COVER strana ima i SAVED VERSION polje koje funkcioniše na sledeći način:

Svaki ritam (Style) može imati 3 verzije:

1. Originalni bez COVER postavki. Ova se verzija izabire pritiskom na ORIGINAL polje na strani 1.

2. Isti ritam koji koristi jedan od COVER preseta. Ova verzija se može snimiti pomoću SAVE polja. Ako snimite ovakvu verziju, ritam će je koristiti kad god je izaberete na standardni način ili preko Style Finder–a (pretraživača).

3. Ritam koji se snimi pomoću SAVE polja i kasnije pozove i izmeni pomoću različitog COVER preseta (ali bez snimanja nove verzije).

U trećem slučaju, ORIGINAL polje na STYLE COVER strani omogućuje vraćanje originalne verzije, bez izmenjenih COVER podataka. Za povratak na verziju pod br.2 posle izmene COVER preseta, pritisnite polje SAVED VERSION.

Napomena: ako snimite ritam (Style) sa izmenjenim COVER podacima to utiče na SVE User Programe koji ga kasnije koriste.

Freeze Data

Pritiskom na ovo polje sprovodite izmene orkestracije i menjate ih u MIDI signale koje Style Composer može da interpretira. Izmene koje ne sprovedete se ignorišu. Sprovođenje ovih izmena je potrebno samo ako nameravate menjati ritam pomoću Style Composera, ili da sprečite slučajnu modifikaciju (Freeze=zamrznuti).

Snimanje ritma sa izmenom COVER-a

Kao što smo napomenuli, ako želite snimiti izmenjeni ritam za stalno treba:

(1) Na STYLE COVER stranici izabrati željeni COVER preset





Pomoću ove stranice možete snimiti trenutni ritam (Style) zajedno sa COVER podešavanjem u internu memoriju, na memorijsku karticu ili floppy disk.

(3) Pritisnite EXTERNAL MEMORY, FLOPPY ili INTERNAL MEMORY polje u zavisnosti od lokacije gde ga želite snimiti.

(4) Ubacite naziv fajla.

Napomena: E-60/E-50 podržavaju i velika i mala slova u nazivima fajlova, pa ih možete upisati kako god vam odgovara.

(5) Pritisnite EXECUTE polje za snimanje. Ako izabrano ime već postoji, bićete upitani da li želite snimiti preko starog fajla s istim imenom (overwrite):



• Pritiskom na YES brišete stari i snimate preko njega novi fajl.

• Pritiskom na NO se vraćate na stranicu za snimanje (SAVE STYLE) gde možete izmeniti ime, pa pritiskom na EXECUTE polje snimiti fajl. Po uspešnom snimanju pojaviće se poruka "Operation Successful".

Napomena: Da bi ritam vratili u originalno stanje, izaberite ga, pritisnite ORIGINAL polje na STYLE COVER strani, pa ga na prethodno opisani način snimite. Ako fabrički ugrađeni ritam snimite pod različitim imenom, nećete moći izabrati novu verziju pomoću STYLE tastera. Takvi izmenjeni ritmovi se mogu dodeliti samo u CUSTOM memoriju ili izabrati preko pretraživača (Style Finder–a).

One Touch

One Touch funkciju ćete verovatno redovno koristiti jer automatizuje popriličan broj stvari. One Touch memorije su zapravo minijaturni korisnikovi programi koji se pokažu izuzetno korisnim.



Na raspolaganju su vam 4 One Touch memorije za svaki Music Style (za svih 136 fabričkih i 80 CUSTOM memorija).

(2) Izaberite ritam i startujte aranžer.

(3) Svirajte melodiju uz pratnju. Naravno, zvuk UP1 (ili bilo kojeg dela klavijature) odgovara stilu i tonalitetu trenutnog ritma.

(4) Izaberite drugi ritam i ponovo svirajte – primetićete da klavijatura sada koristi različite boje.

(5) Pritisnite drugi ONE TOUCH taster.

(6) Pritisnite još jednom isti taster ako vam više nisu potrebne One Touch postavke.

Kao što primećujete, One Touch memorije se odnose na sve delove klavijature.

Napomena: Ako je One Touch memorija i dalje aktivna a vi startujete User Program, automatski će biti isključena.

Ako izaberete One Touch memoriju dok je druga aktivna, E-60/E-50 odmah izabire postavke iz te memorije i menja registraciju.

Ignorisanje nekih postavki One Touch memorije (Hold)

E-60/E-50 poseduje nekoliko "HOLD" opcija koje vam omogućavaju da se ignorišu neke stavke iz One Touch memorije.

(1) Pritisnite i zadržite pritisnut jedan od ONE TOUCH tastera i na ekranu će se pojaviti:



(2) Pritisnite polja koja odgovaraju postavkama koje želite da se ne učitaju kad izaberete sledeću One Touch memoriju ili ritam (Music Style).

Kad izmenite postavke, polje sa poslednje izabranom One Touch memorijom je markirano zvezdicom (*). Ikonice u HOLD koloni čiji indikatori su osvetljeni se odnose na postavke koje nisu osvežene:

TEMPO-tempo izabranog ritma.

KBD PART – trenutni status delova klavijature (UP1/2, LWR i MBS). Status delova klavijature se može snimiti u One Touch memoriju.

INTRO/ENDING – se ne aktiviraju pri izboru ritma.

MAIN VAR – pri izboru ritma se ne učitavaju memorisani MAIN VARIATION patterni, već se koristi zadnje upotrebljen.

Pritiskom na ALL polje uključujete sve HOLD opcije, a NONE ih isključuje.

Napomena: One Touch funkcija se isključuje kad god izaberete User Program.

(3) Pritiskom na EXIT taster se vraćate na početnu stranicu.

Programiranje sopstvenih One Touch postavki (WRITE)

E–60/E–50 omogućuje i snimanje sopstvenih ONE TOUCH postavki za izabrani ritam što je veoma korisno za sopstvene (CUSTOM) ritmove za koje nema unapred podešenih preseta. Ova se podešavanja snimaju zajedno sa ritmovima.

(1) Pritisnite i zadržite pritisnut jedan od ONE TOUCH tastera i na ekranu će biti:



(2) Pritisnite WRITE polje i ono će se osvetliti

(3) Pritisnite neko od polja 1–4 u kojem se sada nalaze vaše One Touch postavke i na ekranu će se pokazati:



One Touch memorija u koju će se snimiti je izabrana automatski.

(4) Pritisnite EXIT taster za povratak na početnu stranu.

Naprednija podešavanja aranžera

Zona prepoznavanja akorda (ZONE)

Da bi E–60/E–50 znao da želite koristiti aranžer dovoljno je pritisnuti jedan EASY SETTING ARR taster. U tom slučaju, tonalitet ritma kontrolišu akordi koje svirate levom rukom. Međutim, moguće je koristiti i druge delove klavijature, iako je leva (LEFT) uglavnom najčešće korišćena. Moguće je podesiti i da aranžer koristi desnu ruku (RIGHT) kao i WHOLE ako želite da koristi celu klavijaturu. Ako ne želite da aranžer "sluša" vaše akorde, izaberite OFF. U tom slučaju čućete samo bubnjeve iz ritmova koje izaberete. Veličina levog i desnog dela klavijature zavisi od tačke podele (split point).

(1) Na početnoj strani pritisnite CHORD polje, ili jednostavno pritisnite MENU taster i zatim ARRANGER SETTINGS->ARRANGER CHORD.



Na ekranu će se pojaviti :



(2) Pritisnite ZONE LEFT, WHOLE, RIGHT ili OFF polje za izbor željene zone prepoznavanja akorda.

(3) Pritisnite EXIT za povratak na početnu stranu.

Napomena: Kad pritisnete EASY SETTING ARR taster automatski je izabran LEFT. Za isključivanje se može koristiti i opciona pedala.

Arranger Type (chord mode)

Veoma je važno kako se notne informacije prosleđuju na aranžer.

(4) Pritisnite STANDARD, PIANO STYLE ili INTELLIGENT polje.

STANDARD – normalni mod prepoznavanja. Melodijska pratnja koristi note koje svirate u zoni prepoznavanja akorda ("ZONE"). Ako u njoj svirate samo jednu notu, pratnja svira samo tu notu pretpostavljajući da ste namerno izostavili dodatne note koje čine akord. Da bi neki ritam bio u duru, molu ili sedmom akordu, trebate samo tri note, dok neki kompleksniji akordi zahtevaju četiri.

PIANO STYLE – Ovaj mod radi na sledeći način – aranžer dekodira svaki akord bez obzira gde ga svirate.



Promenu akorda na aranžeru postižete sviranjem najmanje triole (tri note koje čine dur ili mol akord). Možete i više od tri, ali manje od toga neće naterati aranžer da promeni tonalitet.

Napomena: PIANO STYLE možete izabrati i pritiskom na EASY SETTING PIANO taster.

INTELLIGENT–ovaj mod izaberite kad želite da aranžer svira note koje nedostaju u akordima koje svirate. Na kraju ovog uputstva se nalazi lista ovih akorda ("intelligent chords") sa opisom kako ih treba koristiti. Ovaj mod rada ćete verovatno najčešće koristiti.

EASY – ovaj "inteligentni" sistem sviranja radi na sledeći način:

Dur (Major) akordi – Pritisnite dirku koja odgovara osnovi akorda. Mol (Minor) akordi – osnovna dirka + bilo koja crna s njene leve strane.

Sedmice (Seventh chord) – osnovna dirka + bilo koja bela dirka s njene leve strane.

Mol sedmica – osnovna dirka + bilo koja crna i bela dirka s njene leve strane

(5) Pritiskom na EXIT taster se vraćate na početnu stranu. Napomena: izbor ovog moda utiče i na "Arpeggio Oct" i "Chord Oct" opcije D–Beam kontrolera.

Arranger Hold

ARRANGER HOLD funkcija produžava note koje svirate u zoni prepoznavanja akorda dok svirate druge note. Ova funkcije je fabrički uključena, pa možete kratko svirati akord za dati takt i pustiti sve dirke u zoni. Ako je ikonica ARRANGER HOLD zatamnjena, melodijska pratnja(bas i ostali delovi) se zaustavljaju čim pustite dirke u zoni, a samo bubnjevi nastavljaju svirati.

(1) Izaberite ARRANGER SETTING stranicu (korak (1) u poglavlju "Zona prepoznavanja akorda (ZONE)" na prethodnoj strani).



(2) Pritisnite ARRANGER HOLD ikonicu da je isključite ili uključite.

(3) Pritisnite EXIT taster za povratak na početnu stranu ili nastavite na sledeći korak.

Menjanje uvoda i završetka

Ako uvod završnica (Intro i Ending) ne zvuče kako treba kad pesmu započinjete neobičnim akordom (npr. "Csus4"),

isključite ALTERATION funkciju. U tom slučaju će biti memorisan "specijalni" akord, ali uvod i završetak će koristiti normalnu progresiju akorda (tj C, Am, F, G). Međutim, ako je ova ikonica uključena, progresija akorda izabranog uvoda ili završetka će se prilagoditi prvom akordu koji odsvirate, a to može dati čudne rezultate.

Ako je ALTERATION isključen, aranžer uključuje "specijalne" akorde tek kad se Intro/Ending završe.

(1) Izaberite ARRANGER CHORD stranicu (korak (1) u poglavlju "Zona prepoznavanja akorda (ZONE)" na prethodnoj strani).

(2) Pritisnite INTRO ENDING ALTERATION ikonicu da uključite ili isključite istoimenu funkciju.

(3) Pritisnite EXIT taster za povratak na početnu stranu ili nastavite na sledeći korak.

Dynamic Arranger

DYNAMIC ARRANGER funkcija omogućuje kontrolu jačine i boje zvuka delova aranžera pomoću načina sviranja u zoni prepoznavanja akorda (velocity sensitivity).

(1) Izaberite na prethodno opisan način ARRANGER CHORD stranicu



(2) Pritisnite DYNAMIC ARRANGER ikonicu da isključite (ikonica potamni) ili uključite (ikonica se osvetli) velocity.

Ova funkcija ima smisla samo ako odredite i kako će razni delovi aranžera odgovarati na brzinu.

(3) Pritisnete li DYNAMIC EDIT polje, na ekranu će se pokazati:



(4) Pritisnite polje koje odgovara delu aranžera čiju osetljivost želite podesiti.



Imamo 8 delova: A.DRUMS (bubnjevi), A.BASS (bas) i ACCOMP 1–6 (melodijska pratnja).

(5) Podesite željenu vrednost DATA ENTRY reglerom ili DEC/INC tasterima.

Moguće je podesiti pozitivne ili negativne vrednosti osetljivosti, gde će pozitivne rezultirati jačanjem zvuka dok jače pritisnete dirke, a negativne će rezultirati pojačanjem zvuka pri slabijem pritiskanju dirki. Moguće je upotrebiti i ekstremne vrednosti ACCOMP parametra i menjati boje jednostavnom promenom brzine sviranja. Jedan bi se deo u tom slučaju čuo samo pri nežnijem sviranju, a drugi pri jačem. Ako izaberete nulu za vrednost velocity parametra nekog dela, variranje brzine sviranja neće imati nikakvog uticaja na njega.

(6) Pritisnite CLOSE polje za povratak na ARRANGER CHORD stranicu.

(7) Pritisnite EXIT taster za povratak na početnu stranicu.

Podešavanja Tempa (Arranger Options)

E-60/E-50 poseduje 2 paramtera koji omogućavaju poigravanje sa tempom ritma(Style tempo): (1) Pritisnite MENU taster.

Na ekranu će se pojaviti:



(2) Pritisnite ARRANGER SETTING polje, a potom ARRANGER OPTIONS.



Style Tempo (tempo ritma)

Da sumiramo:

• svaki ritam (Music Style) ima predviđeni tempo koji se učitava svaki put kad izaberete ritam ili kad upotrebite One Touch funkciju. Međutim, One Touch funkcija omogućuje vam da filtrirate podešavanja vezana za tempo aktiviranjem TEMPO tastera, u kom slučaju se predviđeni tempo ne učitava automatski.

• S druge strane tepo nekog ritma možete promeniti kad god želite. Ta se vrednost može zapisati u User Program i bivati automatski izabrana pri učitavanju istog programa.

• Tempo ritma i pesme se prikazuje na početnoj strani

PRESET, AUTO i LOCK određuju šta će se dogoditi pri izboru drugog ritma:

	Ako aranžer staje po izboru drugog ritma	Ako aranžer nastavlja i kad izaberete sledeći ritam
PRESET	Učitava se predviđ	eni tempo za ritam
AUTO	Aranžer učitava predviđeni tempo za novi ritam	Novi ritam koristi
LOCK	Predviđeni tempo novog ritma se ne učitava već se koristi trenutni	tempo od prethodnog

PROMENA TEMPA (RITARD i ACCELER)

ACCELER/RITARD parametar omogućava ubrzavanje ili usporavanje tempa. Za korišćenje ove funkcije, morate je dodeliti D–Beam kontroleru ili pedali.

Imamo 3 Ritardando funkcije: jednu za sve ritmove (Style patterns), jednu za završne fraze (Ending patterns) i jednu za popunu (Fill–Ins). Sve one koriste TEMPO CHANGE postavke na sledećoj strani.



(1) Pritisnite polje koje odgovara parametrima koje želite promeniti.

(2) Podesite željenu vrednost pomoću DATA ENTRY reglera ili DEC/INC tastera.

ACCELER/RITARD– podešava željeni stepem (ratio) za koji će se tempo menjati kad se aktivira ACCELER ili RITARD funkcija. Na primer, ako je tempo trenutno J=100, vrednost "20%" znači da tempo pada na J= 80 ili raste na J= 120.

(3) Pritisnite ACCELER/RITARD polje i pomoću DATA ENTRY reglera ili DEC/INC tastera izaberite stepen povećavanja/snižavanja tempa.

CPT (15–3825) – ovim parametrom određujete koliko će vremena trebati da Ritardando/Accelerando startuje. Uglavnom je za to najbolji izbor jedan takt –480 CPT.



Korišćenje Ritardando/Accelerando funkcija

(4) Najčešće će vam trebati :

• Dodelite RITARD i/ili ACCELER funkciju.

• Pritisnite START STOP taster za start ritma.

• Pomerajte ruku iznad D–Beam–a ili pritiskajte pedalu. Dodelom obe funkcije, možete povećavati (ACC) i smanjivati (RIT) tempo.

(5) Za Ritardando koji se primenjuje na završnicu (Ending):Pritisnite START STOP taster za start ritma.

• 2 puta zaredom pritisnite END/RIT taster (kao dupli–klik na mišu kompjutera)



i izabraćete završnu frazu i usporavati tempo u skladu sa postavkama ACCELER/RITARD i CPT parametara. Kad se završi i aranžer prestane s playbackom, tempo se vraća na normalu.

(6) Za Ritardando za prelaze (Fill):

FILL RIT funkcija je pogodna za balade. Pomoću nje se određuje da sledeći prelaz usporava ("ritardando").

- Pritisnite AUTO FILL–IN taster.
- Pritisnite MENU.

• Pritisnite ARRANGER SETTING polje, pa potom ARRANGER OPTIONS.



• Startujte aranžer i pritisnite FILL RIT ikonicu da je uključite.

• Pritisnite MAIN i jedan od VARIATION tastera. E–60/E– 50 će svirati prelaz čiji tempo će usporavati. Na kraju prelaza se tempo vraća na prethodno postavljenu vrednost.

• Pritisnite HALF BAR ikonicu da bi ste uključili istoimenu funkciju. Time se ritam ne menja odmah, već kad startuje prelaz sa aktiviranom Half Bar funkcijom.

(7) Pritisnite EXIT za povratak na početnu stranicu.

Rad sa 'externim' ritmovima

Korišćenje CUSTOM memorija

E-60/E-50 ima 10 memorija po grupi (80 ukupno) koje se odnose na ritmove u unutrašnjoj memoriji ("INTERNAL MEMORY") ili na memorijskoj kartici ("EXTERNAL MEMORY"). Obe ove memorije se ponašaju isto kao i fabrički ugrađene. Međutim, memorijska kartica radi samo kada je ona ubačena u PCMCIA slot. Učitavanje CUSTOM ritma je isto tako brzo kao i učitavanje fabrički ugrađenog. Ritam na koji se odnosi izabrana CUSTOM memorija se automatski učitava i kopira privremeno na Disk User memoriju. To je RAM memorija čiji se sadržaj briše pri isključivanju E–60/E–50 ili pri izboru druge CUSTOM memorije (ili pri upotrebi Disk User funkcije).

Evo skiče šta se dešava kada se izabere CUSTOM memorija (iako po crtežu može izgledati da to traje dugo, E-60/E-50 sve to obavi u deliću sekunde.)



Kad prvi put koristite E–60/E–50, sve CUSTOM memorije su prazne, pa ih prvo morate isprogramirati.

Programiranje CUSTOM memorija

E-60/E-50 ima nekoliko primera ritmova u internoj memoriji koje možete iskoristiti da isprobate sledeće. Kad počnete raditi sa E-60/E-50, verovatno ćete kopirati spoljne ritmove u internu memoriju i ustanoviti CUSTOM linkove ka njima.

Napomena: Pomoću Copy funkcije možete kopirati sve ritmove na istu karticu ili u internu memoriju.

(1) Pritisnite jedan od STYLE tastera da izaberete grupu ritmova.





(5) Pritisnite INTERNAL MEMORY ili EXTERNAL MEMORY da bi ste odredili da li je ritam u internoj ili na spoljnoj memoriji.

(6) Pritisnite polje u kome se nalazi naziv ritma koji želite dodeliti CUSTOM memoriji. Po potrebi listajte grupe ritmova da pronađete željeni.

Napomena: Ako ne uspevate pronaći ritam koji znate da se nalazi u izabranoj lokaciji, proverite "FOUND" parametar. Njegova vrednost bi trebala biti ista kao i "GLOBAL". Takođe možete upotrebiti i Finder (pretraživač) za lociranje željenog ritma.

Napomena: Naravno, sasvim je moguće koristiti starije ritmove sa E–60/E–50. Oni se automatski konvertuju u novi (VARIATION 1–4) sistem.

(7) Pritisnite GET IT polje. E–60/E–50 se vraća na "STYLE" stranicu i naziv izabranog ritma se pojavljuje u polju koje ste izabrali. Ako želite, možete isprogramirati i ostale lokacije na isti način.

Napomena: CUSTOM postavke se snimaju u internu memoriju, ali nisu deo User Programa, pa prema tome možete isprogramirati "samo" 80 linkova ukupno a ne 80 po svakom User Programu. Međutim, sadržaj globalne memorije se snima sa svim User Program Set podacima i to pomoću "Save User Program Set" naredbe koja će biti detaljnije objašnjena.

Izbor CUSTOM Style memorije

Nazivi ritmova su veoma važni za pronalaženje. Ako promenite naziv ritma kojeg traži neka od CUSTOM memorija, E–60/E–50 ga više neće nalaziti. Isto tako, ako imate dve memorijske kartice na kojima se nalazi ritam sa istim imenom, npr. "Reggae1", čak i ako stavite pogrešnu karticu, instrument neće znati da je to pogrešan ritam, nego će videti da je to traženi naziv.

(1) Pritisnite jedan od STYLE tastera da izaberete Music Style family.



PAGE1

PAGE2

PAGE3

(3) Pritisnite polje za ritam koji želite.



Ukoliko se pokaže poruka "File not found" znači da se ne kartici ne nalazi određeni fajl.

Napomena: Ako ste se predomislili i ne želite koristiti nijedan od njih, pritisnite EXIT i E–60/E–50 će nastaviti sa korišćenjem poslednjeg ritma koji je bio upotrebljen.

Disk User memorija

Moguće je učitati ritam direktno u Disk User memoriju i koristiti ga odatle. Možete je koristiti kadgod se nijedna od CUSTOM memorija ne odnosi na ritam koji vam je potreban, ili za rad sa ritmovima koji se nalaze na floppy disku.

Napomena: Ritmovi u ovoj memoriji su na raspolaganju samo dok ne isključite E–60/E–50, učitate neki drugi ritam ili izaberete neku CUSTOM memoriju.

(1) Ako je potrebno, ubacite memorijsku karticu ili floppy disk sa željenim ritmom u drajv ili slot.

(2) Na STYLE ekranu pritisnite DISK USER polje



i na ekranu će se pojaviti:

	STYLE	LIST		
INDEX 😭 ALL	ENT	ERNAL 10RY FL	OPPY (INTERNAL MEMORY
		SENRE		TEMPO
IDANCE10		15.71113.001.00	T	10.2021.012
!FUNK3				
IBLUES2				
IBLUES3				
!R&B2				
Back 🛷	THDER TOUGO 14	+	PAGE 2	•

(3) Pritisnite EXTERNAL MEMORY, FLOPPY ili INTERNAL MEMORY polje za izbor lokacije željenog ritma.

(4) Pritisnite polje na kojem se nalazi naziv ritma koji želite učitati.

(5) Ako željeni ritam nije izlistan, <- ili -> tasterima

izaberite sledeću grupu od 5 ritmova. Možete koristiti i DATA ENTRY regler ili DEC/INC tastere za istu namenu. Napomena: E–60/E–50 ima odličan pretraživač za brzo lociranje željenih ritmova na kartici ili u memoriji, ali on ne radi za floppy disk. Prikaz na ekranu se ne menja kad učitate ritam da bi ste lakše birali sledeći.

(6) Počnite svirati s novoizabranim ritmom.

(7) Pritiskom na EXIT taster vraćate se na početnu stranu. Naziv izabranog ritma se pojavljuje u STYLE polju.

Style Finder: Brzo lociranje ritmova

Kao što već znamo, E–60/E–50 omogućuje držanje mnoštva ritmova u internoj memoriji, na kartici ili floppy disku. Za lakše pronalaženje ritmova u internoj memoriji ili na kartici služi nam Finder funkcija. Evo kako se koristi: (1) Pritisnite STYLE taster u FINDER delu.



i na ekranu će se pojaviti:



(2) Odredite memoriju u kojoj se nalazi traženi ritam: EXTERNAL MEMORY, FLOPPY ili INTERNAL MEMORY.

E-60/E-50 ima nekoliko ritmova u internoj memoriji. Na ekranu je prikazana lista od 5 ritmova u izabranoj memoriji.
(3) Ako je prikazano ime ritma koji tražite, pritisnite njegovo polje. Na slici je prikazano da je izabran "%Shuffle".

(4) Za prikaz nove stranice sa sledećih 5 ritmova pritisnite polja sa strelicama <-->.

Možete pritiskati polja sa strelicama dok god je potrebno, ili dok ne nestane.

Brzo lociranje traženih ritmova

Postoji nekoliko načina brzog lociranja traženih ritmova: Sortiranje fajlova

Pritisnite COUNTRY, GENRE ili TEMPO polje da sortirate ritmove po zemlji, žanru ili tempu. U desnoj koloni će biti prikazani izabrani podaci (samo po jedna vrsta podataka se može prikazati u redu sa nazivom ritma). Produžite na treći korak (3) za izbor željenog ritma. Ako ste pritisnuli polje FLOPPY, ove opcije vam nisu na raspolaganju i na ekranu



5	STYLE LIST
HDES 😭 ALL	EXTERNAL MEMORY FLOPPY INTERNAL
ê↓ ñaxhe	COUNTRY SENAL COUNTRY
IDANCE10	
IFUNK3	
IBLUES2	
IBLUES3	
IR&B2	
Back S FINDE	PAGE

Informacije u ovim kolonama se izvlače iz specijalnog fajla u internoj memoriji ili na memorijskoj kartici i koji se zove "Database".

Za svoje ritmove možete sami odrediti gore navedene informacije.

Napomena: Ritmovi koje učitavate sa floppija i snimate na memorijsku karticu ili internu memoriju se ne menjaju automatski da bi uključivali i te informacije, već ih morate sami ubaciti.

Pomoću Index funkcije

Najviši nivo baze podataka ritmova se naziva "Index". Sve operacije pretraživanja se primenjuju na birani index i ne obavezno na sve fajlove u memoriji.

• Posle izvršavanja koraka (2), pritisnite INDEX polje u gornjem levom uglu.



• Pritisnite polje koje odgovara željenoj kategoriji ritmova ili – ako niste sigurni kojoj kategoriji pripada – ALL.

• Vratite se na prethodnu stranu pritiskom na BACK i na ekranu će biti prikazan isti prikaz kao na prethodnoj slici, ali ovaj put samo sa ritmovima koji pripadaju izabranom indexu. Nastavite od trećeg koraka (3) sa izborom željenog ritma.



Kad pritisnete FINDER polje



Pritisnite STYLE NAME polje ako želite da E–60/E–50 potraži nazive ritmova, pa ubacite naziv ili njegov deo.
Pritisnite COUNTRY polje ako želite pretražiti po zemlji,

• Pritisnite COUNTRY polje ako želite pretražiti po zemlji, pa napišite naziv zemlje ili deo naziva.

• Pritisnite GENRE polje da pretražujete po žanru (Rock'n'Roll, 16–Beat, itd.), pa upišite naziv ili deo naziva žanra.

• Pritisnite TEMPO polje i ubacite traženi tempo.

Napomena: poželjno je uvek ukucati najmanje 2 karaktera, a preporučljivo je 3 ili više, da bi se suzio izbor na razumnu veličinu.

Sledeći korak određuje kako će pretraživač tražiti fajlove:

• Pritiskom na ALPHABETIC ORDER polje određujete da nalazi sve stavke koje počinju ukucanim karakterima(npr "BEA"). Fajlovi koji odgovaraju traženom kriterijumu će biti prikazani na vrhu liste.

Redosled zavisi od ikonice koju ste aktivirali (STYLE NAME, COUNTRY, GENRE ili TEMPO).

• Pritisnite Search Only polje da E–60/E–50 traži sve fajlove koji sadrže tražene informacije. (ovim načinom bi npr pronašao ritam zvani "Raggabeat" ako ubacite "BEA" kao kriterijum.)

• Delete polje omogućuje brisanje karaktera ispod kursora. Ako ga zadržite pritisnutog, izbrisaće sve karaktere.

• Da bi ubacili brojeve na brži način, pritisnite NUM LOCK polje. Po ubacivanju brojeva isključite numeričku tastaturu ako želite dodavati i slova.

• Pritiskom na FIND polje startujete pretraživanje.

Napomena: ako nije pronađen nijedan ritam koji odgovara traženom pojavljuje se poruka





i neće biti izlistanih ritmova. Ako želite da se ponovo svi izlistaju trebate pritisnuti STYLE NAME, COUNTRY, GENRE ili TEMPO polje.

• Pritisnite polje koje želite. Ako je pronađen jedan ili više odgovarajućih fajlova, "FOUND" će biti manji od "GLOBAL".

Izmena Style Finder informacija

Pretraživanje pomoću Style Finder funkcije se bazira na informacijama koje se dodaju ritmovima.

Opcije

Posle pritiska na FINDER –STYLE taster na ekranu će biti prikazano:



OPTIONS polje koje se nalazi u donjem levom uglu ekrana omogućuje pristup strani na kojoj se dodaju informacije ritmovima koji ih još nemaju, ili menjaju postojeće. (1) Prvo izaberite ritam čije informacije želite izmeniti jednostavnim pritiskom na njegovo polje. (2) Pritisnite OPTIONS polje.

(2) Pritisnite OPTIONS polje.



(3) Sad možete uraditi:

Rename – promena imena –omogućuje izmenu informacija: STYLE NAME (naziv ritma), COUNTRY (zemlja), i GENRE (žanr) izabranog ritma (TEMPO je fiksna vrednost, ali se i ona može izmeniti pomoću STYLE COMPOSER funkcije.

• Pritisnite STYLE NAME, COUNTRY ili GENRE polje i ukucajte željene karaktere.

Napomena: Ako izaberete ritam na floppy disku, možete menjati samo STYLE NAME i FILE NAME (naziv ritma i fajla).

• Pritisnite EXECUTE polje za izvršenje.

Delete - omogućuje brisanje izabranog ritma.

Pažljivo koristite ovu opciju, jer kad jednom izbrišete fajl, više ga nećete moći vratiti.

• Pritisnite DELETE polje i prikazaće vam se izbor:



YES-briše ritam.

NO – ne menja ništa i vraća vas na početnu stranu Style Findera sa listom ritmova.

Back – ne menja fajl, i vraća vas na STYLE LIST stranicu

Copy – omogućuje kopiranje izabranog ritma u drugi deo memorije. Iako već na ovoj strani možete izabrati ritmove koje želite kopirati, ne morate to uraditi pre no što pritisnete OPTIONS polje na STYLE LIST strani. Ne zaboravite da se na COPY strani nalaze izlistani samo ritmovi koji ispunjavaju kriterijum koji ste zadnje koristili za STYLE FINDER.

S druge strane, ako želite samo kopirati neke ritmove na memorijsku karticu ili u internu memoriju, korišćenje FINDER–a je od pomoći: smanjuje broj stranica koje bi inače morali izlistati da dođete do željenih fajlova.

• Na STYLE OPTIONS stranici pritisnite COPY polje.



• Počnite tako što ćete odrediti odakle će se ritmovi kopirati: Pritisnite FROM ikonicu za izbor memorije.

INT MEMORY: interna memorija

FLOPPY DISK: floppy disk (ne zaboravite ubaciti disketu u drajv)

EXT MEMORY: memorijska kartica u PCMCIA slotu. Ne zaboravite da ubacite memorijsku karticu pre izbora ove opcije.

• Potom izaberite gde će se ritmovi kopirati: Pritisnite TO ikonicu za izbor destinacije.

• Ako je prikazan naziv ritma koji želite kopirati, pritisnite njegovu liniju. Možete izabrati i nekoliko ritmova, a u slučaju prikazanom na slici izabrani su "%Shuffle" i "%Slow Rock 2". Strelicama u donjem delu ekrana možete listati sledećih 5 fajlova itd.

Za kopiranje svih prikazanih fajlova na svim stranama pritisnite ALL FILES polje.

Napomena: Ako odredište nije formatirano (memorijska kartica ili floppy disk) prikazaće se poruka koja će vam omogućiti formatiranje pre početka kopiranja.

(4) Ako ste izabrali "EXT MEMORY" ili "FLOPPY DISK" kao odredište ("TO"), ne zaboravite onemogućiti zaštitu snimanja na disk ili karticu. Za omogućavanje snimanja na memorijsku karticu pogledajte uputstvo koje je za nju, a za floppy disk trebate zatvoriti mali "prozorčić" na uglu diskete.

(5) Pritisnite EXECUTE polje. (Pritisnite Back ako ste se predomislili.

Bićete upitani da li je OK da se snimi preko svih fajlova na odredištu ("TO") koji imaju ista imena.



(6) Pritisnite YES ako jeste, NO ako nije (u tom slučaju će biti kopirani samo fajlovi čija imena ne postoje na odredištu).

Podaci se kopiraju i na kraju se prikaže poruka o uspešno izvršenoj operaciji.

(7) Pritisnit EXIT taster za povratak na početnu stranicu.

7. Napredne funkcije delova klavijature

Štimanje Upper2: Grubo i fino (Coarse Tune i Fine Tune)

UP2 deo se može koristiti kao solo ili kao melodijska pratnja koja naglašava zvuk Up1. Da bi ste layerovali UP1 i Up2 morate ih oba uključiti. Sledeći parametri omogućuju transponovanje (grubo) ili fino štimanje Upper2 dela u odnosu na Upper1.

Možete koristiti COARSE za programiranje 7 polutonova za Up2, koji je posebno efektan za zvuke duvačkih instrumenata i gitare.

Ne zaboravite aktivirati oba dela, ako želite iskoristiti i COARSE i FINE parametre. Ako je samo UP2 aktivan, solo sviranje vam može delovati malo slabo.

(1) Pritisnite MENU taster. Na ekranu će se pojaviti izbor, gde trebate

(2) Pritisnuti SPLIT&TOUCH polje, pa zatim KEYBOARD OPTIONS.



(3) Pritisnite COARSE TUNE polje ako želite promeniti visinu zvuka UP2 u koracima od pola note, i to polje će se osvetliti

(4) Podesite željenu vrednost pomoću DATA ENTRY reglera ili DEC/INC tastera.

"-⁵" znači da je visina zvuka Up2 snižena, dok vrednosti bez "+" znače da je povišena. Veoma popularno podešavanje za UP1/UP2 je "+12" za UP2, tako da zvuči jednu oktavu više od Upper1. (Ovaj parametar može imati vrednosti od -24 do 24.)

(5) Pritisnite FINE TUNE polje da promenite visinu Up2 dela u malim koracima (centima).

(6) Podesite željenu vrednost na već dobro poznati način.

FINE TUNE se može podesiti od "-99" (skoro pola note niže) do "99" (skoro pola note više).

(7) Pritisnite EXIT taster za povratak na početnu stranicu.

Portamento za UP1 i UP2

Par funkcija koje mogu biti veoma korisne za još bolje solo sviranje sa UP1 i Up2.

Portamento Time (vreme)

(1) Pritisnite MENU taster.

(2) Pritisnite SPLIT&TOUCH polje, pa zatim KEYBOARD OPTIONS.

"Portamento" je funkcija koja omogućuje da pri sviranju nota visina zvuka koji se čuje ne menja u jasno definisanim koracima, nego se "kliže" sa jedne note na drugu.



Umesto skokova u polunotama kako bi se moglo očekivati, visina zvuka klizi sa jedne note na drugu kad god je vrednost Portamento time veće od "0". Što je veća vrednost, duži je prelaz. Ovaj efekat je posebno koristan kod zvuka sintesajzera.

(3) Pritisnite PORTAMENTO TIME polje za Upper1 (UP1) ili Upper2 (UP2) deo da bi ga izabrali.

(4) Na već poznat način podesite željenu vrednost.

Portamento Mode: Mono/Poly

E-60/E-50 omogućuje i postavljanje Upper1 i Upper2 delova u mono(phonic) mod.

MONO u ovom slučaju znači da možete svirati samo jednu notu u jednom trenutku. Ovaj mod je koristan za prirodnije zvuke trube ili panove frule.

POLY, s druge strane znači da možete svirati akorde koristeći izabrani deo klavijature.

(5) Pritisnite MONO ili POLY polje Upper dela koji želite.

(6) Pritiskom na EXIT taster se vraćate na početnu stranicu.

Lower Hold

E–60/E–50 ima mogućnost menjanja mnoštva postavki u realnom vremenu. Pošto možete svirati i LWR i aranžer istovremeno, izbor drugog ritma obično znači da ćete morati podići levu ruku sa klavijature.

Ako nije aktivirana LOWER HOLD funkcija u ARR modu, LWR se deo prestaje čuti čim pustite dirke leve ruke. Ako pritisnete LOWER HOLD polje međutim, note tog dela će se čuti dok svirate ostale note u levom delu klavijature.

Napomena : LOWER HOLD funkcije su moguće samo u SPLIT modu.

(1) Pritisnite MENU taster

(2) Pritisnite SPLIT&TOUCH polje, pa zatim KEYBOARD OPTIONS.

i na ekranu će biti prikazano :



(3) Uključite LWR deo (njegov taster PART ON/OFF se mora upaliti).

(4) Pritisnite LOWER HOLD polje da ga uključite.

(5) Kratko odsvirajte levom rukom i pustite dirke. Zadnja nota će se čuti dok ne pritisnete drugu notu ili akord u levom delu klavijature.

Napomena: Ova se funkcija može uključiti i isključiti pomoću (opcione) pedale.

(6) Pritisnite EXIT za povratak na početnu stranicu.

Tone Edit: edit delova klavijature

E–60/E–50 dozvoljava edit nekih parametara koji utiču na zvuk delova klavijature promenom jasnoće, brzine modulacije (Vibrato Rate) itd. Ovde ćemo pominjati samo parametre koji se odnose na: Upper1, Upper2, Lower, .Bass. Ne zaboravite prvo izabrati deo klavijature koji želite izmeniti. Dodela druge boje delu klavijature resetuje TONE EDIT parametre.

Napomena: Svi TONE EDIT parametri su relativni i njihove vrednosti se dodaju ili oduzimaju od prethodno određenih vrednosti. Zbog toga mogu imati pozitivne i negativne vrednosti.

Napomena: TONE EDIT postavke se mogu snimiti u User Program.

(1) Pritisnite MENU taster.

(2) Pritisnite TONE EDIT polje.



(3) Pritisnite polje za deo klavijature koji želite editovati.

Napomena: Umesto koraka 1–3, možete jednostavno pritisnuti i držati pritisnut odgovarajući TONE ASSIGN taster.

(4) Za brzi reset svih parametara pritisnite INIT ALL VALUES polje.

(5) Za reset samo jednog parametra, pritisnite INIT SINGLE VALUE polje.

(6) Za izmenu nekog od prikazanih parametara, pritisnite njegovo polje i njegov prikaz će se uokviriti.

(7) Podesite željenu vrednost na već dobro poznati način (DATA ENTRY reglerom ili DEC/INC tasterima.

Ovo su parametri koje možete menjati:

C1 –funkcija ovog parametra zavisi od zvuka dodeljenog izabranog delu klavijature i može uticati na filter i rezonanciju, prebacivati između semplova orgulja sa brzim i sporim Rotary efektom (TONE ORGAN zvuci), itd. Na primer: izaberite "B3 Sermon" boju na prvoj strani ORGAN ACCORD grupe i isprobajte ovu funkciju.

Napomena: C1 parametar se koristi samo za boje štiklirane u knjižici sa izlistanim parametrima –"Parameter Reference".

Modulation (Vibrato) – Vibrato je efekt koji se dobija modulacijom visine zvuka. Ona dodaje prijatno "treperenje" notama koje svirate. Koristite sledeća 3 parametra ako želite pojačati ili smanjiti vibrato.

Napomena: Neke boje već imaju vibrato efekat u samom semplovanog zvuku i njegova dubina ili brzina se ne mogu menjati.

DELAY –64 +63 – ovim parametrom se podešava vreme za koje će vibrato efekat početi. Pozitivna vrednost

(+) povećava vreme, a negativna smanjuje.

DEPTH -64 +63 – ovim parametrom se menja intenzitet modulacije visine zvuka (pitch). Pozitivna vrednost (+) znači da će "treperenje" zvuka postati jače, a negativna slabije.

RATE –64 +63 – ovaj parametar podešava brzinu i visinu modulacije visine zvuka. Pozitivna vrednost (+) ubrzava modulaciju visine, a negativna usporava.

TVF/TVA ENV(elope) – jačina zvuka se menja s vremenom, od početka do kraja sviranja. Ova promena se može grafički prikazati na ekranu. Oblik krive je jedinstven za svaku boju i izuzetno je važan jer od toga zavisi kako će se čuti. Krivulje se mogu razlikovati i kod istog instrumenta u zavisnosti od načina sviranja. Na primer ako se truba svira oštro i jako, attack će biti brz i zvuk oštar, ali ako se svira lagano i tiho, attack će biti mekši. Za podešavanje attack–a menjate ATTACK parametar.

Envelope parametri utiču i na jačinu zvuka (TVA) i na filter (TVF). Cutoff frekvencija će rasti i opadati u skladu s ponašanjem envelope.

ATTACK –64 +63 – podešava start zvuka – negativne vrednosti ubrzavaju brzinu attacka, pa zvuk postaje agresivniji.

DECAY –64 +63 – prilagođava vreme za koje će jačina i Cutoff frekvencija pasti sa najviše tačke na nivo sustaina.

Napomena: Perkusioni zvuci obično imaju sustain nivo "0". Zvuci klavira i gitare takođe spadaju u ovu kategoriju. Duže držanje dirki neće imati naročiti uticaj na produžavanje trajanja nota čak i sa visokom vrednošću ovog parametra.

RELEASE -64 +63 – ovim parametrom se podešava vreme za koje će zvuk nestajati pošto se dirka otpusti. Cutoff frekuencija će opadati u skladu sa ovim parametrom.

TVF (filter) – menjanjem ovog parametra kontrolišete punoću zvuka (timbre). E–60/E–50 koristi Low–Pass Filtere (LPF) koji propuštaju samo frekvencije ispod određene. Frekvencija na kojoj filter počinje odsecati harmonike se naziva "Cutoff Frequency" i ona se može menjati s vremenom zavisno od krive.

RESO-64+63-ovo je parametar tesno povezan sa sintesajzerom. Povećanjem vrednosti Resonance parametra naglasićete harmonike u području cutoff frekvencije što će dodatno pojačati zvuk.

Napomena: za neke boje negativna vrednost RESO parametra neće dati nikakav efekat jer je već na minimalnoj vrednosti.

CUTOFF -64 +63 – ovaj parametar omogućuje vam da "osvetlite" ili "potamnite" zvuk. Pozitivna vrednost Cutoff parametra dozvoljava više harmonika pa zvuk postaje vedriji, a negativna obrnuto.



Napomena: za neke boje pozitivna vrednost Cutoff parametra neće dati nikakav efekat jer je već na maksimalnoj vrednosti.

(8) Pritisnite EXIT taster za povratak na početnu stranu.

8. Upotreba mixera i efekata

MIXER omogućuje balansiranje raznih delova klavijature E–60/E–50, kao i delova pesme ili ritma.

Efekti kod E-60/E-50

E-60/E-50 poseduje sledeće efekt-procesore (od kojih se neki ne mogu koristiti za neke delove):

Deo	Efekt-procesori	Napomena
Klavijatura	Reverb, corus	2 izmenjiva procesora koje koriste i ritmovi i pesme
	MFX	Samo za klavijaturu
Style/Song efekti	Reverb, chorus	koriste ih i delovi klavijature

Govorimo o više procesora, zato što se većina njih može koristiti na razne načine (izborom tipa–"Type"). MFX je najraznovrsniji, jer može koristiti jedan od 41 tipova procesora, dok ostali imaju 8 ili 9.

Mix delova klavijature

Podešavanje balansa i miksanje delova klavijature se radi na sledeći način.

(1) Pritisnite MIXER taster i na ekranu će se pojaviti: kod E–60 :







MUTE poruka znači da deo trenutno nije na raspolaganju i da mu je zvuk isključen. Zvuk možete isključiti i uključiti jednostavnim pritiskom na njegovu ikonicu.

(2) Pritisnite ikonicu potenciometra za parametar koji želite promeniti.

Počećemo sa VOLUME redom koji je prikazan u svetlo sivoj boji kad pritisnete nekog od raspoloživih potenciometara.

(3) Pomoću DATA ENTRY reglera ili DEC/INC tastera ubacite željenu vrednost. Možete i pritisnuti DATA ENTRY regler da pozovete numeričku tastaturu i ukucate vrednost direktno na ekranu (0–127). D–BEAM (samo na E–60) se odnosi na zvuke koji se generišu kad koristite D–Beam posle izbora DJ GEAR, SOUND EFX ili INSTRUMENT moda (scratch, efekti, ili drugi šumovi).

(4) Po izboru nivo, možete pomoću BALANCE reglera postaviti ispravan balans između delova klavijature i Recorder/Arrangera. Kao što znate, miks znači i mnogo više od balansa. Takođe uključuje i postavljanje zvuka u stereo prostoru i jačinu primenjivanja efekata...

(5) Pritisnite PANPOT regler za deo klavijature koji želite postaviti. Na ekranu će se prikazati ista slika kao prethodno prikazana, samo što će biti označen "PANPOT" red:

(6) Na već opisani način izmenite vrednost parametara. "L63" označava maksimalno levo, "0" sredinu i "R63" maksimalno desno.

(7) Pritisnite REVERB regler za deo klavijature kojem želite izmeniti taj parametar.

(8) Na prethodno opisani način izmenite vrednost nivoa reverba koji želite primeniti na izabrani deo klavijature. Parametri efekata se mogu menjati na strani sa efektima.

EFFECT LEVEL REVERB regler (krajnji desni) se može upotrebiti da postavi izlazni nivo Reverb procesora. Ako ga postavite na nulu, efekat se neće čuti. Suprotno, postavljanjem REVERB parametra za deo klavijature na nulu značiće da se na taj deo neće primenjivati efekat.

(9) Pritisnite CHORUS regler za deo klavijature kojem želite izmeniti taj parametar.

(10) Na prethodno opisani način izmenite vrednost nivoa chorusa koji želite primeniti na izabrani deo klavijature. Parametri efekata se mogu menjati na strani sa efektima.

EFFECT LEVEL CHORUS regler (krajnji levi) se može upotrebiti da postavi izlazni nivo Chorus procesora. Ako ga postavite na nulu, efekat se neće čuti. Suprotno, postavljanjem Chorus parametra za deo klavijature na nulu značiće da se na taj deo neće primenjivati efekat.

Jačina zvuka (Volume) i status kanala ritmova

Ako dvaput pritisnete MIXER taster, na ekranu će se prikazati:



Ako još jednom pritisnete MIXER taster, skačete na "SONG MAKEUP TOOLS" stranicu.

• Startujte aranžer (ne zaboravite izabrati željeni pattern), pa pritisnite SOLO polje za Style deo koji želite preslušati posebno.

Samo jedan deo ritma se može preslušavati solo u jednom trenutku. Pritisnete li neko drugo SOLO polje, samo će se taj zvuk čuti. Ova podešavanja se ne mogu snimiti– njihova namena je samo da pomognu da se pronađe deo čiju jačinu želite promeniti ili isključiti.

Napomena: Ako je Solo uključen kad snimate User Program, svi kanali osim njega će biti isključeni, pa kad učitate taj program nećete čuti ništa osim njega.

• Jačinu zvuka delova ritma podesite na već dobro poznati način.

• Pomoću ON OFF polja isključite delove stilova koji vam ne trebaju.

Ova podešavanja se mogu snimiti u User program.

• Pritiskom na STYLE MAKEUP TOOLS polje prelazite u MAKEUP TOOLS mixer sa detaljnijim funkcijama.

Podešavanje efekt-procesora

Ako vam je potrebno dodatno podešavanje reverb/chorus efekata:

(1) Pritisnite MENU taster

(2) Pritisnite EFFECTS polje i prikazaće se:

- Contraction of the local division of the l
oland
0

Na ovoj stranici možete isključiti ili uključiti REVERB i

CHORUS procesore pritiskom na OFF ON ikonice desno od njihovog prikaza.

Ako vam treba druga vrsta reverba, pritisnite REVERB i izaberite ga pomoću DATA ENTRY reglera ili DEC/INC tastera. Ako želite izmeniti i neke aspekte tog efekta

Reverb za delove klavijature

Imajte na umu da šta god ovde izmenite utiče na ritmove i pesme. Za sve delove E-60/E-50 koristi se samo 1 Reverb i 1 Chorus procesor.

(1) Pritisnite KEYBOARD REVERB EDIT polje za prikaz Reverb parametara i na ekranu će biti:



(2) Pritisnite ON (ili OFF) polje za uključivanje ili isključivanje procesora. To je moguće učiniti i sa EFFECTS stranice.

(3) Pritisnite polje za efekt kjoi želite koristiti. Na raspolaganju su:

ROOM1, ROOM2, ROOM3 – reverb karakretistike sobe. Što je veća vrednost parametra (1, 2 ili 3), veća je "soba".

HALL1, HALL2 – reverb karakteristike male(1) ili velike(2) koncertne dvorane.

PLATE – Digitalna simulacija metalne ploče koja se ponekad koristi za kreaciju reverb efekata. Sjajno za perkusione zvuke.

DELAY – Slično eho efektu sa kašnjenjem ponovljenog zvuka (delay=odloženo).

PAN DELAY – stereo verzija prethodnog efekta. Odloženi zvuk se menja između levog i desnog kanala.

REVERB LEVEL omogućuje podešavanja izlaznog nivoa Reverb procesora. Ako vrednost ovog parametra postavite na "0" neće se primenjivati.

(4) Pritisnite Back za povratak na stranicu sa prikazanim modulima ili EXIT za povratak na početnu stranicu.

Napomena: Ne zaboravite snimiti svoja podešavanja u User Program ako ih želite zadržati.

Chorus za delove klavijature

Chorus je efekat koji kreira stereo zvuk i proširuje ga prostorno.

Na raspolaganju nam stoji 8 vrsta Chorus efekata.

(1) Pritisnite MENU

(2) Pritisnite EFFECTS polje.

Pojaviće se stranica na kojoj možete uključivati ili isključivati CHORUS procesor pritiskom na OFF/ON

ikonicu sa njene desne strane:



Ako želite drugu vrstu chorus efekta, pritisnite CHORUS displej i izaberite ga pomoću DATA ENTRY reglera ili DEC/INC tastera.Ako želite izmeniti i neke parametre tog efekta...

(3) Pritisnite KEYBOARD CHORUS EDIT polje za pristup parametrima i na ekranu će se pojaviti:



(4) Pritisnite ON (ili OFF) polje za uključenje ili isključenje procesora. To je moguće i preko EFFECTS stranice.

(5) Pritisnite polje vrste efekta koji želite koristiti . Na raspolaganju su:

CHORUS1–CHORUS4 – standardni Chorus efekti koji dodaju prostornost i dubinu.

FEEDBACK – chorus mekog zvuka sa dodatnim efektom koji je sličan flangeru.

FLANGER – efekat čiji zvuk podseća na zvuk mlaznog aviona koji sleće ili poleće.

SHORT DELAY – Delay (kao echo) sa kraćim vremenom odlaganja zvuka.

SHORT DLY FBK – Isto kao i prethodni efekat ali sa mnogo ponavljanja zvukova.

(6) Pritisnite Back za povratak na stranicu sa modulima ili EXIT za povratak na početnu stranicu.

Napomena: Ne zaboravite snimiti svoja podešavanja u User Program ako ih želite zadržati.



Upotreba multi-effects procesora (Multi-FX)

E–60/E–50 poseduje multi–effects procesor koji se može koristiti za bilo koji eo klavijature.

(1) Pritisnite PART ON/OFF Up1 taster, tako da se on osvetli.



(2) Izaberite "Distort Gt1" boju na drugoj stranici GUITAR/BASS grupe.

(3) Odsvirajte nekoliko nota na klavijaturi i uključujte i isključujte MULTI–FX taster da bi ste najbolje čuli razliku.



(1) Pritisnite MENU taster

(2) Pritisnite EFFECTS polje.

(3) Pritisnite MFX PART ASSIGN polja delova klavijature koji želite da koriste izabrani MFX efekat.

Napomena: Svi delovi klavijature koriste jedan MFX procesor.



• Pritisnite EXIT taster za povratak na početnu stranicu.

Izbor i editovanje drugih MFX efekata

E-60/E-50 poseduje 41 Multi-FX efekat, od kojih su neki kombinacija 2 efekta. Za izbor vrste Multi-FX : (1) Pritignita i gadežita pritignut MULTI FX tagtar dale se

(1) Pritisnite i zadržite pritisnut MULTI–FX taster dok se na ekranu ne pojavi:



Do ove stranice možete stići i pritiskom na EFFECT taster, pa ->MFX polje i na kraju EDIT polje, ali je prethodni metod mnogo brži.

(2) Pritisnite ON (ili OFF) polje da uključite ili isključite procesor.

(3) Pritisnite polje ispod "MFX" na kojem se nalazi naziv trenutno izabrane vrste.

(4) Izaberite željenu vrstu pomoću DATA ENTRY reglera ili DEC/INC tastera.

Napomena: Izbor Multi–FX se može povezati sa izborom boja za Upper1.

Na raspolaganju su vam:

1. Thru	15. St. Chorus	29. OD-Delay
2. Stereo EQ	16. St. Flanger	30. DST-Chorus
Overdrive	17. Step Flanger	31. DST-Flanger
4. Distortion	18. St. Delay	32. DST-Delay
5. Phaser	19. Mod. Delay	33. EH-Chorus
6. Spectrum	20. 3 Tap Delay	34. EH-Flanger
Enhancer	21. 4 Tap Delay	35. EH-Delay
8. Auto Wah	22. Time Delay	36. Chorus-DLY
9. Rotary	23. 2 PitchShifter	37. Flanger-DLY
10. Compressor	24. FBK Pitch	38. CHO-Flanger
11. Limiter	25. Reverb	39. CHO/Delay
12. Hexa-Chorus	26. Gate Reverb	40. Flanger/DLY
13. Trem Chorus	27. OD-Chorus	41. CHO/Flanger
14. Space-D	28. OD-Flanger	

Parametre ćemo objasniti kasnije, a ovde samo način izmene parametara:

(5) Pritisnite polje za parametar koji želite izmeniti (broj polja i njihova funkcija zavise od konkretno izabranog). Ako nije prikazan traženi parametar, pritiskom PAGE polja možete pregledati ostale stranice. (Neki od efekata imaju samo jednu stranicu sa parametrima, a neki više)

(6) Podesite željenu vrednost parametra pomoću DATA ENTRY reglera ili DEC/INC tastera. REVERB SEND i CHORUS SEND (gornji desni ugao) vam omogućuju da odredite koliko će efekta primenjivati na izlazni signal. Ako želite da se ne primenjuje, podesite oba na parametra na "0".

(7) Pritisnite EXIT taster za povratak na početnu stranicu.

Povezivanje izabranih Multi–FX efekata sa Upper1 delom klavijature (Upper1 M–FX Link)

Ako želite E–60/E–50 može automatski učitavati vrstu Multi–FX–a koji najbolje odgovara boji koju dodelite UP1 delu.

(1) Pritisnite MENU taster.



(2) Pritisnite UTILITY, pa GLOBAL polje.



(3) Pritisnite UPPER 1 M–FX LINK polje da ga uključite ili isključite. Ako je uključeno, E–60/E–50 izabire odgovarajući tip MFX za svaku boju koju dodelite Up1 delu.

(4) Pritisnite EXIT taster za povratak na početnu stranicu.

Efekti za MIDI fajlove i ritmove (Songs & Styles)

Iste Reverb i Chorus procesore koriste i aranžer, 16–kanalni sekvencer i delovi klavijature. Za izbor različitih efekata za MIDI fajl ili ritam:

(1) Pritisnite MENU taster

(2) Pritisnite EFFECTS polje.



Pritisnite ON (ili OFF) ikonicu sa desne strane polja za uključivanje ili isključivanje procesora. Ako vam treba

drugi efekat pritisnite REVERB ili CHORUS displej i izaberite ga pomoću DATA ENTRY reglera ili DEC/INC tastera. Ako želite izmeniti i parametre izabranog efekta... (3) Pritisnite EDIT ikonicu pored "REVERB" ili

"CHORUS" natpisa. Postavke efekata koje ćemo opisati su namenjene primarno za izmene ritma ili pesme u realnom vremenu. Ne mogu se snimiti, čak ni u User Program.

Kad izaberete drugi ritam ili pesmu, sve ove izmene se gube, ali moguće ih je snimiti u sam ritam ili pesmu pritiskom na MAKEUP TOOLS taster i SAVE polje na strani koja se pojavi.

Imajte na umu da izmene koje ovde napravite utiču i na delove klavijature. Kao što smo već spomenuli, postoji samo jedan Reverb i jedan Chorus procesor i on se koristi za sve delove E-60/E-50.

Reverb za delove ritmova i pesama



Pritisnite polje za vrstu efekta koju želite koristiti. Na raspolaganju su:

ROOM1, ROOM2, ROOM3 – reverb karakretistike sobe. Što je veća vrednost parametra (1, 2 ili 3), veća je "soba".

HALL1, HALL2 – reverb karakteristike male(1) ili velike(2) koncertne dvorane.

PLATE – Digitalna simulacija metalne ploče koja se ponekad koristi za kreaciju reverb efekata. Sjajno za perkusione zvuke.

DELAY – Slično eho efektu sa kašnjenjem ponovljenog zvuka (delay=odloženo).

PAN DELAY – stereo verzija prethodnog efekta. Odloženi zvuk se menja između levog i desnog kanala.

REVERB LEVEL omogućuje podešavanja izlaznog nivoa Reverb procesora. Ako vrednost ovog parametra postavite na "0" neće se primenjivati.

Nasuprot tome ako REVERB parametar na strani sa mixerom podesite za Styles na "0" to znači da se samo za izabranu boju neće primenjivati efekat.

Pritisnite Back za povratak na stranicu sa prikazanim modulima ili EXIT za povratak na početnu stranicu.





Chorus je efekat koji kreira stereo zvuk i proširuje ga prostorno. Na raspolaganju nam stoji 8 vrsta Chorus efekata koje možemo izabrati pritiskom na odgovarajuće polje.

CHORUS1–CHORUS4 – standardni Chorus efekti koji dodaju prostornost i dubinu.

FEEDBACK – chorus mekog zvuka sa dodatnim efektom koji je sličan flangeru.

FLANGER – efekat čiji zvuk podseća na zvuk mlaznog aviona koji sleće ili poleće.

SHORT DELAY – Delay (kao echo) sa kraćim vremenom odlaganja zvuka.

SHORT DLY FBK – Isto kao i prethodni efekat ali sa mnogo ponavljanja zvukova.

Pritinite CHORUS LEVEL polje i podesite željenu vrednost na već opisani način.

Ovim parametrom se određuje izlazni nivo Chorus procesora. Ako ga postavite na nulu, neće se čuti. Nasuprot tome, ako CHORUS parametar na mixer stranici podesite za ritmove na nulu, neće se primenjivati samo za izabranu boju.

Pritisnite CHO REV SEND polje i podesite željenu vrednost na već poznati način. Ovaj parametar postavlja količinu chorusa koja se šalje na Reverb procesor. Vrednost "127" efektivno omogućuje da serijski povežete Chorus i Reverb efekte (Chorus pre Reverb–a). Ako ne želite da se na chorus primenjuje i reverb, podesite vrednost parametra na nulu.

Pritisnite Back za povratak na stranicu sa modulima ili EXIT za povratak na početnu stranicu.

9. Korišćenje User Programa

E–60/E–50 poseduje korisničke memorijske lokacije (User Program memorije) koje omogućuju snimanje skoro svih postavki ili registracija koje možete napraviti preko panela ili stranica na ekranu. Dodatne memorije se mogu učitati iz interne memorije ili sa memorijske kartice.

Pre bližeg opisa User Programa, moramo napomenuti da se sva podešavanja vezana za MIDI moraju snimiti u MIDI Set, jer se MIDI postavke ne snimaju u User Program.

Napomena: Moguće je povezati MIDI Set sa svakim User Programom, tako da se pri svakom učitavanju User Programa, automatski učitaju i MIDI postavke. Za razliku od dosadašnjih instrumenata, E-60/E-50 nemaju fiksnu lokaciju za snimanje User Programa, pa je broj mogućih praktično neograničen. User Programi se mogu snimiti u ugrađenu (internu) memoriju, ili na memorijsku karticu. Moguće ih je učitavati pojedinačno koristeći pretraživač (User Program Finder). Da bi olakšao snalaženje u toj ogromnoj količini informacija, E-60/E-50 radi sa listama setova User Programa (za to je namenjen LIST taster). Takve liste su kao što im i naziv kaže, liste User Programa koji se nalaze u istoj memorijskoj lokaciji kao i sami fajlovi sa referencama ka User Programima. Prednost lista setova User Programa je da za učitavanje kompletno novog seta registracija treba manje od sekunde. To omogućuje pripremu jednog seta npr za svadbe, drugog za prezentacije, trećeg za godišnjice itd. Ako izmenite User Program (npr. izborom druge boje za LW deo), tu izmenu automatski prihvataju sve liste na kojima se nalazi taj User Program.

Snimanje postavki u User Program

Preporučljivo je da često snimate postavke, čak i ako još niste završili s izmenama. To se može pokazati veoma korisnim kad zatreba da se vratite na prethodne izmene.

(1) Podesite postavke za snimanje.

(2) Pritisnite USER PROGRAM SET LIST taster i na ekranu će biti:



(3) Pritisnite WRITE polje (osvetliće se).

HOLD				19:11
¹ Love's	Dance	1	⁵ DJ Techn	5 5
² Early W	/ake-Up	2	⁶ 3_4 Bos	6
³ Living a	a dream	3	⁷ 60's Rock'N	7
⁴ Funny I	lap	4	* 6_8 Ballad	8

(4) Pomoću P1, P2 (do P18) itd, polja izaberite stranicu na koju ćete snimiti svoje registratore.

(5) Pritiskom na veliko polje označeno brojevima od 1 do 8 izabirete odredišnu memorijsku lokaciju. Na ekranu će biti:



Gornje polje prikazuje naziv User Programa koji je originalno bio na toj memorijskoj lokaciji (u ovom slučaju "Rainbow"). Ako ne želite izbrisati tu memorijsku lokaciju, pritisnite CANCEL polje i vratite se na treći korak za izbor druge lokacije.

(6) Ubacite novi naziv za User Program u crnom polju. Prvo se u njemu nalazi naziv postavki koje ste izmenili. Ako ga želite izmeniti, pritisnite Delete polje, pa ukucajte naziv na već opisani način. Moguće je i snimiti svoj User Program i kasnije pod novim imenom. Preporučujemo korišćenje naziva koji sumiraju namenu baš tog User Programa. Naziv pesme za koju ste namenili taj User Program je uglavnom najbolje ime za njega. Moguće je i isprogramirati nekoliko User Programa za jednu pesmu. Menjanje User Programa je mnogo brže nego pozivanje raznih funkcija i njihovo menjanje i podešavanje. Moguće je isprogramirati jedan User Program za prvi deo pesme, drugi za glavni i treći za završni. Na taj način možete se na primer, poigravati sa efektima i njihovim podešavanjima.

(7) Pritisnite EXECUTE polje.

User Programi se snimaju na medij koji sadrži i listu fajlova koju trenutno koristite. Naziv te liste je prikazan u gornjem levom uglu ekrana, pored ikonice foldera.



Memorijska lokacija gde se nalazi Set Lista je prikazana u desnom uglu. Ovde nije moguće izabrati drugu Set Listu. Ako memorijska lokacija (koja se ovde ne može birati) već sadrži User Program sa tim imenom, pitaće vas da li je OK da snimite preko njega.



• Pritiskom na YES polje ćete ga zameniti novim. Imajte na umu da će novu verziju koristiti svaka lista na kojoj se nalazi.

• Pritiskom na NO polje vraćate se na WRITE USER PROGRAM stranicu gde možete izmeniti naziv, pa možete ponovo pritisnuti EXECUTE.

Podaci se snimaju i pojavljuje se poruka o uspešno izvršenoj operaciji.

Izbor User Programa

Cancel

Za reprodukciju ritma ili MIDI fajla bez ikakvih prilagođavanja, ili kad želite početi podešavanja isponova, pritisnite "Cancel". Ovo vam omogućuje izlaz iz User Program moda rada (ali i poništava poslednja podešavanja koja nisu snimljena).

Istovremeno pritisnite USER PROGRAM DOWN i UP.



Napomena: Ako niste odredili User Program za Startup funkciju, Cancel podešavanja možete učitat isključivanjem i ponovnim uključivanjem E–60/E–50.

Ručno biranje User Programa

Procedura za izbor User Programa nije ista kao kod izbora ritmova ili boja.

(1) Pritisnite USER PROGR polje na početnoj strani.



Napomena: Ako je trenutno prikazani User Program učitan preko pretraživača, E-60/E-50 prikazuje USER PROGRAM FINDER stranu na kojoj možete izabrati druge podatke u internoj memoriji ili na kartici. Za korišćenje User Programa iz trenutno aktivne liste sledite dalje upute. Pritisnite USER PROGRAM SET LIST taster



Roland



(2) Pomoću P1, P2 (do P18) itd, polja izaberite stranicu na koju ćete snimiti svoje registratore.

(3) Pritiskom na veliko polje označeno brojevima od 1 do 8 izabirete memorijsku lokaciju – ILI – pritisnite DATA ENTRY regler i ukucajte broj pomoću ekranske numeričke tastature. Svaki User Program ima svoj broj (u desnom delu svog polja) koji vam omogućuje da ga izaberete direktno. Ponekad je na tom mestu zvezdica (*) i ona označava da ste izmenili neki parametar u njemu i niste ga snimili.

Napomena: Ako ponovo pritisnete polje na kojem je zvezdica, vratićete njegova snimljena podešavanja, a sve eventualne izmene će biti izgubljene.

Izbor User Programa pomoću DOWN/UP

Ovaj metod je posebno koristan ako ste programirali dva ili više User Programa za jednu pesmu ili ako redosled User Programa tačno odgovara redosledu pesama koje ćete svirati.

Pomoću DOWN ili UP, uvek birate sledeći ili prethodni User Program. UP startuje sledeći, DOWN prethodni.

Napomena: Ako pritisnete UP posle izabranog programa broj 8 na strani 18, E–60/E–50 će startovati program broj 1 na prvoj strani. Isto tako ako pritisnete DOWN posle izabranog programa br 1 na strani 1, E–60/E–50 će pozvati program 8 na strani 18.

Napomena: User Programi se mogu izabrati i pomoću (opcione) pedale priključene na FOOTSWITCH/EXPRESSION utičnicu.

Korišćenje pretraživača (User Program Finder)

Moguće je veoma brzo i lako učitati bilo koji User Program iz ugrađene memorije ili sa kartice. Kao što smo već spomenuli, svaka postavka koju snimite se snima i u posebni User Program fajl u memoriji u kojoj se nalazi trenutna Set Lista. Može se dogoditi da vam zatreba da odsvirate neku pesmu za koju ste pripremili User Program, ali u drugoj Set Listi. Umesto da učitavate kompletnu listu, možete pomoću pretraživača učitati samo taj program. Ako vam je potrebno, možete učitani program dodeliti u trenutno aktivnu set listu pomoću WRITE komande. Na taj način moguće je pomoću pretraživača kreirati kompilaciju najboljih iz raznih User Program Set Lista.



i na ekranu će se pojaviti:



(2) Odredite u kojoj se memorijskoj lokaciji nalazi User Program koji tražite: EXTERNAL MEMORY, INTERNAL MEMORY ili FLOPPY. Na ekranu će biti prikazana lista 5 User Programa sa izabrane lokacije.

Napomena: E–60/E–50 ne podržava User Programe sa starih Roland E i KR modela.

(3) Pritisnite polje za željeni User Program. Ako nije već prikazano, pronađite željeni naziv listajući stranice pomoću PAGE polja, i pritisnite polje za koje ste zainteresovani. Ova stranica prikazuje nazive svih User Programa na izabranom mediju.

Brzo pronalaženje User Programa

Postoji nekoliko načina brzog lociranja željenog User Programa:

Sortiranje fajlova

Pritisnite polje da sortirate User Programe po:

-USER PRG: abecedno po nazivu fajla

-STYLE LINK: abecedno po nazivu ritma koji se koristi.

-GENRE: abecedno po žanru

-SONG LINK: abecedno po nazivu pesme sa kojom su povezani.

U desnoj koloni će se naći izabrani način sortiranja (samo jedan u jednom trenutku). Nastavite od koraka broj 3 za izbor željenog User Programa.

Indexiranje

Najviši nivo baze podataka User Programa se zove "Index". Svako pretraživanje u prvom redu se obavlja po indexu, i ne mora obavezno da obuhvata sve fajlove u memoriji ili na kartici. • Posle koraka br(2), pritisnite INDEX polje u gornjem levom uglu.



• Pritisnite polje koja odgovra željenoj kategoriji User Programa, ili – ako niste sigurni kojoj kategoriji pripada – pritisnite ALL.

• Vratite se na prethodnu stranu pritiskm na Back. Na ekranu se ponovo prikazuje slika kao kod koraka (1), ali s razlikom da su ovaj put prikazani samo User Programi koji spadaju u izabrani index. Nastavite od trećeg koraka da izaberete željeni program.

Za direktni izbor User Programa... (4) Pritisnite FINDER polje.



(5) Odlučite šta želite tražiti pritiskom na USER PRG, STYLE LINK, GENRE ili SONG LINK ikonicu.

(6) Odlučite na koji način želite pretražiti fajlove:

• Pritisnite ALPHABETIC ORDER polje ako želite pretražiti sve podatke koji počinju sa karakterima koje ste ukucali (npr. "BEA"). Prikazaće se nazivi koji odgovraju traženom kriteriumu.

• Pritisnite Search Only polje da bi se prikazali nazivi koji sadrže karaktere koje ste ukucali. (na ovaj način će ako ukucate "BEA" biti prikazan i fajl "RaggaBEAt")

(7) Ukucajte minimum karaktera koliko mislite da je potrebno da se pronađe tražena informacija.

Tekst koji se traži moguće je ukucati na dva načina.

• Ukucavanjem teksta kao što smo već opisali kod ukucavanja naziva.

Napomena: Finder ne pravi razliku između malih i velikih slova.

• Ukucavanje brojeva bez kucanja slova (kao na mobilnim telefonima) pritisnite NUM LOCK ikonicu. Kad završite s brojevima, isključite ikonicu da nastavite s kucanjem slova. (8) Pritisnite FIND polje za start pretrage. (9) Pritisnite polje User Programa koji vam odgovara i počnite svirati.

Napomena: Ako se ne pronađe nijedan User Program koji odgovara kriterijumu, neće biti prikazano nijedno ime već poruka na slici (u tom slučaju trebate ponovo pritisnuti USER PRG, STYLE LINK, GENRE ili SONG LINK polje za prikaz svih User Programa):



Ako je pronađen jedan ili više odgovarajućih programa, broj "FOUND" će biti manji od "GLOBAL".

Selektivno učitavanje postavki iz User Programa (User Program Hold)

Moguće je pri učitavanju filtrirati neka podešavanja iz User Programa.

(1) Prvo izaberite User Program čija podešavanja ćete koristiti.

(2) Pritisnite SET LIST taster i HOLD SETTINGS polje – ILI – pritisnite i držite pritisnut HOLD taster.



Na ekranu će se pojaviti:

Style	Tone
Song	Transpose
MIDI Set	KBD Mode
Tempo	Bass Inversion

(3) Pritisnite polja onih podešavanja koja NE želite da se učitavaju.

Style – ako želite da se ignorišu postavke vezane za aranžer (ritmove i podelu klavijature).

Song – ako ne želite da se učitava pesma sa kojom



je program povezan.

MIDI Set – ako ne želite da se učita MIDI Set povezan sa programom. MIDI kanali, filteri itd, ostaju nepromenjeni.

Tempo – Pritisnite ovo polje ako želite da se ignoriše tempo u svakom User Programu.

Tone – ignoriše izbor boja za delove klavijature koji su u User Programu.

Transpose – ignoriše transpoziciju u User Programu.

KBD Mode – ignoriše podelu delova klavijature (Whole/Split) i aranžera (Standard/Piano Style, Left/Right, itd.).

Bass Inversion – ignoriše postavke BASS INVERS tastera.

Pritiskom na ALL aktivirate sve ikonice, a NONE nijednu.

Ako pritisnete neko od ovih polja bez da ste prethodno izabrali User Program ne daje nikakav učinak.

(4) Pritisnite EXIT za povratak na početnu stranicu

(5) Pomoću USER PROGRAM HOLD tastera odlučujete da li će se filtrirati ili ne određeni parametar. Preskačući AUTO FILL funkciju User Programi sadrže i "adresu" grupe stilova koja će se koristiti kad ih pozovete. Pozivanjem User Programa, prema tome ćete možda preći sa VARIATION1 (koji ste ručno izabrali) na npr VARIATION3 (koji se nalazi u User Programu). Ako je AUTO FILL IN taster uključen, pre svih automatskih izmena na ritmovima će ići fill–in fraza (pogledajte desnu ilustraciju):

Current setting on the front panel



Setting stored in the User Program

Ako AUTO FILL IN nije uključen, prebacivanje na VARIATION3 se događa čim izaberete taj User Program. Pošto je relativno lako zaboraviti na AUTO FILL IN taster dok svirate, E–60/E–50 omogućuje da odredite da li aranžer treba ili ne da svira fill–in pri prebacivanju na drugi ritam kad se učita novi User Program.

(1) Pritisnite MENU

(2) Pritisnite UTILITY polje, pa zatim GLOBAL polje.(3) Pritisnite FILL IN ON USER PROGRAM CHANGE

polje da uključite ili isključite ovu funkciju. Ovo nema nikakvog uticaja kad AUTO FILL IN taster nije uključen. (4) Pritisnite Back polje za povratak u menu, ili EXIT taster za povratak na početnu stranicu.

Automatske funkcije User Programa

Song Link

Ova funkcija omogućuje da se pri učitavanju User Programa, pripremi i pesma povezana s njim. Naravno, da bi to funkcionisalo, pesma mora biti na raspolaganju. Sve što još treba da se uradi je da se pritisne PLAY STOP taster za početak sviranja.

E–60/E–50 pamti samo naziv pesme, ali ako pri pozivanju User Programa, ne postoji fajl sa tim imenom, na ekranu će biti:



Izvadite memorijsku karticu i ubacite odgovarajuću i ponovo izaberite User Program. Ako to ne učinite, E–60/E– 50 će svirati prethodno učitanu pesmu kad pritisnete PLAY STOP taster.

(1) Ponovo pritisnite USER PROGRAM SET LIST taster i na ekranu će se prikazati:



Ako User Program već ima link na neku pesmu koja vam više ne treba pritisnite DELETE SONG LINK polje. Ovo nije neophodno uraditi da bi se postavio novi link, već samo

P

da bi se izbrisao postojeći.

(3) Pritisnite MAKE NEW SONG LINK taster i na ekranu će se pojaviti:



Napomena: Pesme u kojima se nalazi i tekst označene su "**s**" ikonicom, a one sa ikonicom u obliku note (**)** znači da dotični fajl sadrži i Play & Search informacije.

(4) Pritisnite polje za pesmu koju želite povezati sa trenutno izabranim User Programom.

(5) Pritisnite GET IT polje da povežete sa pesmom čije ime se pojavilo. Ovo će vas vratiti na "User Program" stranicu. Polje sa izborom će sada sadržavati i "SONG" poruku.

Na početnoj stranici, User Programi sa linkom na pesmu su prikazani sa ikonicom spajalice.

Povezivanje MIDI Seta sa User Programom

MIDI Setovi su praktično "User Programi za MIDI parametre". Imamo 8 takvih setova. Ako često koristite različita MIDI podešavanja (studio, live, band), priprema 3 MIDI Seta i njihovo podešavanje može vam oduzeti previše vremena, osim ako ih pripremite unapred.

(1) Pritisnite USER PROGRAM SET LIST taster i na ekranu će se prikazati:



(2) Pritisnite MIDI LINK polje.



(3) Pritisnite jedno od 8 MIDI Set polja za izbor željenog seta. Da isključite link na ovom MIDI Setu ponovo pritisnite njegovo polje i ono će potamniti.

(4) Pritisnite Back za povratak na izbor User Programa ili EXIT taster za povratak na početnu stranicu. Stranica sa izborom "USER PROGRAM SET LIST" sada će imati i mali "MIDI" natpis. Na početnoj stranici, User Programi sa linkom na MIDI Set su prikazani sa malom ikonicom MIDI priključka

Pozivanje User Programa

Kad se uključi E–60/E–50, automatski se učita "Cancel" mod, tj ne učitava se nijedan User Program. Međutim, ako želite da se odmah po uključenju učita i neki User Program, morate to i podesiti:

(1) Pritisnite MENU taster

(2) Pritisnite UTILITY polje, a potom i STARTUP.



(3) Pritisnite USER PROGRAM polje i pomoću DATA ENTRY reglera izaberite User Program koji će se učitavati kad se uključi E-60/E-50.

(4) Uključite RECALL polje, ali ako ne želite da se pri startu učitava User Program isključite ga. Ako User Program sadrži link na pesmu ili MIDI link, imaće prikazane ikonice spajalice i MIDI priključka.

(5) Pritisnite EXIT taster za povratak na početnu stranicu

Izmena informacija u pretraživaču User Programa

User Program Finder je pretraživač koji služi za brzo lociranje traženih User Programa na osnovu kriteriuma. Neke informacije za User Programe se automatski popunjavaju pri snimanju, dok se neke moraju popuniti ručno.

Ovde ćemo vam opisati kako se u realnoj situaciji pripremaju ti podaci.

(1) Pritisnite FINDER USER PRG taster



(2) Odredite u kojoj memorijskoj lokaciji se nalazi User Program čije parametre želite izmeniti – EXTERNAL MEMORY,

INTERNAL MEMORY ili FLOPPY. Na ekranu će biti prikazano 5 User Programa koji se nalaze na izabranoj

lokaciji. USER PROGRAM LIST INTERNAL MEMORY EXTERMAL INDEX P ALL FLOPPY AL STAL A SONG **3 4 Boston** 60's Rock'N Rock n 66 Jahre MA Blues 6 8 Ballad Ballad Pop 6 8 Pop OPTIONS FOUND PAGE RINDER GLOBAL

Polja USER PRG, STYLE LINK, GENRE i SONG LINK omogućavaju sortiranje User Programa po abecedi.

(3) Ako je prikazan program koji tražite pritisnite njegovo polje.

(4) ako nije, pritisnite polje sa strelicom u desno koja se nalazi u donjem desnom uglu ekrana, da pređete na sledećih 5 naziva. Strane možete listati i pomoću DATA ENTRY reglera ili DEC/INC tastera. Za povratak na prethodne strane koristite strelicu u levo.

Izmena informacija koje se pretražuju u User Programu

Informacije u User programu koje pretraživač pretražuje se moraju na neki način dodati svakom User Programu.

Polje OPTIONS koje se nalazi u donjem levom uglu vodi nas na stranicu na kojoj možemo menjati i dodavati informacije u bazi podataka.

(1) Prvo izaberite User Program čije informacije želite izmeniti ili dodati, pritiskom na njegovo polje.

(2) Pritisnite OPTIONS polje.



(3) Sada možete uraditi:

Rename – promeniti naziv USER PRG i GENRE (žanr) u izabranom Programu. (STYLE LINK i SONG LINK se menjaju na drugi, već opisan način)

Napomena: Na floppy disku možete samo promeniti "USER PRG".

• Pritisnite USER PRG ili GENRE polje i ukucajte željeni naziv.

• A/a polje omogućuje kucanje velikih ili malih slova.

Šta se događa kada izvršite izmene (execute)

Pre sledećeg koraka, trebate znati moguće posledice promene naziva User Programa (USER PRG). Kao što znate, svaki User Program je zapravo poseban fajl. Moguće je postaviti 144 takva fajla u svaki User Program Set List i pozvati ih preko ekrana (ili pomoću USER PROGRAM DOWN/UP tastera). Kad izanerete memorijsku lokaciju (1–8) na stranama od 1 do 18, E–60/E–50 učitava podešavanja iz izabranog fajla. Evo šta se može dogoditi :

• Ako promenite naziv User Programa kojeg poziva trenutna Set Lista, Lista će se sama obnoviti i pronaći tačno taj program, i pored promene imena.

Ako promenite naziv User Programa iz neke liste koja trenutno nije učitana, ta lista će ga i dalje imati, ali se pritiskom na (stari) naziv tog programa neće ništa događati.
Promenom naziva User Programa takođe se menja i naziv Music Assistanta.

• Pritisnite EXECUTE polje.

Delete – brisanje izabranog User Programa. Preporučujemo pažnju pri brisanju.

• Pritisnite DELETE polje. Kad se program izbriše ne može se vratiti, pa se zbog toga prikazuje i upit za potvrdu:



YES potvrđuje brisanje i briše program.

NO ne briše i vraća prikaz na početnu stranicu User Program Findera.

Back izlazi bez brisanja i vraća vas na USER PROGRAM LIST stranicu.

Napomena: Ako izbrišete program iz Set Liste, on neće raditi iz nje. Brisanjem User Programa ujedno se briše i Music Assistant. U tom slučaju će biti prikazana poruka o grešci.

Music Assistant Mark – ova funkcija nije na raspolaganju za programe na floppy disku ili memorijskoj kartici, a služi za dodavanje "MA" labele što znači da se njegova podešavanja koriste i za Music Assistant.

• Po potrebi kopirajte željeni User Program u internu memoriju.

P

• Pritisnite MUSIC ASSIST MARK polje.

Pomoću već poznatih funkcija pretraživača locirajte User Programe koje želite da se nalaze u Music Assistant listi, zatim pritisnite njihova polja da im dodate ili skinete "MA" oznaku.



Music Assistant registratori su zapravo samo virtualni, jer oni samo postoje ako postoji i User Program na kojeg se odnose. Logično je dakle, da se brisanjem User Programa briše i odgovarajući Music Assistant.

Copy – omogućuje kopiranje izabranog User Programa u drugu memorijsku lokaciju. Ne zaboravite da prvo izaberete User Program pa tek posle toga pritisnete polje OPTIONS na USER PROGRAM LIST stranici. Ne zaboravite da su na COPY stranici izlistani samo programi koji odgovaraju poslednje korištenom kriteriumu za pretraživanje u USER PROGRAM FINDER–u.

Ako trebate samo kopirati neke Programe na memorijsku karticu ili u internu memoriju, korišćenje pretraživača će vam pomoći da brže i lakše dođete do rezultata.

• Na USER PROGRAM OPTIONS stranici pritisnite COPY polje.



• Prvo odredite izvornu lokaciju gde se nalaze Program(i) koje želite kopirati: Pritisnite FROM ikonicu za izbor memorijske lokacije.

• Potom odredite gde želite kopirati izabrani User program: Pritisnite TO ikonicu i izaberite lokaciju.

• Ako je već prikazano ime programa preko kojeg želite kopirati, pritisnite njegovo polje. Moguće je izabrati i više programa odjednom, kao i sve trenutno prikazane na svim stranicama (pritiskom na ALL FILES izabirete sve fajlove). Napomena: Ako memorijska kartica ili floppy disk nisu fomatirani, prikazaće se poruka i moći ćete ih formatirati pre kopiranja.

(4) Ako ste za destinaciju izabrali "EXT MEMORY" ili "FLOPPY DISK" nemojte zaboraviti da na njima omogućite snimanje. (5) Pritisnite EXECUTE polje (ili Back ako ste se predomislili) i pojaviće se poruka sa pitanjem da li je OK da se preko svih fajlova koji imaju isto ime na odredišnoj lokaciji snime novi fajlovi iz izvorne.



(6) Pritikom na YES izvršavate. Pritiskom na NO će se kopirati svi fajlovi koji ne postoje na odredištu. Po izvršenju kopiranja pojaviće se poruka "Function Complete" kao potvrda o uspešnom izvršenju.

(7) Press the ŠEXITĆ button to return to the main page.

Izmena Indexa

Svi User Programi u internoj memoriji E–60/E–50 imaju već određene kategorije. Moguće je izmeniti ih po potrebi, pa čak i izmeniti nazive indexa. Moguće je i kopirati ceo index skupa s njegovim User Programima na drugo mesto. (1) Pritisnite FINDER USER PRG taster i na ekranu će se prikazati:



(2) Odredite lokaciju EXTERNAL MEMORY ili INTERNAL MEMORY.

(3) Pritisnite INDEX polje u levom gornjem uglu. Ako je izabrano ALL polje na ekranu će biti:



Roland

(4) Pritisnite polje kategorije koju želite menjati.

(5) Izaberite funkciju za editovanje pritiskom na njeno polje.

Rename – menjanje naziva indeksa

• Pritinite RENAME polje.



• Ukucajte novi naziv (max. 16 karaktera)

• Pritiskom na EXECUTE izvršavate operaciju

Edit – omogućuje ubacivanje željenih User Programa u izabrani index ili njihovo uklanjanje iz istih. • Posle prethodno opisanog koraka (4) pritisnite EDIT polje.



• Pronađite traženi fajl pomoću FINDER, USER PRG, STYLE LINK, GENRE i SONG LINK polja.

• Pritisnite polja onih User Programa koje želite dodeliti izabranom indexu. Izabrani programi će biti prikazani na svetlijoj pozadini. Za izbacivanje User Programa iz kategorije, pritisnite ponovo njegovo polje, tako da ono potamni.

• Po potrebi listajte stranice PAGE-> poljem.

• Pritisnite Back za potvrdu izmena i povratak na USER PROGRAM LIST stranicu. Pritisnite EXIT za povratak na početnu stranicu ali ovim će vaše izmene biti poništene.

Napomena: Posle 50 modifikacija E–60/E–50 automatski traži potvrdu izmena.

Index Copy – omogućava kopiranje jedne kategorije indexa, skupa s njenim User programima, u drugu kategoriju. Ovo možete iskoristiti za spajanje dve kategorije i oslobađanje jedne za nove podatke.

Napomena: Ukupno postoji 8 kategorija Indexa. Ne može se kreirati više od toga.



• U levoj koloni (SOURCE), pritisnite polja čije podatke želite kopirati u drugi index.

• U desnoj koloni (DESTINATION), pritisnite polje indexa u koji želite kopirati podatke.

• Sada trebate odrediti kako želite da se postavke User Programa kopiraju:

Pritiskom na REPLACE polje određujete da se postavke iz odredišnog –DESTINATION Indexa brišu i zamenjuju novim iz izabranog SOURCE polja.

Pritiskom na MERGE polje dodajete User Programe iz izvornog–SOURCE indexa na DESTINATION Index. Na ekranu se na kratko pojavljuje potvrda vaše komande.

(6) Pritisnite Back za povratak na USER PROGRAM LISTu. Pritiskom na EXIT se vraćate na početnu stranicu i gubite sve izmene.

Funkcija Music Assistanta

Music Assistant okruženje pruža nekolicinu funkcija za editovanje i kreaciju registratura.

Kreiranje novih Music Assistant registratura

Music Assistant registrature su uvek bazirane na User Programu. One su samo reference prema podacima koji se nalaze na raznim mestima.

(1) Pritisnite FINDER USER PRG taster i na ekranu će se prikazati:



(2) Izaberite internu memoriju pritiskom na odgovarajuće polje. Registrature Music Asistanta moraju da se nalaze u internoj memoriji. Ako je potrebno, prvo prekopirajte User Programe sa memorijske kartice u internu memoriju.

P

(3) Pritisnite OPTIONS pa zatim MUSIC ASSISTANT MARK polje.



(4) Ртенталиасет постајне зенјепе User Programe.

(5) Pritisnite polje koje odgovara User Programu koji se treba pojaviti u MUSIC ASSISTANT prozoru. Ono je označeno sa "MA" simbolom. Ako ste označili pogrešno polje, samo ga ponovo pritisnite da uklonite "MA".
(6) Po potrebi izaberite dodatne User Programe.

(7) Pritisnite EXIT za povratak na početnu stranicu.

Izmena registratura Music Assistanta

E-60/E-50 omogućava i izmenu određenih aspekata registratura Music Assistanta.

(1) Pritisnite MUSIC ASSISTANT taster i na ekranu će se pojaviti:



(2) Izaberite registraturu koju želite izmeniti.

(3) Nastavite sa promenom naziva ("Renaming Music Assistant registrations") ili brisanjem ("Deleting Music Assistant entries").

Promena naziva Music Assistant registratura

• Pritisnite OPTIONS, pa zatim RENAME polje. Ova funkcija omogućava izmenu naziva (NAME), izvođača (ARTIST) i žanra (GENRE) izabranih registratura.

• Pritisnite polje NAME, ARTIST ili GENRE zavisno šta želite izmeniti, i ukucajte karaktere.

Naziv (NAME) koji ovde ukucate se odnosi samo na naziv Music Assistant podatka i nema nikakvog uticaja na User Program čije se ime ne menja.

• Pritisnite EXECUTE polje za potvrdu novog imena.

Brisanje Music Assistant podataka

DELETE funkcija omogućuje brisanje izabranih Music Assistant registratura. Ova operacija u stvari samo briše "MA" ikonicu iz User Programa na koje se odnosi.

- Izaberite Music Assistant koji želite izbrisati.
- Pritisnite DELETE polje. Pojaviće se pitanje da potvrdite :

<u>ab</u> Ren	AME DELET	E
<u>}</u>	This File will be	DELETED from Memory Card
5	Name Muffss	Another Paradise
el	Artist	None
5	Genre	Рор
-1		ARE YOU SURE?

YES briše podatak.

NO ne briše podatke i vraća se na listu.

Back ne briše podatke i vraća se na MUSIC ASSISTANT LIST stranicu.

Snimanje Music Assistant podataka

SAVE funkcija na MUSIC ASSISTANT LIST stranici obavlja dve stvari dojednom:

• Skuplja sve postavke parametara koje čine trenutnu registraturu i snima ih.

• Kreira novi User Program i daje mu isto ime, ili menja program na kojeg se Music Assistant odnosi. (zavisno od naziva koji se ukuca) Iako je stranica slična RENAME stranici, služi veoma različitoj svrsi: ako ste počeli sa Music Assistantom i uključili UP2, izmenili postavke mixera i izabrali drugi ritam, a više vam se sviđa nova verzija, pa želite snimiti preko stare.

(1) Na MUSIC ASSISTANT LIST stranici pritisnite SAVE polje.



(2) Pritisnite NAME, ARTIST ili GENRE polje i ukucajte željene karaktere.

(3) Postavite i ostale nazive po želji.

(4) Pritisnite EXECUTE polje da snimite izmene. Ako Music Assistant registratoru snimate pod novim imenom, operacija je potvrđena povratkom na MUSIC ASSISTANT LIST stranicu. (Zajedno s registratorom se kreira i novi User Program) Ako već postoji registrator s istim nazivom u bazi podataka Music Assistanta, na ekranu će se pojaviti:



YES će snimiti nove preko originalnih fajlova.

NO će ostaviti sve po starom i vratiti se na SAVE stranicu gde možete ukucati novi naziv i nastaviti od gore opisanog koraka 2.

(5) Pritisnite EXIT taster za povratak na početnu stranicu.

10. Song i Style Makeup Tools

Mix kanala pesama ili ritmova

Iako se mogu pozvati pomoću MIXER tastera (dva-tri puta pritisnuti), Style i Song mixeri su zapravo deo MAKEUP TOOLS funkcije. U celom ovom poglavlju nećemo pominjati ni trekove ni delove, nego ćemo govoriti samo o bojama-instrumentima.

Parametri koje ćemo pomenuti se odnose na pojedinačne boje (neke pesme koriste dve ili više boja): ako mislite da je "bass" preglasan, smanjite ga, ako "piano" treba pojačati reverb, samo ga dodate itd... Ne može biti jednostavnije.

Parametri o kojima ćemo ovde govoriti su u prvom redu namenjeni za izmene ritma ili pesme u realnom vremenu i ne snimaju se. Kad izaberete drugu pesmu ili ritam, sve izmene se gube. No, moguće ih je snimiti u same ritmove ili pesme, pritiskom na MAKEUP TOOLS taster i SAVE polje na strani koja se pojavi.

(1) Pritisnite MIXER taster dva-tri puta dok se na ekranu ne pojavi...





Za mix delova ritma, pritisnite STYLE MAKEUP TOOLS polje na "USER PROGRAM STYLE VOLUME" stranici.



Razlika između te dve stranice je da se "USER PROGRAM..." podešavanja mogu snimiti u User Program, kao i "privremene" izmene ritma, dok se "STYLE MAKEUP TOOLS" postavke mogu snimiti u sam ritam (Style).

(2) Ako nije prikazana ikonica boje čije postavke želite izmeniti, pritisnite PAGE-> polje za listanje sledeće stranice.

Broj stranica mixera zavisi od broja boja koje se koriste u izabranom ritmu ili pesmi. Ponekad to može biti i samo jedna strana, sa manje od 9 kanala.

(3) Pritisnite red koji odgovara parametru kojeg želite promeniti (CHORUS, REVERB, PANPOT, VOLUME). Red u kojem je izabrani parametar će biti prikazan na svetlijoj pozadini.

(4) Pomoću DATA ENTRY reglera ili DEC/INC tastera podesite željenu vrednost.

Vrednosti izmenjenih parametara se dodaju ili oduzimaju od vrednosti snimljenih sa MIDI fajlom ili ritmom (song ili Style). Na ovoj stranici možete menjati vrednosti:

Instrument on/off (MUTE)

Pritiskom na ikonicu na vrhu kanala isključujete (MUTE) ili uključujete odgovarajući instrument (boju).

REVERB and CHORUS: balans

CHORUS i REVERB parametri omogućuju da odredite koliko će se na zvuk instrumenata primenjivati efekat. Parametri samih efekata se podešavaju na COMMON i STYLE/SONG REVERB & CHORUS stranicama.

PANPOT: stereo položaj

određuje položaj zvuka u prostoru.

VOLUME – jačina zvuka za izbranu boju

Napomena: Imajte na umu da se ove da se ove izmene odnose samo na boje (instrumente) a ne na čitave kanale u kojima se nalaze.

(5) Pritisnite EXIT taster za povratak na početnu stranicu

Upotreba Makeup Tools

Osim funkcija za pokrivanje pesama i ritmova koji omogućuju izmene načina reprodukcije istih, E–60/E–50 ima i mod u kojem je moguće napraviti sopstveni mod reprodukcije, drugačiji od ostalih. Ako želite da se zapamte izmene koje ovde napravite, morati ih snimiti.

16-kanalni sekvencer i Style Composer ignorišu postavke MAKEUP TOOLS-a, osim kada ih snimite u okvir pesme ili ritma.

MAKEUP funkcije imaju dva seta: jedan za pesme (Standardne MIDI Fajlove) i drugi za ritmove (Styles). Zbog velike sličnosti, opisaćemo svaku funkciju jednom, i eventualno istaknuti razlike.

Oba okruženja se mogu izabrati pomoću istog tastera na panelu, pa preporučujemo da uvek obratite pažnju na informaciju koja se nalazi u gornjem redu ekrana ("SONG MAKEUP TOOLS" ili "STYLE MAKEUP TOOLS") pre početka bilo kakvih izmena.





Moguće je takođe pritisnuti i SONG polje na početnoj stranici za isti rezultat.



Na ekranu će se prikazati:



• Izaberite lokaciju gde se nalaze pesme koje želite izmeniti INTERNAL MEMORY, FLOPPY ili EXTERNAL MEMORY.

• Izaberite pesmu pritiskom na odgovarajuće polje. Pre izmene MAKEUP TOOLS postavki za ritam

- Pritisnite jedan od STYLE tastera za izbor grupe ritmova.
- Po potrebi pregledajte i ostale stranice pomoću PAGE1-
- PAGE4 polja. Broj strana zavisi od konkretne grupe.
- Pritisnite polje za ritam koji želite koristiti.

Opšta procedura



n



(Ako se ne prikaže ova strana, pritisnite PALETTE u gornjem levom uglu.)

Sve izmene na ovoj i stranicama koje se na nju odnose su SysEx podaci koji menjaju same sistemske podatke u MIDI fajlu. Samo E–60/E–50 mogu prepoznavati ove podatke. Drugi SMF plejeri (i 16–kanalni sekvenceri) ignorišu ove SysEx podatke.

(trenutno ne postoji instrument koji može čitati specijalni MSE Style format koji koriste E–60/E–50.)

(2) Pomoću polja sa strelicama u donjem desnom uglu izaberite boju koju želite izmeniti.

Ako izaberete set bubnjeva, na ekranu će se prikazati:



OCTAVE polje nestaje, jer ne bi imalo smisla transponovati bubnjeve.

(3) Pritisnite JUMP TO 1st NOTE polje da se prebacite na mesto gde se prvo koristi boja koju želite menjati. Reprodukcija počinje sa tog mesta. Ako jedva čujete zvuk seta bubnjeva, pritisnite SOLO polje, zatim pomoću JUMP.TO 1st NOTE ponovo startujte prvu notu tog instrumenta. Ponovnim pritiskom na SOLO isključujete ovu funkciju.

(4) Pomoću MUTE polja isključujete izabranu boju. Taj deo se neće više čuti. Ovo se podešavanje odnosi samo na izabranu boju a ne obavezno na ceo kanal.

Napomena: Kod bubnjeva je moguće posebno isključiti dve grupe boja.

(5) Pritisnite dugačko polje sa nazivom (pored ikonice instrumenta) pomoću TONE tastera i ekrana izaberite drugu boju ili set bubnjeva.



(6) Pritisnite EXIT taster za povratak na SONG MAKEUP TOOLS (ili STYLE MAKEUP TOOLS) PALETTE stranicu.

(7) Pritisnite polje nekog drugog parametra kojeg želite izmeniti i pomoću DATA ENTRY reglera ili DEC/INC tastera podesite željenu vrednost.



Većina vrednosti mogu biti pozitivne ili negativne, pa ne zaboravite proveriti+i-.

(8) Pritiskom na UNDO CHANGES resetujete sve parametre na ovoj stranici na njihove snimljene vrednosti.

(9) Da snimite svoje izmene pritisnite SAVE polje. Prije toga možete pritisnuti polje u gornjem redu za izmenu dodatnih parametara, pa tek tada snimiti postavke. PALETTE

Pritiskom na PALETTE polje na bilo kojoj od MAKEUP TOOLS stranica dolazite na sledeću stranicu na kojoj možete podesiti najosnovnije parametre boja koje koristi izabrana pesma ili ritam.



Pritisnite polje za parametar koji želite izmeniti i na već dobro poznati način ubacite željenu vrednost.

VOLUME – Jačina zvuka izabrane boje. Negativna vrednost smanjuje, pozitivna povećava.

PANPOT – menja stereo poziciju zvuka izabrane boje.

Napomena: kod setova bubnjeva, ovo podešavanje se odnosi na sve bubnjeve ili udaraljke. Postoji i parametar koji se može postavljati za određene bubnjeve.

REVERB – podešava nivo slanja reverba (reverb send level). Send level u ovom slučaju označuje jačinu signala koji se šalje na reverb i ujedno jačinu kojom će se procesirati zvuk.

CHORUS – isto kao za reverb, samo ovde za chorus efekat.

Napomena: Četiri navedena parametra se mogu podesiti i na SONG/STYLE MAKEUP TOOLS mixer stranici.

VELOCITY – ovim parametrom modifikujete raspon brzina izabrane boje. "0" znači da se snimljene vrednosti ne menjaju, negativna vrednost smanjuje a pozitivna povećava (dok razlike između nota ostaju nepromenjene).

OCTAVE – (samo za boje) transponuje izabranu boju do 4 oktave na niže ili više.

SOUND EDIT za boje

Pritisak na SOUND EDIT polje na nekoj od MAKEUP TOOLS stranica vas vodi na sledeću stranicu gde možete finije podesiti željenu boju. Pritisnite polje parametra kojeg želite izmeniti i na poznati način izmenite vrednost.

CUTOFF – filter parametar koji omogućuje da izabrani zvuk bude 'mračniji' ili 'vedriji'. Pozitivna vrednost će propuštati više frekvencije, pa će zvuk biti 'vedriji', i obrnuto.

Napomena: za neke boje, pozitivne vrednosti Cutoff parametra neće dati primetne rezultate jer je već na maksimalnoj vrednosti.

RESO– ovaj parametar je povezan sa sintesajzerom. Pri povećanju njegove vrednosti, naglasiće se visoki zvuci u cutoff frekventnom opsegu, što će zvuku dati jači karakter.

Napomena: kod nekih boja negativna vrednost ovog

P

parametra neće dati primetne rezultate, jer je već na minimumu. Parametri koji slede omogućavaju podešavanje krive zvuka "envelope".



ATTACK – podešava start zvuka. Negativne vrednosti ubrzavaju attack pa zvuk postaje agresivniji (attack=napad).

DECAY – podešava za koje vreme će se jačina zvuka smanjiti do sustain nivoa.

Napomena: Udaraljke obično imaju sustain nivo "0". Zvuci klavira i gitare takođe spadaju u tu kategoriju. Duže držanje dirki prema tome, neće produžiti trajanje nota, čak i ako im podesite visoku vrednost ovog parametra.

RELEASE – određuje za koje vreme će se jačina zvuka smanjiti na nulu. Cutoff frekvencija će se takođe smanjiti na isti način.

Ako želite podesiti vibrato za izabrani instrument koristite sledeća tri parametra.

Napomena: Neke boje sadrže već semplovani vibrato čije se karakteristike ne mogu menjati.

VB RATE – menja brzinu modulacije visine (pitch) zvuka. Pozitivna vrednost ubrzava, negativna usporava.

VB DEPTH – menja jačinu primenjene pitch modulacije. Pozitivne vrednosti pojačavaju "treperenje", negativne smanjuju.

VB DELAY – menja vreme za koje će efekat početi. Pozitivne vrednosti povećavaju, a negativne skraćuju vreme.

Ako želite pritisnite SAVE polje za snimanje postavki.

SOUND EDIT setova bubnjeva

Ako ikonica instrumenta koja se nalazi levo od naziva boje sadrži naziv seta bubnjeva, stranica sa SOUND EDIT izgleda ovako:



i ovde možete editovati set bubnjeva kao celinu.

Pritisnite polje parametra koji želite editovati i pomoću DATA ENTRY reglera ili DEC/INC tastera podesite željenu vrednost.

CUTOFF – filter parametar koji omogućuje da zvuk seta bubnjeva bude 'mračniji' ili 'vedriji'. Pozitivna vrednost će propuštati više frekvencije, pa će zvuk biti 'vedriji', i obrnuto

RESO – parametar koji omogućava da zvuk dobije "sintetički" karakter (ako je pozitivna vrednost parametra) ili da zvuči prirodnije.

• pomoću DRUM MUTE polja isključujete ili dodajete zvuke bubnjeva.

• Pomoću PERC MUTE polja uključujete ili isključujete zvuke udaraljki.

Ako želite pritisnite SAVE polje za snimanje postavki.

Editovanje boja bubnjeva DRUM INSTR EDIT

Ako na stranici sa prethodne slike pritisnete DRUM INSTR EDIT polje, naći ćete se na stranici gde možete napraviti finije izmene nekih instrumenata iz seta bubnjeva:



Na ovoj stranici možete rekonfigurisati set bubnjeva, ali ne možete izabrati zvuke iz drugog seta.

Napomena: Naziv zvukova bubnjeva ili udaraljki zavisi od trenutno izabranog seta, ali su njihovi zvuci uglavnom slični.

• Pomoću PAGE polja izaberite bubanj koji želite zameniti (primetićete ikonicu koja se pojavi levo od tog polja).

• Pomoću DATA ENTRY reglera ili DEC/INC tastera izaberite drugi zvuk. Prvi zvuci koje možete izabrati za dati instrument su uglavnom varijacije doboša, bas bubnja itd. Ako dovoljno okrećete DATA ENTRY regler, moći ćete izabrati bilo koji drugi zvuk pa čak i melodijski. Pritisnite polje za parametar koji želite izmeniti i na već poznati način izmenite vrednost.

VOLUME – podešava jačinu zvuka izabrane boje iz seta bubnjeva.

PANPOT – menja stereo poziciju zvuka izabrane boje. Vrednost "0" znači da nema promene, negativne vrednosti pomeraju zvuk u levo, pozitivne u desno.

REVERB & CHORUS – podešava nivo reverba ili chorusa.

Sami efekti se mogu menjati na COMMON stranici.

VELOCITY – ovim parametrom modifikujete raspon brzina izabrane bubanjske boje. "0" znači da se snimljene vrednosti ne menjaju, negativna vrednost smanjuje a pozitivna povećava (dok varijacije ostaju nepromenjene).

PITCH – štimuje visinu zvuka izabrane bubanjske boje na više ili niže, a nulta vrednost parametra je ostavlja nepromenjenu.

Ako želite pritisnite SAVE polje za snimanje postavki.

COMMON

Posle pritiska na polje COMMON (zajednički, opšti), na ekranu će se prikazati:



Parametri na ovoj strani se odnose na celu pesmu ili ritam i ne zavise od boje ili seta bubnjeva koji izaberete.

Pritisnite polje parametra koji želite izmeniti i pomoću DATA ENTRY reglera ili DEC/INC tastera podesite željenu vrednost.

REVERB TYPE – određuje vrstu reverba koju želite primeniti. Na raspolaganju su vam:

Room1, Room2, Room3	reverb kao u sobi – što je veći broj, veća je virtualna soba u kojoj se zvuk čuje
Hall1, Hall2	reverb manje (1) ili veće(2) koncertne dvorane
Plate	akustika koncertne dvorane
Delay	Delay efect (nije reverb) koji zvuči slično eho–u
Pan Delay	Stereo verzija prethodnog efekta koja kreira ponovljene zvuke naizmenično na levom i desnom kanalu.

"Original" podešavanje znači da pesma koristi sopstveni originalni reverb. "User Prog" postavka (za ritmove) znači da ritam koristi reverb parametre iz trenutno aktivnog User Programa.

CHORUS TYPE – Chorus proširuje prostornost zvuka i kreira utisak sterea. Na raspolaganju su vam 8 vrsta Chorusa		
Chorus 1–4	Standardni Chorusi koji dodaju prostornost i dubinu	
Feedback	Chorus sa flanger efektom i mekim zvukom.	
Flanger	Efekat koji zvuči slično mlaznom motoru.	
Short Delay	Puni delay koji se može koristiti umesto chorusa ili flangera, s mnoštvom parametara	

Short DLY FBK Kraći delay sa mnogo ponavljanja zvuka

"Original" podešavanje znači da pesma koristi sopstveni originalni nivo chorusa. "User Prog" postavka (za ritmove) znači da ritam koristi chorus parametre iz trenutno aktivnog User Programa.

REVERB LEVEL & CHORUS LEVEL – parametri koji omogućuju izmenu izlaznog nivoa Reverb (ili Chorus) procesora.

SÓNG VOLUME (ili STYLE VOLUME) – parametri koji omogućuju podešavanje jačine zvuka cele pesme ili ritma

TEMPO – parametar koji omogućuje promenu tempa pesme ili ritma (J= 20-250).

TRANSPOSE (samo za pesme) – omogućuje transponovanje svih delova pesme, osim bubnjeva, do 12 polutonova (1 oktava) više ili niže. Ova se vrednost zapisuje u sam MIDI fajl i koristi se svaki put kad se reprodukuje.

Pre nego što snimite postavke

Prije snimanja prepravljenih pesama ili ritmova u internu memoriju, na karticu ili floppy, možete (iako ne morate) "primeniti" (commit) izmene i na taj način ih pretvorite u "redovne" podatke. (MAKEUP TOOLS postavke su SysEx podaci koje razumeju samo E–60/E–50.)

Ovo vam može koristiti iz dva razloga:

• mogućnost editovanja "finalne" verzije vaše pesme ili ritma pomoću 16–kanalnog Sequencera, Style Convertera ili Style Composera. Te funkcije ignorišu SysEx podatke koje ste dodali pomoću MAKEUPTOOLS–a.

• Za reprodukciju novih verzija pesme na drugom sequenceru ili na kompjuteru. Ritmove mogu čitati samo E–60/E–50, E–80 i G–70.

Za primenjivanje izmena pritisnite FREEZE DATA polje na bilo kojoj od prethodno pomenutih stranica.



Na ekranu će se pojaviti poruka "Operation Complete" kad su podaci uspešno konvertovani. Ova operacija se ne može poništiti, pa pazite da ne pogrešite.

Napomena: ova je operacija nepotrebna ukoliko želite koristiti fajlove samo na E-60/E-50.

P

Snimanje modifikovane pesme ili ritma

Izmene koje se snime na sledeći način utiču samo na izabranu pesmu ili ritam. One nisu deo postavki koje bi se mogle snimiti u User Program.

(1) Ako ste zadovoljni izmenama i želite ih snimiti, pritisnite SAVE polje i na ekranu će se pojaviti...



...ili:



(2) Ako želite sačuvati i originalnu i izmenjenu verziju, izmenite naziv pesme ili ritma pri snimanju.

(3) Odredite gde ćete snimiti ritam ili pesmu EXTERNAL MEMORY, FLOPPY ili INTERNAL MEMORY.

(4) Pritisnite STYLE NAME ili SONG NAME polje i

(5) Ukucajte naziv.

(6) Potom pritisnite sledeća polja i ukucajte infomracije SONG ARTIST, GENRE, FILE NAME

STYLE COUNTRY, GENRE

(7) Pritisnite EXECUTE polje.

Ako ste izabrali memorijsku lokaciju u kojoj se već nalazi fajl sa istim nazivom (najverovatnije originalni fajl koji ste menjali) prikazaće se poruka:



-Pritiskom na YES polje snimate fajl preko stare verzije.
-Pritiskom na NO se vraćate na prethodnu stranicu bez snimanja gde možete upisati novo ime ili snimiti na drugu memorijsku lokaciju, podaci se snimaju i prikazuje se:



11. Napredne funkcije MIDI fajlova

U ovom poglavlju ćemo opisati dodatne i napredne funkcije koje možete koristiti za playback MIDI fajlova.

Programiranje MARK & JUMP lokacija

MIDI fajlovi u internoj memoriji su unapred programirani sa 4 lokacije do kojih se može doći pritiskom na MARK & JUMP 1–4 tastere. Kad god izaberete pesmu koja sadrži takve markere, upali se indikator MARK & JUMP tastera. Za pesme u kojima ih nema, indikatori ostaju ugašeni. Izmena postojećih i programiranje novih MARK JUMP lokacija se vrši na sledeći način:

(1) Pritisnite i zadržite pritisnut jedan od 4 MARK JUMP tastera.



Na ekranu ce se prikazati:



(2) Pritisnite polje za čiji marker želite promeniti lokaciju(1–4). Sledeće je moguće raditi i dok je u toku reprodukcija pesme, i kad je zaustavljena.
(2) Potom možeta uraditi:

(3) Potom možete uraditi:

• Startovati playback pesme i pritisnuti WRITE MARK polje i na taj način ubaciti broj trenutnog takta u polje koje će se osvetliti. –ili– • Zaustavite playback. Pritisnite DATA ENTRY regler i pomoću numeričke tastature koja se prikaže na ekranu ukucajte željeni broj takta. Pritiskom na Delete polje brišete poslednje ukucani broj. Naravno, to je moguće uraditi i DATA ENTRY reglerom i DEC/INC tasterima. Čim ukucate novi broj, pored broja memorije će se pojaviti EDIT poruka.

• Pritiskom na CLOSE polje se vraćate na prethodnu stranicu

• Pritiskom na WRITE MARK polje potvrđujete postavljeno i EDIT poruka nestaje.

Ponovite korake (2) i (3) za ostale lokacije MARK JUMP tastera.

(4) Pritisnite DELETE MARK polje da izbrišete indikator takta za izabrani MARK JUMP taster. Indikatori MARK & JUMP tastera koji imaju programiranu lokaciju su upaljeni. Pritiskanje MARK JUMP tstera koji nije upaljen (nema programiranu lokaciju) nema nikakvog efekta.

Ako želite brzi način programiranja MARK JUMP lokacija:

• Izaberite MIDI fajl za koji želite programirati markere.

• Izaberite gore pomenutu MARK & JUMP stranicu.

• Pritisnite TOP< za povratak na početak pesme, zatim PLAY STOP za start.

• Pritisnite polje 1 da ga izaberete.

• Kad naiđete na mesto gde želite da bude prvi marker, pritisnite WRITE MARK polje i biće memorisano.

• Pritisnite ponovo WRITE MARK polje gde želite drugi marker.

• Uradite isto i za treći i četvrti.

• nastavite sa korakom 5.

MARK JUMP lokacije su dodatne informacije za MIDI fajlove koji se trebaju snimiti:

(5) Pritisnite SAVE polje.



(6) Izaberite memoriju u koju želite snimiti pritiskom na INTERNAL MEMORY, FLOPPY ili EXTERNAL MEMORY polja. (7) Izmenite naziv MIDI fajla ako želite zadržati i neizmenjenu verziju. MARK JUMP informacije se prepoznaju samo na E-60/E-50, E-80, and G-70, i nemaju koristi za ostale sekvencere ili SMF plejere-oni ih jednostavno ignorišu.

(8) Pritisnite EXECUTE polje.

Ako u toj lokaciji već postoji fajl sa istim nazivom, prikazaće se poruka.

-Pritiskom na YES polje snimate fajl preko stare verzije. -Pritiskom na NO se vraćate na prethodnu stranicu bez snimanja gde možete upisati novo ime ili snimiti na drugu memorijsku lokaciju.

Ako na izabranoj memorijskoj lokaciji ne postoji fajl sa istim nazivom podaci se snimaju.

(9) Pritiskom na EXIT taster se vraćate na početnu stranicu.

Upotreba Song Findera

Song Finder omogućuje brzo lociranje pesama koje želite. Naravno, mnogo brže radi pri pretraživanju interne ili memorijske kartice.

(1) Pritisnite FINDER SONG taster (ili SONG polje na početnoj stranici).



Na ekranu će se pojaviti:

SONG LIST	
	PPY INTERNAL MEMORY
J.v FEVER	FEVER.MID
FIRSTDAY	FIRSTDAY.MID
FORCA	FORCA.MID
FRIDAYNI	FRIDAYNI,MID
J. HEREWEGO	HEREWEGO.MI
OPTIONS E=G-C	Page 3

Pesme koje poseduju i tekstove su označene "**L**" ikonicom. Nota označuje fajlove koji sadrže i Play & Search informacije.

(2) Odredite gde se nalazi pesma koju tražite. Na ekranu će se prikazati lista od prvih 5 pesama u toj memoriji. Ako pritisnete INTERNAL MEMORY ili EXTERNAL MEMORY na ekranu će se pojaviti:

SONG LIST		
	EXTERNAL MEMORY FLOPPY INTERNAL	
FEVER	FEVERMID	
I., ♪ FIRSTDAY	FIRSTDAY.MID	
FORCA	FORCA.MID	
FRIDAYNI	FRIDAYNI.MID	
HEREWEGO	HEREWEGO, MI	
	FOUND 47 GLOBAL 47 4 3	

SONG NAME, ARTIST, GENRE i FILE NAME polja omogućavaju abecedno sortiranje po tim kriterijumima.(3) Ako vidite naziv pesme koju želite, pritisnite njeno

polje. (4) Za listanje stranica koristite poznate ikonice pored PAGE polja. (ili koristite DATA ENTRY regler i DEC/INC tastere.)

P

72
Lociranje fajlova pomoću Song Findera

Sledeće funkcije se ne odnose na floppy diskove. a) izaberite kategoriju (Index)

• Pritisnite INDEX polje u gornjem levom uglu.



• Pritisnite polje koje odgovara željenoj kategoriji ili – ako niste sigurni kojoj kategoriji pripada tražena pesma – ALL. Napomena: Ostale opcije na ovoj stranici (RENAME, EDIT i COPY) se mogu koristiti samo kod određenih kategorija.

• Pritisnite Back. Na ekranu se ponovo prikazuje prethodna slika, ali ovaj put su prikazane samo pesme koje pripadaju izabranom indexu.

b) Izaberite Finder

c) pretražite bazu podataka

Sledeći korak odlučuje kako će se pretraživanje izvršavati: • Pritiskom na ALPHABETIC ORDER polje određujete da se traže podaci koji počinju sa karakterima koje ste ukucali kao kriterijum pretraživanja (npr "BEA"). Fajlovi koji odgovaraju kriterijumu će biti prikazani na vrhu liste, a njihov redosled zavisi od ikonice koju ste aktivirali (SONG NAME, ARTIST, GENRE ili FILE NAME).

• Pritisnite SEARCH ONLY polje kako bi E–60/E–50 pretražio izabranu kolonu za fajlove koji sadrže traženi kriterijum. (Što bi omogućilo da nadjete i fajl "Raggabeat" ako za kriterijum upišete "BEA".)

d) Odlučite šte tražite

• Pritisnite SONG NAME polje ako želite da E-60/E-50 pretražuje po imenima, zatim ukucajte ime ili deo imena koje tražite.

• Pritisnite ARTIST polje ako želite tražiti po imenu izvođača, pa ukucajte ime ili deo imena koje tražite.

• Pritisnite GENRE polje za pretraživanje po žanru (Rock'n'Roll, 16–Beat, itd), pa ukucajte naziv ili deo naziva žanra kojeg tražite.

• Pritisnite FILE NAME polje ako znate tačno naziv ili deo naziva fajla, pa ukucajte naziv ili deo naziva koji tražite.

Ukucavanje teksta

U pretraživač se treba ukucavati samo onoliko karaktera koliko mislite da je neophodno za pronalaženje fajla. Tekst koji ukucate se može koristiti na dva načina.

• Pomoću <-- i -> polja izaberite poziciju na kojoj želite novi karakter.

• Pomoću alfanumeričke tastature ukucajte željene karaktere. Ova tastatura radi na principu kao kod mobilnih telefona – neke tastere treba pritisnuti više puta da se dobije željeni karakter.

Napomena: Ovde nema A/a polja, jer pretraživač ne razlikuje između malih i velikih slova.

- Delete polje omogućuje brisanje karaktera ispod kursora.
- Ako zadržite pritisnuto Delete polje, izbrisaćete ceo tekst.
- Pritiskom na Space ubacujete razmak (prazno polje) ili broj 0.

• Ako zaboravite ukucati karakter, pomoću polja sa strelicama izaberite poziciju gde želite ubaciti karakter i pritisnite Insert, pa karakter koji ste izostavili.

• Da bi ste ukucavali brojeve bez prethodnog listanja slova, pritisnite NUM LOCK polje, tako da se ikonica osvetli. Posle ukucavanja brojeva, isključite je ako želite nastaviti sa slovima.

• Pritiskom na FIND polje započinjete pretragu. Ako se pojavi poruka

		FILE
Θ	No Match Found	

...E–60/E–50 nije pronašao fajlove koji odgovaraju kriterijumu pretraživanja i u tom slučaju će biti izlistani svi nazivi pesama ("xx of yy" će biti isti brojevi).

Ako je pronađen jedan ili više odgovarajućih fajlova "xx" će biti manji od "yy" broja.

• Pritisnite polje pesme koja vam je potrebna..

Izmena informacija za pretraživač

Informacije koje Finder (pretraživač) pretražuje se moraju snimiti u okviru standardnih MIDI fajlova. Obični Standard MIDI fajlovi ih nemaju.

Napomena: Neke od informacija koje slede nije moguće snimiti niti koristiti sa floppy diska.

Opcije za pesme

Posle pritiska FINDER SONG tastera, na ekranu će se prikazati:



OPTIONS polje u donjem levom uglu omogućuje pristup stranici na kojoj možete dodati informacije u bazu podataka. Tamo možete dodavati, ali i menjati već postojeće podatke.

(1) Prvo izaberite pesmu čije podatke želite menjati pritiskom na njeno polje.

(2) Pritisnite OPTIONS polje.



(3) Sad izaberite šta želite uraditi:

Rename-promena naziva izabrane pesme.

• Pritisnite SONG NAME, ARTIST, GENRE ili FILE NAME polje i ukucajte željene karaktere.

• A/a polje omogućuje promenu velikih i malih slova.

Napomena: Ako ste izabrali MIDI fajl na floppyju, možete menjati samo SONG NAME (naziv pesme) i FILE NAME (naziv fajla).

• Pritisnite EXECUTE polje i prikazaće se poruka "Operation Successful" o uspešno izvedenoj operaciji.

Delete – omogućuje brisanje izabrane pesme iz memorije. Preporučujemo da ovu opciju koristite što ređe, jer kad je jednom izbrišete ne može se vratiti.

• Pritisnite DELETE polje i pojaviće se pitanje "da li ste sigurni":



–YES briše fajl.

–NO ostavlja fajl netaknut i vraća na početnu Song Finder stranicu na kojoj su izlistane pesme.

-Back ostavlja fajl netaknut i vraća na SONG LIST stranicu.

Napomena: Ako izbrišete pesmu koja je ubačena u Play Listu, tokom reprodukcije pesama sa te liste će se pojaviti poruka ("File not found" – fajl nije pronađen) i zaustaviće se playback.

P&S Input – Play & Search – pesmama je moguće dodavati i muzičke izraze ako se želi iskoristiti Play & Search opcija. Evo kako se to radi: Napomena: Ove informacije se ne mogu snimiti u fajlovc koji se nalaze na floppy disku, već samo za one koji su u internoj memoriji ili na memorijskoj kartici.

(1) Na SONG OPTIONS stranici pritisnite P&S INPUT polje.

(2) Odsvirajte note refrena (ili one note koje bi ste najverovatnije odsvirali pri korištenju Play & Search funkcije za traženje pesme).



Tonalitet i ritam su ovde manje važni (ali takt bi ipak trebalo pogoditi). U kvadratima će se prikazivati četvrtina note sa svakom odsviranom notom. Pet "kutijica" će značiti da ste odsvirali pet nota.

(3) Ako ste pogrešno odsvirali, ispravljate se na sledeći način:

Pritisnite DELETE LAST NOTE polje ako želite samo ispraviti poslednje odsviranu notu.

Pritisnite RESET za brisanje svih nota koje ste odsvirali. Potom svirajte isponova.

(4) Pritisnite EXECUTE polje da snimite sve ove informacije u internu memoriju ili na memorijsku karticu.

Pesme za koje postoje Play & Search podaci su označene notom (λ) levo od njihovih naziva.

Copy – omogućuje kopiranje izabrane pesme u drugi deo memorije. Ne zaboravite prvo izabrati pesmu pre pritiska OPTIONS polja na SONG LIST stranici. Takođe trebate znati da su na COPY stranici izlistane samo pesme koje odgovaraju poslednje izabranom kriterijumu pretraživanja u SONG FINDER–u.

S druge strane ako trebate samo kopirati neke pesme na memorijsku karticu ili u internu memoriju, korišćenje pretraživača se može pokazati veoma korisnim: smanjuje broj pritisaka PAGE <--i-> polja u potrazi za fajlovima.

• Na SONG OPTIONS stranici pritisnite COPY. Na ekranu će se pojaviti :



P

and

-INT MEMORY: interna memorija

-FLOPPY DISK: disketa u floppy drajvu.

-EXT MEMORY: mem. kartica u PCMCIA slotu.

• Potom odredite odredište gde želite kopirati izabrane pesme: Pritisnite TO ikonicu jednom ili dva puta da izaberete lokaciju.

• Ako već postoji naziv pesme koju želite snimiti, pritisnite njenu liniju. Možete izabrati i više pesama. Za prikaz sledeće stranice sa prikazanih 5 fajlova, pritisnite strelice u donjem desnom uglu ili koristite DATA ENTRY regler i DEC/INC tastere.

Ako želite prekopirati sve pesme sa svih trenutno prikazanih stranica, pritisnite ALL FILES polje.

Napomena: Ako memorijska kartica ili floppy disk nisu formatirani, prikazaće se poruka koja vam omogućuje da ih formatirate pre kopiranja fajlova.

(5) Ako ste izabrali "EXT MEMORY" ili "FLOPPY DISK" za destinaciju ("TO"), omogućite snimanje na njima na već opisani način.

(6) Pritisnite EXECUTE polje, ili Back ako ste se predomislili iz bilo kojeg razloga.

Pojaviće se upit da li je OK da se preko svih fajlova na odredištu snime nove verzije ako imaju iste nazive.

(7) Pritiskom na YES potvrđujete.

Pritisnite NO polje ako ne želite da se preko već postojećih fajlova snime nove verzije, pa će biti kopirani samo fajlovi koji ne postoje na odredištu.

Podaci se kopiraju i pojavljuje se poruka o uspešnom završetku operacije– "Operation Successful".

(8) Pritisnite EXIT taster za povratak na početnu stranicu.

Izmena Index-a

Možete izmeniti kategorije kojima je pesma dodeljena, pa čak i menjati nazive kategorija. Moguće je čak kopirati i ceo index skupa s njegovim podacima preko drugog indeksa.

(1) Pritisnite FINDER SONG taster, ili SONG polje na početnoj stranici i videće se:



(2) Odredite internu ili eksternu memorijsku lokaciju.

(3) Pritisnite INDEX polje u gornjem levom uglu. Ako je trenutno izabrano ALL polje, na ekranu će biti prikazano:



Index Edit funkcije se mogu koristiti samo za "realne" kategorije, pa...

(4) Pritisnite polje kategorije koju želite izmeniti.

(5) Izaberite željenu funkciju pritiskom na njeno polje: Rename – promena naziva indexa.

- Pritisnite RENAME polje.
- Ukucajte novi naziv (12 karaktera).
- Pritisnite EXECUTE polje.

Edit – ubacivanje ili brisanje pesama u ili iz indexa. • Posle koraka broj (4) pritisnite EDIT polje.



• Pomoću FINDER, SONG NAME, ARTIST, GENRE i FILE NAME polja locirajte željeni fajl.

• Pritisnite polja svih pesama koje želite dodati u izabrani Index. One će biti prikazane na svetlijoj pozadini. Za uklanjanje pesama iz indexa (kategorije) pritisnite njeno polje tako da se prikaže na tamnijoj pozadini.

• Po potebi listajte stranice PAGE <--> poljima.

Napomena: Kad pređete na sledeću stranicu, sve izmene sa prethodne strane se automatski primenjuju.

• Pritisnite Back za povratak na SONG LIST stranicu ili EXIT za povratak na početnu.

Index Copy – kopiranje cele kategorije skupa s svim njenim pesmama, u drugu kategoriju. Praktično spajanje dve kategorije.

Napomena: Ukupno postoje 8 kategorija (indexa), i ne mogu se kreirati više od toga.



• U levoj koloni (SOURCE), pritisnite polje čije pesme želite prekopirati u drugu kategoriju. Listate ih pomoću strelica.

• U desnoj koloni (DESTINATION), pritisnite polje kategorije u koju želite kopirati.

• Sada trebate odrediti na koji način će se kopirati dodeljene pesme:

Pritiskom na REPLACE polje, pesme koje već postoje u DESTINATION Indexu će biti zamenjene novim iz SOURCE liste.

Pritiskom na MERGE polje, pesme iz SOURCE kategorije će se dodati onima u DESTINATION Indexu.

Napomena: Tokom ove operacije se ne kopiraju MIDI fajlovi (pesme).

(6) Pritisnite Back polje za povratak na SONG LIST stranicu ili EXIT za početnu.

Play List funkcija

Play List funkcija omogućuje da unapred pripremite listu pesama koje želite koristiti tokom sviranja uživo. Prednost takvih listi je da ne morate u toku sviranja birati fajlove.

Programiranje Play Listi

• Ako su pesme koje ćete puštati na kartici, ubacite karticu u slot.

Play List funkcija se može koristiti samo sa pesmama koje se nalaze u internoj memoriji ili na mem. kartici ali ne i na floppy disku, pa ako vam trebaju neke sa diskete, kopirajte ih u memoriju.

(1) Pritisnite PLAY LIST taster.



PL	AY LIST	_
Saturday Live	ENTERNAL MEMORY HE	ERNAL
Dance	MAK	• 🗹
Folk		1123
Classic		2155
Saturday Live	ED	IT 🥑
Sunday Live		120.86
Male Singer	RENE	ME ab
Female Singer	and the second second	ARC I
Evergreen	DELE	TE X

Imena koja su izlistana su iz liste koja se nalazi u izabranoj memoriji.

(2) Odredite memoriju na kojoj želite raditi:

EXTERNAL MEMORY ili INTERNAL MEMORY.

Napomena: Ovde morate izabrati mem. lokaciju. Ne zaboravite da sve pesme koje želite ubaciti u Play Listu moraju biti u istoj memorijskoj lokaciji.

(3) Pritisnite MAKE NEW polje u gornjem desnom uglu i napravićete novu Play Listu, koja je za sada prazna i izgleda ovako:

PLAY LIST	EDIT	
PlayList	EXTERNAL MEMORY	
End		OLEAR Ø
		INSERT DED
		REMOVE Papel
Back		SAVE

Play Liste se sastoje od maksimum 99 pesama.(4) Pritisnite SONG LIST polje (ili DATA ENTRY regler) da se prikaže SONG LIST stranica:

Sector Se	STATE AND MANY
FEVER	FEVER.MID
,,,,) FIRSTDAY	FIRSTDAY.MID
I ,,) Forca	FORCA.MID
FRIDAYNI	FRIDAYNI.MID
HEREWEGO	HEREWEGO,MI

(5) Izaberite pesmu koju želite postaviti na prvo mesto u listi.Ako je prikazana na prvoj strani, pređite na sledeći korak

Ako je prikazana na prvoj strani, predite na sledeci korak
(6).
Ako nijo propodito je nomoću straljeg u denjem dalu

• Ako nije, pronađite je pomoću strelica u donjem delu

ekrana.

• Za suženje liste za pretraživanje možete koristiti i INDEX. SONG NAME, ARTIST, GENRE, FILE NAME i FINDER. (6) Pesmu koju želite izaberite pritiskom na njeno polje. (7) Pritisnite GET IT polie i pesma će biti postavljena na

prvu poziciju u play listi i preći ćete na sledeću stranicu.



Druga pesma je u ovom trenutku kraj liste (*

-") i automatski je izabran za postavku sledećeg fajla.

(8) Ponovite korake (4)–(7) za dodavanje novih pesama u listu.

(9) Po završetku liste, pritisnite SAVE polje.



(10) Ukucajte naziv (do 18 karaktera).

(11) Pritisnite EXECUTE polje da snimite listu u prikazanu memoriju.

Napomena: Ovim se snima samo lista, ali pesme nisu posebno snimane jer su one već na toj lokaciji. Međutim, ako izbrišete fajl koji je ubačen u Play listu, kad liste dođe to te pesme, zaustavlja se playback i prikazuje se poruka o grešci "File not found". Prikazuje se poruka i upit za povratak na PLAY LIST stranicu.

(12) Pritiskom na EXIT taster se vraćate na početnu stranicu.



Ako se želite vratiti na Play Listu, pritisnite PLAY LIST polje u gornjem levom uglu ekrana ili pritisnite PLAY LIST taster.

Izmena Play Liste

Ako poželite, možete i naknadno ubaciti pesme u listu i to, naravno na bilo koje mesto u listi. Koraci od (1)-(3) su potrebni samo ako želite menjati listu koja nije trenutno izabrana.

(1) Pritisnite RECORDER PLAY LIST taster za skok na PLAY LIST stranicu.

(2) Pritisnite polje sa nazivom liste koju želite menjati, ili, ako nije već izlistana, možete skrolovati pomoću slajdera na ekranu (ili koristeći DATA ENTRY regler ili DEC/INC tastere).



(3) Pritisnite EDIT polje ili DATA ENTRY regler.

(4) Nastavite sa izmenom Play Liste:

Ubacivanje – da ispred neke pesme ubacite novu, izaberite onu koja sledi, pa pritisnite INSERT STEP polje. (npr da ubacite pesmu prije 04, pritisnite polje od pesme br. 04.) Prikaz na ekranu će izgledati:



(5) Locirajte pesmu koju želite ubaciti.

• Ako je prikazana, predite na korak broj (6).

· Ako još nije prikazana, listajte stranice pomoću strelica dok je ne pronađete.

• Pomoću INDEX, Song.NAME, ARTIST, GENRE, FILE NAME i FINDER polja možete suziti izbor.

(6) Izaberite pesmu koju želite pritiskom na polje sa njenim nazivom.

(7) Pritisnite GET IT polje.

Izmena pesme u listi

Ako želite promeniti jednu od pesama u listi pritisnite njeno polje u listi, pa SONG LIST polje, i zatim nastavite od prethodno opisanog koraka broj (5).

Brisanje iz liste

Na PLAY LIST EDIT stranici izaberite pesmu koju želite izbrisati i pritisnite REMOVE STEP polje. Sve stavke u listi će se pomeriti za jedno mesto prema gore.

(8) Pritisnite SAVE polje da snimite izmene.

Ako nova Play Lista ima isti naziv kao i neka postojeća, pojaviće se poruka:



Pritiskom na YES zamenjujete stare fajlove s istim nazivom, a na NO menjate naziv Play Liste pre snimanja. Napomena: Pritiskom na Back polje vraćate se na EDIT stranicu. Kad pritisnete EXIT taster pojavljuje se poruka:



Pritiskom na YES se vraćate na početnu stranicu bez snimanja i gubite sve izmene. Pritiskom na NO se vraćate na EDIT stranicu bez gubitka izmena.

Clear ALL

Na PLAY LIST EDIT stranici se nalazi i polje sa nazivom CLEAR ALL koje se koristi da izbriše sve stavke iz trenutno izabrane Play Liste. Samo naziv same liste ostaje, dok se njen sadržaj mora ponovo programirati.

Upotreba Play Lista

Play Liste se najčešće koriste za sviranje uživo, a evo i na koji način:

• Ako je lista (i pesme, naravno) na memorijskoj kartici ubacite je u slot.

(1) Pritisnit e PLAY LIST taster.



Na ekranu će se tada pojaviti:

Saturday Live	EXTERNAL MEMORY HEMORY
Dance	MAKE New 5
Folk	
Classic	
Saturday Live	EDIT
Sunday Live	
Male Singer	BENAME
Female Singer	A ST STATISTICS
Evergreen	DELETE

(2) Pomoću slajdera na ekranu, DATA ENTRY reglera ili DEC/INC tastera listajte po Play Listi ako je potrebno.
(3) Pritisnite polje liste koju želite koristiti.

(4) Pritisnite EXIT taster za povratak na početnu stranicu.PLAY LIST indikator se uključuje kako bi označio da je

aktivna Play List funkcija. (5) Pritisnite PLAY STOP taster za start playbacka liste. Na

kraju prve pesme, automatski se startuje sledeća ako je uključen RECORDER NEXT SONG taster. (Ako u sred pesme zaustavite playback, pa startujete ponovo, sviraće se sledeća pesma iz liste.)

Ako nije uključen NEXT SONG taster, reprodukcija se zaustavlja na kraju trenutne pesme, učitava se sledeća, ali se mora startovati pomoću PLAY STOP tastera. (U ovom slučaju ako zaustavite playback u sred pesme, pa ponovo startujete, on se nastavlja sa mesta gde ste ga zaustavili.) Dva polja koja se pojavljuju na početnoj stranici tokom playbacka (IIIII) omogućuju kretanje u okviru play liste. Dodatni ispis na ekranu prikazuje naziv trenutne play liste.



Pomoću 🖼 tastera izabirete prethodnu, a 🖬 sledeću pesmu. Ako to radite dok ide neka od pesama iz liste, sledeća će startovati čim se završi trenutna.

Napomena: Tokom playbacka liste su na raspolaganju i MARK JUMP tasteri.

(6) Pritisnite PLAY STOP da predete na sledeću pesmu.

(7) Za isključivanje Play List funkcije, pritisnite PLAY LIST taster tako da se ugasi.

Izbor neke pesme pomoću Song Findera ili preko User Programa sa povezanom pesmom će privremeno isključiti Play List funkciju. Treperenje PLAY LIST indikatora je znak za to. Kad se završi pesma koja je startovana van liste, nastavlja se playback liste i indikator će biti uključen.

Napomena: Ako se zaustavi playback sa liste na stavci gde nema sledeće pesme (NEXT SONG) i ako tada startujete User Program sa povezanom pesmom, Play List funkcija će biti isključena. Pritiskom na PLAY STOP taster ćete tada startovati playback pesme iz User Programa.

Sređivanje Play Listi

Play Liste se mogu brisati ili im se menjati nazivi.Ako još niste, ubacite karticu na kojoj je lista koju želite

• Ako još niste, ubacite karticu na kojoj je lista koju želite preimenovati ili izbrisati.

(1) Pritisnite PLAY LIST taster i na ekranu će se pojaviti:



(2) Skrolujte po listi na već opisani način

(3) Pritisnite polje koje sadrži naziv tražene liste.

Izmena naziva Play Liste – pritisnite RENAME polje, ukucajte novi naziv i pritisnite EXECUTE polje.



Posle kratke poruke, prikaz se vraća na Play List stranicu. Napomena: Posle promene naziva ne morate snimati Play Listu.

Brisanje Play Liste – posle prva tri prethodno opisana koraka, pritisnite DELETE polje. Pošto bi vam to

moglo izbrisati prethodni trud, jer se prethodno izbrisana lista ne može vratiti, od vas se traži da potvrdite:

PLAY	LIST D	erente	
Saturday Live		EXTERNAL MENORY	INTERNAL MEMORY
This File will Internal Mer	be DELETED I nory	from	
Play List	Saturday Live	1	
<u>\$</u>	AF	E YOU S	URE?

Imate tri stvari na raspolaganju.

YES briše listu (naravno ne i pesme iz nje).

NO ostavlja listu netaknutu i vraća vas na PLAY LIST stranicu

Back ostavlja listu netaknutu i vraća vas na PLAY LIST stranicu gde možete izabrati sledeću Play Listu.

Napomena: čak i kad izbrišete listu, pesme koje su u njoj bile se ne brišu i mogu se koristiti zasebno ili iz druge liste.

12. Izmena tekstova

E-60/E-50 poseduje i funkcije koje omogućavaju dodavanje tesktova Standardnim MIDI fajlovima koji ih još nemaju, kao i izmenu tekstova u onima koji ih imaju i to na takav način da se standardizuju u Tune 1000 format (ali i druge formate). Ova funkcija je korisna ako je potrebno spojiti reči pesme sa muzikom u jednom fajlu.

 $\dot{E}-60/E-50$ samo omogućuje povezivanje ("sinhronizaciju") tekstova sa Standard MIDI fajlovima. Sam text se mora ukucati na nekom kompjuteru (Windows ili Macintosh) i snimiti kao .TXT fajl iz Windows-a. Evo i liste karaktera koje podržava:

Dodavanje tekstova

Ovde ćemo objasniti korak po korak kako se dodaju tekstovi standardnom MIDI fajlu:

(1) Pripremite tekstualni fajl koji želite povezati sa pesmom. Za pripremu koristite notepad na MS Windows operativnom sistemu, ali pazite da posle svakog reda pritisnete RETURN zato što funkcija sinhronizacije uvek radi sa celim linijama teksta koje prepoznaje tako što ih razdvaja return na kraju linije. U svakom slučaju, nijedna linija ne sme imati više od 28 karaktera, računajući i razmake.

(2) Snimite fajl u standardnom .TXT formatu na disketu ili memorijsku karticu koju može čitati E-60/E-50 ili prebacite fajl pomoću USB interfejsa.

(3) Na E-60/E-50, učitajte pesmu kojoj želite dodati tekst. (4) Pritisnite LYRICS&SCORE taster. Na ekranu će biti: Song: ORDINARY M: 001. 3 J= 160 4/ 4

(5) Pritisnite OPTIONS, pa TXT IMPORT polje, a na ekranu će biti:

Believe	https://doors.kara	<u>/</u>	(mmmmmmmmmmmmmmmmmmmmmmmmmmmmmmmmmmmmm
Obladi oblad	a		MEMORY
Sex Bomb			EL OR RY
Something S	tupid		(Traine)
we are the w	/ona	- 195	EXTERNAL
		61	

Učitavanje tekstova je moguće samo dok je zaustavljen playback pesme. Ako slučajno zaboravite zaustaviti pesmu, pojaviće se poruka "Can't execute.Song is running" (Ne može se izvršiti. Ide pesma.).

Sada možemo učitati tekst koji ste napravili:

(6) Izaberite memorijsku lokaciju gde se nalazi text fajl: pritisnite INTERNAL MEMORY, FLOPPYili EXTERNAL MEMORY zavisno gde se nalazi.

(7) Pritisnite liniju u kojoj se nalazi naziv fajla koji želite koristiti.

Ako ima više fajlova, a ne vidi se traženi naziv, skrolujte nazive pomoću ekranskog slajdera, DATA ENTRY reglera ili DEC/INC tastera dok ga ne pronađete. (Ne zaboravite da se naziv fajla mora završavati sa ".TXT" i da mora biti u standardnom text/ASCII formatu, a NIKAKO ne u Word ili sličnom formatu.)

(8) Pritisnite EXECUTE polje da učitate izabrani fajl i pojaviće se:



Ova poruka kaže da će prethodni tekst iz pesme biti izbrisan i zamenjen novim. Ako je to OK pritisnite YES polje, a ako ne –NO polje za povratak na TXT IMPORT stranicu. Sada ste spremni za sinhronizaciju:



(Na ovu stranicu moguće je doći i pritiskom na LYRICS SYNCHRO polje.)

Na ovoj stranici se nalazi prva linija učitanog teksta. Naravno, pomoću ove funkcije moguće je ispraviti sinhronizaciju teksta koji je već u okviru MIDI fajla.

U principu, ovde se radi sledeće: svaka linija u tekstu se može povezati sa određenom četvrtinom note u pesmi. Mi ćemo to uraditi dok se pesma svira. Sinhronizacija linija teksta je samo stvar pritiskanja TEMPO TAP tastera u trenutku kad se izabrana linija treba pojaviti tokom normalne reprodukcije Standardnog MIDI fajla. Svakim pritiskom TAP tastera povezuje se linija teksta između strelica () sa četvrtinom note. Potom se linija automatski skroluje iznad, a sledeća se linija pojavljuje između strelica.

(9) Pritisnite TOP za povratak na početak pesme, ili BWD ili FWD za preskakanje takta na prethodni ili sledeći takt gde bi se linija trebala pojaviti.

Napomena: Ako MIDI fajl već ima tekst (Lyrics), on će slediti taktove prikazane u gornjem desnom uglu ekrana, kad pritisnete BWD ili FWD.

(10) Pritisnite RECORDER REC taster i on će se osvetliti. Pritisnite FWD da pređete na sledeći takt bez da vas tekst sledi na njega.

(11) Pritisnite PLAY STOP taster. Playback (i snimanje sinhronizacije teksta) će startovati i REC taster će se upaliti.
(12) Na beatu gde se treba pojaviti prva linija teksta pritisnite TAP taster.





(14) Pritiskajte TAP na svim beatovima kada se trebaju pojaviti i sledeće linije teksta. Na mestima gde se ne trebaju pojavljivati tekstovi (npr. solo ili instrumentalni deo), možete pritiskom na FWD preskočiti na sledeće taktove gde želite povezati tekst.

(15) Pritisnite PLAY STOP taster kad završite sa sinhronizacijom teksta.

(16) Ako ste negde pogrešili, možete se vratiti na taj takt pomoću BWD i početi ponovo od njega. U tom slučaju ćete trebati isponova sinhronizovati sav tekst od te pozicije do kraja pesme.

(17) Pritisnite DISK&MEDIA taster.







• Pritisnite SAVE, pa SONG.



Na ovoj stranici možete snimiti trenutnu pesmu u internu memoriju, na mem, karticu ili floppy disk. Biće snimljen skupa sa tekstom koji ste sinhronizovali.

(18) Pritisnite EXTERNAL MEMORY, FLOPPY ili INTERNAL MEMORY za izbor lokacije za snimanje MIDI fajla.

(19) Za promenu naziva pri snimanju fajla pritisnite SONG NAME i ukucajte željeni naziv. Isto važi i za naziv fajla – FILE NAME. Možete odrediti i nazive ARTIST–a i GENRE (žanra) za SONG FINDER funkciju.

Napomena: E-60/E-50 koristi i mala i velika slova za nazive fajlova. ARTIST i GENRE podaci se ne mogu snimiti na floppy disk.

(20) Pritisnite EXECUTE za snimanje pesme. Ako već postoji fajl sa istim nazivom na lokaciji gde želite snimiti pesmu, bićete upitani da li želite snimiti preko njega.

• Sa YES snimate preko njega.

• Sa NO se vraćate na SAVE SONG stranicu, gde možete promeniti naziv i ponovi pritisnuti EXECUTE.

Po uspešno izvršenoj operaciji pojavljuje se "Operation Successful" poruka.

(21) Pritiskom na EXIT taster se vraćate na početnu stranicu.

Opisanu proceduru možete iskoristiti i za ponovnu sinhronizaciju tekstova u MIDI fajlovima ako vam se čini da nije odgovarajuće urađena.

Export tekstualnog fajla

Tekst iz MIDI fajla možete snimiti kao poseban txt fajl na sledeći način. (npr ako vam je potreban za štampanje na kompjuteru).

(1) Učitajte fajl u kojem se nalazi tekst koji tražite.

(2) Pritisnite LYRICS&SCORE taster. Ako je posle toga ekran prazan, u izabranom MIDI fajlu nema teksta.(3) Pritisnite OPTIONS pa TXT EXPORT.

Na ekranu će se pojaviti:



(4) Ako želite promenite naziv tekstualnog fajla, ako ne, ostaće mu naziv koji je isti kao i naziv pesme.

(5) Pritiskom na EXTERNAL MEMORY, FLOPPY ili INTERNAL MEMORY polja izaberite gde želite snimiti tekst fajl.

(6) Pritisnite EXECUTE za snimanje fajla. E-60/E-50 se vraća na LYRICS stranicu.

(7) Pritiskom na EXIT taster se vraćate na početnu stranicu.

13. Korišćenje 16-kanalnog sequencera

E–60/E–50 ima veoma funkcionalan sequencer, ali ćete veoma brzo primetiti da je jednostavan za upotrebu koliko je i moćan.

Kad pritisnete RECORDER 16–TRK SEQ taster, na ekranu će se pojaviti:



• Ako 16–kanalnim Sequencerom editujete pesmu koja već sadrži izmene Cover postavki, pri snimanju vaše verzije stara verzija će biti izgubljena. Zbog toga preporučujemo zamrznuti ("freezing") Cover postavke pre nego što nastavite.

• U ovom modu nije moguće podesiti balans između delova klavijature pomoću BALANCE potenciometra (on će uticati samo na kanale u pesmi).

• Dok je izabran Sequencer, note koje svirate na klavijaturi se ne prosleđuju preko MIDI-ja.

Početna stranica sequencera

Prvo ćemo pogledati kakve informacije imamo na ovoj stranici:

SOLO ikonica omogućuje preslušavanje samo izabranog kanala sa isključenim svim ostalim kanalima. Kad ga izaberete, kanal se osvetli. Za izbor nekog drugog, samo pritisnite red u kojem se nalazi u levoj koloni na ekranu. (možete i pomoću im tastera)

MUTE ikonica omogućuje da privremeno isključite izabrani kanal, što se koristi za snimanje ili editovanje dodatnih kanala bez da vam smeta već snimljeni. SOLO i MUTE treba da su podešeni na sledeći način: Prvo pritisnite SOLO ili MUTE polje, zatim polje (ili više polja) kanala koje želite isključiti ili solo slušati.

Napomena: MUTE se ne može koristiti kad je SOLO funkcija aktivna. Međutim, možete izabrati drugi kanal, ali dok je aktivirana MUTE funkcija, moguće je startovati SOLO. Kanali koji su solo imaju oznaku "S", a koji su isključeni "M". Ostale oznake u drugoj koloni sa leve strane su:

"J" (nota): kanal se trenutno svira. Ako pogledate na primer prethodne slike, primetićete vertikalnu liniju iznad nekoliko horizontalnih traka. Vertikalna linija označava trenutnu poziciju unutar pesme (koju odslikava i "MEAS" polje). Horizontalne trake pokazuju da kanal ima muzičke podatke na tom mestu.

Sada ponovo pogledajte ilustraciju: samo kanali koji imaju notne podatke na trenutnoj poziciji i koji nisu isključeni imaju simbol note. Ako pritisnete REC taster u RECORDER sekciji dok je prikazana strana sa slike, kanal "1" (koji je trenutno izabran) će biti označen sa "R" (za snimanje – "Record"). Moguće je snimanje samo jednog kanala u jednom trenutku.

Ikonice u desnoj koloni su: TRACK EDIT MICRO EDIT MASTER TRACK INITIALIZE SONG STYLE CONVERTER

Opšte napomene

16–kanalni sequencer se može koristiti za sekvencijalno snimanje do 16 kanala (sekvencijalno – jedan po jedan kanal). Pošto 16–kanalni sequencer i Recorder koriste istu RAM memoriju (oni su praktično različite verzije sa istom namenom), moguće je snimiti prve verzije preko Recordera (sa ili bez aranžera) i tek tada izabrati sequencer za dodavanje novih kanala na već postojeće. Recorder omogućuje istovremeno snimanje više kanala i korišćenje aranžera, što sa sekvencerom nije moguće.

Trekovi i MIDI kanali

Trekovi se dodeljuju MIDI kanalima jedan u jedan (npr. Track 1= MIDI kanal 1,... Track 12= MIDI kanal 12, itd.). Pošto su delovi klavijature dodeljeni MIDI kanalima tako da olakšaju Minus–One playback preko Recordera, preporučujemo da pregledate sledeću tabelu.

Naravno, ako snimite pesmu sa pratnjom aranžera, odgovarajući kanali ritmova (ADR, ABS, etc.) će biti snimljeni na kanale na koji su dodeljeni MIDI kanalima.

Postoji i dodatni kanal –"MASTER", koji se koristi za snimanje vremena, tempa, kao i opštih sistemskih podataka (SysEx data).

Turals (CNAF and)	MIDI	E-60/E-5	60/E-50 parts
Track (SMF part)	channel	Recorder	Arranger
1 (Piano)	1	=	Accomp 1
2 (Bass)	2	_	A. Bass
3 (Chords)	3		Accomp 2
4 (Solo/Melody)	Z	Upper1	Upper1
5 Harmony	5	-0	Accomp 3
6 (Counter-melody)	6	Upper2	Upper2
7 (Not specified)	7	=	Accomp 4
8 (Not specified)	8	_	Accomp 5
9 (Not specifieo)	9	=	Accomp 6
10 (Drums)	10	Drums	A. Drums
11 (Not specified)	11	Lower	Lower
12 (Not specified)	12	M.Bass	M.Bass
13 (Not specified)	13	5	179.
14 (Not specified)	14	æ	(#)
15 (Not Specified)	15	Melody Intell.	Me ody Intell
16 (Not specified)	16		-

Primer 1: Snimanje pesme od "nule"

and

Počećemo tako što ćemo snimiti pesmu od početka koristeći 16–kanalni sequencer. Ako ste preslušavali neki MIDI fajl od kad ste uključili E–60/E–50, RAM memorija već ima u sebi neke podatke koje trebamo izbrisati. (Čak i ako je RAM prazan, preporučujemo da upotrebite INITIALIZE SONG funkciju.)

(1) Pritisnite RECORDER 16–TRK SEQ. taster i na ekranu će se prikazati :



(2) Pritiskom na INITIALIZE SONG polje, na ekranu će se prikazati:



(3) Ako želite da E–60/E–50 sam podesi većinu parametara, pritisnite jedno od TEMPLATES polja. A evo i objašnjenja polja:

ORCHESTR – za klasičnu i filmsku muziku. BAROQUE – za kamernu muziku. ROCK – za rock muziku. FOLK – za folk muziku COUNTRY – za country muziku ELECTRONIC – za dance muziku POP – za pop muziku JAZZ – za jazz muziku ETHNIC – za world muziku

(4) Pritisnite sledeća tri polja i podesite željene vrednosti pomoću DATA ENTRY reglera ili DEC/INC tastera:

Tempo – Izaberite tempo koji vam pogoduje za snimanje nove pesme (\downarrow = 20–250). Finalni tempo se može postaviti editovanjem MASTER kanala ili po aktiviranju TEMPO REC SW parametra.

Time Signature BEAT – ako ćete snimati u 4/4 taktu ne morate menjati vrednost ovog parametra, ali ako želite različit takt, podesite ga u rasponu od 1/2 do 32/16).

Pojavljuje se upozorenje da pritisak na EXECUTE može imati i neugodne posledice. Ne zaboravite snimiti svoju pesmu.

Korišćenje 2 kanala bubnjeva

Kod E–60/E–50 moguće je koristiti koliko god želite kanala sa bubnjevima – jednostavno dodelite željenom kanalu bubanjsku boju i počnite sa snimanjem. Za to vam nije potebna nikakva dodatna procedura.

Međutim, kanal 10 koristi isključivo bubnjeve i preporučljivo ga je koristiti za to.

(5) Pritisnite EXECUTE polje da konačno inicijalizujete (prebrišete) Song RAM memoriju, pa će E–60/E–50 po izvršenoj operaciji preći na početnu stranicu 16–kanalnog Sequencera.

Pripreme

(6) Pritisnite RECORDER REC taster i na ekranu će se pojaviti:

EC TRIK REO TYPE	PUNCH III 0001	FUNCH OUT	DOTAVE 0
REC HODE Replace	PUNCH	PUNCH OUT	
count in 1 Meas	GUITAR MODE Acoustic RECOR	SETTING	ест
TEHPO REC SW Off			PROGRAM Change Pitch Bend
INPUT QUANTIZE	CONTROL		SYSTEM

(7) Pritisnite REC TRK polje i pomoću DATA ENTRY reglera ili DEC/INC tastera izaberite kanal na koji želite snimati.

(8) Pritisnite REC TYPE polje i pomoću pomenutog reglera odredite kako će se taj kanal ponašati (neki su uvek "GS tracks"):



Track 1–3

4

5

REC TYPE GS (ne može se meniati)

6 GS UP2

- 7–10 GS (ne može se menjati)
- 11 GS LWR**
- 12 GS MBS**
- 13 GS (ne može se menjati)
- 14 GS (ne može se menjati)
- 15 GS MELODY INTELL**
- 16 GS GS (ne može se menjati)

* Kanal koristi istu boju kao i deo klavijature sa kojim je povezan. Ako promenite boju za taj deo klavijature, automatski se ista boja koristi i za ovaj kanal(track). (9) Za snimanje kanala sa gitarom (osim za kanal 10):

• Pritisnite GUITAR MODE "display" i pomoću DATA ENTRY reglera izaberite "Acoustic" ili "Electric". (ili "Off" ako kanal koristite za nešto drugo.)

• Pritisnite polje SETTINGS da se prebacite na GUITAR MODE stranicu i podesite svoju "gitaru".

• Pritisnite EXIT taster za povratak na REALTIME REC STANDBY stranicu.

• predite na korak (11).

Napomena: "DOUBLING" funkcija (Guitar Mode Options) se ovde ne može koristiti jer se može snimati samo jedan po jedan kanal

(10) dodelite željenu boju izabranom kanalu. Možete probati svirati da proverite da li je zvuk odgovarajući.

(11) Odredite modus snimanja (REC MODE):

-"Replace" je mod u kojem se podaci koji su već snimljeni zamenjuju novim, brišući sve od mesta gde počinjete snimati do kraja. (ovaj mod je predodređen za prazne kanale.)

-"Mix" je mod u kojem dodajete note onima koji su već snimljene, što je korisno kad npr snimate ritam jer možete na primer prvo snimiti bas bubnjeve i potom dodati nekoliko tam-tam-a i onda snimiti HiHat činele.

("Mix" je unapred izabran za kanale koji već imaju podatke.)

(12) Ako ne želite startovati i zaustavljati snimanje ručno, koristite PUNCH polja:

• Pritisnite PUNCH IN polje i pomoću DATA ENTRY reglera ili DEC/INC tastera odredite takt gde bi trebalo da počne snimanje.

Ako sviranje počnete par taktova pre ove pozicije, sequencer će aktivirati snimanje čim stigne do tog takta.

• Pritisnite PUNCH OUT polje i podesite takt gde bi se snimanje trebalo prekinuti kad sequencer stigne do njega. Playback će se nastaviti i mora se zaustaviti PLAY STOP tasterom.

• Za korišćenje PUNCH IN/OUT funkcije, morate prethodno uključiti PUNCH IN i/ili PUNCH OUT ikonice.

Napomena: Punch In/Out funkcija se može koristiti i preko pedale, i u tom slučaju nema potrebe da se PUNCH IN & OUT pozicije podešavaju unapred. Ali, i dalje se pomenute ikonice trebaju uključiti.

(13) Ako je potrebno možete pritiskom na OCTAVE polje transponovati zvuk (-4, +4).

Ovo će omogućiti snimanje "special noises" (specijalni zvuci obično postavljeni na najniže note), kao npr prelaz prstima preko žica gitare itd, ako ih izabrana boja ima.

(14) Odredite dužinu ubrojavanja pritiskom na COUNT–IN polje i pomoću DATA ENTRY reglera:

Off bez ubrojavanja, snimanje počinje čim pritisnete PLAY STOP taster (dok REC treperi).

1 Meas Snimanje počinje posle jednog takta ubrojavanja.

2 Meas S n i m a n j e p o č i n j e p o s l e 2 takta ubrojavanja. Wait Note Snimanje počinje čim odsvirate prvu notu na

bez ubrojavanja.

(15) Ako želite snimiti i promene tempa pritisnite TEMPO REC SW polje i DEC/INC tasterima izaberite "On". Ova opcija omogućuje korišćenje TEMPO <SLOW FAST> tastera i/ili TAP za izmene tempa pri snimanju. Te se izmene snimaju na MASTER kanal. (16) Pritisnite INPUT QUANTIZE polje i podesite željeni nivo. Quantize ispravlja tajming nota koje svirate pomerajući ih na najbližu oznaku. DATA ENTRY reglerom podesite broj oznaka po taktu na koji će se kvantizacija vršiti.

Evo primera (u prvom redu je kako je odsvirano):



Na raspolaganju su vrednosti: Off, 1/4, 1/8, 1/8T, 1/16, 1/16T, 1/32, 1/32T i 1/64. Pošto ova funkcija menja način snimanja vašeg sviranja, možda ćete hteti isključiti ovu funkciju ("Off"). 16–kanalni sequencer ima i drugu, selektivniju Quantize funkciju (npr za note koje sigurno kasne ili žure).

(17) Odredite šta će se snimati aktiviranjem odgovarajućih RECORDING SELECT ikonica:

Y a	RECORDING SELECT NOTE	Namena samo note se snimaju (Pitch Bend, modulation, itd se ne snima)		
e,	CONTROL CHANGE	Control change kao što su modulation (CC01), expression (Cc11), i CC00 i CC32.		
ο ι. Ρ	PROGRAM CHANGE	Samo promene Programa. Potrebno samo ako će kanal koristiti razne boje.		
e	PITCH BEND	Pokreti BENDER/MODULATION ručice.		
k e	SYSTEM EXCLUSIVE	SysEx signali za MASTER kanal.		
e	(18) Izaberite željenu bo(19) Izaberite takt gde	oju. e se treba startovati playback i/ili		
i	• Pritisnite RECORDEI	R TOP taster za povratak na početak		
Z	pesme (takt br 1). —ili— pomoću RECORDER 🖬 i 🔳 tastera izaberite takt malo pre no što želite da počne			
N	snimanje. (20) Pritisnite PLAY STOP taster ili počnite svirati (ako ste			
e	Napomena: PLAY STO Ream kontroleru (F. 60)	Vait Note). OP funkcija se može dodeliti i D		
2	(21) Svirajte novi sadrža (22) Pritisnite RECC zaustavljanje snimanja.	aj. DRDER PLAY STOP taster za		
	Primer 2: Dodavanje ka	nala		
) a	Evo kako se dodaje k memoriji E–60/E–50.	anal pesmi koja se već nalazi u		
> e	Ovaj deo uputstva će va ritmova (Music Styles).	ma ima snimijen barem jedan kanal. m koristiti i pri snimanju sopstvenih		

Napomena: Ako pesma koju dopunjujete sadrži MAKEUP TOOLS postavke, ne zaboravite snimiti te podatke i pesmu pre izmena.

(1) Pritisnite 16–TRK SEQ. taster i na ekranu će se pojaviti:

New Song	MEAS: 0001_1 J=120 4/4	
SOLO MUTE	TRACK	3
1 J WINTAGE EP1	EDIT (3-	4
2 PICKED BASSI	2 1	_
CLEAN MUTE	EDIT 100	ł
UEI SOPRANO EXP		-
050 CORENHARDA	MASTER A	
UP2 BLOWALTOWE	TRACK #=	5
TO J TWINTP		
68 B BRASS SFORZ	INITIALIZE	9
NATURALPIANO	SONG	2
10 J NEW POP	lavcess	
LWI DOB SOFT PAD	STYLE (2013)	B
HES JXV AC.BASS	Conventen	
13 NATURALPIANO	2.20	
14 NATURALPIANO	2007-000V	2
MI CLAV. 2	SAVE	1
16 NATURALPIANO		1

"MEAS" polje na vrhu ekrana prikazuje trenutni takt. Tempo i vreme su pored. RECORDER ■ i ■ tasterima prelazite na druge taktove a STOP na početak.

(2) Pritisnite RECORDER REC taster.

Na ekranu će se prikazati:



(3) Pritisnite REC TRK polje i DATA ENTRY reglerom izaberite na koji kanal ćete snimati.

(4) Pritisnite REC TYPE polje i podesite kako će se ponašati kanali vezani s delovima klavijature.

Napomena: "REC TYPE" se može menjati za delove klavijature (UP1, UP2, LWR, MBS) i MI.

(5) pogledajte prethodno opisani korak broj (7) za dalje.

(6) Pritisnite PLAY STOP ili svirajte početne note, zavisno od izabrane opcije za COUNT IN (ubrojavanje).

Napomena: PLAY/STOP funkcija se može dodeliti D-Beam-u(E-60) ili pedali.

(7) Svirajte što želite snimiti.

(8) Pritisnite RECORDER PLAY STOP taster za prestanak snimanja.

Snimanje pesme

16–kanalni sequencer koristi poseban deo memorije E–60/E-50 za kompletno editovanje.

Da ne zaboravite snimiti pesmu posle snimanja ili editovanja, dobijate mogućnost posle izlaska iz sekvencer stranice (pritiskom na EXIT taster).

Napomena: Song RAM memorija se briše pri isključivanju E–60/E–50.

Napomena: Ako editujete pesmu koja već sadrži Cover izmene, one se gube pri snimanju izmenjene verzije pesme. Preporučujemo da snimite pesmu pod novim nazivom (osim ako ste pomoću FREEZE DATA funkcije zamrzli podatke pre početka editovanja.

SWEETPOT	MERS: 0030. 2 J=130 4/4
SOLO HUTE	TRACK DI
Do yo	g has been changed. J wish to save to disk?
10 J JA22	
11 JA22 GT	STYLE CR33 CONVERTER
13 JIMUTED GT	
14 J CLEAN GT	
15 PIANO 1	saor 🛄
16 PIAHO 1	

(1) Pritisnite YES da snimite izmene i celu pesmu. Prikazaće se:

SAVE	e son	G	
ndes Stand Bassille	EXTERNAL MEMORY	FLOPPY	INTERNAL MEMORY
		enne 🕡	FILE NAME
HEYMAMAI	?!%# 1	ABC 2	DEF 3
	GHI 4	JKL 5	MNO 6
	PQRS7	TUV 8	WXYZ9
A/a	Delete	Space 0	Insert
Back		O E	XECUTE

(Ako pritisnete NO vraćate se na početnu stranicu bez snimanja.)

Ako ne želite sačekati upozorenje ("Song has been changed...") uradite sledeće. Ovaj način snimanja ima prednost da možete snimiti kad god ste zadovoljni izmenama, ali imajte na umu da ako npr nestane struje ili se iz nekog razloga prekine napajanje, gubite sve izmene.

• Pritisnite SAVE polje na početnoj stranici Sequencera. Do ove stranice moguće je doći i pritiskom na DISK&MEDIA taster->SAVE polje->SONG polje.

(2) Odredite gde želite snimiti pesmu:

• Pritisnite INTERNAL MEMORY da je snimite u ugrađenu memoriju E-60/E-50.

• ubacite floppy disk i pritisnite FLOPPY polje za snimanje na njega.

• Pritisnite EXTERNAL MEMORY polje za snimanje na karticu u PCMCIA slotu.

Pesmi morate ubaciti dva naziva: SONG NAME (naziv pesme) i FILE NAME (naziv fajla pod kojim će biti snimljena).

(3) Pritisnite SONG NAME ikonicu.

(4) Ukucajte naziv:

• Strelicama pomerite kursor na željenu poziciju.

- Ukucajte karaktere na tom mestu pomoću alfanumeričke
- tastature na već opisan način, kao kod mobilnog telefona..
- Pomoću A/a polja menjate između kucanja malih i velikih

slova.
• Pritisnite Delete polje za brisanje karaktera ispod kursora.
Zadržite pritisnuto polje za brisanje svih.

• Pritisnite Space za ubacivanje razmaka.

• Pritisnite Insert za ubacivanje karaktera između dva postojeća. Svi posle njega će se pomeriti jedno mesto u desno.

(5) Pritisnite FILE NAME polje i ukucajte naziv. Maksimalna dužina naziva je 18 karaktera. Sva slova su velika.

(6) Ako želite dodati više Finder informacija, pritisnite ARTIST i GENRE polja i ukucajte.

Napomena: Finder informacije se ne mogu snimati na floppy. (7) Pritisnite EXECUTE za snimanje. Na ekranu će pisati da se podaci snimaju, posle čega će se vratiti na "SAVE SONG" stranicu.

(8) Pritisnite EXIT ili RECORDER 16–TRK SEQ. taster za povratak na početnu stranicu.

Menjanje 16-kanalnih pesama

Lake i korisne funkcije za izmenu

Po snimanju par kanala, može vam zatrebati malo izmena. Evo nekih najlakših stvari koje možete uraditi.

Isključivanje kanala (Mute)

Pri snimanju ritmički kompleksnih delova, može vam zatrebati da isključite zvuk nekih kanala koji vam smetaju. Za to se trebate vratiti na početnu stranicu 16–kanalnog Sequencera, pritisnuti MUTE polje i potom polja kanala koje želite isključiti. Oni će se označiti sa slovom "M".



Ovo podešavanje je privremeno i ne snima se. Ponovnim pritiskom MUTE polja se isključuje ova funkcija.

Napomena: MUTE se ne može koristiti ako je uključena SOLO funkcija.

Solo

86

Ako želite zasebno preslušati neki kanal, pritisnite SOLO i polje onog kanala kojeg želite i startujte playback. Ovim se zvuk svih ostalih kanala isključuje, dok je izabrani kanal označen "S" slovom. Solo kanal možete izabrati i ir tasterima. Ponovnim pritiskom SOLO polja isključujete ovu funkciju.

Song Cover i Song Makeup –postprodukcijsko sređivanje MIDI fajlova

16–kanalni Sequencer ne prepoznaje izmene u MIDI fajlovima koje se naprave pomoću Cover i SONG MAKEUP TOOLS funkcija. On "vidi" samo originalne podatke.

Međutim, moguće je "upisati" te izmene u sam fajl pre početka sređivanja.

Sređivanje jednog ili više kanala (TRACK EDIT)

TRACK EDIT okruženje 16–kanalnog Sequencera ima 12 funkcija: Quantize, Erase, Delete, Copy, Insert, Transpose, Change Velo, Change Gate Time, Merge, Global Change, Shift Clock and Track XChange.

Ima i MICRO EDIT okruženje koje omogućuje dodavanje, brisanje ili izmenenu pojedinačnih stavki.

Odlučite da li želite koristiti TRACK EDIT ili MICRO EDIT funkcije na osnovu:

Ako vam ne trebaju pojedinačne stavke, izaberite TRACK EDIT, a ako vam ona ne daje željenu funkcionalnost, ako želite videti note, MIDI poruke itd, izaberite MICRO EDIT. Evo kako ih startujete:

(1) Učitajte pesmu koju želite sređivati (ukoliko još nije u Song RAM memoriji).

(2) Pritisnite RECORDER 16–TRK SEQ. taster.

(3) Snimite MIDI fajl pre no što nastavite pritiskom na SAVE polje. Na taj način se uvek možete vratiti na original ako vam se izmene ne svide. Na SAVE SONG stranici pritisnite Back polje za povratak na početnu stranicu 16–kanalnog Sequencera.

(4) Pritisnit e TRACK EDIT polje u desnom gornjem delu ekrana.



(5) Pritisnite polje u gornja dva reda za izbor željene TRACK EDIT funkcije.

Ako posle izbora funkcije i postavljanja parametara za nju NE želite izvršiti te izmene nemojte pritisnuti EXECUTE polje.

(6) Izaberite kanal(e) koje želite menjati.

(7) Izaberite od i do ("FROM" i "TO") lokacije koje želite editovati. FROM i TO parametri omogućuju vam da precizno odredite pozicije (takt/beat/clock) isečka koji želite menjati.

Primer: da izmenite taktove 1–4 izabranog kanala, ubacite sledeće vrednosti:

FROM: BAR= 0001	TO: BAR= 0005
BEAT=01	BEAT= 01
CPT= 000	CPT= 000

(8) Odredite šta i kako želite menjati pritiskom na neko od polja sa parametrima (desno od FROM/TO sekcije) i podesite vrednost pomoću DATA ENTRY reglera ili DEC/INC tastera.

(9) Izvršite operacije pritiskom na EXECUTE polje.
(10) Pritisnite Back za povratak na početnu stranicu 16–kanalnog Sequencera.

(11) Snimite svoju pesmu.

QUANTIZE

Ovu funkciju koristite ako niste quantizovali prilikom snimanja, a želite ispraviti tajming. Prednost naknadne kvantizacije je u tome što možete preslušati original i tek potom ispraviti samo one note koje želite.

TRACK (ALL, 1–16)

Izabire kanal koji želite srediti. Ovde možete izabrati i "ALL" ako želite primeniti na sve kanale.

FROM (od)

BAR (1–poslednji takt kanala ili pesme) – odnosi se na prvi takt odakle počinjete editovanje. FROM je unapred postavljen na početak izabranih kanala.

BEAT (1–broj udaraca po taktu) – određuje poziciju u okviru takta. Naravno, broj raspoloživih beatova zavisi od takta.

CPT (1–119) – skraćenica od "Clock Pulse Time", najmanje vremenske jedinice koju E–60/E–50 podržava. (imamo 120 CPT–a po svakom beatu 4/4 takta.) Vrednost ovog parametra menjajte samo ako vaše izmene trebaju početi posle izabranog beata.

TO

Fabrički je TO pozicija postavljena na poslednji događaj u izabranom kanalu (ili poslednji u poslednjem kanalu ako izaberete sve kanale–"ALL").

BAR (1– poslednji takt kanala ili pesme) – određuje poziciju kraja poslednjeg takta koji će se editovati.

BEAT (1-broj beatova po taktu) – određuje poziciju udarca, dok broj beatova zavisi od vremena u izabranom području.

CPT (1–119) – poslednji clock koji će se editovati. Ovu vrednost menjajte samo ako ne želite da se izmene završavaju tačno na izabranom beatu.

FROM NOTE (0 C–127 G9)

Ovim parametrom podešavate notu (ili donju granicu notnog područja) koje će biti menjano u izabranom FROM/ TO području.

Ovaj parametar se neće videti ako ste izabrali EQUAL, UNEQUAL, HIGHER ili LOWER.

TO NOTE (0 C–127 G9)

Ovim parametrom podešavate gornju granicu notnog područja koje će se editovati u okviru izabranog FROM/TO područja.

Fino podešavanje notnog područja

Pre podešavanja "FROM NOTE" (i verovatno "TO NOTE"), bilo bi pametno odlučiti kako želite koristiti pokazatelje nota. Zavisno od opcije koju izaberete, "FROM NOTE" možda neće biti moguće koristiti, pa bi podešavanje ovog parametra unapred bilo gubljenje vremena.

EQUAL samo izabrana nota će se menjati. (može se izabrati i TO NOTE poljem.)

UNEQUAL će menjati sve note osim izabrane.

HIGHER izmene će se odnositi samo na note iznad izabrane. (može se izabrati pomoću THAN NOTE polja.)

LOWER izmene će se odnositi samo na note ispod izabrane. (može se izabrati pomoću THAN NOTE polja.)

INSIDE izmene će se odnostiti samo na one note između

FROM NOTE i TO NOTE.

OUTSIDE izmene će se odnostiti samo na note ispod FROM NOTE i iznad TO NOTE.



RESOLUTION (1/4, 1/8, 1/8T, 1/16, 1/16T, 1/32, 1/32T, 1/64) Ovim parametrom se određuje rezolucija kvantizacije. Pazite da uvek izaberete vrednost jednaku najkraćoj noti koju ste snimili, jer u suprotnom neće zvučati onako kako ste odsvirali jer će se kraće note pomeriti na pogrešna mesta.

STRENGTH (0%–100%)

Ovim parametrom određujete koliko precizno će se ispravljati tajming – 0% znači da se RESOLUTION uopšte neće primenjivati, a "100%" da će se sve note pomerati na matematički ispravne pozicije. Prvo isprobajte vrednosti između "50%" i "85%" da sačuvate najmanje deo originalnog osećaja odsviranog.Ako vam se ne svidi rezultat, ponovite operaciju sa višom vrednošću ovog parametra.

EXECUTE

Pritiskom na ovo polje potvrđujete sve izmene koje ste napravili i menjate podatke. ERASE

ERASE omogućuje selektivno brisanje podataka unutar određenog područja ili iz celih kanala. Ako se DATA TYPE podesi na "ALL"(sve), ERASE zamenjuje podatke istim brojem pauza, tako da dobijamo ekvivalentni broj praznih taktova. Ako želite izbrisati i same taktove, upotrebite DELETE funkciju.

TRACK (ALL, 1–16)

Omogućuje izbor kanala koji želite editovati. I ovde možete izabrati sve odjednom ("ALL") kada bi se izmene odnosile na sve kanale osim MASTER kanala koji se može izabrati i menjati zasebno.

FROM (od)

BAR (1-poslednji takt kanala ili pesme) – odnosi se na prvi takt odakle počinjete editovanje. FROM je unapred postavljen na početak izabranih kanala.

BEAT (1–broj udaraca po taktu) – određuje poziciju u okviru takta. Naravno, broj raspoloživih beatova zavisi od takta.

CPT (1–119) – skraćenica od "Clock Pulse Time", najmanje vremenske jedinice koju E–60/E–50 podržava. (imamo 120 CPT–a po svakom udarcu 4/4 takta.) Vrednost ovog parametra menjajte samo ako vaše izmene trebaju početi posle izabranog beata.

TO (do)

Fabrički je TO pozicija postavljena na poslednji događaj u izabranom kanalu (ili poslednji u poslednjem kanalu ako izaberete sve kanale – "ALL").

Erase NOTE From 2.1.0 To 4.1.0



BAR (1– poslednji takt kanala ili pesme) – određuje poziciju kraja poslednjeg takta koji će se editovati.

BEAT (1-broj beatova po taktu) – određuje poziciju udarca, dok broj beatova zavisi od vremena u izabranom području.

CPT (1-119) - poslednji clock koji će se editovati. Ovu vrednost menjajte samo ako ne želite da se izmene završavaju tačno na izabranom beatu.

ĎATA TYPE

Omogućuje izbor vrste podataka za brisanje:

ALL Svi izlistani parametri.

Note Samo note.

P.Bender Pitch Bend podaci

Control Change Control change podaci.

Prog. C Program change podaci.

NRPN Ne–registrovani brojevi parametara. Ovo su funkcije GS/GM2 formata koje su lakše za korišćenje nego SysEx podaci, ali u osnovi imaju istu funkcionalnost.

RPN Registrovani brojevi parametara. Radi isto što i prethodni, ali ih prepoznaju većina GM– i GM2– kompatibilnih generatora zvuka.

CAF Channel Aftertouch podaci. Ako vam nisu potrebni, ovi se podaci mogu i trebaju izbrisati, jer koriste puno memorije.

FROM NOTE (0 C–127 G9)

Ovim parametrom podešavate notu (ili donju granicu notnog područja) koje će biti menjano u izabranom FROM/ TO području.

Ovaj parametar će se videti samo ako ste za DATA TYPE izabrali "Note".

TO NOTE (0 C-127 G9)

Ovim parametrom podešavate gornju granicu notnog područja koje će se editovati u okviru izabranog FROM/TO područja.

FROM CC (0–127)

Ovaj parametar se prikazuje samo ako je DATA TYPE podešen na bilo šta osim "Note". Omogućuje da se podesi donja granica iznad koje će se modifikovati note u okviru izabranog raspona.

TO CC (0–127)

Ovim parametrom se podešava gornja granica ispod koje će se modifikovati nove u okviru izabranog raspona.

Fino podešavanje raspona

Pre postavljanja "TO NOTE" (i verovatno "FROM NOTE") ili "TO CC" (i verovatno "FROM CC"), možda bi bilo preporučljivo da odlučite kako ćete upotrebiti notne ili vrednosne pokazatelje.

Zavisno od izabrane opcije, "FROM NOTE" ili "FROM CC" možda ne budu na raspolaganju, pa bi bilo gubljenje vremena podešavati ih unapred.

EXECUTE

Pritiskom na ovo polje potvrđujete i primenjujete sve izmene podataka.

DELETE

Za razliku od ERASE funkcije, DELETE ne briše samo podatke, već i taktove, beatove i CPT jedinice, tako da se svi podaci koji se nalaze posle TO markera pomeraju prema početku kanala. Zbog toga se ne može birati vrsta podataka za brisanje.



TRACK (ALL, 1–16)

Izabire kanal koji želite srediti. Ovde možete izabrati i "ALL" ako želite primeniti na sve kanale.

FROM (od)

BAR (1–poslednji takt kanala ili pesme) – odnosi se na prvi takt odakle počinjete editovanje. FROM je unapred postavljen na početak izabranih kanala.

BEAT (1–broj udaraca po taktu) – određuje poziciju u okviru takta. Naravno, broj raspoloživih beatova zavisi od takta.

CPT (1–119) – skraćenica od "Clock Pulse Time", najmanje vremenske jedinice koju E–60/E–50 podržava. (imamo 120 CPT–a po svakom udarcu 4/4 takta.) Vrednost ovog parametra menjajte samo ako vaše izmene trebaju početi posle izabranog beata.

TO Fabrički je TO pozicija postavljena na poslednji događaj u

izabranom kanalu (ili poslednji u poslednjem kanalu ako izaberete sve kanale – "ALL").

BAR (1– poslednji takt kanala ili pesme) – određuje poziciju kraja poslednjeg takta koji će se editovati.

BEAT (1-broj beatova po taktu) – određuje poziciju udarca, dok broj beatova zavisi od vremena u izabranom području.

CPT (1–119) – poslednji clock koji će se editovati. Ovu vrednost menjajte samo ako ne želite da se izmene završavaju tačno na izabranom beatu.

EXECUTE

Pritiskom na ovo polje potvrđujete i primenjujete sve izmene podataka.

COPY

COPY funkcija omogućuje kopiranje jednog kanala preko drugog ili isečaka iz jednog kanala na drugo mesto. Ovo poslednje je veoma korisno ako želite kopirati npr refren na kraj pesme nekoliko puta, a ne želite snimati isponova sve te note.



SRCTRACK (ALL, 1-16)

Prvo se bira kanal čije podatke želite kopirati.

FROM (od)

BAR (1–poslednji takt kanala ili pesme) – odnosi se na prvi takt odakle počinjete kopiranje. FROM je unapred postavljen na početak izabranih kanala.

BEAT (1–broj udaraca po taktu) – određuje poziciju u okviru takta. Naravno, broj raspoloživih beatova zavisi od takta.

CPT (1–119) – skraćenica od "Clock Pulse Time", najmanje vremenske jedinice koju E–60/E–50 podržava. (imamo 120 CPT–a po svakom udarcu 4/4 takta.) Vrednost ovog parametra menjajte samo ako ne želite kopirati prve note izabranog beata. TO

Fabrički je TO pozicija postavljena na poslednji događaj u izabranom kanalu (ili poslednji u poslednjem kanalu ako izaberete sve kanale–"ALL").

BAR (1– poslednji takt kanala ili pesme) – određuje poziciju kraja poslednjeg takta koji će se kopirati.

BEAT (1-broj beatova po taktu) – određuje poziciju udarca, dok broj beatova zavisi od vremena u izabranom području.

CPT (1–119) – poslednji clock koji će se kopirati. Ovu vrednost menjajte samo ako ne želite da se kopiranje završava tačno na izabranom beatu.

COPY MODE (Replace, Mix)

Određivanje načina kopiranja podataka:

REPLACE – izabrani podaci se snimaju preko postojećih.

Copy From 2.1.0 To 3.1.0 Into 4.1.0 SRC TRACK= 1/DST TRACK= 1



U većini slučajeva će se koristiti "REPLACE" ako je DATA TYPE postavljen na "ALL" ili ako želite zameniti neke podatke (npr modulaciju) drugim podacima iste vrste (i na taj način savršeno reprodukovati efekat ili kontrolu).

"MIX", opcija je korisna za dodavanje podataka na mnogo taktova gde ih do tada nije bilo, ne menjajući njihove note. Vrstu podataka koje ćete kopirati možete izabrati određujući "DATA TYPE".

Napomena: Na E–60/E–50 nema "Undo" funkcije kojom se mogu poništiti poslednje izmene. Jedini način vraćanja na prethodno stanje je da se prvo snimi, naprave izmene, pa po potrebi ponovo učita snimljena verzija.

COPY TIMES (1–999)

Postavlja broj kopija koje želite napraviti. Ako vrednost ovog parametra postavite na "3" dobićete 3 uzastopne kopije podataka.

DATA TYPE

Omogućuje izbor vrste podataka koji će se kopirati:

ALL Svi izlistani parametri.

Note Samo note.

P.Bender Pitch Bend podaci

Control Change Control change podaci.

Prog. C Program change podaci.

NRPN Ne–registrovani brojevi parametara. Ovo su funkcije GS/GM2 formata koje su lakše za korišćenje nego SysEx podaci, ali u osnovi imaju istu funkcionalnost.

RPN Registrovani brojevi parametara. Radi isto što i prethodni, ali ih prepoznaju većina GM– i GM2– kompatibilnih generatora zvuka.

CAF Channel Aftertouch podaci. Ako vam nisu potrebni, ovi se podaci mogu i trebaju izbrisati, jer koriste puno memorije.

Ako izaberete "Note", pojaviće se polja FROM NOTE i TO NOTE koja će vam omogućiti da podesite od i do koje note želite izvršiti kopiranje.

DSTTRACK

Ovim parametrom određujete odredišni kanal na koji želite kopirati podatke. Ako izvorni SRC TRACK podesite na "ALL", DSTTRACK se neće moći menjati.

INTO

Takt, beat i CPT vrednosti prvog podatka kanala koji će se kopirati.

EXECUTE

Pritiskom na ovo polje potvrđujete izmene i kopirate podatke.

Napomena: Iako je moguće kopirati podatke sa 10. kanala (standardni kanal sa bubnjevima) preko nekog "melodijskog" kanala i obratno, on se uglavnom kopira ako je na odredišnom kanalu (DST) postavljen set bubnjeva. Drugačije podešavanje bi verovatno zvučalo čudno, jer npr bubnjevi sa zvukom klavira ili obrnuto ne zvuče najbolje.

INSERT

INSERT omogućuje ubacivanje praznog prostora i pomera sve podatke posle FROM markera dalje prema kraju pesme (sasvim obrnuto od DELETE funkcije).



Prazni taktovi koji nastaju ovom funkcijom se mogu popuniti pomoću prethodno opisane COPY funkcije ili snimanjem novih fraza u taj prostor (pomoću PUNCH IN/OUT funkcije na primer).

Napomena: Ova funkcija nema TO marker, već se određuje dužina ubacivanja pomoću FOR parametra.

TRACK (ALL, 1–16)

Izabire kanal koji želite srediti. Ovde možete izabrati i "ALL" ako želite primeniti na sve kanale.

FROM (od)

BAR (1–poslednji takt kanala ili pesme) – odnosi se na prvi takt odakle počinjete editovanje. FROM je unapred postavljen na početak izabranih kanala.

BEAT (1–broj beatova po taktu) – određuje poziciju u okviru takta. Naravno, broj raspoloživih beatova zavisi od takta.

CPT (1–119) – skraćenica od "Clock Pulse Time", najmanje vremenske jedinice koju E–60/E–50 podržava. (imamo 120 CPT–a po svakom beatu 4/4 takta.) Vrednost ovog parametra menjajte samo ako vaše izmene trebaju početi posle izabranog beata.

FOR

Određuje koliko taktova, beatova i CPT se želi ubaciti (insertovati).

BAR, BEAT, CPT isto kao već prethodno objašnjeno.

TIME SIGNATURE-takt

Ako je broj kanala TRACK= "ALL", pomoću ovih polja podešavate njihov takt na novu vrednost (1–32/2, 4, 8, 16). EXECUTE

Pritiskom na ovo polje potvrđujete i primenjujete sve izmene podataka.

TRANSPOSE

Ova funkcija omogućuje transponovanje nota izabranog kanala (transponovanje ostalih podataka ne bi imalo smisla niti je moguće).

TRACK (ALL, 1–16)

Izbor kanala koji želite transponovati. Moguće je izabrati i sve odjednom ("ALL). Ako se koristi uz EQUAL opciju, TRANSPOSE se može koristiti i za bubnjeve. To omogućuje izbor druge boje za npr doboš ili kick. Većina setova bubnjeva uglavnom imaju najmanje dve vrste doboša, jedan na noti broj 38 (D2) i drugi na br 40 (E2). Ako u FROM NOTE stavite vrednost "38", pritiskom EQUAL polja i izborom "2", možete promeniti D2 doboš na E2.

FROM (od)

BAR (1–poslednji takt kanala ili pesme) – odnosi se na prvi takt odakle počinjete editovanje. FROM je unapred postavljen na početak izabranih kanala.

BEAT (1–broj udaraca po taktu) – određuje poziciju u okviru takta. Naravno, broj raspoloživih beatova zavisi od takta.

CPT (1–119) – skraćenica od "Clock Pulse Time", najmanje vremenske jedinice koju E–60/E–50 podržava. (imamo 120 CPT–a po svakom udarcu 4/4 takta.) Vrednost ovog parametra menjajte samo ako vaše izmene trebaju početi posle izabranog beata.

TO (do)

Fabrički je TO pozicija postavljena na poslednji događaj u izabranom kanalu (ili poslednji u poslednjem kanalu ako izaberete sve kanale–"ALL").

BAR (1– poslednji takt kanala ili pesme) – određuje poziciju kraja poslednjeg takta koji će se editovati.

BEAT (1-broj beatova po taktu) – određuje poziciju udarca, dok broj beatova zavisi od vremena u izabranom području.

CPT (1–119) – poslednji clock koji će se editovati. Ovu vrednost menjajte samo ako ne želite da se izmene završavaju tačno na izabranom beatu.

VALUE (-127-0-127)

Broj polunota transpozicije. Ako želite "C" transponovati u "D", ukucajte "2"za ovaj parametar. Kao što se vidi, moguće je transponovati najvišu MIDI notu do najniže i obrnuto.

Upozorenje: "0" predstavlja najnižu notu u MIDI standardu, a "127" najvišu. Ako na primer izaberete "127" za notu "74 (D5)", rezultirajuća nota bi bila broj "201",što je neprihvatljivo, pa stoga sekvencer oduzima po "12" od "201" dok rezultat ne bude manji ili jednak "127" – pa u našem primeru upotrebi vrednost "117". Ovo se odnosi i na sve note koje bi bile negativne vrednosti ili veće od "127".

Napomena: Pazite ako transponujete set bubnjeva jer rezultat može imati drastične razlike (npr zvuk zvona umesto bubnja).

FROM NOTE (0 C-127 G9)

Ovim parametrom podešavate notu (ili donju granicu notnog područja) koje će biti menjano u izabranom FROM/ TO području.

Ovaj parametar će se videti samo ako ste za DATA TYPE izabrali "Note".

TO NOTE (0 C–127 G9)

Ovim parametrom podešavate gornju granicu notnog područja koje će se editovati u okviru izabranog FROM/TO područja.

EXECUTE

Pritiskom na ovo polje potvrđujete i primenjujete sve izmene podataka.

CHANGE VELO

CHANGE VELO omogućuje promenu dinamike ("velocity=brzina") kanala ili isečka.



Povećavanjem velocity parametra dobijate jači i jasniji zvuk, i obrnuto.

Ova funkcija se koristi kad ste zadovojni tajmingom, ali želite glasniji i jasniji ili tiši i prigušeniji zvuk. Možete povećati ili smanjiti vrednost velocity za fiksni ("BIAS") ili proporcionalni iznos ("MAGNIFY").

TRACK (ALL 1-16)

Izabire kanal koji želite srediti. Ovde možete izabrati i "ALL" ako želite primeniti na sve kanale.

FROM (od)

BAR (1–poslednji takt kanala ili pesme) – odnosi se na prvi takt odakle počinjete editovanje. FROM je unapred postavljen na početak izabranih kanala.

BEAT (1–broj beatova po taktu) – određuje poziciju u okviru takta. Naravno, broj raspoloživih beatova zavisi od takta.

CPT (1–119) – skraćenica od "Clock Pulse Time", najmanje vremenske jedinice koju E–60/E–50 podržava. (imamo 120 CPT–a po svakom udarcu 4/4 takta.) Vrednost ovog parametra menjajte samo ako vaše izmene trebaju početi posle izabranog beata.

TO

Fabrički je TO pozicija postavljena na poslednji događaj u izabranom kanalu (ili poslednji u poslednjem kanalu ako izaberete sve kanale – "ALL").

BAR (1– poslednji takt kanala ili pesme) – određuje poziciju kraja poslednjeg takta koji će se editovati.

BEAT (1-broj beatova po taktu) – određuje poziciju udarca, dok broj beatova zavisi od vremena u izabranom području.

CPT (1–119) – poslednji clock koji će se editovati. Ovu vrednost menjajte samo ako ne želite da se izmene završavaju tačno na izabranom beatu.

BIAS(-99 - +99)

Ovaj parametar određuje za koliko će se menjati velocity. Pozitivna vrednost se dodaje, negativna se oduzima. Ako želite koristiti MAGNIFY, za BIAS stavite "0".

Ovaj parametar je extra koristan kod boja koje koriste velocity switching: malim varijacijama ukupne velocity moguće je prebaciti sve note na drugi zvuk.

Napomena: Najviše vrednosti ne mogu ići ispod "1" ili iznad "127". Razlog zašto je vrednost "0" nemoguća je što se ta vrednost koristi kao indikator kraja zvuka note (note– off). "127" je s druge strane najviša velocity vrednost koju MIDI standard može savladati. Dodavanje vrednosti može dovesti samo do maksimuma od "127".

MAGNIFY (0-200%)

Primena ovog parametra se ponaša kao "Compander" (dinamički procesor koji se ponaša istovremeno kao kompresor i expander), iako procesira MIDI podatke: izaberete li vrednost veću od "100%" povećaćete razlike između visokih i niskih vrednosti velocity. Vrednosti ispod "64" će se smanjiti, a iznad "64" povećati. Rezultat će prema tome biti da će razlika između pianissimo i fortissimo postati mnogo jače izražena. MAGNIFY vrednosti ispod "100%" imaju obrnuti učinak: sve vrednosti velocity se usrednjuju prema imaginarnoj sredini od "64", smanjujući tako razlike u dinamici sviranja.

FROM NOTE (0 C–127 G9)

Ovim parametrom podešavate notu (ili donju granicu notnog područja) koje će biti menjano u izabranom FROM/ TO području.

Ovaj parametar će se videti samo ako ste za DATA TYPE izabrali "Note".

TO NOTE (0 C–127 G9)

Ovim parametrom podešavate gornju granicu notnog područja koje će se editovati u okviru izabranog FROM/TO područja.

EXECUTE

Pritiskom na ovo polje potvrđujete i primenjujete sve izmene podataka.

CHANGE GATE TIME

Ova funkcija omogućuje izmenu trajanja nota u izabranom isečku. Preporučujemo da ovu funkciju koristite samo za skraćenje nota koje izgledaju preduge kad im dodelite drugu boju. Ovde ne možete videti trajanje nota, što može biti nezgodno pri menjanju blokova. Za izmenu trajanja pojedinačnih nota koristite MICRO EDIT.

Posle izbora boje sa sporijim otpuštanjem (npr ako se zvuk čuje posle svih nota), CHANGE GATE TIME može pomoći sasecanjem nota do određene dužine i tako izbeći neželjena preklapanja.

TRACK (ALL 1–16)

Izabire kanal koji želite srediti. Ovde možete izabrati i "ALL" ako želite primeniti na sve kanale.

FROM (od)

BAR (1–poslednji takt kanala ili pesme) – odnosi se na prvi takt odakle počinjete editovanje. FROM je unapred postavljen na početak izabranih kanala.

BEAT (1–broj udaraca po taktu) – određuje poziciju u okviru takta. Naravno, broj raspoloživih beatova zavisi od takta.

CPT (1–119) – skraćenica od "Clock Pulse Time", najmanje vremenske jedinice koju E–60/E–50 podržava. (imamo 120 CPT–a po svakom udarcu 4/4 takta.) Vrednost ovog parametra menjajte samo ako vaše izmene trebaju početi posle izabranog beata.

Fabrički je TO pozicija postavljena na poslednji događaj u izabranom kanalu (ili poslednji u poslednjem kanalu ako izaberete sve kanale –"ALL").

BAR (1–poslednji takt kanala ili pesme) – određuje poziciju kraja poslednjeg takta koji će se editovati.

BEAT (1-broj beatova po taktu) – određuje poziciju udarca, dok broj beatova zavisi od vremena u izabranom

području.

CPT (1–119) – poslednji clock koji će se editovati. Ovu vrednost menjajte samo ako ne želite da se izmene završavaju tačno na izabranom beatu.

BIAS (CPT) (-4800 do +4800)

Ovim parametrom podešavate dužinu (gate time) za koju će se izabrane note produžiti ili skratiti. Najkraća moguća vrednost je "1" (koristi se za sve bubnjeve), tako da i ako izaberete npr "–1000" za sve note koje imaju GATE TIME vrednost "1" neće biti nikakve promene.

MAGNIFY(0-200%)

Ovim parametrom pravite proporcionalne izmene GATE TIME parametra. Vrednosti ispod "100%" skraćuju dok one iznad produžuju trajanje. Ako želite koristiti BIAS, postavite vrednost MAGNIFY parametra na "100%".

EXECUTE

Pritiskom na ovo polje potvrđujete i primenjujete sve izmene podataka.

MERGE

Pomoću ove funkcije spajate podatke 2 kanala. Spojena verzija će se nalaziti na odredišnom (DST) kanalu. Ne zaboravite da će svi ti podaci koristiti jedan MIDI kanal, a "SRC" kanal će biti prazan.

SRC TRACK (1–16)

Određuje koji će se kanal dodavati podacima na "DST" kanalu.

DST TRACK (1–16, ali nikako i onaj koji je izabran kao "SRC"). U ovaj kanal će ulaziti spojeni podaci. EXECUTE

Pritiskom na ovo polje potvrđujete i primenjujete sve izmene podataka.

GLOBAL CHANGE

Ova funkcija omogućuje brze izmene nekih postavki. Izmene se odnose na cele kanale (GLOBAL CHANGE se ne može upotrebiti za samo nekoliko taktova). Služi za poboljšavanje standardnih MIDI fajlova, a najčešće se kroisti za:

• "poboljšavanje" starijih MIDI fajlova tako da iskoriste nove boje koje poseduju E–60/E–50.

• Globalne izmene Reverb i/ili Chorus Send vrednosti, kad se zaželi smanjiti ili pojačati efekat.

TRACK (ALL 1–16)

Izabire kanal koji želite srediti. Ovde možete izabrati i "ALL" ako želite primeniti na sve kanale.

INIT VALUE

Pritiskom na ovo polje resetujete sve vrednosti na stranici na njihove standardne iznose. Na ovoj stranici imate dve vrste mogućih izmena: FROM/TO i INC/DEC.

FROM/TO

U FROM kolonu ubacujete originalne vrednosti podataka (npr vrednosti koje izabrani kanal trenutno koristi). U TO kolonu ubacujete nove vrednosti koje će zameniti one iz FROM kolone. Ovim se zamenjuju vrednosti drugim i može se koristiti samo na podacima koji omogućuju izbor boja ili grupa, preciznije:

CC00 (—, 0–127, ALL) – control change tzv. "MSB" bank select signal. Omogućuje izbor osnovne note (ako izaberete "0") zvuka ako ne želite koristiti varijacije ili izabrati drugu varijaciju. Vrednost TO "CC00= 0" se koristi za obezbeđenje GM kompatibilnosti, jer taj standard za razliku od GM2 ili GS ne podržava tonske varijacije.

Izaberite "——" ako se ne smeju menjati trenutne vrednosti. U listi boja ćete primetiti da su većina zapravo varijacije. Vrednost "8" za CC00 je verovatno najpopularnija (što možete primetiti ako prostudirate listu od 1596 boja). Da zamenite svaku CC00 vrednost na npr "8", ukucajte "CC00= ALL" za FROM i "CC00= 8" za TO. Za izmenu svih vrednosti gde je CC00 "8" na drugu vrednost (npr "16"), ukucate "8" za FROM i "16" za TO.

CC32 (—, 0–127, ALL) – Ovaj kontrolni signal je tzv "LSB" bank select signal. Izaberite "—" ako se ne treba menjati trenutna vrednost.

PC (----, 1-128, ALL) – menja adresu, tj broj signala za promenu programa određene boje (npr sa "1" na "2"). Izaberite "----" ako se ne treba menjati trenutna vrednost.

INC/DEC

Ovo su tzv "relativne" izmene: pozitivne ili negativne vrednosti se dodaju ili oduzimaju od originalnih vrednosti u izabranom kanalu. Pomoću ovih polja povećavate ili smanjujete postojeće vrednosti.

Volume, Expression, Panpot, Reverb, Chorus (-127 do +127) – ovim parametrima se dodaje (+) ili oduzima (-) data vrednost od trenutne vrednosti Volume, Expression, Pan, Reverb Send ili Chorus Send parametara. Korisno je ako vrednosti koje ste snimili nisu odgovarajuće. EXECUTE

Pritiskom na ovo polje potvrđujete i primenjujete sve izmene podataka.

SHIFT CLOCK

SHIFT CLOCK funkcija omogućuje pomeranje nota u izabranom isečku. Koristi se za dve stvari:

• Za ispravljanje nota koje kasne zbog sporijeg attacka. Može vam zatrebati kada na kanal postavite boju koja ima značajnije sporiji attack nego prethodna. Ova se funkcija koristi u pop muzici za podešavanje vremena 1/16–notnih arpeggia sviranih "sporijom" bojom.

Umesto da note startuju na matematički ispravnom tajmingu (npr. 2–1–0), možete ih pomeriti levo (npr. na 1–4-115), tako da se najglasniji deo attacka dostigne na sledećem beatu:



• Za korekciju tajminga nota snimljenih preko MIDI–a bez kvantizacije. Snimanje sa spoljnjeg sekvencera može uzrokovati mali delay (npr. 5 CPT). Ako vam to smeta, SHIFT CLOCK funkcijom možete "gurnuti" snimljene note u levo (izaberete "–5"). Na taj način ćete sačuvati sve nepravilnosti iz originala jer i dalje neće biti kvantizovane.

TRACK (ALL 1č16)

Izabire kanal koji želite srediti. Ovde možete izabrati i "ALL" ako želite primeniti na sve kanale.

FROM (od)

BAR (1–poslednji takt kanala ili pesme) – odnosi se na prvi takt odakle počinjete editovanje. FROM je unapred postavljen na početak izabranih kanala.

BEAT (1-broj udaraca po taktu) - određuje

odredišnog kanala (na ekranu je to desno polje). CPT (1–119) – skraćenica od "Clock Pulse Time", najmanje vremenske jedinice koju E-60/E-50 podržava. **TRACK**(1–16) (imamo 120 CPT-a po svakom udarcu 4/4 takta.) Vrednost U ova dva polja izabirete kanale koji će e razmeniti. ovog parametra menjajte samo ako vaše izmene trebaju Naravno, nema opcije za izbor svih (ALL) kanala, i oba početi posle izabranog beata. polja ne mogu imati isti broj. Napomena: Pazite pri razmeni kanala sa bubnjevima i TO Fabrički je TO pozicija postavljena na poslednji događaj u melodijom, jer bi rezultat mogao biti neodgovarajući. izabranom kanalu (ili poslednji u poslednjem kanalu ako izaberete sve kanale-"ALL"). Editovanje Master kanala BAR (1- poslednji takt kanala ili pesme) određuje poziciju kraja poslednjeg takta koji će se editovati. Sekvencer kod E-60/E-50 koristi jedan MASTER kanal za BEAT (1-broj beatova po taktu) - određuje sve pesme. On se koristi za snimanje vremena, tempa, kao i poziciju udarca, dok broj beatova zavisi od vremena u sistemskih (SysEx) signala koji se primenjuju na sve izabranom području. kanale. CPT (1–119) – poslednji clock koji će se editovati. Napomena: MASTER kanal je moguće editovati samo kod Ovu vrednost menjajte samo ako ne želite da se izmene već snimljenih fajlova. završavaju tačno na izabranom beatu. (1) Izaberite MIDI fajl koji želite. Ako editujete pesmu koju DATATYPE ste upravo snimili ili reprodukovali, ne morate je iznova Omogućuje izbor podataka za prebacivanje: birati. ALL (2) Pritisnite 16-TRK SEO. taster i na ekranu će se Svi izlistani parametri. Note Samo note. prikazati: P.Bender Pitch Bend podaci New Song MEAS: 0001. 1 1=120 4/4 Control Change Control change podaci. SULO MUTE TRACK EDIT Prog. C Program change podaci. 1 VINTAGE CP1 NRPN Ne-registrovani brojevi parametara. Ovo FUCHO 3 1 JOLEAN MUTE su funkcije GS/GM2 formata koje su lakše za korišćenje 11 JEOFRAHO CUP nego SysEx podaci, ali u osnovi imaju istu funkcionalnost. 5 OPENHARD I MASTER ITEL & BLOWNLTONB RPN Registrovani brojevi parametara. Radi isto TUUTWINTE što i prethodni, ali ih prepoznaju većina GM- i GM2-0 BENALS STORE HITALIZE kompatibilnih generatora zvuka. SED CHATULAULIAN 10 1 J HEW FOR CAF Channel Aftertouch podaci. Ako vam nisu WILL OF SOFT PRO CONVERTER potrebni, ovi se podaci mogu i trebaju izbrisati, jer koriste NV AD BASS 13] INATURALMAN puno memorije. INATORIALFIANC DICLAR SAVE -16 | HATURALFIANG Ako izaberete "Note", pojaviće se polja FROM NOTE i TO NOTE koja će vam omogućiti da podesite od i do koje note (3) Pritisnite MASTER TRACK polje u desnoj koloni. želite izvršiti kopiranje. VALUE (CPT) (-4800 do 4800) MASTERTRACK EDIT Postavlja vrednost za koju će note biti pomerene. Iznos je u Tempo Change CPT jedinicama (1CPT= 1/120 J). Note na prvom beatu 1-01-000 Tempo Change prvog takta se ne mogu pomeriti u levo, jer bi to značilo da 100 CREATE 1-01-000 Beat Change će se pomeriti u nulti takt koji ne postoji. 1-01-020 Sys Ex F0 7E 7F 09 01 F7 1-01-031 Sus Ex F0 41 10 42 12 40 00 7F 00 41 F7 EXECUTE ERASE S Sys Ex F0 41 10 42 12 40 01 38 06 01 F7 1-01-037 Pritiskom na ovo polje potvrđujete i primenjujete sve 1-01-043 Sys Ex F0 41 10 42 12 40 01 33 5A 32 F7 Sys Ex F0 41 10 42 12 40 01 34 5A 31 F7 Sys Ex F0 41 10 42 12 40 01 00 20 28 ... 1-01-050 izmene podataka. MOVE EVENT 1-01-056 1-01-099 Sys Ex F0 41 10 42 12 40 01 00 20 28 ... 1-04-060 Tempo Change 60 **TRACK EXCHANGE** COPY EVENT 2-02-000 Tempo Change 52 46 2-02-060 Tempo Change TRACK EDIT 2-03-000 140 Tempo Change PLACE ۵ WEW @ QUANTIZE ERASE DELETE COPY INSERT TROM Back SPOSE HANGE VELO CHANGE MERGE TRACK KCHANGE GLOBAL SHIFT i izlistaće vam se događaji koji su već snimljeni na MASTER kanalu. Moći ćete menjati postojeće, brisati ili dodavati podatke. 1111 Napomena: Za izlazak sa ove stranice pritisnite Back polje

poziciju u okviru takta. Naravno, broj raspoloživih beatova

zavisi od takta.

(povratak na početnu stranicu sekvencera) ili EXIT taster za povratak na početnu stranicuE–60/E–50.

TRACK EXCHANGE omogućuje razmenu podataka iz

izvornog (source) kanala (na ekranu je levo polje) i

Back

EXECUTE

Izmena postojećih signala

MASTER kanal kod svih Standard MIDI fajlova sadrži barem sledeće signale:

Tempo: "Tempo Change" vrednost locirana na adresi 1–01–000. Ne može se brisati.

Time signature: "Beat Change" (promena ritma) vrednost je takođe locirana na adresi 1–01–000. Ona se ne može brisati.

SysEx: "SysEx" podaci se nalaze na početku MIDI fajla. U njima se nalaze informacije o vrsti formata koji se koristi, kako će biti postavljeni efekti, njihova vrsta, parametri itd.

Song length: (dužina pesme) "End of Data" je parametar koji se odnosi na poziciju poslednjeg signala u MIDI fajlu (koji je lociran na bilo kojem kanalu) i ujedno je marker za kraj pesme. Njegova vrednost se ne može menjati, osim produženjem pesme naknadnim snimanjem ili ubacivanjem praznog mesta u neki kanal.

Za izmenu informacija koje se nalaze na MASTER kanalu sledite uputstvo:

(1) Pomoću III tastera ili DATA ENTRY reglera izaberite željeni podatak. Naziv izabranog parametra će se prikazati u gornjem desnom uglu ekrana:



(2) Pritisnite DATA ENTRY regler za izbor prvog parametra.

Change V	Temp		1.804
3	100	Tempo Change	1-01-000
	4	Beat Change	1-01-000
	09 01 F7	Sys Ex F0 7E 7F	1-01-020
) 41 F7 👔	42 12 40 00 7F	Sys Ex F0 41 10	1-01-031
01 F7	42 12 40 01 38	Sys Ex F0 41 10	1-01-037
432 F7	42 12 40 01 33	Sys Ex F0 41 10	1-01-043
431 F7	42 12 40 01 34	Sys Ex F0 41 10	1-01-050
28	42 12 40 01 00	Sys Ex F0 41 10	1-01-056
28	42 12 40 01 00	Sys. Ex F0 41 10	1-01-099
2020.00	60	Tempo Change	1-04-060
	52	Tempo Change	2-02-000
	46	Tempo Change	2-02-060
5	140	Tempo Change	2-03-000

(3) Izmenite vrednost parametra:

• Rotiranjem DATA ENTRY reglera ili

• pomoću DEC/INC tastera ili

• Pritiskom na DATA ENTRY regler pojaviće se numerička tastatura na ekranu preko koje možete ukucati željenu vrednost.

Ako radite preko numeričke tastature, sledite proceduru:

• Pritisnite Delete za brisanje prethodne vrednosti parametra.

• Pritisnite +10% ili -10% polja za povećanje ili smanjenje trenutne vrednosti za po 10%.

• Pritisnite ENTER da potvrdite unesenu vrednost – ili – Pritisnite CLOSE da zatvorite numeričku tastaturu bez izmene vrednosti.

Parametri koje možete menjati su:

Tempo Change (BPM)

(20–250) Određuje tempo pesme. Po potrebi možete ubaciti izmene tempa na bilo kojem delu pesme. Ovo možete raditi čak i u realnom vremenu (pomoću TEMPO REC SW parametra).

Beat Change–promena takta (Numerator/Denominator)



(Numerator: 1–32/Denominator: 2, 4, 8, 16) određuje takt pesme. Po potrebi je moguće ubaciti promenu takta u bilo kojem delu pesme. Po prvom pritisku ">" možete odrediti numerator (brojilac – broj beatova po taktu). Ponovnim pritiskom određujete denominator (imenilac–2, 4, 8, 16). SysEx

Kad pritisnete "SysEx" liniju i ">" ikonicu, na ekranu će se prikazati:



Pomoću I tastera izaberite byte (par brojeva/slova) u trenutno izabranom redu i I za promenu izabrane linije. "SysEx" su zapravo signali koje koristi samo E–60/E–50 (ili neki drugi GS–kompatibilni izvor zvuka). Izmena vrednosti ovih parametara zahteva dobro poznavanje i razumevanje svrhe i strukture SysEx signala. Evo nekih uputstava za to:

• SysEx signali se najčešće nalaze u uputstvima štampani sitnim slovima. Ako nema njihovog opisa, moguće je da ih možete dobiti od vašeg lokalnog distributera..

• SysEx vrednosti se ukucavaju u hexadecimalnom formatu – zbog toga su u okviru nekih parova brojeva i slova od A do F. ("Hexadecimalni" sistem je sistem koji umesto osnove 10

and

• SysEx vrednosti uvek startuju sa "F0" (da označe početak SysEx signala) i završavaju sa "F7" (da označe kraj tih signala).

• Većina proizvođača, pa i Roland, koriste byte koji omogućuje korisniku da proveri da li je SysEx signal ispravan. Taj bajt se naziva "checksum". Ako ne znate kako ga možete izračunati, pritisnite AUTO SUM ikonicu i E– 60/E–50 će ga izračunati i ubaciti. To je veoma važan korak za svaki generator zvuka. Ako checksum nije ispravan, ceo signal će biti ignorisan.

Napomena: Čhecksum se izračunava samo za SysEx stringove (komplete od nekoliko uzastopnih byteova) koji su duži od 7 byta.

• Pomoću polja 0–9 i A–F ukucavate vrednosti izabranih bajta (označenih su belim slovima u crnom kvadratu). ("A" je vrednost za 10, "B" za 11, "C" za 12, "D" za 13, "E" 14, i "F" za 15.)

• Pritiskom na DELETE polje uklanjate izabrani bajt. Ostali bajtovi će se pomeriti jedno mesto u levo.

• Pritikom na INSERT polje ubacujete "00" na trenutno mesto, a svi posle njega će se pomeriti za jedno mesto u desno. Naravno, ubačenu vrednost "00" možete izmeniti na vrednost koju želite.

• Pritiskom na SEND polje šaljete trenutno izabrani SysEx string takav kakav je na generator tona. Korisno za proveru rezultata pre no što ga potvrdite.

• Pritiskom na EXECUTE polje potvrđujete postavljene vrednosti. Ako ste se predomislili i ipak ne želite koristiti SysEx signale pritisnite CLOSE.

Pritiskom EXECUTE ili CLOSE polja, vraćate se na MASTER TRACK EDIT stranicu. Pritisnite Back za povratak na početnu stranicu 16–kanalnog Sequencera – ili...

Ostale operacije koje se mogu editovati

Sigurno ste primetili polja u desnoj polovini MASTER TRACK EDIT stranice. Ona omogućuju smanjenje ili povećavanje broja događaja u MASTER kanalu.

VIEW

Pritisnite ovu ikonicu ako je lista događaja u MASTER kanalu postala toliko dugačka da postaje teško snaći se u njoj. Pojaviće se:



• Uključite ikonice onih događaja koje želite da se vide u listi i one će se osvetliti.

• Pritisak na ALL ih sve uključuje, NONE isključuje, u kojem slučaju će se u MASTER TRACK EDIT listi videti samo "End of Data" signali.

• Pritisnite CLOSE da zatvorite prozorčić koji se pojavio

bez primene izmena ili EXECUTE da ga zatvorite i primenite sve izmene koje ste napravili.

CREATE EVENT

Pritiskom na ovu ikonicu dodajete novi "događaj" u MASTER kanal. Pojaviće se :



• Pritisnite ikonicu koja odgovara događaju koji želite dodati – TEMPO za izmene tempa, BEAT–takta i SYSTEM EXCLUSIVE za SysEx signale.

• Odredite mesto gde ćete ubaciti novi događaj pritiskom na BAR polje i ubacivanjem željene vrednosti pomoću DATA ENTRY reglera ili DEC/INC tastera.

• Pritisnite EXECUTE za potvrdu izmena ili CLOSE za zatvaranje prozora bez primene.

ERASE EVENT

• DATA ENTRY reglerom izaberite događaj koji želite izbrisati.

• Pritiskom na ERASE EVENT brišete ceo događaj.

Napomena: Oznake tempa i takta locirane na "1–01–00" adresi se ne mogu brisati.

MOVE EVENT

Ova funkcija omogućuje prebacivanje jednog ili više događaja na drugu lokaciju.

• Izaberite koji događaj želite prebaciti. Da ih izaberete više odjednom, prvo izaberite prvi ili poslednji u nizu.

Napomena: Za ovu funkciju možete iskoristiti VIEW za filtriranje prikazanih događaja tako da se vidi samo ona vrsta koju želite. Događaji na "1–01–00" se ne mogu prebaciti.

• Za izbor nekoliko uzastopnih događaja pritisnite DATA ENTRY regler dok ga okrećete prema levo (prema gore levo) ili u desno (prema dole). Događaji koji će biti izabrani na ovaj način biće prikazani na tamnoj pozadini.

• Pritisnite MOVE EVENT ikonicu. Pojaviće se prozorčić:



 Odredite na koju će poziciju trebati da se prebaci prvi od izabranih događaja pritiskom na BAR, BEAT i CPT polja, i ubacivanjem odgovarajućih vrednosti.

• Pritisnite EXECUTE polje za izvršavanje naredbe. Ako umesto toga pritisnete CLOSE zatvarate prozor bez izvršavanja i primene izmena.

COPYEVENT

Kopira jedan ili više događaja. Pomoću PLACE EVENT postavljate kopiju izabranih događaja na željeno mesto.



Napomena: I za ovu funkciju možete iskoristiti VIEW filter za filtriranje prikazanih događaja.

• Izbor više uzastopnih događaja vršite na prethodno opisani način okretanjem pritisnutog DATA ENTRY reglera u levo ili desno.

• Pritisnite COPY EVENT ikonicu. Svaki novo kopirani niz će zameniti prethodno kopirani. Ako vam nije sasvim jasna ova rečenica, čitajte dalje...

PLACE EVENT

Ova funkcija se pojavljuje samo kad se u memoriji sekvencera nalazi događaj ili niz događaja kopiran pomoću COPY EVENT funkcije. Za svaki slučaj preporučujemo korišćenje ove funkcije odmah posle kopiranja. Pritisnite PLACE EVENT ikonicu i pojaviće se:



· Odredite poziciju gde će se ubaciti prvi od kopiranih događaja pritiskom na BAR, BEAT i CPT i ubacivanjem odgovarajućih vrednosti.

• Pritiskom na EXECUTE izvršavate naredbu, a pritiskom na CLOSE je ne izvršavate i izlazite iz prikazanog prozorčića.

Napomena: Događaji ubačeni pomoću PLACE EVENT funkcije se dodaju na postojeće. To znači da se postojeći događaji ne pomeraju prema kraju pesme.

Editovanje pesme pomoću

Microscope Edit funkcije

Ovu funkciju koristite kad god trebate izmeniti samo neki mali detalj u standardnom MIDI fajlu.

U ovom delu ćemo naziv "događaj" koristiti za svaku vrstu signala.

U jednom trenutku je moguće editovati samo jedan kanal, pa proverite TRACK pre početka editovanja događaja prikazanih na ovoj strani.

(1) Izaberite i po potrebi učitajte pesmu.

(2) Pritisnite 16-TRK SEQ. taster. Na ekranu će se prikazati:



(3) Pritisnite MICRO EDIT polje u desnoj koloni.

5		Control Chang	je
1-02-033	CC 121 (Reset All Ctrl)	0	CREATE
1-02-035	CC 10 (Pan)	72	EVENT
1-02-036	CC 93 (Chorus)	20	0.000
1-02-037	CC 91 (Reverb)	74	ERASE *
1-02-038	CC 11 (Expression)	127	EVENT 4
1-02-040	CC 7 (Volume)	80	1.1.1.1
1-02-041	Pitch Bend	0	MOVE 2
1-02-042	CC 0 (Bank Select MS	(B) 0	EVENT
1-02-043	Program Change	74	
19-02-077	Note 65 F 4	100 11	COPY 1
19-02-115	Note 65 F 4	83 18	EVENT
19-03-030	Note 67 G 4	95 79	8 <u></u>
19-04-010	Note 69 A 4	4 91 65	PLACE

(4) Pritisnite TRACK polje i pomoću DATA ENTRY reglera ili DEC/INC tastera izaberite kanal koji želite editovati. (5) Pritisnite belo polje (lista događaja) da bi ste mogli izabrati pomoću DATA ENTRY reglera ili III tastera.

Opšte napomene u vezi MICRO EDIT funkcije

Position indications

Sekvenceri prevode sve poznate muzičke tehnike i efekte u MIDI signale koji precizno reprodukuju prirodno ponašanje instrumenata koje simulira.

Svaki događaj se izvršava u određenom vremenu, pa iz tog razloga svi imaju indikator pozicije-position indication (na primer "1–01–119"). Prvi broj se odnosi na takt, drugi na beat u taktu a treći na clock (CPT) između trenutnog i sledećeg beata. Za 4/4 takt, svaki beat se sastoji od 120 clock-ova. Prethodni primer zapravo znači da je događaj postavljen odmah pre drugog takta (119 CPT).

Grafički prikaz podataka (piano roll) Za bolje upoznavanje gde se nalaze podaci i kako su raspoređeni



Sve operacije u ovakvom prikazu su iste kao i u standardnom, jedino je prikaz malo jasniji. Ponovo pritisnite za pregled više vrednosti.

Monitoring nota i događaja

16-kanalni Sequencer reprodukuje note i događaje koje izaberete. To vam može pomoći da identifikujete događaje koje želite editovati. Pritisnite ikonicu u obliku zvučnika (a) da uključite monitor i pomerite kursor na mesto koje želite čuti.

VIEW

Pritisnite ovu ikonicu ako je lista predugačka i nepregledna, pa želite filtrirati prikaz.

• Uključite ikonice događaja koji želite da se prikazuju, i oneće se osvetliti.

CONTROL CHANGE uključuje i signale za izbor grupe (CC00 i CC32) koji se koriste za izbor boja (ujedno i brojeva za promenu programa koji se mogu i posebno filtrirati).



• Pritisnite ALL za uključivanje svih ikonica ili NONE za isključivanje, u kom slučaju će se u MICRO EDIT listi nalaziti samo "End of Data" signali.

Pritisnite CLOSE da zatvorite prozorčić.

Opšta procedura

Za izmenu informacija koje se nalaze na izabranom kanalu: (1) Pomoću 💽 tastera ili DATA ENTRY reglera izaberite iz liste šta želite editovati.

Naziv izabranog parametra pojaviće se u gornjem desnom



Po izboru cele linije notnih događaja možete pritisnuti i držati pritisnut DATA ENTRY regler da čujete notu (koja će se čuti dok ne pustite regler). Ako pritisnete DATA ENTRY regler po izboru druge vrste događaja (control change, aftertouch, program change, itd.), njegova vrednost će se ubaciti u generator tona E–60/E–50, i upotrebiti za sledeću notu koju budete reprodukovali. Za izmenu tih informacija izaberite drugi događaj sa različitom vrednošću i ponovo pritisnite DATA ENTRY regler.

(2) Pritisnite DATA ENTRY > taster za izbor prve vrednosti.



(3) Izmenite vrednost:

• Okrećući DATA ENTRY regler ili pomoću DEC/INC tastera, ili pomoću ekranske numeričke tastature koja se pojavi kad pritisnete DATA ENTRY regler.

Ako ste izabrali poslednje navedeni način:

- Pritisnite ikonice brojeva da ukucate željenu vrednost
- Pritisnite +10% ili -10% za smanjivanje ili povećavanje trenutne vrednosti za po 10%.
- Pritisnite ENTER da potvrdite ili CLOSE da zatvorite prozor bez primene izmenjene vrednosti.

(4) Pritisnite DATA ENTRY > taster za izbor sledeće vrednosti koju želite menjati.

(5) Kad završite pritisnite Back da se vvratite na početnu stranu sekvencera i snimite pesmu.

Parametri koji se mogu menjati su:

Note i velocity – signali koji uvek idu u paru (pogledajte prethodnu sliku). Prva vrednost ("Note Number 127 G9") se odnosi na samu notu, a druga ("On Velocity 127") na velocity.

MICRO EDIT funkcija dodaje i treću vrednost tom paru ("65535") koja opisuje trajanje te note. Ta ista vrednost se u TRACK EDIT okruženju nazivala "Gate Time".

Control Change – signali koji obično dodaju nešto

notama koje se reprodukuju, kao što je modulacija, jačina zvuka, pozicija zvuka... E-60/E-50 prepoznaje sve raspoložive control change brojeve (Cc00-127) i prikazuje njihov "zvanični" naziv kad god je to moguće (neki nemaju standardne nazive). Vrednost ovog parametra može biti između 0 i 127.

Program Change – se koriste za izbor boja unutar trenutne grupe (1-128).

Pitch Bend – privremeno menjaju visinu nota koje se u datom trenutku reprodukuju. Pitch Bend signali mogu biti pozitivni ili negativni i kreću se od-128 do 128.

Poly Aftertouch – aftertouch signali koje E–60/E– 50 ne generiše, ali prepoznaje. Razlika između polifonog aftertoucha i channel aftertoucha je u tome što se prvi odnosi na pojedinačne note, a drugi na sve note koje se trenutno reprodukuju u kanalu.

Channel Aftertouch - prethodno objašnjeno.

Editovanje događaja

Editovanje Pitch Bend signala

Pitch Bend signali mogu biti pozitivni ili negativni u rasponu od +/-128. Vrednost parametra od "0" znači da nota koja se reprodukuje neće biti izmenjena. Ako se vrednost Pitch Bend parametra ne resetuje nigde na nulu, sve note će zvučati ravno i ako to ne želite.

Editovanje control change i aftertouch signala

Ovi signali (CC, Poly Aftertouch i Channel Aftertouch) se mogu postaviti na željenu vrednost (0–127) kad je potreban odgovarajući efekat ali se i oni moraju resetovati na nulu za izbegavanje neprijatnih iznenađenja. E-60/E-50 ne generiše Poly ili Channel Aftertouch signale, ali ih može koristiti. Polifoni Aftertouch signali se uvek odnose na datu notu, pa zato prvo morate reći sequenceru na koju se notu događaj odnosi: "0 (C–)" – "127 (G9)". Potom odredite željenu vrednost Aftertouch (0–127).

O notnim signalima

Kao što je već navedeno, notni signali se sastoje od broja note, vrednosti velocity parametra i Gate Time. Vrednosti za broj note se kreću između "0(C-)" i "127(G9)".

Velocity vrednosti se kreću između "1" (ekstremno lagano) i "127". Nula se ne može ubaciti za ovaj parametar jer bi efektivno isključila notu.

Po izboru Gate Time i pritiska DATA ENTRY reglera prikazuje se prozorčić:



u kojem možete podesiti željenu dužinu u CPT jedinicama (J= 120CPT) ili pomoću ikonica u obliku nota ubaciti vrednosti. Maximum trajanja note je 65,535 CPT jedinica.

Setovi bubnjeva obično koriste Gate Time vrednost "1" za sve note. Povećavanje vrednosti nema nikakvog uticaja na trajanje njihovih nota.

Ostale opcije za editovanje

Polja koja se nalaze u gornjoj polovini ekrana MICRO EDIT stranice omogućuju smanjenje ili povećanje broja događaja na izabranom kanalu.



CREATE EVENT–kreiranje događaja Pritiskom na ovu ikonicu dodajete novi događaj izabranom



Ako mesto gde želite dodati novi događaj već sadrži neke, novi se dodaje na kraj te grupe.

• Pritisnite ikonicu za događaj koji želite dodati. Fabričke vrednosti događaja koji se tako kreiraju su:

Note:Note Number: 60 C4On Velocity:100Gate Time:60Control Change: CC01 Modulation= "0"Program Change*: 1Pitch Bend:"0"Poly Aftertouch: Note Number: 60 C4Poly Aftertouch Value: "0"Channel Aftertouch: "0"

* "Control Change" signali za promenu programa omogućuju ubacivanje Bank Select signala (CC00 i CC32). Takvi signali se moraju postaviti PRE signala za promenu programa na koje se odnose. Ispravan redosled je: CC00–> CC32–> PC. Takođe je preporučljivo postaviti te tri vrednosti jedno za drugim.

P

• Odredite poziciju na koju ćete ubaciti nove događaje pritiskom na BAR, BEAT i CPT polja i ukucavanjem vrednosti za svaki pomoću DATA ENTRY reglera ili DEC/INC tastera.

• Pritiskom na EXECUTE polje izvršavate operaciju, ali ako ste se predomislili, pritiskom na CLOSE odustajete od izmena.

DODAVANJE NOTA

Ako pritisnete polje NOTE, na ekranu će biti prikazano:



U ovom prozoru možete ubaciti do 10 nota za svaku poziciju (vidite BAR, BEAT i CPT polja). Automatski se primenjuju i velocity vrednosti koje ubacite.

• Za ubacivanje akorda: pritisnite i držite pritisnutu barem jednu dirku od koje se akord sastoji, zatim pritiskajte ostale. Bilo koja dirka koju pritisnete po otpuštanju nota koje su već u tabeli zamenjuje prethodne note.

• Pritisnite jednu od notnih ikonica da odredite trajanje nota prikazanih u tabeli. Ovo se može uraditi i pre i nakon sviranja nota na klavijaturi.

• Pritiskom na EXECUTE potvrđujete i izvršavate izmene nota ili akorda.

ERASE EVENT-brisanje

• Pomoću DATA ENTRY reglera ili 💵 tastera izaberite događaj koji želite izbrisati.

• Za izbor više uzastopnih događaja pritisnite DATA ENTRY regler i vrtite ga prema levo (izbor prema gore) ili desno (izbor prema dole).

• Pritisnite ERASE EVENT ikonicu za uklanjanje izabranog događaja.

MOVE EVENT-prebacivanje

Ova funkcija omogućuje vam prebacivanje jednog ili više događaja.

Napomena: Ako na mesto gde prebacujete izabrani događaj već postoje podaci, novi će se postaviti na kraj te grupe.

• Izaberite događaj koji želite prebaciti.

Napomena: Za filtriranje određenih vrsta događaja možete iskoristiti VIEW funkciju. Događaji locirani na adresi "1–01–00" se ne mogu pomeriti u levo.

• Moguće je izabrati i više uzastopnih događaja pomoću DATA ENTRY reglera na već opisani način. Svi izabrani događaji će biti obeleženi tamnom pozadinom.

• Pritisnite MOVE EVENT ikonicu i prikazaće se:



• Odredite gde se treba prebaciti prvi od izabranih događaja pritiskom na BAR, BEAT i CPT polja, i ubacivanjem vrednosti u njih.

• Pritisnite EXECUTE za izvrštenje operacije i potvrdu postavki ili CLOSE ako ste se predomislili.

COPY EVENT-kopiranje

Ovom funkcijom kopirate jedan ili više događaja, a potom ih pomoću PLACE EVENT ubacujete na željeno mesto.



Napomena: I za ovu funkciju možete iskoristiti prednosti koje daje VIEW funkcija za filtriranje prikazanih događaja. • Moguće je izabrati više uzastopnih događaja pomoću

DATA ENTRY reglera na već opisani način.

• Pritisnite COPY EVENT ikonicu. Pri izboru novih, brišete prethodno izabran niz.

PLACE EVENT-postavljanje

Ova se funkcija može koristiti samo ako na sekvencerovom clipboardu ima podataka koji su tamo stavljeni pomoću prethodno opisane COPY EVENT funkcije. Za svaki slučaj bi bilo preporučljivo da ove dve funkcije koristite jednu za drugom. Pritisnite PLACE EVENT ikonicu i pojaviće se prozorčić u kojem

• odredite poziciju gde će se kopirati prvi od izabranih događaja pomoću BAR, BEAT i CPT polja.

• Pritisnite EXECUTE polje da izvršite operaciju i potvrdite postavke.

Napomena: Događaji kopirani pomoću PLACE EVENT funkcije se dodaju na postojeće, i oni se prema tome ne pomeraju ka kraju pesme.

Style Converter

Style Converter je jednostavan alat za kreiranje sopstvenih (ili bilo čijih) ritmova na osnovu svojih pesama ili MIDI fajlova. U svakom slučaju, dovoljno je da jednom odsvirate MIDI fajl da bi se on našao u internoj song memoriji odakle se može koristiti za Style Converter. Pre konverzije pesme ili njenih delova u ritam, verovatno ćete je hteti editovati.

Opšte napomene

Na početku nekoliko napomena za konverziju delova pesme u ritam (Music Style):

• Različite vrste patterna ćemo opisati u jednom od sledećih poglavlja.

• Ritam koji se napravi pomoću Style Convertera se može koristiti samo u aranžer modu rada, ali ne i u 16–kanalnom Sequencer modu.

• Ritmovi (Music Styles) su patterni za pratnju. Ako želite da pattern koji pravite bude uopštenije upotrebljiv (npr. za bilo koju pesmu određenog žanra), pokušajte da izbegavate izmene akorda u "osnovnim" patternima (MAIN 1–4). Ne zaboravite da ritmove možete transponovati u realnom vremenu svirajući razne akorde u delu za prepoznavanje akorda. Takođe je preporučljivo ne uključivati melodijsku konverziju u ritam.

• Pokušajte izdvojiti pasaže i delove koji su zaista tipični za pesmu.

• Prelaze, tuševe, itd bi trebali konvertovati u popune (Fill-In).

• Za pravi profesionalni rezultat moraćete upotrebiti i Style Composer da bi ste bili sigurni kako će vaš novi ritam raditi i za mol i sedme akorde. Detalje ćemo opisati u poglavlju "Programiranje ritmova (Style Composer)".

• Iako dužina patterna i kapacitet memorije ne predstavljaju problem, potrudite se da ih pravite male, ali sadržajne.

Na primer: većina pesama se bazira na blokovima od po 4 takta. Prema tome bi konvertovanje 6 taktova bilo malo čudno, iako je sasvim moguće.

• Napravite jednostavni pattern za MAIN 1 i sve kompleksnije pratnje za svaku sledeću.

• Uvek postavite ispravan tonalitet (KEY). Samo u tom slučaju će ritam zvučati kako treba u aranžeru.

• Vaš novi ritam se nalazi u RAM–u (Random Access Memory–ji). Ne zaboravite ga snimiti pre no što izaberete neki drugi ritam (u Arranger modu) ili isključite E–60/E–50. Za mnoge MIDI fajlove postoje autorska prava, a Roland ne odgovara za eventualne zloupotrebe autorskih prava proizišle iz korišćenja Style Convertera.

Korišćenje Style Convertera

(1) Učitajte MIDI fajl. Ako želite koristiti pesmu koju ste upravo snimili ili reprodukovali ne morate je ponovo učitavati. Svakako je preslušajte, izdvojite 8 kanala čije delove želite u novom ritmu. (2) Pritisnite RECORDER 16–TRK SEQ taster i na ekranu će se prikazati:



(3) Pritisnite STYLE CONVERTER polje u desnoj koloni.



(4) Ako je trenutno aktivna CONVERT ikonica, moraćete pritisnuti i SETUP ikonicu da bi ste došli na ovu stranicu.

Na ovoj stranici možete izabrati kanale iz pesme koji će postati kanali u ritmu. Ne zaboravite da pesme može imati do 16, a ritam "samo" 8 kanala.

Fabričke dodele kanala pesama kanalima ritmova (na prethodnoj slici poslednja kolona u listi) su automatski izabrane. Iako su sasvim razumno izabrani, može se dogoditi da nisu onakvi kako ste ih zamislili. <u>Uvek ih pažljivo slušajte.</u>

(5) Da izmenite raspored dodeljenih kanala:

• Pritisnite jedno od polja da izaberete kanal ritma.

• Potom DATA ENTRY reglerom ili DEC/INC tasterima izaberite kanal pesme u levoj listi.

Napomena: Ako ste nekoliko kanala iz pesme dodelili istom kanalu ritma, pojaviće se kružić pored naziva kanala ritma da bi označio kako je taj kanal već dodeljen drugom kanalu. Iako je moguće, rezultat nije baš uvek dobar.

Ako niste zadovoljni izmenom kanala, pritisnite INIT VALUE polje za povratak na fabričke postavke.

Preslušavanje kanala

Pritisnite polje "Jump.to.1st.note" da počnete sa prvom notom izabranog kanala pesme (prikazana je na tamnoj pozadini). Playback automatski počinje sa te pozicije i čuju se svi kanali iz pesme. Pritisnite RECORDER PLAY STOP taster da zaustavite ili ponovo startujete playback.

Napomena: Ako izabrani kanal nema nikakvih podataka, playback počinje od prvog takta.

100 and

Isključivanje kanala

Ponekad je potrebno isključiti neke kanale, da bi se lakše koncentrisali na druge i odlučili koje želite konvertovati a koje ne. To se radi tako što pritisnete MUTE polje i potom liniju kanala pesme koji želite isključiti. Isključeni (Mute) kanali se tada označavaju slovom "M". Ponovnim pritiskom na MUTE polje isključujete istoimenu funkciju. Solo

Za preslušavanje samo jednog kanala pritisnite SOLO polje i polje kanala kojeg želite slušati solo, a potom startujte playback. Ovim isključujete sve osim tog jednog kanala pored kojeg će biti oznaka"S".

Ponovnim pritiskom na SOLO polje isključujete istoimenu funkciju.

(6) Pritisnite polje CONVERT da vam se prikaže sledeća stranica.



Ovde ćete moći preslušavati izabrane kanale, odrediti koji isečak se treba izdvojiti i postaviti pattern koji sadrži izabrane podatke.

Najlogičniji redosled radnji je:

(7) Pritisnite RECORDER TOP taster, pa PLAY STOP za početak playbacka.

FWD i BWD se mogu koristiti za brzo premotavanje.

(8) Dok slušate pesmu, pritisnite MARK A polje na početku prvog takta odakle želite početi konverziju, i MARK B na kraju poslednjeg takta koji želite konvertovati.

Takođe je moguće to uraditi tako što prvo zaustavite playback, pritisnete FROM A i B polja na ekranu i ukucate brojeve taktova pomoću DATA ENTRY reglera ili DEC/INC tastera.

(9) Zaustavite playback pritiskom na PLAY STOP.

(10) Uključite LOOP ikonicu. Ovo će vam omogućiti da preslušate isečak između A i B markera u petlji – da ga "lupujete" i na taj način proverite da li poslednje note vašeg budućeg ritma fino prelaze na prve i da li se uklapaju sa drugim patternima. Ponekad je korisno kvantizovati poslednjih nekoliko nota isečka da bi se ispravno uklopile.

(11) Pritisnite RECORDER PLAY STOP taster da počnete playback. Izabrani isečak će se stalno ponavljati dok ga ne zaustavite.

(12) Ako je potrebno upotrebite MUTE i SOLO funkcije za privremeno izolovanje nekih kanala za proveru.

Inicijalizacija ritam memorije (Style RAM)

INITIALIZE STYLE polje na ovoj stranici se obično koristi samo jednom – pre konverzije prvih kanala pesme. Ako ne

upotrebite ovu funkciju, kanali koje konvertujete se dodaju na ritam koji se već nalazi u ritam memoriji E–60/E–50. Ako želite startovati kompletno nov ritam...

• Pritisnite INITIALIZE STYLE polje.



• Pritisnite TEMPO i pomoću DATA ENTRY reglera ili DEC/INC tastera ubacite željenu vrednost.

• Pritisnite dva TIME SIGNATURE polja jedno za drugim i na isti način ubacite vrednosti.

Napomena: Ovde vam je jedina prilika da odredite takt ritma koji pravite.

Jedini način za to je inicijalizacija memorije ritmova (Style RAM). Obavezno prvo podesite ovu vrednost pre prve konverzije. (zapravo se takt ritma može promeniti pomoću Style Composera, ali za to morate menjati modus rada.)

• Kad sve podesite kako želite, pritisnite EXECUTE polje da inicijalizujete ritam memoriju. Ili pritisnite CLOSE za izlazak iz ove stranice bez inicijalizacije. To vas vraća na "CONVERT" stranicu:



(13) Trebate izabrati odredišni (destination) pattern, tj. odrediti da li izabrani isečak treba da bude MAIN ili intro itd.

(14) Pritisnite neko od ekranskih polja na raspolaganju i pomoću DATA ENTRY reglera ili DEC/INC tastera ubacite željenu vrednost. Parametri koje ćemo opisati se mogu koristiti za svaki pojedinačni kanal i pattern. Iako je ovaj sistem veoma fleksibilan, da bi se postigli najbolji rezultati, mora se pažljivo raditi.

Key – tonalitet (C, C#, D, Eb, F, F#, G, Ab, A, Bb, B) Ovim parametrom određujete tonalitet. Ovo je ključno za korišćenje patterna. Sistem prepoznavanja akorda kod aranžera se bazira na pretpostavci da su svi patterni u C tonalitetu. Prema tome, kad god odsvirate C (u INTELLIGENT modu) ili C akord u delu za prepoznavanje akorda, E-60/E-50 koristi originalne note tih patterna (bez transpozicije u realnom vremenu).

Ako je taj pattern u F# i vi zaboravite da to podesite, kad budete svirali C ili C akord, čućete F#.

Napomena: Za ADR kanale nije potrebno podesiti tonalitet. Tempo (20–250) – postavlja tempo ritma.

Track (ADrum, ABass, ACC1-6, ALL) - Određuje kanale koji će se izdvojiti i pretvoriti u deo ritma. Uglavnom ćete za ovo izabirati sve ("ALL"), ali možete i svaki kanal pojedinačno.

Mode - omogućuje izbor moda patterna: "Major" (dur), "minor" (mol) ili "7th" (sedmica). Izaberite mod koji je odgovarajući za akorde koji se koriste u isečku. Moguće je i postaviti da sva tri moda koriste isti pattern. U tom slučaju E-60/E-50 će ih pri sviranju u realnom vremenu pokušati da ih konvertuje na muzički koristan način. Ako izaberete opciju označenu sa "=", kreiraćete nekoliko patterna odjednom.

Division - omogućuje određivanje vrste patterna koja će se kreirati: Main 1, Main 2, Main 3, Main 4, Main ALL, Fill Up1, Fill Up2, Fill Up3, Fill Up ALL, Fill Dw1, Fill Dw 2, Fill Dw 3, Fill Dw ALL, Intro 1, Intro 2, Intro 3, Intro 4, Intro ALL, End 1, End 2, End 3, End 4 ili Ending ALL.

EXECUTE

(15) Kad ste sve parametre podesili poželji, pritisnite ovo polje da startujete konverziju.

Ako ste se predomislili, pritiskom na Back polje se vraćate na početnu stranicu sekvencera.

(16) Sada snimite vaš novi ritam:

• Pritisnita DISK&MEDIA taster. Na ekranu će se prikazati:



 Pritisnite SAVE, pa STYLE. Izaberite da li ćete snimiti na INTERNAL MEMORY, EXTERNAL MEMORY, ili FLOPPY pomoću istoimenih polja.

• Ukucajte naziv fajla. Velikim ili malim slovima, po želji. (17) Pritiskom na EXECUTE snimate.

Ako se na izabranoj lokaciji nalazi fajl sa istim imenom, upitaće vas da li želite snimiti preko njega.

• Pritiskom na YES snimate preko njega.

• Pritiskom na NO se vraćate na SAVE STYLE stranicu bez snimanja, gde možete promeniti naziv, pa ponoviti proceduru.

(18) Pritiskom na EXIT se vraćate na početnu stranicu.

14. Programiranje ritmova (Style Composer)

koncept

Novi ritmovi se mogu kreirati na 3 načina:

· Konverzijom delova Standardnog MIDI fajla u pratnju koju će svirati aranžer.

• Kreiranjem novih pratnji "od nule".

• Editovanjem postojećih ritmova, prethodnim kopiranjem i izmenom postavki.

Patterns (Divisions)- patterni

Stilovi (ritmovi) su kratke sekvence ili patterni od 4 ili 8 taktova koje možete birati u realnom vremenu. Ako ste ikad koristili ritam mašinu ili groove box, koncept iza ovih patterna će vam biti poznat. Pratnje bazirane na patternima se obično sastoje od sledećih elemenata:

• Osnovni ritam koji je kičma pesme.

· Nekoliko alternativa osnovnog ritma koji održavaju pratnju zanimljivom i prikazuju neku vrstu napretka ili varijacije.

• Fill–Ins (popune) koje najavljuju nove delove.

• Uvod i završetak.

Za jednu pesmu od tri minuta je obično dovoljno napraviti 4 do 8 patterna. Samo ih je važno koristiti u odgovarajućem redosledu.

E-60/E-50 omogućuje programiranje 54 patterna po ritmu, a neke od njih se mogu izabrati pomoću posebnih tastera (MAIN 1-4, itd.). Neki se patterni izabiru na osnovu akorda koje svirate u području za prepoznavanje akorda (mol, dur, sedmica).

Tracks – kanali

Za razliku od ritam mašine, ritam osim ritma (bubnjevi i udaraljke) sadrži i melodijski deo pratnje, kao npr klavirski, gitarski, bas, i gudački. Zbog toga ritmovi imaju 8 kanala.

Odnos kanala i instrumentacije je fiksan, i ne možete na primer AccDrums kanal postaviti na kanal 6.

Razlog što su AccDrums postavljeni na prvi kanal a ABass na drugi je što većina muzičara počinju tako što postavljaju ritamski deo pesme.

Međutim i ovo pravilo ima izuzetaka, pa slobodno startujte bilo kojim delom ako vam je tako lakše.

Napomena: Iako je na raspolaganju 6 melodijskih kanala, većina ritmova koristi samo dva ili 3. Nemoite isprogramirati svih 6 melodijskih kanala samo zato što ih E-60/E-50 omogućuje. Kao što već znate, dobru pesmu ne čini broj instrumenata, već prave note u pravo vreme.

Lupovani ili one-shot patterni

E-60/E-50 koristi dve vrste patterna: looped i one-shot. Looped

Lupovani patterni su pratnje koje se ponavljaju ispočetka u petlji, dok god ne izaberete drugu ili pritisnete START STOP da zaustavite aranžer. E-60/E-50 poseduje 4 programibilna lupovana odeljka (MAIN 1-4). Lupovani patterni ne prelaze na druge kad završe, jer se sviraju dok ručno ne izaberete druge.

One-shot pattern

One-shot patterni sviraju samo jednom i zatim ili staju, ili startuju lupovani.

E-60/E-50 koristi sledeće one-shot patterne: INTRO 1-4, FILL UP 1-3, FILL DOWN 1-3 i ENDING 1-4.

Vrsta patterna određuje i kako će se njihovi kanali svirati. Svaki kanal lupovanog patterna koji je kraći nego neki drugi kanal se ponavlja dok god se ne završi najduži od njih. Potom počinje novi krug.

Evo kako se to može iskoristiti: Ako bubnjevi sviraju iste note tokom 4 takta, dok je gitari ili klaviru potrebno 4 takta da završi, dovoljno je snimiti samo jedan takt bubnjeva, jer će se on ponavljati dok se ne završi najduži kanal.

Snimanje ritmova "od nule"

Snimanje ritma se vrši u ritam memoriju E–60/E–50. Po izlasku iz Style Composera posle snimanja ili menjanja ritma (pritiskom na EXIT taster), na ekranu se pojavljuje upozorenje da niste snimili svoj ritam, tako da imate priliku snimiti pre izlaska. Pritiskom na YES snimate ritam, NO ne snimate.

Startovanje Style Composera

- (1) Pritisnite MENU taster.
- (2) Pritisnite STYLE COMPOSER polje.



Brisanje memorije (Inicijalizacija ritma)

Prvo moramo izbrisati Style RAM memoriju E–60/E–50 jer pri izboru STYLE COMPOSERa ona još nije prazna. (3) Pritisnite INITIALIZE STYLE polje u desnoj koloni.



Upozorenje vas opominje da se time brišu svi podaci. (4) Ako želite da E–60/E–50 izabere odgovarajuće boje, pritisnite jedno od TEMPLATES polja. Evo šta je koje od njih:

ORCHESTR BAROQUE ROCK	Boje pogodne za klasičnu i filmsku muziku Boje za kamernu muziku. Boje za rock muziku.
FOLK	Boje za folk muziku.
FLECTRONIC	Boje za country muziku. Boje za dance muziku
POP	Boje za pop muziku.
JAZZ	Boje za jazz muziku.
ETHNIC	Boje za world muziku.

Ako želite sve sami podesiti, pogledajte podnaslov "Priprema sopstvenih postavki.

Time signature – takt

Pre snimanja prvog kanala, morate odrediti takt pratnje. Izaberite 4/4 za 8– ili 16–beat patterne, 3/4 za valcere, 2/4 za polke i 6/8 (ili 4/4) za marševe. Naravno, moguće je izabrati i kompleksnije taktove (5/4, 7/4, itd.).

Ovu vrednost morate izabrati odmah po inicijalizaciji Style RAM memorije (tj sada). Svi patterni će koristiti ovaj takt. Same patterne možete editovati i kasnije i odrediti da MAIN 1 treba koristiti "4/4", MAIN 2 "6/8", itd.

(5) Podesite takt:

• Pritisnite prvo BEAT polje (numerator) i ukucajte željenu vrednost na već dobro poznati način.

• Pritisnite drugo BEAT polje (denominator) i ukucajte trajanje svakog beata na isti način.

Možete takođe podesiti i tempo, (20-250) ili to uraditi kasnije.

nastavite sa korakom br (6).

Priprema sopstenih postavki

Ako vam ne odgovara nijedan od templatea na raspolaganju, pritisnite MY SETUP polje.



Ovde ćete moći pripremiti STYLE COMPOSER za posao koji želite obaviti izborom boja i postavljanjem dodatnih parametara.

To trebate uraditi određenim redosledom:

(a) Pritisnite TRACK polje i pomoću DATA ENTRY reglera ili DEC/INC tastera izaberite kanal čije postavke ćete menjati.

Sa izuzetkom tempa, svi parametri koje ćemo sada opisati se odnose samo na izabrani kanal. Ima ih 8: ADrum (bubnjevi), ABass (bas) i Acc1–6 (melodijska pranja).

(b) Pritisnite TRACK INSTRUMENT polje da se prebacite na TONE SELECT stranicu. (možete pritisnuti i TONE taster da dodelite željenu boju kanalu.)

AccDrums kanal može koristiti samo setove bubnjeva (i na

raspolaganju je samo DRUMS od svih TONE tastera). (c) Svirajte da proverite zvuk.

(d) Po potrebi izmenite CONTROLS postavke pritiskom na njihova polja i ubacivanjem vrednosti na poznati nam način. 4 polja se odnose na sledeće:

EXPRESS privremene promene jačine zvuka (CC11).

REVERB Reverb Send (CC91), tj. koliko će se reverb primenjivati na izabrani kanal.

PANPOT Pozicija u stereo prostoru (00–64–127 R).

CHORUS Chorus Send (CC93), tj koliko jako će se chorus primenjivati na izabrani kanal.

Ove postavke se mogu iskoristiti da se obezbedi da npr. svi ACC1 delovi koriste istu količinu reverba i da su uvek na npr u desnoj polovini stereo kanala. Ova podešavanja možete promeniti i kasnije.

(e) Ponovite korake (a)–(d) i za ostale kanale, Moduse i patterne

(f) Pritisnite prvo BEAT polje (numerator=brojilac) i ubacite željeni iznos.

(g) Pritisnite drugo BEAT polje (denominator=imenilac) i ubacite željeni iznos.

Ovde možete podesiti i tempo i takt, ili ostaviti za kasnije. (6) Pritisnite EXECUTE polje.

Na ekranu se prikaz vraća na STYLE COMPOSER stranicu, na kojoj se nalaze samo postavke boja koje ste upravo podesili.



Priprema za prvi kanal

(7) Na STYLE COMPOSER stranici pritisnite DIVISION polje i pomoću DATA ENTRY reglera izaberite vrstu patterna koju želite snimiti ("Intro", "Main", "Fill" ili "Ending").

(8) Pritisnite RECORDER REC taster i na ekranu će se pojaviti:



Izbor kanala, modusa i odeljka

Da za početak vidimo bubnjeve u MAIN1 odeljku.

(9) Pritisnite REC TRACK polje i pomoću DATA ENTRY reglera izaberite na koji kanal ćete snimati. Izaberite "AccDrums". Pošto imamo više opcija za bubanjske kanale, na ekranu će se prikazati:



Izaberite pattern. Počećemo sa MAIN 1:

(10) Pritisnite REC DIVISION polje i DATA ENTRY reglerom izaberite "Main1".

Korišćenje kloniranih patterna

Na ovoj stranici možete upotrebiti dve funkcije kloniranja koje omogućuju da snimite jedan deo i kopirate ga u maksimalno 4 odeljka (Division) i 3 moda. Znak "=" označava daće se snimiti više od jednog patterna.

(11) REC DIVISION MODE poljem izaberite mod.

Ovim parametrom određujete da li ćete snimiti pratnju za mol, dur ili sedmica. Ako poslušate Rolandove ritmove, primetićete da postoje male razlike između lupovanih patterna i ponekad veće razlike za uvode i završetke, sa kompletno drugačijim muzičkim frazama. Takve se varijacije mogu pripremiti pomoću REC DIVISION MODE parametra.

Upotrebićemo sledeće parametre za snimanje dur matrice i kopiranje na sve MAIN odeljke.

Na ovaj način ćemo dobiti 3 (Mol, dur i sedmica) x 4 (MAIN 1,2,3,4)= 12 identičnih patterna sa bubnjevima!

Izbor boja

Važno je napomenuti pravilan izbor boja jer se na početku svakog odeljka snimaju adrese boja i setova bubnjeva koje izaberete.

(12) Pritisnite TRACK INSTRUMENT polje i izaberite set bubnjeva.



land 104

Tempo

izmeniti pritiskom na njegovo polje na ekranu i DATA ENTRY reglerom ili DEC/INC tasterima. Tempo koji ovde podesite će biti snimljen kao standardna vrednost. Naravno, možete ga izmeniti kasnije u STYLE

• Pritisnite TONE taster na samom instrumentu i polje na

• Ako nije prikazana boja koju želite. PAGE 1–4 polijima

Napomena: AccDrums može koristiti samo setove

bubnjeva tako da se kod njega može koristiti samo DRUMS

Svirajte malo da proverite zvuke izabranog seta.

Isprobavajte i ostale zvuke setova bubnjeva dok ne nađete

Određivanje tonaliteta melodijskih kanala

Ako želite uključiti i melodijsku pratnju, morate označiti u

kojem tonalitetu će ona biti snimljena kako bi E-60/E-50

mogao ispravno da je prepozna i transponuje u realnom

vremenu. Iako ritmove možete snimiti u bilo kojem

tonalitetu, preporučujemo da ipak podesite KEY parametar

Napomena: Za bubnjeve nema smisla ni potrebe podešavati

(13) Pritisnite KEY polje i DATA ENTRY reglerom ili

DEC/INC tasterima podesite tonalitet (KEY=ključ). Ako ćete snimati u npr. F#, postavite vrednost tog parametra na

Polje pored KEY omogućuje transponovanje klavijature za

cele oktave. To se koristi najčešće kod transponovanja

veoma visokih ili veoma niskih nota ili za specijalne zvuke

(14) Pritisnite OCTAVE polje i DATA ENTRY reglerom

transponujte klavijaturu gore ili dole (-4 do +4 oktave).

izaberite druge stranice (ako ih ima više, naravno).

ekranu za traženu boju.

taster u TONE sekciji.

na ispravnu vrednost pre snimanja.

odgovarajući.

tonalitet.

"F#". Octave

nekih boja.

vrednost. Naravno, možete ga izmeniti kasnije u STYLE COMPOSERu, pa slobodno za snimanje izaberite vrednost koja će vam biti najbolja.

Ulazna kvantizacija

INPUT QUANTIZE je funkcija koja ispravlja manje probleme sa tajmingom pomerajući note na najbližu ispravnu poziciju. Uvek izaberite vrednost kvatizacije koje je manja od najkraće note koju svirate. Na primer, ako su najkraće note koje ćete svirati 1/16 trojke, podesite INPUT QUANTIZE na "1/16t".

(16) Pritisnite INPUT QUANTIZE polje i pomoću DATA ENTRY reglera odredite vrednost kvantizacije. Unapred postavljena vrednost od "1/16", je OK za većinu situacija.Ako vam ne treba kvantizacija u snimanju, možete ovaj parametar postaviti na "Off". Svakako možete to uraditi i kasnije.

Snimanje gitare

Za snimanje kanala sa gitarom (samo na Accomp kanale melodijske pratnje):

• Pritisnite GUITAR MODE "display" i DATA ENTRY

reglerom podesite "Acoustic" ili "Electric". (ili "Off" ako želite kanal koristiti za nešto drugo.)

• Pritisnite SETTINGS polje da se prebacite u GUITAR MODE stranicu i podesite svoju gitaru.

• Pritisnite EXIT taster da se vratite na STL COMPOSER REC STANDBY stranicu.

Napomena: "DOUBLING" funkcija se ne može koristiti ovde, jer se snimanje vrši samo jedan po jedan kanal.

Modus snimanja

(17) Pritisnite polje REC MODE u donjem levom uglu i pomoću DATA ENTRY reglera i DEC/INC tastera izaberite mod snimanja:

Replace – sve što snimate zamenjuje podatke na kanalu. Ovaj mod se automatski startuje kad aktivirate funkciju snimanja ili na kanalu još nema podataka. Ako izaberete kanal na kojem su podaci parametar će se sam postaviti na "Mix" i ako želite da snimate preko postojećih podataka morate ga postaviti na "Replace".

Mix – sve što snimate se dodaje na postojeće podatke na kanalu.

Određivanje dužine patterna

Svaki pattern ritma mora imati određenu dužinu. Podešavanje parametra MEASURE LENGTH će biti od velike pomoći.

Aranžer dodaje prazne taktove na početku i na kraju kanala, najčešće zato što malo kasnije zaustavite snimanje. To znači da na primer, obično snimite 5 umesto 4 takta:



Dalje u STYLE COMPOSER modu svi patterni se lupuju i reprodukuju dok ne pritisnete START STOP. Pogrešan broj taktova (5 umesto 4, npr) će vam verovatno smetati, pa podesite dužinu patterna pre nego što počnete snimanje.

(18) Pritisnite MEASURE LENGTH polje i pomoću DATA ENTRY reglera ili DEC/INC tastera za izbor željene dužine. Vrednosti parametra se kreću od 1–136 (ili više, zavisno od takta) do "Off" koji postavljate samo ako niste odlučili kolika treba da bude dužina patterna. U tom slučaju dužina će se postaviti kad završite snimanje.

Moguće je podesiti različitu dužinu za svaki kanal i odeljak. Napomena: U STYLE COMPOSER modu su svi patterni lupovani.

Moramo podesiti još samo:

(19) koliko treba da traje ubrojavanje pre početka snimanja određujete pritiskom na COUNT–IN polje i DATA ENTRY reglerom ili DEC/INC tasterima izaberite jednu od opcija:

Off: Bez ubrojavanja, snimanje počinje čim pritisnete START STOP taster, dok REC treperi.

1 Meas: Snimanje počinje posle jednog takta ubrojavanja. 2 Meas: Snimanje počinje posle dva takta ubrojavanja. Wait Note: Snimanje počinje čim odsvirate prvu notu na klavijaturi, a ubrojavanja nema.

Snimanje

(20) Pritisnite START STOP taster. Zavisno od ubrojavanja, metronom će odbrojavati, i snimanje počinje.

Cool Live Band		HEAS: 0001. 1	J= 92 4/4
Major	DIVISION End2		TERON IS
\$0LQ	HUTE		HU080
ADRUMS	R V-POP1	All and a local design of the local design of	LOAT T PUP
ABASS	BASS SLIDE		
ACCOMPL 1	STEREO PIANO		PHASEB
ACCOMP2	IST.SLOW STR.		
ACCOMPS	VAC.GUITART		THE TRACE
ACCOMP4	PRO STAGET		ETVLE -
ACCOMPS	J JAZZ SCAT		
ACCOMPS 1	I UC CHORUS GT		

Napomena: Snimanje možete započeti i pomoću opcione pedale priključene na FOOTSWITCH/EXPRESSION ulaz.

Možete početi sviranjem samo bas bubnjeva. Ako ste unapred podesiti dužinu kanala, Style Composer se prebacuje na početak patterna posle tog broja taktova. Sledećim snimanjem možete dodati doboše, posle toga činele, itd.

Pri snimanju drugog kanala (ABass–Acc6), sve radite kao što bi ste radili svirajući uživo: dodajte modulaciju, Pitch Bend i pedalu priključenu na SUSTAIN ulaz.

(21) Pronovo pritisnite START STOP da zaustavite snimanje i na ekranu će se prikazati:



Preslušavanje ritma i dodavanje kanala

and the second second second	Join 10	HEAS: 0001. 1	J= 92 4/4
MODE Major	End2		TRACK C
SOLO	HUTE		MICRO
ADRUMS J	V-POP1	Construction of the local data	EDIT POS
ABASS J	BASS SLIDE		MIVED AND
ACCOMPL J	STEREO PIANO		THAL HA
ACCOMP2	ST.SLOW STR.		
ACCOMP3 J	V AC.GUITAR1		INITIALIZE
ACCOMP4	PRO STAGE1		STALE
ACCOMPS J	JAZZ SCAT		11 P
ACCOMP6	JC CHORUS GT		

(1) Ponovnim pritiskom na START STOP taster preslušavate snimljeno.

Na STYLE COMPOSER stranici se nalaze dva polja koja omogućuju izbor patterna koji želite preslušati.

(2) Pritisnite MODE polje i pomoću DATA ENTRY reglera ili DEC/INC tastera podesite na "Major" (dur), "minor" (mol) ili "7th" (sedmi akord).

Za playback možete izabrati samo jedan mod.

(3) Pritisnite DIVISION polje i izaberite jedan od odeljaka (Intro 1–4, Main 1–4, Intro 1–4, Fill Dwn 1–3, Fill Up 1–3, End 1–4).

Ako vam se sviđa snimljeno, možete nastaviti sa snimanjem ritma ("Saving your Style"). Ako ne, snimite novu verziju: (4) Pritisnite REC taster i naći ćete se na stranici:



(5) Izaberite mod i odeljak koji želite ispraviti.

(6) Pritisnite REC MODE polje i izaberite

Replace: za snimanje novih na mesto prethodno snimljenih podataka.

Mix: Za dodavanje podataka koje ste izostavili. (7) Nastavite sa korakom br (16).

Snimanje ritma

Preporučujemo da se naviknete da što češće snimate svoje ritmove. Ako bi se isključio E–60/E–50 bez snimanja, sve što ste uradili bi bilo izgubljeno.

(1) Pritisnite SAVE polje na STYLE COMPOSER stranici. Na ekranu će biti:



stranica koja omogućuje snimanje ritma u internu memoriju, na karticu ili disketu.

• Pritisnite polje koje odgovara lokaciji gde želite snimiti ritam.

• Ukucajte naziv fajla. Možete uneti i naziv zemlje (COUNTRY) i žanr (GENRE) za korišćenje u STYLE

 FINDER–u (samo na kartici ili internoj memoriji). (2) Pritisnite EXECUTE za snimanje i vratićete se na STYLE COMPOSER stranicu. 	Ako vam je potreban metronom i pri preslušavanju, izaberite drugi mod rada metronoma. Playback u Arranger modu
Snimanje ostalih kanala i odeljaka	Napomena: Snimite svoje ritmove pre nego što ih probate u
Sada možete snimiti drugi kanal – verovatno bas. Ne zaboravite podesiti tonalitet bas kanala. Kad završite prvi deo, možete snimiti i ostale, ili pomoću clone funkcije snimite više patterna odjednom. Za kompletiranje ritma trebate napraviti i popune (Fill), uvode (Intro) i završetke (Ending). Imamo dve grupe po 3 popune: "Up" 1–3 i "Dwn" 1–3. "Up" su popune koje se koriste kad uključite AUTO FILL IN taster i pritiskom na VARIATION taster na veći broj od prethodnog (prelaz sa 1	Ako se ritam iznenada zaustavi tokom reprodukcije u aranžer modu, isprobajte različite akorde. Verovatno ste programirali samo dur pattern, pa kad svirate mol ili sedmi akord, aranžer izabire prazan pattern. Nemojte zaboraviti podesiti Mode parametar na "M= m=7" dok ne savladate naprednije mogućnosti E–60/E–50. Na taj način će sva tri patterna zvučati slično, ali se barem neće zaustavljati kad svirate mol ili sedme akorde.
na 2 na primer). "Dwn" su popune koje se koriste kad je AUTO FILL IN uključan i VA PLATION prelozita se većeg na menji broj	Upotreba postojećih ritmova
Introi se obično koriste na početku pesme a završne varijacije – na kraju. Napomena: ABass kanal je monofoni kanal.	Moguće je ritmove programirati tako što se iskoriste delovi drugih ritmova. E–60/E–50 vam omogućuje da: • Izaberete željeni ritam. • Konirate jedan ili sve kanale iz izabranog odelika
Isključivanje jednog kanala u toku snimanja drugih	 Kopirate samo par nota postojećeg kanala. kopirate kanale ili note iz jednog u drugi odeljak.
 Posle programiranja par kanala, možda će vam zasmetati zvuk nekog od već snimljenih. Zato kod E–60/E–50 postoji funkcija koja omogućuje isključivanje zvuka jednog od njih u toku snimanja. (1) Na STYLE COMPOSER stranici pritisnite MUTE polje i linije sa nazivima kanala u ritmu koje ne želite čuti. Oni će biti označeni slovom "M" (Mute). (2) Ponovo pritisnite MUTE da isključite istoimenu funkciju. Napomena: Ovo isključenje zvuka kanala se primenjuje samo na STYLE COMPOSER stranici. Tokom normalnog korišćenja u aranžeru će se čuti svi kanali. Ako ne želite neki da se čuje neki od njih, koristite ERASE funkciju da izbrišete neki deo. 	Na ovaj način možete napraviti novi ritam sastavljajući kanale iz različitih već postojećih ritmova. Napomena: AccDrums kanal ne možete kopirati na drugi (AccBass–Acc6). Isto tako, bas kanal se može kopirati samo na ABass kanal. Accomp kanali melodijske pratnje se međutim mogu na bilo koji drugi kanal melodijske pratnje. Napomena: Ako u Style RAM imate nove podatke, snimite ih pre no što nastavite s kopiranjem. E–60/E–50 nema Undo funkciju. Snimanje ritma pre kopiranja omogućuje vam da se kasnije vratite na prethodno snimljenu verziju ako nešto pođe po zlu. Početak sa svim kanalima postojećeg ritma
Ako želite preslušati samo jedan kanal pritisnite SOLO polje i polje kanala koji želite i počnite playback. Svi ostali će biti isključeni, a kanal koji preslušavate solo će biti označen slovom "S". Ponovnim pritiskom na SOLO polje isključujete istoimenu funkciju.	Najlakši način za to je da se izabere ugrađeni ritam i da se on edituje. (1) Izaberite ritam koji želite koristiti (2) Pritisnite MENU taster (3) Pritisnite STYLE COMPOSER polje.
Napomene Rad od početka do kraja – fazoni u programiranju	STYLE COMPOSER
Ako pažljivo poslušate ugrađene ritmove. primetićete da su većina njih slični jedno drugom i da njihovu progresiju između varijacija obično određuje dodavanje instrumenata inače istim patternima. Na primer MAIN 2 može dodati zvuk električne gitare bubnjevima, basovima i orguljama koji su u MAIN 1, iako je osnova ista. Prema tome pri korišćenju kloniranja pri snimanju snimite najkompleksniji pattern pratnje (za MAIN 4). Zatim pređite na MAIN 3 i izbrišite neke kanale, tako da zvuk zvuči nešto jednostavnije. Posle toga iz MAIN 2 izbrišite još neke kanale tako da zvuči još jednostavnije, itd.	Cool Live Band HEAS: 0001.1 J= 92 4/4 Major End2 TBACK Solo Hute Edd ABASS Leass subc Miceo ABASS Leass subc Miceo ACCOMPS J UPOPH Miceo<
Metronom	(4) Izmenite podatke po želij

(4) Izmenite podatke po želji.

U Style Composeru se tokom snimanja čuje metronom, osim ako ga isključite TEMPO METRONOME tasterom.

Kopiranje pojedinih kanala iz ritmova

COPY funkcijom se mogu kopirati pojedinačni kanali, modusi i odeljci, zamenjujući neke delove drugima. (1) Pritisnite TRACK EDIT polje na STYLE COMPOSER stranici, pa potom COPY.



(2) Pritisnite Source polje.

(3) Izaberite ritam u kojem se nalaze kanali koje želite kopirati:

Izbor ugrađenog ritma

Koristeći STYLE tastere i polja na ekranu izaberite željeni ritam. U dužem polju je ispisan naziv ritma koji je izabran kao izvorni.

Izbor "spoljnjeg" ritma

Možete raditi i sa ritmovima snimljenim u internu memoriju, na disketu ili memorijsku karticu.

• Pritisnite DISK USER polje da pređete na STYLE FINDER stranicu.



• Pritisnite polje ritma koji vam treba (prikazaće se na narandžastoj pozadini).

• Pritisnite GET IT polje da se vratite na STYLE TRACK EDIT/COPY stranicu.

(4) Pritisnite TRACK polje i DATA ENTRY reglerom ili DEC/INC tasterima izaberite kanal koji želite kopirati. Možete izabrati i "ALL" da kopirate sve kanale iz tog moda/odeljka. U tom slučaju će i odredišni (DESTINATION TRACK) biti postavljen na "ALL".

(5) Ponovite ovu operacije sa MODE i DIVISION poljima da izaberete mod (Major, Minor, 7th, ALL) i Division (Int 1–4, Int ALL, Main 1–4, Main ALL, FDw 1–3, FDw ALL, FUp 1–3, FUp ALL, End 1–4, End ALL).

(6) Pritisnite LISTEN polje da preslušate pattern koji želite

kopirati.

Napomena: Ako izaberete ALL, LISTEN se neće moći izabrati.

FROM

Počnite određivanjem pozicije prvog događaja ili note koja se treba kopirati.

(7) Pritisnite BAR, BEAT i CPT polja u FROM redu i DATA ENTRY reglerom ili DEC/INC tasterima podesite startnu poziciju.

Fabrički su FROM parametri postavljeni na "Bar 1, Beat 1, CPT 0".

TO

Ova pozicija pokazuje kraj isečka koji ćete kopirati. Fabrički su TO parametri podešeni da obuhvataju celi kanal. (8) Pritisnite BAR, BEAT i CPT polja i DATA ENTRY reglerom ili DEC/INC tasterima podesite željenu poziciju. Za kopiranje celog takta izaberite početak sledećeg takta. Na primer: da kopirate taktove od 1 do 4, izaberite : "FROM 1-1-0/TO 5-1-0".

(9) Pritisnite LISTEN da preslušate isečak.

(10) Pritisnite Destination polje.



COPY MODE

Kopiranje se može izvršiti na dva načina:

Replace: Izabrani podaci se snimaju preko onih na odredištu.

Mix: Izabrani podaci se dodaju podacima na odredištu.

U oba slučaja se može dogoditi da se dužina odredišnog kanala promeni da bi se prilagodila dužini kopiranih podataka.

Napomena:Ako imate podatke u StyleRAM memoriji snimite ih pre kopiranja jer će vam to omogućiti da se vratite na snimljenu verziju ako niste zadovoljni novom.

(11) Pritisnite COPY MODE polje i DEC/INC tasterima izaberite "Replace" ili "Mix".

(12) Pritisnite TRACK polje i DATA ENTRY reglerom izaberite kanal na koji ćete kopirati podatke.

Napomena: AccDrums podaci se mogu kopirati samo na AccDrums kanale. Isto tako ABass se može kopirati samo na ABass kanal.

(13) Ponovite ovu operaciju sa MODE i DIVISION poljima ako želite izabrati mod (Major, Minor, 7th, ALL) i odeljak (Intro 1–4, Main 1–4, Fill Dwn 1–3, Fill Up 1–3, End 1–4, ALL).

(14) Pritisnite COPY TIMES polje i DATA ENTRY reglerom ili DEC/INC tasterima podesite broj kopija koje želite napraviti. Ako želite samo jednu kopiju, izaberite 1.
(15) Pritiskom na LISTEN polje preslušavate odredišni

and
kanal.

INTO označuje poziciju gde će biti početak izvornog isečka posle kopiranja.

Za kopiranje na početak odredišnog kanala, podesite BAR= "1", BEAT= "1" i CPT= "0".

(16) Pritisnite BAR, BEAT ili CPT polja i DATA ENTRY reglerom ili DEC/INC tasterima podesite odredište (INTO).

(17) Pritisnite EXECUTE polje za kopiranje.

Editovanje ritmova u realnom vremenu pomoću dodatnih snimanja

Dodavanje nota u realnom vremenu

Za dodavanje nota na postojeći kanal:

• Na STYLE COMPOSER stranici izaberite odeljak koji želite menjati.

• Pritisnite RECORDER REC taster, REC MODE polje i DATA ENTRY reglerom ili DEC/INC tasterima izaberite "Mix".

• Izaberite kanal i počnite snimati pritiskom na START STOP taster. Svirajte kako želite.

Dodavanje kontrole u realnom vremenu

Za dodavanje kontrole (modulacije, Pitch Bend, Hold, expression) na postojeći kanal, izaberite REC MODE="Mix". Koristite željenu kontrolu (pitch bender, Hold ili expresionu pedalu) gde želite da se doda.

Dodavanje ili izmena postavki kanala

Sledeće opcije zahtevaju da snimate u "Mix" modu bez diranja klavijature ili kontrolera. Možete prestati snimati odmah posle prvog takta ako ne želite stalne promene programa (npr za poziciju u prostoru –Panpot). Standardna podešavanja se uvek upisuju na početku kanala.

Izbor boja/setova bubnjeva

Za izbor druge boje ili seta bubnjeva za postojeći kanal u ritmu:

(1) Pritisnite RECORDER REC taster.



izaberite kanal kojem želite izmeniti boju (ili set bubnjeva).

Ako ste izabrali "AccDrums" kanal, ekran će izgledati malo drugačije:



(3) Izaberite DIVISION i MODE čije postavke želite izmeniti, a po mogućstvu i sve njihove klonove.

(4) Pritisnita REC MODE polje i DEC/INC tasterima izaberite "Mix". (pod pretpostavkom da vaš kanal sadrži podatke.)

(5) Izaberite novu boju ili set koju želite dodeliti izabranom kanalu i odeljku pritiskom na TRACK INSTRUMENT polje i pomoću polja na ekranu i TONE tasterima. Na kraju, pritisnite EXIT za povratak na gore prikazanu stranicu.

Napomena: Za dodatne parametre pri zameni seta bubnjeva, pogledajte podnaslov "Bubanjske boje i visina njihovog zvuka (Pitch)" i popunite ih pre koraka broj 6.

(6) Pritisnite START STOP da počnete snimanje.

(7) Ponovo pritisnite START STOP posle prvog ili drugog beata (ali sačekajte kraj eventualnog ubrojavanja).

Ovim je završena zamena boja i nova boja je postavljena na mesto stare.

Boje bubnjeva i visina njihovog zvuka (Pitch)



Ako izaberete "AccDrums" kanal možete izmeniti visinu nekih boja izabranog seta bubnjeva. Na raspolaganju su vam:

C#2/37 Side Stick D2/38 Stand.2 Snare 1 E2/40 Stand 2. Snare 2 F2/41 Low Tom 2 E3/52 Chinese Cymbal G#3/56 Cowbell A3/57 Crash Cymbal 2 F4/65 High Timbale Napomena: Nazivi boja zavise od trenutno izabranog seta bubnjeva, ali one zvuče slično.

• Na gore prikazanoj stranici izaberite AccDrums kanal.

• izaberite odeljak i sve evenutalne klonove čija ćete podešavanja izmeniti.

• Pritisnite REC MODE polje i DEC/INC tasterima podesite na "Mix".

• Pritisnite NRPN DRUM polje i izaberite zvuk bubnja čiju visinu želite izmeniti pomoću DATA ENTRY reglera ili DEC/INC tastera.

• Pritisnite PITCH polje i DATA ENTRY reglerom podesite željenu visinu (pitch) u rasponu od -64 do +63.

Možete isprobati rezultat svirajući na klavijaturi.

• Pritiskom na START STOP počinjete snimanje.

• Ponovnim pritiskom na START STOP posle prvog ili drugog takta prestajete sa snimanjem.

Expression, Panpot, Reverb, Chorus

Postavljanje ili izmena Expression, Panpot, Reverb (Send) i Chorus (Send) parametara je slično kao dodeljivanje boja postojećim kanalima.

(1) Ako slušate ritam, zaustavite ga.

(2) Pritisnite MIXER polje na STYLE COMPOSER stranici



i na ekranu će se prikazati:



(3) Izaberite kanal pritiskom na njegov naziv u tabeli i pozadina njegovog naziva će se osvetliti.

(4) Izaberite MODE i DIVISION (odeljak) čije postavke želite izmeniti.

(5) Pritisnite REC polje za parametre koje želite izmeniti. Ovo uključite samo za postavke koje želite izmeniti.

a svaki slučaj bi bilo pronomičili d

Za svaki slučaj bi bilo preporučljivo da snimate jednu po jednu izmenu.

(6) Pritisnite EXPRESSION, PANPOT, REVERB SEND ili CHORUS SEND polje u zavisnosti koji parametar podešavate.

(7) DATA ENTRY reglerom ili DEC/INC tasterima podesite željenu vrednost.

REVERB SEND i CHORUS SEND parametri predstavljaju vrednosti koliko jako će se primenjivati efekat na signal sa datog kanala. Postavke samih efekata se menjaju pomoću STYLE MAKEUP TOOLS – po završetku programiranja ritma (Style Composer ne prepoznaje MAKEUP TOOLS podešavanja i pri snimanju ritma ih briše).

Polaganim pomeranjem zvuka izabranog kanala s leva na desno (i/ili obrnuto) možete dobiti interesantne efekte u toku jednog patterna. Posebno je zanimljivo to uraditi sa synthesizerom ili gitarom. Ako želite vršiti kontinualne izmene morate snimati do kraja patterna.

(8) Pritisnite RECORDER REC taster.

(9) Pritisnite START STOP za start snimanja.

Ako menjate neki od standardnih parametara možete prestati sa snimanjem posle drugog takta.

(10) Ponovnim pritiskom na START STOP taster prestajete snimati.

(11) Pritiskom na Back polje se vraćate na STYLE COMPOSER stranicu.

STYLE MIXER funkcije se mogu koristiti na tri načina:

-za isprobavanje postavki tokom playbacka bez snimanja, -za snimanje događaja sa ove strane

-za naknadnu izmenu nekih postavki.

Za prvi pristup, startujte ritam, izaberite STYLE MIXER stranicu, pa izmenite postavke koje želite. (one se još neće snimiti i čim se ritam lupuje će nestati.)

Za drugi pristup zaustavite ritam, izaberite STYLE MIXER stranicu pa počnite sa prethodno opisanim korakom broj 3.

Za treći pritsup, izaberite STYLE MIXER stranicu, pritisnite RECORDER REC, pa pritisnite START STOP za start snimanja. Kad dođete do mesta gde želite izmeniti snimljeno, pritisnite odgovarajuće REC polje i izmenite vrednost.

Na kraju patterna, snimanje će se samo isključiti (ali playback se nastavlja).

Izmena postavljenog tempa

Ako želite izmeniti postavljeni tempo u vašem ritmu:

(1) Dok ste na STYLE COMPOSER stranici pritisnite RECORDER REC taster.



Nema potrebe za biranjem moda, odeljka itd, jer se tempo koristi u svim kanalima i patternima ritma.

(2) Pritisnite polje TEMPO i odredite vrednost koju želite
(20–250) DATA ENTRY reglerom ili DEC/INC tasterima.
(3) Pritisnite START STOP taster za snimanje jednog ili par beatova, pa zaustavite snimanje. Nemojte svirati na klavijaturi ili koristiti pedale ili pitch bender!

Napomena: Tempo koji postavite poslednji, postaje preset tempo tog ritma.

Funkcije za editovanje kanala ritma (Style Track Edit)

Sve stranice Style Track Edit moda imaju prikazano Back polje kojim se prelazi na STYLE COMPOSER stranicu. STYLE TRACK EDIT funkcije su slične onima u 16– kanalnom sequenceru. Ako znate koristiti njih, lako ćete sa ovima.

Za lakše editovanje ritma:

(a) Snimajte ritam pre početka svake izmene. Na taj način se uvek možete vratiti na prethodno stanje ako vam se ne dopadaju izmenjene vrednosti.

(b) Izaberite kanale i patterne za editovanje.

(c) Izaberite interval (FROM i TO) odakle dokle želite editovati.

(d) Izmenite šta želite, kako želite pomoću . DATA ENTRY reglera ili DEC/INC tastera.

(e) Potvrdite izmene pritiskom na EXECUTE polje.

(f) Ponovo snimite svoj ritam.

STYLE TRACK EDIT ima 12 funkcija u okviru STYLE COMPOSER–a: Quantize, Erase, Delete, Copy, Insert, Transpose, Change Velo, Change Gate Time, Global Change, Shift Clock, Track Length i Time Signat. Imamo i MICRO EDIT funkciju koja omogućuje dpdavanje, brisanje ili izmenu pojedinačnih događaja. Za izbor jedne od STYLE TRACK EDIT funkcija:

(1) Učitajte ritam koji želite izmeniti, ako već nije u memoriji.

(2) Pritisnite MENU taster, pa STYLE COMPOSER polje.



(3) Pritisnite TRACK EDIT polje.

(4) Pritisnite polje u gornjim redovima za željenu STYLE TRACK EDIT funkciju.

Ako se predomislite za neku od funkcija, nemojte pritisnuti EXECUTE.

(5) Izaberite šta želite izmeniti.

(6) Izaberite odakle dokle ćete editovati ("FROM" i "TO").
npr za izmenu taktova od 1 do 4 izaberite :
FROM: BAR= 0001 TO: BAR= 0005
BEAT= 01 BEAT= 01
CPT= 000 CPT= 000

(7) Odredite šta i kako želite izmeniti: pritisnite jedno od polja s desne strane FROM/TO sekcije i pomoću DATA ENTRY reglera ili DEC/INC tastera.

(8) Izmene izvršavate pritiskom na EXECUTE polje.

(9) Snimite svoj ritam.

QUANTIZE

Ovu funkciju koristite ako želite kvantizovati nakon snimanja. Ako želite, možete kvantizovati samo mali deo. TRACK (ADrums–Acc6, ALL)

Omogućuje izbor kanala za editovanje. Za ovaj parametar je moguće izabrati i sve kanale odjednom sa "ALL".

MODE

Izbor moda za editovanje: "Major" – dur, "minor"–mol ili "7th"–sedmi.

DIVISION

ovim parametrom birate odeljak koji želite:

Intro 1–4, Main 1–4, Fill Dwn 1–3, Fill Up 1–3, End 1–4. FROM (od)

BAR (1–poslednji takt kanala ili pesme) – odnosi se na prvi takt odakle počinjete editovanje. FROM je unapred postavljen na početak izabranih kanala.

BEAT (1–broj udaraca po taktu) – određuje poziciju u okviru takta. Naravno, broj raspoloživih beatova zavisi od takta.

CPT (1–119) – skraćenica od "Clock Pulse Time", najmanje vremenske jedinice koju E–60/E–50 podržava. (imamo 120 CPT–a po svakom udarcu 4/4 takta.) Vrednost ovog parametra menjajte samo ako vaše izmene trebaju početi posle izabranog beata.

TO

Fabrički je TO pozicija postavljena na poslednji događaj u izabranom kanalu (ili poslednji u poslednjem kanalu ako izaberete sve kanale – "ALL").

BAR (1–poslednji takt kanala ili pesme) – određuje poziciju kraja poslednjeg takta koji će se editovati.

BEAT (1-broj beatova po taktu) – određuje poziciju udarca, dok broj beatova zavisi od vremena u izabranom području.

CPT (1–119) – poslednji clock koji će se editovati. Ovu vrednost menjajte samo ako ne želite da se izmene završavaju tačno na izabranom beatu.

FROM NOTE (0 C–127 G9)

Ovim parametrom određujete notu ili donju granicu notnog raspona koji će se menjati u okviru FROM/ TO dela.

Ovaj parametar se ne prikazuje ako izaberete EQUAL, UNEQUAL, HIGHER ili LOWER.

TO NOTE (0 C–127 G9)

Ovaj parametar omogućuje izbor gornje granice notnog raspona koji će se menjati u okviru FROM/TO dela.

Fino podešavanje notnog raspona

Pre no što podesite "FROM NOTE" (i po mogućnosti "TO NOTE"), možete odlučiti kako ćete koristiti te indikatore. Zavisno od izabrane opcije može se dogoditi da "FROM NOTE" ni ne možete izabrati, pa ne bi ni vredelo da ga podešavate.

EQUAL – samo izabrane note će se menjati UNEQUAL – Sve osim izabranih nota HIGHER – samo note iznad izabranih LOWER – samo note ispod izabranih INSIDE – samo note između FROM NOTE i TO NOTE završavaju tačno na izabranom beatu. parametra. Napomena: Ako želite editovati samo jedan događaj ili signal, preporučujemo da koristite STYLE MICRO EDIT OUTSIDE – samo note ispod FROM NOTE i iznad TO NOTE. stranicu. RESOLUTION (1/4, 1/8, 1/8T, 1/16, 1/16T, 1/32, **DATA TYPE** 1/32T, 1/64) Ovim parametrom se određuje rezolucija Omogućuje izbor vrste podataka za editovanje. kvantizacije. Pazite da uvek izaberete vrednost jednaku najkraćoj noti koju ste snimili, jer u suprotnom neće zvučati Svi izlistani parametri ALL: onako kako ste odsvirali jer će se kraće note pomeriti na Note: Samo note pogrešna mesta. Modulat: CC01 signali koji se obično koriste za STRENGTH (0%–100%) dodavanje vibrato efekta(korišćenjem ručice Ovim parametrom određujete koliko precizno će se **BENDER/MODULATION).** ispravljati tajming – 0% znači da se RESOLUTION uopšte CC10 signali kojima se određuje stereo PanPot: neće primenjivati, a "100%" da će se sve note pomerati na pozicija. matematički ispravne pozicije. Prvo isprobajte vrednosti Express: CC11 signali koji se koriste za privremene između "50%" i "85%" da sačuvate najmanje deo promene jačine zvuka. Ovaj parametar se može koristiti na originalnog osećaja odsviranog.Ako vam se ne svidi MIXER stranici. rezultat, ponovite operaciju sa višom vrednošću ovog Reverb: Reverb Send signali. I ovaj parametar se parametra. može editovati na MIXER stranici. EXECUTE Chorus: Chorus Send signali se isto mogu editovati Pritiskom na ovo polje primenjujete sve izmene. i na MIXER stranici. Prog. C.: Program change signali, koriste se za izbor ERASE boja ili setova bubnjeva. Napomena: brisanjem ovih signala se brišu i bank select signali CC00 i CC32. ERASE omogućuje selektivno brisanje podataka u okviru Pitch Bend signali. P.Bender: izabranih taktova, beatova i CPT, ili iz celih kanala. Ako je NRPN Dr: Promena visine zvuke nekih bubnjeva. DATA TYPE postavljen na "ALL", ERASE zamenjuje podatke pauzama, tkao da dobijate ekvivalentni broj FROM NOTE (0 C–127 G9) praznih taktova. Ako želite izbrisati i te taktove, koristite Ovaj parametar će biti prikazan samo ako je DATA TYPE DELETE funkciju. postavljen na "Note". Omogućuje postavljanje note ili TRACK (ADrums–Acc6, ALL) donje granice notnog raspona koji će biti menjan u okviru Omogućuje izbor kanala koji želite editovati. Možete i određenog FROM/TO vremena. Ako izaberete EOUAL, izabrati "ALL" ako želite da se operacija primenjuje na sve UNEQUAL, HIGHER ili LOWER ovaj parametar neće biti kanale. prikazan. MODE TO NOTE (0 C–127 G9) Omogućuje izbor moda za editovanje: "Major", "minor" ili Ovaj parametar omogućuje postavljanje gornje granice "7th". notnog raspona. Sve napomene od prethodnog parametra DIVISION važe i za ovaj. Omogućuje izbor odeljka za editovanje: Intro 1-4, Main 1-EXECUTE 4, Fill Dwn 1–3, Fill Up 1–3, End 1–4. Pritiskom na ovo polje potvrđujete izmene. FROM (od) BAR (1-poslednji takt kanala ili pesme) - odnosi se DELETE na prvi takt odakle počinjete editovanje. FROM je unapred postavljen na početak izabranih kanala. Za razliku od ERASE funkcije DELETE ne briše samo BEAT (1-broj udaraca po taktu) – određuje poziciju podatke, nego i taktove, beatove i CPT, i to tako što sve u okviru takta. Naravno, broj raspoloživih beatova zavisi od podatke koji se nalaze posle TO pozicije pomera prema takta. početku. Ovde ne možete birati vrstu podataka. CPT (1–119) – skraćenica od "Clock Pulse Time", TRACK (ADrums-Acc6, ALL) najmanje vremenske jedinice koju E-60/E-50 podržava. Izbor kanala koje želite editovati. "ALL" izabire sve (imamo 120 CPT-a po svakom beatu 4/4 takta.) Vrednost kanale. ovog parametra menjajte samo ako vaše izmene trebaju MODE početi posle izabranog beata. Izbor moda koji želite editovati: "Major"-Dur, "minor"-TO mol ili "7th"-sedmi akord. Fabrički je TO pozicija postavljena na poslednji događaj u DIVISION izabranom kanalu (ili poslednji u poslednjem kanalu ako Izbor odeljka koji želite editovati:Intro 1–4, Main 1–4, Fill izaberete sve kanale-"ALL"). Dwn 1–3, Fill Up 1–3, End 1–4. BAR (1-poslednji takt kanala ili pesme)-određuje FROM/TO poziciju kraja poslednjeg takta koji će se editovati. FROM se odnosi na početnu lokaciju, TO na završnu BEAT (1-broj beatova po taktu) - određuje poziciju lokaciju i označavaju deo na koji će se operacija odnositi. udarca, dok broj beatova zavisi od vremena u izabranom Parametri su kao i do sada Bar (takt), beat, i CPT. području. EXECUTE CPT (1–119) – poslednji clock koji će se editovati. Pritiskom na ovo polje potvrđujete izmene. Ovu vrednost menjajte samo ako ne želite da se izmene

INSERT

INSERT omogućuje ubacivanje razmaka i pomeranje podataka koji se nalaze posle pozicije određene FROM parametrom prema kraju kanala (funkcija obrnuta od DELETE). Prazni taktovi koje napravite se mogu popuniti pomoću COPY funkcije ili snimanjem u njih.

Napomena: Ova funkcija nema TO parametar nego određujete dužinu ubačenih podataka pomoću FOR parametra.

TRACK (ADrums–Acc6, ALL)

Omogućuje izbor kanala za editovanje. Za ovaj parametar je moguće izabrati i sve kanale odjednom sa "ALL".

MODE

Izbor moda za editovanje: "Major" – dur, "minor"–mol ili "7th"–sedmi.

DIVISION

ovim parametrom birate odeljak koji želite:

Intro 1–4, Main 1–4, Fill Dwn 1–3, Fill Up 1–3, End 1–4. FROM (od)

BAR (1–poslednji takt kanala ili pesme) – odnosi se na prvi takt odakle počinjete editovanje. FROM je unapred postavljen na početak izabranih kanala.

BEAT (1–broj udaraca po taktu) – određuje poziciju u okviru takta. Naravno, broj raspoloživih beatova zavisi od takta.

CPT (1–119) – skraćenica od "Clock Pulse Time", najmanje vremenske jedinice koju E–60/E–50 podržava. (imamo 120 CPT–a po svakom udarcu 4/4 takta.) Vrednost ovog parametra menjajte samo ako vaše izmene trebaju početi posle izabranog beata.

FOR

FOR određuje koliko će jedinica biti ubačeno.

BAR (1–poslednji takt kanala ili pesme) – određuje poziciju kraja poslednjeg takta koji će se editovati.

BEAT (1-broj beatova po taktu) – određuje poziciju udarca, dok broj beatova zavisi od vremena u izabranom području.

CPT (1–119) – poslednji clock koji će se editovati. Ovu vrednost menjajte samo ako ne želite da se izmene završavaju tačno na izabranom beatu.

EXECUTE

Pritiskom na ovo polje potvrđujete izmene.

TRANSPOSE

Omogućuje tranponovanje nota izabranog kanala.

TRACK (ADrums–Acc6, ALL)

Omogućuje izbor kanala za editovanje. Za ovaj parametar je moguće izabrati i sve kanale odjednom sa "ALL". U kombinaciji sa "FROM NOTE" i "TO NOTE" se može upotrebiti za kanal sa bubnjevima za izmenu svih zvukova bubnjeva odjednom.

MODE

Izbor moda za editovanje: "Major" – dur, "minor"–mol ili "7th"–sedmi.

DIVISION

Ovim parametrom birate odeljak koji želite:

Intro 1–4, Main 1–4, Fill Dwn 1–3, Fill Up 1–3, End 1–4. VALUE (–127 do 127)

Određuje interval transpozicije u polunotama. Ako npr izaberete "2", transponovaćete sa "C" na "D". Transponovanje kanala sa bubnjevima ima sasvim drugačiji rezultat, pa preporučujemo da pazite. FROM NOTE (0 C–127 G9)

Ovaj parametar će biti prikazan samo ako je DATA TYPE postavljen na "Note". Omogućuje postavljanje note ili donje granice notnog raspona koji će biti menjan u okviru određenog FROM/TO vremena. Ako izaberete EQUAL, UNEQUAL, HIGHER ili LOWER ovaj parametar neće biti prikazan.

TO NOTE (0 C–127 G9)

Ovaj parametar omogućuje postavljanje gornje granice notnog raspona. Sve napomene od prethodnog parametra važe i za ovaj.

EXECUTE

Pritiskom na ovo polje potvrđujete izmene.

CHANGE VELO

Omogućuje izmenu dinamike ("velocity") kanala ili isečka. Samo note se menjaju ovom funkcijom.

TRACK (ADrums–Acc6, ALL)

Omogućuje izbor kanala za editovanje. Za ovaj parametar je moguće izabrati i sve kanale odjednom sa "ALL".

MODE

Izbor moda za editovanje: "Major" – dur, "minor"-mol ili "7th"-sedmi.

DIVISION

Ovim parametrom birate odeljak koji želite:

Intro 1–4, Main 1–4, Fill Dwn 1–3, Fill Up 1–3, End 1–4. FROM/TO

FROM se odnosi na početnu lokaciju, To na završnu lokaciju i označavaju deo na koji će se operacija odnositi. Parametri su kao i do sada Bar (takt), beat, i CPT.

BIAS (-99 do 99)

BIAS parametar određuje koliko će se menjati velocity. Ako je pozitivne vrednosti, povećavaće se i obrnuto. Ako je vrednost BIAS parametra "0" koristi se MAGNIFY parametar.

Napomena: Vrednosti parametara ne mogu preći 127, pa i ako stavite preveliku vrednost i zbir bi trebao da prelazi 127, on će ostati na 127.

MAGNIFY (0-200%)

Ovaj parametar omogućuje "Compander" efekat (dinamički procesor koji istovremeno radi kao kompresor i ekspander), iako se primenjuje na MIDI podatke: ako mu je vrednost preko "100%" povećavate razlike između visokih i niskih vrednosti velocity. Vrednosti ispod "64" će biti smanjene, iznad "64" povećane. Kao rezultat će razlike između pianissimo i fortissimo postati mnogo jače izražene. MAGNIFY vrednosti ispod "100%" imaju obrnut učinak: Sve vrednosti usrednjavaju prema imaginarnom centru ("64"), smanjujući razlike u dinamici.

FROM NOTE/TO NOTE (0 C– do 127 G9) FROM NOTE je donja, TO NOTE gornja granica nota na koje će se funkcija primenjivati.

EXECUTE

Pritiskom na ovo polje potvrđujete izmene.

CHANGE GATE TIME

Funkcija omogućuje modifikaciju trajanja nota u izabranom (FROM/TO) i (FROM/TO NOTE) notnom rasponu. TRACK (ADrums–Acc6, ALL) Omogućuje izbor kanala za editovanje. Za ovaj parametar je moguće izabrati i sve kanale odjednom sa "ALL". MODE

Izbor moda za editovanje: "Major" – dur, "minor"–mol ili "7th"–sedmi.

DIVISION

Ovim parametrom birate odeljak koji želite:

Intro 1–4, Main 1–4, Fill Dwn 1–3, Fill Up 1–3, End 1–4. BIAS (CPT) (–1920 do +1920)

Ovim parametrom podešavate dužinu (gate time) za koju će se izabrane note produžiti ili skratiti. Najkraća moguća vrednost je "1" (koristi se za sve bubnjeve), tako da i ako izaberete npr "–1000" za sve note koje imaju GATE TIME vrednost "1" neće biti nikakve promene.

MAGNIFY (0–200%)

Ovim parametrom pravite proporcionalne izmene GATE TIME parametra. Vrednosti ispod "100%" skraćuju dok one iznad produžuju trajanje. Ako želite koristiti BIAS, postavite vrednost MAGNIFY parametra na "100%".

FROM NOTE/TO NOTE (0 C– do 127 G9) FROM NOTE je donja, TO NOTE gornja granica nota na koje će se funkcija primenjivati.

EXECUTE

Pritiskom na ovo polje potvrđujete izmene.

GLOBAL CHANGE



Ova funkcija omogućuje brze izmene nekih postavki. Izmene se uvek odnose na cele kanale, a ne na samo par taktova. Ako je to potrebno globalne izmene možete primeniti na 4 parametra kanala ritmova (EXPRESS, REVERB, PANPOT i CHORUS). Ovu funkciju možete koristiti da modernizujete ("upgrade") starije ritmove tako da mogu koristiti nove boje iz E–60/E–50.

TRACK (ADrums–Acc6, ALL)

Omogućuje izbor kanala za editovanje. Za ovaj parametar je moguće izabrati i sve kanale odjednom sa "ALL".

MODE

Izbor moda za editovanje: "Major" – dur, "minor"–mol ili "7th"–sedmi.

DIVISION

Ovim parametrom birate odeljak koji želite:

Intro 1–4, Main 1–4, Fill Dwn 1–3, Fill Up 1–3, End 1–4. INIT VALUE

Pritisak na ovo polje resetuje sve vrednosti na stranici na njihove startne iznose. Na ovoj stranici imamo dve vrste izmena koje se mogu primeniti: FROM/TO i INC/DEC. FROM/TO

Ubacite originalnu vrednost (npr vrednosti koje se trenutno

koriste u izabranom kanalu u FROM koloni, a za TO odredite novu vrednost koja bi trebala zameniti FROM. Ovo su tzv "apsolutne" izmene: vrednosti se ne dodaju ili oduzimaju, već se direktno jedna vrednost zamenjuje drugom. Ovaj sistem se može koristiti samo za signale koji mogu birati boje ili grupe kao što su:

CC00 (—, 0 do 127, ALL) – ovaj signal je tzv "MSB" bank select signal. Omogućuje izbor glavnog zvuka ("0") zvučne adrese ako ne želite koristiti varijacije. Ako izaberete "—" trenutna podešavanja se neće moći menjati.

CC32 (—, 0 do 127, ALL) – ovaj signal je tzv "LSB" bank select signal. Ako izaberete "—" trenutna podešavanja se neće moći menjati.

PC (1-128) – menja adresu, tj broj promene programa za boju (npr sa "1" na "2").

INC/DEC

Ovo su tzv. "relativne" izmene: pozitivne ili negativne vrednosti se dodaju ili oduzimaju od originalnih. Pomoću ovih polja povećavate ili smanjujete postojeće vrednosti u izabranim kanalima.

Expression, Panpot Reverb, Chorus (-127 do 127) – parametri koji omogućuju dodavanje ili oduzimanje date vrednosti od trenutne vrednosti Expression, Pan, Reverb Send ili Chorus Send parametara. Ovo se koristi ako su izmene koje ste snimili u realnom vremenu preslabe ili prejake.

Alteration Mode (Nearest, Degree, —)–Ova vrsta signala se koristi samo za melodijske kanale ritmova (nikako ne i za ADrums ili ABass kanale). Ritmovi koje snimite nemaju ovaj signal. On vam omogućuje korišćenje revolucionarnog sistema prirodnijeg ponašanja snimljenih nota (poznatog kao "voicing"–zvučanje, glasanje). Ima dve opcije:

Degree: Ovaj parametar se odnosi na stariji sistem konverzije informacija sa kanala tokom playbacka ritma. Zavisno od osnova akorda koje svirate tokom rada aranžera, ponekad se mogu dogoditi čudne reakcije.

Nearest: Ovaj parametar se odnosi na novi, muzikalniji sistem koji u realnom vremenu interpretira snimljene note ritma. Ovaj koncept ćemo kasnije podrobnije objasniti..

Ako izaberete "——" za vrednost ovog parametra, on će biti ignorisan.

Napomena: Ovaj parametar se ne može kroistiti za: ADrums i Abass kanale, Intro3 & 4 i End3 & 4 patterne.

EXECUTE

Pritiskom na ovo polje potvrđujete izmene.

SHIFT CLOCK



114

SHIFT CLOCK funkcija omogućuje pomeranje nota u okviru izabranog FROM/TO intervala.

TRACK (ADrums–Acc6, ALL)

Omogućuje izbor kanala za editovanje. Za ovaj parametar je moguće izabrati i sve kanale odjednom sa "ALL".

MODE Izbor moda za editovanje: "Major" – dur, "minor"–mol ili "7th"–sedmi.

DIVISION

Ovim parametrom birate odeljak koji želite:

Intro 1–4, Main 1–4, Fill Dwn 1–3, Fill Up 1–3, End 1–4. DATA TYPE

Omogućuje izbor vrste podataka koja će se menjati. VALUE (-1920-+1920)

Ovim parametrom postavljate vrednost za koju će se note pomeriti. Izraženo je u CPT jedinicama (1 CPT= $1/120 \downarrow$). Napomena: Note na prvom beatu prvog takta se ne mogu pomeriti u levo, jer bi time bile izbačene iz takta.

EXECUTE

Pritiskom na ovo polje potvrđujete izmene.



TRACK LENGTH funkcija omogućuje izmenu trajanja patterna nakon snimanja. Podaci koji se nalaze nakon izabrane dužine se brišu. U odgovarajućim poljima su prikazani važeći parametri. Naravno, menjaćete samo parametre moda čije trajanje želite izmeniti. Na beloj pozadini prikazane su dužine trajanja za kanal–TRACK ("ADrums" na slici) i odeljka– DIVISION ("Main4"). Tri kolone ("MAJOR", "MINOR", "7TH") označuju moduse. Tri reda su rezervisana za popune (Fill–Ins).

Napomena: Preporučujemo da pre bilo kakvih izmena snimite svoj ritam, kako bi se mogli vratiti na njega u slučaju greške.

TRACK (ADrums-Acc6, ALL)

Omogućuje izbor kanala za editovanje. Za ovaj parametar je moguće izabrati i sve kanale odjednom sa "ALL".

DIVISION

Ovim parametrom birate odeljak koji želite:

Intro 1–4, Main 1–4, Fill Dwn 1–3, Fill Up 1–3, End 1–4. LENGTH (dužina)

BAR-Pritisnite ovo polje i pomoću DATA ENTRY reglera ili DEC/INC tastera podesite željenu dužinu izabranih patterna. Takođe je moguće produžiti postojeći kanal postavljanjem vrednosti BAR parametra veće od trenutnog.

Napomena: Za izmenu BAR vrednosti za sva tri moda, "uključite" sva tri BAR polja pa tek tada podesite željenu

vrednost.

BEAT (1–broj beatova po taktu) – određuje poziciju u okviru takta. Naravno, broj raspoloživih beatova zavisi od takta.

Napomena: Za izmenu BEAT vrednosti za sva tri moda, "uključite" sva tri BEAT polja pa tek tada podesite željenu vrednost.

CPT – omogućuje fino podešavanje dužine. Uglavnom ćete koristiti određeni broj ightharpoondowna nota (tj 120CPT) jer 120CPT predstavlja jedan beat četvrtinskog takta (1/4, 2/4, 3/4, 4/4, etc.).

Napomena: Za izmenu CPT vrednosti za sva tri moda, "uključite" sva tri CPT polja pa tek tada podesite željenu vrednost.

MODE– ikonicama birate na koji mod će se odnositi nova dužina. Možete istovremeno odrediti i više modusa.

Napomena: Ako ste TRACK postavili na "ALL", automatski će biti izabrana sva tri moda i nećete moći birati. EXECUTE

Pritiskom na ovo polje potvrđujete izmene.

TIME SIGNAT (takt)

QUANTIZE	ERASE	DELETE	COPY	P	IHSE	RT	TRI	NN DSE	1
CHANGE VELO	CHANGE GATETIME	GLOBAL CHANGE	SHIFT CLOCK	商人の	TRAC	K TH	TIP SIG	IE NAT	
TUM	E SIGNATU	RE	INTRO_		100	(Aller	1		ġ.
DIVISION		ALL DO	4/4	2	4/4	з	474	4	4
Main	4	14	0 4/4	8	4/4	Đ	4/4	9	4
	ARIATION		FILL DO	E	4/4	Ð	4/4	÷12	
			0 4/4	8	4/4	E	4/4		
-	-	(Charles)	ENDING	E	4/4	Đ	4/4	0	4

TIME SIGNAT stranica omogućuje podešavanje takta patterna. Dur, mol i sedmi akord u patternu moraju uvek koristiti isti takt, pa ih stoga ne možete zasebno editovati.

Pomoću ovog parametra određujete takt izabranog patterna. MAIN, INTRO i ENDING se sastoje od 4 varijacije, pa zato imate i 4 TIME SIGN vrednosti koje možete izabrati VARIATION 1–4 ikonicama. Ako izaberete "Fill Up" ili "Fill Dwn" za DIVISION, prikazaće se samo 3 TIME SIGN ikonice.

Najčešće korišćeni taktovi su : 2/4, 3/4, 4/4, 6/8 i 12/8. Naravno, moguće su i druge vrednosti (kao npr 7/4, 13/8, etc.).

Napomena: Ako menjate takt već snimljenih patterna, note i događaji u njoj se razmeštaju tako da se može dogoditi da dobijete nekompletne taktove, ali se ništa od podataka ne briše.

DIVISION

Ovim parametrom izabirete odeljak koji želite editovati : Intro, Main, Fill Dwn, Fill Up, End.

VARIATION

Ikonicama birate pattern koji želite editovati. Ako ste izabrali DIVISION za "Fill Dwn" ili "Fill Up", imaćete samo 3 ikonice. Po želji možete uključiti neke ili sve ikonice, ali ih ne možete sve isključiti.

Opšte napomene za STYLE MICRO EDIT

EXECUTE

Pritiskom na ovo polje potvrđujete izmene Editovanje pojedinačnih događaja u ritmu (Style Micro Edit)

Ovaj mod rada se koristi ako se želi izmeniti samo jedan aspektritma..

Reč "događaj" koristimo za opis bilo kakvog signala, komande, itd u okviru ritma.

Moguće je editovati samo jedan po jedan kanal, pa pre editovanja događaja na ovoj stranici proverite TRACK postavke.

(1) Izaberite ili učitajte ritam koji želite.

(2) Pritisnite MENU taster.

(3) Pritisnite STYLE COMPOSER polje.



(4) Pritisnite MICRO EDIT polje i pojaviće se:



(5) Pritisnite TRACK polje i pomoću DATA ENTRY reglera ili DEC/INC tastera izaberite željeni kanal.

(6) Pritisnite MODE polje i na isti način izaberite mod koji želite(Major, minor, 7th).

(7) Pritisnite DIVISION polje i na isti način izaberite odeljak (Division) koji želite (MAIN 1–4, Fill Up 1–3, Fill Dwn 1–3, Intro 1–4, Ending 1–4).

Grafički prikaz podataka (piano roll)

Da bi ste bolje shvatili gde se nalaze podaci i kako su raspoređeni, pritisnite za polje. Na ekranu će se prikazati:



Osim jasnijeg prikaza podataka na kanalu, sve ostale operacije su iste kao i u standardnom prikazu. Ponovo pritisnite polje ako želite videti više vrednosti.

DATA ENTRY reglerom ili ist tasterima skrolujete događaje koji su na raspolaganju.

Indikatori pozicije

Sequenceri registruju samo događaje čije pozicije i dužine određuju kad će se note čuti i kad će se promeniti (tj njihov redosled).

Svaki se događaj izvršava u određeno vreme, pa iz tog razloga svi imaju indikator pozicije (npr "1–01–119"). U indikatoru se prvi broj odnosi na takt, drugi na beat, a treći na clock (CPT) između trenutnog i sledećeg događaja. Kao što smo već napomenuli, svaki 4/4 beat se sastoji od 120 CPT jedinica.

Preslušavanje nota

Style Composer može i reprodukovati note koje izaberete. To je korisno ako želite identifikovati događaj koji želite editovati. Uključite ikonicu u obliku zvučnika() i pomerite kursor na notu da bi je čuli.

VIEW

Pritisnite ovu ikonicu ako je lista kanala i događaja postala predugačka i svojom dužinom vam otežava snalaženje. Pojaviće se prozorčić:



• Uključite ikonice onih događaja koje želite da vidite u listi (uključene ikonice će se osvetliti). Opcije su vam verovatno sasvim jasne pa ih nećemo ponovo opisivati. Napomena: PROGRAM CHANGE uključuje i bank select signale (CC00 i CC32) koji se koriste za izbor boja.

• Pritisnite ALL da uključite sve ikonice ili NONE da ih sve isključite, ali u tom slučaju će u STYLE MICRO EDIT listi biti samo "End of Data" signal.

• Pritisnite CLOSE da zatvorite prozorčić bez primene izmena.

Opšta procedura

Za izmenu informacija koje se nalaze na izabranom kanalu: (1) Podesite TRACK, MODE i DIVISION pritiskom na odgovarajuća polja i pomoću DATA ENTRY reglera ili DEC/INC tastera.

(2) Pritisnite belo polje u listi za izbor događaja pomoću DATA ENTRY sekcije.

(3) Pomoću III tastera ili DATA ENTRY reglera izaberite parametar iz liste. Naziv izabranog parametra se pojavljuje u gornjem desnom uglu ekrana.

(4) Pritisnite DATA ENTRY regler za izbor prve vrednosti.



(5) Vrednost menjate:

• Rotiranjem DATA ENTRY reglera. —ili—

• pomoću DEC/INC tastera

__ili__

• Pomoću numeričke tastature koja se pojavi na ekranu kad pritisnete DATA ENTRY regler.

Ako ukucavate broj pomoću ekranske tastature:

• Pritiskom na brojeve na ekranu ukucavate brojeve. Delete ikonicom brišete poslednje ubačenu cifru.



• Pritiskom na +10% ili -10% povećavate ili smanjujete vrednost za po 10%.

• Pritiskom na ENTER potvrđujete.

—ili—

Pritiskom na CLOSE izlazite iz prozora sa numeričkom tastaturom bez izmene vrednosti.

(6) Pritiskom na DATA ENTRY regler birate sledeću vrednost koju želite izmeniti.

(7) Kad završite s izmenama, pritiskom na Back polje se vraćate na STYLE COMPOSER stranicu gde možete snimiti svoj novi ritam.

Možete menjati sledeće parametre:

Note & velocity – Ova dva parametra su uvek u paru. Prva vrednost ("Note Number 127 G9") se odnosi na samu notu, a druga ("On Velocity 127") na velocity (dinamiku). MICRO EDIT stranica dodaje i treći parametar koji opisuje trajanje dotične note. Taj treći parametar smo opisali ali u TRACK EDIT okruženju gde se naziva "Gate Time".

Control Change – signali obično služe za dodavanje nečega notama, kao npr modulacija, izmena jačine zvuka, stereo pozicije... E–60/E–50 prepoznaje i omogućuje izmenu svih control change signala koje koristi aranžer (CC01, 10, 11, 91, 93) i prikazuje njihov "zvanični" naziv.

Napomena: CC64 (Hold) signali se generišu pomoću pedale priključene na HOLD FOOTSWITCH i konvertuju se u odgovarajuće GATE TIME vrednosti pri snimanju, tako da možete izmeniti i trajanje nota.

Program Change – signali koji se koriste za izbor boja u okviru trenutne grupe (bank). Pošto ima samo 128 mogućih vrednosti, pre ovih se obično nalaze signali promene kontrole CC00 i CC32. Zbog toga E–60/E–50 ubacuje sva tri signala kada se koristi CREATE EVENT funkcija.

Napomena: Vrednost CC00 se kod ADrums kanala ne može menjati.

Pitch Bend – signali se koriste za privremeno menjanje visine zvuka. Oni mogu imati pozitivnu ili negativnu vrednost (-128 do +128) u zavisnosti da li će zvuk da zvuči niže ili više.

Alteration Mode – je novi signal koji omogućuje određivanje kako će se snimljene note koristiti tokom rada aranžera.

NRPN Dr – Ovaj parametar je samo za ADrums kanale. On na adresu CC99 postavlja vrednost "24", CC98="37" i CC06="64". Iako se CC99 vrednost ne može menjati , CC98 se može postaviti na: 37, 38, 40, 41, 52, 56, 57 ili 65 (što su vrednosti nota zvuka bubnjeva čija se visina može menjati). Vrednost CC06 (koja menja visinu) se može postaviti od 0 do 127, gde vrednost "64" znači da se ne menja visina zvuka.

Editovanje Pitch Bend signala

Pitch Bend može imati pozitivnu i negativnu vrednost, a ako je "0", zvuk se ne menja. Ako se Pitch Bend signal ne resetuje na nulu kad nije potreban, sve note će zvučati "ravno" i kad ne želite.

Editovanje control change signala

Ovaj signal (CC) se može postaviti na željenu vrednost (0– 127) ali se isto kao i Pitch Bend mora resetovati na nulu.

Notni signali

Kao što smo već spomenuli, notni signali se sastoje od broja note, velocity i Gate Time vrednosti. Vrednost nota se kreće od "0 (C–)" do "127 (G9)". Velocity se kreće od "1" (ekstremno lagan zvuk) do "127". Vrednost "0" se ne može ubaciti jer bi isključila notu. Po izboru Gate Time parametra, pritiskom na DATA ENTRY prikazaće se prozorčić:



Ovde možete podesiti željenu dužinu u CPT jedinicama (J= 120CPT) ili pomoću polja sa prikazanim notama da izbegnete računanje. Željenu dužinu možete ukucati pomoću numeričke tastature. Kanali sa bubnjevima obično koriste Gate Time "1" za sve note i njihovo povećavanje na primer na "20" ne bi imalo nikakav efekat na trajanje zvuka. Maksimalno trajanje notnog signala može trajati 99,999 CPT što je oko 208 taktova.

"Alteration Mode" signali

Ovi signali se koriste samo za melodijske kanale i moraju se ubacivati "ručno", tj. pomoću CREATE EVENT funkcije. Oni se ne nalaze u tek snimljenim ritmovima, ali omogućuju korišćenje revolucionarnog sistema adaptacije snimljenih nota na prirodniji način. Ovaj sistem je poznat i kao "voicing". Ima 2 opcije:

Degree – "stari" sistem konverzije ritma u realnom vremenu. Baziran je na osnovama akorda koje svirate tokom rada aranžera, ali on ponekad zna dati čudne rezultate.

Nearest – Novi, muzički sistem konverzije nota u realnom vremenu. Da ih ilustrujemo:



Ovaj novi sistem se naziva"Adaptive Chord Voicing". Note melodijskih kanala se porede sa akordima koje svirate u delu za prepoznavanje akorda, i ako sledeći akord sadrži note koje trenutni kanal već svira (zbog prethodno sviranog akorda), te note se produžuju. Ako nema te note u novom akordu, ritam koristi najbližu ("Nearest") notu. U primeru na slici je "G" bliže "A" nego "C". Rezultat je mnogo muzikalniji nego bilo koji drugi raspoloživi sistem.

I "Degree" i "Nearest" omogućuju određivanje notnog raspona ("Limit Low" i "Limit High") u kojem se izabrani deo može primeniti. Note koje se eventualno nađu van određenog raspona tokom rada aranžera se automatski transponuju u vrednost koja pada unutar raspona. Umesto postavljanja dve note, možete izabrati "Std" pa će ih E–60/E–50 automatski postaviti.

Druge mogućnosti editovanja

Polja u desnoj polovini STYLE MICRO EDIT stranice omogućuju smanjenje ili povećanje broja događaja u izabranom kanalu.

cc5 k	daj l	Man3	Alterati	on Moo	le Anno anno anno anno anno anno anno anno
1-01-000	Alteratio	n Mode Neare:	st Std	Std	CREATE
1-01-000	CC 0	(Bank Select Iv	1SB) 64		EVENT
1-01-000	CC 32	(Bank Select L:	SB) 4		12122
1-01-000	Program	Change	26		ERASE %
1-01-000	CC 10	(Pan)	64		EVENT P
1-01-000	CC 11	(Expression)	80		Sel Sen 1
1-01-000	CC 91	(Reverb)	Û		MOVE C
1-01-000	CC 93	(Chorus)	0		EVENT C
1-02-000	Note	67 G	4 127	1	ADALISAD
1-02-000	Note	55 G	3 107	1	COPY T
1-02-000	Note	60 C	4 123	1	EVENT 4
1-02-000	Note	62 D	4 127	1	
1-04-000	Note	55 G	3 113	1	PLACE

CREATE EVENT

Pritiskom na ovu ikonicu dodajete nove događaje u izabrani kanal, a ne ekranu se pojavljuje:



Ako se na mestu na kojem želite napraviti novi događaj već nalaze podaci, on se dodaje na kraj te grupe podataka.

• Pritisnite ikonicu koja odgovara vrsti događaja koji želite dodati.

Značenje poruka vam je već poznato, a evo i vrednosti koje se automatski postave:

Note: Broj note: 60 C4

On Velocity:	100
Gate Time:	60
01	

Program Change:

CC00 Bank Select MSB, vrednost"0"

CC32 Bank Select LSB, vrednost "4"

Program Change Number "1" (bank select

se dodaje automatski)

Pitch Bend: "0"

Alteration Mode: Nearest

Limit Low: Std Limit High: Std

· Odredite gde želite ubaciti novi događaj pritiskom na

BAR, BEAT i CPT polja i ubacivanjem njihovih vrednosti.

• Pritiskom na EXECUTE polje primenjujete izmene i dodajete novi događaj.

Pritiskom na CLOSE zatvarate prozor bez primene izmena.

Dodavanje nota

Ako pritisnete NOTE polje, na ekranu će se prikazati:



Ovde možete ubaciti do 10 nota za svaku poziciju kao i njihove velocity vrednosti.

• Za ubacivanje akorda pritisnite i zadržite pritisnutu dirku bar jedne od nota od kojih se sastoji akord, zatim pritisnite ostale. Svaka dirka koju stisnete nakon otpuštanja onih koje su već u tabeli, zamenjuje "stare" note.

• Pritisnite jednu od notnih ikonica da odredite trajanje nota prikazanih u tabeli. To možete uraditi i pre i nakon sviranja dotičnih nota.

• Pritiskom na EXECUTE polje potvrđujete i primenjujete izmene.

ERASE EVENT

• Izaberite događaj koji želite izbrisati

• Za biranje više uzastopnih događaja pritisnite DATA ENTRY regler i istovremeno ga okrećite prema levo (za izbor prema gore od trenutne pozicije) ili prema desno (za izbor prema dole).

• Pritisnite ERASE EVENT ikonicu za brisanje izabranih stavki.

MOVE EVENT

Omogućuje premeštanje jednog ili više događaja.

Ako se na mestu gde želite premestiti neki događaj već nalaze podaci, prebačeni događaj(i) će biti prebačeni na kraj te grupe.

• Izaberite događaj(e) koje želite prebaciti.

Napomena: Događaji locirani na samom početku se ne mogu prebaciti u levo.

• Za izbor više uzastopnih događaja držite pritisnut DATA ENTRY regler i okrećite ga.

Svi ovako izabrani podaci se prikazuju na tamnoj pozadini. • Pritisnite MOVE EVENT ikonicu i pojaviće se prozorčić:



• Odredite gde će se prebaciti prvi od izabranih događaja pomoću BAR, BEAT i CPT polja.

• Pritiskom na EXECUTE polje potvrđujete i primenjujete izmene.

Pritiskom na CLOSE zatvarate prozorčić bez primene izmena.

COPYEVENT

Omogućuje kopiranje jednog ili više događaja. Posle kopiranja pomoću PLACE EVENT funkcije ubacujete kopiju na mesto koje želite.



Napomena: Za ovu funkciju preporučujemo upotrebu VIEW filtera kojim se neke vrste podataka ne prikazuju.

• Za izbor više uzastopnih događaja pritisnite i zadržite pritisnut DATA ENTRY regler i istovremeno ga okrećite. Svi događaji izabrani na ovaj način će biti prikazani na tamnoj pozadini.

• Pritisnite COPY EVENT ikonicu. Kad god kopirate nešto u memoriju, zamenjujete ono što ste pre toga kopirali u nju...

PLACE EVENT

PLACE EVENT je funkcija koja se može koristiti samo ako se u Clipboardu (memorijska lokacija gde se podaci kopiraju pomoću COPY EVENT funkcije) već nalaze podaci.

Pritiskom na PLACE EVENT ikonicu na ekranu će se pojaciti prozorčić:



• Odredite gde ćete ubaciti prvi od izabranih događaja pomoću BAR, BEAT i CPT polja.

• Pritiskom na EXECUTE polje potvrđujete i primenjujete izmene.

Pritiskom na CLOSE zatvarate prozorčić bez primene izmena.

Napomena: Podaci ubačeni pomoću PLACE EVENT se dodaju na one koji se već nalaze u tom području. Postojeći podaci se prema tome ne premeštaju prema kraju pesme.

15. Disk/Media funkcije

DISK & MEDIA funkcije omogućuju snimanje podataka i postavki u internu memoriju, na karticu ili floppy disk, snimanje i učitavanje User Programa i MIDI Setova, formatiranje raznih medija i tako spremanje za kopiranje fajlova i podataka. Ako se pitate da li da koristite floppy disk ili memorijsku karticu, uzmite u obzir:

• Memorijske kartice imaju uglavnom mnogo veći kapacitet (do 4GB) i mnogo su pouzdanije nego floppy diskovi.

• Iako možete koristiti i 2DD i 2HD diskete, najbolje funkcije (Song/Style/User Program Finder, PLAY LIST i automatsko povezivanje pesama sa User Programima) se mogu koristiti samo za fajlove koji se nalaze u internoj memoriji ili na kartici.

2HD diskete imaju dvostruko veći kapacitet od 2DD disketa, pa preporučujemo njihovu upotrebu.

Način upotrebe

(1) Pritisnite DISK&MEDIA taster



i na ekranu će se pojaviti:



(2) Ako ćete koristiti disketu ili memorijsku karticu, ubacite ih u drajv ili slot..

(3) Izaberite željenu funkciju pritiskom na odgovrajuće polje u desnoj koloni.

(4) Izaberite vrstu podataka koju želite snimiti, učitati, preimenovati ili izbrisati pritiskom na odgovarajuća polja.



(5) Na ekranu koji se potom pojavi izaberite: INTERNAL MEMORY, FLOPPY ili EXTERNAL MEMORY (memorijska kartica).

(6) Ako je potrebno uradite:

• Za LOAD operacije (učitavanje) pritisnite polje u kojem se nalazi naziv fajla koji želite učitati. Listajte pomoću polja ako želite pregledati dalje.

• Za SAVE operacije (snimanje) ubacite naziv fajla koji ćete snimati.

• Za DELETE operacije (brisanje) izaberite fajl koji želite izbrisati.

• Za FILE COPY operacije (kopiranje) izaberite fajl koji želite kopirati.

• Ostale operacije ćemo opisati u sledećim poglavljima.

(7) Ako želite i možete, pritisnite EXECUTE polje.

(8) Pritisnkom na EXIT taster se vraćate na početnu stranicu.

DISK & MEDIA

U sledećim poglavljima ćemo sa "media" opisivati sve tri memorije koje E-60/E-50 poseduje (interna memorija, floppy disk, memorijska kartica).

Učitavanje podataka

LOAD funkcije omogućuju učitavanje pesama, ritmova, User Programa i MIDI Setova. MIDI fajlovi i ritmovi se mogu učitati i pomoću posebnih, već opisanih funkcija. Učitavanje sa njih je identično kao i u okviru LOAD funkcije, pa ih nećemo ponovo opisivati.

Napomena: Nemojte uklanjati disketu ili memorijsku karticu u toku snimanja ili učitavanja. Sačekajte potvrdu o završenoj operaciji.

Učitavanje User Program Seta

Takvi setovi ne sadrže same podatke, već samo veze (reference) prema lokacijama podataka.

Imajte na umu da se User Program Set spaja jedino sa User Programima koji se nalaze na istom mediumu gde je i sama lista. Naziv izabranog seta se prikazuje pored ikonice direktoriuma na USER PROGRAM stranici koja se pojavi po pritiskanju SET LIST tastera.

Svi User Programi (kao i pesme na koje se odnose) moraju biti dostupni i to je razlog što se ovde ne nalazi polje FLOPPY.

(1) Pritisnite DISK&MEDIA taster.

(2) Pritisnite LOAD polje, pa potom USER PROGRAM SET polje.



and ¹²⁰

P

(4) Pritisnite polje sa nazivom program seta koji želite učitati. Ako nije prikazan naziv koji tražite, pregledajte listu skrolujući je pomoću scroll bara na desnoj strani liste.

Napomena: User Program Set sadrži i sve GLOBALne parametre pa nemojte zaboraviti snimiti trenutne postavke pre učitavanja novog seta.

(5) Pritiskom na EXECUTE polje učitavate podatke.

Učitavanje MIDI Seta

MIDI setovi su grupe od 8 MIDI fajlova koji se pri učitavanju snimaju preko sadržaja koji se nalazi u internoj MIDI Set memoriji.

(1) Pritisnite DISK&MEDIAtaster.

(2) Pritisnite LOAD, pa MIDI SET polje.



(3) Izaberite lokaciju sa koje ćete učitati:INTERNAL MEMORY, EXTERNAL MEMORY ili FLOPPY.

(4) Pritisnite polje sa nazivom seta koji želite učitati. Ako nije prikazan naziv koji tražite, pregledajte listu skrolujući je pomoću scroll bara na desnoj strani liste.

Napomena: Učitavanjem MIDI seta se uvek prepisuje preko sadržaja svih 8 internih MIDI Set memorijskih lokacija.

(5) Pritiskom na EXECUTE polje učitavate podatke.

Napomena: E–60/E–50 ne podržava učitavanje MIDI Setova drugih instrumenata.

Snimanje podataka

Napomena: Ako snimate fajlove čija veličina prevazilazi kapacitet floppy diska, E–60/E–50 će vam prikazati poruku "DISK ERROR". To ne mora da znači da je disk oštećen.

Ako izaberete medium na kojem je original fajla koji želite snimiti, pod istim imenom, prikazaće vam se:



• Pritiskom na YES snimate novi fajl preko starog.

• Pritiskom na NO ne snimate podatke i vraćate se na SAVE stranicu, gde možete ubaciti drugi naziv za fajl, ili izabrati drugi medium za snimanje.

Napomena: Nikad nemojte vaditi floppy disk ili memorijsku karticu dok je operacija u toku. Sačekajte potvrdu o završenoj operaciji (snimanja ili čitanja) i tek tada vadite medium.

Snimanje User Program Seta

Snimanjem liste koja je dodeljena USER PROGRAM tasterima snimaju se i svi GLOBAL parametri.

Ovu funkciju možete koristiti i za kopiranje seta sa svim User Programima (i registraturama) na koje se on odnosi, sa jednog mediuma na drugi (npr sa memorijske kartice na floppy itd).

(1) Pritisnite DISK&MEDIA taster.

(2) Pritisnite SAVE, pa zatim USER PROGRAM SET polje.(3) Izaberite gde želite snimiti: INTERNAL MEMORY ili EXTERNAL MEMORY.



Napomena: User Program Set se ne može snimati na floppy disk.

(4) Ukucajte naziv fajla.

• Pomoću polja sa strelicama izaberite poziciju na kojoj ćete ubaciti karakter.

• Ukucajte karaktere pomoću alfanumeričke tastature na sličan način kao kod mobilnih telefona.

• A/a polje menja između velikih i malih slova.

• Delete poljem brišete karakter koji se nalazi ispod kursora. Dužim pritiskom Delete polja brišete kompletan naziv.

• Space poljem ubacujete razmak (ili broj "0").

• Ako ste izostavili neki karakter, strelicama dovedite kursor na mesto gde ga želite ubaciti, pritisnite Insert, i zatim karakter koji želite ubaciti.

Napomena: E–60/E–50 podržava i velika i mala slova, pa možete koristiti koje želite. Nazivi fajlova kod E–60/E–50 mogu biti dugački, ali pri ispisu na nekim stranicama nema baš puno mesta, pa će u nekima možda biti prikazan samo deo naziva. Preporučujemo korišćenje naziva fajlova do 18 karaktera.

(5) Pritiskom na EXECUTE snimate podatke.

Napomena: Snimanje User Program Setova može trajati i oko 10 minuta (osobito ako na mediumu na koji snimate već postoji nekoliko setova. To je zato što se informacije u bazi podataka moraju obnoviti i za User Program Finder. Ne isključujte E–60/E–50 dok je ova operacija u toku.

Snimanje MIDI Seta

Posle programiranja 8 MIDI Setova, možda vam zatreba još

i da morate napraviti još mesta za nove setove. Da bi ste mogli to uraditi bez gubitka postojećih setova, morate snimiti stari set. Svakako je preporučljivo snimati svoje setove za svaki slučaj.

Ovom funkcijom snimate svih 8 MIDI Setova kao jedan set. (1) Pritisnite DISK&MEDIA taster.

(2) Pritisnite SAVE, zatim MIDI SET polje.



(3) Izaberite lokaciju gde želite snimiti: INTERNAL MEMORY, FLOPPY ili EXTERNAL MEMORY.

(4) Ukucajte naziv fajla.

(5) Pritiskom na EXECUTE snimate podatke.

Snimanje pesme (MIDI fajla)

Na ovoj strani možete snimiti pesmu koja se trenutno nalazi u internoj memoriji E–60/E–50. I ako to nije vaša pesma, postoji nekoliko razloga za korišćenje ove funkcije:

• snimanje izmena koje ste napravili pomoću MAKEUP TOOLS-a i/ili COVER funkcije;

• snimanje novih MARK JUMP lokacija;

• snimanje pesme pod novim nazivom na novi medium.

Napomena: SONG MAKEUP/COVER i MARK JUMP koristi samo E–60/E–50 i nemaju nikakvu funkciju za ostale sekvencere ili SMF plejere.

(1) Pritisnite DISK&MEDIA taster.

(2) Pritisnite SAVE, pa zatim SONG polje.



(3) Izaberite lokaciju gde želite snimiti: INTERNAL MEMORY, FLOPPY ili EXTERNAL MEMORY.

- (4) Ukucajte naziv fajla.
- (5) Pritiskom na EXECUTE snimate podatke.

Snimanje ritma

Na ovoj stranici moguće je snimiti ritam koji je u memoriji E–60/E–50.

(1) Pritisnite DISK&MEDIA taster.

(2) Pritisnite SAVE, pa zatim STYLE polje.

(3) Izaberite lokaciju gde želite snimiti: INTERNAL MEMORY, FLOPPY ili EXTERNAL MEMORY.
(4) Ukucajte naziv fajla.
(5) Britiskom na EXECUTE snimeta podetko.

(5) Pritiskom na EXECUTE snimate podatke.

Funkcije za izmene naziva

Rename funkcija služi za izmenu naziva izabranog User Program Seta, ritma, pesme ili MIDI Seta.

Ritmovi i pesme se mogu preimenovati pomoću svojih pretraživača, ali User Program Set i MIDI Setovi se mogu samo pomoću ove funkcije.

Upozorenje: izmena naziva pesme može biti sa nezgodnim posledicama. Play liste i User programi koriste te nazive, pa ako ih promenite, možda se neće moći učitati kad vam bude najviše potrebno..

Slično tome, ritmovi se mogu dodeliti CUSTOM memorijama. Izmenom njihovih naziva odstraniće se iz memorija na koje se odnose.

Procedura promene neziva je ista za sve fajlove, pa ćemo sve korake opisati samo jednom.

(1) Pritisnite DISK&MEDIA taster. Na ekranu će se prikazati:



(2) Ako ćete menjati naziv fajla na disketi ili memorijskoj kartici, ubacite ih u drajv ili slot.

(3) Pritisnite RENAME polje.

(4) Izaberite vrstu fajla kojem ćete menjati naziv pritiskom na odgovarajuće polje. Na ekranu će se prikazati:

International Commission (Commission)		REVIAINE STATE		
	1 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 1	B HIM B HI B HI	0 21-	
HESHE AD	and and a second se	bSLINKX2	**	
HELLAFAT	NELLWARDS	Coul Live Band	- 12	
New Song	NEW YORK, ME	New Siple	147	
L NEOA	()HEALING	Smile Pap	100	
ENCOMARY	0000491200	Genowy Rock.	171	

User Program i MIDI Setovima se mogu menjati samo nazivi fajlova pošto nemaju pretraživač, pa je ekran za njih malo drugačiji:



(5) Izaberite lokaciju za snimanje: INTERNAL MEMORY, FLOPPY ili EXTERNAL MEMORY.

(6) Ako je moguće i potrebno, sortirajte ili pretražujte

P

fajlove pomoću pretraživača. On se koristi samo za pesme i ritmove i to samo ako izaberete internu ili externu memoriju.

(7) Pritisnite polje sa nazivom fajla koji želite promeniti. Na ekranu se prikazuje:



Ako ne želite menjati nazive, pritisnite Back i vratićete se na stranicu na kojoj ste bili pre.

(8) Po potrebi i ako je moguće, pritisnite STYLE NAME, COUNTRY/ARTIST, GENRE ili FILE NAME polje i ubacite potrebne podatke.

(9) Pritiskom na EXECUTE polje potvrđujete i izvršavate izmenu naziva fajla.

Napomena: E–60/E–50 podržava i velika i mala slova, pa možete koristiti koje želite. Nazivi fajlova kod E–60/E–50 mogu biti dugački, ali pri ispisu na nekim stranicama nema baš puno mesta, pa će u nekima možda biti prikazan samo deo naziva.

Preporučujemo korišćenje naziva fajlova do 18 karaktera.

(10) Pritiskom na EXIT taster se vraćate na početnu stranicu.

Delete – brisanje fajlova

Ovom funkcijom se brišu fajlovi iz interne, externe memorije ili sa floppy diska.

Pre upotrebe ove funkcije pažljivo proverite da li ste izabrali pravu vrstu i naziv fajla koji želite izbrisati. Jednom izbrisano se više ne vraća, pa...

Napominjemo još i da MIDI Setovi sadrže 8 različitih podešavanja, pa njihovim brisanjem možete izgubiti mnogo više nego što ste nameravali. Takođe ako izbrišete pesmu koja je u Play Listi, ta lista će se izmeniti, izgubiti jedan korak, a User Program više neće moći naći traženi fajl.

S druge strane, brisanjem User Program Seta se brišu samo lista i GLOBAL postavke, dok sami User Programi na koje se odnosi ostaju netaknuti.

(1) Pritisnite DISK&MEDIA taster.

(2) Ako ćete brisati fajl sa diskete ili memorijske kartice, ubacite ih u drajv ili slot.

(3) Pritisnite DELETE polje.

(4) Izaberite vrstu fajla koji ćete brisati pritiskom na odgovarajuće polje. Na ekranu će se prikazati:



Za User Programe i MIDI Setove je ekran malo drugačiji:

DELETE USEN PROC				
Factory Line 2004 My User Phogram		Failtery My Espander My PC		
(Otat)	@ isacani	@Reck]	@racun]	

(5) Izaberite lokaciju za snimanje: INTERNAL MEMORY, FLOPPY ili EXTERNAL MEMORY.

(6) Ako je moguće i potrebno, sortirajte ili pretražujte fajlove pomoću pretraživača. On se koristi samo za pesme i ritmove i to samo ako izaberete internu ili externu memoriju.

Moguće je izabrati i više fajlova odjednom jednostavnim pritiskom na njihove nazive. Listanje stranica sa nazivima radite pomoću PAGE **F** polja.

Da označite i potom izbrišete sve fajlove na svim stranicama, pritisnite ALL FILES polje.

(7) Pritisnite polje fajla koji želite izbrisati, ako to niste učinili u prethodnom koraku.

(8) Pritisnite EXECUTE polje i na ekranu će se pojaviti:



Ako ipak ne želite brisati fajl, pritisnite NO i vratićete se na stranicu na kojoj ste prethodno bili.

(9) Proverite da li ste izabrali željeni fajl za brisanje i pritisnite YES da ga (ih) izbrišete.

Pritiskom na NO polje se vraćate na DELETE listu bez da ste išta izbrisali.

(10) Pritiskom na EXIT taster se vraćate na početnu stranicu.

Kopiranje – Copy

E–60/E–50 omogućuje kopiranje fajlova sa jednog na drugo mesto. Fajlovi na izvornom mediju (FROM) se ne mogu kopirati na isti taj medij (TO). Razmotrite korišćenje USBkonekcije ako vam je potrebno kopiranje sa jedne memorijske kartice na drugu.

(1) Pritisnite DISK&MEDIA taster.

(2) Ako ćete raditi sa fajlovima na disketi ili memorijskoj kartici, ubacite ih u drajv ili slot.

(3) Pritisnite FILE COPY polje.

(4) Izaberite vrstu podataka s kojom želite raditi pritiskom na odgovarajuću ikonicu. Na ekranu će se prikazati:



Odavde možete kopirati setove kao i same User programe na koje se oni odnose. Ako ste želeli izabrati neku drugu vrstu fajlova, pritisnite Back i izaberite neku drugu.

(5) Prvo izaberite izvor fajlova koje želite kopirati: Pritisnite FROM ikonicu i izaberite lokaciju.

(6) Potom izaberite odredišnu lokaciju gde želite kopirati fajlove: Pritisnite TO ikonicu i izaberite lokaciju.

Napomena: FROM i TO ne mogu biti na istom mediumu (ne možete kopirati npr sa i na INTERNAL MEMORY).

(7) Ako ste našli naziv fajla koji želite kopirati, pritisnite ga. Moguće je izabrati i više fajlova odjednom.

(8) Za prikaz sledećih 5 fajlova pritisnite > strelicu o donjem desnom uglu. Za povratak na prethodnu stranicu pritisnite < strelicu u donjem desnom uglu.

(9) Ako želite kopirati sve fajlove na svim stranicama pritisnite ALL FILES polje.

Napomena: Ako memorijska kartica ili floppy disk nisu formatirani pojaviće se poruka koja vam omogućuje da ih formatirate pre kopiranja.

(10) Ako ste za TO izabrali "EXT MEMORY" ne zaboravite omogućiti snimanje na memorijskoj kartici, ako uopšte ima mogućnost onemogućavanja snimanja na njoj.

Ako ste za odredište izabrali "FLOPPY DISK" omogućite snimanje na njemu na već opisani način.

(11) Pritisnite EXECUTE polje. Prikazaće se stranica sa pitanjem da li je OK da se preko svih fajlova na odredišnom mediumu koji imaju isti naziv kao i fajlovi na izvornom snime nove verzije.



(12) Pritisnite YES ako je u redu da se snimi preko svih njih, ili NO ako ne želite da se preko fajlova sa istim nazivom snime nove verzije i kopiraće se samo oni kojih nema na destinaciji.

Podaci se kopiraju i pojavljuje se poruka o uspešno izvršenoj operaciji.

(13) Pritiskom na EXIT taster se vraćate na početnu stranicu.

Napomena: Ako je preostalo premalo praznog mesta na mediumu na koji snimate, operacija se automatski prekida bez prikazivanja bilo kakve poruke.

Odmah po izvršenju operacije preporučujemo da pogledate sadržaj odredišnog mediuma i proverite da li su kopirani svi željeni fajlovi.

Format

Ova funkcija omogućuje formatiranje diskete u drajvu ili memorijske kartice u slotu. Internu memoriju nije moguće formatirati.

Preporučljivo je formatirati i diskete koje su već formatirane na kompjuteru u MS–DOS formatu, jer na taj način ubrzavate pristup podacima na njemu. Memorijske kartice se uvek moraju formatirati na E–60/E–50 jer tokom formatiranja se kreiraju mnoštvo foldera u koje će biti smešteni određeni fajlovi neophodni za rad.

(1) Omogućite snimanje na disku ili mem. kartici.

(2) Ubacite disk u drajv ili memorijsku karticu u PCMCIA slot.

(3) Pritisnite DISK&MEDIA taster.

(4) Pritisnite FORMAT polje.





(5) Na ovoj stranici pritisnite EXTERNAL MEMORY ili FLOPPY DISK polje u zavisnosti šta želite formatirati. Potom će se na ekranu prikazati:



(6) Pritisnite YES da formatirate ili NO ili Back za povratak na FORMAT stranicu.

(7) Sačekajte da se pojavi potvrda o uspešno izvršenoj operaciji, pritisnite EXIT i vratićete se na početnu stranicu.

Uvoz User Programa

E–60/E–50 omogućuje učitavanje User Programa ili Performance Memorije napravljenih na VA–76/VA–7 ili G– 1000/EM–2000. User Program Set napravljen na E–80 ili G–70 se može učitati i bez konverzije.

Napomena: U daljem tekstu pod "User Program" ćemo podrazumevati i Performance Memorije sa G–1000.

Kada uvezete User Program set sa diskete dešava se sledeće:

Akcija	Instrument	
128 (VA) ili 192 (G/EM) User Programa se uvezu u bazu pretraživača E–60/E–50 (bez kreiranja liste)	VA-76/VA-7, G-1000/EM-2000	
Ignorišu se VariPhrase podaci	VA-76/VA-7	
Izbor boja vrsta MFX se ubacuju u zvučne algoritme E–60/E–50	VA-76/VA-7, G-1000/EM-2000	
Ignorišu se postavke Delay efekta	VA-76/VA-7, G-1000/EM-2000	
Ignorišu se postavke ekvilajzera	VA-76/VA-7, G-1000/EM-2000	
Sve ostale razlike se ignorišu ili prihvataju	VA-76/VA-7, G-1000/EM-2000	

Napomena: User Programi napravljeni ili uvezeni u E– 60/E–50 se ne mogu exportovati u formatu čitljivom na VA/G/EM seriji.

Tokom konverzije, E–60/E–50 kreira text fajl s nazivom "Import_UPG_Report" koji omogućuje pregled izvršenih konverzija. Ovaj fajl se nalazi u folderu pod nazivom "Text" u internoj memoriji E–60/E–50. Struktura informacija u tom reportu je:



Možete taj fajl prebaciti na PC preko USB.

(Informacije u njemu nemaju ama baš nikakav uticaj na same programe koje uvezete, već su samo tu da vam olakšaju pronalaženje nekog od njih)

1-> Samo obaveštenje da se ne treba izmeniti ili brisati fajl u "Text" folderu ako se želi redovno funkcionisanje pri svakom uvoženju fajla.

2-> Broj konvertovanja; Instrument na kojem je konvertovani fajl napravljen ("VA/VA7"=VA-76/7, "G1000"=G-1000/EM-2000);naziv originalnog User Program set <u>fajla.</u>

3-> Originalni naziv User Programa

4-> Naziv konvertovanog User Programa

Prvi broj ("01", "02", itd.) se odnosi na broj konverzije. Ovo vam može biti veoma korisno ako ste konvertovali više programa sa potpuno identičnim nazivima, ali iz različitih izvora.

Drugi broj ("-001", "-002") se odnosi na originalnu User Program memoriju (VA imaju 128, G-1000 i EM-2000 po 192).

Napomena: Nakon 99 konvertovanih programa, brojač (prve dve cifre) se resetuje na "01".

 Ubacite disketu na kojoj se nalazi User Program/Performance Memory set koji želite konvertovati.
 E-60/E-50 može konvertovati User Programe sa sledećih

instrumenata: VA–76, VA–7, G–1000 (Performance Memories), i EM–2000.

(2) Pritisnite DISK&MEDIA taster.









(4) Pritisnite polje u desnoj koloni koje odgovara instrumentu čiji User Program želite konvertovati:

VA-7÷VA-76 za VA-seriju, G-1000 za G-1000 i EM-2000. Na osnovu ovoga će E-60/E-50 odrediti koji algoritam će se koristiti za konverziju (User Program fajlovi ne sadrže podatke koji bi odredili na kojem su instrumentu napravljeni).

Napomena: User Programi koje želite konvertovati se moraju nalaziti na floppy disku i biti snimljeni kao set.

(5) Izaberite gde će se konvertovani program snimiti nakon završene konverzije pomoću TO polja: INT MEMORY ili EXT MEMORY.

(6) Pritisnite polje za fajl koji želite importovati.

(7) Dobro proverite da li ste izabrali željeni fajl, pa pritisnite EXECUTE polje za početak konverzije.

Ova operacija može malo potrajati, jer konverzija zahteva popriličan broj kalkulacija. Osim toga, mora se osvežiti i User Program Finder baza podataka.

Obavezno sačekajte da se pojavi poruka "Operation Successful".

Napomena: E–60/E–50 ne pravi listu. Međutim, novi User Programi se mogu izabrati preko pretraživača ili dodeliti jednoj od 144 memorijskih lokacija trenutno aktivne liste. (8) Pritiskom na EXIT taster se vraćate na početnu stranicu.



16. Arhiviranje podataka na kompjuter preko USB priključka

USB port se koristi za razmenu podataka sa kompjuterom ili za MIDI. U ovom delu ćemo opisati funkcije arhiviranja koje se nazivaju i "Data Storage" funkcijama. Možete prebacivati sledeće vrste podataka sa i na kompjuter:

Styles (ritmovi)

Songs (pesme – .SMF fajlovi)

User Programi

.txt fajlovi*

* Txt fajlovi se nalaze u određenim folderima i trebaju se nalaziti samo tamo.

Podržani su kompjuteri i sistemi:

PC: Windows 98SE/Me/2000/XP/Vista Apple: MacOS 9.04 ili noviji

Napomena: E-60/E-50 ne koristi niti generiše audio fajlove.

USB kabl potreban za ovu operaciju je opcioni i nabavlja se posebno.

(1) Ako je povezan, isključite USB kabl iz E–60/E–50 i PC.

(2) Za Windows :ako se pojavi poruka koja traži restart kompjutera, restartujte ga.

(3) Uključite E–60/E–50.

(4) Prilkjučite E–60/E–50 na kompjuter pomoću USB kabla

Napomena: Uvek povezujte E–60/E–50 direktno na PC ili na USB hub.

(5) Pritisnite MENU taster.

(6) U meniju koji se pojavi pritisnite USB DATA STORAGE polje i prikazaće se:



Na ovoj stranici određujete koja memorijska lokacija treba da se prikaže na desktopu povezanog kompjutera:

(7) Pritisnite Internal Memory ili External Memory da aktivirate vezu sa kompjuterom, i u zavisnosti koju ste opciju izabrali, na ekranu će biti...





Napomena: od ovog trenutka su sve funkcije sa panela E– 60/E–50 blokirane. Jedino možete svirati delove klavijature koje ste zadnje postavili, ali ne možete birati i postavljati boje ili delove.

(8) Otvorite "My Computer" prozor (Windows).

(9) Proverite da li je pronađen:

"E50–E60_SSD", "E50–E60_CARD" ili samo "RemovableDisk".

(10) Otvorite pronađeni drajv duplim klikom na njegovu ikonicu.

(11) Otvorite folder koji želite u zavisnosti da li želite kopirati, dodavati pesme, ritmove, User programe ili tekstove:

🗋 Chain ——	x	Samo na computer (i to kopija)		
DB	×	Ignorišite		
Demo	X	→ Ignorišite		
🗋 Midiset		→ Ignorišite		
Dut New Mus	sicAssistants	Here Saina computer.		
D Put New Son	igs Here	► Sa i na computer.		
Put New Styles Here		► Sa i na computer.		
Put New Use	Programs H	lere - Sa i na computer.		
ROMStyle	X	▶Ignorišite		
C Song	x	▶ Samo na computer (i to kopija)		
C Style	x	Samo na computer (i to kopija)		
Text	0.2308	→ Sa i na computer.		
Dupdate	X	→ Ignorišite		
Userpra -	×	Samo na computer (i to kopija)		

(12) Sada možete:

• Kopirati ritmove iz "Styles" foldera na vaš hard disk običnim prevlačenjem (drag & drop). Za kopiranje ritmova sa PC–a na E–60/E–50, prevucite ih iznad "Put New Styles Here" foldera i pustite.

• Kopirati pesme (MIDI fajlove) iz "Song" foldera na hard disk. Za kopiranje pesama sa PC–a na E–60/E–50, prevucite ih iznad "Put New Songs Here" foldera i pustite.

• Kopirati User Programe iz "Userprg" foldera na hard disk. Za kopiranje User Programa sa PC–a na E–60/E–50, prevucite ih iznad "Put New UserPrograms Here" foldera i pustite.

Za kopiranje User Programa sa kompjutera na E-60/E-50 i istovremeno kreiranje odgovarjućih Music Assistant registracija, prevucite ih iznad "Put New Music Assistants Here" foldera. (taj folder se ne nalazi na memorijskim karicama jer se Music Assistant podaci uvek moraju nalaziti u internoj memoriji E-60/E-50.)

• Kopirati željene tekstove iz "Text" foldera na hard disk i obrnuto.

Napomena: Nikad nemojte brisati ili menjati nazive fajlova preko USB, već koristite već opisanu funkciju na E–60/E–50.

Dok se podaci prebacuju svu tasteri su zaključani i na ekranu E–60/E–50 se prikazuje:



(Na E–50 je slika malčice drugačija.)

Napomena: Nikad ne isključujte E–60/E–50 dok je prikazana ova stranica, jer bi ste mogli sve podatke u izabranoj memorijskoj lokaciji. Takođe ne isključujte USB konekciju dok je prikazana "WRITING" poruka (na kompjuteru se može dogoditi da nestane ranije, ali to nije merodavno) jer bi došlo do oštećenja podataka u izabranoj memorijskoj lokaciji.

Upozorenja u vezi foldera i fajlova

• Između kompjutera i E-60/E-50 se mogu prebacivati samo sledeći podaci:

Standard MIDI Fajlovi (.MID)

Song fajlovi sa ".KAR" nastavkom

User Program Fajlovi (.UPG)

Music Styles (.STL)(ritmovi)

Textovi (.TXT)

• Nemojte prebacivati reimenovati ili brisati foldere iz memorijskih lokacija pomoću kompjutera.

• Nikad nemojte dodavati fajlove u foldere označene na slici sa "X".

• Nikad nemojte kopirati fajlove u osnovni (root) direktorium E–60/ E–50 i nikad nemojte preimenovati ili brisati fajlove koje tamo vidite.

• Nikad nemojte formatirati, optimizovati ili skenirati memorije E-60/E-50 pomoću programa sa kompjutera.

• E–60/E–50 može prepoznavati samo standardne ASCII nazive fajlova koji se sastoje od alfanumeričkih karaktera (tj. bez naših čćžđš slova).

• Nemojte koristiti nazive fajlova duže od 32 karaktera.

• Ponekad se može dogoditi da nova pesma, ritam ili User Program koji kopirate preko odgovarajućeg "Put New... Here" foldera nisu odmah vidljivi u pretraživaču. U tom slučaju na kratko izaberite neku drugu memorijsku lokaciju (karticu ili internu memoriju), a zatim se vratite na prethodnu.

(13) Ako želite isključiti E–60/E–50 sa kompjutera:

• Macintosh: prevucite "E50–E60_SSD",

"E50–E60_CARD" ili "Removable Disk" ikonicu u kantu za smeće.

—ili—

• Windows: kliknite na ikonicu u task baru kojom se uklanjaju USB priključeni uređaji, sačekajte da se pojavi menu i izaberite stavku na kojoj piše nešto slično "Stop USB disk E50–E60_SSD" ili "Stop USB disk E50–E60_CARD". Potom će se pojaviti prozor u kojem će pisati da smete isključiti USB uređaj koji ste prethodno izabrali. POTOM

• Kliknite OK i isključite USB kabl iz kompjutera i E–60/E– 50.

(14) Pritisnite DISCONNECT polje na ekranu E–60/E–50 za povratak na CONNECTION MODE stranicu.

(15) Pritiskom na EXIT se vraćate na početnu stranicu.

Backup svih podataka iz E–60/E–50

Moguće je napraviti kopiju svih podataka iz E-60/E-50 i to se radi na sledeći način:

• Priključite E–60/E–50 na computer.

• Na kompjuteru napravite novi folder s nazivom npr "Backup".

• Dvaput kliknite na ikonicu od interne memorije E–60/E– 50 ili memorijske kartice da otvorite njihov prozor.

• Izaberite kompletan sadržaj koji želite backupovati (Ctrl + A).

• Prevucite sve izabrane fajlove u prethodno kreiran "Backup" folder.

• Sačekajte da se svi fajlovi prekopiraju.

Za vraćanje fajlova na E–60/E–50 (ili memorijsku karticu):

• Otvorite "Backup" folder na vašem kompjuteru.

• Otvorite prozor za internu ili eksternu memoriju E–60/E– 50.

• Postavite prozore tako da lako možete prevući fajlove iz "Backup" foldera u "E50–E60_SSD" ili "E50– E60 CARD".

• Vratite se u "Backup" folder i izaberite sve fajlove (Ctrl + A).

• Prevucite sve izabrane fajlove u "E50–E60_SSD" (ili "E50–E60_CARD") prozor.

• Sačekajte da se operacija završi.

• Na prethodno opisani način isključite E–60/E–50.

Za svaki slučaj...

• Fabrički podaci i postavke E–60/E–50 (User Programi, MIDI Setovi, ritmovi) se nalaze i na CD–ROM–u koji se dobija sa instrumentom.

Pročitajte uputstvo na CD-u sa nazivom "Recovery_PC.html" ili "Recovery_Mac.html" (zavisno od kompjutera koji koristite).

Uvek pre prebacivanja podataka sa CD–a napravite backup podataka sa vašeg E–60/E–50.

• Poboljšanja sistema

Na CD–ROM–u koji ste dobili uz instrument se nalaze i f a j l o v i "S y s t e m U p d a t e _ P C . h t m l" i "SystemUpdate_Mac.html" u kojima se objašnjava kako se instalira nova verzija sistema. Nove verzije sistema možete n a ć i n a www.rolandkeyboardclub.com ili www.roland.co.yu.

17. MIDI

MIDI je skraćenica od "Musical Instrument Digital Interface". Skraćenica se odnosi na mnogo stvari, od čega je najočiglednija vrsta priključaka koja se koristi za povezivanje muzičkih instrumenata i drugih uređaja razi razmene signala vezanih za muziciranje. Pri sviranju na klavijaturi E-60/E-50 ili reprodukciji neke pesme ili ritma, instrument šalje MIDI signale na MIDI OUT priključak (ili na USB port ako je tako priključen). Ako ste preko MIDI OUT priključili svoj instrument na MIDI IN nekog drugog instrumenta, onaj drugi će moći svirati iste note kao i E-60/E-50 iste boje itd.

MIDI je univerzalni standard, što znači da se podaci koje sadrži mogu slati i primati na instrumentima različitih vrsta i proizvođača. Osim toga, MIDI omogućuje komunikaciju E– 60/E–50 sa kompjuterom ili hardverskim sekvencerom. (Moguće je koristiti i USB port za MIDI.)

Priključite E-60/E-50 kao što je prikazano



MIDI može istovremeno slati i primati signale na 16 kanala, tako da može kontrolisati do 16 instrumenata. U današnje vreme su većina instrumenata kao i E-60/E-50 multitimbralni, što znači da mogu svirati nekoliko istovremenih delova sa različitim zvucima.

Napomena: Svi delovi E–60/E–50 su podešeni za prijem MIDI signala. Ako se čini da ne odgovaraju signalima sa spoljnog kontrolera, proverite MIDI priključke i postavke kanala na E–60/E–50.

Kanali za slanje i prijem signala sa delova klavijature su postavljeni na sledeći način:

Deo klavijature	Kanal rekordera
UP1	4
UP2	6
LWR	11
MBS	12
MELODY INT	15

Pristup MIDI funkcijama

Za pristupanje MIDI funkcijama:

(1) Pritisnite MENUtaster

(2) Pritisnite MIDI polje.



(3) Pritisnite OUTPUT MIDI ili USB polja da odredite koji priključak će se koristiti za MIDI aplikacije. Ovda su MIDI i USB opcija međusobno isključiva: Ako

Ovde su MIDI i USB opcije međusobno isključive: Ako izaberete jedno, drugo je isključeno.

Sa E–60/E–50 se dobija i CD na kojem se nalaze drajveri za instalaciju na kompjuter i koji omogućuju rad sa USB–MIDI aplikacijama. Pre pritiska USB polja morate instalirati potrebne drajvere na kompjuter. Na samom CD–u se nalaze detaljna uputstva.

(4) Uradite sledeće:

• Pritisnite MIDI SET 1–8 polje i izaberite MIDI Set.

• Pritisnite SELECT polje koje odgovara odeljku čija podešavanja želite učitati. Ova dva polja se mogu koristiti umesto MIDI Seta.

Ako pritisnete Keyboard&Style Parts, kanali pesme ne primaju i ne šalju MIDI signale. Ako pritisnete Song Parts, delovi klavijature i kanali ritmova neće slati MIDI signale.

• Ponovo pritisnite EDIT polje za pristup MIDI parametrima. Potom koristeći PAGE <--> polja izaberite deo ili odeljak čija podešavanja želite izmeniti.

(5) Posle izmene MIDI parametara pritisnite WRITE polje da ih snimite u MIDI Set.

(6) Pritiskom na EXIT se vraćate na početnu stranicu.

Rad sa presetima

Stranica sa MIDI postavkama sadrži i dva velika polja sa pretpodešenim (preset) vrednostima. Za vraćanje pretpodešenih vrednosti parametara je dovoljno da pritisnete jedno od njih.

Keyboard&Style Parts: Ovim poljem se vraćaju fanrička MIDI podešavanja za delove klavijature (UP1/2, LWR, MBS, MELODY INT) i delove ritmova (ADrum, ABass, Acc1–6). Najvažnija i najpraktičnija upotreba ovog polja je resetovanje MIDI kanala dela klavijature ili ritma i isključivanje prijema i slanja MIDI signala sa kanala pesme. Napomena: Ovo polje utiče i na prijem (RX) i slanje (TX). Na E–60/E–50 je moguće razdvojiti TX i RX kanale za svaki deo.

Song Parts: Ovim poljem vraćate fabrička podešavanja za kanale pesama i isključuje slanje i prijem MIDI signala sa delova klavijature i sa ritmova.

MODE Local On/Local Off: Ove postavke omogućuju uspostavljanje i prekidanje konekcije E–60/E– 50 sa internim generatorom zvuka. Ako izaberete Local On (fabrički), sviranjem na klavijaturi dobićete odgovarajuće zvuke. Izaberete li Local Off, MIDI signali se više ne šalju na interni generator zvuka, ali se šalju na MIDI OUT ili USB priključke i preko njih na spoljašnje MIDI uređaje.



Po pritisku jednog od ovih polja, broj trenutno izabranog MIDI seta će se označiti zvezdicom (*) da pokaže kako se trenutne postavke razlikuju od snimljenih.

Procedura za editovanje

(7) Pritisnite EDIT polje na prvoj MIDI stranici.



(8) Na stranici koja se tada prikaže, izaberite sekciju čije parametre želite editovati:



Keyboard parts (including MELODY INTELL)

(9) Pomoću PAGE tastera izaberite deo koji želite editovati.
(10) Pritisnite polje parametara koje želite editovati i podesite njihove vrednosti DATA ENTRY reglerom ili DEC/INC tasterima.

(11) Pritisnite Back polje i snimite MIDI postavke u set ; —ili—

Pritisnite EXIT taster za povratak na početnu stranicu.

Editovanje MIDI parametara

Ako želite brzo naći deo koji želite editovati, pomoću PAGE polja:

Napomena: Prvo izaberite deo kojem želite menjati parametre, pa ih tek onda menjajte.

Kanali klavijature, ritmova i MIDI fajlova

Sva tri imaju skoro iste parametre za "TX" (slanje) i "RX" (prijem) signala, pa ćemo ih opisati sammo jednom, osim u slučaju da postoje značajnije razlike. Napomena: Pritisnite INIT SINGLE VALUE polje za



TX ON, RX ON

Ove dve ikonice određuju da li će ili ne kanal slati (TX) ili primati (RX) MIDI signale.

MIDI TX

CHANNEL (1–16) Određuje MIDI kanal koji će slati signale u izabrani deo. Preporučujemo da koristite isti TX i RX kanal, osim u slučaju da imate veoma dobar razlog za suprotno.

Napomena: Nije preporučljivo dodeljivati isti broj kanala na dva ili više delova.

LOCAL

Ovde možete isključiti deo sa generatora zvuka ("OFF") ili ga uključiti ("ON"). Moguće je izmeniti LOCAL parametar svih delova istovremeno pomoću MODE Local On/Local Off na prvoj MIDI stranici.

SHIFT (-48 do +48)

Omogućuje transponovanje nota pre slanja na spoljni MIDI instrument ili kompjuter. Maksimalno se može transponovati 4 oktave na niže (-48) ili na više (48). Svaki broj predstavlja poluton.

TX EVENT

TX sekcija sadrži mnogo filtera koji omogućuju određivanje da liće se neki signali slati ili ne.

Pritisnite TX EVENT polje da bi se prikazao prozor:



Pritiskom na ALL polje se uključuju sve ikonice (i signali koje one predstavljaju će se slati). Pritiskom na NONE ćete ih sve isključiti. Pritiskom na CLOSE se vraćate na prethodnu stranicu.

Sledeće ikonice možete pojedinačno uključivati/isključivati:

PROGRAM CHANGE – Program change i bank select (CC00, CC32) signali kojima se biraju boje i setovi bubnjeva (ali i User Programi). "Bank Select" signali su control change signali koji su dodati kad je postalo jasno da će broj boja koje se mogu izabrati pomoću program change signala (128) biti premali da se omogući pristup svim bojama na nekom instrumentu. (E–60/E–50 ima preko 1590 boja.)

- -PITCH BENDER -Pitch Bend signal
- -MODUL-signal modulacije (CC01)
- -VOLUME-Signal jačine zvuka (CC07
- -PANPOT-Signal stereo pozicije(CC10)
- -EXPRESSION-signal exp pedale(CC11)
- -*HOLD-Hold (Sustain, Damper) (CC64)
- -*SOSTENUTO-Sostenuto signal (CC66)
- -*SOFT -Soft signali (CC67)
- -REVERB—Reverb Send signal (CC91)
- -CHORUS-Chorus Send signal (CC93)
- -*RPN-Registr. parametar (CC100/101)
- -*NRPN-Nereg. parametar (CC98/99)
- -*SysEx-SysEx (system exclusive) signal

- *CC16 - Signal opšte namene kojim se menja "C1" parametar.

Napomena: TX EVENT parametri označeni zvezdicom () se ne koriste za delove ritmova.

CHANNEL(1-16)

Dodeljuje MIDI kanal za prijem podataka izabranom delu. Uglavnom je najbolje koristiti fabričke postavke ovog parametra, ali ga možete i menjati.

Napomena: Preporučujemo da koristite isti TX i RX kanal, osim u slučaju da imate veoma dobar razlog za suprotno. Nije preporučljivo dodeljivati isti broj kanala na dva ili više delova.

SHIFT (-48 do +48)

Omogućuje transponovanje primljenih notnih signala pre slanja na generator zvuka za maksimum od 4 oktave na više ili niže u polunotnim koracima.

LIMIT HIGH/LIMIT LOW (C– do G9) "LIMIT HIGH" (gornja granica) i "LIMIT LOW" (donja granica) omogućuju postavljanje notnog raspona koji će primati ako ne želite da se reprodukuju sve note na datom MIDI kanalu. Napomena: LOW LIMIT ne može biti veći od HIGH LIMIT (i obrnuto).

RXEVENT

Filteri RX sekcije omogućuju određivanje da li će se (ON) ili ne (OFF) primati određeni signali.

Pritisnite RX EVENT polje da bi se otvorio sledeći prozor:



RX signali su u principu isti kao i TX, osim što se tiče "CAF" parametra (prijem Channel Aftertouch signala), koji se mogu primati ili filtrirati. Pritisnite Back i snimite postavke u MIDI Set; —ili—

Pritisnite EXIT za povratak na početnu stranicu.

MIDI Sistemski parametri

Sledeći MIDI parametri se obično koriste kao celina, iako su neki od njih sasvim specifični. Pritisnite polje SYSTEM i PAGE poljima izaberite stranicu

gde je parametar koji želite editovati.

SYNC parametri

SYNC parametri određuju da li E–60/E–50 treba ili ne treba da u realnom vremenu šalje MIDI signale kad startujete aranžer ili Recorder/sequencer. To vam omogućuje sinhronizaciju sa externim instrumentima ili softverskim sekvencerima.



SYNC TX

START/STOP– ako je ova opcija aktivirana E– 60/E–50 šalje start ili stop signale kad god startujete ili zaustavite playback aranžera (STYLE) ili pesme (SONG). (Recorder/sequencer osim toga šalje i "Continue" signale za nastavak.)

CLOCK – Ovom opcijom određujete da li će aranžer ili Recorder/sequencer slati MIDI Clock signale koji će instrumentu koji ih prima reći koji tempo da koristi.

SONG POSITION (samo za SONG) – Ako je uključen ovaj parametar, Recorder/sequencer šalje Song Position Pointer (SPP) signale koji označavaju trenutnu poziciju u pesmi.

Napomena: U uputstvu za priključeni instrument, sekvencer itd, pogledajte da li on može primati Song Position Pointer signale.

SYNC RX

SYNC RX parametri omogućuju određivanje da li će se Arranger (STYLE) i/ili Recorder/sequencer (SONG) sinhronizovati sa spoljnjim sequencerima, ritam mašinama itd. Na raspolaganju su opcije:

Auto – za daljinsku kontrolu reprodukcije ritma (na primer pomoću PK–5A dinamičke MIDI pedale). Kada E– 60/E–50 primi MIDI Start signal (FA), on čeka Clock signal koji određuje tempo. Ako ih ne primi (PK–5A in ne šalje),E– 60/E–50 startuje playback koristeći interni tempo. Ako Clock signali slede Start signal, koristiće spoljno određeni tempo. Moguće je i dalje koristiti Recorder/sequencer ili Arranger bez MIDI Start/Clock signala, ali ne i ako izaberete opciju "MIDI".

Internal – Recorder/sequencer ili Arranger koristi svoj interni tempo.

MIDI – Playback pesme ili ritma se može startovati ili zaustaviti pomoću MIDI signala koje odašilje spoljni izvor u realnom vremenu (Start, Stop, Clock).

Remote– Recorder/sequencer i Arranger čekaju na start signal da počnu playback u sopstvenom tempu. Kad prime stop signal, zaustave se. Externi clock signali se ignorišu.

Osnovni (BASIC) parametri

Osnovni kanal se koristi za slanje i prijem Program Change i Bank Select signala za izbor User Programa, kao i za prijem i slanje ostalih signala koji se ne odnose direktno na određeni MIDI kanal (kao npr PART SWITCH funkcija). Ako izaberete drugi kanal, za osnovne (BASIC) parametre može se dogoditi da se promene i pogrešni parametri.



MIDI TX

CHANNEL – Određuje MIDI kanal koji šalje signale za "Basic" kanal. Ako ne želite da se uopšte šalju isključite TX ON OFF polje.

PART SWITCH – Kad god uključite ili isključite zvuk na nekom delu Mixer stranica (delu klavijature) ili na STYLE MAKEUP TOOLS/VOLUME stranici, E–60/E–50 šalje NRPN signal koji opisuje šta ste uradili. Razlog za NE slanje tih signala je ako ne želite da se oni snimaju na spoljni sekvencer ili onemogućavanje da primljeni GS modul isključi deo koji je dodeljen tom kanalu.

USER PRG PC – Ovim prametrom se omogućuje ili onemogućuje slanje program change i bank select signala koji se odnose na izbor User Programa.

MIDI RX

CHANNEL– Određuje MIDI prijem za "Basic" kanal. Ako ne želite prijem tih signala, isključite RX ON OFF polje.

PART SWITCH – Kad god isključite/ uključite (MUTE funkcija) deo na Mixer stranicama (za delove klavijature) ili na STYLE MAKEUP TOOLS/VOLUME stranici, E–60/E–50 šalje NRPN signal koji opisuje šta ste uradili. Možete isključiti prijem tih signala da bi ste izbegli da spoljni instrument isključi te delove.

USER PRG PC – Ovim parametrom se omogućuje prijem signala promene programa i izbora banke boja u odnosu na na izbor User Programa.

MASTER VOLUME – Uključuje ili isključuje

prijem Master Volume signala koji menjaju generalno jačinu zvuka E–60/E–50's. Ovo je sistemski signal koji je standardni za sve novije MIDI uređaje.

Parametri ritmova (STYLE)

STYLE kanal se koristi za prijem program change i bank select signala kojima se izabiru ritmovi, i menja njihova jačina zvuka.

Ove dve vrste signala se mogu filtrirati samo u RX koloni (tj. možete odrediti da li ćete ih primati ili ne).



MIDI adresa ritma (Music Style) se sastoji od tri elementa: CC00 broj, CC32 broj i program change. Vrednosti u CC00 i CC32 definišu ritam, dok program change određuje odeljak (Division–Intro, Ending, itd.).

Slanje samo program change signala izabire drugi odeljak trenutno aktivnog ritma. Slanje samo CC00 i CC32 signala, bez program change vrednosti nema nikakav efekat.

Napomena: Pri promeni ritma E–60/E–50 šalje CC00– CC32–PC grupu na Style kanal, koji se može snimiti na spoljni sequencer.

MIDITX

CHANNEL – određuje MIDI transmit kanal za STYLE funkciju. Ako ne želite da se ti signali prosleđuju, isključite TX ON OFF polje.

MIDI RX

CHANNEL – određuje MIDI kanal za prijem signala za STYLE funkciju. Ako ne želite prijem tih signala, isključite RX ON OFF polje.

STYLE PC– Program change i bank select signali za izbor ritmova. Ako ne želite dozvolite da E-60/E-50 bira druge ritmove isključite ovu ikonicu.

STYLE VOLUME – Signali za jačinu zvuka za ritmove. Isključivanjem ove ikonice E–60/E–50 neće primati te signale.

NTA: Note-to-Arranger

NTA note se mogu samo primati na spoljnjem MIDI uređaju. Sve što svirate na klavijaturi u delu za prepoznavanje akorda se automatski konvertuje u odgovarajuće MIDI signale i šalje na spoljnji uređaj.



Prema tome nema potrebe da se note koje svirate šalju posebno.

1ST CHANNEL RX/2ND CHANNEL RX

CHANNEL– NTA note se mogu primati na 2 MIDI kanala, tako da možete kontrolisati aranžer E–60/E–50 pomoću npr harmonike (na primer Roland FR–7 ili FR–5) ili bilo kojeg instrumenta koji šalje notne signale na dva kanala. Svaki od njih se može isključiti pomoću odgovarajućeg ON OFF polja.

Napomena: Ne može se isti MIDI kanal postaviti na 1 i na 2 Channel Rx.

1ST CH LIMIT, 2ND CH LIMIT (C– G9) omogućuje postavku notnog raspona koji će se primati. Ako NTA ne treba da prima sve note na trenutnom MIDI kanalu, ovim se parametrom podešava koje treba i koje ne.

Izbor V-Link dela

Ako na SYSTEM stranici izaberete "V–LINK", na ekranu će se prikazati:



Ovde možete postaviti samo TX parametre (jer E-60/E-50 može samo slati a ne i primati V–LINK signale).

Napomena: Pritiskom na INIT SINGLE VALUE polje se vraća fabrička vrednost za trenutno izabrani parametar.

CLIP CONTROL TX – omogućuje postavljanje MIDI kanala koji će se koristiti za slanje ovih signala kontrole video isečaka. Pomoću ON/OFF polja uključujete ili isključujete slanje.

P

COLOR CONTROL TX – omogućuje postavljanje MIDI kanala koji će se koristiti za slanje ovih signala kontrole boja. Pomoću ON/OFF polja uključujete ili isključujete slanje.

PARAM

Na ovoj stranici se nalazi nekoliko parametara koji nisu međusobno povezani (ostale stranice su obično povezane nekim zajedničkim činiocem).



PARAMETER

OCTAVE TX – Vrednost ovog parametra može biti Absolute ili Relative. Ako UP1/2 delu u SPLIT modu dodelite bas boju, note se transponuju da bi omogućile primenu basova. "Relative" vrednost znači da će se i ova interna, automatska transpozicija prevoditi u MIDI note.

U "Absolute" modu se MIDI note ne transponuju nego se šalju tako kako ih svirate.

PART SWITCH – Određuje da li će deo kojem je isključen zvuk (Mute funkcijom) slati MIDI singale ili ne:

–Internal: Isključeni deo se neće čuti, ali će nastaviti slati MIDI signale. Izborom ovog parametra se praktično dobija ista funkcionalnost kao pri izboru "Local Off".

-Int+Mid: Isključeni deo se ne može ni čuti niti će slati MIDI signale.

TRANSPOSE RX (On/Off) – određuje da li će se note primljene preko MIDI–a transponovati ili ne.

VELOCITY

VELO TX, VELO RX (On, 1–127) E–60/E–50 poseduje klavijaturu osetljivu na brzinu i generator zvuka koji reaguje na dinamiku sviranja. Ovim poljima uključujete ili isključujete prijem (RX) ili slanje (TX) velocity signala. Ako ne uključite velocity, trebate odrediti fixnu vrednost koja će se stalno koristiti za sve note primljene preko MIDI IN/USB (RX) ili koje će se slati na MIDI OUT/USB (TX).

ТΧ

SYSEX – Parametar određuje da li će ili ne E– 60/E–50 slati SysEx signale. Takvi signali nisu standardizovani pa ih svaki proizvođač može ali i ne mora koristiti za privremene ili stalne izmene u ponašanju i reprodukciji zvuka, parametrima efekata itd..

Na nekim spoljnim MIDI uređajima takvi signali mogu usporiti reprodukciju ili ne davati nikakav efekat, pa iz tog razloga uopšte i postoji mogućnost da isključite slanje tih signala.

DATA CHANGES – određuje kako će se promene programa iz fajla koji se reprodukuje slati preko MIDI. E–

60/E–50 može promeniti zvučne adrese (obično su to CC00 i CC32 vrednosti) na takav način da reprodukuje sve pesme u najboljem mogućem kvalitetu. Ako je ovaj parametar uključen, takve transformacije u realnom vremenu će se slati i na MIDI, ali se može dogoditi da generator tona koji ih prima (ako ne podržava npr grupu boja koja je zahtevana u MIDI fajlu) izostavi neke delove. Ako je ovaj parametar isključen, na MIDI se šalju samo originalne adrese . Međutim, E–60/E–50 i dalje "poboljšava" pesme koje reprodukuje, jer se ovaj parametar odnosi samo na slanje MIDI signala na spoljnje instrumente

RX

SYSEX – određuje da li će se ili ne primati SysEx signali sa drugih uređaja.

MIDI Setovi

MIDI Set je memorija u kojoj su skladištene MIDI postavke. E–60/E–50 ima 8 MIDI Set memorija koje možete koristiti za izmenu kompletne MIDI konfiguracije. Možete povezati MIDI Set sa User Programom i u njemu odrediti koji se MIDI Set treba učitati automatski pri uključenju E–60/E–50. Ako želite resetovati neke ili sve MIDI parametre na njihove fabričke vrednosti, izaberite Keyboard & Style Parts i/ili Song Parts umesto MIDI Seta.

Snimanje MIDI Seta

(1) Ako ste još na jednoj od EDIT MIDI stranica pritisnite Back polje. Ako niste, pritisnite MENU taster i MIDI polje.



(2) Pritisnite WRITE polje.

(3) Pritisnite polje koje odgovara MIDI Setu u koji želite snimiti svoje MIDI postavke (1–8). Na ekranu će se ponovo prikazati MIDI stranica.

(4) Pritiskom na EXIT se vraćate na počenu stranicu.

Korišćenje MIDI Setova

(1) Pritisnite MENU taster.

(2) Pritisnite MIDI polje.

(3) Pritisnite jedno od polje 1–8 koje odgovara MIDI Setu koji želite koristiti (dve SELECT ikonice će se zatamniti). Možete izabrati i unapred postavljene vrednosti i raditi s tim postavkama, a svih 8 MIDI Set ikonica će potamniti.

(4) Pritiskom na EXIT taster se vraćate na početnu stranicu.

Izbor MIDI Seta pri uključenju

Pri uključenju E-60/E-50 automatski izabire unapred određene MIDI postavke. Ako vam one ne odgovaraju,

možete postaviti da se učitava neki MIDI Set pri uključenju: (1) Pritisnite MENU taster.

(2) Pritisnite UTILITY polje, pa zatim STARTUP.



(3) Pritisnite MIDI.SET polje i DATA ENTRY reglerom ili DEC/INC tasterima izaberite MIDI Set koji će se učitavati pri uključenju E–60/E–50.

(4) Uključite RECALL polje.

Ako isključite ovu ikonicu, neće se učitavati nijedan MIDI Set pri uključenju E–60/E–50.

Napomena: Ako je E–60/E–50 postavljen da učitava i User Program koji ima MIDI link, taj link se ignoriše ako je uključena MIDI SET RECALL ikonica.

(5) Pritiskom na EXIT taster se vraćate na početnu stranicu.

18. Razno

Korišćenje V-LINK-a

V–LINK je funkcija koja omogućuje integraciju muzike i video materijala.



je npr Edirol DV–7PR), moguće je na jednostavan način povezati u izražajne elemente vaše predstave. Ako koristite E-60/E-50 sa Edirol DV–7PR, moći ćete:

• menjati slike i/ili video klipove pomoću najviše oktave klavijature E–60/E–50. Dužim pritiskom dirke dobijate lagane prelaze, kraćim–brže.

• Pomoću BENDER ose Pitch/bendera menjate brzinu reprodukcije video materijala ili mu menjate boju.

• D–Beam kontrolerom (E–60) možete kontrolisati nekoliko efekata u realnom vremenu (zavisno od funkcije koju dodelite D–Beam–u).

V–Link signali se šalju preko MIDI OUT.

(1) Priključite MIDI OUT izlaz sa E–60/E–50 na USB port video procesora (pomoću opcionog EDIROL UM–1 interfejsa).

(2) Pritisnite V–LINK taster.

(dirke najviše oktave više ne sviraju nego su postavljene kao kontroleri.)

Ako više volite raditi preko sledeće stranice, pritisnite i zadržite pritisnut V–LINK taster.



Do ove stranice možete doći i pritiskom na MENU taster i V–LINK polje.

(3) Pritisnite ikonicu slajdera za parametar koji želite podesiti i moći ćete manipulisati video materijalom pomoću DATA ENTRY reglera ili DEC/INC tastera ili dirki iz najviše oktave.

-CLIP: bira jedan od 32 video klipa ili palete sa Edirol DV-7PR. Moguće ih je birati i dirkama iz najviše oktave.

-PALETTE: Menja paletu od 1 do 20.

–DISSOLVE TIME: Postavlja vreme tranzicije između slika. Pomoću dinamike pritiskanja dirki iz najviše oktave se takođe može menjati brzina tranzicije (ali samo za 8 klipova na koje se te dirke odnose).

-SPEED PLAYBK: Pomeranje ikonice fadera prema gore ubrzava playback, a prema dole usporava. Ako je slajder na sredini brzina playbacka je normalna.

-VFX: Omogućuje izmenu video efekata. Ovu funkciju ne možete koristiti ako je video procesor isključen.

Napomena: DV-7 ne podržava VFX2.

-BRIGHTNESS: Kontroliše osvetljenje slike.

-COLOR CB: Menja boju u 5 koraka koje možete birati višestrukim pritiskom ručice: zelena, ljubičasta, plava, crvena i originalna

-COLOR CR: Izbor boje u koracima (zelena, ljubičasta, plava, crvena, i original boja klipa).

D Beam (E–60) Omogućuje kontrolu nekoliko efekata u zavisnosti od funkcije koju dodelite D–Beam kontroleru:
 *Vinyl RPM–>Zatamnjivanje do crnog (Fade to black) +

brzina playbacka

- *Cutting->Fade to black
- *Harp, Marimba, Guitar->Posvetljivanje do belog
- *Chimes->Lumin (osvetljenje slike)
- *Seashore->Sepia
- *LoFi->Color
- *Sweep->Post *Seretch > Color D1
- *Scratch->Color Blue
- *Explosion->Color Red
- *Gunshot->Color Violet *Tempo Up & Down+Pitch Up & Down->
- brzina Playbacka
- Napomena: E–60/E–50 ne podržava dual stream mod koji podržava Edirol DV–7PR.
- Pritisnite INIT SINGLE VALUE polje za reset trenutnog parametra na njegovu fabričku vrednost.
- Pritisnite INIT ALL VALUES polje za reset svih parametara na fabričku vrednost.
- (4) Ponovnim pritiskom na V–LINK taster isključujete ovu funkciju (taster se ugasi).
- Napomena: V–LINK signali se šalju na MIDI kanalima 13 i 14.
- Napomena: Za detalje o "Clips"/"Palettes", "Dissolve Time", i "Color Difference" signalima (Cb/Cr), pogledajte uputstvo za Edirol DV–7PR.
- Opšte postavke
- Ovde ćemo pojasniti nekoliko funkcija koje se odnose na E–60/E-50 kao celinu, a koje nisu do sada bile objašnjene u ovom uputstvu.
- (1) Pritisnite MENU taster.(2) Pritisnite UTILITY, pa zatim GLOBAL polje.
 - STARTUP

 STARTUP
 STARTUP
 SUDBAL
 SUDBAL
- (3) Pritisnite polje u FEEDBACK koloni da isključite ili uključite odgovarajuću funkciju.
- (4) Pritisnite Back za povratak na menu ili EXIT za povratak na početnu stranicu.
 - Prioritet startovanja Song/Arranger
- Obično aranžer ne odgovara ako ga pokušate startovati dok se reprodukuje MIDI fajl. Isto važi kad pokušate startovati playback pesme dok radi aranžer. razlog za to je što je uključena funkcija SONG ARRANGER START PRIORITY koja daje prioritet onoj funkciji koja radi u datom trenutku. Naravno, ovu je funkciju moguće isključiti, ali u tom slučaju ako startujete aranžer dok ide neki MIDI

fajl, pesme će se zaustaviti, da bi startovao ritam. Ako aranžer radi, pritiskom na PLAY STOP taster, on će stati, a počeće playback pesme.

Napomena: Ova izmena se ne odnosi na snimanje uz pomoć aranžera, gde obe sekcije mogu raditi istovremeno.

START PRIORITY se odnosi i na situacije kada startujete playback aranžera koristeći SYNC START funkciju.

Treperenje Exit tastera

Kad god pređete na neku stranicu osim početne, EXIT taster počinje treperiti da bi na taj način označio da ga možete pritisnuti za povratak na početnu stranicu. Ako vam smeta njegovo treperenje, možete isključiti treperenje, (taster će samo u tom slučaju biti osvetljen), isključivanjem FLASHING EXIT ikonice.

Treperenje Metronome tastera

Ako je aranžer zaustavljen, ikonica metronoma će treperiti crvenom bojom da prikaže trenutni tempo. Ako vam to smeta, isključujete pritikom na FLASHING METRONOME ikonicu.

Info

Ako vam zatreba da proverite slobodno mesto na memorijskoj kartici ili internoj memoriji:

- (1) Pritisnite MENU taster.
- (2) Pritisnite UTILITY, pa INFO polje.



Free Space Internal Memory – obaveštava vas o preostalom praznom mestu u internoj memoriji.

Free Space Memory Card –Obaveštava vas o preostalom praznom mestu na memorijskoj kartici.

Version– Prikazuje verziju operativnog sistema, njegov datum i vreme kreiranja.

(3) Pritiskom na Back polje se vraćate u menu, a pritiskom na EXIT taster se vraćate na početnu stranicu.

Inicijalizovanje E–60/E–50 (Factory Reset)

Ako posle mnogo izmena u postavkama zaželite da vaš E-60/E-50 vratite potpuno u stanje kakvo je bilo fabrički, možete to uraditi, ali pre toga preporučujemo da snimite postavke na memorijsku karticu ili preko USB-a na PC. (1) Pritisnite MENU taster.

(2) Pritisnite UTILITY, pa FACTORY RESET polje.



(3) Pritiskom na EXECUTE polje, E-60/E-50 se resetuje, a ako umesto toga pritisnete Back vraća se u menu bez reseta. Po uspešno izvršenoj operaciji pojavljuje se poruka "Operation Successful".

Napomena: Ovom operacijom se ne brišu podaci u internoj memoriji E-60/E-50, ali se više ne koriste.

19. Vrste MFX–a i njihovi parametri

1. Thru

Ne koristi se efekat.

2. Stereo EQ

Ovo je četvorokanalni stereo equalizer (za niske, 2x srednje i visoke zvuke). Stereo signali (kao što su neki zvuci klavira) se NE kombinuju u mono pre efekta.

- EQ Low Frequency (200, 400Hz) - Niska frekvencija koju želite pojačati ili saseći.

EQ Low Gain (-15dB, 0 +15dB) - Gain niskih frekvencija. Negativne vrednosti snižavaju nivo.

- EQ High Frequency (2000, 4000, 8000Hz) - Visoke frekvencije koje želite pojačati ili saseći.

- EQ High Gain (-15dB, 0, +15dB) -Gain visokih frekvencija. Negativne vrednosti snižavaju nivo.

- EO Mid 1 Frequency (200 - 8000Hz)-Srednje frekvencije koje želite pojačati ili saseći. Ovo je parametarski EQ opseg. - EQ Mid 1 Q (0.5, 1.0, 2.0, 4.0, 8.0) - Širina srednjeg opsega 1. Postavljanjem "Q" parametra na višu vrednost se sužava frekventni opseg pomenutih.

- EQ Mid 2 Gain (-15dB, 0, +15dB) - Gain za srednji frekventni opseg 1.

- EQ Mid 2 Frequency (200-8000Hz) Frekvencija srednjeg opsega 2 koje želite pojačati ili saseći. Ovo je parametarski EQ opseg.

– EQ Mid 2 Q (0.5, 1.0, 2.0, 4.0, 8.0) – Širina srednjeg opsega 2. Postavljanjem "Q" parametra na višu vrednost se sužava frekventni opseg pomenutih.

- EQ Mid 2 Gain (-15dB, 0, +15dB)- Gain srednjeg opsega 2.

– Level (0 –127) – Izlazni nivo. Parametar služi za kompenzaciju previsokih nivoa signala.

3. Overdrive

Kreira blagu distorziju sličnu onoj sa cevnih pojačala.

– Drive (0–127) – Izobličenje – ujedno menja i jačinu signala.

– Panpot (L64, 0, 63R) – Stereo pozicija izlaznog zvuka. Ovo je mono efekat koji kombinuje ulazne signale. Poziciju je moguće postaviti bilo gde između levog i desnog kanala.

-Amp Simulator Type - Određuje koja će se vrsta gitarskog pojačala simulirati: SMALL: malo pojačalo, BUILT-IN: jednostruko pojačalo, 2-STACK: veliko duplo pojačalo, 3-STACK: veliko trostruko pojačalo.

-EQ Low Gain (-15dB, 0, 15dB) - Gain niskih frekvencija. - EQ High Gain (-15dB, 0, 15dB) - Gain visokih frekvencija.

- Level (0 -127) - Izlazni nivo signala. Kompenzuje prevelike razlike u nivou zvuka.

4. Distortion

Jača distorzija nego u prethodnoj funkciji. Parametri su isti kao i za "3. Overdrive".

5. Phaser

Dodaje fazno pomerenu kopiju originalnog zvuka i moduliše je.

– Phaser Manual (100 –8000Hz) –podešava osnovnu frekvenciju koju modulira efekat.

– Phaser Rate (0.05–10.0Hz) –Učestalost, tj brzina modulacije.

-Phaser Depth (0–127) - Intenzitet modulacije.

– Phaser Resonance (0–127) – Primenjeni feedback. Veća vrednost parametra proizvodi zvuk koji zvuči više "mehanički".

– Phaser Mix Level (0–127) – Jačina fazno pomerenog zvuka u odnosu na originalni.

– Panpot (L64, 0, 63R) – Stereo pozicija izlaznog zvuka. Ovo je mono efekat koji kombinuje ulazne signale. Poziciju je moguće postaviti bilo gde između levog i desnog kanala.

– Level (0 –127) – Izlazni nivo signala. Kompenzuje prevelike razlike u nivou zvuka.

6. Spectrum

Ovo je vrsta filtera koji modikuje punoću zvuka pojačavanjem ili smanjivanjem određenih frekvencija.

. Spectrum 250Hz Gain (-15dB, 0, 15dB)

. Spectrum 500Hz Gain (-15dB, 0, 15dB)

. Spectrum 1000Hz Gain (-15dB, 0, 15dB)

. Spectrum 1250Hz Gain (-15dB, 0, 15dB)

. Spectrum 2000Hz Gain (-15dB, 0, 15dB)

. Spectrum 3150Hz Gain (-15dB, 0, 15dB)

. Spectrum 4000Hz Gain (-15dB, 0, 15dB)

– Spectrum 8000Hz Gain (–15dB, 0, 15dB) Gain za svaki frekventni opseg.

- Spectrum Band Width Q (0.5, 1.0, 2.0, 4.0, 8.0) -Istovremeno podešavanje širine podešenih opsega za sve frekvencije.

– Panpot (L64, 0, 63R) – Stereo pozicija izlaznog zvuka. Ovo je mono efekat koji kombinuje ulazne signale. Poziciju je moguće postaviti bilo gde između levog i desnog kanala.

– Level (0 –127) – Izlazni nivo signala. Kompenzuje prevelike razlike u nivou jačine zvuka.

7. Enhancer

Kontroliše i izoštrava visoke frekvencije zvuka.

Enhancer Sens (0–127) – Osetljivost enhancer funkcije.
Mix Level (0–127) – Jačina visokih zvukova koje se

generišu enhancerom. – EQ Low Gain (–15dB, 0, 15dB) – Gain niskih frekvencija

zvuka. – EQ High Gain (–15dB, 0, 15dB) – Gain visokih

frekvencija. – Level (0 –127) – Izlazni nivo signala. Kompenzuje

prevelike razlike u nivou jačine zvuka.

8. Auto Wah

Ovaj efekat kontroliše filter koji pravi kružne promene boje zvuka.

-Auto Wah Filter Type (LPF, BPF) - Vrsta filtera. LPF: wah efekt se primenjuje na široki frekventni opseg. BPF: wah efekt se primenjuje na uski opseg frekvencija.

-Auto Wah Rate (0.05–10.0Hz) – Brzina modulacije.

-Auto Wah Depth (0–127) – Jačina modulacije.

– Auto Wah Sens (0–127)– Podešava osetljivost kontrole filtera.

– Auto Wah Manual (0–127) – Postavlja centralnu frekvenciju oko koje se primenjuje efekat.

-Auto Wah Peak (0–127) – Postavlja širinu wah efekta koji će se primenjivati u okolini centra frekvencije. Viša vrednost ovog parametra sužava opseg na koji će se primenjivati.

-Level (0–127) – izlazni nivo.

9. Rotary

Ovaj efekat simulira rotirajući zvuk i često se koristi kod električnih orgulja. Pošto se može zasebno kontrolisati visok i niski zvuk rotora, moguće je simulirati karakteristike raznih vrsta orgulja.

-Tweeter Slow Rate (0.05–10.0Hz)

– Woofer Slow Rate (0.05–10.0Hz) –Sporija brzina (SLOW) visoko ili nisko frekventnog rotora.

-Tweeter Fast Rate (0.05–10.0Hz)

– Woofer Fast Rate (0.05–10.0Hz) –Brža brzina (FAST) visoko ili nisko frekventnog rotora.

– Rotary Speed (Slow, Fast) –Istovremena izmena brzine rotacije nisko i visoko frekventnog rotora.

SLOW: usporava rotaciju na sporo "Slow Rate".

FAST: Ubrzava rotaciju na brzu "Fast Rate".

-Tweeter Acceleration (0–15)

- Woofer Acceleration (0–15) – ubrzanje – postavlja vreme za koje će rotor dostići novo postavljenu brzinu, bilo da je brža ili sporija. Manja vrednost ovog parametra odgovara sporijim prelazima.

-Tweeter Level (0–127)

-Woofer Level (0–127)-Jačina rotora.

-Separation (0-127)-Separacija zvuka.

-Level (0–127)–Izlazni nivo.

10. Compressor

Saseca prejake i pojačava pretihe zvuke, "usrednjujući" kompletan zvuk.

– Compressor Sustain (0–127) – Određuje koliko se treba kompresovati zvuk.

– Compressor Attack (0–127) – Postavlja brzinu kojom kompresor počinje.

– Panpot (L64, 0, 63R) – Stereo pozicija izlaznog zvuka. Ovo je mono efekat koji kombinuje ulazne signale. Poziciju je moguće postaviti bilo gde između levog i desnog kanala. – Compressor Post Gain (0, +6, +12, +18dB) –Podešava izlazni gain. Ovim parametrom možete popraviti značajno pretihe zvuke.

-EQ Low Gain (-15dB, 0, 15dB) - Gain niskih zvukova.

-EQ High Gain (-15dB, 0, 15dB) - Gain visokih zvukova.

-Level (0-127) - Izlazni nivo signala.

11. Limiter

Kompresuje signale koji prelaze određeni nivo, sprečavajući izobličenja. Za razliku od kompresora, ne pojačava slabe zvuke.

– Limiter Threshold (0– 127) Postavlja jačinu na kojoj počinje sa radom.

– Limiter Release (0–127) – Određuje koliko dugo posle izvršene korekcije signala će nastaviti sa radom.

– Limiter Ratio (1.5:1, 2:1, 4:1, 100:1) –Određuje koliko jako će se vrhovi signala kompresovati. Ako izaberete "100:1" zvuk nikad neće prelaziti prag što je uglavnom i prava namena Limitera.

Panpot (L64, 0, 63R) – Stereo pozicija izlaznog zvuka.
 Ovo je mono efekat koji kombinuje ulazne signale. Poziciju je moguće postaviti bilo gde između levog i desnog kanala.

– Limiter Post Gain (0, +6, +12, +18dB) –Podešava izlazni gain. Ovim parametrom možete popraviti značajno pretihe zvuke.

-EQ Low Gain (-15dB, 0, 15dB) - Gain niskih zvukova.

-EQ High Gain (-15dB, 0, 15dB) – Gain visokih zvukova.

-Level (0–127)-Izlazni nivo signala.

12. Hexa-Chorus

Koristi 6 nivoa chorus zvuka za kreiranje prostornijeg efekta.

– Chorus Pre Delay (0.0–100.0ms) – Postavlja delay između ulaznog direktnog signala i trenutka kad chorus startuje.

-Chorus Rate (0.05–10.0Hz) – brzina modulacije.

-Chorus Depth (0–127) - Jačina modulacije.

– Chorus Pre Delay Deviation (0–20) –Podešava razmake između pojedinačnih chorusa (pošto ih ima 6).

– Chorus Depth Deviation (–20, 0, 20) –Podešava razlike u dubini modulacije između 6 chorusa.

 Chorus Pan Deviation (0–20) – Podešava raspored chorusa u stereo prostoru. 0: svi zvuci će biti u sredini; 20: Ugao između chorusa će biti 60 stepeni.

– Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W) Odnos jačine direktnog (D) i zvuka efekta (W).

-Level (0-127)-Izlazni nivo signala.

13. Trem Chorus

Ovo je chorus sa dodatnim Tremolo (kružnu modulaciju jačine zvuka).

-Chorus Pre Delay (0.0–100.0ms) – Postavlja delay između ulaznog direktnog zvuka i trenutka kad chorus počinje.

-Chorus Rate (0.05–10.0Hz) – brzina modulacije.

-Chorus Depth (0–127) – Jačina modulacije.

-Tremolo Rate (0.05-10.0Hz)—frekvencija modulacije tremolo efekta.

– Tremolo Separation (0–127) – postavlja nivo jačine tremolo efekta u odnosu na modulaciju chorusa.

– Tremolo Phase (0–180 deg) – Prostorni raspored tremolo efekta.

– Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W) Odnos jačine direktnog (D) i zvuka efekta (W).

14. Space-D

Višestruki chorus koji dodaje dvofaznu modulaciju u stereo prostoru. Modulacija mu je neprimetna, ali daje transparentan chorus efekat.

- Chorus Pre Delay (0.0-100.0ms) - Postavlja delay između ulaznog direktnog signala i trenutka kad chorus startuje.

-Chorus Rate (0.05–10.0Hz) – brzina modulacije.

-Chorus Depth (0–127) – Jačina modulacije.

- Chorus Phase (0–180deg) – Prostiranje zvuka u prostoru.

-EQ Low Gain (-15dB, 0, 15dB) - Gain niskih zvukova.

-EQ High Gain (-15dB, 0, 15dB) - Gain visokih zvukova.

- Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W) Odnos jačine

direktnog (D) i zvuka efekta (W).

-Level (0-127)-Izlazni nivo signala.

15. St. Chorus

Stereo chorus. Poseduje i filter kojim možete podesiti dubinu zvuka chorus efekta.

- Filter Type (OFF, LPF, HPF) - Vrsta filtera. OFF: ne koristi filter. LPF: Saseca frekvencije iznad Cutoff vrednosti. HPF: Seče frekvencije ispod Cutoff vrednosti.

- Cutoff Frequency (200-8000Hz) - Vrednost frekvencije filtriranja.

– Chorus Pre Delay (0.0–100.0ms) – Postavlja razmak između ulaznog direktnog signala i trenutka kad chorus startuje.

-Chorus Rate (0.05-10.0Hz)-brzina modulacije.

-Chorus Depth (0-127) - Jačina modulacije.

-Chorus Phase (0–180 deg) - Prostiranje zvuka u prostoru.

-EQ Low Gain (-15dB, 0, 15dB) - Gain niskih zvukova.

-EQ High Gain (-15dB, 0, 15dB) - Gain visokih zvukova.

- Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W) Odnos jačine direktnog(D) i zvuka efekta(W).

-Level (0–127) – Izlazni nivo signala.

16. St. Flanger

Stereo flanger. Proizvodi metalnu rezonanciju koja se pojačava i slabi kao mlaznjak koji poleće i sleće.

- Filter Type (OFF, LPF, HPF) - Vrsta filtera. OFF: ne koristi filter. LPF: Saseca frekvencije iznad Cutoff vrednosti. HPF: Seče frekvencije ispod Cutoff vrednosti.

- Cutoff Frequency (200-8000Hz) - Vrednost frekvencije filtriranja.

– Flanger Pre Delay (0.0 –100.0ms) –Postavlja razmak između starta originalnog zvuka i početka zvuka sa flanger efektom.

-Flanger Rate (0.05–10.0Hz) – Brzina modulacije.

-Flanger Depth (0–127) - Jačina modulacije.

-Flanger Phase (0–180 deg) – Prostorno prostiranje zvuka.

- Flanger Feedback (-98, 0, +98%) Postavlja odnos zvuka flangera koji se vraća u efekat. Negativna (–) vrednost obrće fazu.

-EQ Low Gain (-15dB, 0, 15dB) - Gain niskih zvukova.

-EQ High Gain (-15dB, 0, 15dB) - Gain visokih zvukova.

- Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W) Odnos jačine direktnog (D) i zvuka efekta (W).

-Level (0–127)-Izlazni nivo signala.

17. Step Flanger

138

Step Flanger je flanger efekt sa jasno izraženim koracima

umesto blagog prelaza.

- Flanger Pre Delay (0.0–100.0ms) - Postavlja razmak između ulaznog direktnog signala i trenutka kad flanger startuje.

- -Flanger Rate (0.05–10.0Hz) brzina modulacije.
- -Flanger Depth (0–127) Jačina modulacije.

-Flanger Phase (0–180 deg) – Prostorno prostiranje zvuka.

– Flanger Feedback (–98, 0, +98%) Postavlja odnos zvuka flangera koji se vraća u efekat. Negativa (-) vrednost obrće fazu.

- Step Rate (0.10–20.0Hz, note) - Stepen promene visine zvuka

-EQ Low Gain (-15dB, 0, 15dB) - Gain niskih zvukova.

-EQ High Gain (-15dB, 0, 15dB) – Gain visokih zvukova.

- Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W) Odnos jačine direktnog (D) i zvuka efekta (W).

-Level (0–127)-Izlazni nivo signala.

18. St. Delay

Delay ponavlja ulazni signal sa vremenskim razmakom, slično ehou.

– Delay FBK Mode (Normal, Cross) –Određuje način na koji se zvuk sa delay efektom vraća u efekat (FBK=FeedBacK). NORMAL: Levi delay zvuk se vraća u levi kanal, desni u desni. CROSS: Levi delay se vraća u desni kanal, i obrnuto.

– Delay Left (0.0–500.0ms) – Određuje vreme od starta originalnog zvuka do početka efekta na levom kanalu.

– Delay Right (0.0–500.0ms) – Određuje vreme od starta originalnog zvuka do početka efekta na desnom kanalu

- FBK Phase Left (Normal, Invert) - Određuje fazu levog delay zvuka. NORMAL:nepromenjena. INVERT: invertovana.

-FBK Phase right (Normal, Invert) - Određuje fazu desnog delay zvuka. NORMAL:nepromenjena. INVERT: invertovana.

- Delay Feedback (-98%, 0, 98%)- Određuje koliko se delay zvuka vraća u efekat. Negativne (-) vrednosti invertuju fazu.

- Delay HF Damp (200-8000Hz, Bypass) - Postavlja frekvenciju iznad koje se filtrira zvuk koji se vraća u efekat. Ako ne želite filtrirati visoke frekvencije, postavite ovaj parametar na BYPASS.

-EQ Low Gain (-15dB, 0, 15dB) - Gain niskih zvukova.

-EQ High Gain (-15dB, 0, 15dB) - Gain visokih zvukova.

– Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W) Odnos jačine direktnog (D) i zvuka efekta (W).

-Level (0–127)-Izlazni nivo signala.

19. Mod. Delay

Ovaj efekat dodaje modulaciju delay zvuku, kreirajući tako efekat sličan Flangeru.

– Delay FBK Mode (Normal, Cross) –Određuje način na koji se zvuk sa delav efektom vraća u efekat (FBK=FeedBacK). NORMAL: Levi delay zvuk se vraća u levi kanal, desni u desni. CROSS: Levi delay se vraća u desni kanal, i obrnuto.

- Delay Left (0.0-500.0ms) - Određuje vreme od starta originalnog zvuka do početka efekta na levom kanalu.

– Delay Right (0.0–500.0ms) – Određuje vreme od starta originalnog zvuka do početka efekta na desnom kanalu

- Delay Feedback (-98%, 0, 98%)- Određuje koliko se delay zvuka vraća u efekat. Negativne (-) vrednosti

invertuju fazu. – Delay HF Damp (200–8000Hz, Bypass) – Postavlja frekvenciju iznad koje se filtrira zvuk koji se vraća u efekat. Ako ne želite filtrirati visoke frekvencije, postavite ovaj parametar na BYPASS.	 Delay Time (200–1000ms, note) – Određuje vreme od starta originalnog zvuka do početka efekta. Delay Feedback (-98%, 0, 98%)– Određuje koliko se delay zvuka vraća u efekat. Negativne (-) vrednosti invertuju fazu.
 Modulation Rate (0.05–10.0H2) – Brzina modulacije. Modulation Depth (0–127) – Jačina (dubina) modulacije. Modulation Phase (0–180 deg) –Prostorno prostiranje zvuka. EQ Low Gain (–15dB, 0, 15dB) – Gain niskih zvukova. EQ High Gain (–15dB, 0, 15dB) – Gain visokih zvukova. Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W) Odnos jačine 	 Delay Acceleration (0–13) – Postavlja vreme za koje će se Delay promeniti iz trenutnog stanja u novo. Brzina promene direktno utiče na brzinu promene visine tona. Delay HF Damp (200–8000Hz, Bypass) – Postavlja frekvenciju iznad koje se filtrira zvuk koji se vraća u efekat. Ako ne želite filtrirati visoke frekvencije, postavite ovaj parametar na BYPASS.
direktnog (D) i zvuka efekta (W). – Level (0–127) – Izlazni nivo signala.	– Panpot (L64, 0, 63R) – Stereo pozicija izlaznog zvuka. Ovo je mono efekat koji kombinuje ulazne signale. Poziciju
 20. 3 Tap Delay Triple Tap Delay pravi trostruki delay zvuk: centralni, levi i desni. Delay Left (200–1000ms) – Određuje vreme od starta prioringlaga multo de početka efekto na kuom konslu 	 EQ Low Gain (-15dB, 0, 15dB) – Gain niskih zvukova. EQ High Gain (-15dB, 0, 15dB) – Gain visokih zvukova. Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W) Odnos jačine direktnog (D) i zvuka efekta (W). Level (0, 127) – Izlozni nivo signala
 Delay Right (200–1000ms) – Određuje vreme od starta originalnog zvuka do početka efekta na desnom kanalu 	23. 2 Pitch Shifter
 Delay Center (200–1000ms) – Određuje vreme od starta originalnog zvuka do početka efekta na centru Delay Feedback (-98%, 0, 98%)– Određuje koliko se 	Pitch Shifter menja visinu originalnog zvuka. Ovaj dvoglasni efekat sadrži 2 pitch shiftera i dodaje 2 transponovane kopije originalnom zvuku.
delay zvuka vraća u efekat. Negativne (-) vrednosti invertuju fazu. - Delay HF Damp (200–8000Hz, Bypass) – Postavlja frekvenciju iznad koje se filtrira zvuk koji se vraća u efekat.	 – Pitch Shift Mode (1–5) – Veća vrednost ovog parametra će rezultirati u sporijem odgovoru, ali stabilnijoj visini zvuka. – Pitch A Coarse (–24, 0, +12 polunota) – Postavlja visinu zvuka A u polunotama (–2 do +1 oktave).
Ako ne zelite filtrirati visoke frekvencije, postavite ovaj parametar na BYPASS. – Delay Level Left (0–127) Postavlja jačinu levog delay zvuka. – Delay Level Right (0–127) Postavlja jačinu desnog delay	 Pitch B Coarse (-24, 0, +12 polunota) – Postavlja visinu zvuka B u polunotama (-2 do +1 oktave). Pitch A Fine (-100, 0, +100 cent) – Fino podešavanje visine zvuka Pitch Shift A u koracima od po 2–cent–a (-100 do +100 centa). 1 cent je 1/100 polunote
zvuka. – Delay Level Center (0–127) Postavlja jačinu centralnog delay zvuka.	 Pitch B Fine (-100, 0, +100 cent) – Fino podešavanje visine zvuka Pitch Shift B u koracima od po 2–cent–a (-100 do+100 centa). 1 cent je 1/100 polunote.
 EQ Low Gain (-15dB, 0, 15dB) – Gain niskih zvukova. EQ High Gain (-15dB, 0, 15dB) – Gain visokih zvukova. Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W) Odnos jačine direktnog (D) i zvuka efekta (W). Laval (0, 127) – Izlazni pivo signala. 	 Pitch A Pre Delay (0.0–500.0ms) – Postavlja razmak od starta originalnog zvuka i početka zvuka Pitch Shift A. Pitch B Pre Delay (0.0–500.0ms) – Postavlja razmak od starta originalnog zvuka i početka zvuka Pitch Shift B. Pitch A Panpet (1.64, 0.62P) – Starao poziciji Pitch Shift B.
21.4 Tap Delay	 A ranpot (L04, 0, 63R) – Stereo pozicija Pitch Shift Pitch B Panpot (L64, 0, 63R) – Stereo pozicija Pitch Shift
 Delay sa 4 ponavljanja. Delay 1-4 (200-1000ms, note) - Određuje vreme od starta originalnog zvuka do početka efekta. Delay Level 1-4 (0-127) Postavlja jačinu delay zvuka. Delay Feedback (-98%, 0, 98%)- Određuje koliko se delay zvuka vraća u efekat. Negativne (-) vrednosti imagateje fere 	 B zvuka. Level Balance (A100:0B, A50:50B, A0:100B) – Podešava balans između jačine zvuka Pitch Shift A i Pitch Shift B. Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W) Odnos jačine direktnog (D) i zvuka efekta (W). Level (0–127) – Izlazni nivo signala.
 – Delay HF Damp (200–8000Hz, Bypass) – Postavlja frekvenciju iznad koje se filtrira zvuk koji se vraća u efekat. Ako ne želite filtrirati visoke frekvencije, postavite ovaj parametar na BYPASS. 	24. FBK Pitch Pitch Shifter sa nekoliko ehoa. – Pitch Shift Mode (1–5) – Veći iznos parametra rezultira u sporijoj reakciji, ali konstantnijim zvukom.
– Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W) Odnos jačine direktnog (D) i zvuka efekta (W). – Level (0–127)–Izlazni nivo signala.	 Pitch Coarse (-24, 0, +12 polunota) –Podešava pomeranje visine zvuka u polunotama (-2 do +1 oktave). Pitch Fine (-100, 0, +100 cent) – Fino podešavanje visine zvuka Pitch Shifta u koracima od po 2–cent–a (-100 do
22. Time Delay Kontroliše trajanje delay efekta u realnom vremenu. Produžavanje trajanja efekta snižava visinu zvuka i obrnuto.	+100 centa). 1 cent je 1/100 polunote. – Pitch Pre Delay (0.0–500.0ms) – Postavlja razmak od starta originalnog zvuka i početka zvuka Pitch Shift efekta. – Pitch Feedback (–98%, 0, 98%)– Određuje koliko se delay
Roland	139

zvuka vraća u efekat. Negativne (-) vrednosti invertuju fazu. – Panpot (L64, 0, 63R) – Stereo pozicija izlaznog zvuka. Ovo je mono efekat koji kombinuje ulazne signale. Poziciju je moguće postaviti bilo gde između levog i desnog kanala. – EQ Low Gain (-15dB, 0, 15dB) – Gain niskih zvukova. – EQ High Gain (-15dB, 0, 15dB) – Gain visokih zvukova. – Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W) Odnos jačine direktnog (D) i zvuka efekta (W). – Level (0-127) – Izlazni nivo signala.	 Chorus Depth (0–127) – Jačina primenjene modulacije. Chorus Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W) Odnos jačine direktnog (D) i zvuka efekta (W). Level (0–127) – Izlazni nivo signala. 28. OD-> Flanger Primenjuje i Overdrive i Flanger efekte na originalni zvuk. Overdrive Drive (0–127) – stepen distorzije. Menja i jačinu zvuka. Overdrive Panpot (L64, 0, 63R) – Stereo lokacija overdrive zvuka
 25. Reverb Reverb efekt Reverb Type (Room 1, Room 2, Stage 1, Stage 2, Hall 1, Hall 2) – vrste reverba. Room1: Jak reverb sa brzim nestajanjem zvuka. Room2: Slab reverb sa brzim nestajanjem zvuka. Stage1: Reverb sa jačom i kasnijom reverberacijom. Stage2: Reverb jačom ali ranijom reverberacijom. Hall1: Reverb sa jačim i čistijim odjekom. Hall2: Reverb sa jačim i čistijim odjekom. Reverb Pre Delay (0.0–100.0ms) –Postavlja vreme od 	 overdrive zvuka. Flanger Pre Delay (0.0–100.0ms) – Postavlja razmak između ulaznog direktnog signala i trenutka kad flanger startuje. Flanger Rate (0.05–10.0Hz) – brzina modulacije. Flanger Depth (0–127) – Jačina modulacije. Flanger Feedback (–98, 0, +98%) Postavlja odnos zvuka flangera koji se vraća u efekat. Negativa (–) vrednost obrće fazu. Flanger Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W) Odnos jačine direktnog (D) i zvuka efekta (W). Level (0–127) – Izlazni nivo signala.
 starta originalnog zvuka do početka reverb zvuka. Reverb Time (0–127) – Trajanje reverberacije. Reverb HF Damp (200–8000Hz, Bypass) Postavlja frekvenciju iznad koje se filtrira zvuk koji se vraća u efekat. Ako ne želite filtrirati visoke frekvencije, postavite ovaj parametar na BYPASS. EQ Low Gain (-15dB, 0, 15dB) – Gain niskih zvukova. EQ High Gain (-15dB, 0, 15dB) – Gain visokih zvukova. Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W) Odnos jačine direktnog (D) i zvuka efekta (W). Level (0–127) – Izlazni nivo signala. 	 29. OD-> Delay Primenjuje i overdrive i delay efekte na originalni zvuk. – Overdrive Drive (0–127) – Izobličenje – ujedno menja i jačinu signala. – Panpot (L64, 0, 63R) – Stereo pozicija izlaznog zvuka. – Delay Time (0.0–500ms) – Određuje vreme od starta originalnog zvuka do početka efekta. – Delay Feedback (–98%, 0, 98%)– Određuje koliko se delay zvuka vraća u efekat. Negativne (–) vrednosti invertuju fazu. – Delay HF Damp (200–8000Hz, Bypass) – Određuje
 26. Gate Reverb Posebna vrsta reverba u kojoj se odjekujući zvuk zaustavlja pre nego što bi se normalno izgubio. Reverb Type (Normal, Reverse, Sweep 1, Sweep 2) – Vrsta reverba. NORMAL: Standardni gate reverb. REVERSE: Obrnuti reverb. SWEEP1: Odjekujući zvuk se kreće s desna na levo. SWEEP2: Odjekujući zvuk se kreće s leva na desno. Reverb Pre Delay (0.0–100.0ms) –Postavlja vreme od starta originalnog zvuka do početka reverb zvuka. Reverb Gate Time (5–500ms) – Podešava trajanje reverba. EQ Low Gain (–15dB, 0, 15dB) – Gain niskih zvukova. EQ High Gain (–15dB, 0, 15dB) – Gain visokih zvukova. Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W) Odnos jačine direktnog (D) i zvuka efekta (W). Level (0–127) – Izlazni nivo signala. 	 frekvenciju iznad koje se filtrira zvuk koji se vraća u efekat. Ako ne želite filtrirati zvuk, postavite ovaj parametar na BYPASS. Delay Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W) Odnos jačine direktnog (D) i zvuka efekta (W). Level (0-127) – Izlazni nivo signala. 30. DST-> Chorus Primenjuje distortion i chorus efekte na originalni zvuk. Distortion Drive (0-127) – Izobličenje – ujedno menja i jačinu signala. Distortion Panpot (L64, 0, 63R) – Stereo pozicija izlaznog zvuka. Chorus Pre Delay (0.0–100.0ms) – Postavlja delay između ulaznog direktnog signala i trenutka kad chorus startuje. Chorus Rate (0.05–10.0Hz) – brzina modulacije. Chorus Depth (0–127) – Jačina modulacije. Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W) Odnos jačine direktnog (D) i zvuka efekta (W). L aval (0, 127) – Izlazni niva signala
 27. OD-> Chorus Efekat koji povezuje Overdrive i Chorus efekte jedan na drugi. Overdrive Drive (0–127) – stepen distorzije. menja i jačinu zvuka. Overdrive Panpot (L64, 0, 63R) – Stereo lokacija overdrive zvuka. Chorus Pre Delay (0.0–100.0ms) –Postavlja vreme od starta originalnog zvuka do početka efekta. Chorus Rate (0.05–10.0Hz) Brzina modulacije. 	 Level (0-127) – Izlazni nivo signala. 31. DST-> Flanger Primenjuje distortion i flanger efekte na originalni zvuk. Distortion Drive (0-127) – Izobličenje – ujedno menja i jačinu signala. Distortion Panpot (L64, 0, 63R) – Stereo pozicija izlaznog zvuka. Flanger Pre Delay (0.0 –100.0ms) –Postavlja razmak između starta originalnog zvuka i početka zvuka sa flanger

P

efektom. – Flanger Rate (0.05–10.0Hz) – Brzina modulacije. – Flanger Depth (0–127) – Jačina modulacije. – Flanger Feedback (–98, 0, +98%) Postavlja odnos zvuka flangera koji se vraća u efekat. Negativna (–) vrednost obrće fazu. – Flanger Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W) Odnos jačine direktnog (D) i zvuka efekta (W). – Level (0–127) – Izlazni nivo signala. 32. DST-> Delay Primenjuje distortion i delay efekte na originalni zvuk.	 Enhancer Mix Level (0–127) – Jačina visokih zvukova koje se generišu enhancerom. Delay Time (0.0–500ms) – Određuje vreme od starta originalnog zvuka do početka efekta. Delay Feedback (-98%, 0, 98%)– Određuje koliko se delay zvuka vraća u efekat. Negativne (-) vrednosti invertuju fazu. Delay HF Damp (200–8000Hz, Bypass) – Određuje frekvenciju iznad koje se filtrira zvuk koji se vraća u efekat. Ako ne želite filtrirati zvuk, postavite ovaj parametar na BYPASS. Delay Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W) Odnos
 Distortion Drive (0–127) – Izobličenje – ujedno menja i jačinu signala. Distortion Panpot (L64, 0, 63R) – Stereo pozicija izlaznog zvuka. 	jačine direktnog (D) i zvuka efekta (W). – Level $(0-127)$ – Izlazni nivo signala.
 Delay Time (0.0–500ms) – Određuje vreme od starta originalnog zvuka do početka efekta. Delay Feedback (-98%, 0, 98%)– Određuje koliko se delay zvuka vraća u efekat. Negativne (-) vrednosti invertuju fazu. Delay HF Damp (200–8000Hz, Bypass) – Postavlja frekvenciju iznad koje se filtrira zvuk koji se vraća u efekat. Ako ne želite filtrirati visoke frekvencije, postavite ovaj parametar na BYPASS. Delay Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W) Odnos jačine direktnog (D) i zvuka efekta (W). Level (0–127)–Izlazni nivo signala. 	 36. Chorus-> DLY Primenjuje i Chorus i Delay efekte na originalni zvuk. Chorus Pre Delay (0.0–100.0ms) –Postavlja vreme od starta originalnog zvuka do početka efekta. Chorus Rate (0.05–10.0Hz) Brzina modulacije. Chorus Depth (0–127) – Jačina primenjene modulacije. Chorus Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W) Odnos jačine direktnog (D) i zvuka efekta (W). Delay Time (0.0–500ms) – Određuje vreme od starta originalnog zvuka do početka efekta. Delay Feedback (–98%, 0, 98%)– Određuje koliko se delav zvuka vraća u efekat Negativne (–) vrednosti
 33. EH-> Chorus Primenjuje enhancer i chorus efekte na originalni zvuk. Enhancer Sens (0–127) – Osetljivost enhancer funkcije. EnhancerMix Level (0–127) – Jačina visokih zvukova koje se generišu enhancerom. Chorus Pre Delay (0.0–100.0ms) – Postavlja delay između ulaznog direktnog signala i trenutka kad chorus startuje. 	 delay Zvuka vlača u člekat. Negativlje (-) vlednosti invertuju fazu. Delay HF Damp (200–8000Hz, Bypass) – Određuje frekvenciju iznad koje se filtrira zvuk koji se vraća u efekat. Ako ne želite filtrirati zvuk, postavite ovaj parametar na BYPASS. Delay Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W) Odnos jačine direktnog (D) i zvuka efekta (W). Level (0–127)–Izlazni nivo signala.
 Chorus Rate (0.05–10.0Hz) – brzina modulacije. Chorus Depth (0–127) – Jačina modulacije. Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W) Odnos jačine direktnog (D) i zvuka efekta (W). Level (0–127) – Izlazni nivo signala. 	37. Flanger-> DLY Primenjuje i Flanger i Delay efekte na originalni zvuk. – Flanger Pre Delay (0.0 –100.0ms) –Postavlja razmak između starta originalnog zvuka i početka zvuka sa flanger efektom
34. EH-> Flanger Primenjuje enhancer i flanger efekte na originalni zvuk. – Enhancer Sens (0–127) – Osetljivost enhancer funkcije. – EnhancerMix Level (0–127) – Jačina visokih zvukova koje se generišu enhancerom.	 Flanger Rate (0.05–10.0Hz) – Brzina modulacije. Flanger Depth (0–127) – Jačina modulacije. Flanger Feedback (–98, 0, +98%) Postavlja odnos zvuka flangera koji se vraća u efekat. Negativna (–) vrednost obrće fazu. Flanger Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W) Odnos
 Flanger Tre Delay (0.0 =100.0ms) = Fostavija Tazinak između starta originalnog zvuka i početka zvuka sa flanger efektom. Flanger Rate (0.05–10.0Hz) – Brzina modulacije. Flanger Depth (0–127) – Jačina modulacije. Flanger Feedback (–98, 0, +98%) Postavlja odnos zvuka 	 jačine direktnog (D) i zvuka efekta (W). – Delay Time (0.0–500ms) – Određuje vreme od starta originalnog zvuka do početka efekta. – Delay Feedback (–98%, 0, 98%)– Određuje koliko se delay zvuka vraća u efekat. Negativne (–) vrednosti insertaje 6–
 Inangera koji se vraca u elekat. Negativna (-) vrednost obrce fazu. Flanger Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W) Odnos jačine direktnog (D) i zvuka efekta (W). Level (0-127) – Izlazni nivo signala. 	 Delay HF Damp (200–8000Hz, Bypass) – Postavlja frekvenciju iznad koje se filtrira zvuk koji se vraća u efekat. Ako ne želite filtrirati visoke frekvencije, postavite ovaj parametar na BYPASS. Delay Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W) Odnos
35. EH-> Delay Primenjuje i Enhancer i Delay efekte na originalni zvuk. – Enhancer Sens (0–127) – Osetljivost enhancer funkcije.	jačine direktnog (D) i zvuka efekta (W). – Level $(0-127)$ – Izlazni nivo signala.

 - Chorus Perb (a) (0.0–100.0ms) – Postavlja delav izmedi uztanog direktmog (b) 1270 – Jačina modulacije. - Rotans Batance (D100-0W, D50:50W, D0:100W) Odnos jačina i metu ka kad chorus startuje. - Flanger Per Delay (0.0–100.0ms) – Postavlja razmati arog direktmog (D) izvuka efekta (W). - Flanger Rate (0.05-10.0H2) – Brzina modulacije. - Chorus Balance (D100.0W, D50:50W, D0:100W) Odnos vika modulacije. - Chorus Balance (D100.0W, D50:50W, D0:100W) Odnos vika modulacije. - Chorus Balance (D100.0W, D50:50W, D0:100W) Odnos jačine direktmog (D) izvuka efekta (W). - Delay Hance (D100.0W, D50:50W, D0:100W) Odnos vika modulacije. - Chorus Balance (D100.0W, D50:50W, D0:100W) Odnos vika modulacije. - Delay Hance (D100.0W, D50:50W, D0:100W) Odnos vika modulacije. - Delay Hance (D100.0W, D50:50W, D0:100W) Odnos jačine direktmog (D) izvuka efekta (W). - Delay Hance (D100.0W, D50:50W,	38. CHO-> Flanger Primenjuje i Chorus i Flanger efekte na originalni zvuk.	– Delay Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W) Odnos jačine direktnog (D) i zvuka efekta (W).
 Chorus Rate (0.02–10.047) – brzina modulacje. Chorus Perb (0–127) – Jačina modulacje. Flanger Pro Delay (0.0–100.0ms) – Postavlja dela viznedu darao girektorog signal i renutka kad chorus startuje. Chorus Perb (0–127) – Jačina modulacje. Flanger Rate (0.05–10.047) – Brzina modulacje. Chorus Bata (0.05–10.047) – Brzina modulacje. Delay HF Damp (200–8000Hz, Bypsss) – Ostavlja davi zruka (State (W). Level (0–127) – Lazina modulacje. Delay HF Damp (200–8000Hz, Bypss) – Ostavlja razmati zmoth starta originalnog zvuka i početka zvuka sa flanger fektron. Flanger Rol (State Struk Crektoron); postavlja razmati zmoth starta originalnog zvuka i početka zvuka sa flanger fektron. Flanger Rol (100-040, DS-5504, DO-100000) – Ostavlja razmati zmoth starta originalnog zvuka i početka zvuka sa flanger fektron. Flange	- Chorus Pre Delay (0.0-100.0ms) - Postavlja delay između ulaznog direktnog signala i trenutka kad chorus startuje.	-Level (0–127) – Izlazni nivo signala.
 efektom. - Flanger Rate (0.05–10.0Hz) – Brzina modulacije. - Flanger Rate (0.05–10.0Hz) – Brzina modulacije. - Flanger Red (0.05–10.0Hz) – Brzina modulacije. - Flanger Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W) Odnos jačine direktnog (D) izvuka efekta (W). - Flanger Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W) Odnos jačine direktnog (D) izvuka efekta (W). - Flanger Rate (0.05–10.0Hz) – Brzina modulacije. - Flanger Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W) Odnos jačine direktnog (D) izvuka efekta (W). - Flanger Rate (0.05–10.0Hz) – Brzina modulacije. - Delay Feodback (-98%, 0, 98%) – Odreduje koliko se diarvatka vraća u efekta (W). - Delay Feodback (-98%, 0, 98%) – Odreduje koliko se jačine direktnog (D) izvuka efekta (W). - Delay Feodback (-98%, 0, 98%) – Odreduje koliko se jačine direktnog (D) izvuka efekta (W). - Delay Feodback (-98%, 0, 98%) – Odreduje koliko se jačine direktnog (D) izvuka efekta (W). - Delay Feodback (-98%), 0, 98%) – Odreduje koliko se jačine direktnog (D) izvuka efekta (W). - Delay Feodback (-98%), 0, 98%) – Odreduje koliko se jačine direktnog (D) izvuka efekta (W). - Delay Feodback (-98%), 0, 98%) – Odreduje koliko se jačine	 Chorus Rate (0.05–10.0Hz) – brzina modulacije. Chorus Depth (0–127) – Jačina modulacije. Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W) Odnos jačine direktnog (D) i zvuka efekta (W). Flanger Pre Delay (0.0 –100.0ms) –Postavlja razmak između starta originalnog zvuka i početka zvuka sa flanger 	 41. CHO/Flanger Paralelno primenjuje chorus i flanger efekte. Chorus Pre Delay (0.0–100.0ms) – Postavlja delay između ulaznog direktnog signala i trenutka kad chorus startuje. Chorus Rate (0.05–10.0Hz) – brzina modulacije. Chorus Depth (0–127) – Jačina modulacije.
 faza. - Flanger Rate (0.05–10.0Hz) – Brzina modulacije. - Chorus Perbelay (0.0–100.0ms) – Postavlja delay iznedu ulazno direktnog (D) izvuka efekta (W). - Delay Flanger Johnson – Odreduje vreme od starta originalnog zvuka opšetka efekta. - Delay Feedback (-980, 0, 980) – Odreduje koliko se delay zruka vraća u efekat. Negativne (-) vrednosti borte fazu. - Delay Flanger Delay (0.0–100.0ms) – Postavlja delay iznedu ulaznog direktnog (D) izvuka efekta (W). - Delay Feedback (-980, 0, 980) – Odreduje koliko se delar zuka i pošetka zvuka sa flanec (El100:0W, D50:50W, D0:100W) Odnos jačine direktnog (D) izvuka efekta (W). - Delay HF Damp (200–8000Hz, Bypass) – Postavlja razmat ram BYPASS. - Delay Branec (D100:0W, D50:50W, D0:100W) Odnos jačine direktnog (D) izvuka efekta (W). - Level (0–127) – Izlazni nivo signala. 40. Flanger FDe Delay (0.0 – 100.0ms) – Fostavlja razmat ram BYPASS. - Palager Pre Delay (0.0 – 100.0ms) – Postavlja razmat ram BYPASS. - Palager Pre Delay (0.0 – 100.0ms) – Postavlja razmat ram BYPASS. - Palager Pre Delay (0.0 – 100.0ms) – Postavlja razmat Ramer (Falager Pre Delay (0.0 – 100.0ms) – Postavlja razmat Ramer Tanger Pre Delay (0.0 – 100.0ms) – Postavlja razmat Ramer Tanger Pre Delay (0.0 – 100.0ms) – Postavlja na zmatove signale. - Flanger Pataleno primenjuje flanger i delay efekte. - Flanger Pataleno (D10:0W, D50:50W, D0:100W) Odnos jačine direktnog (D) izvuka efekta (W). - Flanger Pataleno (D10:0W, D50:50W, D0:100W) Odnos jačine direktnog (D) izvuka efekta (W). - Flanger Pataleno (D10:0W, D50:50W, D0:100W) Odnos jačine direktnog (D) izvuka efekta (W). - Flanger Pata	efektom. – Flanger Rate (0.05–10.0Hz) – Brzina modulacije. – Flanger Depth (0–127) – Jačina modulacije. – Flanger Feedback (–98, 0, +98%) Postavlja odnos zvuka flangera koji se vraća u efekat. Negativna (–) vrednost obrće	 - Chorus Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W) Odnos jačine direktnog (D) i zvuka efekta (W). - Flanger Pre Delay (0.0 -100.0ms) -Postavlja razmak između starta originalnog zvuka i početka zvuka sa flanger efektom.
 Jaralelno primenjuje chorus i delay efekte. ("Paralelno" ovde znači da se ulazni signal procesira sa dva nevezana (ekta.) Flanger Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W) Odnos jačine direktnog (D) izvuka efekta (W). Chorus Bete (0.05–10.0HZ)—brzina modulacije. Chorus Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W) Odnos jačine direktnog (D) izvuka efekta (W). Delay Feedback (-98%, 0, 98%)—Odreduje koliko se delay zvuka vraća u efekat. Negativne (-) vrednost invertuju fazu. Delay HF Damp (200–8000Hz, Bypass) – Postavlja naretar na BYPASS. Delay Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W) Odnos jačine direktnog (D) izvuka efekta (W). Level (0.127) – Izlazni nivo signala. 40. Flanger PLY Pranger Rate (0.05–10.0Hz) – Brzina modulacije. Flanger Pet Delay (0.0 – 100.0ms) – Postavlja razmak rana BYPASS. Delay Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W) Odnos jačine direktnog (D) izvuka efekta (W). Level (0.127) – Izlazni nivo signala. 40. Flanger PLY Paralelno primenjuje flanger i delay efekte. Flanger Pate (0.05–10.0Hz) – Brzina modulacije. Flanger Pate (0.05–10.0Hz) – Brzina modulacije. Flanger Pate (0.05–10.0Hz) – Brzina modulacije. Flanger Chotow, D50:50W, D0:100W) Odnos jačine direktnog (D) izvuka efekta (W). Flanger Pate (0.05–10.0Hz) – Brzina modulacije. Flanger Redback (-98, 0, +98%) – Ostavlja razmak rana grimalna gruka i početka zvuka sa flanger fazer action sa for gramabilna timetnoj memoriji, mem. kartici, flanger i delay efekte. Flanger Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W) Odnos jačine direktnog (D) izvuka efekta (W). Delay HF Damp (200–800Hz, Bypass) – Postavlja razmak rana frager Asi is vraća u efekat. Negativna (-) vrednost obrefaze. Flanger Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W) Odnos jačine direktnog (D) izvuka efekta (W). Delay HF Damp (200–800Hz, Bypass) – Postavlja razmak rana primenju effektom. Fla	fazu. – Flanger Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W) Odnos jačine direktnog (D) i zvuka efekta (W). – Level (0–127) – Izlazni nivo signala.	 Flanger Rate (0.05–10.0Hz) – Brzina modulacije. Flanger Depth (0–127) – Jačina modulacije. Flanger Feedback (–98, 0, +98%) Postavlja odnos zvuka flangera koji se vraća u efekat. Negativna (–) vrednost obrće fazu
 Chorus Pre Delay (10.0–100.0ms) – Postavlja delay rzmedu ulaznog direktnog signali trenutka kad chorus startuje. Chorus Balance (D100.0W, D50:50W, D0:100W) Odnos jačine direktnog (D) i zvuka efekta (W). Delay Time (0.0–500ms) – Odreduje vreme od starta originalnog zvuka u početka efekta. Delay HF Damp (200–8000Hz, Bypass) – Postavlja frekvenciju i zvuka efekta (W). Delay HF Damp (200–8000Hz, Bypass) – Postavlja frekvenciju i zvuka efekta (W). Delay Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W) Odnos jačine direktnog (D) i zvuka efekta (W). Level (0–127) – Izlazni nivo signala. 40. Flanger Ate (0.05–10.0Hz) – Brzina modulacije. Flanger Rate (0.05–000W) S0:50W, D0:100W) Odnos jačine direktnog (D) i zvuka efekta (W). Delay Time (0.0–500ms) – Odreduje vreme od starta originalnog zvuka opočetka efekta. Flanger Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W) Odnos jačine direktnog (D) i zvuka efekta (W). Delay Time (0.0–500ms) – Odreduje vreme od starta originalng zvuka do početka efekta. Belay Feedback (-98%, 0, 98%) – Odreduje koliko se delay zvuka vraća u efekat. Negativne (–) vrednost obreć fazu. Flanger Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W) Odnos jačine direktnog (D) i zvuka efekta. Delay HF Damp (200–8000Hz, Bypass) – Postavlja 	Paralelno primenjuje chorus i delay efekte. ("Paralelno" ovde znači da se ulazni signal procesira sa dva nevezana efekta.)	 Flanger Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W) Odnos jačine direktnog (D) i zvuka efekta (W). Level (0–127)–Izlazni nivo signala.
 Chorus Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W) Odnos jačine direktnog (D) i zvuka efekta (W). Delay Time (0.0–500ms) – Odreduje vreme od starta originalnog zvuka do početka efekta. Delay Feedback (–98%, 0, 98%)– Odreduje koliko se delay zvuka vraća u efekat. Negativne (–) vrednosti invertuju fazu. Delay HF Damp (200–8000Hz, Bypass) – Postavlja frekvenciju iznak doje se filtrira zvuk koji se vraća u efekat. Ako ne želite filtrirati visoke frekvencije, postavlie ovaj garametar na BYPASS. Delay Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W) Odnos jačine direktnog (D) i zvuka efekta (W). Level (0–127) – Izlazni nivo signala. 40. Flanger /DLY Pralaelno primenjuje flanger i delay efekte. Flanger Pre Delay (0.0 – 100.0ms) – Postavlja razmak između starta originalnog zvuka i početka zvuka sa flanger. Flanger Feedback (–98, 0, +98%) Postavlja odnos zvuka flangera koji se vraća u efekat. Negativna (–) vrednost obreć fazu. Flanger Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W) Odnos jačine direktnog (D) i zvuka efekta (W). Flanger Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W) Odnos jačine direktnog (D) i zvuka efekta (W). Pelay Time (0.0–500ms) – Odreduje vreme od starta originalnog zvuka do početka fekta. Pelay Feedback (–98%, 0, 98%)– Odreduje koliko se delay zvuka vraća u efekat. Negativna (–) vrednost obreć fazu. Pelay Feedback (–98%, 0, 98%)– Odreduje koliko se delay zvuka vraća u efekat. Negativna (–) vrednost invertuju fazu. Delay HF Damp (200–8000Hz, Bypass) – Postavlja Delay HF Damp (200–800Hz, Bypass) – Postavlja 	 - Chorus Pre Delay (0.0–100.0ms) – Postavlja delay između ulaznog direktnog signala i trenutka kad chorus startuje. - Chorus Rate (0.05–10.0Hz) – brzina modulacije. - Chorus Depth (0–127) – Jačina modulacije. 	20. Specifikacije
 Originalnog zvuka do početka čreka. Delay Feedback (-98%, 0, 98%)– Određuje koliko se delay zvuka vraća u efekat. Negativne (-) vrednosti invertuju fazu. Delay HF Damp (200–8000Hz, Bypass) – Postavlja razmak Ako ne želite filtrirati visoke frekvencije, postavite ovaj parametar na BYPASS. Delay Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W) Odnos jačine direktnog (D) i zvuka efekta (W). Level (0–127) – Izlazni nivo signala. 40. Flanger /DLY Paralelno primenjuje flanger i delay efekte. Flanger Pre Delay (0.0 – 100.0ms) – Postavlja razmak između starta originalnog zvuka i početka zvuka sa flanger efektom. Flanger Rate (0.05–10.0Hz) – Brzina modulacije. Flanger Belance (D100:0W, D50:50W, D0:100W) Odnos jačine direktnog (D) i zvuka efekta (W). Delay Feedback (-98, 0, +98%) Postavlja odnos zvuka flangera koji se vraća u efekat. Negativna (-) vrednost obrće fazu. Delay Feedback (-98%, 0, 98%)– Određuje koliko se delay zvuka vraća u efekat. Negativne (-) vrednosti invertuju fazu. Delay HF Damp (200–8000Hz, Bypass) – Postavlja 	 Chorus Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W) Odnos jačine direktnog (D) i zvuka efekta (W). Delay Time (0.0–500ms) – Određuje vreme od starta prizivalna predstava statu politika. 	Klavijatura: Synthesizer–action sa 76 dirki (E–60) Synthesizer–action sa 61 dirkom (E–50)
 Delay HF Damp (200–8000Hz, Bypass) – Postavlja Delay HF Damp (200–8000Hz, Bypass) – Postavlja frekvenciju iznak koje se filtrira zvuk koji se vraća u efekat. Ako ne želite filtrirati visoke frekvencije, postavlie ovaj parametar na BYPASS. Delay Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W) Odnos jačine direktnog (D) i zvuka efekta (W). Level (0–127) – Izlazni nivo signala. 40. Flanger /DLY Paralelno primenjuje flanger i delay efekte. Flanger Pre Delay (0.0 – 100.0ms) – Postavlja razmak Flanger Pre Delay (0.0 – 100.0ms) – Postavlja razmak Flanger Rate (0.05–10.0Hz) – Brzina modulacije. Flanger Feedback (-98, 0, 98%) Postavlja odnos zvuka flangera koji se vraća u efekat. Negativna (-) vrednost obrća fazu. Flanger Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W) Odnos jačine direktnog (D) i zvuka efekta (W). Delay Feedback (-98%, 0, 98%) – Odreduje vreme od starta originalnog zvuka do početka efekta. Delay Feedback (-98%, 0, 98%) – Odreduje koliko se delay zvuka vraća u efekat. Negativna (-) vrednosti invertuju fazu. Delay HF Damp (200–8000Hz, Bypass) – Postavlja 	– Delay Feedback (–98%, 0, 98%)– Određuje koliko se delay zvuka vraća u efekat. Negativne (–) vrednosti invertuju fazu	Generator zvuka: Novi WX generator zvuka Max. polyphony 64
 parametar na BYPASS. Delay Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W) Odnos jačine direktnog (D) i zvuka efekta (W). Level (0-127) – Izlazni nivo signala. 40. Flanger/DLY Paralelno primenjuje flanger i delay efekte. Flanger Pre Delay (0.0 – 100.0ms) – Postavlja razmak između starta originalnog zvuka i početka zvuka sa flanger efektom. Flanger Rate (0.05–10.0Hz) – Brzina modulacije. Flanger Depth (0–127) – Jačina modulacije. Flanger Feedback (–98, 0, +98%) Postavlja odnos zvuka flangera koji se vraća u efekat. Negativna (–) vrednost obrće fazu. Flanger Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W) Odnos jačine direktnog (D) i zvuka efekta (W). Delay Time (0.0–500ms) – Određuje vreme od starta originalnog zvuka do početka efekta. Delay Feedback (–98%, 0, 98%)– Određuje koliko se delay zvuka vraća u efekat. Negativne (–) vrednosti invertuju fazu. Delay HF Damp (200–8000Hz, Bypass) – Postavlja 88. Reverb, 8x Chorus 81. Multi–FX za delove klavijature Kompatibilnost sa GM2/GS 80. programabilni binkova za ritmove Neograničeni pristup internoj memoriji, mem. kartici, floppy disku (preko FINDER) 26 pokrivanja za sve ritmove, 16 Bubanjskih pokrivanja, 24 Bas Style Makeup Tools User Style Composer 8 kanala sa mikro i makro editingom 4 One Touch programabilna registratora po ritmu MIDI fajlovi (Songs): Real–time SMF player 4 programabilne MARK & JUMP lokacije 26 Song Cover – ALL Covers, 16 Drum Covers , 24 Bass Covers Song Makeup Tools Lyrics & chord display, score display PLAY LST funkcija (99 stavki) NEYT SONG funkcija (99 stavki) NEYT SONG funkcija (91 stavki)	 Delay HF Damp (200–8000Hz, Bypass) – Postavlja frekvenciju iznad koje se filtrira zvuk koji se vraća u efekat. Ako ne želite filtrirati visoke frekvencije, postavite ovaj 	Boje: 1050 u 8 grupa, 34 Seta bubnjeva Multitimbral delova 32 Efekt procesora 3 programabilna:
 AU. Flanger/DLY Paralelno primenjuje flanger i delay efekte. Flanger Pre Delay (0.0 –100.0ms) –Postavlja razmak između starta originalnog zvuka i početka zvuka sa flanger efektom. Flanger Rate (0.05–10.0Hz) – Brzina modulacije. Flanger Depth (0–127) – Jačina modulacije. Flanger Bedback (–98, 0, +98%) Postavlja odnos zvuka flangera koji se vraća u efekat. Negativna (–) vrednost obrće fazu. Flanger Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W) Odnos jačine direktnog (D) i zvuka efekta (W). Delay Time (0.0–500ms) – Određuje vreme od starta originalnog zvuka do početka efekta. Delay Feedback (–98%, 0, 98%) – Određuje koliko se delay zvuka vraća u efekat. Negativne (–) vrednosti invertuju fazu. Delay HF Damp (200–8000Hz, Bypass) – Postavlja 	parametar na BYPASS. – Delay Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W) Odnos jačine direktnog (D) i zvuka efekta (W). L ovol (0, 127) – Izlozni pivo signala	8x Reverb, 8x Chorus 41x Multi–FX za delove klavijature Kompatibilnost sa GM2/GS
 Paralelino primenjuje Hanger I delay efekte. Flanger Pre Delay (0.0 –100.0ms) –Postavlja razmak između starta originalnog zvuka i početka zvuka sa flanger efektom. Flanger Rate (0.05–10.0Hz) – Brzina modulacije. Flanger Depth (0–127) – Jačina modulacije. Flanger Feedback (–98, 0, +98%) Postavlja odnos zvuka flangera koji se vraća u efekat. Negativna (–) vrednost obrće fazu. Flanger Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W) Odnos jačine direktnog (D) i zvuka efekta (W). Delay Time (0.0–500ms) – Određuje vreme od starta originalnog zvuka do početka efekta. Delay Feedback (–98%, 0, 98%)– Određuje koliko se delay zvuka vraća u efekat. Negativne (–) vrednosti invertuju fazu. Delay HF Damp (200–8000Hz, Bypass) – Postavlja 	40. Flanger/DLY	Ritmovi (Styles): 136 ritmova u 8 grupa 80 programabilnih linkova za ritmove
 Flanger Rate (0.05–10.0Hz) – Brzina modulacije. Flanger Depth (0–127) – Jačina modulacije. Flanger Bedback (–98, 0, +98%) Postavlja odnos zvuka flangera koji se vraća u efekat. Negativna (–) vrednost obrće fazu. Flanger Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W) Odnos jačine direktnog (D) i zvuka efekta (W). Delay Time (0.0–500ms) – Određuje vreme od starta originalnog zvuka do početka efekta. Delay Feedback (–98%, 0, 98%)– Određuje koliko se delay zvuka vraća u efekat. Negativne (–) vrednosti invertuju fazu. Delay HF Damp (200–8000Hz, Bypass) – Postavlja 	 – Flanger Pre Delay (0.0 –100.0ms) –Postavlja razmak između starta originalnog zvuka i početka zvuka sa flanger efektom 	Neograničeni pristup internoj memoriji, mem. kartici, floppy disku (preko FINDER) 26 pokrivanja za sve ritmove, 16 Bubanjskih pokrivanja, 24
 fazu. Flanger Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W) Odnos jačine direktnog (D) i zvuka efekta (W). Delay Time (0.0–500ms) – Određuje vreme od starta originalnog zvuka do početka efekta. Delay Feedback (-98%, 0, 98%)– Određuje koliko se delay zvuka vraća u efekat. Negativne (–) vrednosti invertuju fazu. Delay HF Damp (200–8000Hz, Bypass) – Postavlja 	 Flanger Rate (0.05–10.0Hz) – Brzina modulacije. Flanger Depth (0–127) – Jačina modulacije. Flanger Feedback (–98, 0, +98%) Postavlja odnos zvuka flangera koji se vraća u efekat. Negativna (–) vrednost obrće 	Bas Style Makeup Tools User Style Composer 8 kanala sa mikro i makro editingom 4 One Touch programabilna registratora po ritmu
 Originalnog zvuka do početka člekta. Delay Feedback (-98%, 0, 98%)– Određuje koliko se delay zvuka vraća u efekat. Negativne (-) vrednosti invertuju fazu. Delay HF Damp (200–8000Hz, Bypass) – Postavlja 	 Flanger Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W) Odnos jačine direktnog (D) i zvuka efekta (W). Delay Time (0.0–500ms) – Određuje vreme od starta 	MIDI fajlovi (Songs): Real-time SMF player 4 programabilne MARK & JUMP lokacije 26 Song Cover –ALL Covers, 16 Drum Covers, 24 Bass
– Delay HF Damp (200–8000Hz, Bypass) – Postavlja PLAY LIST funkcija (99 stavki)	originalnog zvuka do početka efekta. – Delay Feedback (–98%, 0, 98%)– Određuje koliko se delay zvuka vraća u efekat. Negativne (–) vrednosti invertuju fazu.	Covers Song Makeup Tools Lyrics & chord display, score display
frekvenciju iznad koje se filtrira zvuk koji se vraća u efekat. Ako ne želite filtrirati visoke frekvencije, postavite ovaj parametar na BYPASS.	– Delay HF Damp (200–8000Hz, Bypass) – Postavlja frekvenciju iznad koje se filtrira zvuk koji se vraća u efekat. Ako ne želite filtrirati visoke frekvencije, postavite ovaj parametar na BYPASS.	PLAY LIST funkcija (99 stavki) NEXT SONG funkcija Text Import/Export i sinhronizacija stihova Song Finder sa max 99,999 pesama



≧Roland

Model: E-60	/E-50					Version: 1.00
	Function	Transmitted		Recognized		Remarks
Basic Channel	Default Changed	1~16 1~16, Off		1~16 1~16, Off		32 Parts 3 Logical Parts (Basic Channel, NTA1, NTA2)
Mode	Default Message Altered	Mode 3 Mode 3, 4 (M=1)		Mode 3 Mode 3, 4 (M=1)	6	*2
Note Number	True Voice	0~127 *****		0~127 0~127		
Velocity	Note ON Note OFF	O X	*1	O X	*1	
After Touch	Key's Ch's	x x		0	*1 *1	
Pitch Bend		0	*1	0	*1	
Control Change	0,32 1 5 6, 38 7 10 11 16 64 65 66 67 69 71 72 73 74 75 76 77 78 84 91 93 98, 99 100, 101		*1 *1 *1 *1 *1 *1 *1 *1 *1 *1	0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0	*1 *1 *1 *1 *1 *1 *1 *1 *1 *1	Bank Select Modulation Portamento Time Data Entry Volume Panpot Expression C1 Hold 1 Portamento Sostenuto Soft Hold 2 Resonance Realease Time Attack Time Cutoff Decay Time Vibrato Rate Vibrato Rate Vibrato Depth Vibrato Delay Portamento Control Effect 1 Depth Effect 3 Depth NRPN LSB, MSB RPN LSB, MSB
Program Change	True #	O *****	*1	0 0~127	*1	Program Number 1~128
System Excl	usive	0	*1	0	*1	
System Common	Song Position Pointer Song Sel Tune	O X X	*1	O X X		
System Real Time	Clock Commands	0	*1 *1	0	*1 *1	
Aux Messages	All Sounds Off Reset All Controllers Local On/Off All Notes Off Active Sensing Reset	X X O X O X	*1	O (120, 126, 127 O (121) O (123-125) O X	7)	
Notes		*1 O X is selectable *2 Recognized as M= 1 even if M≠ 1				
Mode 1: OMNI ON, POLY Mode 3: OMNI OFF, POLY		Mode 2: OMNI ON, MONO Mode 4: OMNI OFF, MONO			O: Yes X: No	

	2Uputstvo za pravilno rukovanje	25Snimanje MIDI fajla
	2Održavanje	5 5
	2Popravke i dodatne napomene	26 4 Modusi rada klavijature
	3. Prednji panel	26 Arranger Piano Organ i Guitar mod
	5Zadnji panel	27. Split i Whole modusi rada klavijature
	5 Povezivanie i Demo	27 Korišćenie SPI IT moda
	5. Ukliučivanje i iskliučivanje F_60/F_50	27. Rodešavanja tačka podela klavijatura
	6 Ukliučivanje F-60/F-50	27. WHOLE mod rada klavijature
	6. Podešavanje kontrasta LCD ekrana	
	6. Iskliučivanje E_60/E_50	29.5. Unotroho funkcijo za gvinanja uživa
	7 Početna strana	20
	7. Razlike u meniju između E_50 i E_60	28. Transmericiis
	8 Quick Start	28. Iranspozicija
	oQuick Suit	29. Globalna Franspozicija
	8 1 Klavijatura	29. Octave
	0.1. Klavijatula	29. Key Touch (velocity sensitivity)
	Q 2 Amon≚on/mitom	30 Velocity switching (Min 1 Max)
	82. Aranzer/main	30Master Tune
		30D-Beam kontroler (E-60)
	83. Recorder	31Funkcije D-Beam-a
		31DJ GEAR
	8Sviranje uz aranžer	31Sound EFX
	9Profesionalni prelazi : Fill In (popuna)	31Instrum
	9Uvod i završetak	32Kontrole
	10Izbor ritmova	33Korišćenje (opcionih) pedala
	10Promena tempa	33Pedale
	11Podela klavijature	34Expresiona (Foot Pedala)
	11Sviranje sa gornjim/donjim delom	35Stim lestvice (Scale Tune)
	11Menjanje boja	36Metronom
	11lzbor boja za delove klavijature	36Postavke metronoma
	12Ručno biranje boja	
	12Promena izbora boja (Sound Set Mod)	366. Dodatne funkcije aranžera i ritmova
	13Sviranje bubnjeva preko klavijature	36Funkcije za reprodukciju
	13Sviranje u gitarskom modu	36Start ritma
	13Prvi koraci	37Zaustavljanje ritma
	14Dodatne ARPEGGIO funkcije	37Sync Start & Stop
	14Izlazak iz Gitarskog moda	37Izbor ostalih grupa ritmova
	15lzbor gitarskih boja	37Drugi načini izbora patterna aranžera
	15Prikaz akorda	37Bass Inverzija
	15 Tehnike okidanja (STRUMM)	37Melody Intelligence
	16Opcije Gitarskog Modusa rada	39Povezivanje tipa MELODY INTELL sa ritmovima
	16Opis parametara u gitarskom modu	39Upotreba Style Cover funkcije
	17Korišćenje Music Assistanta	39Saved Version
	17Korišćenje Finder–a (pretraživača)	39Freeze Data
	18Reprodukcija pesama	40Snimanje ritma sa izmenom COVERa
	18Brzo pronalaženje fajlova	40. One Iouch
	19Start reprodukcije	40lgnorisanje nekih postavki
	20. Druge korisne funkcije za reprodukciju	One Touch memorije (Hold)
	20Mark & Jump	40Programiranje sopstvenih
	20. Reset, rewind, fast-forward	One Touch postavki (WRITE)
	20Player (Data Update 1 Quick Start)	41Naprednija podešavanja aranžera
	20Korišćenje Song Cover funkcije	41Zona prepoznavanja akorda (ZONE)
	21Minus One	41Arranger Type (chord mode)
	21Prikaz stihova i informacije o akordima	42Arranger Hold
	21Samo za standardne MIDI Fajlove	42Menjanje uvoda i završetka
	22Promena boje pozadine teksta	42Dynamic Arranger
	22Prikaz nota	43Podesavanja Tempa(Arranger Options)
	23Snimanje svoje svirke	43Style Tempo (tempo ritma)
	23Snimanje sa pratnjom aranžera	43PROMENA TEMPA
	23Preslušavanje svoje pesme	44Korišćenje Ritardando/Accelerando funkcija
	23Snimanje bez aranžera	44Rad sa 'externim' ritmovima
	23Dodavanje kanala	44Korišćenje CUSTOM memorija
- I		

44.. Programiranje CUSTOM memorija 70..COMMON 45..Izbor CUSTOM Style memorije 70..Pre nego što snimite postavke 46..Disk User memorija 71..Snimanje modifikovane pesme ili ritma 46..Style Finder: Brzo lociranje ritmova 46..Brzo lociranje traženih ritmova 71..11. Napredne funkcije MIDI fajlova 47...Pomoću Index funkcije 71.. Programiranje MARK & JUMP lokacija 48..Izmena Style Finder informacija 72..Upotreba Song Findera 73..Lociranje fajlova pomoću Song Findera 49..7. Napredne funkcije delova klavijature 73..Ukucavanje teksta 49..Štimanje Upper2: Grubo i fino 73..Izmena informacija za pretraživač 49..Portamento za UP1 i UP2 73..Opcije za pesme 50..Portamento Mode: Mono/Poly 75..Izmena Index-a 50..Lower Hold 76..Play List funkcija 76..Programiranje Play Listi 50...Tone Edit: edit delova klavijature 77..Izmena Play Liste 78..Upotreba Play Lista 51..8. Upotreba mixera i efekata 51..Efekti kod E-60/E-50 79..Sređivanje Play Listi 51...Mix delova klavijature 79..12. Izmena tekstova 52...Jačina zvuka i status kanala ritmova 52..Podešavanje efekt-procesora 79..Dodavanje tekstova 53..Reverb za delove klavijature 81..Export tekstualnog fajla 53..Chorus za delove klavijature 54..Upotreba multi-effects procesora (Multi-FX) 82..13. Korišæenje 16-kanalnog sequencera 54..Izbor i editovanje drugih MFX efekata 82..Početna stranica sequencera 55..Povezivanje izabranih Multi–FX 82..Opšte napomene efekata sa Upper1 delom klavijature 82..Trekovi i MIDI kanali 55...Efekti za MIDI fajlove i ritmove 83..Korišćenje 2 kanala bubnjeva 55..Reverb za delove ritmova i pesama 83..Pripreme 56..Chorus za delove ritmova i pesama 85..Snimanje pesme 86..Menjanje 16-kanalnih pesama 56..9. Korišćenje User Programa **87..OUANTIZE** 56..Snimanje postavki u User Program 87..Fino podešavanje notnog područja 57..Izbor User Programa 88..ERASE 57..Ručno biranje User Programa 88..DELETE 58..Izbor User Programa pomoću DOWN/UP 89..COPY 58..Korišćenje pretraživača 90..INSERT 58..Brzo pronalaženje User Programa 90..TRANSPOSE 59..Sortiranje fajlova 91..CHANGE VELO 59..Indexiranje 91..CHANGE GATE TIME 59...Selektivno učitavanje postavki (User Program Hold) 92...MERGE 60..Automatske funkcije User Programa 92..GLOBAL CHANGE 61..Povezivanje MIDI Seta sa User Programom 92...SHIFT CLOCK 61..Pozivanje User Programa 93..TRACK EXCHANGE 61..Izmena informacija u pretraživaču User Programa 93..Editovanje Master kanala 62..Izmena informacija koje se pretražuju 94..Izmena postojećih signala u User Programu 95..Ostale operacije koje se mogu editovati 62...Šta se događa kada izvršite izmene 96..Editovanje pesme pomoću Microscope Edit funkcije 63..Izmena Indexa 96..Opšte napomene u vezi Micro Edit funkcije 64..Funkcija Music Assistanta 96..Monitoring nota i događaja 64..Kreiranje novih Music Assistant registratura 97..Opšta procedura 65..Izmena registratura Music Assistanta 98..Editovanje događaja 98..Editovanje control change i aftertouch signala 65..Snimanje Music Assistant podataka 98..O notnim signalima 98..Ostale opcije za editovanje 66..10. Song i Style Makeup Tools 99..DODAVANJE NOTA 66..Mix kanala pesama ili ritmova 99..ERASE EVENT - brisanje 67..Upotreba Makeup Tools 99...MOVE EVENT - prebacivanje 68..Opšta procedura 99..COPY EVENT - kopiranje **69..PALETTE** 99..PLACE EVENT - postavljanje 69..SOUND EDIT za boje 100..Style Converter 69..SOUND EDIT setova bubnjeva 100..Opšte napomene 69..Editovanje boja bubnjeva

Roland

	-
100Korišćenje Style Convertera	117Notni signali
100Preslušavanje kanala	118"Alteration Mode" signali
101. Iskliučivanje kanala	118. Druge mogućnosti editovanja
101 Inicializacija ritam memorije (Style RAM)	119 Dodavanie nota
	119 FRASE EVENT
102 14 Programinanie ritmova (Style Composer)	119 MOVE EVENT
102.14. Flogrammanje munova (Style Composer)	110 COPV EVENT
102. Lupovani ni one-snoi patterni	$119COI I EVENI \\110 DI ACE EVENT$
102Looped	119FLACE EVENT
102 G i i i i i i i i i i i i i i i i i i	120 15 Dials/Madia funtación
103Snimanje ritmova "od nule	120.15. Disk/Media lunkcije
103Priprema sopstenih postavki	120Način upotrebe
104Priprema za prvi kanal	120DISK & MEDIA
104Izbor kanala, modusa i odeljka	120Učitavanje podataka
104Izbor boja	120Ucitavanje User Program Seta
105Određivanje tonaliteta melodijskih kanala	121Učitavanje MIDI Seta
105Octave	121Snimanje podataka
105Tempo	121Snimanje User Program Seta
105Ulazna kvantizacija	122Snimanje MIDI Seta
105Snimanje gitare	122Snimanje pesme (MIDI fajla)
105Modus snimanja	122Snimanje ritma
105Određivanje dužine patterna	122Funkcije za izmene naziva
106Snimanje	123Delete – brisanje fajlova
106Preslušavanje ritma i dodavanje kanala	124Kopiranje – Copy
106Snimanje ritma	124Format
107Snimanje ostalih kanala i odeljaka	125Uvoz User Programa
107Isključivanje jednog kanala u toku snimanja drugih	
107Rad od početka do kraja – fazoni u programiranju	12616. Arhiviranje podataka na
107Metronom	preko USB priključka
107Playback u Arranger modu	127Upozorenja u vezi foldera i faj
107Upotreba postojećih ritmova	128Backup svih podataka iz E–60
157Početak sa svim kanalima postojećeg ritma	r i r i r
108Kopiranje pojedinih kanala iz ritmova	128 17 MIDI
108Izbor ugrađenog ritma	129 Pristup MIDI funkcijama
108Editovanje ritmova u realnom vremenu	129 Rad sa presetima
pomoću dodatnih snimanja	129 Procedura za editovanie
108Dodavanje nota u realnom vremenu	129 Editovanie MIDI parametara
109Dodavanje kontrole u realnom vremenu	129 Kanali klavijature ritmova i N
109Dodavanje ili izmena postavki kanala	130 TX EVENT
109Izbor boja/setova bubnjeva	130 RX EVENT
109Boje bubnjeva i visina njihovog zvuka (Pitch)	131 MIDI Sistemski parametri
110Expression, Panpot, Reverb, Chorus	131 SYNC parametri
110Izmena postavljenog tempa	131 Osnovni (BASIC) narametri
111Funkcije za editovanje kanala ritma	132 Parametri ritmova (STVLF)
111QUANTIZE	132 NTA: Note_to_Arranger
111Fino podešavanje notnog raspona	132 Izbor V_L ink dela
112ERASE	133 PARAM
112DELETE	133 Snimanie MIDI Seta
113INSERT	133 Korišćenje MIDI Setova
113TRANSPOSE	133. Izbor MIDI Seta pri ukliučeniu
113CHANGE VELO	15512001 WIDT Seta pit ukijucenju
113CHANGE GATE TIME	124 19 Dogno
114GLOBAL CHANGE	13418. Kazilo
114. SHIFT CLOCK	134Koriscenje v–Link–a
115. TRACK LENGHT	125. Drive it at a start and a start of the
115. TIME SIGNAT (takt)	135Prioritet startovanja Song/Arra
116. Editovanie pojedinačnih događaja u ritmu	135 Ireperenje Exit tastera
(Style Micro Edit)	135 I reperenje Metronome tastera
116. Opšte napomene za STYLE MICRO EDIT	130Info
116. Preslušavanje nota	136Inicijalizovanje E–60/E–50 (F
117. Opšta procedura	
117. Editovanie Pitch Bend signala	13619. Vrste MFX–a i njihovi j
117 Editovanje control change signala	14220. Specifikacije
and , and , control enumber or Briand	1

ser Program Seta IDI Seta esme (MIDI fajla) tma izmene naziva sanje fajlova Copy Programa ranje podataka na kompjuter 3 priključka u vezi foldera i fajlova podataka iz E-60/E-50 DI funkcijama etima a editovanje MIDI parametara ijature, ritmova i MIDI fajlova nski parametri metri ASIC) parametri tmova (STYLE) -to-Arranger k dela IIDI Seta MIDI Setova Seta pri uključenju V–LINK–a vke rtovanja Song/Arranger Exit tastera Metronome tastera anje E–60/E–50 (Factory Reset) AFX-a i njihovi parametri 142..20. Specifikacije

143..21. Chord Intelligence 145..22. MIDI Implementation Chart 146..Sadržaj Generalni zastupnik i distributer Roland, Boss, Edirol, Cakewalk i RSS proizvoda za područje Srbije, Crne Gore i Makedonije MusicAP d.o.o. Sutjeska 5 24413 Palić, Subotica www.Roland.rs tel : 024 / 539–395 ; 063–877–28–43

